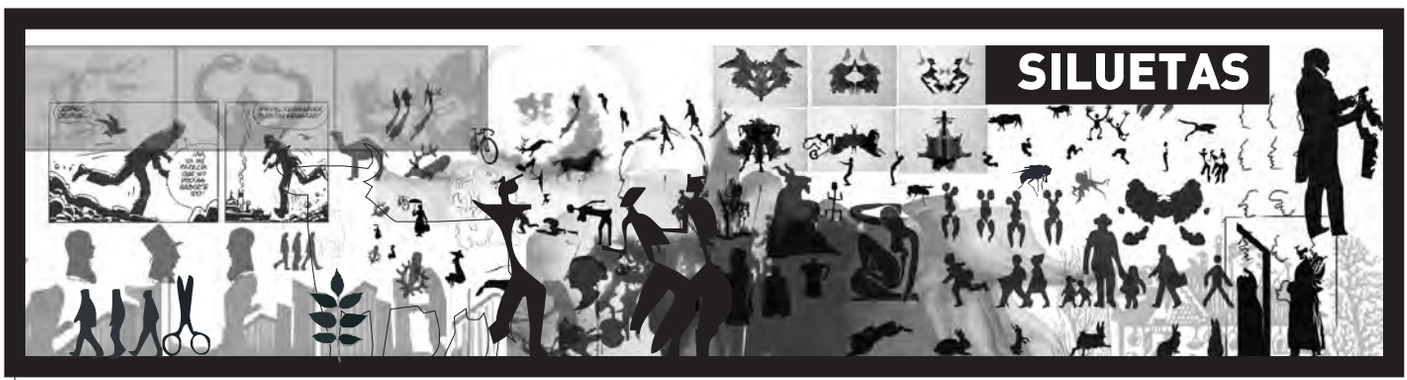



**Consideraciones relativas al concepto de silueta.**
Su evolución histórica y sus aplicaciones en la iconografía contemporánea.

# ÍNDICE


**Bloque 0.**
**Acerca de la investigación realizada.**

0.1. Introducción.....7

0.2. Justificación y objetivos de la investigación.....15

0.3. Metodología.....18

**Bloque 1.**
**Consideraciones generales. Análisis del concepto de silueta.**

1.1. Silhouette y el arte del recorte. Etimología y naturaleza del concepto.....29

1.2. La figura como silueta. Forma y Figura.....34

1.3. Identificar la forma.....36

1.4. Contorno y dintorno. La corporeidad de la silueta.....39

1.5. Perfil y encuadre.....42

1.6. Aclaraciones.....44

1.7. Relaciones figura y fondo. El encendido y el apagado.....48

1.8. Densidad de superficie y densidad del campo visual.....58

1.9. Posiciones del foco de luz para la definición de silueta.....61

1.10. La silueta como sombra.....68

1.11. Pertenencia a un plano.....73

1.12. El encuadre y el contexto visual.....84

1.13. El escrutinio de la forma. Imágenes mentales en la identificación de la silueta.....86

1.14. La silueta radiante, la silueta llena de luz.....98

1.15. Opciones de visualización y de representación de la silueta. Umbrales perceptivos, Las versiones del contorno y la implicación del color

- 1.15.1. La silueta como concepto en la representación gráfica.....106
- 1.15.2. Contornos reforzados.....108
- 1.15.3. Los umbrales perceptivos de la silueta.....109
- 1.15.4. La implicación del color en la silueta Capacidad de dilatación o concentración en la percepción de la figura.....112
- 1.15.5. El contorno como mediador en la vibración del color.....117
- 1.15.6.Obtención de la silueta difusa, el Desenfoque del contorno.....119
- 1.15.7. La silueta de máxima eficacia.....123

## Bloque 2.

**Breve Historia de la silueta. Aplicaciones de la silueta en la Historia de la comunicación visual.**


2.1. Siluetas prehistóricas
2.1.1. Siluetas en la pared: Las imágenes vitales del Paleolítico..... 133
2.1.2. La estilización y abstracción de la silueta. Neolítico..... 154

2.2.La silueta como lenguaje escrito, los jeroglíficos. El sistema de representación egipcio..... 160

2.3. Siluetas narrativas. La interpretación de la acción en la pintura decorativa de los vasos griegos..... 171

2.4. La renuncia a las figuras negras en el Medievo..178

2.5. La silueta en la Pintura Holandesa. El Bosco y Brueghel.....186

2.6. La silueta en el Renacimiento. Memorizar el gesto y la aportación de la silueta en el aprendizaje del dibujo..... 189

2.7. Los retratos de sombra. Finales del s. XVIII y principios del XIX, la prehistoria de la imagen fotográfica..... 220

2.8. La animación de las siluetas. Siluetas en la narración teatral. Las sombras chinescas se introducen en Europa..... 233

2.9. La aportación de la estampa japonesa.....241

2.10. La silueta y el triunfo de lo plano en la imagen moderna..... 247

2.11. Siluetear la figura en el cartel moderno.....257

2.12. Figuras bidimensionales en el arte infantil, el desconocimiento del concepto de silueta en el dibujo del niño..... 260

2.13. Siluetas en las aulas..... 264

2.14. Siluetas pictóricas..... 267

2.15. Siluetas en la imagen cinematográfica. La imagen se mueve..... 278

**Bloque 3.**
**La silueta contemporánea. Análisis del concepto a finales del siglo XX y primera década del siglo XXI.**

3.1. Siluetas de cine. Siluetas populares..... 296

3. 2. Siluetas en los títulos de créditos de las películas de James Bond..... 317

3.3. Nuevas tendencias en el cine: lenguajes híbridos..... 327

3.4. Análisis del uso de la silueta en el lenguaje del cómic. La evolución de la silueta en Frank Miller..... 333

3.5. Camuflar la silueta.
4.5.1. Batman el superhéroe que se apropió de una silueta. El poder del hombre disfrazado..... 347
4.5.2. Disolución o pérdida del recorte..... 349
4.5.3. Ocultar y diseñar ilusiones visuales con siluetas..... 352

3.6. Siluetas simbólicas y siluetas de marca en la identificación visual ..... 358

3.7. El skyline, el identificador visual de las ciudades..... 368

3.8. La señalética moderna. Geometrización y abstracción de la silueta..... 370

3.9. La silueta en la actualidad. El mestizaje gráfico en la imagen digital..... 374
3.10.1. Kinect. La silueta interactiva..... 392

**Bloque 4.**
**Clasificación tipológica de la silueta.**

4.1. Siluetas como fenómeno perceptivo..... 401
4.1.1. Según foco de luz.
4.1.2. Según distancia del observador.
4.1.3. Según interposición de un plano.

4.2. Silueta como concepto gráfico..... 402
4.2.1. Según su morfología.
4.2.2. Según su Representación-Mímesis.
4.2.3. Según su Función comunicativa-significado.

**5.Conclusiones**

A. Respecto a su definición y marco teórico (1-7)..... 408

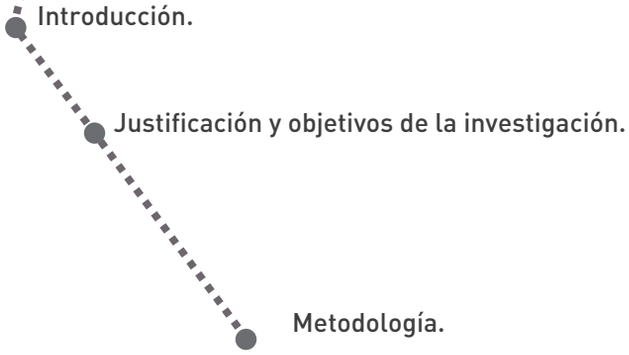
B. Respecto a su valor para la práctica del diseño y del dibujo. (8-13)..... 414

**7.Índice de ilustraciones** ..... 422

**6.Bibliografía** ..... 442

**8.Agradecimientos** ..... 447

# BLOQUE 0
# ACERCA DE LA INVESTIGACIÓN



## 0.1. Introducción.

La Tesis Doctoral *Consideraciones relativas al concepto de silueta. Su evolución histórica y sus aplicaciones en la iconografía contemporánea,* es una investigación actualizada sobre el concepto visual y gráfico de la silueta. Esta investigación desarrolla la construcción del marco teórico en torno a la silueta y ofrece una visión panorámica de cómo ha sido usado este concepto a lo largo de la Historia de la Imagen. Todo esto realizado desde una perspectiva occidental y expuesto con una clara voluntad didáctica.

El análisis pormenorizado que este documento expone, nace con el propósito de destacar el valor del concepto de silueta. La silueta debe ser reconocida y señalada, tal y como se defiende en el desarrollo de la investigación, como un concepto determinante para el control básico de la representación de la figura y para la toma de decisiones en las distintas alternativas de diseño en la composición visual y gráfica.

En relación con mi labor docente, debía proponerme en mis primeros pasos como investigador, antes que nada, ser capaz de controlar aquellos conceptos elementales que participan en la operación del diseño de la imagen. Y por eso, debía volver a analizar con rigor aquellos conceptos más básicos que participan en la percepción visual y que asimismo son relevantes y que se entienden como conceptos ineludibles en la práctica y en la enseñanza del diseño gráfico.¿Qué lecciones se pueden plantear desde los conceptos gráficos y visuales de siempre en la Era Digital actual?

De esta manera el interés por este concepto escogido surge sobre todo, a raíz de mi experiencia como profesor en las asignaturas de *Expresión artística* e *Imagen y Cromatismo Corporativo*, impartidas en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. En mi quehacer docente se detectó la necesidad de contribuir a que los estudiantes de diseño puedan reconocer y dominar los conceptos básicos que participan en la percepción visual y en la creación gráfica. Entiendo que es importante enseñar, en las primeras etapas formativas, a nombrar e identificar los distintos conceptos para que después puedan ser interrogados y finalmente manipulados y convirtiéndose así en recursos de creación.

Entre estos básicos conceptos formales, se encuentra la FIGURA, que en su versión más elemental se denomina y configura como SILUETA. Al analizar la silueta pronto se detecta como un concepto difuso, sin apenas control en nuestra lengua española y sin estar atendido desde su verdadero valor para las enseñanzas artísticas. ¿Qué es? A menudo se nombra indistintamente como sinónimo de figura o de sombra. ¿Es la silueta una sombra propia?¿Puede ser una sombra arrojada?¿Es un perfil? ¿Es un contorno? ¿O tal vez es un dintorno? ¿En qué distintas condiciones perceptivas aparece?

Ciertamente en la actualidad el término de silueta es usado en nuestra disciplina de la imagen y de las artes de manera muy resbaladiza. Por ello, la aclaración y la re-valorización de este concepto, que participa de manera activa en el diseño de la imagen y en la comunicación visual y en sus pedagogías, será la tarea central de este proyecto.

Así en el desarrollo de la Tesis Doctoral se intentará controlar su definición, analizando los conceptos que se relacionan con este término y finalmente se propondrá una primera clasificación tipológica de la silueta.

Si ponemos la atención exclusivamente en este popular concepto visual y gráfico, ya desde los vestigios de los primeros hombres que habitaron nuestra planeta, la silueta puede reconocerse como un concepto gráfico protagonista. Representaciones de bisontes, caballos o impresiones de manos fueron proyectados sobre la pared como figuras en silueta. Se encuentra esta versión básica de la figura en las representaciones prehistóricas que acompañaban al hombre primitivo en el interior de las cuevas. Aún las miramos con asombro. ¡Qué realismo se alcanzó en los perfiles silueteados proyectados en la cueva de *Altamira* o de *Lascaux*!

En este singular paseo que se propone por las distintas etapas artísticas, se podrá ver con claridad la contribución y la participación activa de la silueta a lo largo de todos estos siglos. A las siluetas prehistóricas les sucede la intriga y seducción de las figuras diseñadas para el sistema de escritura jeroglífico, con sus siluetas negras alineadas en un enigmático orden, grabadas o pintadas en las paredes de las tumbas de los faraones del Antiguo Egipto.  O si se revisa la iconografía medieval, se podrá encontrar el valor comunicativo y adoctrinante de las siluetas negras, capaces de sembrar el pánico en contraste con la Luz Divina. Figuras oscuras amenazantes que quedarán relacionadas en nuestra cultura con el Mundo de las Sombras. En idéntico sentido de estas figuras negras reflejo del Mal, se puede recordar la gran silueta negra que se recorta imponente delante de una reunión de brujas, en el cuadro de Goya, *El aquelarre*, en el Prado.

Es por lo tanto, relativamente fácil detectar siluetas protagonistas a lo largo de la Historia de la Imagen. El concepto de silueta es sobre todo la práctica del recorte. Siluetear es una operación que consiste en recortar o delimitar perfiles para diseñar o mostrar figuras.

El arte del recorte alcanzó gran popularidad y relevancia histórica durante los siglos XVIII y XIX  ya que fue una práctica que permitió democratizar al fin el género del retrato. En la Época Victoriana, era posible de manera económica, poseer una imagen que inmortalizara el perfil lateral de los seres más queridos en versión de silueta. Los *perfiladores* (*profilist*) en la época prefotográfica, eran los especialistas en retratar en un recorte

negro perfiles y produjeron gran cantidad de retratos. Es también interesante relacionar esta célebre operación de retratos *a la silhouette* con la fábula clásica que diera explicación en un relato de amor mitológico, al origen de la Pintura. Origen descrito por Plinio El Viejo y explicado desde la acción de dibujar un perfil en sombra que ha sido proyectado y calcado para adquirir el retrato silueteado del joven amado. Por lo tanto, como también veremos, la silueta está activa y se reconoce como concepto clave para el dibujo.

El concepto de silueta como sinónimo de figura, está presente en cualquier operación gráfica y se descubre como aquella huella bidimensional de un cuerpo proyectado sobre una superficie. Es además la proyección registrada de la figura en sombra o aquella que es percibida bajo condiciones atmosféricas muy adversas. La silueta también está en los orígenes de la fotografía, la luz deja la huella de la figura sobre el papel fotográfico en los *dibujos fotogénicos o fotogramas* de Talbot o Moholy - Nagy.

Dando un gran salto cronológico, también nos interesaremos por cómo han sido utilizadas las siluetas en el cine. También quedó fija para siempre en nuestra memoria popular la silueta de *ET* , *el extraterrestre* y su compañero montando en bicicleta y pasando por delante de la luna llena en la película de Steven Spielberg en 1982, o aquella célebre silueta frontal de la madre de Norman Bates apareciendo detrás de la cortina en la famosa escena de la ducha en uno de los grandes clásicos del cine, en *Psicosis* de Hitchkock. O recordemos también, en esta rápida mención de los ejemplos analizados que encontraremos en esta Tesis, la particular estética sensual y moderna de los títulos de créditos en las cabeceras del serial del Agente 007, James Bond con sus siluetas femeninas.

Asimismo es muy significativa para la iconografía en nuestro país, la orgullosa silueta del Toro de Osborne. Este anuncio publicitario convertido en icono nacional a menudo aparece en las celebraciones de los grandes acontecimientos deportivos como un icono heráldico medieval... ¿Qué tienen de especial las siluetas?

Las siluetas también nos informan, nos señalan. Figuras silueteadas en miniatura identifican y marcan a las corporaciones empresariales o nos organizan la vida diseñadas en un sistema codificado. Como es el caso de los pictogramas de *walk - don´t walk* que regulan nuestra movilidad iluminadas en los semáforos de nuestras ciudades. El concepto de silueta, en el contexto de la señalética moderna, nos informa para facilitarnos la convivencia en los lugares públicos que transitamos. Este sistema visual, simbólico y codificado hace uso de siluetas geométricas y abstractas. Son en cierta manera la versión moderna de los pictogramas neolíticos.

Más recientes, en el diseño contemporáneo, localizamos siluetas dinámicas, siluetas en movimiento emitidas en la televisión. Los *motion graphics* proliferan en las cortinillas de los programas deportivos de la televisión digital o en los *videoclips* del canal *MTV*, bailando a veces como gráficos, a veces como cuerpos reales en sombra... En la televisión digital reconocemos siluetas que ya han sido liberadas por completo de su dependencia a las condiciones lumínicas naturales, y son en la actualidad entendidas como un concepto gráfico autónomo e híbrido.

Por tanto, como se puede ver, son muchos los ejemplos de figuras en silueta que son patrimonio de nuestra cultura visual. Esta investigación intentará demostrar que la silueta es un concepto relevante y activo en nuestra Historia Iconográfica. Reclamadas por el diseñador en distintos casos y para responder a distintos objetivos, las figuras silueteadas son usadas por su eficacia y versatilidad comunicativa.

Por otro lado, merece la pena recordar también cómo nos seducían desde muy pequeño aquellos juegos de sombras de manos que conseguían ser, en una pose ensayada, distintos animales proyectados en sombra sobre una pared.

Para nuestros ojos de niño, dominar la silueta de las formas que nos rodean ha sido siempre una experiencia cautivadora. Lo cierto es que el niño se entretiene y se asombra fácilmente con la aparición de figuras que aparecen frente a sus ojos ingenuos. Figuras inesperadas, animadas por efecto de la sombra llegan a sorprenderle. Nada parece ser lo que es en el juego de manos de sombra. Nuestra mirada de adulto no ha perdido del todo ese goce ingenuo. Todavía disfrutamos al participar en la comprensión de la figura proyectada bajo mínimos, nos sigue seduciendo la versatilidad de la sombra arrojada cuando ésta es diseñada estratégicamente por el autor. Aún quedamos sorprendidos por la capacidad de generar alternativas figurativas, ilusiones visuales. Nos continúa seduciendo lo rudimentario de este truco y nos sigue asombrando que sólo con las manos colocadas con ingenio, se puedan presentar, "dibujar" distintas figuras animadas. Lo que es, deja de serlo para proyectar la idea de ser otra cosa. Es creación.

Dominar la proyección de la silueta es cosa de especialistas, y por qué no, asunto de magia. Esta magia de generar alternativas desde la ambigüedad, desde la mancha, está muy presente en la práctica del lenguaje artístico. En la representación figurativa se trata de proponer y entrenar la imaginación donde la forma, la mancha ambigua, puede ser cualquier cosa. La capacidad de dibujar en cierta medida es la mirada educada, entrenada en esta dirección. La acción de dibujar es el resultado de este mismo juego perceptivo de inventar figuras a partir de formas vagas. El dibujo es un proceso perceptivo de aproxi-

mación y de ambigüedad formal, ya que al dibujar, tratamos de atrapar la específica silueta de la figura, nos intentamos aproximar, intentamos acercarnos a su perfil, a aquella modulación que nos es familiar.

A todos, alguna vez, nos llamó la atención una casual nube que parecía tener la silueta de alguien o de algo. ¿Pero cuándo una forma deja de ser una forma casual y pasa a querer ser reconocida como una figura, cuándo la mancha es una silueta? ¿Qué se percibe en una mancha ambigua del test psicológico de *Rorschach*? Por ello, en este mismo sentido, también discutiremos cómo desde la experiencia, el sujeto ha registrado imágenes estereotipadas, clasificadas en la memoria. Veremos cómo la participación de las *imágenes mnémicas* serán esenciales para la identificación y comprensión de las siluetas.

*La brevedad es el alma del ingenio* nos decía W. Shakespeare en un texto de Hamlet. Saber omitir y prescindir del detalle, saber cuándo se deben ocultar datos en beneficio de la expresividad y la eficacia de un determinado mensaje, supone todo un reto para el buen comunicador. *Lo breve, si bueno, dos veces bueno,* proclama el dicho popular. La silueta, como la versión más básica y simple de la figura, ofrece la valiosa posibilidad de economizar eficazmente el lenguaje visual y de no usar dos "palabras" cuando es suficiente usar sólo una. Lo que se comunica brevemente, cargado de significado y expresado desde los mínimos, casi siempre proyecta una imagen de gran potencia y valor para el espectador. Controlar los silencios para potenciar la emisión de un determinado mensaje; ya sea desde el lenguaje hablado o se trate en cambio, de proyectar una imagen que emita visualmente un mensaje, lleva consigo una cierta madurez comunicativa. Tener la capacidad de simplificación de la forma demuestra un indudable control de la figura que se proyecta y denota asimismo una gran capacidad comunicativa.

Veremos cómo la silueta es aquel estado puro de la figura que se carga de toda esta intensidad del valor de lo breve, que en la mirada del espectador activa una serie de valores psicológicos. Veremos cómo a menudo, el ojo del observador queda hipnotizado al entrar en contacto visual con esta peculiar e intrigante versión de la forma, a medio camino entre la realidad y la abstracción; entre la sutil frontera de lo dicho, lo velado y lo que permanece oculto, en sombra. Aquello que puede llegar a ser desafiante y que, de alguna manera, siempre intriga. O por el contrario, queda atraído por aquello que se comunica desde la rotundidad, transmitiendo instrucciones o la información esencial, la más directa, a través de su imagen básica.

Alrededor del concepto de silueta sólo se han podido localizar algunos estudios o recopilaciones que entienden este concepto de manera sesgada. La diversa bibliografía encontrada trata la silueta desde un enfoque unidireccional, entendida sólo como la ancestral

tradición artesanal del *arte de recorte.* También se ha encontrado en la revisión bibliográfica previa, documentación sobre la historia de los retratos de perfiles en sombra. Retratos silueteados que adquirieron gran presencia en la época prefotográfica entre los siglos XVIII y XIX. Pero el concepto de silueta es algo más que esto.

Se puede afirmar que aún faltaba un estudio que valorara el concepto en su verdadera magnitud. Es decir, faltaba una investigación que se realizara analizando el papel histórico de la silueta, analizando su verdadero potencial comunicativo y compositivo. Y por ello, nos propusimos señalar su relevancia para la docencia de la imagen y posicionar de manera actualizada el concepto en la disciplina del diseño de la imagen.

Por ello, el presente trabajo se plantea el reto de exponer y analizar el potencial expresivo del concepto de silueta abordándolo ahora desde diversas posiciones (pintura, cine, cómic, televisión, etc.) con el objetivo de intentar realizar una primera clasificación tipológica y mostrar desde la realización de una visión panorámica e histórica, las cualidades que este concepto enseña. Ofreciendo reflexiones de valor para el proceso formativo de artistas y diseñadores gráficos.

Tal vez uno de los aspectos que hacen que esta investigación tenga especial interés, sea la sensación de ser éste, a priori, un tema en sí mismo simple o básico. Analizar el concepto de silueta, tan familiar y asequible, y que está relacionado con la percepción cotidiana, es el principal riesgo y a su vez el gran mérito de esta tesis. De hecho, la popularidad de este concepto pronto nos pone en guardia. El uso cotidiano de la palabra añade dificultad en la exposición de su marco teórico. Hay que intentar combatir con las consideraciones preestablecidas que se tienen y que aparecerán irremediablemente interrumpiendo o contaminando la exposición lineal de este documento. Se requiere, a pesar de la familiaridad del concepto, abandonar las posiciones adquiridas. El acierto de este estudio es plantear un riguroso análisis para explicar desde el punto de vista disciplinar y artístico aquello que aparentemente es obvio y que sin embargo conlleva una mirada paciente y en consecuencia aporta una reflexión compleja.

*Consideraciones relativas al concepto de silueta. Su evolución histórica y sus aplicaciones en la iconografía contemporánea*, se elabora recopilando fuentes populares muy próximas, que están al alcance de cualquiera de nosotros si en la búsqueda, imponemos una mirada insistente y obsesiva. Lo que, a nuestro juicio posibilita destacar sobre todo el interés de estas páginas, es la elección de situarnos frente a un concepto que primeramente parece manido, controlado, poco productivo y presente en boca de todos, pero que sin embargo, al profundizar en él pronto se descubre que no está bien asimilado. Un

filón se encuentra y caminamos sorpresivamente sobre un campo casi virgen. Se trata entonces de señalar, de ordenar y clasificar un concepto visual y gráfico que sirva para comprenderlo y mostrarlo en todo su esplendor.

El análisis pormenorizado que aquí se plantea acerca de los usos de la silueta, entendemos que construye finalmente un original documento. El estudio de la silueta ofrece una indiscutible aportación para el corpus disciplinar de la imagen contemporánea y ofrece una nueva "entrada" docente, aportando un nuevo temario para el aprendizaje del diseño de la imagen. Traduciéndose por tanto, en consideraciones que ayudan al diseñador en la toma de decisiones en la elaboración de la imagen.

También en esta investigación interesa reflejar y afianzar la relación que tiene el concepto de silueta con el asumido espíritu moderno, tan vigente aún en la contemporaneidad. Aquel "menos es más" de *Mies Van der Rohe*, la estilización y síntesis de la figura tras la consecución de una mirada crítica y madura que interpreta la realidad. El diseñador somete las formas naturales y sus atributos a una exigente depuración formal, a una representación sintética en favor de su función comunicativa. La silueta aunque fue la primera representación figurativa prehistórica, se mantendrá en la actualidad como un concepto que paradójicamente se asocia y sigue proyectando la idea de modernidad o vanguardia.

En la actualidad, se revaloriza aquella comunicación directa que es capaz de economizar al máximo los recursos propios del lenguaje para lograr establecer así un eficaz mensaje visual. El lenguaje del hombre moderno se mueve en términos de rentabilidad, simplicidad, síntesis y eficacia. Y es en este contexto contemporáneo, aceptando estos valores óptimos de comunicación, donde la silueta aparece fortalecida y es usada en abundancia.

También se trata ahora de averiguar cómo el concepto de silueta, en su relación indisoluble con el concepto de figura y como se mencionó más arriba en su relación con la forma ambigua y el dibujo, influyó de manera determinante en la consecución de un dibujo realista, que alcanza asombrosos resultados durante el período del Renacimiento. Dibujos que se definen desde el registro de una específica silueta y que son representaciones de figuras que se organizan desde el contorno, que proponen un determinado gesto gráfico y que puede ser ensayado y realizado con la ayuda del calco o el dibujo memorizado. Estos planteamientos nos permitirán afirmar que el concepto de silueta debe estar presente en las primeras lecciones del dibujo. Como así estuvo centralmente en los planes de estudio de la educación artística primaria que recibieron

los grandes artistas de vanguardias del siglo XX, donde se trabajaba desde la acción del recorte y desde las posibilidades formales del valor de lo geometría, la síntesis y del perfilado en las figuras planas.

En definitiva, se trata en esta investigación también de mostrar el valor de la silueta para la enseñanza del dibujo artístico. Ineludible implicación, debido a la relación directa del concepto de silueta con el concepto de forma y el concepto de figura, fundamentales en la acción del dibujar.

Podremos ver cómo aparece en esta primera década del siglo, un lenguaje mestizo muy sugerente que hace un uso emocionado y desprejuiciado de la figura en silueta, que está al servicio de la creación visual contemporánea. Aparecen siluetas hasta aquí nunca antes vistas como son aquellas figuras proyectadas con un foco de luz interior, o hechas de humo, agua o rellenadas utilizando cualquier efecto fotográfico digital que ha cambiado la estética y las posibilidades de los diseñadores gráficos. Se descubre y se inicia desde la década de 1990 un nuevo territorio híbrido, un nuevo laboratorio donde poder experimentar y revolucionar el concepto de silueta. La imagen digital hace posible la convivencia de las imágenes bidimensionales con aquellas que proyectan por el contrario, la ilusión de la tridimensionalidad proyectando un espacio virtual imposible.

Estamos hoy frente a una época de gran riqueza gráfica, familiarizados con un nuevo tratamiento de la imagen en el contexto digital; estamos frente a un panorama de grandes oportunidades para la revitalización de la imagen estática tanto como la secuencial. Y estamos en el inicio de nuevas experiencias de representación con los recientes avances tecnológicos, al reconocimiento de la silueta de los cuerpos físicos en movimiento para ser vinculados con un modelo virtual interactivo. Y del análisis de todo ello, se desprende que éste es un excelente momento para volver (como se mencionó al comienzo de esta introducción) a reflexionar sobre los conceptos gráficos de siempre que participan en las decisiones gráficas. Introduciendo nuevas perspectivas según los nuevos tratamientos en la generación de la imagen y en consecuencia con el concepto de silueta.

Con el objetivo de potenciar el valor didáctico de esta Tesis, se propone en cada uno de los bloques temáticos y a modo de introducción a su contenido, un esquema didáctico que presenta el recorrido teórico efectuado y que seguidamente, en cada bloque, se va a encontrar el lector. Además para favorecer la compresión de este documento, en casi todas las páginas al margen, se extraen anotaciones del texto. Destacando información de valor, a modo de subtítulo, con la finalidad de resaltar aspectos relevantes de cada apartado, aquellas consideraciones que se desarrollan en el párrafo más cercano.

Debido a la extensión de una investigación de este tipo, se intentó también conseguir que se pudiese acceder a la información en un primer nivel de lectura; a través del seguimiento de los esquemas que sirven de portada a cada bloque, las anotaciones que acompañan al texto en los márgenes y a los comentarios analíticos que acompañan la gran cantidad de ejemplos visuales que han sido recopilados para dar forma a esta Tesis y que hacen posible una comprensión rápida y simplificada.

A la paciente recopilación de los ejemplos de usos de la silueta (cerca de 800 imágenes), hay que destacar la gran cantidad de imágenes de producción propia, que sirven en algunos casos para constatar y corroborar los argumentos teóricos encontrados. A nuestro entender, esta investigación bien pudiera sólo sostenerse por la recopilación y la autoproducción de las imágenes, ya que en sí mismas supone una documentación novedosa al agruparse y constituirse un marco teórico que proporciona un nuevo material docente.

Finalmente a este proyecto le acompaña un DVD con las distintas secuencias animadas que forman parte de estos ejemplos analizados y que ejemplifican los usos visuales donde el concepto de silueta, en este caso proyectadas en movimiento, de alguna manera han sido protagonista. Así que en algunos ejemplos el lector recibirá una llamada al archivo que se encuentra en el DVD adjunto.

## 1.2. Justificación y objetivos de la investigación.

El objetivo de esta tesis consiste en detectar cuáles son las consideraciones fundamentales relacionados con el concepto de silueta: analizando la historia de su uso y discutiendo sobre cuáles son las aplicaciones de este concepto en la imagen contemporánea.

Apenas definido y controlado, en contraste con su común utilización en nuestro lenguaje, el concepto de silueta se convierte aquí en la cuestión principal que se trata de aclarar.

Sorprendentemente utilizado erráticamente en su definición por la gran mayoría, es éste un concepto que no cuenta, o al menos no lo hemos encontrado hasta el momento, con un específico marco teórico, ni con una catalogación tipológica que pueda verificar el determinante valor que tiene y su implicación en el diseño de la comunicación visual.

Así pues, se parte de la hipótesis de que la silueta debe entenderse como un concepto fundamental para el diseño de la imagen y que por tanto, su estudio debe servir para

contribuir, desde su ineludible presencia, en la educación visual. Se trata aquí de validar este concepto en las lecciones básicas e introductorias para el aprendizaje del diseño de la imagen y del dibujo. Mostrándose en esta oportunidad como un tema central.

Se pretende demostrar que en el análisis del concepto de silueta se encuentran hallazgos de gran utilidad para el especialista de la imagen contemporánea. Y se propone una inquisidora mirada que revise la Historia de la Imagen con la atención puesta en exclusividad en este concepto. Aunque la palabra silueta está muy presente como término popular en nuestro lenguaje, como dijimos en el apartado anterior, no hemos hallado ningún precedente hasta la fecha, que lo analice con suficiente rigor y como concepto abierto. Es decir, el concepto de silueta ha sido entendido exclusivamente como una acción de recorte del papel y se ha limitado a reconocerse como una extendida práctica artesanal.

Aunque la silueta es un concepto común, ligado íntimamente al concepto de Figura, en principio, puede parecer un término de escaso interés y de poca relevancia, pero se llegará a comprobar durante el desarrollo de esta exposición todo lo contrario. La mirada superficial que hemos realizado hacia el conjunto de experiencias visuales acumuladas a lo largo de la Historia de la Imagen, efectuada ahora con el hilo conductor de la silueta, permite construir un nuevo marco teórico que como digo, busca revalorizar este concepto.

A pesar de lo elemental y a pesar de la importancia de este término tan básico para el diseño de la imagen, se ha comprobado que los estudiantes universitarios llegan a las aulas sin conocer realmente su definición, sin ni tan siquiera, haber tenido en cuenta conscientemente como herramienta eficaz para la comunicación visual.

Nos interesamos por este término como recurso utilizado por los especialistas y docentes del diseño de la imagen, pero a la vez, curiosamente, entendemos que la idea de silueta está difusa en su especializado uso y nos propusimos el reto de dominarlo como concepto. Generando un corpus más extenso que consolidara dicho uso a través de un conocimiento más amplio, exponiendo sus métodos operativos gráficos y visuales específicos.

En seguida se detecta que la palabra silueta se diluye entre los términos de sombra, de contorno, de figura, sin una clara separación. Y nos planteamos el objetivo de definir y dominar el término. Es interesante destacar que a menudo el estudiante no sabe a que se hace mención cuando se refiere a la silueta. ¿Qué es una silueta: el perfil, el contorno, el dintorno, la superficie, la figura o la sombra propia de la figura?

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la silueta (del francés silhouette) su definición viene expresada así :

*1. f. Dibujo sacado siguiendo los contornos de la sombra de un objeto. 2. f. Forma que presenta a la vista la masa de un objeto más oscuro que el fondo sobre el cual se proyecta. 3. f. perfil (contorno de una figura).*

Todas estas definiciones parecen también quedar en el aire, ¿es la silueta sólo un dibujo de sombra? ¿Es siempre una forma más oscura que el fondo que la envuelve? ¿Siempre tiene que ser el fondo más oscuro para detectar la silueta? ¿Es forma o figura? ¿Es el perfil o el contorno de la figura?

La utilización errónea de la palabra y la ambigüedad de cómo es usada en nuestro idioma, produce gran distorsión para el entendimiento de este concepto. Y resolverlo será nuestro punto de partida y será el objetivo genérico a resolver.

Esta tesis es el trabajo contenedor que unifica una información que siempre ha estado alrededor de las intervenciones del diseño gráfico. Existía diluida, deshilada frente a nuestros ojos, diría que incluso se intuía. Nuestro gran objetivo es lograr consolidar este discurso, seleccionando y creando ejemplos visuales para la enseñanza y el disfrute pleno de este concepto, ofreciendo un definido marco teórico.

El estar en los conceptos de siempre e interrogarlos obsesivamente; repensarlos, a menudo nos trae insospechadas e interesantes reflexiones. Así es que se trata aquí de iniciar un camino con poco peso en el equipaje; con un posicionamiento o atención predefinida. Una mirada inquisitiva que sólo mire a la versión de la figura en silueta. Se pretende recoger lo que nos depara la Historia de la Imagen si es releída desde el estudio particular del uso de esta modalidad de la figura.

Se aportan ejemplos visuales y conocidas muestras gráficas que catalogan y permiten conformar un inédito material sobre cómo ha sido usada la silueta y de esa manera posibilitar la elaboración de un discurso teórico, hasta ahora inexistente, que ponga de manifiesto las cualidades comunicativas de este recurso gráfico y visual.

En definitiva, esta tesis es un documento original que oferta una visión panorámica de los usos de la silueta; donde se diseccionan las claves de este concepto y se averigua el por qué es utilizada y cuáles son las cualidades y consecuencias que se derivan al elegir la representación de la figura a través de la silueta en el diseño de las imágenes.

La presente investigación se puede enumerar a través de los siguientes grandes objetivos:

Objetivos:

**1. Definir el concepto, realizando una clasificación tipológica y un análisis de las situaciones perceptivas en la visualización de la silueta para elaborar un marco teórico del concepto de silueta.**

**2. Demostrar el valor del concepto de silueta en el control de la imagen que se diseña y argumentar sus específicos valores psicológicos para la comunicación visual y sus características.**

3**. Localizar las aplicaciones contemporáneas de la figura en silueta en la iconografía occidental, realizando una valoración crítica para situar el concepto dentro del marco de la docencia y la práctica del dibujo y diseño gráfico actual**.

**4. Elaborar una breve historia del uso de la figura en silueta. Proponiendo un catálogo histórico-crítico.**

**5. Evidenciar la dualidad de los conceptos y la interrelación existente entre ellos.**

## 0.3. Metodología.

Esta tesis se hace posible acometiendo la tarea de recopilar minuciosamente los ejemplos que aquí se presentan. Este muestrario de siluetas viene siendo el resultado de una mirada crítica y lenta al imaginario visual de la Historia. Lo que, sin lugar a dudas, hace de este empeño una tarea ciertamente inabarcable.

Es en este abierto y extenso campo de las artes visuales donde esta investigación desea situarse. Sin duda, quedan ejemplos de siluetas fuera de esta recopilación histórica, pero se ha intentado aquí recoger aquellas que, a nuestro entender, pueden reconocerse como imprescindibles y características. Ya que son aquellas que forman parte indiscutible del acervo cultural del hombre occidental a quien se dirige esta investigación.

Se trata entonces de desempeñar una paciente tarea de seleccionar aquellos ejemplos que nos permitan llegar a demostrar el interés que encierra el concepto de silueta y como consecuencia de ello poder extraer las conclusiones oportunas para la enseñanza del diseño en la comunicación visual. Tras una persistente mirada hacia los usos de la silueta a lo largo de la Historia se consigue una rica documentación como primer recurso para obtener muestras, experiencias, que nos permitirán plantear posteriormente la discusión y depuración del corpus específico de la presente tesis doctoral.

Esta investigación se efectúa un paseo panorámico por los momentos más significativos de la Historia de la Imagen en nuestra cultura occidental, recogiendo una serie de ejemplos relevantes que permiten elaborar una completa teoría acerca de la silueta. Se seleccionan los ejemplos idóneos en cada caso, para provocar los comentarios críticos de la tesis. Para ello, nos hemos servido en gran medida de fuentes localizadas en la red, debido a la escasísima bibliografía específica hallada sobre esta materia y también nos

servimos de ejemplos significativos existentes en distintas modalidades artísticas como son la Pintura, el cine o el cómic, la publicidad... También se elaboran expresamente para este trabajo otros ejemplos gráficos de producción propia, necesarios para la comprensión de determinadas cualidades, circunstancias o características de la silueta.

Recientes espacios creados de almacenamiento de información como *youtube,* permiten tener acceso público a una extensa documentación audiovisual. Buscando en las nuevas videotecas y fuentes documentales que son los sitios web, que promocionan los proyectos que realizan los estudios de diseño de un mundo globalizado, se obtiene una visión también panorámica de las manifestaciones visuales que permiten ser fiel reflejo de lo que acontece en el panorama gráfico y visual en la actualidad.

Para este tema que se inserta en el diseño, sobre todo internet es el lugar natural para encontrar información especializada en comunicación visual. Ya que es el espacio donde se almacenan y se "cuelgan" las propuestas de todos los estudios profesionales que diseñan las imágenes que vemos en el cine o en televisión marcando la tendencia del diseño de la imagen actual. Si bien la red no es un lugar muy ortodoxo donde recoger las fuentes documentales, este proyecto se nutre en buena parte de estas fuentes. Una búsqueda especializada en internet nos ha servido notablemente para fundamentar esta tarea investigadora y se consideró de gran utilidad por ser el espacio natural donde queda registrado en la actualidad el diseño de la imagen.

La metodología seguida para realizar esta investigación consistió en diseñar el índice del proyecto que debía estar centrado en resolver las preguntas elementales del ¿qué, cómo, cuándo, dónde?. El trabajo se desarrolló en distintas fases:

Bloque 1

La primera fase, denominada *Consideraciones generales,* consistió en preguntarnos acerca de qué es la silueta (¿Qué es la silueta y cómo se visualiza?). Y desde un continuo preguntarse aparecían los contenidos que se iban relacionando. En esta primera fase se realizó una revisión bibliográfica. Y tras realizar la búsqueda exhaustiva para analizar qué se entendía por silueta, sólo han sido encontrados argumentos que ponen de manifiesto que el concepto ha sido sólo analizado y valorado como una operación de recorte de una figura en el papel, relacionada siempre con la práctica artesanal o el arte popular o como un recurso visual siempre muy marginal. Reconociéndose como una actividad muy encorsetada, ya aparentemente muy superada en la actualidad.

Se detectó entonces que si se reflexionaba sobre este concepto con una amplitud de miras, se conseguiría asimilar su verdadera dimensión y además contribuiríamos de esta manera en la construcción de este nuevo tema de reflexión, ofreciendo un nuevo corpus

teórico para los primeros niveles del diseño de la imagen. El intento de definirla, nos sitúa en la necesidad de estudiar también los conceptos asociados a la silueta, tales como *fondo*, *figura*, *contorno*, *perfil*, *dintorno*, *encuadre*, *sombra*, *umbrales perceptivos* en la competencia de figura y fondo, la implicación del color, etc... Y también nos sitúa en el estudio del fenómeno de la visión (Gibson y Kepes, con *El lenguaje de la visión* y *La percepción del mundo visual* respectivamente), por la necesidad de comprender cómo se produce el proceso perceptivo, que también revisa la organización perceptiva de la forma desde unos principios o leyes gestálticas (basado en la *Psicología de la Gestalt*), aclarados en un nexo común por los planteamientos de R. *Arnheim* en *Arte y percepción visual*.

Debido a la escasa documentación existente encontrada, para estudiar en exclusividad el término de silueta, también las fundamentales reflexiones encontradas en la obra de E. H. Gombrich sobre la imagen y la obra artística sirvieron de apoyo y significaron una ayuda constante para acompañar y afianzar nuestras consideraciones.

En las investigaciones de Gombrich se encontraron diferentes claves para ordenar el difícil muestrario (por lo prolífico e inabarcable del tema) y confeccionar con él el armazón teórico de este proyecto. Títulos como *Arte e ilusión*, *La imagen y el ojo: Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, sirvieron para centrar la base de la cuestión planteada y penetrar mejor en la estructura profunda del tema elegido. ya que la revisión bibliográfica de estos ensayos de Gombrich sugerían reflexiones que fácilmente podían ser relacionadas con el tema escogido.

Se ha de destacar aquí también la *Breve historia de la sombra* de Victor Stoichita publicado por Ediciones Siruela que ha servido también de guía y de estímulo para esta investigación. En este caso Stoichita plantea una revisión sobre la Historia del Arte, dirigiendo la mirada en exclusividad al concepto de sombra y aportándose así en este ensayo la lectura de otra Historia de la imagen. En este ocasión contada desde la sombra como protagonista. Quizás haya sido tras la lectura de esta investigación sobre la Historia de la Imagen contada desde la sombra lo que provocara la idea de acometer este estudio, en este caso ahora atendiendo a un nuevo concepto que está tan hermanado a la sombra como lo es el concepto de silueta. En *Breve historia de la sombra* se descubre el interés que se localiza en acometer el análisis de un concepto básico en exclusividad y seguir su rastro a lo largo de la Historia ya que aporta un conocimento complejo y extenso del concepto a través de su uso. Se intuía que algo parecido se podía conseguir con el estudio de la silueta que a diferencia del trabajo de Stoichita se plantea, no como la historia de un concepto (que también) si no más bien como la consecución de un marco teórico que define el concepto. Junto a la silueta también debe quedar incluido el concepto de sombra.

En Historia de la sombra parecen quedar fuera, propuestas figurativas muy próximas a este concepto y que no son sombras. La lectura de esta investigación abría nuevos interrogantes. ¿Qué hay de aquello que es mostrado sin detalles, como un recorte con apariencia de sombra y que no tiene por qué serlo? ¿Qué relación hay entre el concepto de sombra y el de silueta?, ¿Hay una información útil si se plantea la Historia de la Imagen desde el cómo se entiende y ha sido usada la figura en silueta?

Lo esencial y lo más complejo en esta investigación ha sido la elaboración y estructuración del índice del tema que nos ocupa. Esa operación en sí misma es un proceso de búsqueda: localizar aquellos apartados que permiten construir y que definen el marco teórico del concepto de silueta que aquí se presenta, es lo fundamental.

Una vez conformado el contexto teórico donde se sedimenta, se arraiga el concepto de silueta, se pasó a la segunda fase del trabajo investigador. ¿Cómo ha sido usado en el concepto en la Historia de la imagen?. Realización de una breve historia de la silueta. Bloque 2

En esta segunda fase se ordenan las muestras seleccionadas, las fuentes que pacientemente fueron recopiladas durante varios años y que se entendían encajadas en un catálogo de usos, una recopilación de casos ejemplares, que nos permitiera realizar una reflexión cronológica desde aquellos ejemplos que la Historia de la Imagen pudiera proporcionar. Analizando en las distintas épocas históricas como y por qué surge la silueta y para qué fue usada, nos permite escribir su propia historia.

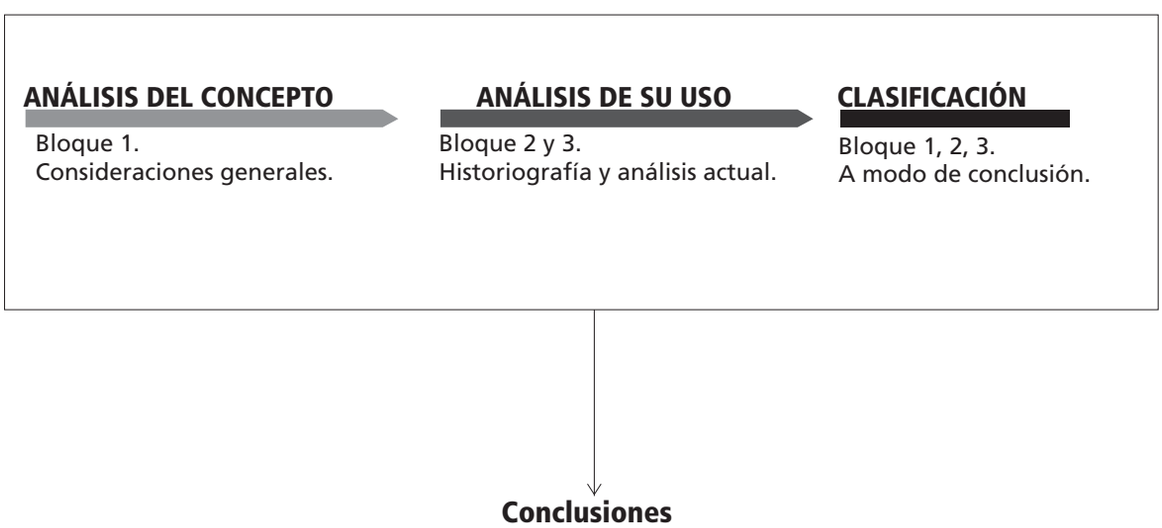
Seleccionados y analizados los ejemplos que dan forma e ilustran esta tesis, los mismos se convierten así en testimonio y muestra de la importancia que tiene la silueta para el control del lenguaje gráfico en la comunicación visual.

La mirada panorámica que se efectúa en esta fase, nos permite ir acotando y valorando los usos de la silueta imponiendo una reflexión crítica que desemboca en el desbordante siglo XX y en la contemporaneidad donde el concepto de la silueta renace, se rejuvenece y explota como recurso gráfico en la iconografía. Será el siglo XX y XXI analizado aparte como la tercera fase. Que en su dificultad de hacer una valoración lineal, estrictamente cronológica se analiza según los distintas atenciones que van apareciendo y que van exponiendo el uso de la silueta contemporánea. Bloque 3

Una vez expuesto el concepto de silueta (bloque 1), se revisan las circunstancias y usos localizados en la Historia (bloque 2 y 3) se procede a realizar una primera clasificación tipológica de la silueta a modo de conclusión de qué es y cómo ha sido usada. Bloque 4

En definitiva, buscar ejemplos en el arte primitivo, averiguar su valor de lenguaje visual codificado en el arte egipcio, reflexionar acerca de la consideración narrativa de las figuras negras en las vasijas griegas, atender al diseño de las siluetas importadas de oriente para el teatro de sombras o aprehender el perfil que se siluetea como posiblemente lo hiciera la pintura renacentista; pasando por el desbordante torrente del siglo XIX, XX y principios del XXI, con proyectos diseñados en la actualidad para la TV o el cine, o los abundantes ejemplos de superficies dibujadas como macizas manchas negras sobre las páginas de los cómics, posibilitan construir un enorme banco de experiencias gráficas, que desde esta mirada insistente, entendemos, llegan a constituir ser un tema atractivo y novedoso, desde el punto de vista artístico y también una investigación útil para la enseñanza del diseño de la imagen.

A manera de esquema la metodología seguida para la realización de esta tesis doctoral consta fundamentalmente de tres partes: Análisis del concepto para la construcción del marco teórico, análisis de la historia de la imagen para detectar su utilización, y la clasificación de la silueta.

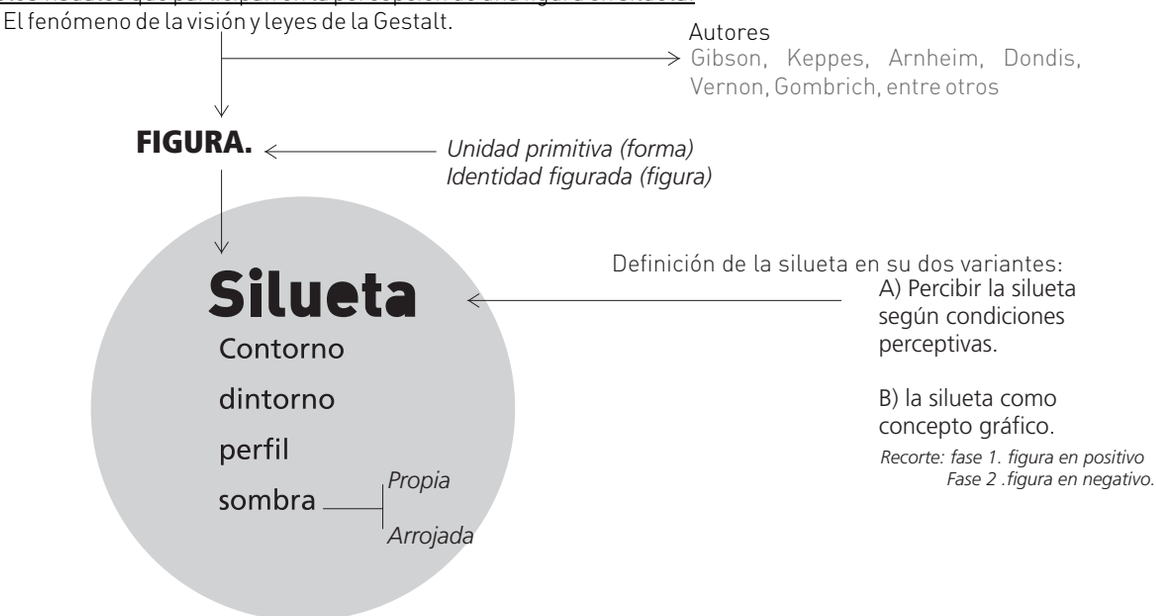


## ANÁLISIS DEL CONCEPTO

**BLOQUE 1**. **¿Qué es la silueta? ¿Cuáles son los elementos constitutivos de la silueta? ¿Cuáles son sus propiedades? ¿Cuándo la percibimos?**

Se trata en esta fase de la investigación de analizar los conceptos que participan en la definición de silueta. Consideraciones básicas para la elaboración de un marco teórico. Conclusiones específicas.

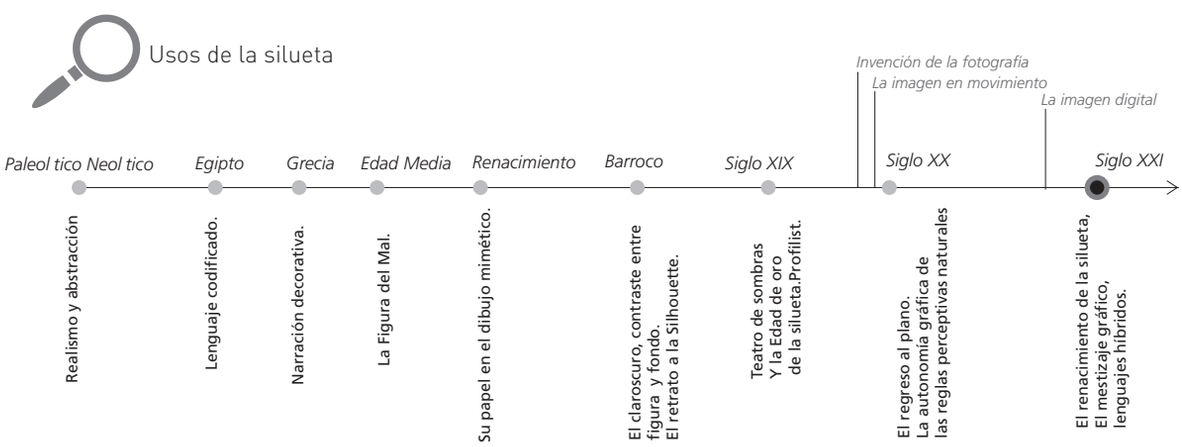
1 - Conceptos visuales que participan en la percepción de una figura en silueta:




## ANÁLISIS DE SU USO

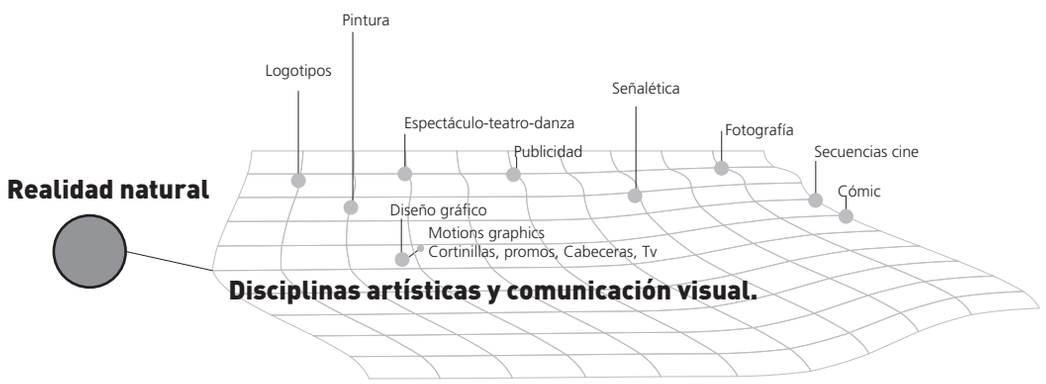
**Bloque 2 y 3.**
Historiografía y análisis actual del uso de la silueta.

**BLOQUE 2.** ¿Cómo ha sido usado el concepto en la Historia de la Imagen?. Realización de una breve historia de la silueta. Localización de ejemplos para la elaboración del un análisis discusión crítica de la evolución histórica de la figura proyectada en silueta. Conclusiones específicas.



**BLOQUE 3.** Catalogación crítica del uso de la silueta a finales del s. XX y primera década del siglo XXI. Exposición del valor de la silueta en la actualidad desde el análisis de ejemplos endiferentes disciplinas artísticas. Cine y Tv, cómics, Pintura, diseño gráfico, animación, teatro y danza, señalética... Conclusiones específicas.

Silueta
aplicaciones contemporáneas
s. XX- 2011



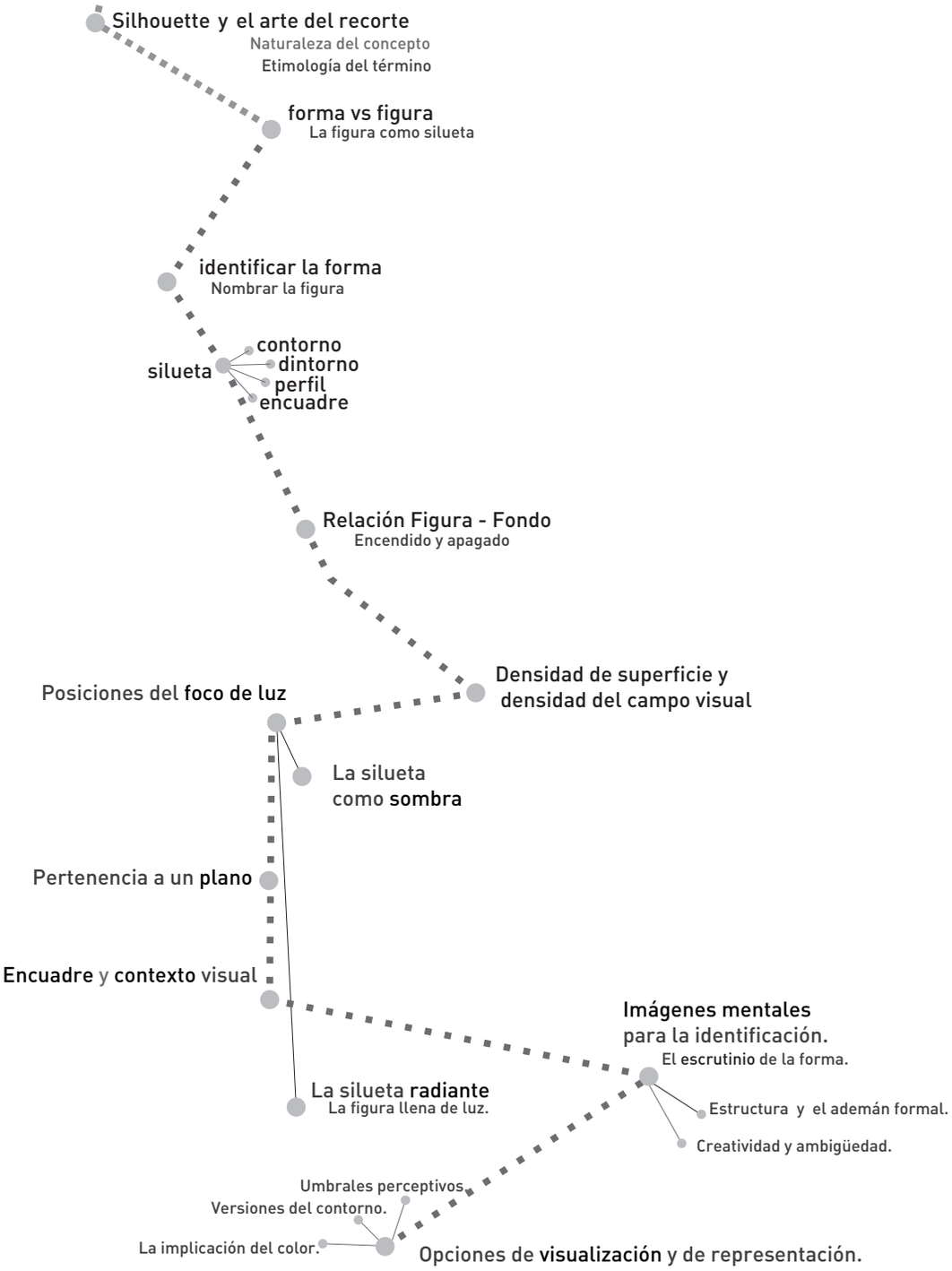

## CLASIFICACIÓN

**Bloque 4.**
A modo de conclusión de los Bloques 2 y 3, se procede a clasificar la silueta.

# BLOQUE 1

## CONSIDERACIONES GENERALES

### análisis del concepto de silueta



## 1.1-**Silhouette y el arte del recorte.** Etimología y naturaleza del concepto.

El concepto de silueta debe su nombre a Ettiene de Silhouette (1709 - 1767), inspector general del Tesoro francés de la Corte de Luis XV.

Silhouette era un gran aficionado a la práctica del arte del recorte o lo que es lo mismo, era aficionado a realizar perfiles silueteados a través del corte de papel. Esta popular práctica de la burguesía francesa consistía en recortar con tijeras un papel generalmente negro acharolado esbozando el contorno de un personaje o de una vista sencilla.

**Ettiene de Silhouette. S. XVIII.**

Silhouette tenía fama de tacaño por las conflictivas decisiones que asumió al frente de las finanzas de su país. Este desafortunado ministro, con objeto de regular la maltrecha economía de Francia, propuso polémicas estrategias de reducción de las pensiones y creó nuevos impuestos a los nobles. Por ello, Silhouette fue víctima de miles de caricaturas y bromas que fueron dirigidas en su contra, llegando a ser "silhouette" la palabra que como mote se usó sarcásticamente por el popular humor francés para denominar esta práctica del recorte. La moda de realizar retratos "a la silhouette" consistía en recortar el perfil (de un rostro en sombra) proyectado sobre un plano[1].

La aceptación y el éxito de las siluetas en la burguesía de la época se debió en buena parte a la rapidez de ejecución de este procedimiento, así como a los módicos precios que se pedían por ellas[2] en clara contraposición con el tiempo que sin embargo se necesitaba para realizar las laboriosas miniaturas o los retratos pictóricos tradicionales. Las siluetas se convirtieron en algo así como las fotos inmediatas conseguidas en la máquina del fotomatón en nuestra época.

Sobre todo, esta afición gozó de gran popularidad en Francia y Alemania en la última década del siglo XVIII y en Inglaterra y América a lo largo de todo el siglo XIX.

El término de silueta entonces tomó su nombre de Silhouette. Su paso fugaz por la política (de mayo a noviembre de 1759)[3] y su fama de tacaño debido a las medidas financieras que este personaje adoptó y sobre todo su afición por esta particular técnica de representación de retratos que ya era conocida en el siglo XVII, le sirvió a Silhouette para ser asociado irónicamente a este popular entretenimiento.

*Fig 1*- Retratos silueteados a la manera tradicional del recorte de perfiles. Perfilados por William Bache en la primera década del siglo XIX.

1. Schläpfer-Geiser Susanne, *Traditional Papercutting: The Art of Scherenschnitte*, Lark Books, New York, 1996, p. 124
2.. Cabezas Lino, Las Máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación. en Gómez Molina Juan Jose, *Máquinas y Herramientas de dibujo*, Ediciones Cátedra, 2002, p. 245
3. Schläpfer-Geiser Susanne, *Op. cit.*, p. 124

El origen del término de silueta es entonces producto del sarcástico humor francés que comparó las medidas rotundas y las propuestas reduccionistas planteadas por su ministro de economía con el resultado visual, rotundo y simple, que se obtiene por medio del procedimiento del corte de papel. La palabra silueta fue admitida por la Real Academia en 1869, pero utilizada en francés desde al menos 1801.[4]

Este fue el origen del término de silueta que queda inicialmente señalado como una modalidad artística barata y que como resultado ofrece una representación simple del individuo que se retrata.

La silueta es el recorte de una figura (un perfil) sobre un papel (cuttingpaper[5]). Y en esta operación se distinguen distintas fases . Fig.2

Fig.2. Exposición de las diferentes fases en el recorte de una silueta. Producción propia I.B.

En la fase 1 la silueta se percibe como una figura perteneciente al plano del papel; se trata del dibujo del contorno de la forma que representa, en este caso, el perfil lateral de una joven.

En la fase 2 se obtiene un recorte. La silueta se separa del plano al que pertenece mostrándose la condición de "doble" del concepto de silueta. De una sola operación de recorte se obtiene una silueta por duplicado; una en positivo (superficie que se extrae del plano) y la silueta que queda como negativo (silueta representada por ausencia en el plano del cuadro).

Fase 3 y 4; Es el resultado de la operación de siluetear una forma. Obtención de la "doble" silueta. En la fase 3 vemos el plano recortado, la silueta en negativo y finalmente la fase 4 donde se concluye con la obtención de la silueta como proyección aislada de un perfil, siendo una superficie independiente.

*Fig.3* Retrato de August Eduart. El célebre *profilist* (*siluetista o perfilador*) aparece recortando una figura.

Entonces en su origen etimológico el término de silueta se refiere inicialmente a la figura humana, a retratos representados desde la práctica del recorte de perfiles. Pero pronto el término de silueta se hace extensible y se usa para denominar cualquier forma obtenida desde esta operación de síntesis y cuyo resultado presenta la figura desde un recorte, que expone y obtiene siempre una superficie identificable.

4. Coromines Joan y Pascual José A., *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, Volumen V, Editorial Gredos, Madrid, 1986 ,pp. 249-250.

5. En esta investigación del término de silhouette se debe tener en consideración otros términos hermanados en la lengua inglesa como *Cutouts, papercutting,, hollow-cut, shades,* o *scherenschnitte* en alemán, ya que son sinónimos de la palabra silhouette y de la práctica del recorte de perfiles . De hecho donde existe verdaderamente una gran tradición es en esos países, en Suiza y Polonia, en México con el Papel picado y en su origen en China. Ver p.71

Así, el arte del recorte muestra un universo formal de figuras rotundas. Multiplicidad de formas de cautivadora simpleza conviven con las figuras antropomorfas y con los retratos obtenidos a través del recorte de perfiles en sombra.

*Fig.4 -7.* La forma se recorta con rotundidad sobre el fondo. Una figura silueteada no presenta ningún detalle dentro del plano que fija el contorno de una forma. La silueta puede ser tanto de una figura viva como inerte y se recorta visualmente del fondo que la envuelve. Reconociéndose como una superficie unitaria.

*Fig. 8-10* Ejemplos del tradicional trabajo del papercutting, en Alemania también conocido como *Scherenschnitte. En alemán Scheren-* tijeras, *schnitte-* corte, estampa, recorte. Abunda en el arte tradiconal la representación de escenas de gran complejidad y detalle.

Si bien como se ha dicho, la silueta es el resultado obtenido en la operación del recorte de perfiles y recorte de papel *cuttingpaper*, el concepto de silueta evoluciona para dejar de ser entendido exclusivamente como una fácil técnica en general de representación de retratos, llegando a superar su condición de ser un papel recortado.

El concepto de silueta no ha sido aclarado y a menudo es utilizado como sinónimo de contorno ,de perfil ,de forma o de sombra como si se tratara de la misma cosa. Y no lo son. Aunque palabras muy cercanas entre sí, habrá que analizar cada una de estas definiciones para controlar la definición del término de silueta.

El concepto de silueta pasa de ser una idea que define la proyección recortada de una figura simplificada "a la silhouette" , es decir, una forma que presenta solamente la masa uniforme de la figura respecto a un fondo, a ser también el término usado para la definición de ciertas representaciones similares que también se perciben en la naturaleza, quedando este concepto enlazado al concepto de sombra, es decir, a la percepción de la figura observada a contraluz. No se trata de la sombra arrojada, sino de la figura ennegrecida u oscurecida por la ausencia de luz.

Las siluetas que también se perciben en la Naturaleza, son formas observadas bajo determinados condicionantes perceptivos. Asimismo son formas rotundas conseguidas mediante la eliminación de detalles internos, por medio del procedimiento del *arte del recorte* (igualmente denominadas siluetas). De esta manera, se va imponiendo esta denominación para un uso más común, extenso y a su vez más confuso. Se usa el término de silueta tanto en el lenguaje gráfico (representación) como para definir ciertas figuras percibidas en nuestra realidad circundante.

Silueta viene siendo la palabra que se utiliza para definir todas aquellas formas representadas en su versión más simple, sin detalles internos, que viene a ser aquellas figuras presentadas exclusivamente en términos de figura y fondo; consideración muy importante que será retomada más adelante.

Habrá que diferenciar claramente entonces, y antes que nada, los dos territorios perceptivos en los que el concepto de silueta aparece. Por un lado, la aparición de este concepto en determinadas formas naturales percibidas bajo unas determinadas condiciones visuales. Y por otro lado, la figura en silueta como modalidad de representación de la forma en la representación gráfica, es decir, entendida como entidad gráfica, lo que sin duda ofrece un interesante catálogo de usos de formas silueteadas.

Dicho de otra manera: el término de silueta es la definición utilizada para nombrar a determinadas figuras que se perciben en la naturaleza y a su vez, es la palabra que nombra a determinadas versiones figurativas que aparecen en la práctica de la representación gráfica de las formas naturales, debiéndose diferenciar en este primer bloque de la investigación las siluetas percibidas en la realidad y las siluetas entendidas como recurso gráfico en el diseño y en la percepción de imágenes.

En nuestra realidad circundante las figuras aparecen silueteadas o perfiladas bajo la implicación de una serie de condicionantes ópticos. En particulares campos visuales con reducida visibilidad, los atributos de la formas se difuminan y debilitan percibiéndose las

figuras solamente desde la globalidad, mostrando sólo su perfil. También, las formas observadas en condiciones de escasa visibilidad se presentan en términos absolutos de corporeidad, reconociéndose sólo la masa de la figura, sin sombra propia ni detalles internos. Estas figuras también son denominadas como siluetas, ya que son percibidas sin volumetría, como si se trataran de formas planas que se recortan de un fondo contrastado. La silueta debe ser una proyección que se recorta en un plano (ver pp.72-81). Hay una pérdida obligada de una dimensión de la forma; la profundidad en el eje z deja de percibirse para que se dé este fenómeno. "Leemos" la figura en el eje xy. Es decir, en la naturaleza aparece la silueta al reducirse la forma tridimensional de un determinado cuerpo al carácter o naturaleza del plano; debido a los cambios de la escenografía en la que ésta se sitúa (en particulares circunstancias lumínicas).

En primer lugar, para poder controlar el tema que nos ocupa, se propone aclarar la terminología que participa en la definición del concepto de silueta para asentar esta investigación, que si bien se debe inicialmente a la acción de recortar perfiles como ya hemos destacado, hoy en día supera con creces la limitación a esta práctica del recorte y se debe entender este concepto desde una manera más amplia. Asunto que sitúa al concepto de silueta en un rico contexto de análisis y supone una información de gran utilidad para el control del lenguaje visual y por tanto para la enseñanza de la expresión gráfica.

En los próximos apartados se pasará a analizar todos los términos relacionados con este concepto (contorno, perfil, figura - fondo, sombra) y en un segundo bloque se profundizará en el estudio de la silueta examinando aquellos condicionantes visuales en los que ésta aparece Es decir; según la incidencia del foco de luz sobre la figura (figuras a contraluz), dependiendo de la distancia en que se encuentra la figura respecto al observador ( lejanía que difumina la forma) y según la densidad de la atmósfera que envuelve la figura en la percepción de las formas en nuestra realidad circundante.

Una vez analizado el concepto de silueta desde el fenómeno de la visión, se pasará a realizar un estudio del concepto de silueta dentro de la operación gráfica que como representación bidimensional, obtiene otra serie de posibilidades y condicionantes que multiplican y propician la aparición de la silueta y que tienen gran interés para la adquisición de una mirada especializada en el diseño y en la producción de imágenes contemporáneas.

## 1.2- **La figura como silueta**. Forma y figura.

El ojo recoge en la retina los estímulos luminosos que provienen del espacio circundante. Estos estímulos luminosos que llegan a nuestra retina deben ser organizados en términos de FIGURA y FONDO para que la percepción visual de los objetos que nos rodean sea efectiva. En realidad, el fenómeno de la visión consiste en interpretar los estímulos luminosos (ahora convertidos en el cerebro) en estímulos nerviosos[1].

Precisamente este proceso de separación entre "figura" y "fondo" (que consiste en la estructuración o configuración de los estímulos) es lo que produce o engendra las formas o *gestalts*[2]. Los estímulos luminosos proyectados en la retina son reconocidos y relacionados para ser percibidos como todos unitarios, para finalmente ser identificados por el observador como formas con significación. El acto de la visión no es un registro mecánico. Es una exploración activa antes que un registro pasivo[3].

La forma es un conjunto limitado de elementos y de relaciones entre los mismos, con una función o significado común[4] y que concierne a los límites de las masas; en definitiva, la forma es una "estructura" perceptual organizada desde la experiencia del individuo, según las leyes de percepción de la forma ( leyes de la gestalt)[5].

La configuración de una forma (organizada por esta serie de leyes perceptivas) se constituye en un segundo nivel como "figura", como una forma con significado para el observador.

Es importante destacar que hay en todo receptor (en el sujeto que percibe), sobre todo, una tendencia natural a la simplificación de la forma, al esquematismo, para facilitar así el recuerdo de aquello que se percibe (es el llamado principio de economía)[6]. En todo conocimiento humano hay una tendencia retentiva a la síntesis, al esquema, al resumen. El hombre se vale de estas simplificaciones por verdadera necesidad operativa, quedándose así con el argumento global de las cosas.[7]

La FIGURA en el sentido genérico de la palabra responde a la representación básica de un todo (una forma unitaria) que se separa del fondo; unos estímulos se agrupan para ser forma y posteriormente para ser descifrados como FIGURA, mientras que los elementos restantes, son reconocidos como FONDO dentro del campo visual. [8]

Entendida la figura como una forma unitaria reconocida, desde esta argumentación básica de separación de aquello que es identificado como fondo, en esencia, se puede

1. Gibson James, *La percepción del mundo visual.,* Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1974, pp. 69 - 87.
2. Marcé i Puig Francesc, *Teoría y análisis de las imágenes*, Ediciones de la Universidad de Barcelona, 1983, pp. 74 - 75.
3. Arnheim Rudolf, *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*. Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1962, p. 28.
4.Marcé i Puig Francesc, Op. Cit., P 75
5. Psicólogos alemanes de principios del siglo XX se agrupan con el nombre de *gestaltpsychologie* para establecer la revolucionaria "Teoría de la estructura o de la organización" donde todo debe revisarse desde su "conjunto estructural". Planteando una serie de principios o leyes en la percepción de la forma. Las leyes de la forma son leyes de organización de la experiencia percibida y las formas son el resultado de esta experiencia organizada.

decir que el término "figura" es sinónimo de silueta. La figura cuando no presenta al observador ninguna otra información visual complementaria más que su capacidad de aislarse del fondo, (cuando proyecta sólo el perfil sin mostrar otros detalles componentes) puede entenderse como sinónimo y corresponde asimismo a la definición del término de silueta. La figura que expone su forma desde su apariencia sintética y global, sin más detalle que el contorneado de la forma, mostrando sólo la masa de la forma que se estructura para recortarse del fondo, constituyéndose como figura sin detalles en el interior de su perímetro es denominada como una silueta. Aquella figura maciza que se recorta de un determinado fondo, despojada de toda anécdota, se define como silueta.

Se puede, en estas circunstancias, usar la palabra silueta como una acepción de la palabra figura. Sin embargo no son la misma cosa. El término *figura* es mucho más amplio. Realmente comporta más opciones desde el punto de vista de la información visual que aquella figura vista exclusivamente en silueta. En esta cercanía entre estos dos conceptos de figura y silueta reside la ambigüedad del uso en nuestro lenguaje.

Sigamos aclarando el asunto; consideremos por ejemplo que percibimos la representación de un hombre y sólo queremos hacer mención a su apariencia esencial, es decir, que sólo queremos atender a la totalidad de la masa de la figura humana como superficie sólida. Para hacernos entender utilizaríamos el término de "silueta", enunciando la forma sin detalles contrastada, que se separa radicalmente del fondo que la envuelve.

Cualquier figura tiene en sí misma su silueta. Si a la figura se le ocultan los detalles localizados dentro de la superficie que la define, la forma, aún reconocida como una específica figura, se percibirá entonces en silueta, Al mencionarla como silueta lo que se está proponiendo es "cegar" los detalles de la figura y reconocerla en su globalidad. Tratándose entonces exclusivamente de una figura elemental (revisada en su primer nivel representativo), que no muestra o que oculta conscientemente por parte del observador, sus atributos formales y en consecuencia sólo se presenta la fijación de su propia masa corpórea que se recorta de aquel fondo que la envuelve en el campo visual.

Se puede entonces considerar que la figura proyectada desde lo general, que capta lo esencial de la forma, aquello que es organizado bajo mínimos y que es separado de un determinado fondo, corresponde al término de SILUETA y puede ser, a su vez, sinónimo de FIGURA.

En este sentido nuestro idioma hace uso de expresiones tales como "mantener la silueta,

6. Arheim Rudolf, O*p.cit.*, p.37-39
7. Cordero Ruiz, Juan, *Fundamentos para una gramática de la visión y la representación*, en Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de Santa Isabel de Hungría, 2ª Época - Núm. XXIII, 1995, Sevilla, p.173
8. Marcé i Puig Francesc, O*p.cit.*, P.73

mejore la silueta, recupere la silueta, consiga la buena silueta",[9] estas consideraciones superficiales hacen alusión a este mismo asunto. La silueta en este contexto se refiere a tener buen tipo, según un canon establecido y a mirar la figura desde la globalidad, desde la masa que configura su superficie más definitoria.

El concepto de silueta queda ligado a la necesidad de ser una forma con significado y por tanto, entendida como una figura que es descifrada desde un aprendizaje y debe, por tanto, de haber sido con anterioridad clasificada tipológicamente en el cerebro del observador. Por tanto, a cada figura le corresponde una "buena" silueta, y esta "buena" silueta es aquella figura que se convierte en la representación ejemplar, tipo del género objetual que representa, en un estereotipo interpretativo. La buena silueta entonces se puede entender también como sinónimo de tipo.

## 1.3 - Identificar la forma

En el gráfico que acompaña este párrafo una línea dibuja una forma en el campo visual. *Fig.11*

La línea representa una forma irregular que se aproxima al contorno que define la figura de un círculo. La superficie **A** que queda encerrada por esta línea, es igual en su tono, al fondo que la envuelve **A´**.

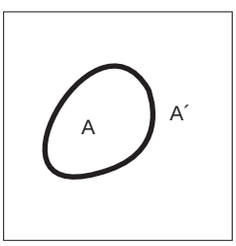


*Fig. I 1*

Desde que el observador recorta mentalmente la figura separándola del fondo y reconoce la forma como una figura sólida, se puede afirmar que se está, en el caso de que ésta fuese una figura reconocible, frente a una silueta. Donde **A ≠ A´**. La línea se convierte en el contorno que representa una forma maciza vista en silueta y hace de límite entre dos campos bidimensionales distintos.

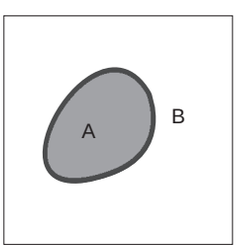


*Fig. I 2*

Si por el contrario al observar la *Fig.11*, sólo se entiende que exista una línea en el campo visual, la silueta no tiene lugar en la descripción de este gráfico. Estaríamos frente a la visualización de una línea que dibuja una determinada forma. Si la superficie **A = A´**, entonces el espacio que encierra la forma es hueco, todo es considerado como fondo.

Sin embargo, si observamos la *Fig.12* aquí el fondo no es igual en tono a la superficie que encierra la figura. La línea (en negro)

9. En el diseño de moda, el término de silueta corresponde a la nueva figura que proporciona una determinada prenda de vestir sobre el cuerpo del modelo, redefiniendo la figura, actuando sobre el contorno y la apariencia del cuerpo.

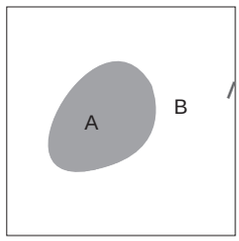



Fig.13

La sustancia A no es igual a B. La materialidad real se proyecta perceptivamente en un campo bidimesional, que por cambios y contrastes de iluminación, son figuras de sustancias distintas (debido a su corporeidad).

*Fig. 14*. Dibujo de Henri Michaux. Las manchas son formas que desean ser identificadas y nombradas. En definitiva ser reconocidas como siluetas.

*Fig. 15*. Producción propia I.B. ¿Son estas formas siluetas? Casi todas las imágenes, aunque estén deformadas o se presenten desde un grado de abstracción y una mínima organización parecen ser algo. ¿Qué se reconoce en esta imagen? Mire la misma imagen sin adulterarla tanto en la siguiente página. ¿Qué grado de abstracción o deformación soportan las figuras?

contiene una superficie en gris que se diferencia del fondo en blanco donde **A ≠ B.** El tono es un importante factor que ayuda a distinguir la silueta y separarla del fondo.

Como resultado de esta operación de relleno se produce una clara diferencia de la figura con el fondo dentro del campo visual. El contorno (línea en negro) es el responsable de fijar los límites de la superficie en gris presentando una figura que se recorta claramente de su fondo y que como resultado perceptivo se obtiene una figura rotunda,una silueta. El principio organizativo que reconoce y aísla la figura del fondo, conocido como ley perceptiva de figura y fondo, es el de mayor fuerza y trascendencia en el fenómeno de la percepción. Para la Gestalt esta ley de figura-fondo es la más importante ya que abarca todas las demás.[1]

En la *Fig.13* se repite la misma operación gráfica que el dibujo anterior, pero en éste desaparece el contorno de la superficie. El contorno aunque ausente en el gráfico queda representado por el contraste existente entre el fondo (en blanco) y la figura (en gris). El relleno aquí ofrece ya unos límites, una frontera que delimita lo que está dentro de lo que está fuera y no tiene por qué ser dibujado. La línea ya no se percibe porque pertenece y es de la misma naturaleza que la superficie. El contorno es la orilla de la superficie unitaria que se aísla del fondo en el campo visual.

En general, la silueta se entiende con esta ausencia de la línea límite que siempre puede ser señalada circundando o perimetrando el linde de la superficie.

Es en la *Fig.13* donde mejor se expone gráficamente el concepto de silueta. Aunque en las tres versiones mostradas (*Fig. 11, 12, 13*) cabe definir la figura con el concepto de silueta, es en la última experiencia visual (*Fig. 13*) donde más cómodamente queda el gráfico ajustado a su definición.

1. Cordero Ruiz, Juan, *Fundamentos para una gramática de la visión y la representación*, en Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de Santa Isabel de Hungría, 2ª Época - Núm. XXIII, 1995, Sevilla, p.187

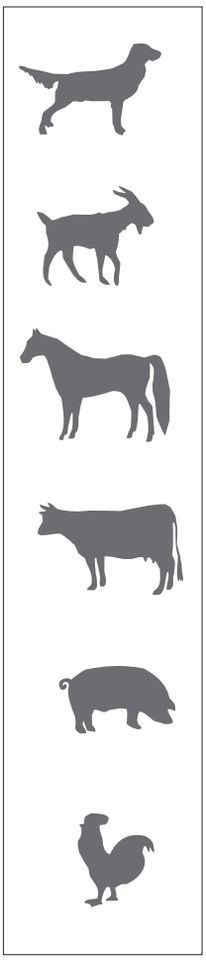


*Fig.16.* Carol Belanger. El observador percibe estas superficies y las identifica como siluetas de animales.

Sobre todo habrá que tener en cuenta que por silueta entendemos aquella forma reconocible, aquella representación que es más que una superficie, que es más que cualquier forma percibida que se recorta de un fondo. La silueta representa a una figura o a un objeto que tiene significado para el espectador. Es decir, el concepto de silueta obligatoriamente debe identificar una forma.

Es imprescindible que la figura para entenderse como silueta sea percibida como una figura con "contenido significante" que no sea como una mera mancha imposible de identificar o que se está frente a cualquier dibujo amorfo. *Fig 14* La figura deber ser reconocida como la proyección de algo aprehendido con anterioridad por el observador, no puede ser una superficie ininteligible, sin lectura. La consideración de identificación de la forma es fundamental cuando definimos las figuras como siluetas .*Fig.16*

Hay que dejar claro entonces que los gráficos expuestos en la página anterior si bien son útiles para ilustrar la explicación de la definición de la silueta no deben ser considerados realmente como siluetas ya que son formas que no son reconocidas o identificables por parte del observador como figuras que responden a una clara definición tipológica, al contrario de lo que sucede con los últimos ejemplos donde cada figura recibe la denominación de un tipo de animal o cosa, ya que faltan datos para que se produzca una percepción directa y rápida (podría ser, por ejemplo la representación de la silueta de una piedra o de una hoja).

*Fig. 15*.bis. Quizás ya en la fig. 15 de la página anterior su cerebro le identificó las manchas como "moscas". Compárelas. Mucho más nítidas y menos deformadas las figuras ahora se reconocen con claridad.
Pero obsérvese algunas dificultades para ser descifrada correctamente; atienda a la yuxtaposición y el cambio de corporeidad en dos moscas, las alas se ven como si se tratara de superficies opacas. Eso no impide el reconocimiento del insecto. Este asunto de la identificación de la forma habrá que estudiarse en profundidad más adelante, ver *1.13. El escrutinio de la forma. Imágenes mentales en la identificación de la silueta*, p.86).

## 1.4- **Contorno y dintorno**. La corporeidad de la silueta.

El contorno ( - *torno; giro, vuelta*) de un objeto es el conjunto de líneas que constituyen el límite de una figura.[1] Es aquella línea o conjunto de líneas que separan la materialidad de los dos campos visuales. *Fig. 12*

El contorno es un lugar exacto que significa la frontera de dos superficies limítrofes. El contorno es el perímetro que separa dos territorios diferenciados. Un primer espacio que viene a ser la superficie sólida de la figura (que se reconoce como "figura") y un segundo territorio perteneciente a la superficie que la envuelve (denominada como "fondo").

El contorno se reconoce como el lugar preciso donde se fija el linde de la figura. El contorno es el conjunto de líneas que delimita los dominios de la figura. Contornear significa separar, circunvalar. Contornear es la operación de aislamiento y de detección de los bordes de la figura respecto a su fondo.

El contorno es la suma de líneas que rodean la figura, que están alrededor de ella, en torno a ella. La zona que queda encerrada por el contorno se denomina dintorno.

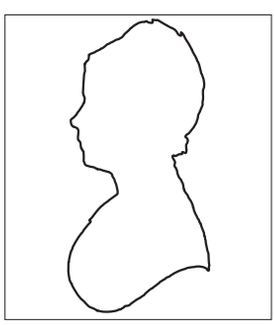


*Fig. 17.* Elaboración propia, I.B. Silueta de contorno.

En la *Fig.17* Vemos el conjunto de líneas de un contorno que cerca la figura en el plano del cuadro. El contorno es aquel lugar geométrico donde quedan fijados los límites de la forma. El contorno es la señal que separa el interior (dintorno) de lo que debe ser entendido como el exterior. El contorno es la suma de líneas que describe y delimita la "figura" y la separa visualmente del "fondo".

En la *Fig. 17* un conjunto de líneas presentan un gráfico. El ojo rastrea la imagen intentando descifrar el cerco percibido. ¿Qué mensaje contiene la imagen?, ¿qué representa?

El espectador intenta a través de las órdenes dictadas al cerebro dar significado a aquella forma que visualiza. Valiéndose de su memoria visual busca similitudes con aquellas formas entendidas y percibidas en su dilatada experiencia visual a lo largo de toda su vida. Estas formas registradas en la memoria, estas huellas en la memoria[2] acompañan al ojo y le ayudan a descifrar el gráfico percibido. Así pues, la capacidad de ver, como ya se dijo, está relacionada con la influencia del pasado del sujeto.

1. Diccionario de la Real Academia Española.
2. Arnheim Rudolf, *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*. Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1962, p. 33

Basado en la semejanza formal de otras imágenes, que han sido almacenadas en la memoria y que recuerdan a la que ahora es percibida en el campo visual, el observador encuentra similitudes que se ajustan a la misma descripción y que se agrupan con facilidad en la misma clasificación tipológica. El observador verifica que se trata de un mensaje visual que se asemeja y que responde a una aprehendida clasificación, tratándose de una imagen de significado similar, de apariencia muy próxima a aquellas imágenes anteriormente registradas en la memoria.

El ojo detecta y "lee" en la *Fig. 17* el contorno, reconociendo en él una figura que responde a la clasificación tipológica de "un perfil lateral femenino". Se trata de una rapidísima operación perceptiva y mental.

Desde que el observador entiende la figura percibida y la define como " mujer de perfil" la superficie que queda dentro del contorno (en su dintorno) es activada y es reconocida como una superficie (sustancia) llena, es decir, como si se visualizase un cuerpo sólido. Se produce un protagonismo automático de la forma que se organiza sobre lo que, a partir de su localización, será entendido como fondo. Así una estructura o *gestalt* se separa inequívocamente del fondo.

Esta presencia activa de la superficie interior, aunque siendo físicamente igual a la superficie que se percibe en el espacio exterior es registrada por el observador como si se tratara de una realidad radicalmente opuesta a ella *Fig.11*. El contorno es el conjunto de líneas que posibilita la localización de los límites de la forma, activando la corporeidad de la figura.

La imagen de la *Fig.17* se entiende entonces como una superficie corpórea, como una masa sólida similar a otras registradas en nuestro enorme banco de imágenes. Así la imagen es clasificada y descifrada por el espectador como "figura de mujer". Con asombrosa rapidez nuestra memoria visual ayuda al ojo a reconocer que lo que percibe es una silueta femenina sobre un fondo blanco.

Una vez conocida la figura que ha sido "leída" gracias a la ayuda de las *huellas* que con anterioridad han sido registradas en la memoria, aparece la silueta.

Prosigamos revisando las implicaciones del concepto de silueta desde el análisis del contorno de la forma. Una nueva experiencia perceptiva surge en la observación de una silueta de contorno discontinuo, realizado con puntos *fig. 18.*

Nuestros ojos con la finalidad de ver una figura analiza los puntos que aparecen en el campo visual y los suma. Los puntos son alineados por el ojo, agrupados de la manera

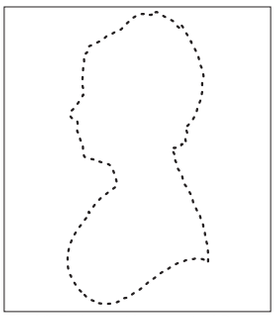


*Fig.18.* Elaboración propia, I.B

más simple posible. Al hallarse cerca unos a otros e iguales se atraen mutuamente y se reconocen como una unidad [3], en solución de continuidad. Esto es: el espectador interpreta la distancia más corta entre ellos describiendo una línea. *Fig 19.*

Silueta sugerida por sucesión de puntos.

El contorno debilitado por su intermitencia solicita un juicio perceptual. Demandando al observador en este caso un esfuerzo superior al realizado en la "lectura" de la figura de contorno continuo. En la *Fig. 18* ,al igual que en la *Fig. 17,* ahora el contorno discontinuo debe ser interpretado sumando los puntos que aparecen en el campo visual con la intención de encontrar alguna similitud con alguna *huella* almacenada *en la memoria* y poder entonces entender así el significado que encierra la figura que se observa.

Contorno punteado y contorno continuo.

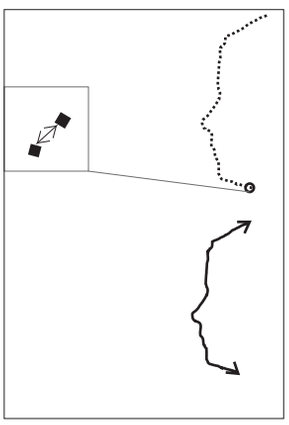


*Fig.19 I.B.*

En la *Fig. 20* se compara la figura de contorno punteado y la misma figura que delimita su límite ahora con un contorno continuo. Observándose la pérdida de rotundidad y de claridad perceptiva de la primera imagen. Proyectándose en la silueta punteada una cierta tendencia a disolverse, a romperse visualmente.

Direccionalidad del contorno.

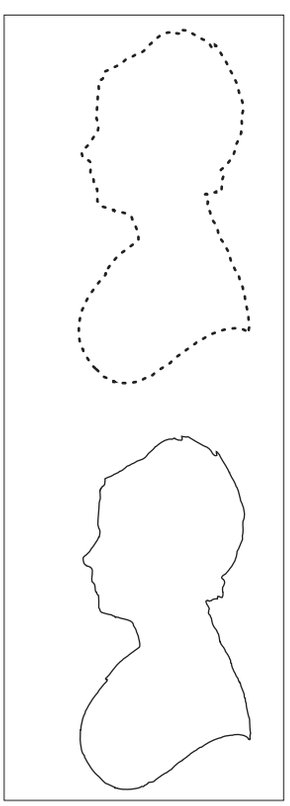


*Fig.20. I.B.*

La suma por parte del observador entre los puntos para reconocer la forma *Fig 19* (conocido en las leyes de la gestalt como principio de agrupamiento[4]) , y la cohesión existente en el alineamiento de los puntos que configura el contorno de la forma es lo que permite que el gráfico sea también (incluso en la figura de contorno discontinuo) percibido como la silueta de un rostro de perfil, porque existe la sucesión y enlace de los puntos, existe en definitiva direccionalidad. Lo que implica de manera concluyente, que para percibir una figura en silueta no es necesario que el contorno sea obligatoriamente continuo pero sí la sucesión de puntos que dibujan el contorno debe de perseguir un deseo de configurar forma, los puntos deben perseguir una tendencia, se deben entender desde una determinada dirección que fija un perfil.

3. Dondis D.A., La sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.p.47
4. Ibídem, p.46

*Fig.21. I.B.* Estas distintas propuestas de contornos presentan la idea de perfil de un rostro. El ojo tantea la forma que dibuja el contorno y aguanta un alto grado de deformación del perfil de la cara, las diversas versiones moduladas se representan sin que se vea perjudicado su enunciado-significado.

La forma se evalúa a partir de las "huellas" almacenadas en la memoria. Las figuras se identifican según la aproximación a una forma previamente clasificada. Ver en este mismo sentido *3.6. La silueta en el Renacimiento. Memorizar el gesto y la aportación de la silueta en el aprendizaje del dibujo.p.189.*

Como es natural, la pérdida de nitidez del contorno (debido a su condición discontinua) disminuye la capacidad descriptiva de la representación del perfil lateral de la mujer. Al tratarse de un contorno diluido que es fijado tras la suma de puntos, el resultado perceptivo que se produce en este caso es una silueta difusa, silueta de lenta lectura. De esta manera, la discontinuidad del contorno implica una descripción de la forma deficiente y dificulta, como es lógico, el control perceptivo de la silueta. Y es destacable la asombrosa capacidad del ojo humano que se esfuerza en interpretar y reconstruir siluetas.

En la *Fig. 21* se muestra la capacidad de variar la forma de un perfil sin que apenas se llegue a transformar su significado esencial. Si el observador no consigue, después del rápido juicio perceptivo, establecer una imagen memorística[5] que coincida con la forma percibida, todos estos trazos (aún manteniendo sus grandes diferencias entre cada uno de ellos) se entienden como gráficos que representan distintas "caras de perfil". Estos ejemplos son desviaciones morfológicas respecto al esquema aprehendido por nuestra memoria , imágenes memorísticas, son formas que se relacionan tipológicamente.

## 1.5-Perfil y encuadre.

Al trazar o al seguir un contorno construimos un perfil. El origen de la palabra perfil viene de la raíz "*fil* "; "hilo". El perfil es el resultado de señalar la superficie máxima de una determinada proyección de la forma al fijar un contorno y determina el cómo se percibe la figura. Es la vista del objeto que no se deja ver sino una sola de las dos mitades laterales del cuerpo. El perfil es el contorno aparente de la figura .Es representado por el cerco lineal que expone la forma que representa, es decir, el perfil es representado por el contorno del objeto.

Si el contorno interviene en el concepto de silueta, definiendo los límites de la figura, el perfil es el resultado unitario de esta operación, el perfil hace posible la identificación de la forma visualizada.

5. Gombrich E. H., Arte e ilusión, GG, Barcelona, 1979. P. 34

El término de perfil está íntimamente ligado al encuadre. Una misma figura tridimensional tiene varios perfiles que mostrarán diversas proyecciones o caras en función del encuadre que en cada caso el observador realice (pudiéndose obtener de una misma figura multitud de imágenes: perfil frontal, lateral, o aquellas proyecciones resultantes de las distintas perspectivas en que la figura puede llegar a ser percibida) *Fig.22* Perfilar es fijar un contorno desde un encuadre determinado.

Perfil y silueta. Relación con el punto de vista.

*Fig.22.* Produc. Propia. I.B. Los diferentes encuadres de la figura nos ofrece diversos perfiles de una misma forma. De cada encuadre que realiza el observador (producto de un determinado punto de vista) se obtiene un único perfil. Es el encuadre lo que determina el perfil de la figura que se observa. Cada encuadre ofrece un perfil exclusivo de la figura y cada perfil traza por tanto un distinto contorno, obteniéndose diferentes siluetas de una misma figura. En este sentido, es asombroso verificar la *constancia de las formas reales* [1]; en el ejemplo reconocemos la misma figura (ciervo) a pesar de los numerosos aspectos distintos que ofrecen las siluetas representadas según distintos encuadres..

Proyecciones del perfil.

Tengamos en cuenta entonces que la superficie máxima perfilada de cualquier figura, recortada por un contorno, puede ser observada desde múltiples fases intermedias (que dependen del punto de vista del observador respecto a la figura) y que proporcionan diversas imágenes, infinidad de perfiles de una misma figura. El observador es capaz de seguir reconociendo la misma unidad figurativa según siga detectando la correspondencia entre la imagen que llevamos en la cabeza ( estereotipo interpretativo que hemos heredado de nuestro medio ambiente cultural) y aquella forma que se ha percibido en el mundo exterior[2]. Ya que siempre el espectador es activo y participa en un proceso de organización (obtención de la *gestalt*) .

Silueta y perfil significativo.

El concepto de perfil se confunde a menudo con el término de silueta y son usados como sinónimos debido a que son términos que se complementan. De esta manera el arte del recorte de siluetas también se conocía como el arte del recorte de perfiles (*cutting profile*).

Observador activo,organización de la forma, estereotipos y constancia de la forma.

La silueta además de ser una figura descifrada por el observador depende de la selección de un perfil significativo al realizarse el encuadre de la figura. El perfil significativo es de vital importancia para que la imagen sea una silueta de excelente legibilidad y de atractivo máximo. La evaluación del perfil como se insistirá más adelante es fundamental para la identificación de la figura y por tanto para el control del concepto de silueta. *Fig.22.*

1. Ehrenzweig Anton. *Psicoanálisis de la percepción artística*, GG, Barcelona, 1976, p.178.
2. Kepes Giorgy, *El lenguaje de la visión*, Ediciones infinito, Buenos Aires, 1969, p.15, 23, 44

## 1.6- Aclaraciones.

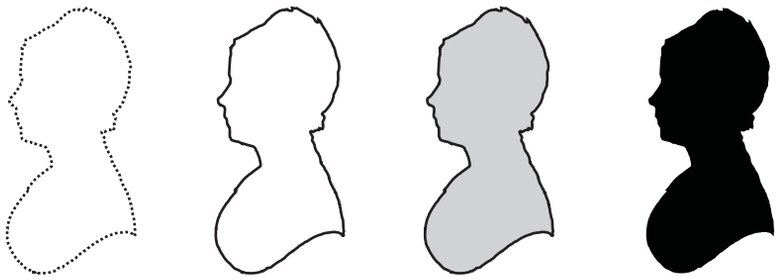


*Fig.23. IB a,b,c y d.*

Recapitulemos lo avanzado hasta ahora. La silueta es la superficie máxima que muestra un determinado perfil de una figura, ese perfil además siempre tiene significado para el observador que debe identificar activamente la forma que percibe.

Las siluetas pueden presentarse de manera sugerida, es decir con un débil límite . En la *Fig.23a* la silueta se representa con un contorno punteado, se trata de una vaga silueta, con poca cohesión, con poco valor descriptivo a causa de la relativa debilidad de su contorno. La figura representada aquí es dependiente y necesita una direccionalidad de su contorno. Exige una participación más activa al observador, para localizar la intención del gráfico la silueta punteada le solicita un mayor esfuerzo interpretativo. Tiene una lectura más lenta.

En la *Fig.23b*, los puntos se convierten en un conjunto de líneas que separan con mayor claridad que la silueta anterior, las dos zonas básicas en el reconocimiento de la forma, estas son: la zona activa (figura) y la zona exterior o desactivada (fondo). El dintorno se activa al ser circunvalado por un contorno cohesionado que presenta al observador un perfil reconocible.

En la tercera imagen *(Fig. 23c)*, la superficie es cercada por el contorno, en esta ocasión la superficie se rellena en su dintorno y se separa con rotundidad del fondo. Aquí el contorno sigue visible, reconociéndose como un conjunto de líneas conceptuales que marcan la frontera entre los dos territorios: el *dentro* y el *fuera*.

Por último la *Fig.23d* , expone la silueta en su versión más "pura". Este ejemplo es el que mejor se ajusta a la definición de silueta. En esta ocasión se muestra la traducción de la forma en el modo más simple; en su versión más clara, más contundente. En esta imagen de máximo contraste, la representación del perfil aparece de manera rotunda. Aquí se observa cómo el contorno desaparece y está presente sólo como concepto latente. Podemos seguir localizándolo aunque esté invisible. Aquí se puede percibir el contorno como la "orilla " de la figura. Aunque no esté dibujado, se puede visualizar y por lo tanto nombrar.

La visión se complace en la simplicidad y en la visión sincrética (global)[1]. Y para captar la simplicidad de las formas es necesario comprender y mostrar lo esencial de la figura. Y lo esencial de la figura es aquella representación que muestra la forma desde su versión más global, desde la representación más genérica, más directa, que representa la superficie máxima de un perfil y que a la vez tiene gran significancia para el espectador.

Entonces la versión más económica, más eficiente y más simple de una figura identificable es la que se representa desde su silueta. Las siluetas como son generalmente figuras estructuradas (aislables, concretas y simples) son figuras de gran atracción perceptiva y tienen mucha pregnancia[2]. Por todo ello, es en este último ejemplo *Fig. 23d* donde queda mejor expuesto este concepto.

El perfil y la silueta son conceptos intrínsecos a la figura, de ahí que sea a menudo utilizado como sinónimos. El encuadre fija un perfil que determina la forma de la figura, este perfil encierra una superficie, una forma rotunda, una figura bidimensional que presenta al observador la masa corpórea del objeto. Esta superficie siempre plana´de naturaleza obligatoriamente bidimensional, presentada por un determinado perfil reconocible y sin información en su dintorno es lo que denominamos silueta. El encuadre más significativo y definitorio está relacionado con la capacidad de localizar de la manera más evidente el tipo - huella en la memoria (encontrar con facilidad los rasgos que presentan la *constancia*[2] de la forma). Así es que existe una manifiesta relación entre los conceptos de encuadre, perfil máximo y velocidad perceptiva. *Fig 24*.

Fig. 24. Distintos encuadres configuran aquí diferentes siluetas de una misma figura. Es notoria la *constancia* de la forma (la capacidad de mantener el mismo significante) muy a pesar de las enormes diferencias morfológicas entre cada una de los perfiles. Las siluetas que se proyectan desde un perfil lateral máximo, que ofrecen un recorte más definitorio, que evita el escorzo y que yuxtapone algunas partes del animal (ocultando algunos planos), son las más sintéticas y por tanto las más óptimas para su identificación y aceptación. Ya que la lateralidad máxima es la opción que proporciona la proyección más rotunda, característica y definitoria de la forma La de mayor rapidez en su lectura. Hay distintas velocidades perceptivas en el instantáneo proceso de identificación de las siluetas. Y estos distintos niveles de velocidad se deben al encuadre, nivel de contraste con el fondo y el reconocimiento de la *constancia* de la forma almacenada en la memoria como *huella* (estereotipo interpretativo) que vendrá siendo la forma "mejor"de proyectar la figura según la ley de la pregnancia.

Constancia de la forma.

Lateralidad máxima.

Velocidades perceptivas.

La "buena forma".

La afición del ministro Silhouette y la práctica de los llamados *profilist (perfiladores)* consistía en recortar en un papel (cuttingpaper) un contorno siguiendo el trazado de un determinado perfil generalmente lateral, que comúnmente es de mayor significancia que el resto de los perfiles posibles al realizar el encuadre de cualquier figura. El resultado de esta operación de recortar un perfil de una superficie plana es una silueta. Que concluyendo, es la representación de una figura en su versión más económica o

1. Se llama visión sincrética a aquella percepción que pasa por alto la observación y comparación minuciosa de los detalles de la figura. La visión sincrética es la visión del niño hacia el mundo. Ehrenzweig Anton. *El orden oculto del arte*, Editorial Labor,Barcelona, 1973,p. 22
2.Marcé i Puig, Op.Cit, p. 85,86. Ver también Gibson James, la percepción del mundo visual, Ediciones infinito p.44 sobre "constancia perceptual" de la forma.
3. Leyes de la Gestalt en Cordero Ruiz Juan, Op.Cit.p.173

eficiente desde un punto de vista de representación gráfica , se trata de una figura representada en términos absolutos de FIGURA y FONDO. Y estas formas que son definidas desde el concepto de "buena forma"[3] (siguiendo el valor de economía) representando una figura de rotunda simplicidad son de gran atractivo visual para el ojo humano.

Si el perfil y la silueta son conceptos intrínsecos en la percepción de la figura, la línea y el contorno en cambio son términos gráficos abstractos, ya que no existen en nuestra realidad circundante. Son conceptos que sólo pertenecen a la disciplina de la expresión gráfica porque no vemos líneas , vemos límites; los límites de las masas de una forma.

Aclaradas las definiciones de contorno, perfil y silueta se debe seguir analizando estos conceptos desde el estudio de distintas fases de la representación gráfica con ejemplos visuales que permitan comprender y acotar mejor el término de silueta.

El límite de una forma, la silueta de una figura, el reconocimiento de superficies sí son realidades perceptivas, mientras que el contorno es un concepto que sólo participa en la representación gráfica. El perfil y la silueta son conceptos que tanto forman parte de las leyes de percepción visual de las formas en la naturaleza, como así también pertenecen al campo de la expresión gráfica, como se insistirá y verá más adelante.

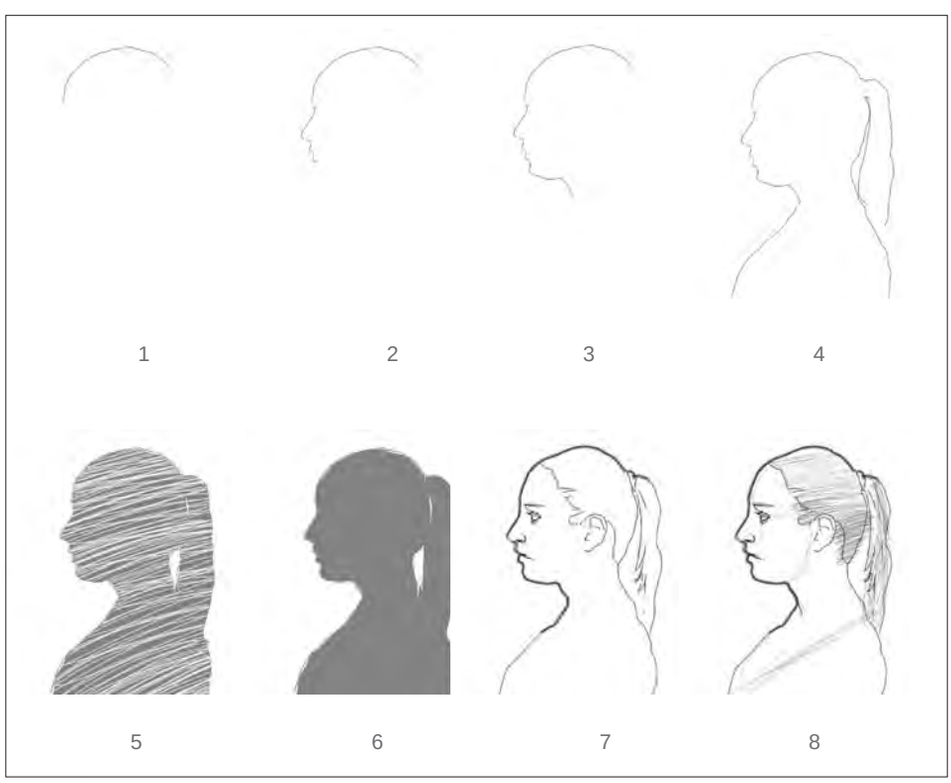



*Fig.25. IB*

En la *Fig. 25.1* se muestra una línea que dibuja un arco. En la *Fig.25.2* a esta línea gráfica inicial a la que se le suman dos más, da como resultado una línea intermitente que leemos al plantear unos cortes apenas imperceptibles para el ojo como si fuese un único trazo.

En la *Fig 25.3* la suma de líneas casi enlazados presentan una imagen que empieza a ser significativa, percibimos una imagen gráfica reconocible. Se trata de la operación gráfica de contornear un rostro (frente, nariz, boca y barbilla) que fija un rostro de perfil. Las líneas representan un personaje observado lateralmente, es decir, debido a un específico encuadre, observamos el dibujo de una cabeza que representa un perfil lateral. Recurriendo a las tipológicas almacenadas en el cerebro, sin apenas datos, somos capaces de encontrar el significado del gráfico.

En la fase 4 el contorno de la figura queda completado, delimitado. Pero no queda cerrado por debajo. Al no cerrarlo se disuelve la materialidad de la silueta, escapándose por el contorno sin cerrar. La sustancia interior de la forma se "llena" de fondo, Pero la mente (ley de cerramiento) hace un esfuerzo virtual cerrando la imagen, alargando el contorno hasta cerrarlo. El cerramiento del contorno y por tanto de la superficie como masa, la figura se completa y se produce mentalmente. En este estadio se inscriben los límites de la superficie de una cabeza humana. Las líneas representan a una figura femenina observada/encuadrada desde un perfil lateral. El contorno que representa gráficamente el perfil que vemos de la figura, recorta un plano, señala una superficie que desde que es reconocida, descifrada como forma sólida que se separa del fondo, se convierte en silueta. Aunque la superficie vacía no se diferencia en nada del fondo blanco, el ojo conceptualmente los separa y distingue la superficie, la recorta. Es decir, ya desde la fase 4 podemos hablar de silueta siempre y cuando se reconozca la superficie que se delimita y se active el aislamiento de la FIGURA respecto a su fondo.

La *Fig. 5* abre una nueva discusión de la forma representada en silueta, en ella se observa una superficie sólida en sombra que describe un plano perfilado, recortado del fondo blanco. La silueta sólo necesita ser reconocida como una superficie unitaria opuesta al fondo que la envuelve. El relleno texturado no impide que el espectador perciba una imagen global. Lo que sucede sin ninguna duda en la Fig.6 que sería la silueta más eficiente.

En el dibujo *Fig. 7* aparecen marcas en el dintorno (superficie que encierra o que queda dentro del contorno).Estas marcas son los detalles componentes de la cabeza (descripción gráfica de ojos, nariz, oreja, boca, cabello...) Esta aparición de líneas identifica y personaliza el rostro. En la *fig. 7* y *8* tenemos la representación lateral de la

cabeza de una joven.

En estos dibujos aparecen líneas de distinta saturación e incluso una tímida explicación de los distintos planos de este rostro *Fig.8*. Desde que se visualizan los detalles visuales componentes que identifican la forma dentro de la superficie que encierra el contorno, la silueta se diluye, queda absorbida por la forma compleja. *Fig. 7* y *8*.

La figura deja de percibirse en silueta cuando se insinúan los volúmenes y texturas en el dintorno de la forma y existen datos de una tercera dimensión ficticia o virtual del objeto que se percibe. Pero recordemos que aún revisando estos últimos ejemplos (*Fig. 7* y *8),* sería posible invitar al espectador a que mire sólo la silueta de estas figuras. Es decir, podríamos proponerle que mentalmente anule los detalles de la figura y que capte u observe su silueta. Estaríamos demandándole que silueteara, que operara gráficamente sobre la figura, "cegando" los detalles dispuestos en su dintorno.

## 1.7- **Relaciones figura y fondo**. El encendido y el apagado.

La primera gran consideración que hay que atender al hablar de siluetas es a la relación existente, dentro del campo visual, entre los conceptos de FONDO y FIGURA. Relación que ya ha sido destacada aquí en más de una ocasión.

Como se comentó en el apartado anterior, ligada a la bidimensionalidad, la silueta es la proyección que presenta la figura en su versión más simple. Esta simplicidad se produce en términos de percepción, de contraste entre aquello que es relevante (figura) y aquello que es irrelevante (el fondo). Fondo y figura están indisolublemente interrelacionados. El fondo y figura viene a ser lo mismo que los términos usados en la teoría de la información de "ruido" y de "señal" respectivamente.[1]

Este proceso de separación perceptiva entre lo que es FIGURA y aquello que debe ser entendido como FONDO es lo que produce o genera la aparición de las formas. Es importante destacar que la versión más simple de las formas en la naturaleza aparece en términos exclusivos de figura y fondo. En esta versión elemental de la forma, la figura es reconocida como un todo unitario, como una silueta. La relación figura-fondo es la más determinante en la definición del concepto de silueta, separar la figura del fondo es lo verdaderamente relevante.

Ya se dijo en la p. 34 que en el primer nivel de representación y / o visualización de las formas, el concepto de silueta es sinónimo de figura. Básicamente la figura en su versión formal más simple es una silueta.

1 Marcé i Puig, Op. Cit., P. 73

El contraste dentro del campo visual es el medio por el cual el observador es capaz de separar visualmente las dos realidades prioritarias en la percepción de la forma; esto es, la distinción del fondo y la figura en cualquier campo visual. Así que, el concepto de silueta debe revisarse sobre la diferenciación exclusiva de estas dos regiones.

La distinción del fondo - figura es la fase en el fenómeno de la visión más sencilla para lograr percibir cualquier forma.[2] Esta operación de distinguir es fundamental para visualizar (estructurar) la forma; organizando lo que es *figura* y lo que debe ser entendido como información indiferenciada (*fondo*).

Debido a un determinado contraste (entre dos zonas diferenciadas por un cambio de luz por ejemplo) la figura en primer lugar se percibe como una "unidad primitiva"[3] con independencia al reconocimiento de la figura observada en lo que a entendimiento de la forma se refiere.

Fases del proceso de la percepción de la figura: Unidad primitiva e identidad figurada.

En una segunda fase perceptiva, el observador reconoce la forma y la visualiza como una "identidad figurada" gracias a la capacidad de relacionar la imagen observada con similares representaciones clasificadas y ya percibidas en el pasado por el individuo.

En el caso de la forma percibida en silueta, la diferenciación o separación de la figura respecto a su fondo se muestra de la manera más simple y rotunda posible, es decir, ver la forma en silueta quiere decir que la figura se visualiza como una única masa uniforme (sin información adicional en su dintorno), fijada desde un específico perfil y recortándose (a causa del contraste) de un determinado fondo.

Contraste entre las dos regiones básicas en el campo visual. FIGURA--FONDO.

Carente de información visual en su interior, la silueta (o lo que es lo mismo, la figura en su versión más básica) se preocupa exclusivamente de delimitar estas dos zonas elementales dentro del campo visual: la figura (como superficie plana y sólida) y el fondo (como espacio neutro, etéreo o indiferenciado).

La silueta de un objeto sólo se ocupa del problema perceptivo de distinguir con rotundidad estas dos realidades físicas bidimensionales que son contrarias. Siluetear es la acción elemental que tiene el objetivo de aislar o localizar la figura en su estado más puro. Siendo el contorno (el conjunto de líneas que además siempre pertenece a la figura) quien representa el límite que separa estas dos regiones básicas de figura y fondo.

Atender a lo que es y a lo que no es figura y qué espacio debe ser entendido como el fondo del campo visual observado, nos sitúa frente a lanecesidad de analizar el concepto de contraste y de unidad de superficie. La implicación del contraste dentro del campo visual que reconoce una superficie como "unidad primitiva" (una superficie sólida aislable) es esencial para la identificación de la figura como silueta.

2. Cordero Ruiz Juan, Op. Cit. P.190
3. D. O. Hebb diferenció dos fases en la percepción de la forma. Una primera que consiste en un primer reconocimiento de la forma que implica la participación del espectador en un proceso de organización y una segunda operación que consiste en la comparativa con las imágenes-huellas de la memoria para controlar la identidad de la figura en Cordero Ruiz Juan,Ibídem

Haciendo valer el ejemplo de Gombrich *Fig.26* la silueta trata de resolver un problema perceptivo de encendido y apagado[4]. O lo que es lo mismo, para la aparición de la silueta lo que verdaderamente importa es la relación de estas dos únicas señales visuales básicas dentro del plano del cuadro. Lo que importa es el on y el off de los estímulos luminosos registrados en la retina o los puntos activados en el plano del cuadro en el caso de la representación gráfica, elementos perceptivos mínimos que son organizados para constituir una imagen reconocible.

**La idea de lleno y vacío en el campo visual.**

Es fundamental para la aparición de la figura en silueta el contraste entre el "sí" o el "no". La figura, en el caso de ser presentada como una silueta, queda reducida al recorte del perfil de la forma (espacio en positivo) respecto a su fondo (espacio en negativo).

Para la forma en silueta lo fundamental es la relación drástica entre la forma que "interesa" y el fondo "sin interés" dentro del campo visual. Es una cuestión de extremos conceptuales; de contrarios, de separar interior de exterior, diferenciar lo lleno de lo vacío, la superficie activa de la zona desactivada, los elementos encendidos de los elementos apagados *Fig. 27*.

Para visualizar las formas en silueta es vital la localización y separación radical de esos territorios contrarios. La acción de siluetear consiste en definitiva, en atender exclusivamente a la separación de estos contrarios (figura y fondo) dentro del campo visual.

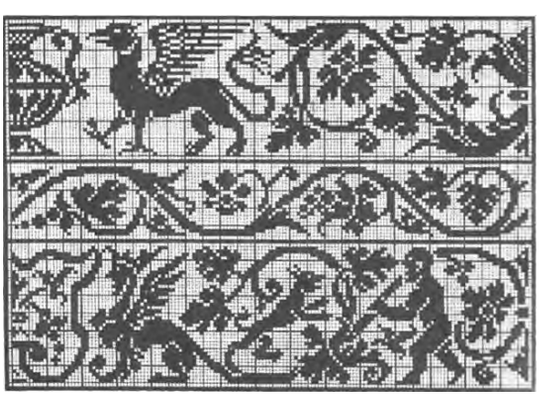


*Fig. 26* Modelo para bordado, Venecia, 1568. Los agujeros de una trama se llenan o se dejan vacíos.

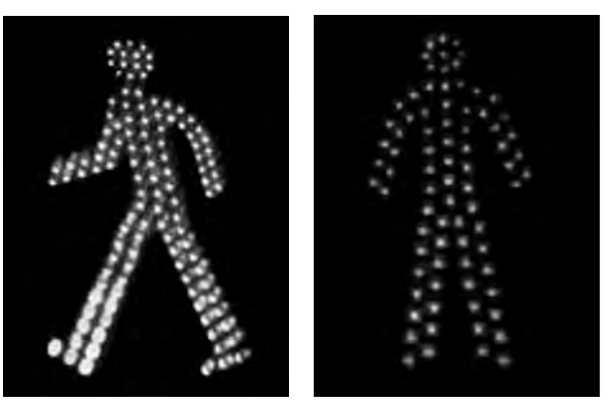


Fig. 27. Señales luminosas en semáforo.

En un campo visual tramado (reunión de puntos sobre una superficie), la figura mostrada en silueta muestra también este principio de "sí" y "no". Los puntos se agrupan por densidad, tamaño o por contraste con el fondo "apagado" siendo reconocidos y organizados para ser percibidos como una superficie simple unitaria e identificable. El espectador procesa esa superficie y la convierte en una identidad figurada *Fig 28, 29 y 30.*

4. Gombrich E. Arte e ilusión. Op.cit. P. 47 y Sí y no, las imágenes se basan en este dualismo dinámico, en esta unidad de los opuestos. Kepes, El lenguaje de la visión, Infinito, Buenos Aires, p. 50.

Por tanto, la imagen más elemental en la representación gráfica, no es más que un espacio tramado que enciende o apaga cada uno de sus elementos mínimos que constituyen el campo visual y que son organizados para ser entendidos como una forma (*gestalt*). La cantidad y proximidad de los elementos mínimos "activados" en la malla del campo visual (puntos) y la densidad de los elementos encendidos son las condiciones que configuran la superficie.

De manera semejante desciframos la imagen en la retina. Vemos imágenes bidimensionales. Lo que importa es cuál de los receptores lumínicos retinianos (millones de puntos) son estimulados en relación a los que no lo son (encendido o apagado).

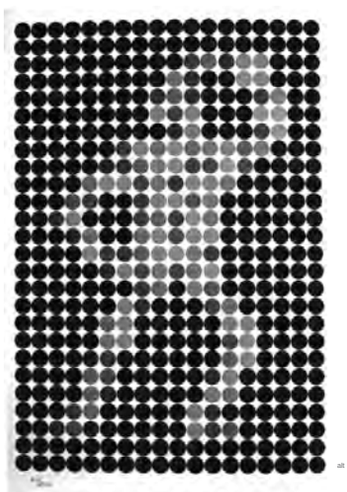


*Fig. 28* Vassarely, .optical art, el cambio de tono (contraste) en los puntos en un espacio tramado son reunidos perceptivamente e interrogados desde las huellas que acompañan al observador en la memoria (aquellas experiencias previas a la visualización de esta imagen).

Y así rápidamente esta vaga "unidad primitiva" se convierte en una "identidad figurada"; en la representación de una figura humana con una mano en la cintura y otra sobre la cabeza. A mayor densidad de puntos, mayor nitidez y definición de la silueta.

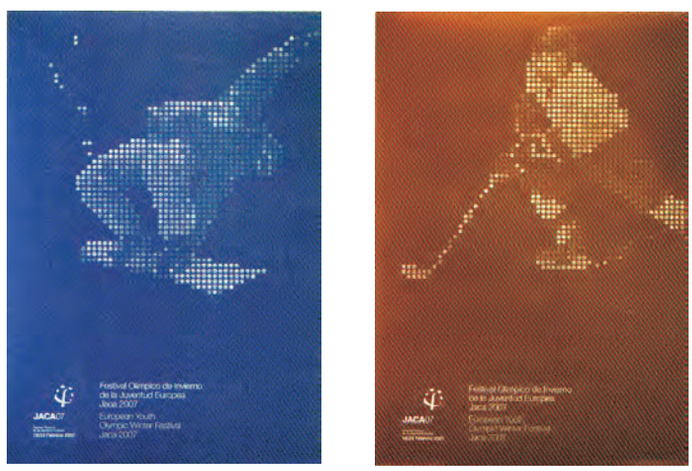


*Fig. 29 y 30* Dogo Creatividad Estratégica. Ejemplo de siluetas definidas por tramas en carteles contemporáneos. Los puntos se organizan estructurándose en una unidad. Los cambios de saturación de los elementos mínimos tramados presentan siluetas de cierta debilidad morfológica. Los distintos tonos ralentizan ligeramente el reconocimiento de la figura.

Ver DVD, Archivo1

*Fig. 31. Beck - Black Tambourine*. 2005 Video musical del álbum *Guero* diseñado con la técnica del ASCIImation. El arte Ascii utiliza recursos digitales fundamentados en los caracteres de impresión del *Código Americano Estándar de Intercambio de Información*. En este video los caracteres tipográficos se perciben en casi todos los fotogramas como una única unidad, "encendiendo" una superficie que es capaz de presentar una figura en movimiento. La figura varía su definición en función del tamaño signos tipográficos o elementos mínimos que configuran la trama que rellena la superficie de la silueta. Y a menudo dejan de ser siluetas, para proyectarse como figuras con detalles en su dintorno, siendo similares al caso específico de la Fig. 36.

Como ya vimos en la p. 39, 40, nuestro cerebro procesa la información óptica y busca en las superficies una *identidad figurada,* una forma reconocible, una "buena forma" que descifre aquello que ve.

En la percepción visual según los psicólogos de la Gestalt la"ley de la pregnancia" actúa de manera determinante en el fenómeno de la visión. Esta ley supone la organización de los elementos visuales de la forma que se percibe de la manera más simple que nos sea posible. Las formas de mayor pregnancia serán aquellas ya conocidas con anterioridad por el observador (huellas en la memoria). Ya que como ya se dijo cuanto más contraste se detecte en la figura respecto a su fondo, cuanto más aislable, destacable, cerrada y estructurada sea la forma, más pregnante y por tanto "mejor" proyección será.[5]

**Alto contraste ("Sí" o "No")**

Las imágenes de alto contraste no registran gradaciones de grises en el plano del cuadro y como consecuencia de esto, las figuras se perciben en las dos únicas señales contrarias; "sí" o "no", señal blanca o señal negra. Con la desaparición de los medios valores en la imagen (escala de grises que describen el volumen ilusorio de la figura) aparecen a menudo las formas en silueta.

*Fig. 32-34*, Saatchi & Saatchi. Campaña publicitaria para una marca de cigarros. 2005 La silueta del camello se separa del fondo del espacio envolvente por la activación de elementos mínimos tales como el lomo de los libros, las luces encendidas de los pisos o por la condensación de las estrellas en estos tres carteles promocionales.

Este contexto nos sitúa frente a una nueva pregunta a resolver para el control del término de silueta. ¿Toda forma identificable de alta densidad que presenta la figura en términos de encendido y apagado (fondo - figura) puede definirse como una silueta?

En la *Fig 36* a la famosa foto del Ché Guevara se le aplicó un contraste máximo que tradujo y simplificó la imagen a sólo superficies blancas y negras. Esta reelaboración de la imagen en términos de "encendido" o "apagado" de la fotografía de Alberto Korda, junto con el famoso lema, se convirtió por su simplicidad y rotundidad en símbolo de la revolución cubana.

5.Marcé i Puig, op. cit., p.85

*Fig.35* Alberto Korda el 5 de marzo de 1960, durante el acto de despedida del duelo de las víctimas del sabotaje al barco francés *La Coubre*

*Fig.36*. Imagen emblemática del Ché. Arte popular cubano. Símbolo del movimiento revolucionario versión gráfica de la fotografía de A. Korda.

La imagen representa un rostro en máximo contraste que se separa drásticamente del fondo. Esta rotundidad del rostro del Comandante en tintas planas le confiere a la imagen un fuerte carácter heroico, solemne. La cara se simplifica por la desaparición de las sombras en el rostro (gradación de grises) omitiéndose la representación del modelado (descripción del volumen en la cara del Ché).

No es silueta. Figura en duotono no tiene porqué ser considerada silueta

La imagen queda impresa en distintas superficies de alta densidad y de extremo contraste respecto a las zonas más iluminadas que en la nueva versión desaparecen. La dualidad de esta imagen (negro - blanco, figura - fondo) recorta la figura en dos claras zonas; figura (negro) y fondo (blanco) anulando aquellas tintas de valor intermedio (gradación de grises).

Estas aclaraciones se ajustan a la perfección con las definiciones dadas hasta ahora al analizar el concepto de silueta. Este tipo de imágenes están muy próximas a la silueta pero en el esfuerzo de aclarar el uso de este término quedarían fuera de su definición. Veamos el porqué.

Si bien la imagen del Ché *Fig. 36* se ajusta a la consideración de encendido y apagado y sigue el principio de simplicidad en la representación de la figura en el campo visual, el rostro no es presentado como una unidad gráfica. La imagen no se presenta como si se tratara de superficies unitarias delimitadas por un contorno, si no que son descritas por la relación de máximo contraste entre las zonas de luz y aquellas zonas que están en sombra, es más si se rellenara de negro toda la figura se perdería la posibilidad de identificación. Se trataría de una silueta estéril y desconectada del objeto que se pretende identificar.

El dintorno aporta detalles aislados de la cara como las cejas y ojos, el bigote, la boca, mostrando superficies independientes, marcas que alejan la imagen representada de ser considerada como una silueta. El concepto de silueta está ligado al reconocimiento de la forma como una superficie sólida, es una representación de la figura, como ya hemos visto, en un todo unitario.

La famosa imagen del Ché no muestra la figura en consonancia con la consideración de interior y exterior. Es decir, la imagen para ser reconocida como una silueta debe presentar la información visual como superficies unitarias desde su perfil máximo. Y no

como sucede en este caso, que muestra el resultado de las incidencias de la luz sobre los distintos relieves del rostro de la persona visto frontalmente. El retrato del Ché representado en tintas planas, aunque es descrito en términos de "encendido" y "apagado", no puede entenderse como una silueta ya que la información visual del rostro no viene dada exclusivamente por la superficie que encierra el perfil de la cara, si no que en este diseño gráfico es descrita por el contraste de luces y sombras de los distintos volúmenes del rostro, fuertemente registrados a causa de un papel de alta fotosensibilidad.

Este es un territorio resbaladizo ya que es pequeña la línea que divide este tipo de imágenes representadas en tintas planas de extremo contraste entre las zonas de luz y las zonas en sombra con las que sí deben considerarse como siluetas, Fig.42

Por tanto, podemos entonces afirmar que las siluetas dependen de la capacidad de separar la FIGURA del FONDO que la envuelve dentro del campo visual. La figura en silueta se percibe como una masa sólida con identidad propia o por el contrario reconocemos siluetas por ausencia de la figura, es decir, desde el recorte que deja su ausencia , ya que también es el área vacía (en negativo o "apagada" en el campo visual) cuando ésta muestra una figura reconocible.  Ver Fig.2. Fase 3,

Fragmentación del contorno. Sucesión de puntos sin direccionalidad clara.

*Fig.37. Ph. Clark. Foto de un perro dálmata*. La desaparición del contorno de la figura ofrece una imagen fragmentada, que dificulta su percepción.
En este ejemplo seleccionado vemos la importancia de obtener, en la relación de los distintos puntos una intensión de continuidad. Necesitamos identificar la percibir la forma una clara direccionalidad de la sucesión de puntos que pueden delimitar un contorno y de esta manera aislar la Figura del fondo.

Este ejemplo, *Fig. 37*, tampoco debe entenderse como una silueta. Es un caso que causa cierta confusión. Aunque también muestra la información visual en términos de encendido y apagado y a través de un máximo contraste, el dálmata no queda representado como una unidad de superficie, Se muestra sin un claro contorno lo que dificulta el aislamiento de la figura respecto a un fondo que se asemeja a la textura de la piel de este singular perro, planteando un juego perceptivo. El fondo y la figura se funden dificultándose el aislamiento de la figura. Lo que hay es también aquí ausencia de los tonos intermedios en la escala tonal. Hay gran cantidad de detalles y un cierto reconocimiento a través de la mancha, del volumen del animal. (Ver próxima a esta figura, p. 349*. 3.5.2. Disolución o pérdida del recorte*).

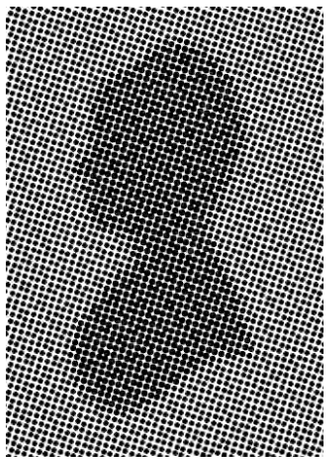


*Fig.38.*

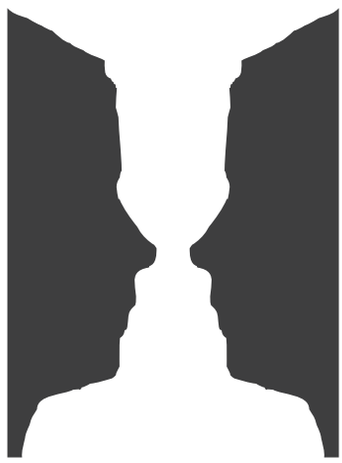


*Fig. 38.. Producción propia. IB.* Cambio de densidad en las dos reguiones FIGURA FONDO. Ambigüedad y alternancia de figuras en la percepción.

*Fig.39. Producción propia. IB.* Experiencia perceptiva de la copa de E. Rubin. Ambigüedad. Figuras alternadas.
La figura como fondo o el fondo como figura. Rivalidad perceptiva entre los dos significados. Interrelación de la figura con el fondo.

Por tanto, tal y como se ha visto, las figuras se muestran desde el apagado-encendido parcial o total de los puntos como elementos mínimos visuales dentro del campo visual *fig.28* o por zonas que describen cambios de densidades aumentando los criterios para agrupar o separar los elementos mínimos de la representación. *Fig. 38*

La relación de figura y fondo es la de mayor fuerza y trascendencia en el fenómeno de la percepción visual. Este principio organizativo dentro del campo visual que identifica la superficie significante y aquella superficie que la envuelve es fundamental para que aparezca el concepto de silueta. Ya vimos cómo en una primera fase se reconocen unidades primitivas (formas específicas carentes de significación) y cómo en una segunda fase perceptiva, el observador intenta identificar la figura observada (la forma de mayor pregnancia) que debe ser aislada del fondo.

Si tomamos la misma figura femenina de las páginas anteriores *Fig.23* encuadrando sólo el perfil de la cara, la duplicamos y la enfrentamos una a la otra simétricamente, se obtiene la famosa experiencia perceptiva de la copa de E. Rubin. El receptor de la imagen debe distinguir el tema protagonista de la imagen. ¿Se trata de una copa o por el contrario percibimos caras? Se trata de una alternancia ambigua.

En el caso del ejemplo de Rubin *Fig.39* estas unidades primitivas son rivales entre sí dentro del plano del cuadro. La figura y el fondo pugnan por reconocerse como "identidades figuradas". El ojo debe elegir qué figura percibe ya que no es posible la simultaneidad en la imagen. O vemos dos caras enfrentadas en gris o por el contrario visualizamos una copa blanca. Identificamos la masa sólida o silueta de una copa o asumimos que ésta no es más que el fondo e identificamos dos perfiles en silueta.

Bajo este mismo principio de relación figura y fondo o de elementos "apagados" o "encendidos" disponemos de la posibilidad de crear juegos perceptivos donde la silueta / figura está inactiva, escondida dentro del campo visual. Esperando ser aislada para ser

reconocida por el observador. Se trata de acertijos visuales que se solucionan con el descubrimiento de la silueta oculta o apagada una vez son identificadas. *Fig. 40 y Fig.41*

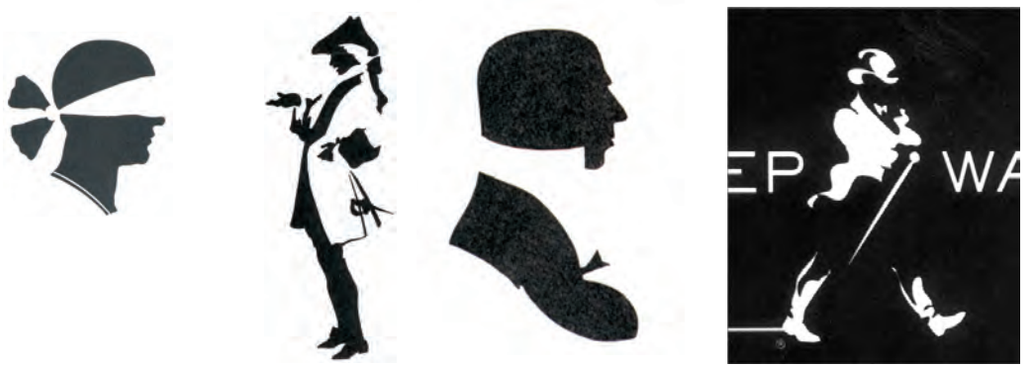
Siluetas desactivadas.

Hay determinados tipos de silueta en que las superficies perfiladas son discontinuas y deben ser descifradas o completadas haciendo uso de una mirada conceptual que agrupa y finaliza la figura reconociendo superficies "apagadas " que se activan para dar coherencia a la representación. Este tipo de figuras son completadas debido a la ley del cierre o cerramiento [6] en la percepción visual. *Fig.42.* Es difícil determinar cuándo dejan de reconocerse como figuras silueteadas. Lo importante para este concepto es la consideración de que la forma se define en un solo plano, se muestra como una figura bidimensional, se reconoce como una única superficie aunque en algunas ocasiones muestre superficies discontinuas o perforaciones para otorgar a la figura un detalle específico. No son siluetas puras, convencionales pero de hecho son las que más abundan en el imaginario gráfico.

*Fig. 40 Silueta escondida de Napoleón. Litografía de Nathaniel* Currier, 1835.
Éste es un ejemplo de las imágenes ocultas que pretenden perpetuar el espíritu y la representación de héroes prohibidos por políticas dictatoriales. Ejemplo de juego con la dualidad figura-fondo. Entre los dos troncos aparece la figura vista desde un perfil lateral de Napoleón. El espacio negativo desvela una silueta oculta.

*Fig. 41* ¿Cuántas caras se pueden detectar entre las ramas, el follaje y el fondo?Museo de arte metropolitano de Nueva York
Se plantea un juego perceptivo al observador, se trata de siluetas ocultas de los enemigos. ¿Cuántas caras se pueden detectar entre las ramas, el follaje y el fondo?.

6. Dondis D.A., *La sintaxis de la imagen*, GG, Barcelona, 1997, p. 46-48.Y Marcé i Puig, Op. Cit., p 78-79



Siluetas discontinuas o fragmentadas

Mayor esfuerzo perceptivo

*Fig.42* Estas siluetas son figuras que aún mostrando un perfil silueteado plantean la comprensión de la figura desde la necesaria aportación del espectador. Debido a su discontinuidad, el observador debe interpretar la figura para encerrarla en una silueta (identidad figurada). El fondo en determinadas zonas se activa para formar parte de la figura, La tela que ciega la figura en la primera imagen de esta selección aunque no esté dibujado conceptualmente se percibe como si estuviera activo. Se trata de jugar con la ambigüedad del encendido y el apagado.

De igual manera que sucede con el agrupamiento de los puntos alineados en las figuras de contorno discontinuo *Fig.18*, el ojo intenta reconocer y por tanto percibir la figura como una totalidad, como una forma unitaria y cerrada. Se interpreta el cerramiento de la figura en una única superficie para conseguir dar coherencia a la forma que se percibe. La superficies se agrupan, se cierran para poder ser reconocidas y también poder ser recordadas con facilidad. Como la sencillez es el fin perseguido por el fenómeno de la visión, el estado de encendido y apagado, negativo y positivo de las siluetas de la *Fig. 42* se complementan para formar un todo coherente que dé significado a las superficies fragmentarias que son percibidas. Tendemos a conectar unidades para constituir figuras (gestalts) cerradas. Las siluetas se completan desde la interactuación de las leyes organizativas de la percepción visual que se han ido comentando con el fin de producir la "buena forma", o en este caso la "buena silueta".

Si comparamos estas últimas siluetas con la imagen simbólica anteriormente analizada del famoso retrato del Ché y que quedó rechazada por no poderse reconocer como una silueta, se entiende que éstas contienen una morfología diferente y son experiencias visuales diferentes. En las imágenes que aparecen en la *Fig.42* las superficies sí se presentan como superficies descritas por el perfil máximo de la forma mostrando una determinada figura, al contrario de lo que sucedía con la famosa imagen del Ché que mostraba los detalles componentes del rostro. Aunque en esta ocasión algunas partes de la figura son descritas por ausencia, o "jugando" con las formas mostradas en "negativo" se entiende que cabe, a esta tipología de imágenes, también enunciarlas como figuras silueteadas, como siluetas discontinuas (siluetas de partes) que son completadas y unidas por el observador, dándole sentido.

Participación del observador, el seguimiento por ausencia

Éste tipo de siluetas son menos rotundas que las convencionales. Ralentizan la interpretación y la lectura de los distintos personajes debido al juego visual que

plantean entre los espacios positivo - negativo. Y solicitan una observación detenida e interpretativa para poder conseguir detectar la diferenciación de las superficies que deben ser identificadas como fondo y las superficies que en cambio, deben ser entendidas como zonas que configuran la figura, aunque de hecho en estas figuras algunas estén ausentes, desactivadas.

Esta nueva modalidad de siluetas de superficies discontinuas, siluetas fragmentadas, se alejan un poco del principio de simplicidad tan arraigado en el término de silueta, planteando siluetas poco convencionales y de mayor lentitud en su reconocimiento y que como se verá cuando más adelante se revise el uso de la silueta contemporáneo (Bloque 3.4) , será un recurso creativo y expresivo para el diseño de la figura.

En estos ejemplos *fig. 42*, el fondo participa directamente en la definición de la figura. El fondo en ocasiones se activa, ya que al observador, no le queda otro remedio que percibirlo, activar una superficie ausente, para ser capaz de entender o poder completar la figura que se percibe.

Se trata entonces en estos casos de siluetas que fraccionan sus perfiles planteando acertijos visuales que demuestran una alta habilidad gráfica donde lo ausente, lo apagado, se enciende conceptualmente para que la imagen pueda reconocerse y entenderse. En estas peculiares siluetas algunas superficies se intuyen desde su ausencia, se activan sin estar presentes. Se trata de un presencia invisible pero reconocible, de zonas latentes, acopladas por el observador que debe intervenir en su configuración formal.

## 1.8-Densidad de superficie y densidad del campo visual.

La densidad del espacio que envuelve la figura es también un factor determinante para la aparición de la silueta. Atender al número de elementos (unidades visuales mínimas) que se perciben en la superficie de una figura (es decir, atender a los elementos que están "encendidos") nos sitúa frente a una nueva consideración a tener en cuenta para el control de la definición del concepto de silueta. Algo sobre este asunto ya se adelantó en la p. 51.

La silueta que tiene las partículas cohesionadas se muestra como una figura rotunda, es percibida por el observador como una forma sólida. En este caso, la silueta no presenta problemas de lectura ya que se detecta con facilidad un alto nivel de contraste entre la masa sólida (reconocida como unidad primitiva) y el "fondo" espacio que la envuelve.

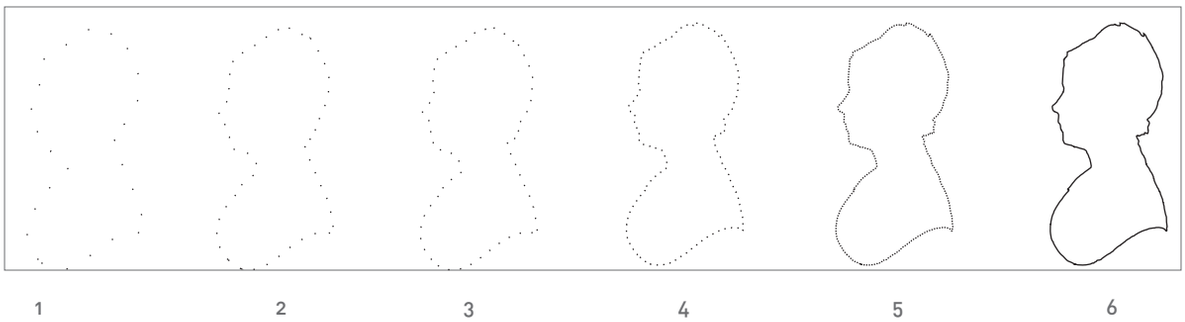



*Fig. 43. Producción propia IB.* En esta secuencia la figura varía la densidad de su contorno. En las fases. 1, 2, 3 la cantidad de puntos existentes en el contorno no son suficientes para describir con claridad el perfil de la figura. Podemos hablar aquí de silueta siempre que la forma sea identificada por el espectador. Debido al contexto en el que se encuentran las imágenes, asociamos el contorno de la forma percibida al recuerdo de una cabeza de perfil. Pero bien pudiera percibirse como un ocho, un cacahuete o una cerradura...Se trata en estos primeros ejemplos de siluetas de baja cohesión. A medida que el contorno se muestra más cohesionado 4,5 y 6 la silueta se materializa con claridad. Los puntos más próximos entre sí definen con precisión el contorno del específico perfil que representa la figura. La densidad de puntos del contorno permite el reconocimiento nítido de la silueta. En cambio, las primeras fases presentan una figura débil, difusa y misteriosa que debe ser interpretada por el espectador.

**Cohesión de las unidades visuales mínimas en la percepción de la silueta.**

**Características de la atmósfera.**

Con mayor o menor dificultad, dependiendo de la configuración de la forma en términos de cohesión de superficie o dependiendo de los distintos grados de densidad del campo visual, se encuentran diversas versiones de una misma figura. Es decir, una figura puede quedar transformada perceptivamente en función de las características de la atmósfera que en cada caso envuelve a cada figura. Así es que la silueta variará dependiendo del grado de densidad del campo visual donde la figura es observada.

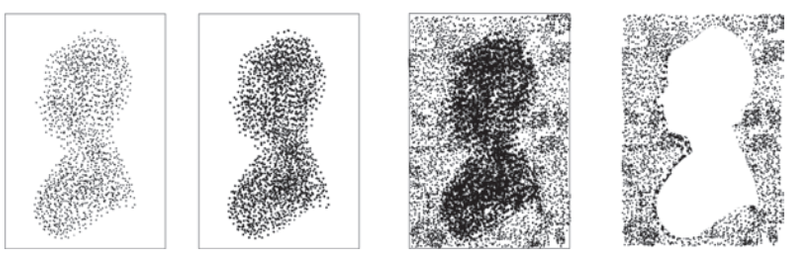


*Fig. 44. P. P.* I.B. Cuanto más densa o cohesionada estén las particulas de la superficie de la figura, más rotunda será su apariencia. Si la densidad del campo visual es alta, la figura se desdibuja, en estos casos los objetos generalmente siempre se perciben en silueta.

De esta manera, la percepción de partículas cohesionadas en una superficie significa la materialización, la densidad y la opacidad de la figura. Por el contrario, la poca cohesión de la forma nos sitúa frente a figuras evanescentes o transparentes, de menos definición. Por tanto, la figura también se reconoce cuando el fondo es denso y el interior es etéreo *Fig. 44*. Tratándose de siluetas cercanas a la invisibilidad que asombran al espectador (ver capítulo *1. 14. La silueta radiante, la silueta llena de luz, p. 96*) .

Así que la silueta se verá influenciada por el grado de cohesión de sus elementos visuales mínimos (partículas) siendo la densidad de su superficie la que otorgará a la silueta su apariencia definitiva.

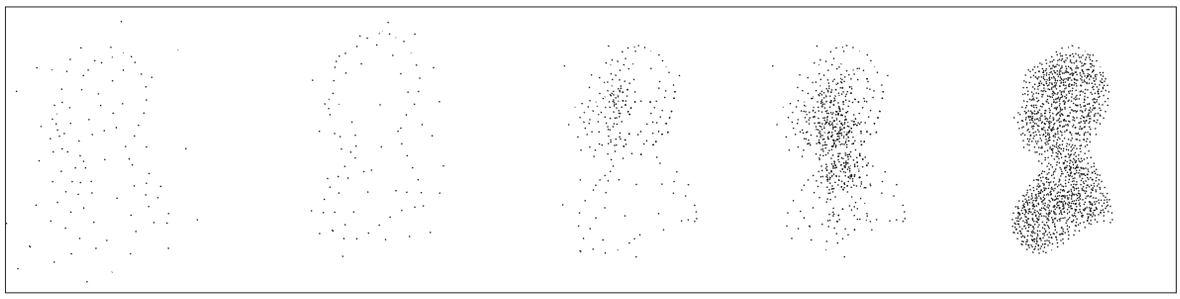


*Fig.46. IB* Secuencia de agrupación de las partículas o puntos que conforman el perfil lateral. Cuanta más cohesión entre los puntos, más reconocible será la figura. La silueta puede mostrar distintos grados de densidad en su superficie.

En definitiva, las formas se muestran en silueta como figuras sólidas reconocibles o al menos por la capacidad de sus elementos mínimos de configurar un todo unitario que sea identificable. La consideración de contraste es asunto fundamental para controlar la silueta al igual que la densidad de la figura. Es esencial para la percepción de las formas en silueta atender a los contrarios, lograr separar con claridad la figura del fondo, lo lleno de lo vacío, lo encendido de lo apagado, lo activo de lo inactivo, tal y como ya hemos ido insistiendo y confirmando en el avance de este estudio.

Así que la silueta se verá influenciada por el grado de cohesión de sus elementos visuales mínimos (partículas) siendo la densidad de su superficie la que dará a la silueta su apariencia definitiva.

*Fig. 47-1* Arpad Lukacs. 2008.Niebla, el vapor del agua presenta los árboles de un paisaje en siluetas.

Fig. 47-2.Armairu. 2007. Alta densidad de la atmósfera, tormenta de arena.

Fig.47-3. Scott. 2007. Figuras lejanas en el fondo marino. Densidad del agua.

La densidad del campo visual repercute en nuestra percepción de la forma. La densidad del medio contribuye a hacer desaparecer la corporeidad del objeto y a mostrar sólo el recorte, su silueta. Los espacios densos propician la aparición de las figuras en siluetas cuando éstas son percibidas a una cierta distancia. Un espacio de elevada densidad, de atmósferas húmedas (la niebla en un paisaje londinense, una figura vista desde lo lejos en el fondo del mar) son claros ejemplos de situaciones en que la naturaleza presenta las formas "aplanadas", sólo identificadas en términos de figura y fondo (en silueta). *Fig.47*

El vapor de agua suspendido en la naturaleza, aquel "sfumatto" leonardesco, difumina las figuras y hace que se perciban en forma de silueta. El vapor de agua tiñe de azul grisáceo los cuerpos que se perciben en los terceros planos del campo visual. Y al llegar a una cierta lejanía, tal y como procedieran los pintores renacentistas *"las cosas más alejadas que se ven, (...) adquieren, por la gran cantidad de aire que hay entre tu ojo y ellas, un matiz azulado"...*[1] Que a medida que aumenta la distancia del observador respecto a la figura que se observa, ese matiz azulado desenfoca, oculta los detalles de la forma alejada del espectador.

Percibimos las formas en la Naturaleza silueteadas cuando nuestro campo de visión no alcanza a localizar los detalles de la figura y sólo se percibe la forma desde la globalidad, la figura es difusa por la suma de atmósferas localizada entre el observador y la propia figura. Lo que dificulta la percepción de los atributos de la forma, sólo percibiéndose la figura en globalidad, como si se tratara de un recorte lejano, de un plano.

La suma de atmósferas entre la figura y el observador (como por ejemplo visualizar una isla localizada en la línea del horizonte) y las formas observadas en espacios de densidades "pesadas" (en días de calima una figura se siluetea debido al polvo en suspensión) son otra de las muchas condiciones perceptivas en las que las figuras se muestran en silueta en nuestra realidad circundante. En la Naturaleza pues, abundan las condiciones climáticas que propician la aparición de figuras vistas en siluetas.

Adversidades Opticas.

En definitiva, podemos concluir que las siluetas son figuras que se perciben en condiciones adversas. Estas "adversidades ópticas" impiden la visualización de los atributos de la forma que sólo se muestra en términos de figura y fondo. Y cuando esta circunstancia sucede percibimos su versión más genérica y ésta es la visualización de la forma en términos exclusivos de superficie interior (cerrada por un contorno) y exterior (fondo).

## 1.9-Posiciones del foco de luz para la definición de silueta.

La posición del foco de luz tiene una esencial relevancia para el control del concepto de silueta en la naturaleza. Ya que también la situación del foco de luz respecto a la figura, es una condición básica y fundamental para que la forma sea visualizada en silueta.

Si se percibe una figura silueteada y se descartan las causas de adversidad perceptiva citadas en el apartado anterior (densidades del campo visual), el foco de luz siempre debe quedar por detrás de la forma, mostrando la figura en una sombra propia intensa

1 Da Vinci, Leonardo, *Tratado de la pintura*, Editora de los Amigos del círculo del Bibliófilo, 1979, p.106

del cuerpo que se proyecta, en donde no se aprecian los detalles dispuestos en el interior de la forma.

La figura queda a contraluz, siendo la silueta aquella proyección que presenta un objeto que se recorta sobre un fondo más luminoso. La silueta es la superficie que "dibuja" por contraste con la zona iluminada los contornos de un objeto, mostrando su superficie en sombra. Siendo la silueta la sombra propia de la totalidad de la masa corpórea y que es inherente a la figura.

La figura es percibida como una masa plana, mostrada en sombra (su sombra propia) y contrastada con el fondo que la envuelve. El observador de esta manera no es capaz de reconocer volúmenes ni texturas en la cara de la forma que éste percibe. Sólo se ve un perfil sombreado, una superficie que se activa para agruparse como la forma de una figura, tras separarse perceptivamente de su fondo. Todo ello proyectado en un campo bidimensional propio de la imagen retiniana.

El foco de luz intenso, colocado detrás de la figura exclusivamente deja ver al espectador la silueta de la forma.*Fig. 49-2* . Se produce a causa de la posición del foco un contraste máximo entre la masa que se percibe en oscuridad y el fondo luminoso y viceversa.

La silueta en el mundo físico es sólo posible a causa de los niveles de contraste de la figura con el fondo que la circunda. Se trata pues de un problema perceptivo de contrastes, que depende obviamente del foco de luz.

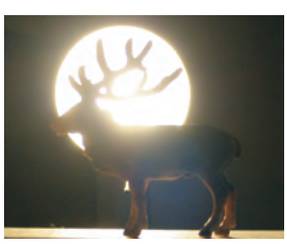


*Fig. 48-1*. IB. Figura a contraluz.

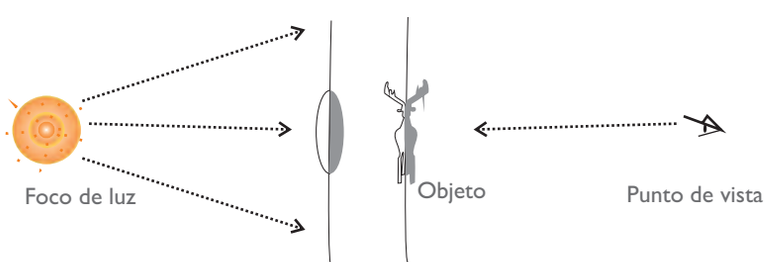



Fig. 48-2. IB. Esquema de situación de contraluz. Foco de luz ortogonal que cegado por la sombra propia es percibido en silueta.

Fig. 48-3. IB. Este ejemplo ilustra en blanco y negro el cambio de densidad y de brillo entre las dos zonas principales en el fenómeno de la visión. Se ilustra la rivalidad perceptiva en la Figura vs fondo, exponiendo cómo sería el efecto cuando la figura se coloca a contraluz.
Percibir una imagen implica la participación del espectador en un proceso organizativo. La operación fundamental en la percepción visual como vimos, es la consistente en separar los elementos mínimos que estructuran la figura y que siempre están en relación con lo que debe ser considerado como fondo. Y en esta fundamental fase perceptiva, lo esencial es la aparición del suficiente contraste luminoso entre estas dos zonas del campo visual, que es lo que posibilita al observador el recorte, la separación de las dos zonas, lo activo y lo desactivado.
De esta manera, la imagen retiniana es una agrupación física de puntos sensibles a la luz sobre una superficie bidimensional. En el plano del cuadro debe haber una diferencia de brillo entre el fondo y lo que es considerado como figura. Generalmente cuando percibimos la figura, la masa corpórea que es de mayor densidad, es opaca y por tanto más oscura que el fondo envolvente.

El foco de luz intenso, colocado detrás de la figura exclusivamente, permite que el espectador vea la silueta de la forma.*Fig. 48-2* . Se produce a causa de la posición del foco un contraste máximo entre la masa que se percibe en oscuridad y el fondo luminoso y viceversa.

La silueta en el mundo físico es sólo posible a causa de los niveles de contraste de la figura con el fondo que la circunda. Se trata pues de un problema perceptivo de contrastes, que depende obviamente del foco de luz.

Así es que percibimos las formas en silueta cuando el foco de luz queda por detrás de la figura ocultando los atributos de la forma, que sólo es percibida en términos globales de figura y fondo. Es decir, la silueta aparece cuando el observador no es capaz de diferenciar el color, la textura y los detalles que se encuentran en la cara o superficie que se observa y sólo es capaz de reconocer la superficie corpórea que ha sido proyectada y que queda delimitada por un contorno. Esto sucede debido a un problema de indefinición de los elementos particulares que configuran la forma a causa de las condiciones perceptivas adversas en las que la figura es percibida. El foco de luz colocado detrás de la figura muestra la sombra propia del cuerpo como si se tratara de un eclipse donde la figura se interpone entre el observador (en el caso de los astros entre la tierra) y el foco de luz (sol).

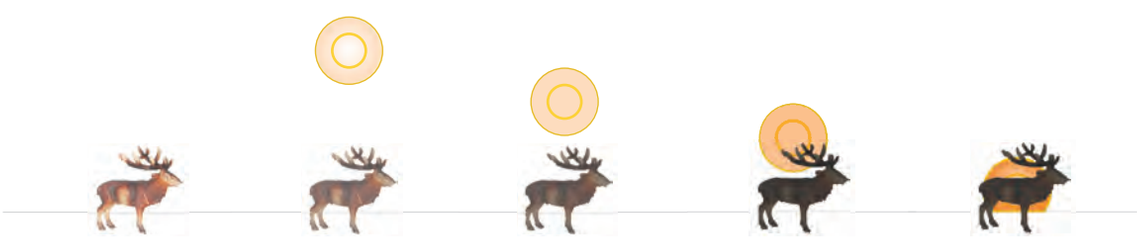



*Fig. 49. IB.*

En la secuencia de la *Fig.49*, se muestra la conversión de una figura en silueta a causa del movimiento del foco de luz. El esquema gráfico aquí propuesto ilustra cómo el espectador va perdiendo la visibilidad de los atributos de la forma (volumen y texturas de la figura) a medida que el foco de luz se va situando por detrás. Los atributos de la forma se diluyen poco a poco para anularse en un todo unitario; hasta llegar a la silueta de la figura cuando el foco proyecta una luz ortogonal al ojo del espectador. A contraluz la figura queda eclipsada, oscura.

En la *fase 1* se identifican todos los detalles de la forma de esta réplica de un ciervo . El foco de luz situado encima del objeto muestra la figura con nitidez. En la *fase 2* el foco de luz va descendiendo y la figura se va mostrando paulatinamente en sombra. En las siguientes fases se observa cómo el espectador es incapaz de percibir la información

perteneciente a la superficie que queda delante de un foco de luz intenso. La forma en sombra contrasta rotundamente con el fondo luminoso. La silueta se produce por opacidad de la forma que impide el paso de la luz dejando la figura en sombra (*fase 5*).

Fig 50-1-3. IB. El observador en condiciones normales identifica la forma y sus atributos (brillo, color, textura). A medida que ésta se aleja del observador o es percibida en un campo visual de poca visibilidad la figura se percibe en silueta. La figura se proyecta en su versión más básica, exclusivamente en términos de figura y fondo.

**Umbral diferencial de la visión.**

Con la luz nocturna el fondo lo envuelve todo, imposibilitando el reconocimiento con claridad de las formas percibidas en espacios oscuros. Recordemos que conseguimos ver los objetos a causa de la capacidad de diferenciar los brillos entre las superficies de los cuerpos y superficies de campo.[1] En estas condiciones lumínicas nocturnas apenas se puede fijar la vista para observar una figura en el intento de separar lo que es aire (lo aéreo) de lo que es la forma (lo macizo, lo corpóreo). En la retina se producen ciertos cambios para adaptar la visión a la oscuridad, siendo las células de la retina, bajo estas circunstancias, mucho más sensibles a las iluminaciones pálidas . De esta manera, cuando ya está el ojo adaptado a la oscuridad, se consigue el denominado *umbral diferencial de la visión* entre la intensidad de brillo de dos superficies distintas.[2] En estas condiciones perceptivas de escasa visibilidad, de condiciones adversas para la visión , también aparecen y se reconocen las formas en silueta. *Fig. 50-3.*

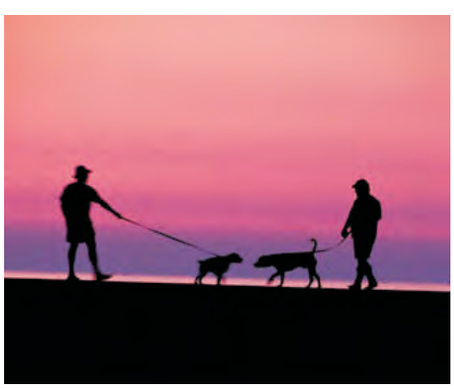
En definitiva, necesitamos de la diferenciación de mínimos contrastes lumínicos para poder percibir las formas. En este estado de penumbra (del latín. *paene*, casi y *umbra*, sombra), las figuras se muestran como débiles siluetas que deben ser descubiertas, aisladas del fondo por parte del observador. Estas siluetas tenues, dependen de la magnitud o del nivel de contraste mínimo entre el fondo y la figura para llegar a ser percibidas. La silueta, por tanto, es dependiente del grado de contraste de la figura respecto al fondo. La silueta es la figura proyectada que se produce debido a unas específicas relaciones de luz y sombra. Siendo una cuestión de claroscuros a causa de la posición del foco de luz que incide directamente en la visualización de la figura.

Experimentamos en la naturaleza el nivel máximo de contraste de las figuras en el amanecer y durante el anochecer. Justo al salir o al ponerse el sol, vemos las formas en el horizonte en una elegante silueta, las formas se muestran rotundas y dibujan una silueta nítida de contraste máximo con el fondo cambiante, las figuras en sombra se "recortan" de un fondo de luz intensa. *Fig.51-52.*

1. Vernon, M. D., *Psicología de la percepción*, ediciones Hormé, Buenos Aires, 1973, p. 47
2. Ibídem

*Fig. 51*. Jorge Lavarda, el foco de luz convierte los cuerpos en silueta. Es interesante observar la gradación de las siluetas según su colocación en el plano del cuadro.

Fig. 51. Holding sun. Imagen de circulación popular en la web en www.Flirck - Holding sun.



Archivo 2

Fig. 52. Ken Scott. Flirck: silhouette.
Las figuras se perciben en silueta por estar a contraluz y encontrarse a gran distancia, lo que provoca la indefinición de los atributos formales sólo proyectando la figura en rotundidad como sombra propia.

Con la puesta del sol se observan las figuras en la lejanía a oscuras, sin detalles componentes, recortadas por el foco de luz que queda detrás de la figura, desapareciendo en el horizonte. Las figuras alejadas del espectador son siluetas que sólo muestran una información visual básica, un perfil recortado en sombra.

En este espectáculo del ocaso, el objeto queda delante de la luz y poco a poco va perdiendo intensidad. El sol se coloca en paralelo a la visión cuando el día va declinando y ofrece los figuras en silueta hasta que una vez oculto el sol desaparezcan o se observen con mucha dificultad sin ofrecer apenas contraste con el fondo cambiante que la envuelve.

En estas particulares condiciones luminosas observamos todas las figuras despojadas de la información visual que queda en el dintorno de la forma, las vemos rotundas, arrogantemente simplificadas por un determinado perfil dado por un específico encuadre. Las figuras alejadas del espectador y colocadas delante del foco de luz posibilitan sólo el reconocimiento de su masa corpórea rotunda y global, percibiéndose como si fuesen cuerpos bidimensionales.

Es, en esos momentos del día cuando mejor se experimenta lo que significa el concepto de silueta. El foco de luz solar en continuo movimiento ofrece diversos niveles de contrastes cromáticos del fondo respecto a la figura. Hasta que, con la pérdida de luz, la forma se desvanece y queda en penumbra. La figura, que justo en el momento en el que el sol se colocó detrás de ésta, se observó en forma de silueta; posteriormente se diluye con la oscuridad de la noche (si se encuentra, claro está, a

considerable distancia del espectador).

Tiempo y vida de la silueta.

La silueta en la naturaleza casi siempre es efímera, ya que el sol y la tierra están en continuo movimiento. Aparecen y desaparecen de repente como si la naturaleza también quisiera dibujar figuras en su fondo iluminado.

Este argumento aunque un tanto obvio merece la pena ser destacado. Por lo común del fenómeno, la experiencia de visualizar siluetas no debe ser despreciada por nuestros ojos. Aún sigue siendo asombroso ver las figuras que se recortan lejanas al nacer o al terminar el día.

En escenarios específicos donde la caída del sol proyecta los rayos de luz ortogonalmente sin encontrar ningún obstáculo (por ejemplo figuras percibidas en la cima de una montaña o en una gran planicie), los objetos observados a cierta distancia aparecen silueteados.

La figura queda en penumbra por la incidencia de la sombra propia del volumen corpóreo que, en el caso de percibirse en silueta, dispone de un foco de luz en su cara oculta.

Como nueva ilustración de esta consideración que aquí se comenta de la acción del foco de luz en las formas silueteadas, sirve el ejemplo que nos brinda la geografía insular. Es destacable en el paisaje insular cómo logramos ver el recorte de la isla de Fuerteventura observada desde Gran Canaria *Fig.54*. En los días claros, al amanecer se disfruta de la silueta de la isla. En pocos segundos se va desvaneciendo y se va perdiendo paulatinamente el foco de luz que pasa de estar detrás de la isla a colocarse encima de ella.

El foco intenso de luz colocado por detrás va perdiendo poco a poco intensidad. La isla en este momento único del día se expone a contraluz y aparece recortada en el horizonte. El sol produce un contraste máximo entre el fondo (el cielo amarillento de amanecida) y la figura (la masa del relieve insular). Podemos entonces encontrar aquí la silueta cambiante debido a la intensidad de la luz y a los distintos colores del cielo que la transforma aportando a la visión distintos umbrales de diferenciación entre la figura (la isla recortada) y el fondo (el cielo con diferentes intensidades de luz).

Según la inclinación de los rayos del sol al entrar en la atmósfera (que actúa tal y como demostrara Newton con el prisma en su teoría del color) disfrutamos de la percepción visual de los sutiles matices que componen el espectro de luz. El fondo, tras las refracción de la luz, se torna variable, en colores cambiantes.

Fig. 54. Miguel Saavedra.
Silueta de la isla de Fuerteventura divisada desde la costa de Gran Canaria.
La dificultad de visionar la lejana isla vecina, que se produce sólo en condiciones atmosféricas específicas, hace de esta silueta una imagen difícil de ver. Silueta efímera y emocionante depende por su lejanía, sobre todo de la posición del foco de luz para que se produzca un gran contraluz. Septiembre es el mes idóneo para que el sol remonte justo por detrás de la isla y se pueda disfrutar de este inusual amanecer.

**La silueta en la naturaleza es casi siempre efímera.**

En este asombroso y momentáneo paisaje que describo, la luz del fondo en movimiento, produce una silueta efímera que va desapareciendo poco a poco al superar el relieve insular como aquella leyenda de la isla de San Borondón[3]. La isla de Fuerteventura con las primeras luces de mañana en días claros se percibe como una silueta que aparece para después desaparecer al levantarse el sol. A causa de su lejanía, al subir el foco de luz que implica menos contraste, Fuerteventura deja de verse desde Gran Canaria.

La isla silueteada aparece en el amanecer y desaparece cuando el sol ya no proyecta la luz por el naciente. Cuando el sol deja de estar en el horizonte, detrás de la isla, Fuerteventura se desdibuja. Sin el contraste máximo que produce el sol justo en el momento de colocarse detrás de ella, la isla desaparece. Cuando el sol sube, Fuerteventura está fuera del alcance de la vista de su isla vecina en condiciones normales.

En días muy claros de atmósfera excepcionalmente pura se ve también la silueta de la isla a cualquier hora del día, en esos excepcionales casos Fuerteventura se muestra difusa por la suma de atmósferas, por el vapor de agua que produce un contraste mínimo con el fondo azulado del cielo. También en estas contadas ocasiones el perfil silueteado de la isla se percibe como una figura difusa.

Paisaje aún más interesante nos brinda el emblemático monumento natural del Roque Nublo en Gran Canaria. De 80 metros desde su base y situado a 1813 metros sobre el nivel del mar es el icono representativo de la isla. Este valor simbólico de la isla de Gran Canaria del Roque se debe a su capacidad de ser recortado y de convertirse en una silueta identificativa del lugar. Se trata de una figura de roca volcánica erguida sobre el cielo,

3. La isla de San Borondón es una leyenda popular de las Islas Canarias sobre una isla que aparece y desaparece, llamada también la *Nom trubada,* las apariciones de esta isla pudieron ser el efecto óptico de un espejismo o de la acumulación de nubes en el horizonte.

que muestra su silueta orgullosa y entra en diálogo con la imponente silueta del Teide. Al tratarse del punto más alto de la isla, este paisaje ofrece espectaculares puestas de sol. Al ponerse el sol por detrás del Roque el fondo luminoso muestra, y permitiéndome una licencia poética, "el alma" de la roca, es decir, su silueta. La figura rotunda del Nublo se aisla en un espectáculo efímero, durante las últimas luces del día. Por su gran valor como figura en silueta, esta figura natural cobra una marcada identidad para los grancanarios. La aparición de la silueta en el paisaje se asocia con el Romanticismo ya que ayuda a crear la atmósfera introspectiva, de recogimiento propia de aquel lenguaje pictórico.[4]

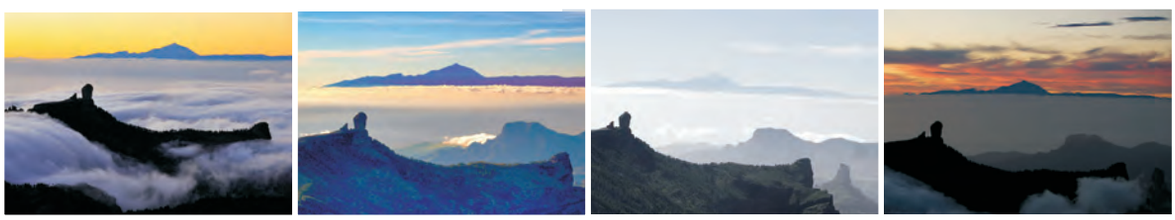


Fig. 55. 1-4. Fotografías de la cumbre de Gran Canaria. El atardecer y el amanecer produce gran cantidad de siluetas que invitan a la introspección. La luz cambiante va transformando el paisaje y variando la capacidad de contraste entre los distintos brillos de la luz del mar o del cielo (entendido aquí como fondo) y los diversos tonos de brillo, mucho más pálido, de las rocas y montañas (figura) en los diferentes planos del cuadro de esta panorámica.

Fig. 56 La silueta del Roque Nublo en la oscuridad de la noche. Umbral diferencial de las figuras,

Fig. 57 I. B. El mar de nubes y las singulares siluetas del Roque Nublo y del Teide sobre la línea del horizonte tienen un fuerte carácter identitario para los grancanarios. Los dos elementos principales el Roque y el Teide abundan como siluetas simbólicas en la iconografía popular del archipiélago.

## 1.10-La silueta como sombra.

Las figuras silueteadas en la naturaleza se perciben cuando la sombra y la forma coinciden. Aunque el término de silueta según la práctica de Silhouette que le diera su nombre viene del dibujo y del recorte y es un término sobre todo gráfico, la silueta, como ya hemos visto, es también percibida en nuestra realidad circundante. En determinadas condiciones luminosas percibimos siluetas y es por tanto esta versión de los cuerpos naturales una específica visión de las figuras. Esta determinada visión de la silueta a la que me refiero, en realidad es figura en sí misma y a la vez también es sombra.

Como se vio en el apartado anterior la definición de silueta puede ser coincidente con la

4. La silueta en el paisaje implica una mirada contemplativa ensimismada, propia de los artistas románticos de la primera mitad del siglo XIX, donde se destacaba el aspecto de lo sublime en la naturaleza. Ver 2.13. Siluetas pictóricas, p. 270.

definición de sombra cuando el foco de luz se coloca en paralelo al observador por detrás de la figura. En este caso, la sombra propia del cuerpo y la silueta coinciden y son la misma proyección, ya que ambas son la presentación de un perfil máximo de la forma.

La figura en sombra, consecuencia de la incidencia de la luz ortogonal que recibe la forma y que se encuentra por detrás de la figura a una cierta distancia ( y que a su vez queda enfrentada al ojo del espectador), da como resultado una figura en silueta.

Hay dos tipos de sombras en los cuerpos naturales; las que son inherentes al objeto que forman una unidad volumétrica con la parte iluminada o aquellas sombras que son proyectadas por la figura en otra superficie, es decir, que se visualizan fuera de los dominios del contorno de la figura.[1] Estos dos tipos de sombras que pertenecen como consecuencia de la incidencia de la luz a los cuerpos volumétricos, se denominan sombras propias y sombras arrojadas respectivamente.

Las sombras arrojadas invaden otros planos como si se tratara de una superficie elástica que se adapta a cualquier superficie.  Es importante aquí que se aclaren los tipos de sombra de la figura ya que en determinadas circunstancias perceptivas la sombra proyectada abre una nueva dimensión al concepto de silueta o coincide con ella en su totalidad. Si dentro del campo visual percibido por el espectador no se muestra la conexión de la sombra arrojada con la figura que la proyecta porque ésta queda fuera del encuadre efectuado, la sombra arrojada puede entenderse también como una silueta *fig.57.* En este peculiar caso la sombra y la silueta no pueden ser diferenciados como conceptos ya que son la misma cosa. La figura está fuera del plano del cuadro y sólo queda encuadrada en la imagen la proyección de su sombra. Necesariamente hay un vínculo entre la sombra arrojada y el cuerpo que la origina. Transgredir ese vínculo u ocultarlo permite interesantes juegos visuales y la aparición de la silueta como sombra arrojada.

*Fig. 58* I.B
Fotografía de la sombra arrojada al atardecer de dos figuras.

*Fig. 59*. Transeúntes. Andrés carrasco. El ángel caído, 200 2006-07.
La sombra arrojada se adapta a cualquier superficie y da sensación de ser una silueta elástica, se puede estirar y deformar en consecuencia de la topografía de la superficie en la que la sombra del arrojada es proyectada. La sombra arrojada es una silueta cuando queda aislada de la figura que la genera y es la sombra propia deformada.

1. Arnheim, op.cit., P.258

Archivo 3

*Fig.60* Fotogramas, cortinilla para la televisión autonómica de Telemadrid, 1998. Las figuras se muestran en penumbra debido a la intervención de un intenso foco de luz situado por detrás y proyectan una gran sombra, muy elástica, sobre el plano del suelo (sombra arrojada). El encuadre efectuado en estas escenas muestran la figura en silueta y su sombra arrojada.

Aislamiento de la sombra arrojada.

Disociación de la sombra arrojada.

En la *fig. 58* esta nueva experiencia visual de la sombra desconectada, liberada de la perpetua unión con la figura que la proyecta, es entendida como una realidad aislada, es decir, como una figura mostrada en silueta. Si al encuadrar una escena se deja la figura fuera del plano del cuadro, la sombra se puede entender como una silueta y a la inversa.

En este mismo sentido, la sombra lenta inconexa del pistolero Lucky luke *Fig 61* o la sombra que vende *Schlemihl, Fig. 62 a-b*, se reconocen así como superficies silueteadas. El aislamiento de la sombra que no guarda estrictamente la relación con la figura que la proyecta, su independencia, convierte a la sombra en una realidad en sí misma que cobra vida por separado y se convierte entonces en silueta.

Fig. 61. Morris. Lucky Luke es más rápido que su sombra. En esta famosa viñeta la sombra no guarda relación con la figura que la proyecta.

El escuálido pistolero se anticipa, es más rápido que su sombra desenfundado el revólver. La sombra entonces se presenta aquí en su nueva condición de silueta, es una nueva entidad bidimensional que recibe un disparo en este particular duelo consigo mismo.

Fig. 62 a-b. En el célebre clásico de la literatura alemana *La maravillosa historia de Peter Schlemihl,* 1813, de Adelbert von Chamisso ( al igual que en el cuento de Peter Pan, ver*3.1 Siluetas de cine*.) se relata cómo Schlemihl vende su sombra al hombre de gris.

La sombra una vez separada de su propietario, se desliga de la correspondencia con la figura y se reconoce entonces como una silueta que proyecta su propia identidad. En relación a esto, véase la secuencia de la película Drácula de Bram Stoker, 1992 de Coppola.p.304, fig. 585 donde la sombra tiene vida propia.

La sombra arrojada cobra identidad propia, es una nueva entidad cuando queda "liberada" de su dueño.

Si se interviene rompiendo la inequívoca relación de la sombra respecto a la figura que la proyecta, la sombra es figura en silueta y aparece como una sorpresa para el observador.

Así es que la silueta mantiene una estrecha relación con la sombra, pudiendo en algunos casos, llegar a ser el mismo concepto. Y aparecen nuevas oportunidades creativas.

En definitiva, si al observar la sombra proyectada de una figura la sombra no mantiene una exacta relación con la forma que la proyecta, entonces la sombra es entendida como una silueta, como una figura independiente.*Fig. 62-64.*

Si las sombras proyectadas quedan encuadradas dentro del campo visual y las figuras que la proyectan quedan fuera del plano del cuadro, las sombras pueden ser enunciadas como siluetas.

Fig 63. Misma utilización de este recurso de conversión de la sombra proyectada en silueta. Juego visual desde el aislamiento de la sombra. Diseño para promocionar la marca deportiva Adidas. Donovan Bailey (el hombre más rápido del mundo). 1997.

Fig. 64. La sombra proyectada como silueta. Diseño para promocionar la perfume Egoiste platinum, Chanel. 1994

Fig. 65. Disociar la sombra y la figura es un juego visual recurrente. Cartel del film el soplón. La identidad del personaje queda expresada en su sombra proyectada. 2009.

Este juego perceptivo que considera las sombras proyectadas (aisladas de su referente proyectante) como nuevas identidades figurativas, sirvió a Platón para explicar su célebre mito de la caverna en la *República*[2]. En este pasaje, Platón explica con fines pedagógicos cómo en el interior de una caverna, se hallaban unos encadenados que estaban condenados a percibir una realidad proyectada durante toda su vida. Es decir, estos individuos sólo percibían las sombras arrojadas de las personas y los objetos que eran proyectados por detrás de ellos. De esta manera, la sombra era su realidad. Estos hombres encadenados desde su nacimiento consideran como verdad las sombras de los objetos que veían proyectadas. Entendían las proyecciones como si se tratara de personas reales, no las reconocían como sombras, sino que para ellos eran figuras en sí mismas. Ya que las sombras arrojadas eran lo que habían visto durante toda su vida, al estar inmóviles frente a una pared. Su realidad percibida eran las sombras que como

2. El Mito de la caverna aparece al principio del VII libro en La República, y trata sobre la situación en que se encuentra el ser humano respecto del conocimiento. Explicando la existencia de los dos mundos: el mundo sensible (conocido a través de los sentidos) y el mundo inteligible (sólo alcanzable mediante el uso exclusivo de la razón).Platón, *La República* o El estado, Espasa Calpe, 1982, Madrid.

identidades figurativas deben ser entendidas como siluetas. Para ellos no había más realidad, que la realidad que le ofrecía su limitado encuadre.

Así es que la sombra propia y en algunas situaciones la sombra arrojada y la silueta son hermanas gemelas aunque no se trate por definición del mismo concepto. Las sombras arrojadas, huérfanas de la figura que las proyecta, se pueden entender también como siluetas. Este tipo de siluetas no corresponden con exactitud a la forma que las genera y pueden estar deformadas, estiradas al pertenecer parcialmente a otro plano (piso, tierra o pared).

Juego de sombra de manos

En este orden de cosas, también hay que reflexionar sobre otro asunto a destacar y que surge cuando la sombra arrojada proyecta una nueva silueta distinta, que no mantiene relación con la figura proyectante, es decir; una imagen significante distinta, o referida a otro significado como sucede en el caso del" juego de sombra de manos" u *ombromanía.*

El dibujante de sombras proyecta una imagen que es recogida en una pantalla haciendo uso de una gran habilidad con las manos. Con la posición ensayada de las manos, y sólo con ellas, el "dibujante de sombras" proyecta una sombra que presenta una figura silueteada de manera inesperada.

Fig. 66

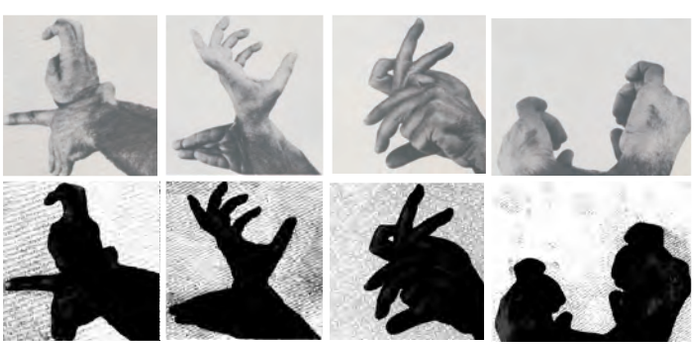


Fig. 67

Archivo 4. Comercial de German Messuno, Fundación Vida Silvestre Argentina. "De la mano con la naturaleza". 1989. www.vidasilvestre.org.ar

Tras una estudiada pose del especialista en vez de ver sombras de manos sobre una pantalla, el espectador reconoce sorprendido nuevas figuras que se alejan del parecido de las manos y presentan a través de un juego óptico la representación de inesperadas figuras. El asombro del espectador se produce debido a que ante sus ojos las formas pueden llegar a ser lo que no son. El observador queda cautivado por el hechizo del mago que domina las sombras y disfruta del intrigante fenómeno de la representación visual de las formas del mundo visible.

La magia de este espectáculo reside en el conocimiento por parte del espectador de que, lo que se percibe, no son más que sombras de manos y sin embargo contienen

asombrosas siluetas de figuras. Múltiples siluetas contenidas en la sombra proyectada por dos manos expertas aparecen al pertenecer al plano. Fig 67.

El juego de sombras genera nuevas siluetas dejan de ser sombras de unas manos entrelazadas. Se trata de sombras interpretadas al asumir un nuevo significado cuando son proyectadas en un plano.

Idéntico planteamiento de crear inesperadas siluetas en la sombra proyectada en el juego de manos son las complejas sombras producidas a partir de la chatarra o restos de animales disecados de los artistas británicos contemporáneos Tim Noble y Sue Webster. En la sombra arrojada que proyecta una masa amorfa de residuos se proyecta con asombrosa nitidez siluetas de gran realismo.

Fig. 68. *Materia oscura* ,Tim Noble y Sue Webster. 2008
189 animales momificados (67 ratones de campo, 5 ratas adultas, de 42 ratas jóvenes, 44 jardín de las musarañas, un zorro, una ardilla, una comadreja, 13 de cuervos, grajos 7, un mirlo, un gorrión, un petirrojo, un sapo, un gecko , 3 conchas de caracol de jardín), la cola, se encuentra metal, la luz del proyector.Instalación para Statuephilia-Escultores contemporáneos en el Museo Británico.

Fig. 69. *Dirty white trash* (con gaviotas) , Tim Noble y Sue Webster.1998.
Basura dos gaviotas de taxidermi y la luz del proyector.

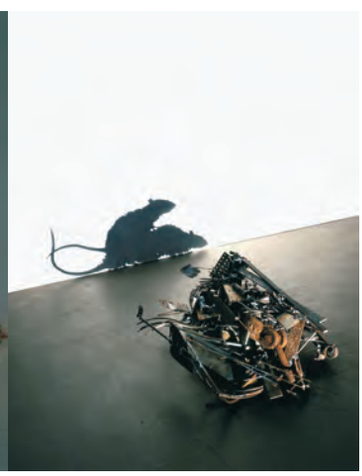


Fig. 70.*Metal fucking rats*, Tim Noble y Sue Webster.2006
Chatarra de metal soldado y la luz del proyector.

## 2.11-Pertenencia a un plano.

El siguiente paso a valorar es la consideración básica de que la silueta pertenece a un plano, es una figura proyectada en un plano. La silueta es aquella superficie delimitada por un contorno que traza un perfil significativo, un perfil que identifica con eficacia la forma que representa y que además siempre pertenece a un plano.

La silueta es la figura que es presentada en su versión más simplificada posible, tratándose de una forma cortada, real o imaginariamente, sobre un plano que envuelve

la figura .*Fig 2 fase 3.* El concepto de silueta así reivindica pertenecer siempre a un plano. Tratándose de una proyección bidimensional con "contenido descifrable" para el espectador.

La pertenencia al plano, o lo que es lo mismo, su condición bidimensional, es otra de las consideraciones destacables en la definición del concepto de silueta. Siluetear consiste en recortar una figura bidimensional. Las figuras en silueta son recortes (*cutouts)*, figuras que se extraen de un fondo y que al pertenecer a éste, son figuras obligatoriamente percibidas como superficies bidimensionales.

La silueta es la proyección de la superficie máxima de una forma sobre un plano. El plano del cuadro recibe el contorno de una figura que queda registrada en los términos básicos

Fig. 71. Peter Callesen. La figura en silueta pertenece a un plano y ofrece dos versiones su positivo y su negativo.

Fig72. Un cuerpo deja su huella sobre un plano de nieve. Colorsmagazine. N°52

Fig.73. El origen etimológico de la palabra silueta ya recoge la consideración de pertenecer a un plano. La silueta es una figura que se recorta de un papel.

Entonces, debemos decir que el concepto de silueta está muy próximo al concepto de huella, la huella que deja el positivo sólido de la figura recortado sobre un plano. Es una proyección coincidente en dimensiones y en proporción con la figura. La silueta es la huella impresa de la superficie máxima (la sombra propia) "estampada" en el plano del cuadro.

El estampado de una figura tridimensional sobre una superficie bidimensional registra el perfil máximo de la forma. Cuando los límites de una figura contactan con un plano, se registra la huella de la superficie maciza y se obtiene así una figura en silueta.

La vocación de la silueta de pertenecer a un plano, queda ilustrado en los ejemplos visuales que se proponen.

En la *Fig 72* el plano blando recibe el contacto de un volumen registrando la huella de la figura que se ausenta en negativo. El resultado del contacto y el traspase troquelado de la forma a un plano, deja como resultado la huella de la superficie máxima de la figura. Un individuo se ha tendido sobre la superficie nevada. La silueta queda grabada en negativo, el contacto de la figura con la superficie del plano del suelo nevado deja el hueco, perfilando un bajo relieve de la figura. El estampado de una forma

tridimensional en una superficie plana da como resultado una silueta. La traducción aplanada de un volumen sólido es una figura silueteada.

Otro ejemplo muy claro de esta consideración se encuentra (con connotaciones humorísticas) en el lenguaje del cómic o del dibujo animado. Es una exageración de esta cualidad de la figura *Fig. 74-75.* Los personajes traspasan un plano (pared, vidriera o nube) dejando una huella imposible. Sobre la pared se fija la huella de la figura, percibiéndose el contorno de la forma ausente en la escena. Sólo vemos el dibujo del contorno de los personajes que han desaparecido.

Fig. 74. Ibañez, *Mortadelo y filemón*,Olé,nº5., 1999.

Fig. 75. relatos clásicos de Disney. Secuencia de *Los tres lobitos*. El lobo es lanzado por los aires y recorta una silueta al atravesar una nube.

En esta viñeta de Ibánez *fig. 74* la silueta viene a ser la descripción de la acción que acaba de suceder hace unos instantes. Los personajes presa del pánico o de la extrema premura salen de la habitación traspasando súbitamente las paredes al encontrarse obstaculizada la salida. De esta escena queda la imposible experiencia de percibir la huella precisa de los personajes silueteados. En la pared queda impresa la acción de huida "relámpago" del lugar en el que hace unos instantes los personajes se encontraban.

Esta consideración de pertenencia a un plan (fases del cuttingpaper).*Fig.2 y fig. 73.* La silueta (lo encendido) es por tanto una superficie plana recortada que se extrae de un papel, que es el fondo (lo apagado, lo desechado).

Atender a esta consideración de cualidad bidimensional nos permite seguir acotando y definiendo el concepto de silueta. Si se interpone un plano traslúcido entre una figura tridimensional y el observador, la información visual que se percibe se reduce a la percepción de la forma en su versión más básica, percibiéndose la figura desde la globalidad.

Este principio lo utiliza magistralmente en una de sus fotografías A. Kertész *Fig 77.* El vidrio traslucido presenta la figura humana colocada detrás de él en una misteriosa silueta. El encuadre de la imagen potencia el valor de los distintos planos perceptivos de esta escena. El espacio está fragmentado por diferentes planos (vidrio, barandilla, mar, cielo...). El cristal translúcido, esmerilado, modifica la percepción de la figura. La intermediación de un plano denso produce una silueta. La figura se insinúa.

Fig. 76 relatos clásicos de Disney. Secuencia de *Los tres mosqueteros ciegos*. Un personaje es arrojado a una ventana y expulsado de la casa, dejando la imposible huella de su contorno sobre el cristal roto.

*Fig.* 77 André Kertész, Martinique, 1 de enero 1972
Trasposición de la silueta a un plano.

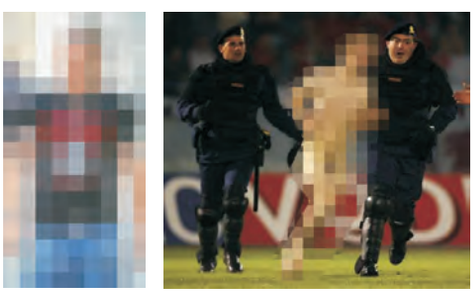


Fig. 78. 1-2 . IB. A una imagen fotográfica se le aplica un filtro que convierte la zona seleccionada en un mosaico. La imagen se define por mínimos cuadrados (píxeles) que presentan una figura anónima y plana. Aunque tiene diferentes matices y tonos el ojo del observador los unifica para reconocer la figura como una superficie unitaria, que es definida por una vaga pose de un individuo en silueta.

En las consideraciones anteriores, cuando se destacó la importancia de las densidades del campo visual para la percepción de la silueta (pp. 58-60) se discutió acerca de lo que ocurría al observar las formas naturales en la lejanía. En esas condiciones perceptivas sólo somos capaces de distinguir la forma en términos globales ya que no podemos ver la configuración volumétrica de las figuras.

Es muy significativo que al referirnos a esas figuras alejadas del observador, las identificamos como figuras percibidas en el tercer "plano". Es decir, que pertenecen al plano del fondo, a un plano muy alejado del punto de vista del observador.

Se trata de un plano lejano que no nos ofrece una visión detallada de aquellas formas, debido a la profundidad del paisaje (suma de atmósferas). Las figuras que pertenecen a los terceros planos, que se encuentran a gran distancia del observador y que no permiten identificar los atributos de la forma (color,textura..), son formas ilusoriamente "planas",en ese caso de indefinición, las figuras son observadas en silueta.

La interposición de un plano que deje pasar la luz tamizada entre la figura y el observador es la experiencia que mejor ejemplifica la pertenencia de la silueta a un plano, es decir, su condición de proyección.

En la *Fig.79* se interpone a una figura una pantalla que deja pasar una luz tenue. La proyección se representa desde el plano traslúcido (que está delante); así se percibe la figura que queda traducida en un plano como si de una huella o estampación se tratara, resultando una figura bidimensional. La figura volumétrica es traducida a una figura plana por mediación de la tela. La conversión del volumen proyectado al plano, nos muestra la figura desde su versión silueteada, mostrando un claro ejemplo de esta vocación de la silueta de pertenecer a un plano.

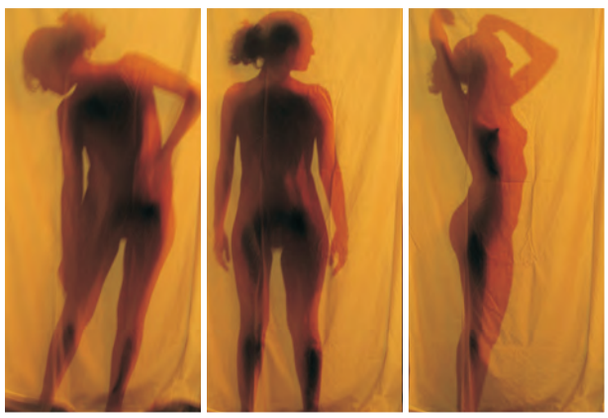
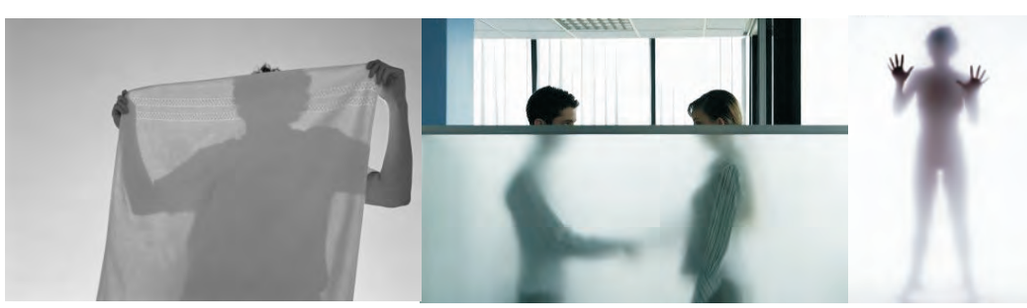


*Fig 79* IB. Delante de un modelo se coloca una fina tela y la escena es iluminada por detrás. Dejando visualizar la figura en términos de encendido (lleno) y apagado (vacío). La información visual que proporciona bajo estas condiciones el dintorno presenta la figura en penumbra. En estas condiciones perceptivas, al interponer una tela de lino delante de la modelo y colocar detrás de la figura un intenso foco de luz, sólo se puede llegar a distinguir la superficie opaca como una unidad. La figura se percibe sin detalles en su superficie uniforme, lo que vemos tras la tela es un perfil significativo. La opacidad del cuerpo se recorta con nitidez del espacio que sí deja pasar la luz presentando la modelo en silueta. El velo interpuesto registra la figura en silueta. La silueta se convierte en una especie de sombra arrojada de carácter ortogonal.

La figura tridimensional (el cuerpo de la mujer) queda simplificada y es visualizada desde su proyección bidimensional. La figura es simplificada y es representada desde la mera descripción de lo lleno y de lo vacío dentro del campo visual. La "pantalla plana" colocada entre la figura y el espectador expone la forma en silueta. Esta situación que se produce al colocar un plano (un lienzo que actúa como pantalla) entre el observador y la figura que se visualiza, permite que se perciban las formas en silueta y acentúa la estrecha relación de este concepto con el concepto de planeidad. El plano actúa como agente intermediario para que la silueta de la figura aparezca. Una entretenida experiencia que enseña a mirar las formas en su versión más simplificada .



Cercanía de lo corpóreo a un plano de proyección de la silueta.

*Fig 80.a-d.* Figuras seleccionadas de bancos de imágenes gettyimages, buscada con la palabra clave *silhouette*.
La mediación del plano translúcido entre la figura y el observador produce siluetas.
Es interesante destacar en la última figura del cuerpo de la mujer en silueta la propiedad de cambio de tono al acercarse más o menos al plano traslúcido. Las partes próximas o que entran en contacto con el plano (las manos de la modelo) quedan bien delimitadas y perfiladas mientras que las partes lejanas al plano van perdiendo intensidad y definición en su contorno.

*Fig. 81* Selección de imágenes en http://www.nationalgeographicstock.com. Fotografiadas siguiendo el efectismo de interponer a un determinado modelo un plano e iluminarlo por detrás (marcado efecto de contraluz) .En las distintas ftografías se observan gradaciones en el interior de la silueta dependiendo de si las superficies entran o no en contacto directo con el plano translúcido o si el propio curpo de la figura presenta grados de transparencias (alas de la mariposa).

Siluetas y la arquitectura doméstica oriental.

Es interesante constatar que Oriente "descubrió" antes que Occidente el valor de la representación de las figuras en silueta. Los japoneses acostumbrados a habitar en espacios delimitados por paredes de papel (shoji) es seguro que aprendieron dentro de sus experiencias cotidianas a percibir las formas proyectadas sobre un plano en sombra o en silueta. En consecuencia con la manera de habitar el espacio, según su arquitectura doméstica, quedaron cautivados profundamente por esas imágenes reduccionistas tan conectadas con su filosofía ancestral. Su filosofía, su arte y su hábitat quedan estrechamente ligados.

La experiencia de habitar los espacios domésticos de su tradición arquitectónica que son compartimentados con paredes de papel de arroz, es decir, planos traslúcidos, propician la percepción de las formas dentro del ambiente construido desde la silueta. Por tanto en Oriente se vivía rodeado de figuras vistas en silueta. Propiciando cotidianamente el mismo efecto que las experiencias visuales de la serie *Fig. 81*. La arquitectura tradicional japonesa propicia los juegos de luces y sombras. Las paredes actúan como pantallas que tamizan la luz y a menudo descubren proyecciones de figuras en sombra, experiencia visual que por el contrario difícilmente se produce en los hogares occidentales.

No parece descabellado apuntar que los intereses y propuestas visuales en la historia de la imagen estén íntimamente relacionados con el cómo habitar un espacio (además de otros muchos condicionantes).

En Occidente también es reseñable que cuando la luz de una vela era la fuente de iluminación común en las casas, la gente solía ver sus sombras sobre la pared y todo aquello que era proyectado por el candil se convertía en silueta en la pared de la

habitación. Es decir, el foco de luz cenital en nuestros hogares actuales anula la proyección ortogonal de la sombra de las figuras. Entonces, las sombras cotidianamente en los hogares buscaban un plano al que pertenecer. En nuestros días las lámparas eléctricas eliminan las condiciones perceptivas para que aparezcan buenas sombras y en consecuencia para que surjan espontáneamente maravillosas e intensas siluetas. La iluminación contemporánea doméstica coloca los focos de luz de manera que se eliminan las sombras arrojadas.

Oriente siempre miró en su cotidianidad hogareña las formas con un velo interpuesto entre las figuras y el observador. Su cultura valoró la simpleza de las figuras que se proyectaban en la pared traslúcida y los artistas aprehendían sutilmente lo esencial de los objetos circundantes desde un lenguaje reducido, limpio y simplificado que mostraba las figuras atemporales traducidas ya sobre el plano de la pared en tintas planas . *Fig. 83-85.*

**Pertenecer al plano: figura en sombra por mediación del velo.**

1 2

*Fig. 82*. IB. Estos motivos vegetales quedan reducidos a un plano bidimensional.Al tratarse de figuras volumétricas la pantalla distingue levemente las superficies de la planta que entran en contacto con la tela de lino que media entre ella y el observador. Distíngase nuevamente la aparición de un negro más intenso en aquellas zonas en las que se produce contacto con la superficie.

Fig.83: a,b,c y d. Isoda Koryûsai. Harunobu, Eisen y Eizan. En estas estampas seleccionadas se puede observar las figuras en siluetas proyectadas en las delicadas paredes translúcidas del *shoji* .
Es común que en las casas tradicionales japonesas se perciban las formas muy próximas a la pared de papel como figuras en siluetas.
El espacio doméstico oriental propicia la aparición de sombras propias en el plano translúcido y según los efectos de contraluz. Esto significa la constante y natural convivencia cotidiana con formas en silueta. Las siluetas están muy presentes y activas en el espacio tradicional japonés. Reflejo de ello es que el arte japonés siempre quedó cautivado profundamente por este lenguaje visual reduccionista en comparación con el arte occidental con intereses de representación ilusionista desde el punto de vista de simular en la representación de los cuerpos su modelado (las sombras propias, su volumetría). La estampa japonesa valora comprender y proyectar desde la simplicidad esencial la figura, consideración que se produce bajo el efecto de la figura observada a contraluz y proyectada como superficie en sombra en el plano, como si se tratara de un recorte donde la línea de contorno, el dibujo, es el protagonista. *Ver 2.9 La aportación de la estampa japonesa, p. 241.*

*Fig. 84* Utamaro. 1790. La figura que está de pie a contraluz queda representada en sombra cuando se interpone la persiana.

*Fig. 85.* Eizan. 1820. Figuras que bailan se proyectan sobre la pared translúcida en silueta.

En la lengua inglesa existe una definición muy próxima a la palabra silueta (*silhouette*) y esta es "*cutout*" que como la denominación de "*papel picado*" existente en el arte tradicional de México refuerzan la consideración de la figura que se proyecta de pertenencia a un plano. El *cutout*, el recortable o el recortar, es un término o acción que define y queda asociado con claridad a esta consideración de la silueta de pertenecer a un plano.

Aunque en estas modalidades ahora citadas de artesanía tradicional abundan las figuras en silueta, la obtención de las figuras por medio de estos procedimientos suelen incorporar información en el dintorno de las figuras para dotarlas de mayor expresividad, alejándolas por tanto de ser definidas como siluetas puras. Si bien las figuras que se obtienen siguiendo el procedimiento tradicional del arte popular del recorte (cutouts, papel picado, etc) se construyen igual que las figuras en siluetas siguiendo esta fundamental consideración de pertenecer a un plano (de recortarse de él), a menudo son formas bidimensionales que ofrecen detalles en su interior (se pica, se recortan zonas en el dintorno de la figura para caracterizarlas y decorarlas). En una primera fase son siluetas para pasar a ser figuras planas decoradas (picadas) con gran virtuosismo.

*Fig. 86 A, b.* Diseños tradicionales chinos de arte del recorte de papel llamados *Hua yang*.[1] Diseños que se realizan recortando figuras sobre un plano de papel. El resultado es un territorio mixto que debe mucho al concepto de silueta pero que se entiende como una experiencia derivada de ésta. Son figuras bidimensionales decoradas (perforadas) que para conseguir una figura más ornamental a menudo presentan detalles en el dintorno, siempre claro está, manteniendo la continuidad del único plano que las define. Son figuras que se diseñan a partir de un solo plano el cual se recorta y por tanto manteniendo su principal característica de ser elaborado de una única pieza.

1. Los *Hua yang* son aquellos patrones de recorte usados en el diseño de pequeños articulos de uso cotidiano en China: tapas, calzados, delantales, vestidos... En Hawley W. M., Chinese Folk Design. A collection of 300 Cut-Paper Designs, Dover, Toronto, 1971, p.1. Los recortes recogen los principios de la pintura china de decir mucho con poco, busca la idea esencial de una cosa en Rowley George, principios de la pintura china, Alianza Forma, Madrid, 1981.

*Fig. 87.* La filigrana oriental recorta la figura de un fino papel. Su marcada naturaleza bidimensional al tratarse de una figura recortada aproxima esta práctica tradicional del recorte en China a la definición de silueta, pero los barrocos ornamentos en su dintorno los distancia de ella.

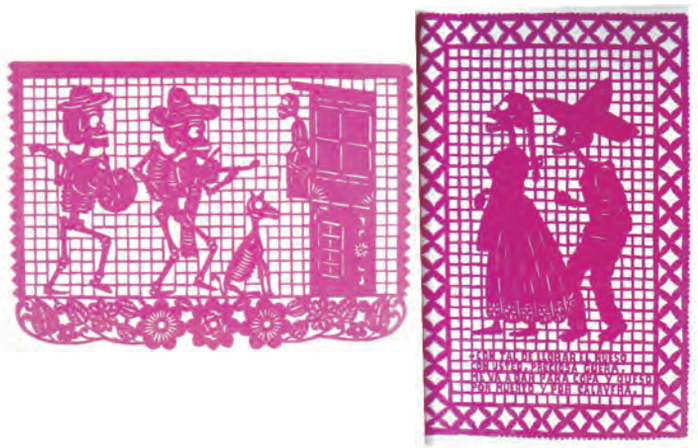


*Fig. 88:a,b.* También estas muestras de *Papel picado* méxicano para la celebración de la fiesta nacional del *Día de los Muertos* son ejemplo de esta cercanía existente entre cualquier figura que pertenece a un plano (que se recorta y es de marcado carácter bidimensional) y las siluetas propiamente dichas. La frontera entre figuras planas, con pocos detalles debido a lo rudimentario del proceso
de diseño (recorte) es ciertamente difusa.
La valoración de ser estos recortables tradicionales entendidos sobre todo como figuras planas sintéticas, nos sitúa a estas proyecciones con el término de figura en silueta.

Revisadas las figuras como diseños con vocación bidimensional encontramos un territorio mixto donde el término de silueta y el de figura a menudo se confunden o llegan a ser la misma cosa, todo depende de si se muestra en el dintorno de la figura que se proyecta los detalles o por el contrario el recorte sólo se proyecta en su versión más simple, recortándose como una forma bidimensional, como una superficie unitaria con identidad propia.

cutout
papercut
Recortable
Papel picado
wycinanki
Scheren-
schnitte
Hua yang
Kirigami

En este territorio confuso de figuras con detalles en su dintorno o de figuras rotundas recortadas sobre un plano, la palabra *silhouette* debido a su condición de ser sobre todo una figura bidimensional, expresada en términos de figura y fondo sobre un plano, es decir al ser un recortable de la figura, se convierte a menudo en sinónimo de las palabras inglesas *papercutting, papercuts o cut outs* ...

Las *fig 86* y *fig. 87* son reflejo de este territorio confuso de pérdida de pureza de la identidad del concepto de silueta ya que son figuras recortadas sobre un plano que se presentan de manera barroca, cargadas de detalles (perforaciones o diversos tonos que constituyen distintas cotas perceptivas).

En este ámbito de definición de la figura desde su condición de pertenecer a un plano se localizan interesantes prácticas en la artesanía tradicional como son los diseños del *Papel picado* en Méjico, los diseños de la *Scherenschnitte* en Alemania, Austria y Suiza, el arte popular llamado *Wycinanki* en Polonia y las filigranas chinas recortadas en papel o en Japón denominadas *Kirigami*.

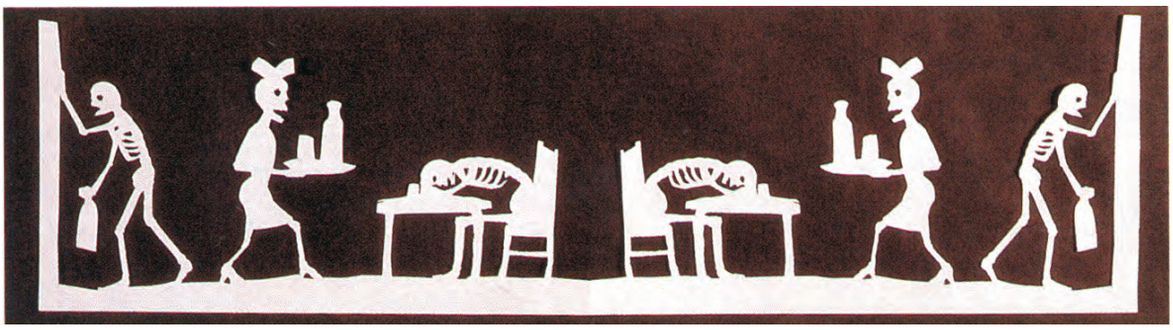


*Fig. 89*. Papel picado méxicano. Día de los muertos. Victor Manuel Cuellar. A medida que los recortes se presentan más sintéticos, más simples sin detalles en el dintorno se perciben como siluetas.

*Fig. 90*. En Polonia sobre todo durante Navidades y Semana Santa se exhibe el arte popular conocido como *wycinanki.*

*Fig. 91*. Patrones para el diseño de Wyncinanki de la región polaca de kurpie.

*Fig. 92. Wycinanki.* Estos diseños de papeles recortados decoran los huevos de Pascua o sirven para ambientar los hogares durante las fiestas de Navidad .

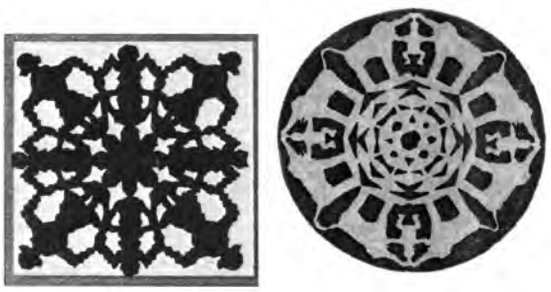


*Fig. 93.a, b.* Patrones de recortados por alumnos de F. Cizek, Papier-Schneide und Klebearbeiten, 1906. La práctica del recorte tiene gran valor didáctico para el niño. Se aprende a reconocer el aislamiento figura-fondo, a contornear y siluetear como operaciones centrales en el dibujo, se enseña a valorar la representación figurativa de manera sintética. *Ver 2.13. Siluetas en las aulas*.

*Fig. 94:a,b. Riena de la Tierra Madre Tierra y Señor Nagual vuelo brujo.* Figurines de los recortes de los indios mexicanos otomí, recortados sobre el papel amate. Se trata aquí también de figuras simétricas debido al doblez del soporte antes de su recorte

Es destacable que aquellas figuras que ante todo proyectan la idea de pertenecer a un plano, que refuerzan o remarcan su condición plana, es decir, que emiten antes que cualquier otro aspecto su naturaleza bidimensional y que en consecuencia proyectan la idea de ser el recorte de un perfil, suelen enunciarse como figuras en silueta. Ver *Fig. 26, 42, 89.*

El argumento clave que en este apartado se expone y que destaca la relación existente entre el concepto de silueta y la idea de pertenecer

radicalmente a un plano, es la consideración que hay que valorar al tratar de definir este tipo de imágenes de marcado carácter bidimensional pero que realmente quedan a medio camino (entre el concepto de figura y de silueta).Lo que importa para el tema que se analiza es la voluntad aparente de determinadas proyecciones de figuras que desean ser entendidas sobre todo desde su condición de recortable. Lo que importa es la prioridad perceptiva dada al argumento de pertenecer al plano en algunas representaciones. La situación de ver el plano de proyección como protagonista es lo que nos asocia este tipo de figuras con el concepto de silueta. La voluntad de emitir la idea bidimensional de la figura, al pertenecer a un plano del cuál se recorta, es lo que hace al observador adscribir estas figuras a la silueta. En estos caso se encuentra el principal conflicto en la delimitación del concepto objeto de este estudio.

Representaciones figurativas restrictivas y siluetas. La voluntad aparente de la figura de ser percibida como silueta.

Así casi todos los diseños para patrones en soportes que dificultan la inclusión de detalles en las figuras representadas (calados, brocados, las figuras negras proyectadas en la cerámica griega, las figuras del teatro de sombra chino, etc.) se entienden muchas veces como siluetas, sin muchas veces en realidad llegar a serlo. Lo que importa, aunque tenga mínimos detalles estimulantes en el interior de la figura que su apariencia sea de marcado acento bidimensional y de predominancia de un solo tono que sea proyectada en términos exclusivos y rotundos de figura y fondo. *Fig.95.*

Prioridad perceptiva de los conceptos de plano, síntesis y figura vs fondo.

*Fig. 95*. Seda Siciliana dl siglo XIII.
Se tiende a denominar siluetas a aquellas representaciones básicas de figuras que apenas tienen detalles en su dintorno y que muestran un fuerte carácter bidimensional que se puede ver con facilidad en aquellas técnicas decorativas que no permiten al artesano añadir muchos detalles en la definición de la figura.

Es decir, generalmente nombramos las figuras como siluetas cuando percibimos representaciones figurativas restrictivas, sintéticas, con clara vocación de proyectar su naturaleza bidimensional, de pertenecer a un plano. Aunque a veces estas figuras no lleguen a ser siluetas (por ejemplo, en su sentido definitorio más estricto, los pájaros de este patrón diseñado muestran sus ojos e incluso el perfilado de las plumas en el ala y por tanto debieran ser excluidas de denominarse siluetas para considerarse como dibujos sintéticos bidimensionales). De igual manera los recortes de la *Fig. 89*. ¿Deben dejar de definirse como siluetas por sólo incluir en su diseño el detalle del ojo?

En esta situación de poca claridad, donde abundan las *siluetas parciales* o *siluetas discontinuas* es común en los patrones (patterns) aplicados en tejidos o en la orfebrería nielada, etc.
Es la voluntad gráfica de presentar la figura sobre todo desde su consideración de pertenencia a un plano, la voluntad aparente de ser un recorte a partir de la proyección de un perfil lateral mostrado en términos de encendido y apagado, lo que nos hace incluir estas experiencias gráficas decorativas en el marco teórico de la silueta. Aunque realmente, como digo, y desde un punto de vista purista, a menudo deben ser excluidas como siluetas y nombrarlas exclusivamente como "graficos" o "representaciones de figuras bidimensionales" con una tendencia a hibridarse con una "figura negra" a modo de silueta."

*Fig. 96*. Karl Blossfeldt. Las formas vegetales que en su interior mantienen una textura homogénea (asunto que queda aún más reforzado cuando la imagen no es a color), La hoja seca fotografiada sobre un fondo neutro agudiza la sensación perceptiva y la identificación de la figura como recorte,el encuadre activa la idea de silueta al favorecer el aislamiento con rotundidad de la figura respecto a su fondo envolvente. La silueta en la imagen de alguna manera es protagonista y por tanto la imagen se aplana perceptivamente.¨La fotografía tiene un aspecto gráfico.

Para adscribir figuras en el concepto de silueta es necesario el protagonismo aparente de la bidimensionalidad en la representación de la figura. Y se necesita del reconocimiento perceptivo de que se trata principalmente de una superficie bidimensional unitaria al contornear la figura.

*Fig. 97*. Signo de cerrajero en hierro forjado, Alemania 1750, Victoria and Albert Museum.. Este objeto compuesto está constituido por dos configuraciones formales bien diferenciadas. Por un lado, la llave volumétrica y el motivo vegetal que la sustenta, el objeto ornamentado y volumétrico (llave) y la enredadera de gran ligereza y de apariencia casi bidimensional (plano de poco espesor).
El ornamento vegetal se percibe como si se tratara de una superficie unitaria, como un plano maleable que asume distintas direcciones en el espacio. Una cinta que se retuerce, avanza o gira. El plano va cambiando de dirección y dibuja una compleja figura floral.
El motivo vegetal han sido diseñado con láminas de espesor reducido (pletinas), plegadas o cortadas (forjadas) para configurar su forma.
Este es un caso similar a la fotografía vegetal de Blossfeldt, el objeto perceptivamente mantiene con firmeza su carácter plano, es diseñado a partir de las restricciones que comporta forjar la lámina de hierro. De por sí es un plano plegado en distintas direcciones.
El protagonismo visual al percibir este objeto decorativo reside en la activa consideración de ser un plano que se pliega, que se somete para contornear la figura, para adquirir una silueta.
No es una silueta pero perceptivamente el diseño queda muy próximo al concepto: no hay detalles relevantes en el interior de la figura, está presente en la mirada del observador la consciencia de que el diseño de la figura tiene una gran dependencia formal (desde el punto de vista de su configuración) a un plano bidimensional, es decir que pertenece a un plano de mínimo grosor. Esta problemática de plegar el plano en el espacio a la manera de la técnica del *origami - papiroflexia* nos abre un nuevo interrogante: ¿se puede hablar perceptivamente de siluetas vistas en 3D? Ver p.374, 3.10. El mestizaje gráfico en la Era Digital..

## 1.12-El encuadre y el contexto visual.

En primer lugar, la silueta debe ser percibida como una forma rotunda, cargada de significación y aislada del fondo gracias al control del perfil que propicia un determinado encuadre de la figura.

El espectador reconoce la forma en silueta cuando el encuadre que representa la figura le proporciona un perfil significativo que le permite percibir con claridad la silueta y reconocer por tanto una figura. O bien, la silueta en el caso de no ser lo suficientemente asimilable, puede ser reconocida (descifrada) por medio del contexto en el que ésta se encuentra.

Puede ocurrir que la silueta no pueda ser descifrada debido a que la figura es percibida desde un encuadre confuso que muestra un perfil extraño al observador, es decir, la figura puede no entenderse al ser observada desde un punto de vista que muestre una morfología ambigua. O también puede darse el caso de que la forma aparezca fusionada,

yuxtapuesta y por tanto "soldada" con otra figura, dificultando el reconocimiento de esa "identidad figurada". En estos casos de cierta ambigüedad, las siluetas pueden ser "leídas" con la ayuda de los datos visuales, o de los indicios que el contexto dentro del campo visual proporciona. Este tipo de siluetas a las que me refiero, requiere de la interpretación del espectador para ser descifrada. El contexto indica el conjunto de relaciones entre los otros elementos en que se integra la forma que estemos considerando.[1]

Y por este motivo, al hablar de siluetas, es muy importante considerar también el encuadre desde donde es observada la figura y su contexto visual, es decir, el específico contexto desde donde se percibe. Ya que si es condición de la figura en silueta ser identificada, esta identificación de la figura puede deberse exclusivamente al contexto donde se halla.

**Siluetas, el valor de significación del contexto y las expectativas del observador.**

*Fig. 98.*

*Fig. 99.*

*Fig. 100.*

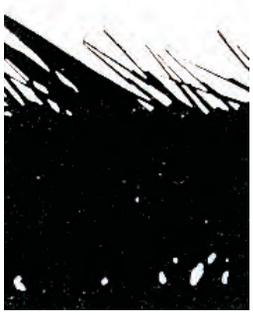


*Fig. 101*

Organizamos la forma de acuerdo con nuestras expectativas. De hecho es el contexto quien es el responsable de limitar o favorecer las interpretaciones de las formas .[2]
En la *Fig. 98.* Esta forma descontextualizada puede ser para la mayoría una mancha sin significado. Pero si fuese encuadrada esta figura básica en un contexto más amplio la imagen no nos ofrecería ninguna duda. Si fuese mostrada junto a la silueta de la península Ibérica y junto a las demás islas que conforman el archipiélago balear no dudaríamos en definir la figura que se percibe como "isla". La silueta de la isla de Formentera será una figura muy familiar para sus habitantes de esa comunidad pero será por ejemplo, para los habitantes de la comunidad canaria una silueta difícil de identificar.

*Fig.99* Esta silueta no presenta una figura clara. Hay una cierta tardanza para llegar a poder descifrar esta imagen. Solicita la interpretación del espectador que se esfuerza por descifrar esta extraña figura que funde dos formas en una única figura. La imagen representa a un hombre que está siendo devorado por un león. La silueta presenta a las figuras fusionadas, formando una unidad compleja de dos figuras. El ojo busca datos fundamentales en la composición para entender esta confusa acción. ¿Podría haber sido un centauro con las manos abiertas y la espalda encorvada?. Posibilidad que se elimina al fijar rápidamente la mirada en las piernas que difícilmente se ajustan a poder ser clasificados como "cuernos".

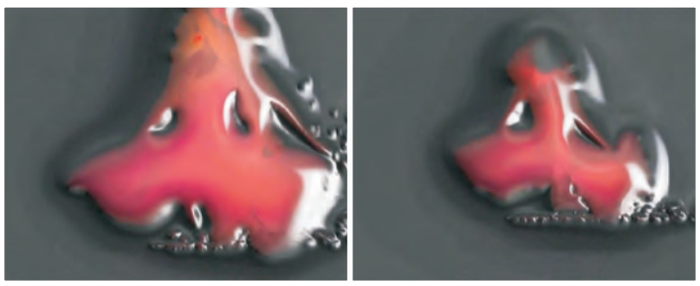
*Fig. 100.* El encuadre elegido para representar esta figura no parece el más idóneo. Hasta que no identificamos una parte de la figura también como "cuernos" no identificamos la vaca comiendo hierba. En la percepción de esta silueta destaca la lentitud de reconocimiento de la figura respecto a la inmediatez de lectura de las siluetas convencionales. El observador hace un rastreo de los elementos significativos que desvelan la *constancia* de la figura; cuernos (que son representados en escorzo para poder hacer visibles los dos, derecho e izquierdo, al espectador) y también la percepción de la oreja son las pistas fundamentales que se necesitan para la identificación de la forma como "vaca".

*Fig. 101.* Esta nueva imagen ambigua ofrece una nueva experiencia en este mismo sentido. Necesitamos más datos para darle una precisa clasificación a este dibujo. En realidad, se trata de un escena recortada para no ofrecer al espectador la información fundamental que contextualiza y que por tanto permite descifrar la imagen. La misma imagen completa se muestra en la siguiente página. *Fig.92bis.*

Los soldados a pie son representados como una misma masa uniforme con unas pocas perforaciones o manchas blancas . La localización de las bayonetas y sobre todo, la identificación de los dos jinetes son los datos que el contexto ofrece para ayudar a entender todas las figuras de la escena que se representa. El espectador es capaz de "leer" el ejército con ayuda de estos datos visuales prioritarios que aparecen en el campo visual. Las formas son percibidas como realidades físicas aisladas una vez se ha podido entender todo el contexto.

1. Marcé i Puig, Op.Cit. P.124
2. Ibídem. P. 129

*Fig. 101. Bis.* Escena del desfile silueteado completado.



Archivo 5

*Fig.102.* El movimiento también es capaz de dar las claves para reconocer el significado de algunas figuras ambiguas. El ojo soporta una gran dosis de deformación de la forma. En este ejemplo, en la secuencia animada, el movimiento de la mancha descubre una "mujer que baila".

El encuadre y el contexto en el que se encuentra la figura son consideraciones claves en la identificación de la forma silueteada. Aunque sea descrita la figura como una mancha cualquiera inteligible, el espectador puede ser capaz de descifrar la imagen y por tanto identificar la figura como una silueta.

## 1.13-El escrutinio de la forma.
## Imágenes mentales en la identificación de la silueta.

**Principios de similitud y familiaridad.**

Retomemos la reflexión acerca de aquellas siluetas dibujadas por medio de las sombras de manos, tal como se vio en la p.72, las manos proyectan una forma que se familiariza con una determinada tipología y no corresponde con la verdadera figura que proyecta la imagen (es decir, manos en sombra). Aquellas imágenes expuestas en la *fig.* 67 a causa de una estudiada pose, se asemejan más a otra figura, que obviamente a unas manos enlazadas de una peculiar manera. En base a los principios de similitud y familiaridad de estas sombras, el espectador reconoce la silueta de otras figuras; identifica la sombra de las manos como si se tratara de otra forma. Lo que verdaderamente se ve (sombra de manos) puede llegar a ser como cualquier otra figura diseñada (en ese caso animales, por ejemplo).

Las sombras de unas manos colocadas de una manera previamente ensayada, se convierten en siluetas inesperadas que irrumpen en el campo visual. Al contactar con el plano de proyección la sombra cobra vida propia. Las manos colocadas en una extraña posición, conformando una sombra arrojada inusual para el observador, presentan una forma que imita la apariencia de otra figura, otro significado. Así, la mente del observador reconoce una nueva identidad figurada.

Las figuras diseñadas en el juego de sombras *fig. 103* son imágenes más pregnantes o significativas que su verdadero significado (aunque el espectador sepa que estas imágenes percibidas siguen siendo sólo sombras de manos aceptará otros enunciados e identificará nuevas figuras en los perfiles representados ya que el perfil que "dibujan" se

familiarizan o se asemejan más a otros objetos). Se trata de un juego óptico de contemplar la similitud con la figura que se desea representar con estos medios tan rudimentarios.

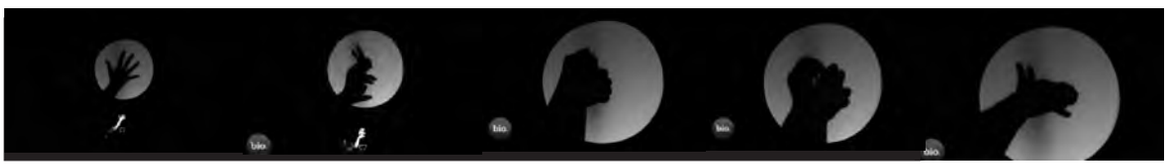


*Fig. 103*. Fotogramas de un show de sombras de manos. Raymond Crowe. Las sombras de manos son siluetas de distintas figuras elaboradas con el entrelazado de los dedos de la mano.

Se trata del mismo resultado mágico en el que la sombra arrojada se independiza de la figura que la proyecta para convertirse en silueta, para pasar a ser una sombra proyectada con vida propia tal y como se expuso en el apartado *1. 10. Silueta como sombra*.

Asimismo, al mencionar el reconocimiento de las formas en campos visuales de escasa visibilidad, analizamos cómo el observador interpretaba la imagen buscando la similitud con alguna imagen archivada ya en la memoria y recordemos que el observador, acompañado de todas las imágenes que ha almacenado y clasificado en el pasado, interpreta las formas de morfología vaga para poder llegar a reconocerlas, para llegar a dominarlas.  Al percibir este tipo de representaciones de figuras diseñadas en sombra se testea la forma que se percibe con las imágenes mentales ya clasificadas. Según la experiencia visual de cada individuo, el observador se esforzará por aislar la forma y organizarla según las leyes psicológicas de la percepción visual. Las siluetas diseñadas con sombras de manos son imágenes de mayor pregnancia, son "mejores" *gestalt*, que la verdadera identidad de estas imágenes (sombras de manos). Dejan de ser sombras de unas manos para pasar a ser siluetas con significado propio.

**Testear la forma.**

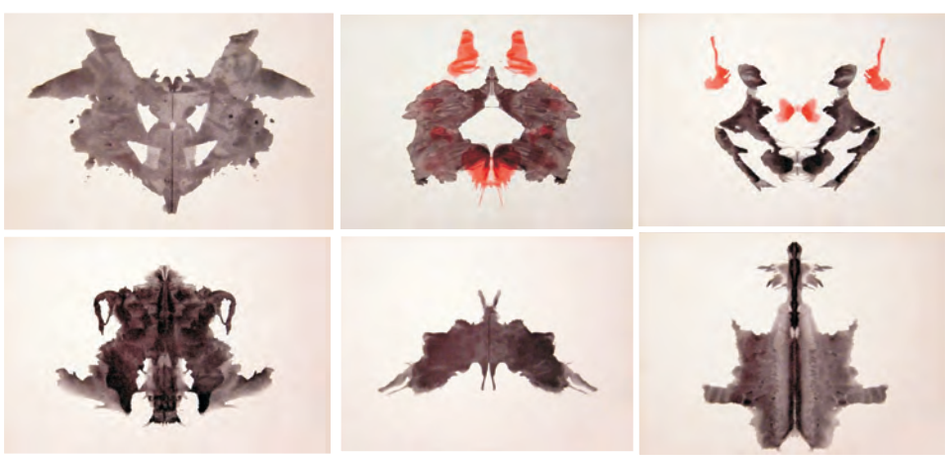
Archivo 6

*Fig. 104. Fotogramas de Bad Thoughts*.. Alex Pearl, 2007. El artista propone generar ansiedad e incomodidad en el espectador. Aquí las sombras de manos no llegan a ser siluetas. Parecen querer responder a una figura que sin embargo no podemos comprender. Las manos se retuercen, buscan una pose que enuncie una silueta, pero no hay presentación. Se trata de un atractivo juego de transmitir sensaciones.

La psicología moderna utilizó esa propensión de nuestra mente a ver formas familiares con fines de diagnósticos psicológicos[1]. El llamado "test de Rorschach" consiste en la presentación de una serie de imágenes (manchas de tintas) para que el sujeto libremente las interprete, dandole un significado subjetivo. Estas manchas de morfología vaga, estas impresiones en nuestra mente, son de ambigua clasificación y requieren por tanto, de la obligada interpretación de la forma por parte del observador.

Estas imágenes debido a su ambigüedad morfológica son "leídas" por cada individuo-paciente con diferentes significados. Así los criterios usados por el psicoanalista para evaluar las respuestas a la pregunta de qué podría ser aquello que se mira, dependerá por ejemplo de cómo se le da un determinado significado a la forma ambigua. Es decir, dependerá si el sujeto valora e identifica una figura en la mancha completa (en su totalidad), o por el contrario en el detalle o en el espacio negativo (en los huecos en blanco de la estructura perceptiva)...

**La silueta en la sicología moderna. Asociaciones Formales.**



**Siluetas ambiguas.**

*Fig. 105*. Láminas del famoso Test psicológico de Rorschach.
Algunos de los criterios usados para evaluar las respuestas son:
Tiempo de latencia. Cuánto se demora el individuo en dar la primera respuesta a cada lámina.
Posición. Cómo lo ve respecto de la posición de la lámina: en la posición estándar, con 90° o 180° de rotación.
Localización. Dónde lo ve: en la mancha completa, en un detalle, en un espacio en blanco.
Forma. Cómo es la calidad de lo percibido: rica en detalles, forma bien definida, forma vaga, etcétera.
Movimiento. Si lo percibido parece estar en movimiento o siendo movido por alguna fuerza.
Color. Si refiere al color de lo percibido. Si con ello justifica profundidad, perspectiva, sombras, texturas, etcétera.
Categoría. Qué es lo que ve: una forma humana, animal, objeto o sus derivados. Otras categorías suelen considerarse aparte, tales como paisajes o respuestas de carácter sexual.
Ver también las propuestas de Justinus Kerner, *en apartado 2.10 La silueta y el triunfo de lo plano en la imagen moderna.*

Las manchas del test, estos diseños de formas ambiguas son el resultado de doblar un papel por la mitad mientras la tinta está aún húmeda y su característica fundamental es que éstas son diseñadas a partir del eje de simetría, lo más relevante es su configuración bilateral. Así, en el cuadrante opuesto de cada lámina, aparece la estampación (la huella reflejada) de la mancha originaria. Resultando de esta operación una figura duplicada.

1. Gombrich E., *Arte e ilusión*, op.cit, p. 103.El suizo Hermann Rorschach (1884-1922) elabora un famoso test que se publica en 1921para evaluar la personalidad del sujeto a partir de las respuestas que ofrece el individuo. Una vez observa una serie de 10 láminas que presentan manchas de tinta, las cuales se caracterizan por su ambigüedad, el psicólogo pide al sujeto que diga qué podrían ser las imágenes que ve en estas manchas, según sus respuestas, el especialista establece o contrastar hipótesis acerca del funcionamiento del sujeto. Http://es.wikipedia.org/wiki/Test_de_Rorschach.
En Arnheim R, *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía.* Alianza Forma, 1980, Madrid, Pp. 89-98 se encuentra el interesante artículo *Análisis perceptual de una tarjeta de Rorschach*, que analiza las condiciones concretas para la existencia de ambigüedad perceptual basándose en las leyes de percepción visual de la Gestalt.

Se trata de formas dobles. En ellas hay un lado derecho y otro izquierdo como así ocurre en la gran mayoría de los cuerpos de los seres vivos.

Las láminas del test de Rorschach *fig. 105* son manchas altamente sugerentes que esperan el escrutinio del observador para que éste pueda obtener un juicio de la imagen casual que percibe. Estas impresiones provocan, desde su condición de ambigüedad, ser evaluadas desde la interpretación subjetiva de cada individuo. El concepto de silueta sigue este principio de revelación de una identidad figurada a través de la mencionada ayuda de las huellas en la memoria y la detección de perfiles significativos en la forma que es percibida[2]. Al analizar las manchas ambiguas se busca aquel significado que organice la figura, que le aporte el sentido más simple posible y el significado de esta estructura dependerá de la influencia de las necesidades emocionales que el paciente tiene al ser" interrogado" perceptivamente.

**Siluetas ambiguas.**

La configuración predominantemente simétrica de estas formas implica que se pierda el aspecto casual o arbitrario de mancha y activa en el observador el proceso de búsqueda de un significado formal que le permita clasificar aquello que ve. Al detectar que la forma se rige por un principio organizativo, convence instintivamente al espectador de que aquella forma que percibe "proyecta" algo familiar, debe ser clasificada como "algo identificable".[3] Este proceso de activación de búsqueda de la identidad de la figura, debido a que la forma sigue un principio organizativo (en estos casos simetría), afecta a la propia mancha que no nos puede dejar conformes con clasificarla como una "mera mancha" y invitándonos a que sea interpretada. Estos perfiles enfrentados de estímulo psicológico quieren ser reconocidos como formas silueteadas, ya sea como siluetas parciales, siluetas desactivadas o siluetas convencionales.

**Búsqueda activa de significados en la percep-ción de formas ambiguas según la experiencia subjetiva.**

En conclusión, se trata de manchas que retan al ojo, que fuerzan al observador a sondear una y otra vez la casual impresión en busca de una descripción significativa. Se trata de manchas que tratan de estimular a la mente. De hecho, antes que cualquier otra cosa, esperamos ver caras en las formas que percibimos que interactúan con nosotros. Una cuestión que tiene que ver con una reacción innata en el hombre que está relacionada con su supervivencia.[4] En definitiva, estas manchas de tintas son de naturaleza casual pero al ofrecer una organización en su estructura, da lugar a que sean "interpretadas"con un significado propio, a pesar de la falta de indicios claros para reconocer una figura nombrable.

La clave de las manchas de tinta del test de Rorschach es que son formas que se proponen para que sean dotadas de significado sin realmente tenerlo. Formas que son

2. Arnheim, *Arte y percepción visual,* op. cit. P.34
3. Gombrich E. H., *El sentido del orden,* Debate, Madrid, 2004, pp 157,158.
*4.* Gombrich E. H.,Arte e ilusión, GG,Barcelona, 1979, pp 103-105 y en cuanto a la propensión del cerebro a identificar caras, ibidem, p. 295.

proyectadas para ser identificadas como siluetas. Son imágenes ambiguas que estimulan al individuo-paciente como figuras, ya sea en su totalidad o en el detalle, ya sea en la superficie activa como en la desactivada.

En las *fig 106-108*, las formas sí proyectan un mensaje. En esta ocasión los ejemplos son imágenes de doble cualidad, son *figura* pero a la vez presentan el deseo de ser formas sin significado, meras manchas, se trata de un juego visual que camufla su verdadero significado, aparentemente son señales fortuitas de humo o formas que aparecen por el rastro que deja el líquido derramado sobre una superficie pero en realidad proyectan la silueta de una figura específica.

Estas experiencias perceptivas que ahora revisamos son lo contrario a las manchas del test de Rorchach, ya que, en esta ocasión, sí proyectan una definida figura y son diseñadas para seguir manteniendo su apariencia fortuita, su condición de mancha. El observador indaga, examina la forma que percibe y lo que a primera vista parece una forma casual realmente no lo es.

Fig 106 .NHS (sunderland) "baby", 2003. Campaña antitabaco. Escocia

Finalista en los Premios Europeos de Creatividad Epica awards.

Fig 107.Saatchi & Saatchi. Campaña publicitaria para Camel, 2005

Fig 108.TBWA. Campaña publicitaria para Travel Offers (sun company company). Alemania. 2004.

Archivo 7

Fig 109.Video clip. Gnarls Barkley, *Crazy*, 2006. Basado en el test de Rorchach, las manchas bilaterales en movimiento proyectan siluetas, figuras y perfiles para crear una atractiva atmósfera de imágenes que esperan ser interpretadas. Secuencias de imágenes estimulantes que van presentándose como proyecciones ambiguas.

*Fig. 110.* Campaña de Médicos Sin Fronteras. Agencia Mcann-Erickson España. 2002.
Para conseguir que la gente colabore en las campañas de ayuda psicológica para atender a las víctimas de conflictos bélicos, se diseñaron manchas a la manera de las tarjetas del test de Rorschach. Se pretende con esta estrategia publicitaria ponerse en la piel de aquel que requiere ayuda psicológica. Se trata de ejemplificar desde la apariencia de las formas causales bilaterales, la experiencia traumática del que es víctima de las secuelas de la guerra. Se plantea que el observador comparta lo que le sucede al enfermo mental. La forma ambigua descubre lo que está en la mente del sujeto - paciente, es decir muestra lo que le atormenta. En estas manchas se intuyen escenas de destrucción, terror y violencia... La expectativa, los deseos y los miedos del observador son claves a la hora de encontrar el significado de figuras ambiguas.

*Fig. 111.*I.B producción propia.
¿Qué expectativas se tienen cuando se observa, qué espera el observador encontrar en las formas ambiguas? ¿A qué se asemeja esta forma claramente estructurada?, ¿a qué modelo figurativo puede adecuarse?
Al analizar esta forma compleja, se rastrea la forma y se espera encontrar primero un significado en su totalidad, es decir, en la unidad de toda la mancha negra. Si no lo hay o no se encuentra, se indagará y se esperará encontrar algún significado en una búsqueda secundaria en las partes. El observador busca oportunidades que lleguen a revelar algún significado. ¿Qué se ve, cuántos significados o figuras distintas se pueden reconocer en esta imagen?. Requiere su tiempo. Analice ahora detenidamente la *Fig. 111* ,no siga leyendo sin antes descubrir el máximo de figuras.

Esta mancha incluye voluntariamente ocho siluetas *Fig. 112,*: la silueta de una cigala, un langostino, un grillo, una rata, un par de zapatos enfrentados, una cabeza de pájaro, un pulpo, la sombra arrojada de persona corriendo. La mancha amorfa y licuada al ser duplicada y compuesta en simetría presenta una forma que adquiere una organización de estructura marcada.
Las distintas siluetas incluidas en esta figura, las que realmente son proyectadas conscientemente (podrían aparecer otras siluetas casualmente) en la elaboración de este trampantojo quedan compuestas en el dintorno de esta mancha imprecisa. Las distintas figuras insertadas son colocadas en posiciones y adoptan un encuadre que no ofrezca al espectador facilidad de aislamiento o capacidad de recorte, o son seleccionadas desde un encuadre que no aporte familiaridad. Se trata de siluetas desactivadas que se combinan con otras que están activas. Ofrecen poco contraste en algunos casos debido a su cercanía a otra estructura, al pequeño tamaño que tienen que apenas ofrece garantías de mostrar el rasgo distintivo de la figura, lo que imposibilita la manifestación clara de aquello que singulariza la figura (su ademán).

*Fig. 112P.p.* .I.B Los enunciados figurativos dados que resultan del análisis perceptivo de esta imagen simétrica pueden ser una pelvis o hueso coxal

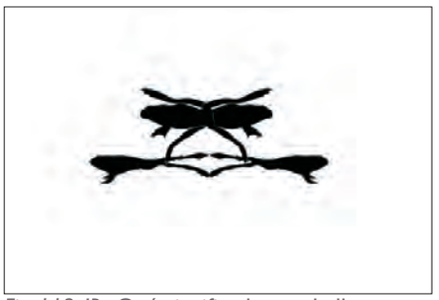


*Fig. 113. IB* ¿Qué significado puede llegar a tener esta imagen? Es una estructura formal de marcada simetría compuesta por elementos mínimos repetidos, ¿qué es?

*Fig. 114.IB Pp.*¿Y qué se puede decir de esta otra figura representada entre lo abstracto y lo concreto? ¿Qué puede llegar a ser?

*Fig. 115. IB Pp. .*¿Cuántos enunciados figurativos se pueden extraer a partir del escrutinio formal de esta extraña imagen?

Quizás sólo identificó en este estímulo visual algún tipo de animal: ¿una rata (si consideró que el rabo es muy largo en relación a la longitud del cuerpo) o pudiera ser la representación en silueta de un gato...?
En la fig. Se muestran distintas opciones de significación.

**Manifestación del ademán en el escrutinio de la forma.**

¿Qué estructura organizativa es laprotagonista en el proceso de percepción? ¿Qué aspectos formales tienen más peso visual en el escrutinio de cada forma?¿se enuncia la figura atendiendo al significado del todo? ¿Desde una mirada parcial o desde los detalles individuales?
Las estructuras formales siempre son excluyentes entre sí (como quedara reflejado en la experiencia perceptiva de la Copa de Rubin). Arnheim en *El pensamiento visual,* denominó *ademán* [1] al gesto que singulariza un rasgo que viene a propósito de la peculiaridad de la figura, el ademán define la propiedad o aquel rasgo distintivo para revelar el significado de la figura, presenta la consideración clave para manifestar el enunciado. Es el rasgo pertinente necesario para comprender las fig. En este caso se entienden como ranas al identificar el recorte de las ancas y sobre todo los dedos singulares del anfibio. Esta situación se da en la fig. 117 donde el observador ya no duda en enunciar a esa masa de siluetas superpuestas son "¡cantidad de ranas!". El tamaño de las imágenes de poco detalle no ayuda a identificarlo.

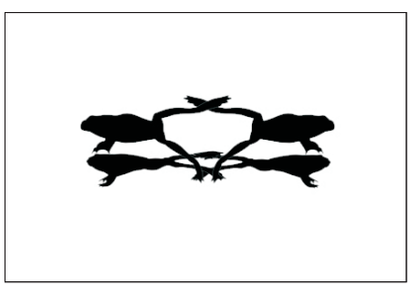


*Fig. 116.IB Pp.* Puede ser que al observar esta fuerte estructura visual siga viendo al igual que la fig. Algún tipo de insecto extraño o alguna cara muy poco amistosa.

*Fig. 117.IB Pp.* Esta imagen le confirma y le transforma la percepción de la fig. Y fig.

Efectivamente cinco modelos de ranas, en las anteriores fig. 113 y 116. dos.

Es importante para la formación del artista y diseñador entrenarse en operar en la ambigüedad formal de las manchas. Hay que ejercitar la capacidad de manifestar siluetas en las múltiples oportunidades que nos ofrecen las formas ambiguas para llegar a dominar el proceso de creación de imágenes. Una cosa puede llegar a ser rápidamente otra. Valorar las siluetas en este sentido destaca la relevancia de este concepto para el lenguaje artístico. Es esencial tener la capacidad de operar entre lo abstracto y lo concreto, términos necesariamente vinculados en la creación de imágenes y por tanto en el lenguaje artístico. La diferencia entre formas miméticas y no miméticas, es sólo una diferencia de grado de abstracción[5].

5. Arnheim R., *El pensamiento visual*, Paidós Estética, Barcelona, 1998, p. 127

¿Entonces qué se ver en la *fig. 114y 115*?
Ahora se puede volver a revisar el significado de estas formas cuando las figuras están incluidas dentro de otro contexto, cuando están presentadas en asociación a otras, asunto que le dará al observador más alternativas para enunciar nuevos significados. En su contexto y siguiendo el principio de familiaridad y semejanza con las imágenes que la acompañan y con las estructuras esenciales almacenadas como huellas en la memoria, su enunciado cambia (y su estructura organizativa su *ademán formal* excluirá la lectura de cualquier otra, como dije las estructuras son excluyentes entre sí. *Ver 1.12. El contexto visual)*. Las figuras proyectan la silueta de un gato.

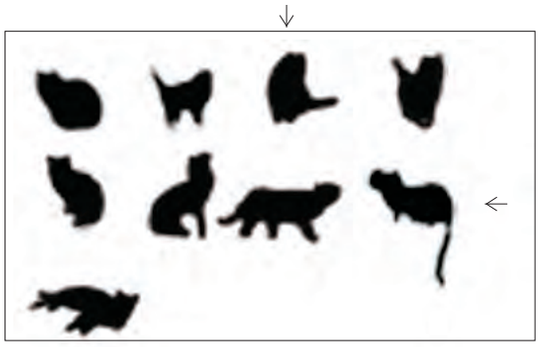


*Fig. 118.IB Pp.*

El artista o diseñador debe tener la capacidad de proponer figuras desde la creación de formas ambiguas que van mostrando distintas oportunidades - alternativas, una mancha puede ser cualquier cosa, distintas organizaciones formales (dependiente de la modulación del contorno, de la manifestación del *ademán formal)* que posibilita proyectar específicas siluetas en el continuo proceso de dibujo de las figuras. Proceso basado en la retroalimentación visual. Valorar la ambigüedad, operar entre lo abstracto y lo concreto es una consideración fundamental para el aprendizaje del lenguaje artístico.

**Creatividad y ambigüedad. Operaciones entre lo abstracto y lo concreto.**

*Fig. 119.IB Pp.* La misma silueta de la *Fig. 115*, antes asociada al enunciado "gato", o tal vez una rata (?), si es girada puede proponer también nuevos significados. ¿Puede identificarse como un perfil humano? Puede tratarse de una cara de un perfil lateral que mira hacia abajo. Simultáneamente esta figura ambigua ofrece dos alternativas: ¿una mujer con un sombrero o un hombre de larga nariz si entendemos que el ojo se sitúa más arriba?

*Fig. 120.IB Pp.* Distintas opciones de significación de la figura ambigua. Propuesta de nuevos significados con actitud creativa en la observación de la figura, encuentro de posibilidades de nuevas estructuras formales..

Hemos decidido nombrar esta figura como "gato", aunque su ademán formal sea un poco impreciso, quizás erróneo. ¿Deben ser estas las proporciones del rabo y de las orejas respecto al cuerpo, son estas unas patas de gato?

Silueta abierta cabeza de perfil.

Posibilidad de enunciar una silueta desactivada (en negativo) de un torso femenino.
El espacio que encierran las tres figuras parece presentar el pecho y la espalda de una mujer, recuerdo de los dibujos de Matisse.

Silueta de un perfil renacentista. Utilizando el espacio en negativo se puede proponer un perfil de un hombre con barba y sombrero.

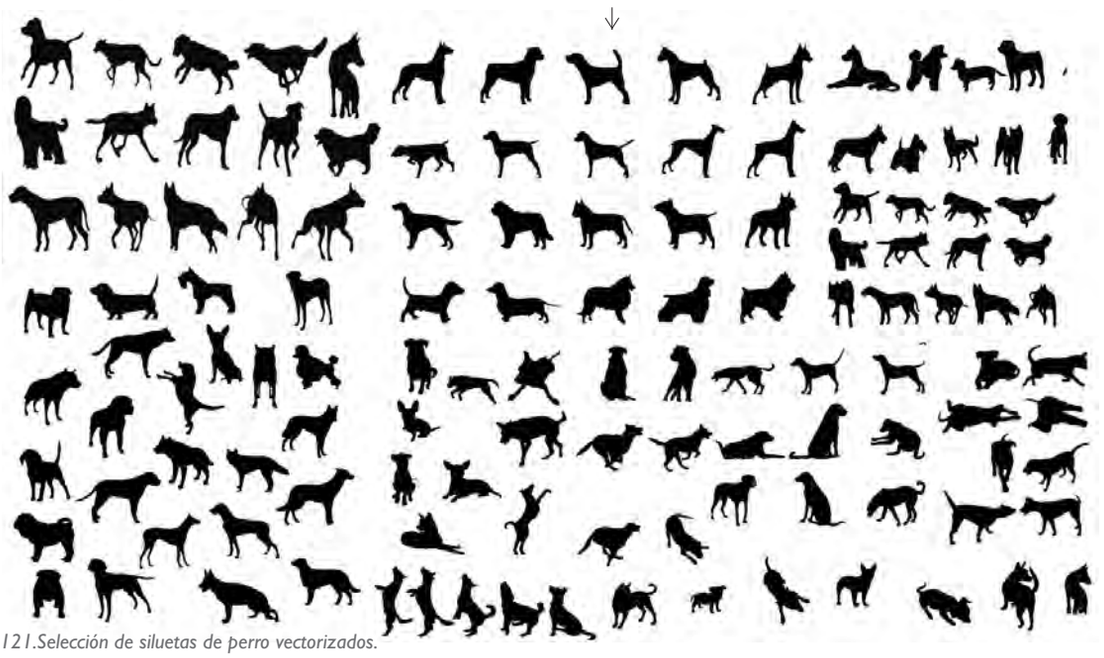


*Fig. 121.Selección de siluetas de perro vectorizados.*

Impresiona las capacidades de reconocer el mismo modelo presentado desde tantas variables posibles de tamaño, posición, forma y encuadre. El ademán formal del modelo "perro" se muestra con mayor claridad en las siluetas de perfil lateral (primera fila, centro) figuras donde los rasgos distintivos se manifiestan con mayor claridad, (capacidad de recorte).

*Fig. 122.* Las siluetas exponen las distintas razas en este cartel. La forma del perro mantiene el mismo ademán (los mismos rasgos identificativos: cola, orejas, patas, hocico, proporción del cuerpo rectangular respecto a las demás partes) y así se distinguen los tipos de perro.
Dentro de un modelo (delfín, ave, barco, etc.) el especialista aprende a nombrar las variaciones que modulan las distintas siluetas de la misma especie, se clasifican los variaciones memorizando los cambios de modulación dentro de un mismo ademán.

*Fig. 123.* El observador es capaz de mantener el mismo significado aún cuando los rasgos distintivos son realmente dispares entre sí. En estas siluetas de aves, según el encuadre o la especie, las opciones son múltiples: proyecciones con o sin cabeza, una o dos alas, dos patas, una o ninguna, visualización de las plumas en las extremidades de las alas, etc...

Todos tenemos la experiencia de jugar a ver en las nubes en movimiento formas conocidas. La *nefelocoquigia* es mirar al cielo buscando imágenes que en forma de silueta dejan de ser nubes para convertirse en figuras imaginadas, en siluetas efímeras que el viento disuelve. El cielo actúa como un inmenso plano donde las nubes se reconocen

5. La práctica de la *Nefelocoquigia*, o la *nefelomancia* , es la definición dada a localizar siluetas en las formas de las nubes. Recuérdese también la práctica similar de la cafeomancia consistente en adivinar el futuro a partir de los posos del café.
En Tabucchi A, *El Tiempo envejece deprisa,* Anangrama. 2010 en el cuento *Nubes* un adulto le cuenta a una niña acerca del arte de descubrir formas en el cielo:
"…Es una palabra griega, néfele quiere decir nube y manteia adivinación, la nefelomancia es el arte de adivinar el futuro observando las nubes, o mejor dicho, la forma de las nubes…
...en un instante se disipan, y es precisamente en ese instante cuando un auténtico nefelomante debe ejercer su propio arte, para comprender lo que predice la forma de determinada nube antes de que el viento la disuelva, antes de que se transforme en aire transparente y se convierta en cielo."

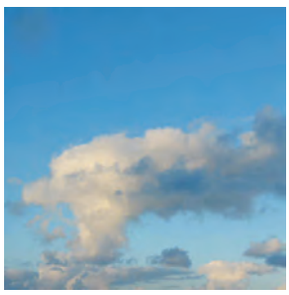
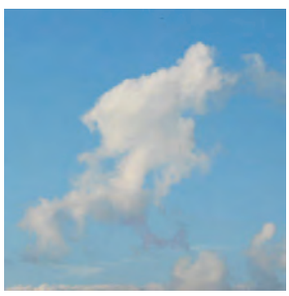
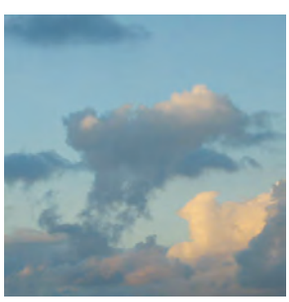
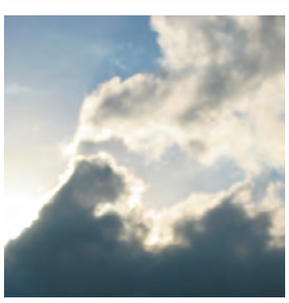
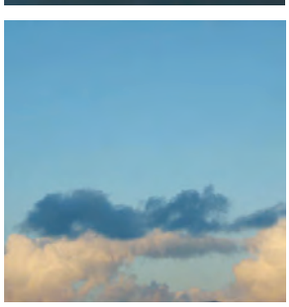
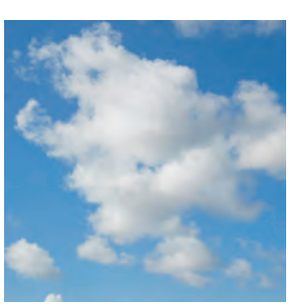







Fig 124, I-VI

como formas bidimensionales en términos de "encendido" y "apagado", pp. 48-52.

De la misma naturaleza casual que las manchas de Rorschach algunas nubes nos invitan a descubrir figuras como lo hicieran los "dibujantes de sombras" reconociendo siluetas. Esta entretenida búsqueda arbitraria de inventar nuevas figuras reconocibles en aquellas formas que no son más que nubes, es una grata experiencia perceptiva que estimula la fantasía y la imaginación.

Esta práctica que sirve de estímulo para la capacidad de representación del individuo ya fue destacada por Leonardo Da Vinci en su *Tratado de pintura*[6],observar las manchas para acrecentar la inteligencia y volverla más creativa. Se trata de ejercitar la capacidad de invención mirando "*las manchas sobre los muros, la ceniza, el fuego, las nubes, la niebla u otras cosas parecidas, en las cuales, si has observado bien, encontrarás ideas maravillosas que alimentan la imaginación del pintor* (...) ".

Las imágenes que almacenamos como huellas en la memoria (imágenes mnemónicas)[7] participan en el reconocimiento de las formas. Al contemplar las nubes Fig. 124, el ojo, al igual que sucediera en las manchas del *test de Rorschach*, quiere dominar la forma localizando "la buena forma" que haga de la morfología de la nube una figura reconocible, organizada y memorable.

Si nos entretenemos unos momentos en revisar estas nubes que he seleccionado para "recortar" siluetas. ¿Ve alguna figura con claridad? No siga leyendo sin antes interrogar estas formas vagas de las nubes para buscar alguna proyección significante.

Lo interesante para "alimentar" nuestra capacidad de imaginar figuras debe empezar en la decisión del espectador de encuadrar el motivo, comienza con la selección de la información "relevante" en el campo visual (inmensidad del cielo).

6. Da Vinci, Leonardo, Tratado de la Pintura, Editora de los Amigos del Círculo del Bibliófilo, Barcelona, 1979
7. Perteneciente o relativo a la memoria. Como se ha venido insistiendo el ojo dispone de un gran almacén de imágenes que le ayuda a clasificar la forma que es percibida. Ver *1.3. Identificar la forma.* Las huellas almacenadas nos permiten asociar los significados de las formas según el principio de semejanza y familiaridad que depende en la percepción de formas imprecisas de la aproximación de un ademán formal reconocido. Sin embargo el *Eidetismo* es la capacidad de reproducir mentalmente con gran exactitud percepciones visuales anteriores (imágenes eidéticas).

Fig 125, I

Fig 125, II

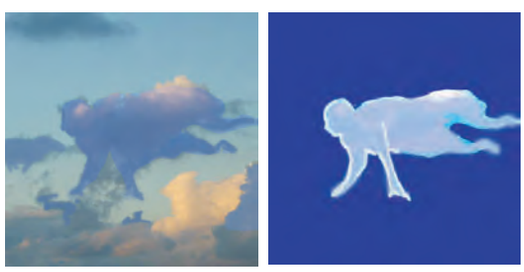


Fig 125, III

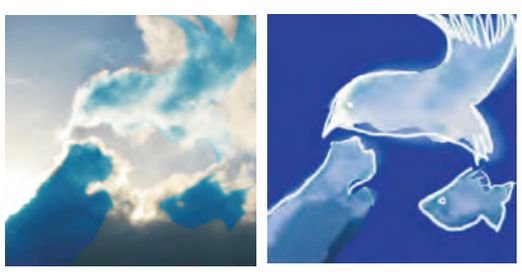


Fig 125, IV

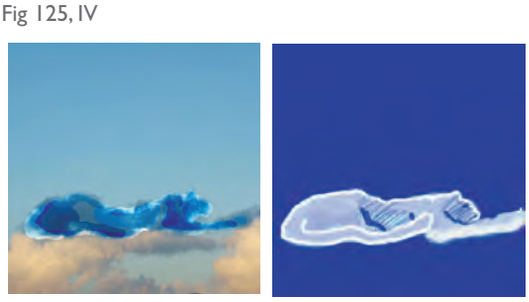


Fig 125,V

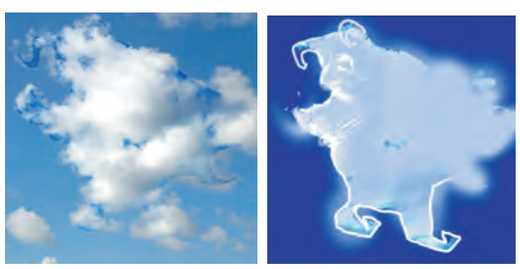


Fig 125,VI

Este es el resultado de mi subjetiva interpretación de las nubes de la página anterior, invención que "dibuja" distintas figuras. Este proceso de selección de contornos consiste en reconocer el perfil significativo de una figura rastreando en el inconsciente y en la memoria personal el parecido con alguna imagen anteriormente registrada.

Así que, de manera fantasiosa, se puede ver en la nube de la Fig 125. I, la cabeza de perfil de un personaje monstruoso, con una larga cabellera humeante y con las fauces abiertas.

En Fig 125.II. Aparece una figura espectral que corre mientras mira hacia atrás.

Una figura humana flota en el aire Fig 125. II, y parece interactuar con otras nubes pequeñas que se encuentran a su alrededor. Otras proyecciones inventadas pueden ser localizadas; se pueden encontrar semejanzas a un "elefante" (próxima a la cabeza de la figura)...

Un pájaro, un oso y un pez. Fig 125. IV. Fig 125, V. Una leona agazapada aguarda a su presa.

Por último Fig 120.VI, un personaje mitológico; mitad hombre, mitad animal, barba blanca y cuernos de carnero...

Pueden ser o no, claros estos ejemplos. Todo es posible en este infantil juego de encontrar siluetas en las formas de morfología vaga de aislar las manchas y encontrarle un significado. Se trata de inventar la representación de una figura que pueda ser

nombrada y así ejercitar la mirada creativa.

Lo que nos interesa aquí es la cualidad que tienen aquellas formas de apariencia casual de ser organizadas para estimular al ojo en la localización de siluetas. Si las formas pierden la sensación de casualidad morfológica buscamos la correspondencia de estas figuras con alguna de aquellas imágenes mentales. Intentamos asimilar estas imágenes con aquellos estereotipos interpretativos que hemos ido heredando a lo largo de nuestras vidas,[8] destacando, eso sí, antes que ninguna otra forma y debido a nuestro sentido innato de supervivencia, rostros o seres vivos que aguardan nuestra localización...

Fig 126. Promoción de Audi con el slogan "descubre otro mundo" 2007. El espacio negativo hallado entre nube y nube representa el mapamundi.

Fig 127. En esta publicidad de la empresa de telecomunicaciones Orange las nubesse convierten en siluetas de conejos. 2007

Fig 128.Saatchi & Saatchi. para Kodak. 2002

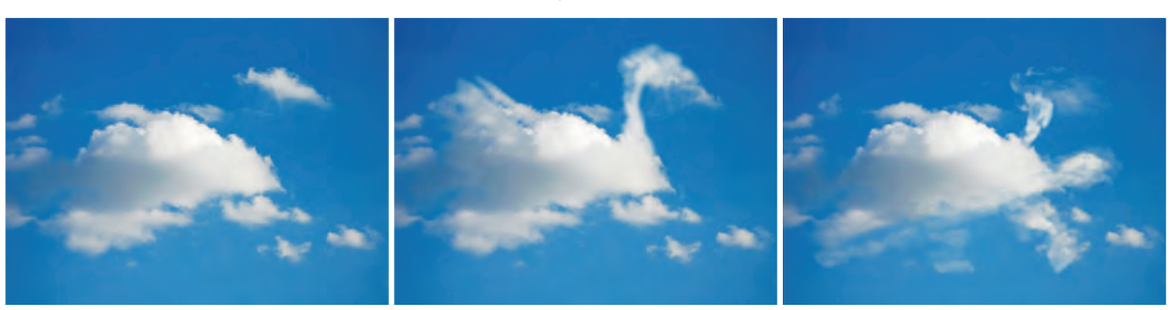


Fig. 129. IB. Con los medios digitales actuales podemos dibujar la silueta contando con el control de la transparencia de la masa en el dintorno y el grado de difusión de los contornos Desde la fotografía de una nube se proponen dos nuevas proyecciones que se recortan del cielo azul: un cisne y una tortuga boba. Las características de estas siluetas de nube son, sobre todo, la disolución de los bordes y el relleno irregular de su superficie.

Fig. 130. *Partly Cloudy, o Parcialmente nublado*. Píxar. 2009.
En este corto de animación que fue incluido en la película *Up,* una nube gris diseña formas, crea figura, bebes de distintas especies que deberá entregar la cigüeña a su destino. La nube como un escultor modela la figura de su misma sustancia. Una vez perfilada y conseguida su apariencia volumétrica el modelo se convierte en la figura real de cada animal que este simpático personaje va generando.

8. Kepes G., *El lenguaje de la visión*, op cit. P15. Denominadas imágenes-clisés han sido según nuestra experiencia visual almacenadas en nuestro aprendizaje. El sujeto busca correspondencias entre lo percibido (el mundo exterior) y las imágenes que llevamos en nuestras cabezas).

## 1.14-La silueta radiante, la silueta llena de luz.

Se han destacado dos opciones para señalar el concepto de silueta. Identificar las silueta como una versión gráfica de la figura donde el contorno y determinados perfiles, dibujan una figura sin detalles en su interior (dintorno). Y como aquella peculiar figura que es percibida, en condiciones perceptivas singulares (densidad de campo, lejanía, atardecer, anochecer...) y por lo tanto es un fenómeno visual de determinadas formas observadas en nuestra realidad circundante.

En la Naturaleza la silueta también podía aparecer como aquella figura que perceptivamente se recorta de un plano, quedando su huella, o también como una figura que se descubre detrás del plano translúcido.

También vimos cómo la silueta puede definirse como sinónimo de aquella figura que es percibida en sombra. Bajo específicas condiciones del foco de luz en máximo contraste, se "ciegan" los volúmenes por efecto de una luz opuesta ortogonalmente, que muestra sólo al observador un lateral máximo, en sombra, de la superficie que se perfila. O también puede aparecer la silueta como la misma sombra arrojada, cuando ésta no presenta su vinculación con la figura original que la proyecta y a la que siempre debería quedar vinculada. Convencionalmente además, podemos también añadir, que la silueta debido a su origen etimológico, es entendida generalmente como una superficie negra, oscura, que se recorta del fondo siempre iluminado. Hasta el momento, estas han sido las situaciones analizadas para identificar este concepto visual y gráfico de la silueta.

Pero ahora se debe también aquí considerar la silueta a la inversa, es decir, averiguar si las figuras que desprenden luz propia, las figuras radiantes, se ajustan a la definición dada hasta ahora del concepto de silueta. Se trata ahora de revisar aquellas figuras que se recortan mostrando un perfil significativo pero que irradian luz propia, analizar aquellas figuras que ellas mismas son el foco de luz. Se trata de la misma experiencia destacada hasta ahora pero en esta ocasión invertida, la figura llena de luz en vez de proyectarse oscura en sombra.

La silueta radiante. La forma con luz propia.

Si bien se entiende por silueta la imagen de la superficie de una figura en oscuridad que se recorta del fondo iluminado, también se puede hablar a la inversa, de la silueta llena de luz.

Contraria a la "silueta negra", en la Naturaleza también se perciben figuras que desprenden ellas mismas su propia luz. Aunque mucho menos comunes que las siluetas oscuras, estas siluetas aparecen cuando el foco de luz no se coloca por detrás de la figura, sino que se encuentra en ella misma.

En las figuras radiantes es la superficie la que desprende una luz que queda contenida en los contornos vibrantes de los límites difuminados de la figura o bien, en ocasiones, la luz logra superar sus propios límites. En este tipo de figuras el foco de luz reside en la figura misma, en este caso, la superficie silueteada es también la fuente de luz.

En esta nueva modalidad de silueta es la figura la que se convierte en foco de luz, que debe ser de gran intensidad para deslumbrar al observador, provocando que el ojo tampoco sea capaz de percibir los detalles componentes de la forma. La cantidad excesiva de luz no permite al espectador identificar más que con cierta ambigüedad la figura, que es mostrada desde su silueta resplandeciente. De la figura se reconocen los límites que contienen esa luz intensa, los detalles desaparecen y queda sólo la apariencia global de la forma.

En el caso de las "siluetas blancas" el contorno suele mostrarse difuminado debido al rebose o derroche de luz que sobrepasa la opacidad de la figura. La forma queda superada por la luz. Los límites de la figura se expanden y contaminan la atmósfera que la envuelve.

**La silueta radiante contornos difusos.**

La silueta radiante no se recorta nítidamente del fondo como así lo hace la silueta convencional. Los límites de la silueta radiante son difusos a causa del efecto óptico producido por la vibración del resplandor de la luz que emite la propia figura y que depende de la intensidad del resplandor que emana del propio cuerpo. En general, estas siluetas ofrecen poca corporeidad y muestran gran diversidad según la intensidad de la luz que desprenden. La luz queda contenida en los límites de la figura o bien se desparrama, deslumbrando al observador.

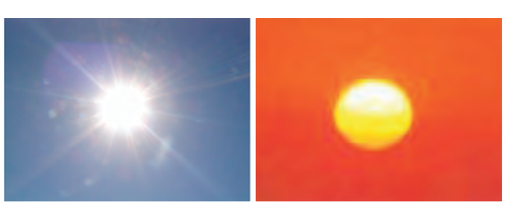


*Fig. 131*. Buen ejemplo de este deslumbramiento tras consiguiente pérdida de la capacidad de reconocer con exactitud los límites de la forma se encuentra cuando dirigimos la mirada hacia el sol de mediodía. El sol presenta diferentes intensidades de luz según el momento del día. A medida que va perdiendo intensidad (amanecer - anochecer) somos capaces de reconocer más nítidamente los límites del sol. En estas fotografías se aprecian dos estados diferentes del mismo cuerpo luminoso. La primera proyecta contornos difusos, la luz supera la masa circular de la estrellla, mientras que el sol de atardecer de mucha menos intensidad dibuja una silueta de contorno circular.

Aunque no tan usuales como las siluetas convencionales (en sombra) visualizamos siluetas radiantes en la cotidiana experiencia de observar el cielo estrellado. Cuerpos luminosos como el sol Fig.131, o la luna que refleja la luz solar, o las estrellas nos brindan atractivas siluetas luminosas.

También están las figuras artificiales que desprenden luz propia; las figuras luminosas que decoran las calles en navidad pueden ser un buen ejemplo de ello. Fig.133.

Es muy difícil visualizar figuras en nuestro entorno próximo que desprendan luz propia. De verlas, sin lugar a dudas, quedaremos ensimismados, ya que son siempre figuras sorpresivas. Son formas de gran atractivo visual que dan generalmente un aspecto sobrenatural.

Este tipo de figuras parecen no pertenecer al mundo físico, ya que muestran su silueta a la inversa, es decir, no como masa que absorbe luz, sino que al contrario la desprenden. Y esta cualidad formal apenas se da en la naturaleza. Este tipo de figuras son de alguna manera siluetas en negativo, que visualizan "otra naturaleza" de la forma, se trata entonces de siluetas que describen figuras de distinta condición.

La silueta iluminada. Figura que irradia su propia luz.

Las figuras que presentan su silueta radiante mantienen gran diferencia en su configuración respecto a los demás cuerpos naturales. Los contornos radiantes informan al observador de su diferenciada naturaleza, a través de su sorprendente cualidad brillante. Luciérnagas, peces abisales, medusas son figuras que mantienen poca relación con nuestra cotidianidad perceptiva, parecen figuras extraterrestres. Generalmente son figuras de superficies compuestas de células iridiscentes para atraer a sus presas, apenas tienen detalles y tienen distintos grados de transparencia lo que les convierte en siluetas iluminadas en la lejanía.

La figura que es proyectada como silueta radiante provoca desconcierto en el espectador. El observador está generalmente acostumbrado a que los cuerpos naturales absorban luz (y no como en este caso que son las propias figuras las que la generan). De esta manera, debido a la visualización de objetos inusuales de esta característica, el observador quedará sorprendido.

La infrecuente apariencia brillante de estas inusuales formas exponen una nueva condición de la figura. Al asemejarse por su condición luminosa a los cuerpos celestes, a las figuras etéreas de poca cohesión corpórea, estas figuras para el observador son clasificadas como figuras de "otra realidad", ya que parece que han sido importadas de otro mundo.

La silueta sobrenatural.

La representación de la energía luminosa radiante en la figura, implica que la forma sea reconocida radicalmente diferente a su clasificación tipológica convencional. La luz está en la figura misma y esta consideración en el mundo natural se da en escasas situaciones. La silueta radiante será para el imaginario popular la encargada de emitir el mensaje visual de lo sobrenatural. La figura radiante visualiza la idea de que estamos frente a una figura de naturaleza mágica, es la representación del aura, del "espíritu del ciervo",*fig.132*.

Fig. 132. IB. Si la figura tiene el foco de luz en su interior, o bien en su contorno iridiscente, se proyecta en el espectador un significado sobre-natural. La figura adquiere una cualidad mágica; presenta la idea del hechizo, se separa del mundo físico natural y se conecta con un fenó-
Meno paranormal.

Esta utilización, como veremos está, con la llegada del tratamiento de la imagen digital muy extendida en las formas diseñadas para el cine.

Ejemplos de distintos tratamientos en la superficie de una figura disponiendo el foco de luz en el dintorno o colocándolo en el contorno de la forma.

Fig. 133. Luminosos decorativos para las navidades Representación del ciervo en iluminación Led.

Por tanto, las siluetas radiantes parecen pertenecer a otra dimensión... Da igual la explicación que se le quiera dar a las siluetas de la *Fig. 132*, lo que importa es que todas estas representaciones del ciervo tratadas digitalmente parecen emitir connotaciones espirituales, mágicas o que presentan una cualidad no identificada (radiactividad, divinidad, fantasma, etc.). Son figuras extrañas e inquietantes.

Así la representación de la silueta luminosa queda asociada a un nuevo contexto que abre un nuevo capítulo de la figura. En nuestra cultura visual este tipo de siluetas se clasifican como formas que provienen del Más Allá, del espacio extraterrestre o que encierran algún tipo de cualidad sobrenatural.

Fig. 134. El fantasma es transparente, una figura de poca cohesión molecular lo que le confiere una silueta "de humo".
Fotografía conocida como el Retrato de "Brown Lady" .

Fig. 135. Representación de un fantasma. La idea de fantasma se consigue con la difusión de los contornos. La figura es presentada desde la falta de definición de su interior. La apariencia de luminosidad y la falta de corporeidad aporta distintos grados de transparencia y la define como una amorfa silueta.

**La representación del fantasma.**

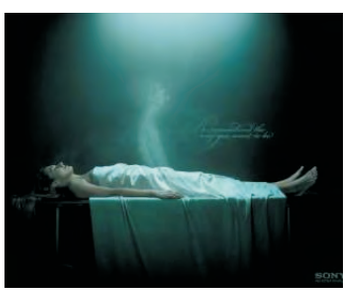


Fig. 136. La representación del espíritu que deja el cuerpo físico es el doble de la figura proyectado en baja cohesión. Una silueta débil, un tanto ambigua similar a las siluetas de la *nefelomancia*. Una figura semitransparente y turbia presenya el fantasma.
Anuncio publicitario Sattchi & Sony. *Spirit.* 2002.

Iluminar la silueta nos sitúa frente a una nueva dimensión. Este nuevo universo formal nos aproxima a aquellas figuras de leyenda que adoptan una forma mágica o paranormal; formas con siluetas de contornos vibrantes, figuras de poca cohesión molecular, formas evanescentes ...

La silueta blanca.La sábana de contorno impreciso.

En la iconografía popular occidental el fantasma es una figura que levita y es representado con una túnica blanca, cuyo origen está en el sudario o sábana mortuoria que se coloca al difunto tras su fallecimiento. Esta estereotipada representación presenta de manera elemental la figura etérea, sin pies, de contornos difusos que vaga y que no viene a ser más que la representación física de una silueta radiante de contornos deslumbrantes, una figura poco definida, vaporosa, semitransparente, una silueta, envuelta en una sábana blanca que despierta, regresando de otra realidad...

Pero si en la representación del fantasma se quiere dar identidad a la figura, es necesario evidentemente que se reconozcan los rasgos identificativos y fisonómicos de la figura. En este caso, la figura se presentará al observador también semitransparente y atenuada, haciendo uso de un sólo color, generalmente de tonos grisáceos, de colores fríos, para lograr dar una apariencia mortecina, a la que se le incorporan detalles desenfocados. Pero lo que realmente es importante aquí es que se seguirá proyectando la idea de ser una figura percibida como si de una silueta se tratara. Ya que la figura se debe reconocer como si fuese una única superficie, de baja densidad, volátil, dando la sensación de ser un único volumen que se recorta débilmente del fondo. Aparece como si fuese una silueta de humo. Este tipo de representación de apariciones de fantasmas abundan en el cine, sobre todo tras los avances de la tecnología digital ,fig.137.  Ver más ejemplos de siluetas radiantes, en *3.1 Siluetas de cine.*

Fig.137. La Mansión encantanda.Walt Disney,  dirigida por Rob Minkoff . 2003.
Cuando a la aparición del fantasma se le requiere su identificación, sigue estando presente la percepción de que la figura es silueta sin serlo, está activa debido a la transparencia, la falta de definición y la monocromía del cuerpo. Pero será necesario mostrar los rasgos definitorios en su interior para que el espectador sea capaz de indentificar los distintos personajes y sus expresiones.

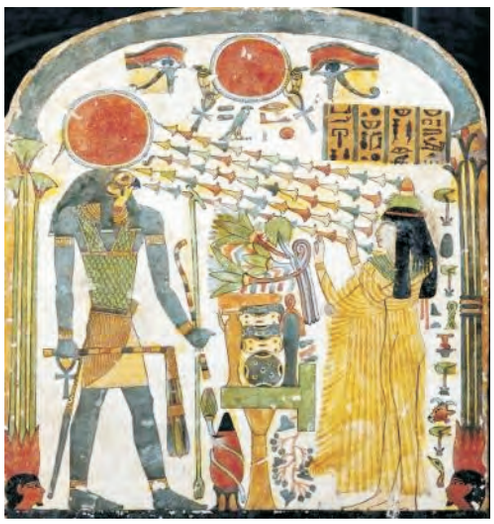


Fig.138 . Una mujer suplica ante una mesa de ofrendas para el dios Re- Horakhty. La representación del dios del sol es diseñada de manera sintética. Su figura queda coronada por una gran aureola luminosa que proyecta unas "dagas" en forma de flores, representación de los rayos del sol cegando a la joven. La figura expone la idea de que la aparición de la figura es deslumbrante, es decir, que se trata de una silueta radiante.

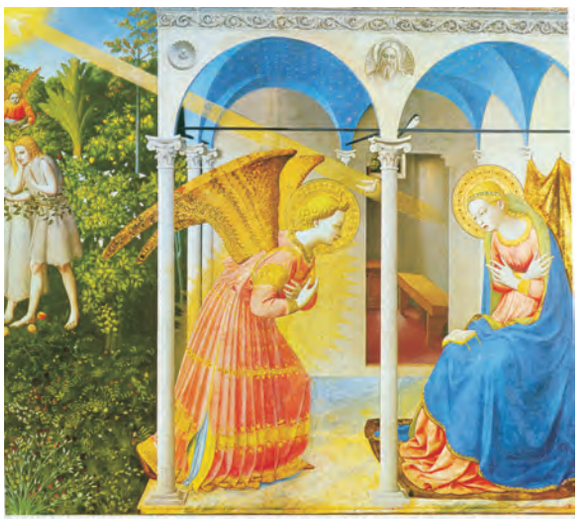


Fig.139. El cuadro de la Anunciación de Fra Angelico representa la figura vibrante del ángel que viene del reino de los cielos a anunciarle a María que dará a luz al Hijo de Dios.

A lo largo de toda la iconografía del arte religioso cristiano la naturaleza santa de los distintos personajes retratados son rematados con una aureola radiante. Código visual muy próximo a la imagen anterior.

Fig.140. *La virgen y el niño con San Jorge y San Antonio*. Egg tempera on poplar) Antonio Pisanello 1395-1465

Fig.141. El pintor y escritor William Blake realiza la representación divina de Dios. El creador está envuelto en un gran bola de luz que se alza en la oscuridad. 1794.

Fig.142.La aparición de la virgen de Guadalupe. Josephus de Ribera i Argomanis.La Virgen de Guadalupe como patrona de la Ciudad de México. 1778

Fig.143. *Aparición*, 1876 de Moreau. Las apariciones de santos son imágenes deslumbrantes y de silueta inmaterial.

Por tanto, está claro que las siluetas con luz propia son el recurso usado para exponer su característica sobrenatural. Las figuras que parecen venidas de otro mundo presentan generalmente su silueta radiante para proyectar su distinta condición natural. El mundo esotérico, lo mágico, las energías espirituales, los espectros fantasmales, la explicación de aquellas figuras que contienen un poder especial desde la Antigüedad, han sido mostradas tradicionalmente haciendo uso del brillo de sus contornos, la silueta, de esta manera, se expande, mostrando sus contornos difusos.

Las representaciones de las figuras de orden religioso han sido tradicionalmente también proyectadas desde la utilización de figuras de contornos radiantes y desde la cercanía de ser consideradas como siluetas blancas, de luz. Al igual que la representación de los fantasmas con fisonomía propia dejan de ser siluetas (ya que necesitan que sean reconocidos los rasgos físicos que la identifican, asunto imposible si se representa desde una figura deslumbrante) la mediación del concepto de silueta es lo que permite enunciar su conexión divina. Fig. 140-143. Se trata de representaciones de figuras que proyectan la idea de deslumbre, son en cierta medida siluetas simbólicas. Este tipo de representaciones codificadas pretenden comunicar el imposible visual de ser figuras que deslumbra al espectador, pero que al mismo tiempo, se puede en ellas percibir los rasgos identitarios que singularizan la figura. Si la figura desprende luz propia de alta intensidad, el foco de luz "ciega" los detalles. La figura radiante anula la percepción de texturas y colores y a veces supera sus propios límites.

Entonces, las siluetas radiantes que desprenden luz propia sirven para presentar como consolidado código visual esta cualidad de figura única.

A lo largo de la historia de la imagen se ha ido representando esta configuración especial en determinadas figuras. Aunque no se traten de siluetas radiantes convencionales como ya se ha dicho, sí explican el mismo concepto de una manera más limitada a causa de las necesidades comunicativas de identificación de los personajes iluminados. Los avances producidos en el diseño de imágenes desde finales del siglo pasado (ahora se puede fácilmente pintar con efectos de luz, ya que se "pinta con los colores luz" sumando los colores del haz de luz en la pantalla del ordenador) permiten la eficaz representación de estas siluetas radiantes , mientras que antes de la Era Digital, este tipo de figuras representaban este mismo concepto sólo como una síntesis de esta cualidad deslumbrante que aquí se destaca.

Si analizamos uno de los ejemplos seleccionados, en la obra pictórica *Aparición*, 1876 del pintor simbolista Gustave Moreau, *fig.143* San Juan decapitado se presenta a Salomé. La representación de la aparición del mártir es una cabeza que aparece en el aire y que desprende luz. Esa luz es señal identificativa de su condición sagrada. Culturalmente se perciben las figuras que emanan luz como formas espirituales, como figuras que tienen un aura desbordante, como figuras que ya no existen en el cuerpo material, es decir, que son siluetas espirituales.

También son destacables, en este asunto, las fotografías tomadas en campos eléctricos de alta frecuencia. Estas fotografías que registran un "cuerpo energético", un "halo", ofrecen una silueta difusa en los cuerpos de los objetos que han sido fotografiados.[1]

1. Http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_Kirlian

Distintos retratos con halo de la cámara Kirlian.

Fig. 144. 1-6. Imágenes extraídas en internet realizadas con la cámara Kirlian. Para algunos la presión barométrica y la tensión eléctrica pueden producir diferentes auras en los cuerpos. Para otros la imagen es la manifestación fisica del aura espiritual o de la "energia vital" que existe alrededor de todo ser vivo. Interesa destacar que el destello que produce el cuerpo fotografiado con este procedimiento de sensibilidad eléctrica proyecta "otra" silueta, una silueta difusa radiante que se expande más allá de los contornos de la figura.

La silueta y el aura.

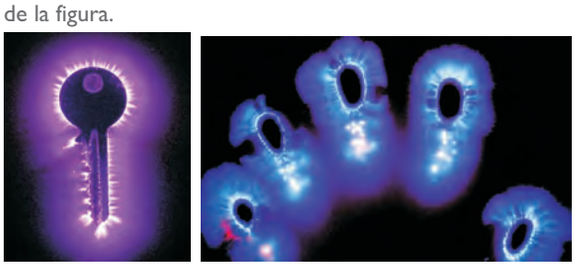


Fig. 145.1,2.Descarga de corona en una llave y en una mano obtenidas por medio del procedimineto de la cámara

Estas particulares fotografías, descubiertas por el matrimonio de los kirlian en la década de los años cuarenta del pasado siglo, generaron gran controversia acerca de qué consistía este fenómeno visual fotografiado. Retratos del aura (?), De figuras con el conocio fenómeno físico del efecto corona que se conseguía bajo aquel procedimiento químico. Creyéndose que se trataba del retrato del doble del cuerpo. Las fotografías obtenidas con la cámara Kirlian presentan emanaciones multicolores brillantes que se dice son el aura o campo biomagnético del cuerpo retratado. Cada individuo tiene una distinta y también depende de su estado de salud. Estas imágenes son utilizadas por la parasicología o la medicina alternativa como método de diagnóstico, usada con fines terapéuticos.

Por último, rescatar ejemplos de esta misma clasificación tipológica de siluetas radiantes que exponen también su condición sobrenatural particular y que son portadoras de un poder inusual y radian energía. Sin ser realmente figuras en silueta proyectan la idea de serlo, simbolizan serlo. Fig. 146-147.

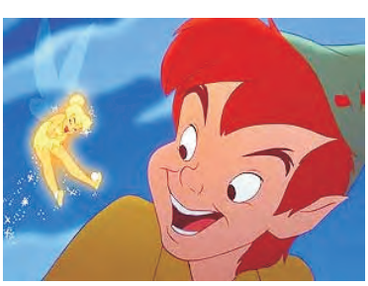


Fig. 146.La silueta brillante, la silueta radiante de Campanilla describe su pertenencia al mundo de la magia. Este personaje percibido desde la lejanía es una silueta de luz. Las hadas son un caso ejemplar de figuras mitológicas proyectadas desde contornos iridiscentes, produciendo siluetas luminosas. Como si se tratara de una luciérnaga este fantástico ser luminoso proyecta una silueta radiante.

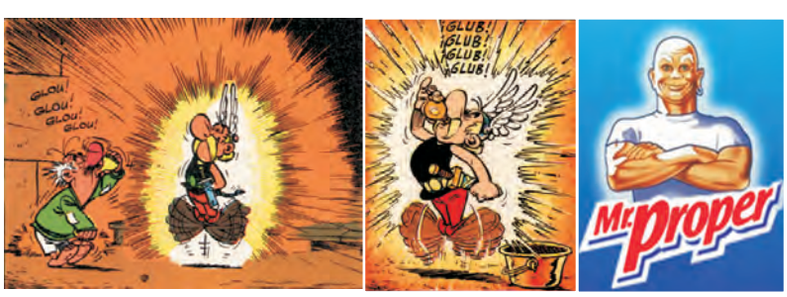



Fig. 147. 1,2. La representación de la figura de Asterix cuando éste toma la poción mágica desprende luz. Dicha luz debiera desdibujar la figura. En cualquier caso, se entiende como un código que expresa su nuevo estado mágico. La adquisición de un nuevo aura se debe al efecto mágico tras ingerir una pócima y por la cual, el famoso personaje de cómic adquiere una fuerza sobrenatural. Es el mismo ejemplo de las apariciones religiosas y resultado similar al halo energético de las imágenes que se obtienen con la cámara kirlian. Con la radiación de su silueta se proyecta la idea de un nuevo status.

Fig. 148. Anuncio del famoso detergente *Mr Proper* exponiendo de manera secundaria su contorno radiante.

## 1.15-Opciones de visualización y de representación de la silueta. Umbrales perceptivos,las versiones del contorno y la implicación del color .

### 1.15.1 La silueta como concepto en la representación gráfica. La figura se independiza de las leyes perceptivas naturales.

Volvamos a recordar en este punto lo afirmado hasta ahora. Los cuerpos del mundo natural se perciben en silueta debido a unas específicas circunstancias visuales. Captamos figuras en su versión de silueta debido a determinadas condiciones lumínicas dentro del campo visual. Cualquier forma es proyectada en silueta porque el foco de luz de cierta intensidad queda enfrentado al espectador y colocado detrás de la figura, mostrándola como una superficie negra, la totalidad de su masa corpórea es una sombra.

También las figuras silueteadas aparecen en nuestro entorno natural debido a determinadas condiciones de escasa visibilidad (borrosidad a causa de la alta densidad de determinados campos visuales, la mediación de los agentes atmosféricos: lejanía, nubes, etc.), o bien, como se pudo ver en el apartado anterior, a causa de que el propio cuerpo es el que desprende luz propia y se muestra sin detalles en su dintorno. El foco de luz que proyecta la propia figura deslumbra al espectador que la percibe en un estado indefinido de su contorno.

La silueta en su acepción más generalizada, como ya se destacó, es una "figura de sombra" que presenta la forma como un todo unitario. Es decir la silueta común es aquella que proyecta la figura en su versión más global, en términos de encendido y de apagado (de figura y de fondo), sin mostrar la información que se halla en su dintorno. Es la figura resultante de un perfil significativo que se aísla o recorta del fondo envolvente o de un determinado plano al que pertenece. Es la versión de la figura más básica y rotunda desde un punto de vista perceptivo ya que se presenta como sólo en términos exclusivos de *figura* y *fondo*.

Pero el concepto de silueta ha ido evolucionando como es lógico, en sintonía con la Historia de la Comunicación Visual. Hasta llegar a considerarse que en la representación gráfica de cualquier figura, la silueta puede ser entendida de manera independiente a la incidencias de la luz sobre la forma.

El concepto de silueta se libera de estar ligada obligatoriamente a imitar las pautas que dictaminan determinadas condiciones perceptivas en el mundo natural, para entrar ahora en escena con autonomía en el lenguaje gráfico. Es decir, en la actualidad el concepto de silueta es entendido como un concepto autónomo y se convierte en una modalidad gráfica donde las figuras se representan sin la imposición de tener que simular los

dictados de las leyes perceptivas, posibilitando la transgresión de éstas. Las siluetas en la representación gráfica son formas aplanadas, recortadas sin tener por qué atender a las condiciones lumínicas en las que la figura se encuentra.

La silueta como concepto gráfico con autonomía a las leyes perceptivas naturales.

La utilización de la silueta como recurso gráfico ha ido evolucionando con independencia a la luz, a la densidad del campo visual y a la distancia del observador respecto a la forma. Causas por las cuales la forma en el mundo físico es percibida en silueta. Para su uso en la representación gráfica, ya no hace falta ceñirse a las normas naturales de percepción: criterios de claroscuro, suma de atmósferas, etc., que justifiquen la presencia de la silueta. Este concepto se convierte entonces en una abstracción, en un rico recurso gráfico liberado de la dependencia a las leyes perceptivas que la naturaleza dicta. Así, en el estudio de la silueta se debe hacer una distinción entre las siluetas que percibimos en nuestra realidad física y las siluetas que se proyectan en la representación gráfica.

Y como consecuencia de esta independencia o transgresión de las leyes de la percepción, la silueta cobra sentido como realidad autónoma, como una eficaz opción de representar la realidad desde la síntesis, desde la reducción. Representando las formas como una sección bidimensional, es decir, entendiendo una figura tridimensional como si fuese plana, desde un lenguaje acorde con las proclamas del Movimiento Moderno en el Arte como veremos más adelante. En este sentido esta investigación sobre el concepto de silueta queda abierto a un territorio mucho más rico, mixto e interesante. En este nuevo contexto, como se irá viendo, la silueta tiene un atractivo y un potencial extraordinario.

La representación de la forma en silueta se entiende como una sección transversal significativa, como si el dibujo fuese un esquema de la realidad. En la representación gráfica, la imagen moderna a menudo asume su naturaleza bidimensional de acuerdo con la condición bidimensional del papel y no persigue simular la tercera dimensión (la perspectiva) en el plano del cuadro.

La silueta como imagen codificada: opción abstracta de la representación de la figura.

En el diseño gráfico contemporáneo, en la práctica del dibujo o en la pintura, la silueta deja de estar obligatoriamente ligada al foco de luz que debe recortar la figura a contraluz o a cuestiones de nitidez de la figura según las condiciones de observación; densidad del aire y lejanía. Y se acepta la silueta como una figura esquemática autónoma que sintetiza la forma tridimensional, entendiéndose como un plano, como una realidad gráfica abstracta. No compite ilusoriamente con la realidad, sino que se muestra como un esquema, como una imagen codificada. Donde la luz incluso, no condiciona o no participa en su definición o en la manera de percibir la figura.

Entonces ahora la forma silueteada aparece como una opción abstracta de representar la

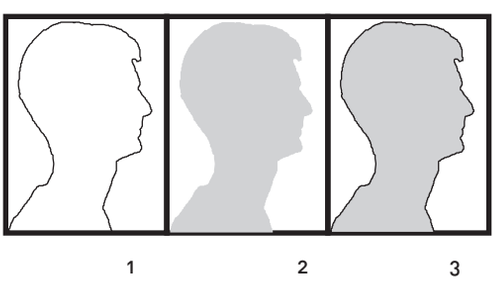
realidad, como una posibilidad de retar a las leyes de la perspectiva en la representación gráfica. Ahora todo es posible. Y en este nuevo contexto la silueta tiene mucho que decir.

El concepto moderno de silueta responde a una representación estereotipada de la figura, que describe una forma sincrética, no mimética en el trazo de su contorno. Ahora se utiliza la silueta desligada de lo que sucede en la percepción de los cuerpos naturales-,ofreciendo un universo iconográfico de gran valor para el dibujante. Ciertamente como ya vimos en el análisis del origen de la palabra *silueta*, en realidad este concepto es más una cuestión gráfica que un asunto de percepción visual.

Esta consideración de asumir la silueta con autonomía a la lógica de la representación en perspectiva o ilusión tridimensional abre un nuevo interrogante: ¿qué opciones de visualización o qué diversas posibilidades oferta una forma proyectada en silueta si entendemos la silueta como un concepto autónomo que se libera de las leyes perceptivas naturales?

### 1.15.2 Contornos reforzados.

Para iniciar este nuevo capítulo he representado, siguiendo la manera clásica del s. XVIII de la práctica del *cuttingpaper*, mi propio perfil , obteniendo mi retrato "a la silhouette". Resultando que contorneado el perfil del rostro podemos obtener básicamente tres opciones gráficas. Fig. 149.




-Fig. 149. IB. Producción propia.
Tres versiones en silueta de una misma figura:

-Visualizando el contorno.
-Rellenando el dintorno.
-Con contorno reforzado.

En la primera imagen *fig. 149. 1*. el contorno perfila la figura que se recorta del fondo, reconociéndose como una figura sólida. La línea- contorno acota una región del campo bidimensional encerrando un área que define la propia figura, además de separarla del fondo.

En la segunda versión de este perfil, *fig. 149. 2*., la superficie o sección máxima de la figura queda rellenada. Así se evita la indefinición o ambigüedad al tener que reconocer el espacio que encierra el contorno. Al activarse por medio de un relleno y no sólo por el trazado de un contorno, esta zona se entiende de manera inequívoca como una superficie sólida. O lo que es lo mismo, la posible ambigüedad perceptiva que se podía detectar en la *fig. 149. 1* queda aclarada con rotundidad por la acción de relleno del dintorno de la figura. Aquí la superficie se recorta drásticamente del fondo (papel en blanco) y el perfil

silueteado se convierte en una silueta. En esta ocasión, no hace falta representar el contorno, ya que la línea no es más que la delimitación de la superficie siendo una información prescindible, que se sobreentiende. El contorno es la frontera que diferencia las dos zonas prioritarias en la imagen.

La última imagen de esta serie *fig. 149. 3* presenta la cabeza de perfil igual que la silueta anterior, pero en esta ocasión el contorno queda registrado (línea negra). Esta imagen plantea una nueva versión de la misma silueta. En ella, se muestra la superficie máxima, la corporeidad de la figura en gris y ahora se refuerza la frontera o el límite de la figura al visualizarse su contorno. El contorno es el agente que acentúa o diluye visualmente la tensión entre las dos zonas contrarias (figura - fondo) dentro del campo visual en la percepción de la silueta; esto es, la superficie irrelevante (fondo- blanco del papel) y la información visual relevante (figura en gris).

## 1.15.3. Los umbrales perceptivos de la silueta.

Se ha destacado ya con insistencia la esencial relación existente entre la *figura* y el *fondo* para la percepción de la silueta. Lo que es fundamental para la visualización de la silueta es el contraste entre lo "activo" y lo "desactivado". Por tanto, el fondo que sustenta la figura actúa directamente sobre la obtención de formas en siluetas. Ya se destacaron las experiencias perceptivas en las que la figura se entiende como silueta efímera debido a los cambios de tonalidades lumínicas del fondo en un amanecer o anochecer (p.p. 61-66). Ahora es importante detenernos en preguntarnos qué sucede con los umbrales perceptivos para que sea posible la aparición de la figura en silueta.

Y es que el fondo, claro está, debe tener un valor mínimo de contraste respecto a la figura silueteada para que pueda ser localizada por el espectador dentro del campo visual. *Fig. 150.*

Fig 150. *Acrylick*. Cortinillas para Canal plus.2002.
Una patinadora se descubre en un bajo contraste luminoso entre la superficie que define el fondo (ligeramente más oscuro) y la figura.

Archivo 8

Selección de fotogramas de la secuencia donde se ilustra el fundido de una figura (bailarina) con el fondo que la envuelve. Nótese además del concepto de umbral perceptivo como cuando se ve el video el movimiento es un factor importante para la identificación de formas difusas, Archivo video 5.

**La silueta y el contraste.**

La localización del suficiente contraste entre estos dos territorios de Figura y Fondo, es el proceso por el cual el observador es capaz de visualizar la silueta. Los umbrales para la aparición de la silueta quedan definidos en aquellas experiencias perceptivas donde el ojo es capaz de recortar mínimamente la figura del fondo y como consecuencia de ello, el observador consigue identificar la forma.

Factores importantes a tener en cuenta en la percepción de una figura son la intensidad de la luz que ilumina el campo visual y las diferencias de brillo entre los objetos y las superficies de campo. Los límites de la figura se desvanecen cuando la figura y el fondo muestran poco contraste de intensidad luminosa entre sí. La falta de contraste luminoso entre estas dos zonas es lo que produce la disolución de la figura con el fondo envolvente y en consecuencia de esto la figura desaparece.

**Umbral diferencial de la visión.**

Hay una determinada intensidad de luz bajo la cual los objetos son apenas visibles, porque no aportan suficiente contraste con el fondo. Para identificar cualquier figura es necesario un determinado grado de cambio de intensidad de la luz; entre la luz que proyecta el cuerpo observado y la intensidad de luz del fondo que la envuelve. A este punto mínimo para lograr identificar la figura se le denomina *umbral diferencial de la visión*.[1]

La silueta se desvanece a medida que la superficie de la figura se va igualando al grado de intensidad tonal (pureza del color) o al valor tonal (claridad u oscuridad del color) con el color que tiene el fondo que la envuelve. [2] Es decir, la percepción de la silueta siempre queda limitada a la distinción visual entre el tono de color de la superficie del fondo y su diferencia con el color de la superficie de la figura.

Fig. 151. IB. Producción propia. Percepción de la silueta desde la aplicación de distintas gradaciones de valor de tono de la figura respecto a un fondo blanco. En la última silueta de esta secuencia de gradaciones de negro (8), rellenada con sólo un 5% de negro y 95% de blanco, la figura se diluye, desaparece, al recortarse mínimamente del fondo blanco que la envuelve por falta de contraste visual. Como resultado de esta baja saturación la figura no contrasta lo suficiente con el blanco del papel. El observador no consigue visualizar el contorno que limita la forma.

1. Vernon M.D. *Psicología de la percepción*, Ediciones Hormé, Buenos Aires, 1973, pp 47-51.
2. El color es luz. Todo cuerpo iluminado absorbe una parte de las ondas electromagnéticas y refleja las restantes. El color queda clasificado según la intensidad (pureza del color: el tono de rojo tiene varias posibilidades de rojos) y su valor (grado de oscuridad o claridad: el tono de color se mezcla con pigmentos blancos o negros) en Wong Wucius, *Principios del diseño en color*, Gustavo Gili, Barcelona, 1987

Fig. 152 .IB. Producción propia. Percepción de la silueta desde la aplicación de distintas gradaciones de valor en la figura respecto a un fondo también cambiante en escala de grises.

La gradación de negro al tratamiento del fondo (que oscila entre el 10% al 100% de negro) provoca que la figura se perciba de diferente manera dependiendo de su capacidad de contraste entre ésta y el fondo al igual que laocurriera en la fig. 151..

En esta secuencia destaca la fase 5 ya que se localiza el umbral diferencial de la figura, la silueta del perfil se muestra en competencia con el fondo. Aquí se produce un mínimo contraste perceptivo entre las dos superficies. En el umbral diferencial el contraste es suficiente para que el espectador reconozca la figura a pesar de la cercanía en valor y tono de color entre la figura y el fondo.

Observe en estos ejemplos cómo se produce el efecto visual de contracción o expansión aparente de las figuras. Las siluetas claras, las radiantes, parecen expandirse. Dan sensación de ser mayores que las siluetas oscuras, que por el contrario parecen contraerse, parecen ser de menor tamaño aunque tenga la misma superficie.

Fig. 153. IB. Producción propia. Percepción de la silueta desde la aplicación de distintas gradaciones de la figura respecto a un fondo oscuro. Las figuras ahora ofrecen diferentes tonalidades de grises (distintos valores de negro) manteniendo el mismo fondo oscuro. La silueta clara que irradia luz es posible y ofrece un carácter irreal, extraño, fantasmagórico.

Hay que considerar que la primera silueta debe ser distinguida del resto. Ya que es la única que en su interior se identifica con el soporte blanco y por eso es la única de la serie que se confecciona desde el vacío. El resto ya se compromete con una cierta materialidad al entrar en la escala de grises. Se hace más física, más corpórea.

La figura que no refleja o emite luz se desvanece hasta que desaparezca en la oscuridad. En este caso, se muestra también la silueta oscura hasta acercarnos al umbral diferencial. La observación de la figura en la penumbra.

Fig. 154.IB. Producción propia. Muestra de la alteración perceptiva que se produce en una misma figura según la competencia visual existente entre el fondo y la figura.

Aunque las siluetas en este ejemplo están constituidos por el mismo gris, 10% de negro, se perciben como si fueran dos tonos de color diferente.

Las siluetas claras, de fuerte intensidad, envueltas en un fondo oscuro expanden los límites de la figura, mientras que las figuras oscuras en fondos claros tienden al efecto óptico de contraerse, de concentrarse.

La "silueta clara" ofrece la ilusión perceptiva de parecer aumentada si se le compara con la misma silueta oscura ( oscura debido al fondo que la envuelve)

## 1.15.4. La implicación del color en la silueta. Capacidad de dilatación o concentración en la percepción de la figura.

Los umbrales para la visualización de la silueta quedan definidos por la capacidad de contraste existente entre el fondo y la figura. Estas superficies contiguas dentro del campo visual (figura - fondo), entran en contacto y se relacionan entre sí, modificándose irremediablemente entre ellas.

La silueta y el contraste simultáneo.

Este fenómeno óptico de modificación aparente entre estas dos zonas, se origina debido al denominado fenómeno del contraste simultáneo[3]. El fenómeno del contraste simultáneo consiste en que perceptivamente un color queda aparentemente transformado por la acción de su color limítrofe. El aspecto de una gama de color cambia por la intervención de su color contiguo. Cabe resaltar ahora, como asunto de gran relevancia para estudiar la implicación del color en la definición de la silueta que la propiedad más determinante de los colores sea precisamente su carácter relativo. Ningún color puede ser evaluado al margen de su entorno y como consecuencia de esto las siluetas pueden quedar drásticamente afectadas por la intervención del color.

Cromaticidad: Dilatación y contracción de la silueta.

El contraste simultáneo entonces interviene y es un fenómeno determinante en la percepción de la silueta. El contrate simultáneo surge cuando un color rodea a otro (el color envuelto es alterado por el color envolvente). El color entra en relación con el otro color que lo circunda produciéndose un cambio aparente del color de la figura y por ende de la percepción misma de la forma. Fig 155.

Fig. 155. IB. Producción propia. Ejemplo de contraste simultáneo entre colores limítrofes. El mismo cuadrado verde queda transformado por el color que lo envuelve.
El cuadrado rojo proyecta a la zona adyacente (cuadrado pequeño) su color complementario, es decir, verde, iluminándolo.
El azul tiñe de naranja (color complementario u opuesto del azul). el cuadrado verde. Aclarando la apariencia del cuadrado interior.

Debido al fenómeno del contraste simultáneo entre la superficie de la figura y el fondo, las distintas combinaciones cromáticas que se pueden dar transforman y participan activamente en la apariencia de la silueta. Esta propiedad del color provoca una transformación perceptiva de la silueta produciendo la sensación visual de dilatarse o encogerse, con sus ventajas e inconvenientes.

3. Hacia 1840. El físico Chevreul descubrió el fenómeno que definió como Contraste simultáneo o recíproco. Que consiste en que todo color queda transformado perceptivamente debido a que el color arroja, tiñe o proyecta sobre la superficie cromática adyacente a éste, su color complementario. De Grandis L. , *Teoría y uso del color,* ed. Cátedra, 1985, Madrid, p. 103.

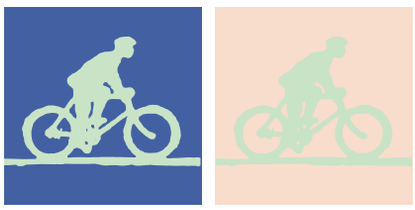


Fig. 156. IB. Producción propia. Efecto de reducción o ampliación de la silueta según el color del fondo.

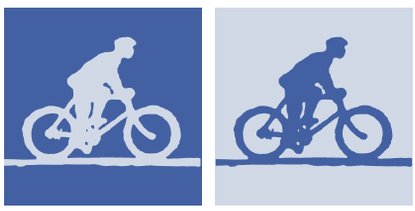


Fig. 157. A y b. Efecto de reducción o ampliación de la silueta según el contraste tonal entre figura y fondo.

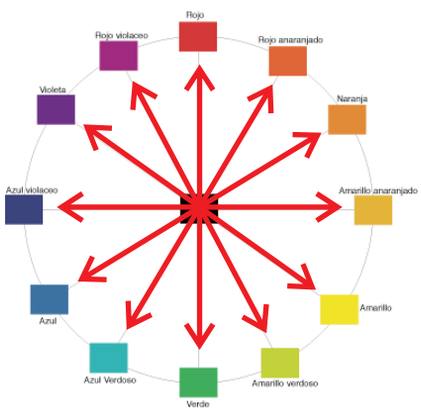



Fig. 158. Círculo cromático. Señalización de los colores complementarios (colores opuestos en el círculo).

Fig. 159. IB. Producción propia. Competencias cromáticas entre el fondo y la figura según ley de contraste simultáneo. Las siluetas quedan aquí definidas por el color complementario y de igual intensidad que el color del fondo.

En la fig. 156 se muestra cómo la figura queda aparentemente modificada: reducida o ampliada, por el fenómeno del contraste simultáneo. El cambio de color adyacente de la figura (el color de la superficie envolvente) actúa de manera determinante en la percepción de la silueta.

Fig.157,(*a*).La Silueta luminosa se expande ilusoriamente, aumentando su presencia en el campo visual. La silueta clara aparenta ser de mayor magnitud que la misma figura de valor oscuro (*b*). La figura oscura se condensa, es decir, da un aspecto de mayor solidez, de mayor corporeidad.

Los colores complementarios (colores opuestos en el círculo cromático) plantean el máximo contraste posible. Fig. 158.

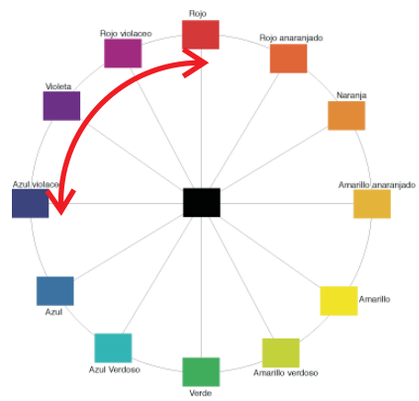
En estos ejemplos los colores se "empujan", rivalizando uno contra el otro. Según la ley del contraste simultáneo, el color arroja sobre la superficie vecina su color opuesto y viceversa. De esta manera se produce un efecto óptico de mezcla cromática, hay una contaminación cromática entre ambas superficies, asunto que modifica aparentemente la figura percibida.

En estos ejemplos Fig 159, la figura y el fondo quedan definidos por colores complementarios (verde vs magenta y amarillo vs violeta).

La intervención aquí del contraste simultáneo significa una reiteración de los dos colores del campo visual. El verde arroja sobre el magenta su comple-mentario (que es el mismo verde) provocando una reiteración, un reforzamiento del color. Lo mismo en sentido inverso ocurre con el magenta. Figura y fondo rivalizan, se empujan mutuamente, las dos superficies tienen el mismo protagonismo cromático en la

imagen, aumentado debido a la ley del contraste simultáneo que "resalta" y aumenta perceptivamente la presencia de ambos colores.

No sólo se debe tener en cuenta qué colores intervienen sino también el valor (fig. 157 claridad u oscuridad de un color) y/o la intensidad (fig. 159 pureza) de los colores que entran en contacto y que por consiguiente contrastan entre sí.



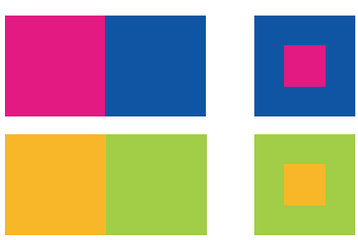



Fig. 160. IB. Producción propia.
La combinación de los colores dispuestos a menos de 90° en el círculo cromático no ofrecen entre sí el suficiente grado de contraste

Para que se consiga separar con claridad la silueta respecto a su fondo, se deben combinar los tonos de colores dispuestos a más de 90° en el círculo cromático. De lo contrario, habrá un bajo contraste de "temperatura" entre los colores, dificultando la "lectura" de la imagen. Fig.160.

Anulando las competitividad de los colores limítrofes, esto es; no haciendo uso de los colores complementarios de misma intensidad, ni haciendo uso de combinaciones de bajo contraste de "temperatura", (colores contiguos en el círculo cromático) la silueta aparece desprovista de "transformaciones aparentes". Fig.161.

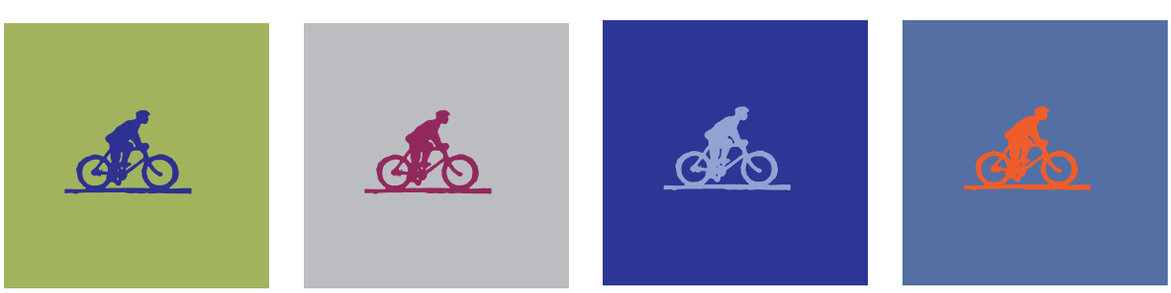


Fig. 161. IB. Producción propia. La silueta necesita estar "atrapada" por un fondo con suficiente contraste de intensidad cromática. El campo visual debe contar con colores que proyecten suficiente sensación de temperatura distinta (cálido o frío) entre las dos zonas (suficiente contraste entre la figura y el fondo).

Las formas percibidas dentro de un determinado campo visual son organizadas según las *leyes de la gestalt* y quedan jerarquizadas según el "peso visual" o la fuerza de atracción que posean. Y esto se debe a la influencia significativa del color, la textura, la dimensión, la proporción y a sus relaciones compositivas.[4]

4. Dondis D.A., *La sintaxis de la imagen*, op.cit., p. 27

Fig. 162. IB. Producción propia. Las siluetas ofrecen muy baja intensidad en relación con la gran intensidad cromática del fondo. Esta falta de peso visual de la figura otorga al fondo un valor

En estos ejemplos Fig. 162, presentan una misma silueta acromática (40% de negro) y en ellos los fondos tratados con distintos tonos de color adquieren un claro protagonismo, al tener mucho "peso". Esta fuerza de atracción del fondo nos confunde si fuese nuestro deseo fijar como motivo protagonista o principal la figura de perfil. Lo que es identificado en el campo visual como el motivo (figura), queda "estrangulado", "apagado" por el importante peso visual del color del fondo.

La selección de los colores parece contraria a la lógica del mensaje visual que se propone. Para lograr mayor eficacia comunicativa sería el fondo quien debiera tener un tono neutro y de esta manera la cara de perfil asumía mayor protagonismo cromático.

De este muestrario de colores de fondo fig. 162, de idéntica saturación tonal, destacan por su combinación equilibrada respecto a la figura, y en este orden, la silueta 3 sobre fondo azul oscuro, la 5 magenta, la 4 violeta y la 8, que son los tonos que ofrecen mayor contraste luminoso respecto a la figura en gris. Estos colores mencionados son los tonos que menos brillan. Hay que recordar que los colores cálidos tienen mayor fuerza de atracción que los colores fríos, los colores fríos son tonos que perceptivamente parecen estar en el fondo del cuadro. Por tanto los fondos de color tonal más oscuro "empujan" a la figura hacia el primer término de la imagen.

Se muestra en la fig. 163 la misma relación de imágenes. Ahora convertida a escala de grises, se ilustra por aproximación el contraste que tienen los colores aplicados del fondo en la fig. 162. Las siluetas que mejor resisten a esta prueba son: la silueta sobre fondo amarillo, azul oscuro, magenta, violeta y rojo. Mientras que el verde esmeralda, el verde y el naranja son los que peor resisten a esta prueba de contraste.

En esta última operación de conversión de la imagen a escala de grises, la silueta en fondo amarillo queda destacada porque la silueta se contrae, al tratarse de un color tan luminoso (el amarillo) el color contrasta con la figura gris que se percibe ahora más oscura que el tono del fondo, cohesionándola. A esta razón también se le ha de sumar que todos los colores cálidos "empujan" hacia el primer término del plano del cuadro y por tanto resaltan a la silueta que está envuelta por el color más luminoso (amarillo).

Fig. 163.a. IB. Aproximación de los distintos niveles de contraste de los colores al traducirse a una en escala de grises (tonos monocromos).. Traducción automática con software de retoque de imagen digital.

Veamos qué ocurre cuando el gris que rellenaba la silueta pasa a ser el fondo uniforme y las figuras son las que presentan atributos cromáticos. El mismo procedimiento ofrece las mismas conclusiones.

Fig. 163.b. IB. Las siluetas oscuras se concentran y por lo tanto muestran una mayor sensación de corporeidad., Percibiéndose con más claridad que las siluetas de color más brillante.

En este experimento a la inversa, ahora manteniendo el fondo gris y dando los mismos tonos a las siluetas, las figuras más claramente percibidas son nuevamente las siluetas que tienen el color menos brillante. Azul oscuro, magenta, violeta y rojo. Las siluetas oscuras se contraen, parecen tener más cohesión.

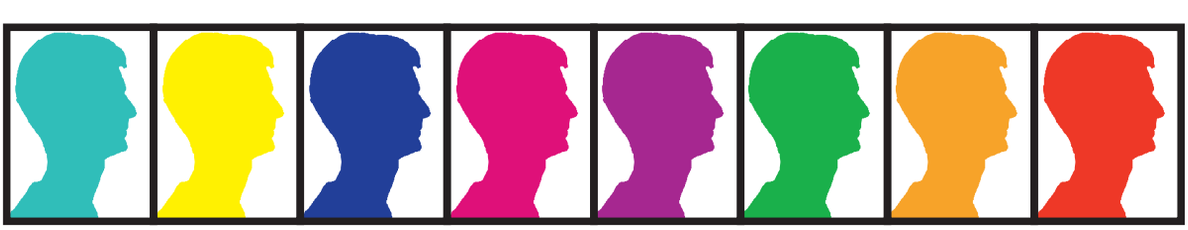


Fig. 164. IB. Azul oscuro, magenta, violeta y rojo se muestran también como las figuras de mayor cohesión aparente en esta muestra de siluetas sobre fondo blanco.

## 1.15.5. El contorno como mediador en la vibración del color.

Los contornos reforzados pueden ser muy útiles en la presentación de la figura silueteada desde el punto de vista cromático. Ya que si se registran los contornos de la figura, se puede llegar a neutralizar o por el contrario conseguir acentuar la rivalidad existente entre los colores colindantes. Las propiedades del color asignado a los límites de la forma pueden ayudar al efecto expansivo o contractivo de la figura, lo que implica directamente a la percepción de la silueta.

Fig. 165. 1-3. IB. P.p. El contorno gris de la figura (2) actúa de intermediario entre las dos superficies limítrofes. La neutralidad del color acromático preserva ambas zonas, que no llegan a "empujarse" mutuamente como sí ocurre en la figura (1) De esta manera la fig. 1 se contrae, el contorno reforzado en gris actúa eliminando la tensión que se produce por el contraste simultáneo con el color del fondo.
En la (3) a la silueta se le aplica un contorno magenta, un tono un poco más luminoso que el color del fondo. Esta nueva "orilla" de color duplica el efecto de contraste de contrarios produciendo un ligero efecto de mareo en el observador. Y dando sensación de menor cohesión física en la figura.

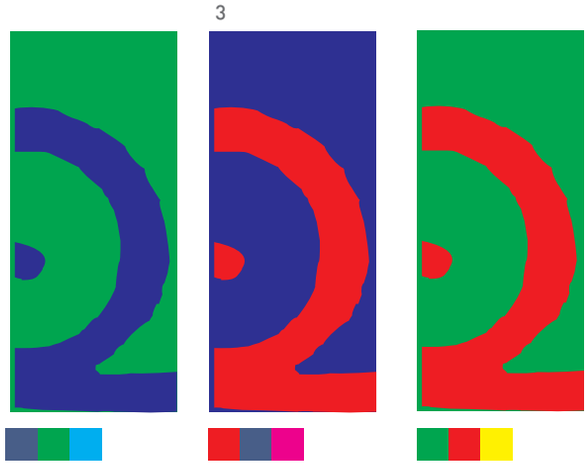
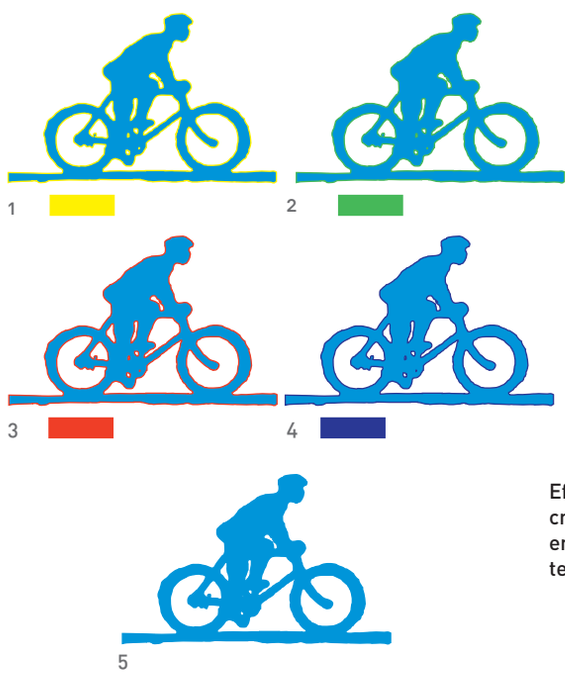


Fig. 167. IB. P.p. Ampliada la rueda delantera de la bicicleta de la fig. 165 se puede percibir el efecto óptico de vibración del contorno de la figura. Además del contraste simultáneo entre las dos superficies figura-fondo, en el límite de la figura y por mezcla aditiva de los colores los contornos vibran, dando la sensación de que interviene en la proyección de la figura un nuevo color más luminoso: ilusión de cyan, de magenta y amarillo respectivamente.




Efectos cromáticos en los límites vibrantes.

Fig. 166. IB. P.p. Diferentes experiencias perceptivas a causa de la intervención de un contorno reforzado que media en la percepción de una misma figura.

1. El contorno reforzado en amarillo hace vibrar tímidamente a la forma. El color cálido dilata el límite de la figura.

2. La figura contorneada con un color contiguo en el círculo cromático, produce un trazado poco nítido, es un límite confuso respecto al color azul de la figura y parece restarle corporeidad a la figura.

3. Al ser un contorno cromáticamente complementario a la figura el límite es vibrante, el contorno está presente y actúa de reserva de la figura. La superficie se "enciende".

4. El azul oscuro consolida los límites de la figura. El mismo color de la superficie es oscurecido, dotando a la figura de una mayor sensación de corporeidad. El contorno ilusoriamente da la impresión de ser una forma sombreada, un sólido recortado que parece tener un mínimo de relieve.

5. Silueta sin reforzar su contorno.

En cualquier caso, lo que interesa destacar en este apartado es el valor que tiene el contorno como el lugar de encuentro entre las dos superficies fundamentales. La línea que registra el perfil, el contorno, que además siempre pertenece a la figura, modifica la percepción de la silueta. El contorno de color hace que la figura vibre o se encoja, produciendo un efecto cinético, dilata perceptivamente sus fronteras o se consolida atendiendo al contraste simultáneo de los colores limítrofes a ella.

Como conclusión se puede decir que la percepción de la silueta se da con mayor naturalidad y equilibrio (en lo que a rivalidad entre figura y fondo se refiere) si se hace uso de combinaciones armoniosas.[5]

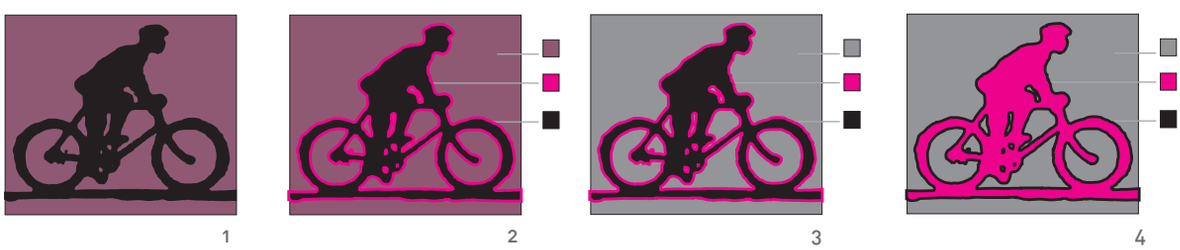



*Fig. 168.* IB.Producción propia.
1. Imagen conformada por una combinación de dos colores: uno para la silueta y otro para el fondo envolvente.

2. La disposición de un contorno magenta, ilumina el fondo y diferencia con mayor nitidez las dos superficies. Así la silueta se muestra más vital y vibrante, comparado con el mismo ejemplo sin contorno.

3. La silueta es de la misma naturaleza que la imagen 2. El espectador agradece la neutralidad del fondo, ya que el uso del color debe también servir para destacar la información relevante (la figura) dentro del espacio visual.

4. El contorno negro comprime los límites de la figura. Evitando que la silueta haga el efecto de vibración. El fondo ofrece menos contraste con la silueta anterior propiciando una mayor lentitud en su reconocimiento.

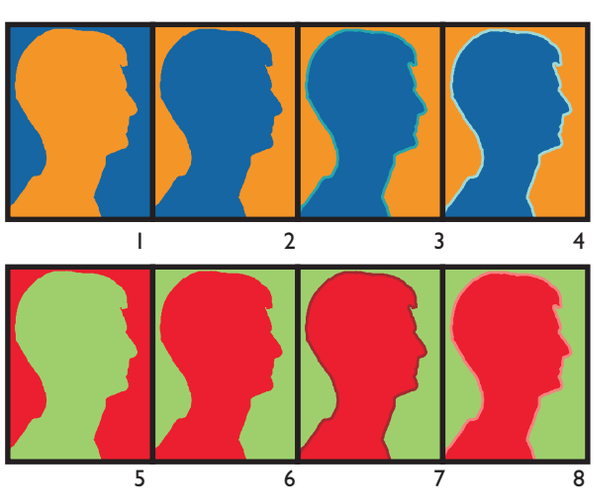



Fig. 169. IB .Producción propia. Versiones de la silueta de colores complementarios y algunos ejemplos de siluetas con contornos reforzados (3,4,7y 8). Las siluetas de colores claros se expanden, las oscuras parecen tener la propiedad de encogimiento. Parecen ser de menor tamaño.

Se puede también apreciar con claridad la ilusión de aparición de un nuevo color amarillento en el contorno de la figura en las combinaciones rojo - verde (5 y 6). Las figuras de extremo contraste crean una gran tensión visual.

Así es que esta cuestión abierta más arriba de vibración o movimiento ilusorio de la figura por medio de la acción de los contornos, abre un nuevo catálogo ilimitado de experiencias visuales en torno a una figura silueteada. La elección del color del fondo y/o de la figura determinan la apariencia de la silueta. Ya que una misma figura perceptivamente será diferente por la acción del contraste simultáneo que dilata o

5. Carter Rob, *Diseñando con Tipografía. Color y Tipografía*, Índex Book, Barcelona, 1997. Las composiciones armoniosas se consiguen interrelacionando el tono del color con negro y blanco (combinaciones de un tono, mezclado con blanco o negro en distintas proporciones y el blanco o negro).

concentra o también por la intervención del contorno reforzado, responsable en la mediación en la contaminación cromática que se produce siempre entre las dos

## 1.15.6. Obtención de la silueta difusa, el desenfoque del contorno.

Aprendimos a representar en los límites de la figura el efecto del desenfoque con las primeras experiencias fotográficas a mediados del siglo XIX, que nos mostraban nuevas proyecciones formales.[6]

La invención de la fotografía produjo experiencias visuales originales al "congelar" el tiempo. Tras la aparición de la fotografía (con el invento de la técnica del *calotipo*) se pudieron generar inusitadas formas que desde la falta de definición del contorno (que quedaba desenfocado debido a la imposibilidad de poder enfocar nítidamente los objetos en continuo movimiento), mostraban al mundo nuevas versiones de representación de las formas .

De esta manera, la pérdida de nitidez en la fijación de los contornos de la figura nos conduce a la aparición de nuevas siluetas. La indefinición de los límites, los contornos desenfocados que deforman la figura producen un nuevo muestrario de siluetas que hasta este momento no se habían señalado, ni referenciado: la silueta difusa.

Fig. 170. Fox Talbot, calotipo de árboles, década de 1840-49. El follaje arboles aparecía desenfocado ante la imposibilidad de hacer una toma estática y ser una imagen obtenida en un intervalo expositivo de tiempo.

Fig. 171. Ernst Hass, Carrera en la playa, 1960. Siluetas movimiento.

Fig. 172. Marey. Cronografía boxeador inglés. 1880-89.

Fig. 173. Frances Mocnik, La deformación de la silueta de contornos difusos está relacionada también con la silueta ambigua con la mancha que debe ser identificada, con la concreción o abstracción de los perfiles significativos mnémicos de la figura que se proyecta (*ver 1.13. El escrutinio de la forma*) ,

A través del contorno vibrante y de la figura desenfocada se ofrecen sugerentes figuras silueteadas. Siendo en este caso, figuras que no se aislan o que no se pueden separar nítidamente del fondo y por tanto en donde no existe delimitación clara entre las dos fronteras básicas colindantes. Así se abre un nuevo universo formal que enriquece nuevamente las posibilidades del uso de las formas en siluetas y en consecuencia enriquece, otra vez, este concepto.

6. Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994, p. 93

En estos nuevos casos de siluetas de contornos desenfocados, la transición entre figura y fondo se presenta siempre con degradación. El contorno invade el fondo, lo que posibilita la creación de un amplísimo catálogo de originales siluetas. Siluetas deformadas por la imposibilidad del espectador de poder recortar con claridad el contorno que delimita el perfil de la figura.

**Tipos de contorno difuso. Deformaciones en la silueta.**

*Fig. 174.* IB. La silueta se expande o también puede disminuir. El contorno se difumina hacia adentro o hacia afuera.Tipos de desenfoque del contorno:

1 silueta de contornos definidos.
2 silueta desenfocada (filtro denominado *desenfoque gaussiano* realizado en Photoshop.
3. Desenfoque *radial.*
5. Desenfoque *de movimiento.*

El resultado de la acción del desenfoque de la forma es la visualización de la figura difusa. Al desenfocarse perceptivamente la forma, los límites de la figura se suavizan. Se diluyen los bordes en el plano del fondo.

*Fig. 174.1* es la silueta convencional; la definición de unos límites recortan una superficie que significa el perfil de un rostro sobre un fondo. El contorno se entiende como un lugar exacto en el campo visual.

*Fig. 174.2* A la misma figura se le aplica un desenfoque que presenta un contorno degradado. El borde de la figura se percibe en escala de grises, ofreciendo un aspecto nebuloso de la forma. La figura se desdibuja y no se pueden recortar sus límites con nitidez. El contorno desenfocado hace participar a la superficie del fondo. La silueta desenfocada no está herméticamente cerrada. Los límites de la figura vibran, transitan y se mezclan con el fondo, el color del fondo invade el contorno, mezclándose.

Los contornos quedan transformados por el efecto del desenfoque de los objetos dentro del campo visual (ya sea por el desenfoque producido por la distancia en la que se puede encontrar el objeto observado, por el deficiente tiempo de observación en la exposición del objeto o por la fugacidad de aquello que se retrata en movimiento,etc.)

En nuestros tiempos de la imagen digital, las experiencias de siluetas desenfocadas al igual que las nuevas figuras radiantes también se obtienen con facilidad. Es posible

conseguir diversos efectos visuales haciendo uso de los distintos filtros infográficos que se pueden aplicar a cualquier imagen. Estos efectos permiten suavizar las transiciones de la figura y el fondo mediante la gradación de los elementos visuales mínimos de la imagen. Estos filtros visuales se conocen como *desenfoque gaussiano*, *desenfoque de movimiento* o *desenfoque radial* y ofrecen la posibilidad de restar nitidez a los contornos de la figura, dando nuevas opciones gráficas al concepto de silueta.

*Fig. 174.3*. A la figura se le aplica un desenfoque radial. A la silueta se le aplica un zoom, enfocando la zona central de la figura y desde ese epicentro la forma progresivamente se va desenfocando (el centro mantiene su configuración original mientras que los elementos mínimos (píxeles) que definían el contorno de la forma y que antes eran negros, ahora pasan a verse en escala de grises.

*Fig. 174.4*. Ilustra la disolución de los contornos debido al efecto de no poder fijar la vista en la figura a causa de que ésta es visualizada en movimiento. El desenfoque de movimiento consiste en contraer la superficie en negro (se reduce horizontalmente) y a su vez queda aumentada notoriamente en un negro de escasa saturación. El efecto es similar a fotografiar un objeto en movimiento o desde un punto de vista en movimiento con un tiempo de exposición insuficiente.

**desenfoque gaussiano, desenfoque de movimiento o desenfoque radial**

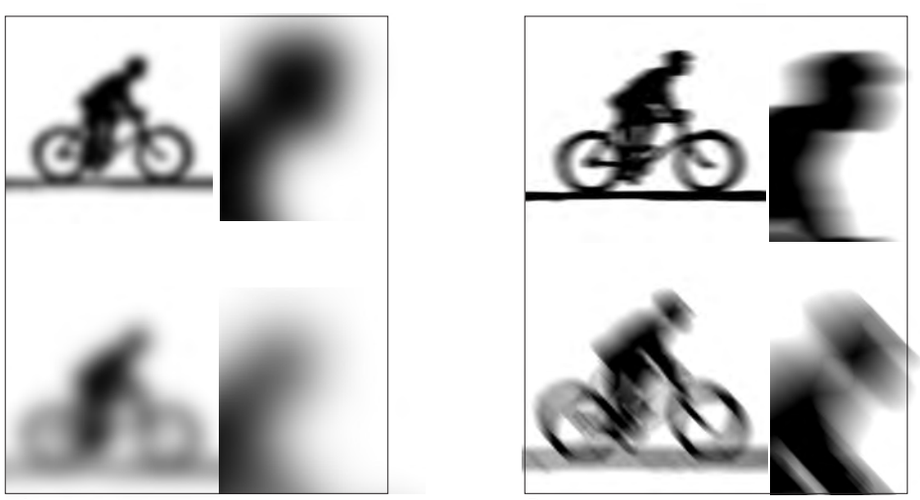



*Fig. 175.IB.* Distintos grados de desenfoque gaussiano (A) y de desenfoque de movimiento (B)

*Fig. 176. IB*. Aplicación del desenfoque de movimiento y desenfoque radial de una imagen, resultado según los filtros del programa de tratamiento de la imagen Adobe Photoshop versión 8.0.1. 1990-2003.

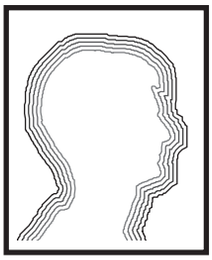


*Fig. 177 IB.* Efecto de vibración conseguido por la duplicación del contorno. Código gráfico que puede responder a la idea de irradiar luz, a un efecto sobrenatural o a la común representación de que una figura transmite energía (calambre). Silueta de contornos reforzados múltiples.

**Representación del desenfoque de movimiento: el contorno múltiple vibrante.**

*Fig. 178 IB.* En la duplicación del contorno y debido a la falta de cohesión que presenta los límites de la silueta, se dificulta el aislamiento de la figura.
La silueta se presenta en apariencia de desenfoque de movimiento al proponer la ilusión de temblor de los contornos. Este código gráfico comunica al espectador la idea de que el ciclista vibra al pasar por un terreno bacheado.

*Fig. 179. IB.* Efecto de desenfoque de movimiento, conseguido duplicando la silueta tres veces, estirándola, contrayéndola, sometiéndola a una escala de grises y finalmente superponiéndolas.

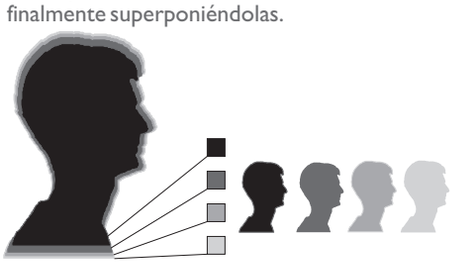


*Fig. 180. IB.* Efecto de desenfoque, conseguido duplicando la silueta cuatro veces, ampliándola y sometiéndola a una escala de grises.

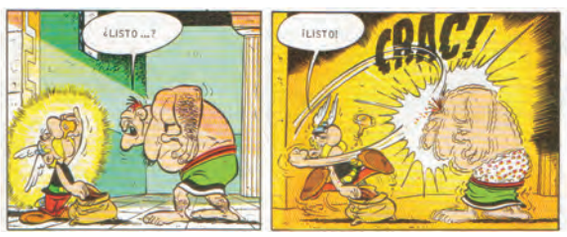



*Fig. 181* . Uderzo, secuencia en *Astérix en los juegos olímpicos*. Similar a la silueta radiante desde un punto de vista de codificación visual es la representación de la silueta en movimiento. La silueta de movimiento que queda desenfocada se representa simbólicamente en la imaginería popular como una figura también codificada.

Si la denominada silueta radiante desprende luz intensa y que recordemos no afecta (presentando un imposible visual) a la visualización de los detalles que se encuentran en el dintorno o no influye en el grado de definición de las líneas de su contorno, de sus límites, también la silueta de desenfoque por movimiento muestra similar tratamiento.

En la representación codificada de la figura trémula, movida bruscamente, se multiplican los contornos que deforman su silueta y dificultan el recorte de la figura,

**Silueta deformada en traslación. Repetición de la silueta en degradación.**

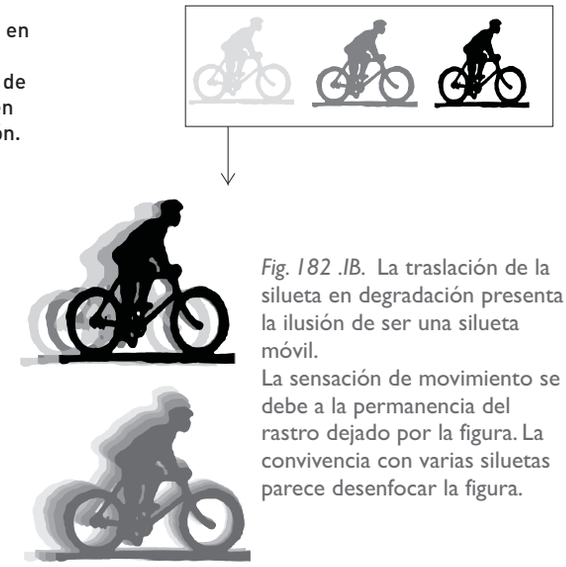
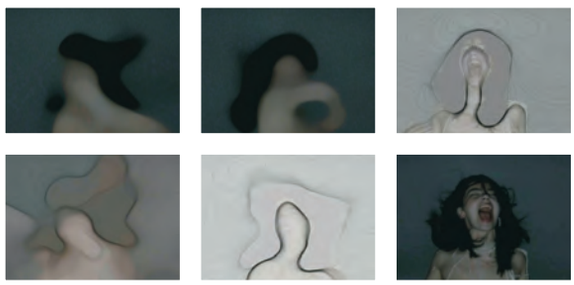


*Fig. 182 .IB.* La traslación de la silueta en degradación presenta la ilusión de ser una silueta móvil.
La sensación de movimiento se debe a la permanencia del rastro dejado por la figura. La convivencia con varias siluetas parece desenfocar la figura.



Archivo 9

*Fig. 183.* Selección de fotogramas de la secuencia de video musical de la artista Bjork dirigido por Nick Knight. 2001. El video juega con la aparición y desaparición de la figura haciendo uso de desenfoques. La silueta se camufla entre líneas y superficies, aparece y desaparece. En este video musical la silueta también queda relacionada con la intensidad (vibración) del sonido.

## 1.15.7. La silueta de máxima eficacia.

La silueta en la representación gráfica sirve de auxilio al dibujante. El concepto de silueta permite evaluar la eficacia con la que un determinado punto de vista expone una figura. Es decir, la silueta puede convertirse en el vehículo por el cual se valore el encuadre que se escoge para representar una determinada figura y reconocerla o percibirla más rápidamente.

**Silueta y su capacidad significante.**

La silueta permite revisar el cómo es presentada una figura desde su capacidad significante. Posibilita discutir el interés que tiene una forma enseñada desde una silueta o desde otra "congelada" desde otro punto de vista u otra perspectiva. Una determinada forma puede ser observada y representada desde distintos ángulos (ofrece distintos perfiles) y como es lógico unas siluetas son más definitorias que otras aunque representen la misma figura.

La silueta ofrece un medio útil por el cual poder examinar la elección que hace el dibujante para la representación gráfica de una figura. Es decir, la silueta hace posible la discusión sobre el qué implica determinado encuadre y qué eficacia comunicativa presenta la elección de un determinado perfil. Se trata entonces, ayudándonos de la silueta, de rentabilizar la forma que se quiere representar, evaluando los diferentes perfiles de una figura para escoger aquel encuadre que sea más característico y potencialmente más atractivo de la figura.

La silueta posibilita evaluar la claridad de trasmisión del significado de la imagen que se aporta. Hay siluetas que son más significativas que otras. Hay elecciones de encuadre que informan con rotundidad y otras que confunden u obligan a una lectura lenta, compleja, como sucede en muchos casos cuando la figura es mostrada en un inusual escorzo.

Esta afirmación permite constatar que hay siluetas que son menos legibles que otras, esta circunstancia está relacionada con la capacidad de ofrecer al espectador los encuadres que evitan fusiones de los planos intrínsecos, o más determinantes de la figura (los detalles identificativos de la misma que configuran el *ademán formal*), o también se puede deber a la habilidad de gestionar con acierto y equilibrio los espacios negativos (fondo) de la figura, mostrando una relación equilibrada de la superficie del fondo y la que pertenece a la figura.

*Fig. 184* IB. Distintos encuadres de una figura de un ciervo. Apreciándose el distinto valor comunicativo de las distintas siluetas de la misma figura.

En este ejemplo *fig. 184*, el valor comunicativo de la silueta cambia según cómo la figura es observada en distintas posiciones, según los distintos perfiles de la misma forma.

Si analizamos la réplica de un juguete (en este caso un ciervo proyectado a contraluz) utilizado para ilustrar este ejemplo *fig.48*. podemos constatar cómo el mensaje visual que transmite una silueta difiere según el perfil que ésta ofrece. Hay siluetas por tanto que representan con mayor eficacia y rapidez  la figura que otras opciones según el encuadre que se efectúa.

En la *fig. 184* las distintas siluetas son tomadas manteniendo un punto de vista fijo y girando la figura. Las imágenes más significativas de esta secuencia de la representación del animal son las proyecciones obtenidas desde aquellos encuadres que ofrecen los perfiles laterales máximos del animal. Es en las representaciones que he subrayado 1y 2, donde vemos las siluetas más definitorias de esta forma. Que precisamente son aquellas en las que no hay tanta yuxtaposición de las extremidades de la figura. En ellas, ha habido una simplificación producida por el perfil claro que ofrece un determinado encuadre, es en estas dos proyecciones donde se manifiesta con mayor claridad el ademán formal de esta específica figura.

Estas poses señaladas proyectan las siluetas que mejor exponen la figura del ciervo. Y por lo tanto, en estas imágenes es donde la silueta se muestra más significativa. En estas mencionadas ocasiones es cuando el espectador descifra con mayor rapidez la forma que se expone. Es en estas imágenes donde la silueta queda más claramente recortada del fondo que la envuelve y donde se muestra más equilibrada en relación a los espacios positivos y a los espacios negativos. Lo que quiere decir que, según el espacio natural (que de manera latente pertenece a la figura), los tantos por ciento de lo que corresponde a la superficie de la figura y lo que pertenece al fondo están equilibrados, es decir, tiene dentro del campo visual (del marco) similar peso visual.

El equilibrio visual (entre la relación fondo -  figura) que se produce también en la segunda y penúltima imagen es notable, aunque se muestre en ellas un ligero escorzo. El observador aquí, ve la figura estable debido a que se localizan desde este perfil seleccionado la proyección de las cuatro patas del animal. En el caso de tener que elegir un sólo encuadre, una única opción para representar la figura del ciervo ¿qué elemento es menos significativo y debe quedar fundido con la superficie máxima de la forma siluetead̀a; los cuernos del ciervo o una de las patas traseras?.

Si estuviéramos en la necesidad de tener que escoger una imagen entre las dos seleccionadas *fig. 185*, ¿cuál sería?

La silueta más eficaz sería la primera de ellas ya que, ésta ofrece mayor equilibrio visual. La elección de la imagen de la izquierda se debe a que ésta se entiende como "silueta más correcta" debido a que los cuernos del animal quedan más claramente recortados del fondo y a que además en esta representación aparecen las dos patas traseras que actúan de contrapeso visual con el peso de los cuernos, mientras que en la imagen de la derecha la exposición de las dos patas delanteras desequilibra la figura que queda descompensada en la parte delantera del ciervo.

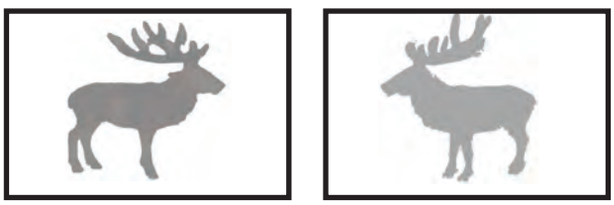


*Fig. 185.* IB. Siluetas de máxima eficacia comunicativa en la proyección de la figura del ciervo. Las imágenes más eficientes sirven para adquirir esquemas que nos permiten clasificar y almacenar imágenes mnémicas.

En definitiva, la silueta es un excelente medio a través del cual se puede evaluar el encuadre que se escoge para la representación visual de cualquier figura. Es notoria la distinta eficacia aparente que tienen estas siluetas de una misma forma, en el envío de la información visual. Aunque casi imperceptiblemente, no tardamos el mismo tiempo en reconocer la figura del ciervo presentado desde el perfil lateral que cuando observamos la forma del animal frontalmente. El perfil lateral permite al espectador realizar un recorte nítido, claro sobre el espacio negativo (el fondo que lo rodea). Por tanto, será más fácil y adecuado el dibujo de esta figura cuando ésta se encuentra de perfil lateral, que tomar el referente cuando éste se encuentra en ligero escorzo, además de la importante valoración de mostrar la esencia del reconocimiento del ciervo (sus cuernos) desde la opción visual más elegante, más clara.

Sirva también de ejemplo sobre esta misma reflexión las famosas cronografías de Muybridge, realizadas en 1887. El espectador reconoce mucho más fácil la forma presentada desde su perfil lateral, que si por el contrario, la figura es mostrada frontalmente (perfil de frente).

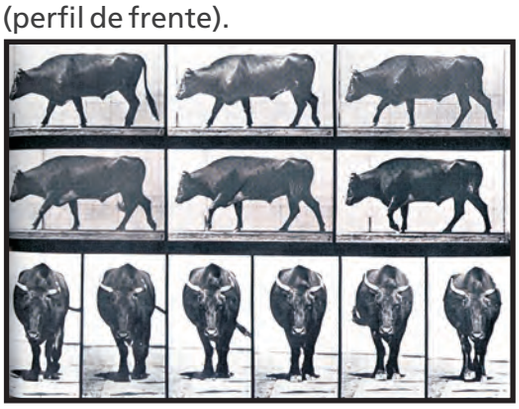


*Fig. 154.* Muybrige. El estudio del movimiento en las famosas *cronografías* se expone lógicamente desde los perfiles lateral y frontal de la figura analizada. Siendo las siluetas obtenidas desde el perfil lateral las más claras y dinámicas.

En estas imágenes frontales la cabeza del animal queda fundida con el ancho cuerpo.

La superficie máxima de la figura encierra o absorbe la forma de los elementos más significativos del animal (cabezas y cuernos) que no participan de la configuración de su silueta. Se puede afirmar que esta secuencia que expone imágenes tomadas frontalmente, ofrecen al espectador una "mala silueta", una silueta carente de significado. Pero por otro lado, es

lógica la utilización de una vista frontal en este estudio del movimiento. La vista frontal sirve de complemento a la información que ofrece la silueta lateral y que es protagonista. La silueta frontal muestra las mínimas variaciones que se producen en el andar cuando el animal es visto de frente y permiten dar datos sobre la entidad volumétrica (corpulencia o ancho).

Esta reflexión nos lleva a la recomendación de que para la producción de imágenes se debe atender a la importancia de evaluar la carga de significado de la silueta que en cada caso se propone.

En general, las imágenes se muestran más atractivas, más legibles cuando la figura es mostrada con una silueta que expone con rotundidad sintética el mensaje visual, generalmente dada con el perfil lateral.

Para mostrar la silueta en su forma más significativa se deshecha el punto de vista que no muestre toda la información sobre las características esenciales de la forma con sencillez. La correcta silueta lo es porque detecta la información clave para que la figura se presente en su pose más significativa. La mejor silueta es aquella que ofrece su representación más rotunda, que emite con mayor claridad su significado. Es la que evita fusiones de las partes positivas que siempre deben estar recortadas con rotundidad respecto a lo negativo (el fondo). Se puede afirmar que la silueta más acertada es la que muestra la pose más significativa, más significante de la figura, o lo que es lo mismo, que expone con gran claridad formal la síntesis de la forma. La silueta más idónea es la que representa más cantidad de superficie del objeto. La cantidad de superficie silueteada coincide con la más representativa. Es aquella que recorta el contorno máximo; la de más longitud, la de perfil más ancho.

**Máxima cantidad de superficie en la silueta.**

Al girar alrededor de un objeto obtenemos múltiples perfiles de acuerdo con los distintos puntos de vista en los que se observa la forma. Siendo las fases terminales las que definen rotundamente el objeto. Estas fases terminales son la vista de frente (silueta frontal) y la vista lateral o perfil lateral (que comúnmente es denominada de perfil, planteamiento que ayuda a la confusión del término).

Así al representar las formas exclusivamente desde su silueta, debemos analizar y evaluar aquella información significativa que pueda quedar absorbida por la fusión con determinadas partes del cuerpo que se funden con la superficie máxima. Y el equilibrio entre blanco - negro, fondo - figura.

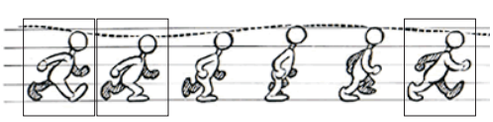
Es obvia la preferencia perceptiva del perfil lateral a la observación de la figura de frente en la representación gráfica. Generalmente muestra un mensaje más dinámico y se emite

con mayor claridad. Es recomendable pues, en el diseño gráfico por ejemplo, evaluar previamente el encuadre que se escoge en la representación de una forma y evitar el escorzo o la coincidencia de las partes más significativas de la forma. De este modo se obtiene, casi siempre, la imagen más eficaz y la de más rápido reconocimiento, la silueta de mayor capacidad comunicativa.

Desde los estudios del movimiento en la representación fotográfica de Muybridge y Marey al acabar el siglo XIX, se obtiene la información visual necesaria para la representación estática de las diferentes formas que adopta una figura en acción. Estos estudios significaron el control definitivo de la representación del movimiento. En el cómic o en la animación de cualquier forma, el dinamismo de la secuencia se logra tras la selección de las figuras que exponen su silueta más significativa en cada fotograma clave.

En cada fotograma clave o en cada viñeta, se evalúa la silueta más clara, más dinámica para transmitir una determinada acción. En este sentido es lógica la preferencia del encuadre de siluetas de perfil lateral (o al menos de tres cuartos) para así transmitir mejor o reconocer más directamente la forma o cualquier acción de la figura.

Decíamos en *1.3. Identificar la forma* que las siluetas son formas con identidad, tienen que ser reconocidas por el cerebro como "identidades figuradas". A menudo las siluetas cobran significado, son identificadas por el uso de una pose característica registrada en la memoria, que distingue una original silueta.



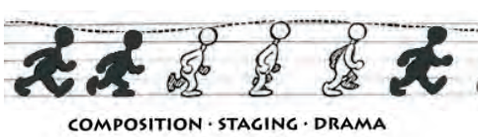



*Fig. 187.* Preston Blair. Este esquema que expone el movimiento de la figura deudor de las cronografías de Muybridge, sirve de andamiaje para la elaboración de un dibujo animado. Se observa en esta secuencia que representa la acción de andar, cómo en las poses señaladas la silueta es más eficaz, más clara y está mejor recortada del plano del fondo. En estas posiciones la silueta emite la acción con mayor claridad. Las siluetas marcadas son las "buenas poses". Este dibujo geométrico, deformado en sus proporciones por ser un dibujo humorístico es de gran utilidad para el abocetaje de personajes en movimiento.

*Fig. 188.* Preston Blair. (1908-1995). Destacado autor de dibujos animados para Walt Disney Productions y Departamento de animación de la Metro- Goldwyn-Mayer. Valorar la silueta en la exposición de una acción.

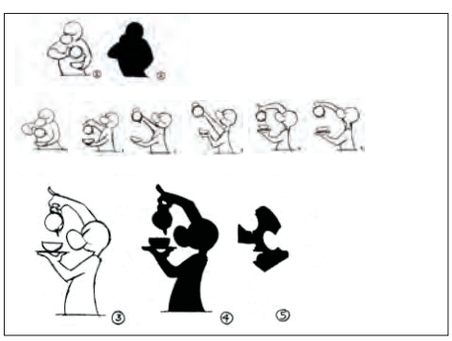


Fig. 189. Raúl García. En este ejemplo de una clase de animación online se muestra la búsqueda gráfica del dibujo que más claramente defina la historia: "Llenar una taza de té". El animador debe de buscar el dibujo ideal que resuma eficazmente la esencia de la pose.

Mediante el arte de la caricatura el artista tiene en su poder la capacidad de eliminar todos los detalles que distraigan del tema principal del dibujo. En la evaluación de las diferentes siluetas que generan las diferentes poses de la figura está la esencia del diseño. La toma de decisiones en el dibujo vienen dadas por la evaluación de la "silueta eficiente". Colocando la figura de perfil (lateral), alzando un poco la taza, flexionando los brazos e inclinando la cabeza se ha logrado la silueta más efectiva al crear un espacio negativo que dirige la atención a la boca de la tetera.

Silueta y su capacidad de caracterización.

*Fig. 190.* Colección de siluetas de personajes famosos y de dibujos animados Bob Flynn y selección propia. IB. Sólo con la exposición de la silueta, sin los atributos propios de cada forma, la memoria del espectador logra con cierta facilidad reconocer la identidad de cada uno de los personajes. Un buen diseño debe ser reconocido sólo con su silueta, en primer lugar lo que importa es la obtención de una silueta única. Cantantes y personajes del mundo del espectáculo buscan ser reconocidos por su silueta identitaria.

Fortaleza intrínseca de la silueta.

El diseño de un personaje tiene que ver con la fortaleza intrínseca de su silueta. Además de la aportación de determinados atributos definidores cuando se crea un personaje (Sherlock Holmes con su gorra y su pipa, Superman con su "s" identificativa y su traje de pregnante combinación cromática) también la silueta y con ella, su pose característica, son criterios fundamentales para la caracterización y valor aparente del personaje. Tener una silueta peculiar es un valor . Si se distingue con facilidad, es original, el personaje tiene mayor carácter. Para el diseño de personajes se recomienda comenzar el abocetaje intentando generar siluetas únicas e inequívocamente identitarias. Casos singulares son las siluetas de las figuras que se muestran en el ejemplo fig. 190 ( 4, 5 y 6 ) en ellas la pose estudiada y asumida por los artistas consiguen siluetear una figura registrable en nuestra memoria, proyectando una silueta que engrandece la identidad común del individuo (Michael Jackson su singular paso de baile con su sombrero, chaqueta y pantalones cortados por encima de los tobillos, Elvis Presley con el juego de tobillos con las piernas dobladas y muy abiertas y fundido en una única figura con su guitarra o Freddie Mercury alzando su puño cerrado con su chaqueta ceñida, piernas abiertas y micrófono en la otra mano).

Silueta y constancia de la forma.

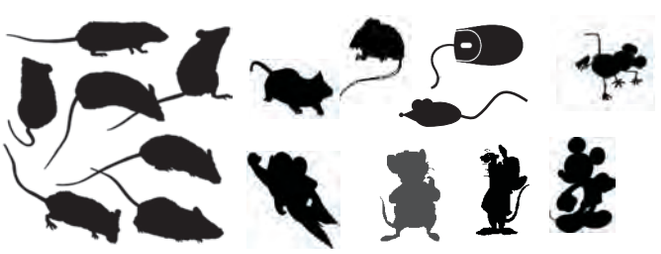


*Fig. 191.* Selección de imágenes google: "ratón". Recuerde la importancia que tiene en la localización de la silueta la manifestación del ademán formal o la *constancia de la forma*[1]. Manteniendo los elementos esenciales para la identificación de la figura la silueta se puede alcanzar un alto nivel de abstracción y por tanto al diseñarla el espectador permite una enorme distancia morfológica de la figura (ratón) con la figura original que la inspira.

1. Ver p. 45. Constancia perceptiva de la forma, velocidades perceptivas y la "buena forma"

De esta manera, en esta fig. 190 el diseño del roedor puede variar notablemente su silueta sin perder la posibilidad a ser leída como "ratón". Bastará con localizar las dos orejas circulares de gran dimensión un rabo que al menos será igual al tamaño del cuerpo o también la posibilidad de ver el hocico redondo... Destáquese los ratones diseñados por la Factoría Disney que aún poniéndole vestimenta al animal caricaturizado sigue manteniendo la constancia de la forma.

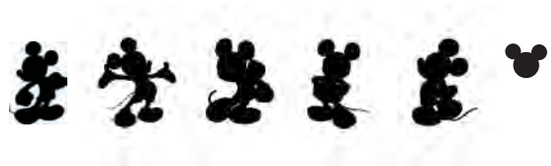


Fig. 192. Si nos hemos familiarizado anteriormente con la silueta que percibimos será aún más fácil entender la figura aunque cambie de pose y aunque esté ya muy alejada la forma original que la inspira, este caso lo ejemplifica muy bien la geometría y estilización del famosísimo Mickey Mouse.

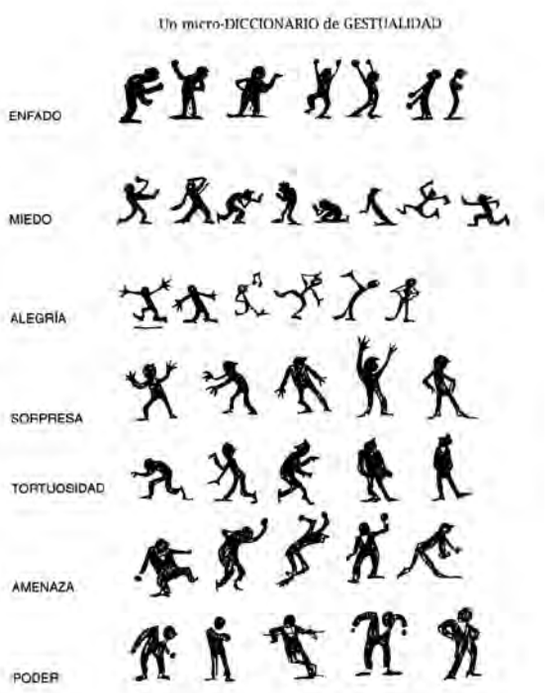



Fig. 193. En su pequeño tratado del arte secuencial, el gran maestro del comic Will Eisner enseña cómo conseguir representar emociones en la figura humana. Para cargar de contenido la figura se debe antes evaluar también su silueta, que debe ser expuesta en su pose más dinámica.
El estudio de la pose característica de la figura es fundamental para que la silueta exponga todo su potencial. La silueta está ligada a la valoración de cómo las partes integrantes de la figura están posicionadas. La pose presenta la exteriorización de sentimientos.

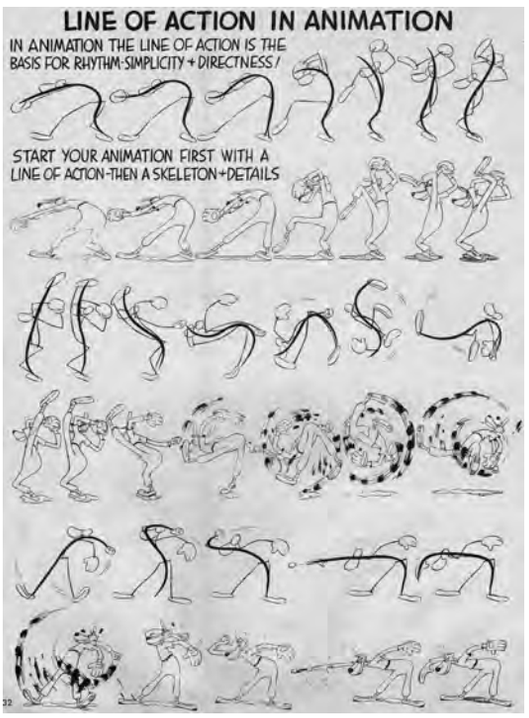



Fig. 194. Preston Blair. .Se estudiará la línea de acción (dirección adonde se dirigen las energías del personaje) para atrapar la silueta de mayor eficacia comunicativa. La silueta debe considerar y construirse a partir de la línea que marca la dirección y la actitud del individuo frente a una determinada acción, la pose que viene dada por la postura que fija una silueta se dibuja siguiendo la pauta de una línea cinética que es como la columna vertebral.

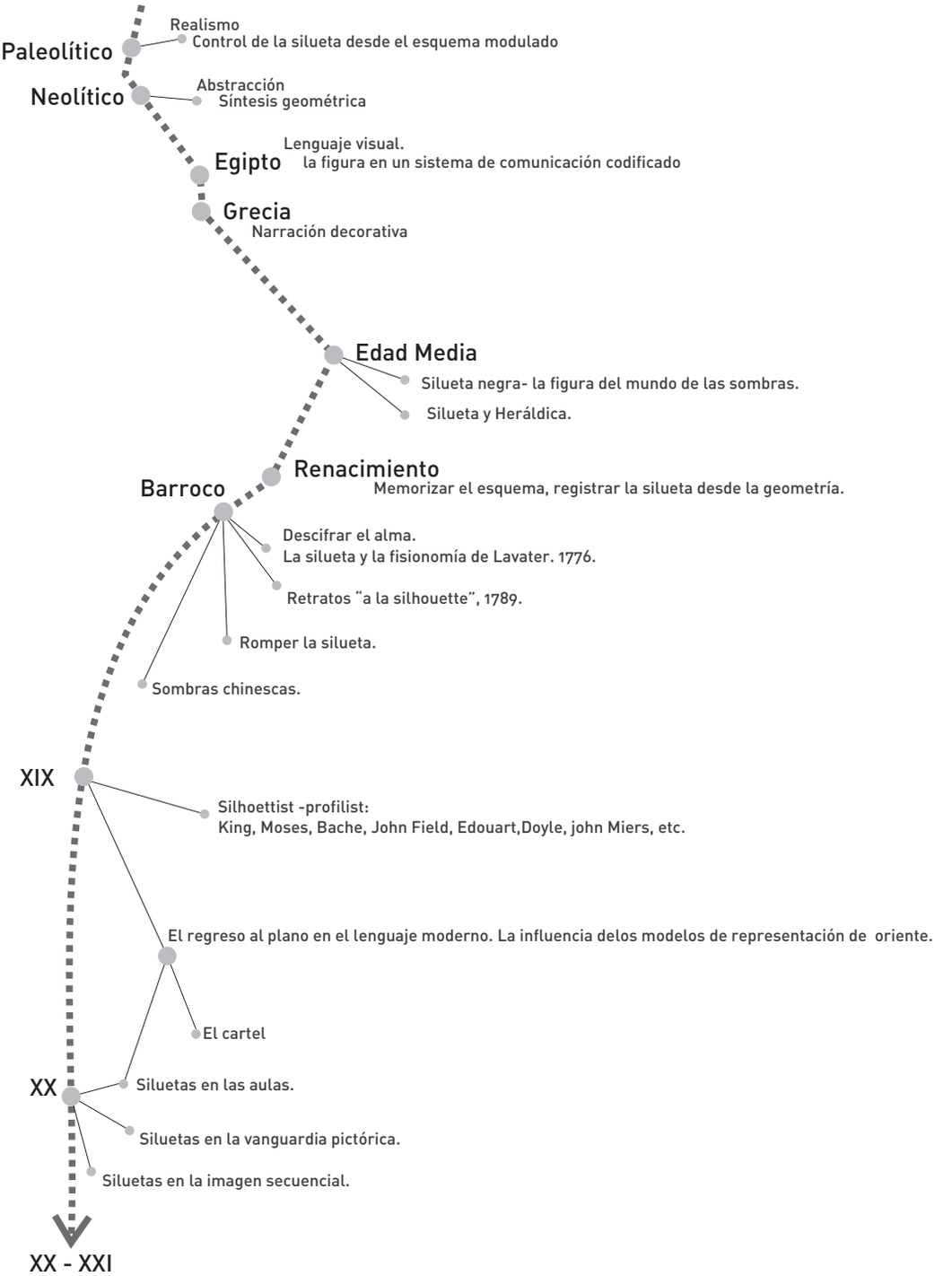
Las siluetas claramente recortadas son leídas con suma rapidez, en cambio, las siluetas que muestra alguno de sus planos yuxtapuestos, solapados, la lectura de esa información visual se dificulta, la silueta entonces será más confusa, más lenta de percibir.

La silueta puede ser un vehículo eficaz para evaluar el acierto de un determinado encuadre o perspectiva y también el medio para enseñar a verlo. Y finalmente, las siluetas están ligadas a la identificación de una pose.

# BLOQUE 2

## BREVE HISTORIA

### de la silueta



Una vez concluido el *Bloque I*, que constituye el marco teórico de la presente investigación, ya han quedado expuestas las consideraciones generales relativas al concepto de silueta.

La atención ahora se debe centrar en analizar cómo es entendida la silueta a lo largo de la Historia de la Imagen. Análisis que aportará una visión panorámica del uso del concepto objeto de este estudio y se conseguirá exponer el contexto que ilustra su práctica. Para ello, durante este nuevo capítulo se seleccionará, se valorará y discutirá aquellas manifestaciones visuales y gráficas relevantes que se han podido encontrar, propuestas en donde la silueta tiene una presencia activa, con el objetivo de generar la discusión del tema que nos ocupa.

Ahora se destaca aquí, en este rápido paseo por la Historia de la representación visual , la importancia de la silueta, cómo ha sido usada y su transcendencia en la cultura artística y para el aprendizaje del dibujo contemporáneo. Se trata de rastrear a través de los siglos y discutir las manifestaciones figurativas donde el concepto de silueta cobra singular importancia. Tras esta revisión que ofrece otra lectura de la Historia de la Imagen, se localizan argumentos relevantes para lograr controlar la silueta en toda su extensión. Y que como se verá a lo largo de estas páginas, puede entreverse su trascendencia o implicación en casi todas las épocas artísticas. Es esta una Historia del Arte analizada bajo un prisma diferente.

Esta reflexión que sirve de introducción para este nuevo bloque, destaca la enorme dificultad de tratar el tema que nos ocupa sin defraudar las expectativas iniciales. Esta complejidad que ahora destaco se debe a que el presente estudio abarca periodos muy amplios de la Historia. Para superar esta extensa labor se propone aquí una reflexión abierta, que por tanto, no fija su análisis en la quizás más cómoda investigación de sólo una determinada época de la Historia de la imagen, sino que se acepta el riesgo de acometer una primera reflexión, una primera mirada panorámica e histórica que intenta resolver el cómo ha sido usado hasta nuestros días este concepto.

Así, debemos aceptar (ya que no queda otra salida para hacer viable este proyecto de investigación) que se realiza una cierta aproximación superficial a cada época artística, provocada por lo extenso del amplio marco temporal que voluntariamente se asume. Se escogen sólo algunos de aquellos temas relevantes que, a nuestro entender, son destacables para intentar llegar a analizar en profundidad el concepto de silueta y que permiten continuar con una narración secuencial e histórica.

Si sometemos a estudio las siluetas que se localizan en la Prehistoria, la Edad Antigua, La

Edad Media, Renacimiento, etc. hasta llegar a nuestros días, haciendo un barrido general a lo largo de la Historia visual de la Humanidad, se sobreentiende la imposibilidad de llevarla a término con mayor pausa y rigor.

En realidad, este apartado se comparte una particular forma de leer y analizar el ingente bagaje visual de la Humanidad, mostrando la posibilidad de revalorizar el uso de la silueta y destacar su importancia para el diseño de imágenes, conformando un expresivo documento que permite comprender las posibilidades que encierra la atención exclusiva hacia el concepto de silueta, para la práctica contemporánea de las artes visuales. El dibujo, la pintura, el cómic, el teatro, el cine, el diseño gráfico, recurren habitualmente a este concepto, para potenciar como veremos tras la lectura de este bloque, sus discursos narrativos. Pero que poco se ha destacado en los manuales de dibujo y libros de arte con absoluta claridad su verdadera importancia.

Por tanto, se ha aceptado aquí tratar de manera panorámica el uso de la silueta en los diferentes periodos y épocas artísticas, aún siendo conscientes de la generalidad de cómo el asunto es aquí abordado, considerando y aceptando también la posibilidad de dejar temas de interés sin contemplar. De esta manera se entiende que este primer acercamiento abre la posibilidad de siguientes investigaciones más particulares, centradas en periodos históricos más acotados.

Así se comprende el interés por enfocar la presente investigación de este modo. No tenemos conocimiento de que haya sido tratada en exclusividad con anterioridad, superando su condición de ser entendida la obtención de la silueta como operación artesanal de recortar, de valorar la silueta sólo como un recorte *cuttingpapper*.. Nos preguntamos ¿cómo ha sido usado este concepto a lo largo de la Historia?, ¿qué ejemplos se obtienen en la Historia para conseguir elaborar una discusión crítica de la figura que ha sido proyectada en silueta?

Este fugaz paseo por la Historia que a continuación se realiza, muestra una peculiar mirada hacia el universo gráfico de la humanidad, aportándose así una documentación que a nuestro juicio es de notable interés para la docencia de la disciplina del diseño de imágenes en nuestro recién estrenado siglo XXI donde la silueta se mantiene muy activa y actual siendo protagonista de muchas experiencias visuales.

# 2.1. Siluetas prehistóricas.

## 2.1.1. Siluetas en la pared: las imágenes vitales del Paleolítico.

Ya en nuestros orígenes, con los primeros vestigios primigenios, el concepto de silueta aparece y queda íntimamente ligado a las primeras manifestaciones artísticas del ser humano.

Los hombres del Paleolítico[1], nos dejaron sus magistrales representaciones de gran realismo y a la vez esquemáticas sobre las paredes en el interior de las cuevas. Y ya desde entonces, la atención a la silueta (intrínseca y presente en cualquier forma proyectada) está presente y se entiende como concepto fundamental para lograr "atrapar" las figuras de aquellos animales que convivieron con nuestros antepasados prehistóricos y que eran fundamentales para garantizar la supervivencia de su comunidad.

No nos puede dejar de asombrar alrededor de 200 siglos después, la capacidad "artística" y de análisis que tenían los primeros habitantes en la Europa prehistórica. Ya que las pinturas rupestres que elaboraron, están muy próximas a nuestras capacidades actuales de representar con fidelidad el mundo que nos rodea. Se trata de manifestaciones gráficas de sorprendente calidad y de notable perfección técnica, sobre todo si se tienen en cuenta los instrumentos que aquellos artistas poseían y el nivel tecnológico con que contaban.

Si analizamos las imágenes primitivas del Paleolítico, y según cómo han sido estas figuras representadas, se pueden establecer la clasificación por cuatro niveles o estadios figurativos de escala progresiva: *el geométrico puro, el figurativo geométrico, el figurativo esquemático y el figurativo analítico*.[2]

El primer nivel en el Arte Paleolítico (*geométrico y figurativo geométrico*) sólo afectan a los signos y tiende a ser un estadio de representación no figurativo. Pero son las imágenes pictóricas a partir del estilo *figurativo esquemático* la fase que nos interesa aquí analizar ya que, es en este estilo, donde el concepto de silueta se debe tomar como una consideración clave para la representación de la figura. Se puede afirmar que éstas son las primeras siluetas de la Historia de la Humanidad.

Las primeras representaciones con vocación de mímesis de la realidad proyectadas por el hombre pueden ser definidas en términos de silueta, ya que son siluetas aprehendidas. Siluetas plasmadas desde una ejercicio de retentiva, son producto de una operación memorística. En el denominado estilo *figurativo esquemático* las líneas expresan lo

1. (*Palaios*, antiguo ; *lithos*, piedra) clasificación del primer periodo de la Edad de Piedra. El Paleolítico es el período más largo de la Historia del ser humano, y se extiende desde hace unos 2 millones de años (en África) hasta hace unos 10 000 años.
Al menos entre los años 40.000 y 10.000 A.C. en cifras absolutas aproximadas quedan fechadas las pinturas del Arte Prehistórico Español. Beltrán Antonio , *El arte rupestre del levante español*, Encuentro Ediciones, Madrid, 1982, p.7
2. Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico*, Encuentro, Madrid,pp. 15-18.

esencial de la figura, sin plasmar las finas modulaciones existentes en los contornos reconocibles de cada animal *Fig. 195.*

**Primeras siluetas en el figurativo esquemático.**

La fauna prehistórica inmortalizada por el hombre primitivo en el interior de la cueva va disponiendo su silueta desde un análisis cada vez más preciso. Las representaciones figurativas que se dibujan cada vez son más fieles al modelo real que se desea representar. Con el nivel *Figurativo analítico fig.167 y 168* (que se caracteriza por intentar alcanzar la realidad óptica a partir del control de las líneas del contorno y de las proporciones del animal) la silueta llega a alcanzar un realismo emocionante. En el deseo intenso de dominar la figura del animal desde el dibujo en la profundidad oscura de la cueva, el control de la silueta logra alcanzar desde estas primigenias representaciones del hombre gran semejanza con su modelo real.

Fig. 195. Figurativo esquemático. Representación de la silueta abierta de un ciervo, *Las Chimeneas*, Santander. De manera muy esquemática el autor valora el canon, el ademán formal, que fija la proyección del ciervo.

Fig. 196. Bisonte. *Santimamiñe*. Vizcaya. Figurativo analítico. La silueta se rellena con la insinuación de los músculos y la cavidad del ojo del animal.

Fig. 197. Caballo en el yacimiento de *Ekain*. Guipúzcoa. Figura pintada, rellenada de pigmento negro.

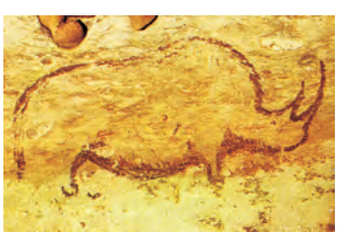


Fig. 198. Rinoceronte, en *Rouffignac*. Figurativo esquemático. Contorneado del animal configurando una silueta abierta.

Fig. 199. Cierva, *Cueva de Covalanas*. Cantabria. Contorno realizado con un trazo conseguido a través de unir puntos.

Fig. 200. Caballo, Sala de Toros. *Lascaux*.

Fig. 201. Ciervo, *Las Chimeneas*, Santander. Figurativo esquemático. La representación del animal se proyecta muy esquematizada, la silueta no registra las modulaciones del perfil con tanta rigurosidad como así sucede en el nivel figurativo analítico.

Fig. 202. Figurativo analítico. Caballo en el yacimiento de Santimamiñe. Vizcaya.

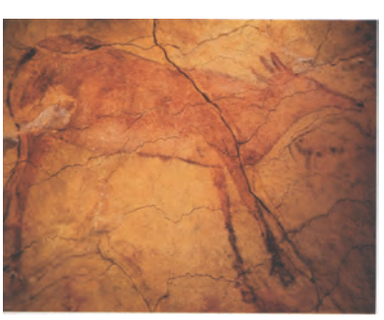


Fig. 203. Cierva, *Altamira* (Santillana del Mar, Cantabria). Figurativo analítico. Considerada como la Capilla Sixtina del Paleolítico, los contornos quedan cerrados, se atiende al dintorno, dándole un tratamiento cromático lo que le otorga mayor corporeidad a la figura. El autor busca la fidelidad máxima con el modelo.

La búsqueda durante siglos del hombre primitivo para obtener la capacidad derepresentar la corporeidad de las figuras, queda ligado al concepto de silueta, que se configura por un contorno pacientemente analizado,el resultado es consecuencia de un canon aprendido por la memoria del artista.[3]

A la silueta plasmada, de gran verosimilitud con su referente vivo, se le incorpora a veces, en el Arte Rupestre, detalles en el dintorno de la figura para así insinuar la musculación o a veces, se representan pequeñas marcas que representan el ojo, la nariz o la oreja...) Para, de esta manera, mejorar la sensación de realismo de cada una de la representaciones de cada animal. Esta incorporación de mínimos detalles en la definición de las figuras no es una operación preferente. Las representaciones prehistóricas sobre todo, tratan de plasmar figuras silueteadas que logren captar un perfil significativo ya aprendido, almacenado con anterioridad en la memoria del dibujante y los detalles particulares apenas tienen protagonismo.

En este primer sistema de representación inventado por el Hombre, el hombre primitivo se enfrenta a la difícil tarea de proyectar la realidad acercándose a la captación de la forma desde el control del específico contorno de cada especie. Analizando, en una tarea de gran exigencia, los trazos que perfilan o modulan cada figura. Lo que llevará al artista de manera fortuita hacia la atención y evaluación del útil concepto de silueta; el dibujante prehistórico se verá forzado a entrenarse en la rigurosidad de representar fielmente la modulación de cada contorno, que encierra la singular figura silueteada de cada especie animal. Captar la silueta aquí es lo importante.

El estilo *figurativo analítico*, que podemos ver en las cuevas de *Altamira*, *Ekain*, *Las Monedas*, en España; en *Niaux, Font-de-Gaume*, *Les Combarelles*, *Rouffignac*, *Teyjat*, en Francia o en *Levanzo*, en Italia, evoluciona hacia una identificación total con la morfología anatómica natural, es decir, camina hacia un dibujo de gran realismo.

Fig. 204. Bisonte. *Altamira*. El relieve de la roca situada en el techo de la sala acompaña el recorte de los límites de la figura representada, se trata de un dibujo adaptado al relieve natural de la cueva.

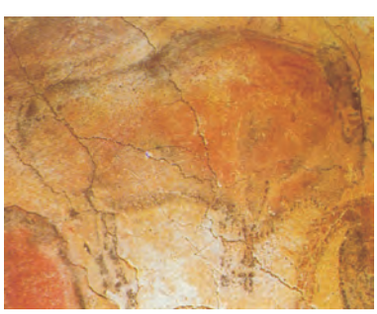


Fig. 205. Bisonte. Altamira. Al recorte sobre el fondo de la silueta del bisonte, en una operación secundaria se le añaden aproximaciones a la musculatura con un tratamiento cromático en el dintorno.p.52

Fig. 206. Bisonte. Cueva de Niaux. Las siluetas de los bisontes de la gruta responden a un canon controlado y repetido sin apenas variaciones. El aprendizaje de un contorno modulado atrapa la silueta del animal.

3. En el sentido de trazar los contornos a partir de un estereotipo aprendido o canon véase. Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del pais vasco y sus vecinos*, Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, pp.71-81. Donde se estudia la hipótesis de la consolidación de cánones en la representación de las figuras de una misma especie.

Todavía, al observar estas imágenes, nos sorprende que desde nuestros ancestrales orígenes se fuera capaz de captar con tanta precisión el contorno que configura la silueta de un animal. Siendo motivo de admiración la exactitud anatómica alcanzada en la representación de estas figuras prehistóricas.

Si analizamos las razones de la representación de las figuras, con la atención puesta en el concepto de silueta, hallamos fundamentalmente dos explicaciones:

**Silueta e imagen esencial. La influencia de la técnica gráfica: Instrumentos, pigmentos y soporte.**

En primer lugar, si realizamos un análisis de la técnica y del soporte que el hombre primitivo utilizó para la elaboración de estas asombrosas imágenes, encontramos un argumento muy evidente y obvio que favorece la aparición de la silueta. Los instrumentos de dibujo y el soporte escogido, como es lógico, intervienen siempre en la definición del resultado final en la operación del dibujar, como se verá en casi todas las épocas históricas.

En segundo lugar, y quizás sea este un argumento más relevante que el anterior, consiste en la íntima relación existente entre la representación de la figura en silueta y la propia naturaleza de la silueta como imagen esencial. Al hombre primitivo lo que le interesa es representar la esencia vital. Éste se vale de la representación en silueta porque considera irrelevante identificar los detalles de la figura, que pasan a un segundo plano (la mirada, la textura, el color). Sus intereses se fijan en representar el animal en su explicación más genérica, más global, con el objetivo de que su representación logre satisfacer su deseo de controlar y dominar el animal en cuestión. Se busca por tanto la representación esencial y vital, dibujar su silueta es poseerla.

Analicemos la primera consideración que argumenta la representación de las figuras en versión de silueta debido a las restricciones que impone la técnica y el soporte utilizados:

El soporte rupestre (*rupes* - roca)[4] sólo permite a nuestros antepasados (si se analizan los medios técnicos que disponían en la Prehistoria) realizar evidentemente imágenes genéricas, representaciones globales de la figura que se proyecta sobre tan rígida y rugosa superficie (en un fondo rugoso, se obtiene una imagen borrosa).

Estas imágenes parietales durante el Paleolítico fueron elaboradas siguiendo diversas técnicas gráficas que significaron la creación de siluetas de diferente tipología: figuras confeccionadas con técnicas aditivas o siguiendo técnicas sustractivas *Fig.207 y 208.*

4.Rupestre: Rupes- roca. En el arte prehistórico se distinguen el arte parietal y arte mueble (arte de los objetos transportables) dada la naturaleza de su soporte. Además hay que destacar que arte parietal y rupestre son usados como sinónimos, aunque realmente el arte rupestre puede darse a la interperie, mientras que el parietal se origina en soportes subterráneos. . Pag 52

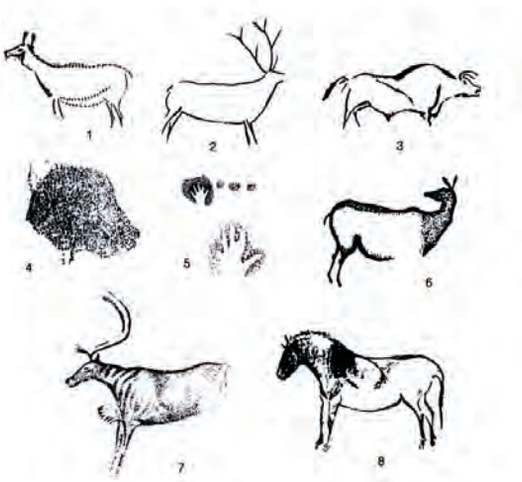


Fig. 207. Según José Luis Sanchidrián., Manual del arte prehistórico,. Técnicas aditivas. 1) contorno punteado digital (Covalana). (2) Trazo discontinuo (Chimeneas). 3) Trazo modelante (Castillo). 4) Tamponado (Marsoulas). 5) Aerografía y estarcido (Pech-Merle y Gargas). 6) Tinta Plana parcial (Covalanas).
7-8) Bícromos (Tito Bustillo y Ekain).

Fig. 208. Según José Luis Sanchidrián., Manual del arte prehistórico. Técnicas sustractivas, grabados.
1) Trazo digital (Altamira). 2) Incisión en U y V (Altxerri). 3) Piqueteado (Domingo García). 4-5) Distintos tipos de trazos plasmado en una única figura -simples, discontinuo, múltiple- (Trois-Frères y Font-Gaume). 6) Trazo estriado en cuello y mandíbula (Llonín). 7) Relieve (Cap Blanc).

Para la realización de las pinturas rupestres los artistas se ayudaban de utensilios punzantes; comúnmente buriles de sílex. Otras veces, se bastaban de la ayuda de la yema del dedo tintado con pigmentos que eran mezclados con grasa o tuétano; o también se valían de líneas ejecutadas utilizando el material residual (siempre presente en esta operación gráfica para poder iluminar la escena en el interior de la cueva) como es el carbón. Otro procedimiento gráfico usado consistía en espolvorear el pigmento con un hueso o directamente soplado desde la boca, o usando pinceles (tales como cerdas de animal).[5] Toda esta experimentada manera de proceder que propone el legado pictórico prehistórico implica lógicamente un determinado resultado que no se puede desligar de sus procesos de elaboración. El procedimiento seguido entonces, ofrece un restringido estilo (un abanico de posibilidades gráficas algo limitado para el "artista" prehistórico que consigue obtener determinadas opciones gráficas según el utillaje artístico utilizado para la confección de cada imagen). Y esta limitación provocada por el tipo de soporte pictórico y la técnica que se emplea, nos conduce inevitablemente a la producción de figuras en versión de silueta, a la representación básica de la idea de cada figura. Nos conduce irremediablemente a la representación más directa y básica del objeto que se desea representar.

**Silueta y precariedad del procedimiento pictórico.**

Las herramientas usadas para el diseño de cada animal proyectado ofrecen trazos rotundos, que dan lugar a representaciones genéricas, a evitar el detalle, excluir la visión particular y sobre todas las cosas a atender como objetivo primordial, la separación figura - fondo. En definitiva, lo prioritario es atender al perfilado de las figuras.

5. Leroi-Gourhan André, *Los primeros artistas de Europa*, Op.cit., p. 12. Y Sanchidrián José Luis, *Manual de arte prehistórico*, Ed. Ariel, Barcelona, 2001, pp. 201-217.

El empleo de tintas planas bien pudiera haberse producido por las restricciones descriptivas que imponían los rudimentarios instrumentos utilizados para el dibujo. Pero también hay que mencionar como nos ocuparemos después, que se localizan pinturas con voluntad de tener apariencia volumétrica con marcas en el interior de la silueta o de aplicación bicromática para insinuar la musculación propia del animal (p. e. Bisontes en *Altamira* fig.204 - 205 y 221 ), aunque esta manera de acometer la representación no es la más común y no tuvo continuidad durante el Neolítico.

La aplicación del color se practicaba con el dedo, o con una barrita que a veces hiciese de espátula, con haces de cerda o de piel suficientemente duros y adheridos a una extremidad o atados (que pudieron ser usados como auténticos pinceles) o aplicando los pigmentos soplados que conducían a la elaboración de imágenes globales, figuras proyectadas en la rotundidad, sin apenas lugar para aportar detalles.

Fig. 174- 179. Ejemplos de siluetas obtenidas con diferentes técnicas gráficas aditivas: de contorno punteado, modulación de líneas, aerografía, estarcido y tamponado.

Fig. 209 La silueta se perfila con un contorno de trazo punteado digital. *Covalanas*.

Fig. 210 La silueta se perfila con un contorno esquemático de trazo discontinuo. *Chimeneas*.

Fig. 211.Rellenado de la silueta de un bisonte con la técnica del tamponado. *Marsoulas*

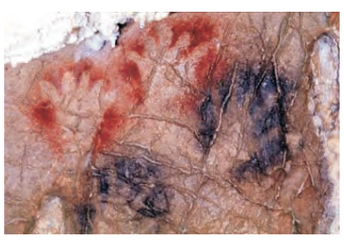


Fig. 212 Rellenado de la silueta pulverizando el pigmento con la técnica del estarcido. La mano actúa de plantilla. *Gargas*

Fig. 213. Silueta de un caballo al galope. Un trazo negro delimita el contorno para después colorear la superficie encerrada.*Lascaux*

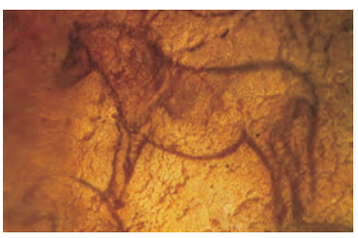


Fig. 214. Caballo. *Ekain.*

Fig. 180-183. Ejemplos de siluetas obtenidas con diferentes técnicas gráficas sustractivas: trazo digital, incisiones, y alto relieve natural.

Fig. 215. *Altxerri.* Bisonte. Obtención de la silueta a base de incisiones en la roca.

Fig. 216. Mouthiers. Silueta de bisonte cercando un volumen natural de la roca y reforzando el contorno de la figura.

Fig. 217. *La Clotilde de Sta. Isabel.* Representación de un toro (?). A base de surcos realizados con el trazo digital.

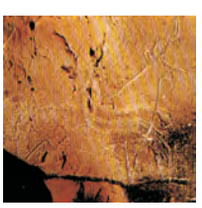


Fig. 218. *Ebbou.* Antílope tallado con trazos simples.

En el análisis del gran friso de los Caballos Moteados de *Pech-Merle* *fig.219-220* encontramos el uso de la mano como plantilla para que el pigmento que ha sido soplado no manche la superficie mientras se colorea aquellas zonas que se desean marcar. Es decir, el procedimiento seguido en este caso hacía uso de la mano como modo de reservar superficies en el plano de la pared. Así, se puede ver claramente cómo el procedimiento adoptado para la elaboración de la figura interviene y es determinante en el resultado obtenido; de tal manera que lógicamente la huella gráfica depende del proceso pictórico seguido y esta básica consideración se debe tener en cuenta en casi todas las propuestas que se siluetean.

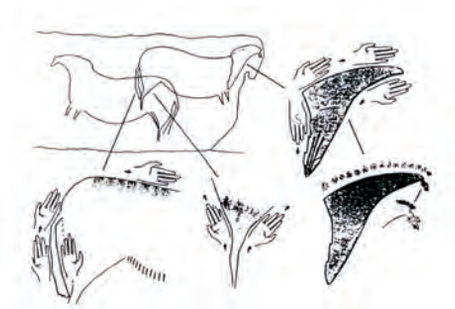


Fig. 219. Cueva de *Pech - Merle*. Francia. Procesos gráficos en la elaboración del panel de los Caballos Moteados. La mano como instrumento de perfilado con la técnica de la aerografía. Según las investigaciones de Lorblanchet (1995).

Fig. 220. Cueva de *Pech - Merle*. La mano aparece como huella al pulverizar pigmento sobre la roca. A manera de plantilla la mano se dibuja en negativo.

El pintor estaba enfrascado y absorto por la dificultad de circunvalar el contorno de la figura y de esta compleja operación de recorte de la misma. Al trazado directo del contorno se le debe añadir el uso de plantillas en la representación de las figuras. El pintor primitivo también utilizó las manos o trozos de pieles para registrar una silueta. Lo importante en este período histórico es separar figura de fondo, ya sea según la técnica aditiva o sustractiva.

De todas estas técnicas gráficas mencionadas debemos también extraer o destacar aquellas figuras diseñadas que se valen de los accidentes de la pared. Relieves que se asemejan a la figura de un animal y que eran capaces de asumir la proyección del contorno significativo de una determinada figura. En esta ocasión son relieves recortados de la pared, aislados de la superficie rocosa para presentar una figura reconocible, aprovechando el fenómeno natural y la iluminación rasante que genera un volumen acusado. Siluetas que ya han sido simuladas y modeladas previamente por la naturaleza.

El artista también reconoció en estos accidentes naturales de la roca aquellas imágenes mentales que le obsesionaban. El rascado en la superficie de la roca para contornear y separar la figura, es la misma operación que el recorte de perfiles que definen el término

de silueta y es una operación perceptiva similar a la identificación de siluetas en las nubes o tal como recomendara Leonardo Da Vinci igual a la operación de fijarse en las humedades de la pared para agudizar el ingenio, durante las largas estancias en el interior de las cavernas. Aunque se trate en este caso más bien de arte escultórico (medio o bajo relieve) y la silueta es necesariamente una imagen retiniana y bidimensional, es decir una proyección que pertenece a un plano, las figuras siguen aquí comprendiéndose fundamentalmente como figuras en silueta, esto es, reconocidas como superficies unitarias planas, que se reconocen como proyección desde un punto de vista determinado. Lo que sigue importando es la localización de lo activo (recortado) y lo desactivado (la textura de la roca, el fondo) aunque su silueta, en estos casos, aparezcan en relieve.

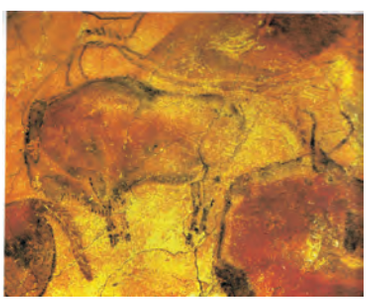


Fig. 221. Los Bisontes policromados de *Altamira* son perfilados magistralmente adaptando el volumen natural del techo de la Gran Sala.

Fig. 222. Vista de las protuberancias que son pintadas y entendidas como los contornos de los bisontes en el gran techo. *Altamira*.

Fig. 223 Toros en la Cueva de *Fourneau-du-Diable*. En alto relieve.

Queda demostrada entonces la lógica implicación de las técnicas gráficas con el resultado que finalmente se obtiene. A lo largo de toda la Historia de la Comunicación Visual, es tarea sencilla reconocer la inseparable relación existente entre los medios técnicos que se disponen y la representación visual que cada hombre, como testimonio de la época en que vivió, nos propone. Se puede asegurar que hay un estrecho vínculo entre las manifestaciones artísticas de cada época y los avances tecnológicos propios que se disfrutan en cada momento. Por ejemplo; es evidente que la representación de cualidad atmosférica en los cuadros de realismo óptico del alto Renacimiento no se podrían haber producido sin que antes se descubriera la técnica del óleo por los pintores flamencos o la intervención en el proceso pictórico del fenómeno del descubrimiento de las lentes y de la *cámara oscura* para llegar a dominar el ilusionismo pictórico[6]. O tampoco las imágenes futuristas hubieran sido posibles sin que previamente aparecieran los estudios cinéticos de Marey, capaz de fotografiar un objeto en movimiento fraccionando el segundo, o mejor aún, las vanguardias históricas no se hubieran podido producir sin la revolucionaria invención de la fotografía que provocó un cambio radical

6. Kemp Martin, *La ciencia del arte* , Akal, Madrid, 2000 y en Hockney David, *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros, Destino, Barcelona, 2001*.

en los intereses de los pintores a principio del siglo XX, en tanto a su nuevo interés por plasmar el color, nuevos encuadres, el tema, o la revalorización del uso de la silueta en movimiento con los programas de edición de vídeo por ordenador.

Si queda justificada la relación de la técnica y el soporte usado para que aparezca la figura en forma de silueta, lo siguiente en este análisis de la silueta en el Paleolítico es analizar la consideración que expuse en segundo lugar; que defiende que la representación de la forma en silueta es el modo más eficiente y lógico para comunicar un concepto si atendemos a la identidad del hombre que vivió este primer período prehistórico.

**Memorizar la modulación de la curva que cerca la figura en la construcción de la silueta.**

Como se ha dicho, la atención a los detalles, lo anecdótico de la figura, carece de importancia para el hombre cazador primitivo. Lo que importa es dominar la imagen genérica, la proyección "típica" del animal. La silueta busca la definición tipológica: representa la idea esencial del toro, caballo, gacela, bisonte, etc... El artista prehistórico intenta captar la impresión mental que ha recogido[7]. Es la presentación tipológica del "ciervo" o del "caballo" registrada de manera muy vivencial en la memoria, lo que el hombre primitivo se propone inmortalizar sobre la roca de las cavidades cavernosas que éste habitó. Se trata de imágenes vivenciales en el sentido de que estas primigenias manifestaciones artísticas son la respuesta a las necesidades vitales de aquel hombre; son representaciones que están ligadas a su voluntad de vivir [8] en un mundo convulso y virgen.

Los animales que son representados en el interior de la cueva tienen grandes dimensiones y la mayoría son muy pesadas como para ser transportadas y ser copiadas *insitu*. Y los lugares donde se localizan las pinturas paleolíticas son de difícil acceso, son oscuros espacios subterráneos, así que las pinturas tuvieron que ser realizadas desde un ejercicio mental, como un ejercicio íntimo y mágico. Estas representaciones son sólo posibles desde el profundo conocimiento sincrético del animal y este dominio de la forma dibujada de memoria es conseguido a causa del conocimiento obtenido desde las habituales operaciones de despiece de las presas o también debido a la pausada observación de los animales que lógicamente a cierta distancia recortan un perfil reconocible, una silueta significativa. El éxito de su caza dependía en gran medida de la agudeza de sus facultades de observación. Y de esta manera vivida, la curva cérvicodorsal que identifica a cada animal queda grabada en la retina del primitivo cazador sirviéndole como inicio, como andamiaje para la realización de la representación de cada animal, ya en su guarida, en las paredes de la gruta.

7. Read Herbert, Arte y sociedad, , Ed. Península, Barcelona, 1970, p.30
8. Read Herbert, Imagen e idea. La función del arte en el desarrollo de la conciencia humana,, Fondo de Cultura Económica, México, 1965, pp. 18-19.

La representación de esta fauna se debe a la capacidad de registrar con el ojo inconsciente[9] un determinado gesto gráfico que es capaz de atrapar un específico contorno. Lo fundamental en este período *figurativo analítico* del Arte Prehistórico, es captar lo esencial, lo característico, algo así como la idea global del animal, registrando un determinado trazo modulado, que define en cada caso a cada familia o especie y que es representado de memoria.

**La silueta como definición del tipo.**

La figura en silueta entonces se convierte así en la impresión mental del cazador, que representa las figuras a partir del control de la curva cérvicodorsal de cada animal.[10] Esta curva, se dibujada a partir de un contorno ya aprendido o conquistado con anterioridad, tratándose de un conocimiento de la forma que ha sido memorizado desde la experiencia de observar obsesivamente al animal durante la caza y también durante las faenas de desollado y despiece, resultando figuras naturalistas, a veces abreviadas, de límites cerrados o abiertos. Así las curvas cérvicodorsales ensayadas y repetidas (específicos trazos modulados) en las pinturas se convierten en esquema que servirá de andamiaje para lograr representar y diferenciar cada animal retratado y dominado en la pared. Fig.226.

Fig. 224. Caballo de silueta abierta en la cueva de Niaux. Trazos estudiados y ejecutados en diferentes tiempos, planteando un contorno discontinuo.

Fig. 225. Proceso de ejecución de un caballo de Niaux. Lorblanchet (1995)

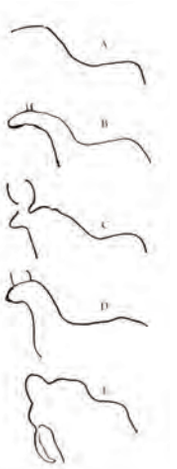


Fig. 226. Estudios de André Leroi-Gourhan. A partir de la estructura de la línea cérvico-dorsal (A) se obtiene la base para trazar el caballo, el toro, el bisonte y el mamut.

Del conocimiento del animal dependía la subsistencia de los primeros pobladores y estas siluetas representadas desde la memoria, de gran verosimilitud con la realidad, atestiguan esta íntima y vital relación existente entre el hombre y su presa.

La supervivencia del hombre primitivo dependía de la agudeza de sus facultades de observación. Como hemos venido insistiendo, se trata de la proyección de siluetas de gran naturalismo y que deben ser entendidas como imágenes vitalistas. A estas pinturas prehistóricas se le atribuye un sentido mágico, y debieron producir un cierto ensimismamiento en el observador primitivo cuando eran iluminadas con la antorcha de luz trémula, imágenes mágicas cuando estaban resguardados de la dura vida que les esperaba en la superficie.

9. En palabras de H. Read la memoria, como ojo inconsciente,es a menudo un observador más efectivo que el ojo consciente para el aprendizaje del contorno que delimita eficazmente cada silueta. Read Herbert, *Arte y sociedad*, Op. Cit, p. 30
10. Leroi-Gourhan André, *Los primeros artistas de Europa*, Op.ci,t p.36

Siempre la capacidad de representación de las formas tiene que ver con el conocimiento de la figura que se dibuja y con un ejercicio que activa las imágenes almacenadas en la memoria. En la acción de dibujar es fundamental la implicación de la memoria y es básico el ensayo del gesto aprendido, que se traduce en formas estereotipadas como se insistirá más adelante, donde también la silueta quedará implicada en los logros de la representación ilusionista del mundo circundante durante el alto Renacimiento y por consiguiente, nos dará argumentos para destacar el concepto de silueta en el aprendizaje del dibujo natural en la actualidad.

**Figuras mnémicas.**

Así es que la capacidad de dibujar tiene que ver con la capacidad del sujeto de registrar o controlar el esquema básico que hace posible controlar y aproximarse a la fidelidad de cada forma de la figura. Esta consideración de pinturas realizadas a partir de imágenes mnémicas (imágenes memorizadas) es el proceso de elaboración del primitivo paleolítico. Sus imágenes vitales, mnémicas, que intiman con el cazador en su guarida.

Las figuras se proyectan sobre el interior de las grutas delimitadas por un contorno estudiado (Fig. 225-226), dibujado con fluidez, son siluetas elaboradas con trazos aprendidos a la manera de un gesto caligráfico aprendido. Se trata de signos gráficos donde el tiempo de ejecución al atrapar la figura es un claro indicio del control automático de la forma representada. Ejecutado por fases quién sabe durante cuántos siglos los artistas-hechiceros mantuvieron el mismo *canon o esquema* repitiéndolo para dibujar las distintas modulaciones sin apenas plantear variaciones según la especie de la línea cérvicodorsal que habían conseguido conquistar.

Es destacable que en estas imágenes no se perciba el típico trazado de la línea dubitativa (el contorno de línea, de línea "peluda") que produce un dibujante inexperto Fig.195. Este tipo de línea de dudas, casi siempre son testimonio de la poca seguridad que el dibujante pueda tener sobre aquello que se desea dibujar. Lo que nos asegura, debido a la naturaleza del trazo, que las pinturas rupestres fueron controladas desde el dominio de un gesto caligráfico y desde un proceso meditado o asumido con anterioridad a la tarea de dibujar cada animal. No hay dudas, no hay trazos cortos al contornear la silueta de estos animales prehistóricos.

Fig.227.*Niaux*. Figura abreviada, representación del bisonte a partir del perfilado de la curva cérvico-dorsal.

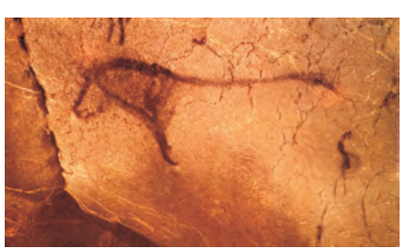


Fig.228. *Ekain*. Silueta incompleta o abierta de un caballo. Atención a la curva cervicodorsal.

Fig.229. *La Pasiega*. Contorno discontinuo de un caballo..

Siluetas vitalistas

Y es desde esta definición de imagen vital entendida como respuesta a la voluntad de vivir del hombre como son elaboradas las pinturas en el paleolítico. Estas siluetas no siguen tanto el valor de la verosimilitud con el modelo sino los principios de vitalidad, energía vital y fuerza emotiva[11] conseguida a través del auxilio de un esquema, de una imagen asumida en la memoria.

El arte paleolítico es una demostración de la ineludible relación que tiene la práctica del dibujo con la observación pausada de la figura y con el conocimiento profundo de la forma que finalmente queda relacionada en primera instancia con la capacidad de trazar con pleno control la silueta que se resuelve a partir de un esquema, después de haber sido interiorizada.

Es curioso el hecho de que cada vez tenemos un menor contacto con la vida rural o natural. La vida en la ciudad, nos aleja del conocimiento de la forma de determinados animales. Nuestra relación, por ejemplo, con una vaca hoy en día, se debe más a su imagen vista por televisión o vista como representación en un cuento infantil, que la percepción del animal en vivo. Al hombre contemporáneo, ninguna relación vital le une a su peculiar forma. Quizá de la vaca sólo nos quede la relación diaria de su leche envasada en tetrabrik. Justo el extremo contrario, lógicamente, ocurría en la relación vital que existía entre las figuras paleolíticas pintadas en la pared y el hombre primitivo.

Bajo esta curiosidad, hemos verificado la diferencia de estilo y de nivel descriptivo en la representación figurativa del animal entre un adulto de nuestros días y un hombre primitivo. Fig 230-235. ¿Qué conclusiones respecto al uso de la silueta se pueden sacar si comparamos las imágenes realizadas de memoria en la cueva prehistórica y unas vacas igualmente dibujadas de memoria en la actualidad?

Fig.230. I.B. Ante la petición a una persona adulta sin una específica formación en el dibujo de que dibujase una vaca de memoria, lo común (por falta de capacidad de este sujeto contemporáneo de recordar la línea exacta cervicodorsal del animal) es que el dibujo resultante se elabore sin ningún esquema previo y aparecerá un contorno elaborado con multitud de líneas que dudan y que buscan la aproximación correcta en la definición recordada de la silueta del animal. A la silueta de tanteo, indefinida y confusa se le añadirán pronto aquellos conceptos identitarios del animal tales como cuernos y ubres, para lograr enunciar la idea de "vaca".

Fig.231. En cambio la representación primitiva se entiende desde el trazado de una silueta aprehendida. En ella el límite de la figura es modulado sin presentar dudas y por tanto con un claro recuerdo de cómo debe de ser su contorno. Las siluetas paleolíticas son imágenes eidéticas que nacen con una voluntad vitalista. Siempre organizadas desde un perfil de superficies máximas. Uro, *Lascaux*.

11. Read Herbert, imagen e idea, op.cit. , pp. 11-41.

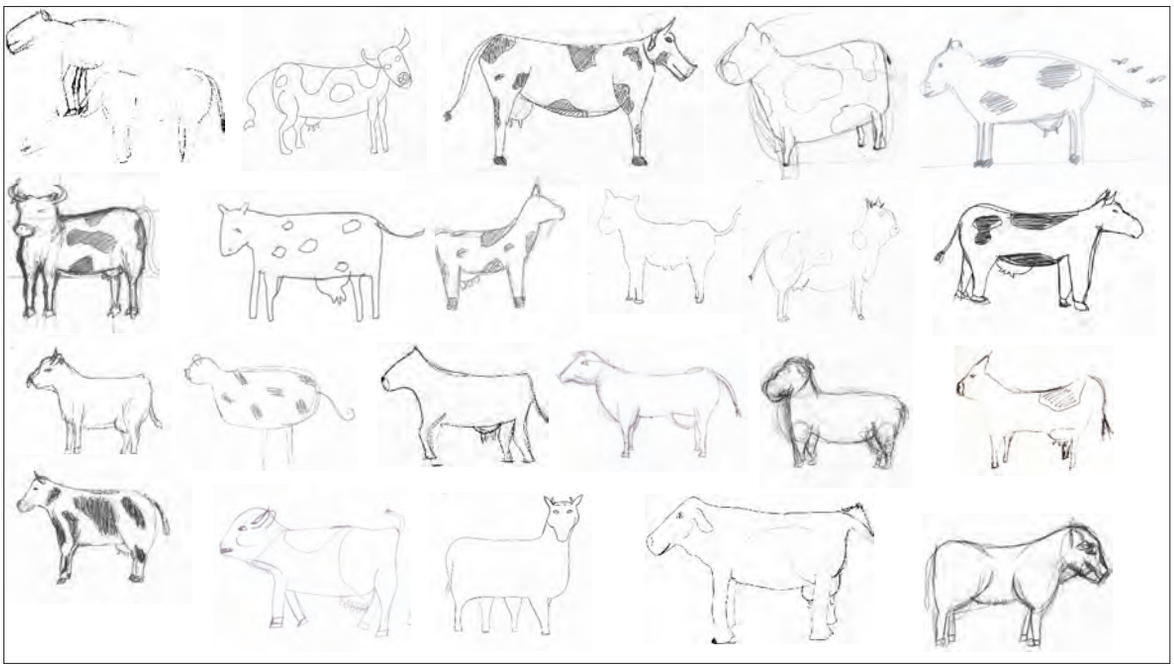


Fig.232. Encuesta I.B. Representación de una vaca realizada de memoria por estudiantes de I.T. en Diseño Industrial de primer curso. Queda aquí patente la dificultad de dibujar el animal por la falta de recuerdo de la específica modulación de la curva cervicodorsal y por consiguiente se verifica la ineficacia en "atrapar" la silueta, tomando en estas experiencias mayor relevancia las marcas que enuncian la idea de vaca tales como las manchas características en la piel. Estos dibujos están en el lado opuesto de las imágenes vitalistas del Paleolítico.

La colección de imágenes de la Fig.232 son el resultado también de dibujar de memoria una vaca por adultos con edades comprendidas entre los 18-25 años[12]. La escasa relación vital del animal con el hombre en nuestros días se hace nuevamente patente. Parece que el amplio bagaje visual ya en el siglo XXI (hemos visto mil veces fotografías de vacas, impresiones en la bolsa o cartón de leche) debiera conducir en una notoria diferencia de control de su dibujo entre el origen de la representación gráfica durante la Edad de Piedra y aquellas que son dibujadas en la contemporaneidad con más razón si quien realiza los dibujos son estudiantes con cierto interés por la gráfica. Pero no es así.

En la encuesta de la Fig.232 las siluetas de la vaca se representan con muchas dudas y es lo que, igual que le ocurre al primitivo, al hombre moderno cuando dibuja generalmente le interesa también dominar, controlar la silueta es su prioridad. Ante el reto de representar una "vaca" el dibujante ansía rememorar los contornos que encierren una eficaz silueta. Exceptuando algún caso que escogió representar sólo la cabeza y dispuso la figura de frente (no expuesta en esta serie), con abrumadora ventaja, todas las personas intentaron captar la figura desde su perfil lateral, claramente la representación lateral es la opción más significativa.

El individuo intenta atrapar sobre el papel en blanco el recuerdo de aquella figura clasificada. Busca captar aquel esquema o canon guardado en la memoria y que es inicialmente una silueta (se trata, en definitiva, de obligarse a recordar cómo es

12. Dibujos de una encuesta realizada a los estudiantes de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial de la Universidad LPGC de representar por sorpresa una vaca desde la memoria. 2007.

esencialmente una vaca, cuál es su imagen eidética, cómo son las específicas modulaciones de su contorno, que es capaz de modular una silueta del animal)...

En esta encuesta y en una segunda fase del dibujo, todos los estudiantes proceden a fijar los detalles componentes de la figura (ojos, perforación de la nariz, manchas de la piel, ubres) esto es, aquellas marcas estereotipadas que clarifican al espectador de qué animal se trata. En esta operación secundaria del proceso de dibujo, se establece una representación menos naturista, ya que el dibujante no tiene tanta exigencia, ni deseos de representar miméticamente el animal que se autoimpuso en la primera fase, cuando construye o piensa cómo era la silueta de la vaca. Estas marcas, en esta segunda fase, tienen una naturaleza más sintética, tienen como objetivo más el enunciar un mensaje rotundo: "animal con manchas blancas y negras y con ubres en el dintorno"[13]. Se trata de una operación más comunicacional y no tan mimética (realista).

La silueta, como conclusión de este argumento, participa directamente en el control de la figura. En primer lugar y como operación fundamental se busca captar la silueta antes que nada. Es decir de una figura el dibujo se realiza de fuera a dentro, siendo la capacidad de controlar la silueta el asunto prioritario en el dibujo naturalista.[14]

Por tanto, las imágenes paleolíticas surgen en la oscuridad siendo imágenes realizadas desde el recuerdo intenso del momento del acecho y del despiece. Son construidas desde la capacidad limitada de la memoria. El hombre del paleolítico tiene interés por la representación esencial (ya que son imágenes vitales) y este interés dan como resultado figuras silueteadas.

Es decir, se trata de figuras que nacen con el deseo de captar la esencia del animal y esa esencia no queda defraudada cuando la figura precisamente se representa desde su versión en silueta. Recuérdese el atractivo que nos produce ver las figuras detrás de un velo presentando la figura básica, vital, rotunda y en silueta (p. e. *fig. 81*). El argumento aquí es el mismo. La silueta como figura insinuante tiene esa cualidad de mostrar con poco todo. La superficie que queda atrapada en su condición de pertenencia al plano como figura esencial, potente y vital.

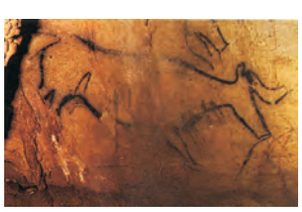


Fig. 233

Fig. 234

Fig. 235

Comparadas estas imágenes con las anteriores (fig.232) es evidente la enorme diferencia entre el conocimiento morfológico del animal del primitivo y el hombre contemporáneo. La capacidad de representación realista viene ligada a la intensidad de vínculo con el modelo que se representa. Fig.233. *Pech Merle*, Fig.234, *Lascaux* . Fig.235. *Lascaux.*

13. Gombrich usa el mismo ejemplo de la representación de una vaca para ilustrar la relación directa entre la representación de memoria y el reconocimiento. Gombrich E. H., *La imagen y el ojo*, Debate, Madrid, 2000, pp. 12-15.
14. Esta consideración de aprehender la silueta, dominarla, para después dibujar la información en el interior (primero reconocer el contorno después marcar los datos esenciales en el dintorno) será un factor determinante en los logros del dibujo realista, como veremos en el análisis de la época del Renacimiento: 2.6. *La silueta en el renacimiento. Memorizar el gesto la aportación de la silueta en el aprendizaje del dibujo.*

En definitiva, en la imaginería del artista del Paleolítico, en el llamado período *figurativo analítico,* hay un esmerado esfuerzo por controlar la silueta que sea capaz de atrapar la vital identificación de la especie del animal. Se trata entonces de representaciones vividas, son imágenes lejanas de tener funciones decorativas.

Otro asunto relevante se encuentra al analizar el fondo respecto a la figura. En las representaciones del Paleolítico el fondo es siempre neutro, localizándose en algunas pinturas, imágenes que exponen figuras superpuestas, es decir, dibujadas unas figuras sobre otras. El resultado de esta yuxtaposición de algunas de las figuras son dibujos que muestran diversas capas que se solapan unas con otras y ofrecen a la escena un extraño collage de figuras superpuestas Fig.236. Este recurso como se destacará más adelante, ha sido usado con notable habilidad en el diseño gráfico contemporáneo.

Siluetas superpuestas

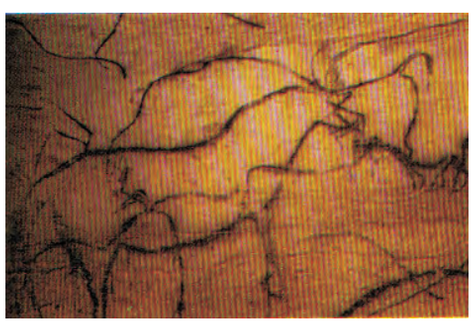


Fig.236. *Pech-Merle*. Siluetas superpuestas de un caballo y un bisonte. La silueta como realidad gráfica autónoma.

Es importante destacar sobre este último planteamiento que la superposición de las figuras refuerzan la idea de que la silueta se constituye como una realidad gráfica autónoma, esto es, que las siluetas no mantienen relación alguna entre ellas. Aquí no hay una escenografía que recrea la realidad. No se dibuja una idea de suelo o cielo, ni se localizan plantas ni cualquier otro elemento natural que se aleje de esta consideración, que hemos insistido como básica, de atender en exclusividad a aquello vital que está ligado al deseo esencial de la supervivencia.

La composición es el resultado de la suma de operaciones dispuestas en diferentes estratos, realizadas en distintos tiempos.

Resumiendo: El arte primitivo en el paleolítico se ocupa del perímetro que identifica a la figura de una manera vital y realista. Este perímetro recorta la superficie de la figura del fondo en su versión más resumida, más significativa, su silueta.

Desde las primeras imágenes que el hombre realizó, las figuras vienen representadas en forma de silueta y el concepto intrínseco al de figura se detecta como el término esencial para proyectar los animales. Estas siluetas primitivas se pintan, graban o esculpen (aprovechando el relieve del soporte; estalactitas, grietas a la manera del test de Rorschach ya que son figuras que le obsesionan, o también a la manera del entrenamiento de la mirada fantasiosa que proponía Leonardo Da Vinci) y ofrecen distintas modalidades según su ejecución: siluetas convencionales, siluetas de contorno

punteado, de trazo modulado con diferentes grosores, siluetas abreviadas o abiertas, de dintorno cromático, silueta apagada o en negativo. Dejando tras de sí un rico legado de siluetas de distinta apariencia gráfica.

En el arte rupestre en general, son muy raras las figuras de frente por ser de menor valor significativo debido a que éstas se aislan con menor capacidad descriptiva que las figuras vistas desde el perfil lateral. El perfil lateral recorta con mayor claridad y presenta el animal más claramente (idem *fig.184*).

Es destacable entonces que la mirada del "artista" primitivo, conocido en Europa con el nombre de Cro-Magnon, dibuja desde una mirada de lejos, representa imágenes mnémicas, figuras representadas desde la globalidad. En la acción de dibujar, el prehistórico hace uso de la memoria colectiva, le auxilian los hallazgos gráficos que le permiten registrar el ademán formal, el gesto específico que registra el perfil específico de cada animal desde la memoria. Este asunto es definitorio para captar los rasgos tipológicos reconocidos a través del uso y la costumbre. Proporcionándole una visión elemental de las figuras, que se presentan sin apenas detalles. Se trata de una mirada desde la lejanía que encuadra obligatoriamente las figuras de perfil lateral para poder ser identificados con claridad, propiciando el reconocimiento de la superficie máxima y única de cada especie que se retrata sobre la roca.

El análisis de cómo es entendida la perspectiva y el punto de vista que un dibujante escoge para representar una determinada figura, es fundamental para la representación y por supuesto para el concepto de silueta. Para entrar en el estudio del arte Paleolítico se ha sugerido[15] atendiendo al uso de la ilusión tridimensional de la perspectiva, los términos de *perfil absoluto*, *perspectiva pluriangular opuesta*, *perspectiva biangular recta*, *perspectiva biangular oblicua* y *perspectiva biangular* .

Esta terminología pretende clasificar las maneras de representar la figura en el espacio visual y por tanto, permite realizar un análisis de la madurez gráfica del arte rupestre en los distintos estadios figurativos. Esta vez analizando el modo en que el dibujante atiende a la perspectiva. El cómo es entendida la perspectiva nos determina el perfil proyectado y en consecuencia nos define la apariencia realista de la silueta que resulta.

Es en el caso definido como de *Perfil absoluto* (Fig. 237, A), cuando la figura se presenta como una superficie plana, ortogonal al observador, registrada a la manera de un recortable, donde el concepto de la silueta aparece más claro, aunque en ocasiones se pueda perder en esta opción, algún rasgo definitorio. Al quedar éste absorbido por la superficie del dintorno que proyecta ese específico encuadre. Sin posibilidad de que sea recortado del fondo. Como p.e., Los cuernos del bisonte o en el mamut.

15. Leroi-Gourhan André, *Los primeros artistas de Europa*, Op.ci,t pp.29-36

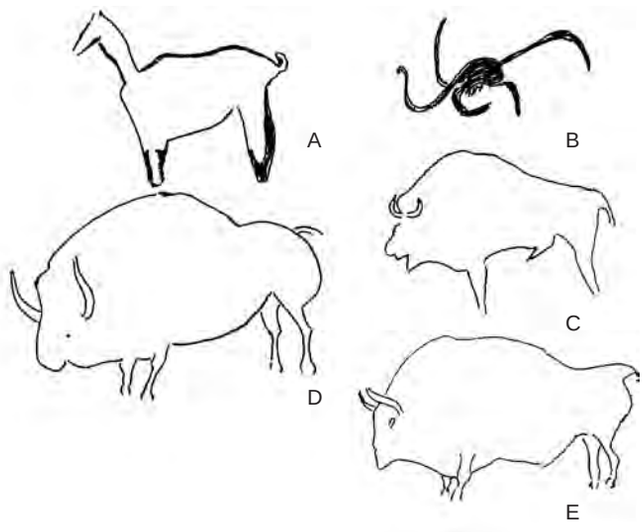



Fig.237. Gráficos según Leroi-Gourhan (1983) que ejemplifican el uso de la perspectiva en los diferentes "estadios figurativos" del arte paleolítico y su consecuente implicación en el tratamiento de la silueta de las imágenes representadas.

A. Perfil absoluto

B. Perspectiva bi o pluriangular opuesta. (Realismo intelectual)

C. Perspectiva biangular recta.

D. Perspectiva biangular oblicua.

E. Perspectiva uniangular.

A El *perfil absoluto* son figuras que muestran el grado cero de la perspectiva. Las figuras se definen por una silueta continua, donde todos los planos se proyectan ortogonalmente a la mirada del observador.

B *Perspectiva bi o pluriangular opue*sta. (Realismo intelectual) Este término clasifica aquellas figuras que pueden ser vistas desde cuatro lados a la vez. Las diferentes partes de la figura pueden ser objeto de una proyección de 180°. En el ejemplo se presenta la proyección de un mamut. La forma ha sido "escachada" para mostrar un imposible perfil que expone las dos colmillos abatidos en un mismo plano.

C Perspectiva biangular recta. La figura alterna la visión de frente y de perfil. Las diferentes partes de la figura presentan una proyección de 90ª
En esta ocasión "la figura es vista alternativamente de frente y de perfil; las diferentes partes pueden ofrecer una proyección de 90°: hombre con el cuerpo de frente y la cabeza de perfil. Bisonte con el cuerpo de perfil y cornamenta de frente. Esta percepción de la perspectiva es común a numerosas artes históricas, proto y prehistóricas (arte egipcio, etrusco, griego...), y a un cierto estadio del dibujo infantil. Corresponde a la regla de trazado más explícito, viéndose cada parte de la figura desde el ángulo en el que sea más fácilmente identificable."

D. Perspectiva biangular oblicua. La proyección es de unos 45°. El cuerpo está de perfil pero la cornamenta se "tuerce" para que se llegue a distinguir las astas del animal.

E. Perspectiva uniangular. (Realismo fotográfico). Un solo punto de vista. Se trata de la perspectiva lineal de las artes clásicas. Se percibe la anatomía del animal de forma real, no es necesaria la deformación de los atributos anatómicos del animal para identificar los rasgos del animal.

Así que, el cómo se afronta la representación desde la perspectiva y según qué punto de vista se escoge para perfilar la forma, es lo que provoca que el observador detecte con mayor o menor claridad la figura de un determinado animal. Esto es lo que implica que se perciba una figura en silueta con distintas opciones de distintos niveles de significación, con mayor o menor pregnancia o lo que confiere mayor o menor sensación de realismo.

La visión borrosa.

Desde la elaboración de las primeras imágenes el *homo sapiens* destacó la supremacía de la representación de las formas desde la visión borrosa, atendió a la representación genérica, a la aproximación de la figura. El hombre primitivo desde el primer momento, entendió el valor de las líneas que encerraban la superficie modulada, el perfil significativo y valoró la representación realista desde la capacidad de controlar la silueta de las figuras, que eran modificadas, según la incorporación de marcas significativas que se añadían en ocasiones a la superficie unitaria, a la masa corpórea, en la mencionada

segunda fase del proceso de dibujo para lograr una mejor comunicación en la exposición del animal sobre la pared. Por ejemplo, en la Fig. 237 se clasifican los distintos modos de acometer el dibujo según criterios de perspectiva; en las imágenes C y D a la superficie recortada se le suma la superficie que fijan los cuernos, que desde un punto de vista comunicativo son muy relevantes en la exposición del bisonte. Conformando como resultado de este añadido una forma imposible pero muy clara desde el punto de vista del reconocimiento de su tipología. Esta operación de dar prioridad a los elementos fundamentales de la figura observada, aunque esto suponga cambiar la lógica de la perspectiva, es muy usual en el dibujo de las formas. En el arte egipcio, como se verá en el apartado siguiente, esta práctica de tomar o decidir el punto de vista más beneficioso en cada parte relevante de la figura desde la opción más comunicativa, es fundamental para la organización de su peculiar lenguaje sígnico.

**Arte primitivo y dibujo infantil.**

Si se compara la atención o implicación de la silueta en el proceso de dibujo del arte primitivo con el proceso de dibujo infantil, se detecta mucha distancia entre ambos. A menudo se revisan las conquistas del arte primitivo comparándolas con las primeras experiencias gráficas figurativas durante la formación del individuo en la infancia.

Ya se comentó que el primer nivel de la representación humana primitiva son los signos o gestos gráficos denominado *estilo geométrico puro* y era después en un segundo nivel (*figurativo esquemático y figurativo analítico*) donde ya se representan las formas y en él participa activamente el concepto de silueta, concretándose imágenes dibujadas con líneas que se perfilan y que lograban recortar ilusoriamente una superficie del fondo con el objetivo, de mostrarnos una forma bidimensional que remite a la vitalidad ya descrita. Cuando aparece el uso consciente del concepto gráfico de silueta, el dibujante ya demuestra un alto nivel de abstracción conceptual y por tanto, manifiesta un determinado grado de madurez perceptiva necesaria para la acción de dibujar de manera realista. Por el contrario, el niño lo tarda en aprender, no usa la silueta como herramienta esencial en las composiciones gráficas que realiza. A diferencia del arte rupestre, el niño no es capaz de descubrir el potencial que supone el atender con rigor a la silueta como concepto y como básico recurso gráfico. El uso consciente de la silueta requiere por parte del dibujante un gran dominio del gesto gráfico que es capaz de "atrapar" la especificidad de la forma de cada figura que debe relacionarse con aquella imagen registrada en el almacén de la memoria, en este caso muy inmadura. La atención a la silueta implica intentar aprehender las específicas modulaciones del trazo de cada contorno que se perfila; la atención a la silueta es la vía por la cual el dibujante logra registrar, por aproximación, cada *esquema* que la figura contiene. Reconocer o definir

gráficamente la figura como un sólido, como un cuerpo unitario que se recorta del fondo es una operación que requiere haber alcanzado una madurez perceptiva y técnica.

Desde los cuatro a los siete años el niño inicia una entusiasta conquista de la capacidad de mímesis de la realidad con las imágenes que dibuja. Este lento avance se produce sin la participación del concepto de silueta que aparecerá conscientemente en la plenitud perceptiva, cuando se obtiene una mirada crítica de nuestro entorno.

En esta etapa temprana del individuo no se atiende al dibujo con la prioridad de circunvalar el contorno particular de cada forma para definir un todo unitario. El dibujo infantil representa las figuras desde una configuración fragmentada, pero realizada desde una visión global (producto de su visión sincrética[16]). Aunque dibujos elaborados desde una visión global de la realidad, el niño entiende que son las distintas partes de la forma (reconocidas como unidades) las que constituyen la apariencia del todo. Fig. 238.

Silueta y madurez perceptiva.

Fig. 238

Fig. 239

Fig. 240

Fig. 238-239. IB, pp. Ejemplo de un hombre y una mujer respectivamente dibujado por una niña de cuatro años y medio. Cada parte destacable del cuerpo queda registrado como una unidad (las manos-dedos, la cabeza, ojos y boca, el cuerpo, los zapatos, etc...) La visión sincrética consiste en ver la figura sin los detalles específicos del modelo que lo diferencian como sujeto del resto de los hombres. Sus rasgos característicos no tienen aún cabida. Las figuras son planas y son la consecuencia de la suma de los hallazgos sígnicos que representan una idea genérica (manos, cabeza...) No hay reconocimiento de la silueta, que se entiende como consecuencia del ensamblado de las partes constituyentes representadas por el niño bajo signos mínimos, realizados con una visión global del mundo, a causa de su visión sincrética.

Fig. 240 Dibujo por una niña de seis años. Este grupo de personas es representado atendiendo claramente a un cuerpo fragmentado por zonas: cara, torso, piernas y pies para dibujar el todo. Se siluetea la figura por partes, recortables de piezas que se solapan para configurar el todo. A partir de los ocho años aproximadamente el niño abandona su particular visión sincrética para imponer a sus composiciones un rigor y una necesidad analítica, voluntad que sí se tiene en el impulso vital del arte paleolítico.

La forma en el dibujo infantil se presenta con enunciados globales que se van sumando para lograr definir la figura. Posición contraria como hemos visto, al procedimiento seguido en las representaciones del primitivo paleolítico que define la figura desde un todo perfilado (es decir, desde la figura registrada por un contorno que fija una unidad y que recorta una silueta). Es destacable que esta consideración se acentúa más en el niño al dibujar la figura humana que cuando representa un animal. En este último caso,

16. La *visión sincrética* es un término acuñado por Piaget y se debe al modo infantil de ver las cosas e implica el concepto de indiferenciación. Ehrenzweig A. *El orden oculto del arte*, Labor, Barcelona, 1973, p.21. Se volverá a retomar el análisis de la implicación de la silueta en el niño en: *2.12. Figuras bidimensionales en el arte infantil, el desconocimiento del concepto de silueta en el niño.*

impera en la elección significativa de la vista de perfil lateral del animal, única forma de diferenciar, cuando se cuenta de poca pericia, las distintas modulaciones entre la fauna.

El niño también empieza a dibujar con signos abstractos (dibujos automáticos) que poco a poco le descubren formas con ligero parecido a las formas reales. Estos "esquemas" se hacen cada vez más realistas. Y aparecen como hallazgos gráficos, siendo esquemas que van manteniendo vagas semejanzas con la realidad y van evolucionando poco a poco. Los ojos son puntos, los brazos rectángulos, y los pies óvalos; entidades gráficas que quedan enganchadas a una cabeza (círculo) para diseñar la figura siempre de manera genérica. Estas figuras elaboradas desde la visión sincrética pero que han sido definidas como la suma de las partes (distintas identidades: mano, cabeza, piernas, etc.) irán evolucionando en el proceso formativo del individuo para ser abandonadas alrededor de los ocho años en adelante aproximadamente. A partir de esta edad se abandonará la práctica del dibujo o se seguirá avanzando hacia una especialización gráfica.

La atención y el conocimiento de la silueta será un concepto que aparece posteriormente; cuando el niño-adolescente lo usa con absoluta consciencia de que primero es el cuerpo (registrado con unas modulaciones básicas distintivas) y después vendrá el dibujo de los detalles contenidos en él. Se domina la representación de la figura cuando el dibujante se aproxima con acierto a su contorno- contenedor (visión general y borrosa del cuerpo) que delimita y recoge el contenido (visión detallada) y que se realiza en una segunda operación tal y como representara en una práctica mucho más meditada y analítica el hombre del paleolítico. Jerarquización que puede ayudar a controlar la acción de dibujar. Volveremos a considerar y analizar el arte infantil en el Bloque 2, apartado 12 con mayor profundidad.

De todo esto, lo que es importante para la comparativa con el arte primitivo es confirmar que la utilización consciente del concepto de silueta se produce con una actitud meditada y necesariamente madura del dibujante-observador. El primitivo dominaba la representación de la figura desde el control de la línea cervicodorsal que le servía de andamiaje para atrapar la silueta. El dibujante seguía un orden, fig. 225. El niño mira con entusiasmo cada cosa por separado: un sombrero, el humo que sale de una pipa, los botones de un traje, etc... Todo queda representado bajo la "fiesta" de observar y descubrir el mundo aparente desde una visión sincrética: la casa tiene tejado, un camino, una puerta con una ventana y una chimenea humeante; representación que seguirá a la idea global de la vivienda familiar... Lo que aproxima el arte primitivo y el infantil es la idea de recorte rotundo en la relación de figura-fondo, la bidimensionalidad de las formas que son representadas con un contorno cerrado y bien definido y ejecutado con un trazo firme, sin titubeos.

Por tanto e insistiendo en la misma idea, la valoración de la rotundidad de la forma presentada desde la silueta tiene que ver con una cierta madurez del dibujante, ya que la utilización de la silueta se debe a un proceso analítico-conceptual y a un suficiente grado de habilidad en el registro modulado del trazo que se acompaña de un esquema preestablecido. Siluetear es haber interiorizado, confirmado la forma específica de cada figura a partir de un esquema.

Aunque las imágenes del arte paleolítico también en muchos casos se muestran con información visual en la superficie que encierra un contorno, también se utiliza como representación autónoma, ciega de detalles en el dintorno, lo que supone un alto grado de importancia concedida a este concepto, como se ha ido constatando durante este capítulo.

Especial atención para nuestra investigación deben despertar las huellas de manos realizadas sobre las paredes Fig.241-244, ya sean con las manos impregnadas en color y apoyadas directamente sobre la superficie de la roca (manos en positivo) o silueteadas con un halo o aureola (manos en negativo). En estas experiencias es donde el uso y el conocimiento de la silueta como valor gráfico en el arte primitivo se hace más evidente, al ser el resultado de una acción estratégicamente aplicada.

Es interesante anotar la naturaleza de esta distinta operación gráfica donde la silueta no aparece como consecuencia de trazar un contorno. Con la técnica del estarcido, las manos se representan activando sólo el fondo, desde donde se perfila la silueta de la mano que aparece como espacio negativo, ésta no se dibuja, sino que aparece por el vacío que ha sido reservado en el fondo (es decir, aparece el dibujo por ausencia).

Fig 241. *Gargas*.

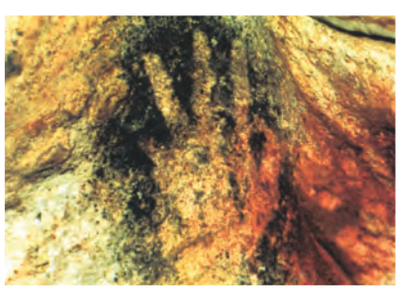


Fig 242. *Gargas*. H. Universal p22

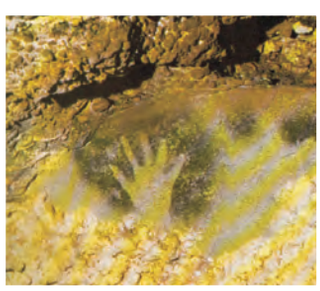


Fig 243.*Pech- Merle*.

La silueta como marca estampada o impresión directa de la realidad es el testimonio real, el rastro fiel de los autores de las pinturas prehistóricas. Son imágenes que gracias a la mediación de la silueta, se presentan como el emocionante contacto directo con la vida, con la huella corpórea de quien estuvo allí. Son siluetas que fijan la marca identitaria e imborrable del cuerpo de los primeros pobladores de la Tierra y que estuvo presente frente a la pared.

No son siluetas construidas desde la memoria sino que son proyecciones que incorporan al hombre mismo en la mágica escena. Es la manera de reducir el ser a una apariencia de huella. La silueta así se puede afirmar, se detecta como el primer testimonio autográfico del hombre. Estas marcas testimoniales son las primeras siluetas que quedan inequívocamente ligadas a un acto presencial del hombre, a la certeza de su presencia. De su voluntad de reconocerse. Se trata de las primeras rúbricas de la Humanidad.

Fig. 244 *La Patagonia.* La pintura primitiva hace uso y conoce el valor de la representación desde la silueta.
En la *Cueva de Manos* las figuras quedan impresas como huella del hombre que presencia la acción. La mano se coloca sobre la pared y se espolvorea el pigmento y como resultado se obtiene una silueta en negativo. También se perciben formas en positivo en donde el hombre graba la silueta; primero calca el contorno y posteriormente rellena la superficie con el pigmento oscuro. Las siluetas en ocasiones quedan superpuestas resaltando su consideración de realidad autónoma a la ilusión de una escena.

Aunque ya adentrándonos en el período del Neolítico, la *Cueva de Manos* en la Patagonia es el máximo exponente de este recurso gráfico testimonial. Las siluetas de manos elaboradas con la técnica del estarcido se relacionan íntimamente con el modelo que las proyecta, siendo huellas reales del referente que las genera, son las primeras imágenes que el hombre realiza a través del calco del modelo (desde la impresión).

Es destacable la discusión referida a la interpretación de estas manos ya que también nos introduce en la relación de la silueta como el signo y la señalética. En un principio al observarse la ausencia de algún dedo en determinadas manos se pensó que se debía a mutilaciones de esos miembros, pero la hipótesis más probable es que sean consideradas como un elemental sistema de lenguaje gráfico. Pudiendo ser los primeros pictogramas (*picto- pintado, grama- lenguaje*). Se trataría entonces de un código construido por medio de variaciones en la disposición de los dedos de las manos, un lenguaje codificado que se vale del concepto de silueta, tanto en positivo como en negativo.

### 2.1.2. La estilización y abstracción de la silueta. Neolítico.

El Paleolítico se deja atrás al adoptarse un nuevo sistema de subsistencia. El hombre deja de ser un cazador nómada para convertirse en agricultor sedentario. Este nuevo y exitoso sistema tiene una economía basada en el cultivo y en la domesticación de determinados animales produciéndose una gran revolución en la Historia de la Humanidad.

Este nuevo momento histórico prehistórico define una vida más estable, en la que el Hombre adquiere un domicilio fijo y se plantea la constante transformación de su

entorno. En este período denominado Neolítico (*neo*, nueva; *lithos*, piedra) la piedra se pule ahora para formar útiles afilados y aparece la artesanía, destacando entre ellas la cerámica. Estas novedosas actividades y esta diferente manera de habitar, reflejan una renovada identidad del hombre e implica, lógicamente, un relevante cambio en las imágenes que éste produce.

El profundo cambio que se localiza en la vida durante la *Nueva Edad de Piedra* conduce a una significativa transformación de las manifestaciones artísticas y con ellas una nueva manera de aplicar la silueta en la época de las sociedades productoras. Si, como vimos durante el Paleolítico, la atención al siluetear la figura se presentaba como operación gráfica fundamental para los logros alcanzados en la representación vital y naturista de la fauna, ahora el hombre primitivo durante el Neolítico representa sus figuras según el nuevo impulso humano de manipular, someter y remodelar el mundo. Las imágenes vivas (de exactitud eidética) dejan paso en el Neolítico a signos jeroglíficos, lo vital se somete a lo abstracto, la imagen al concepto.[17]

En esta nueva Era, antes de la invención de la escritura, se aprecia una decidida tendencia al esquematismo, manifestándose una pretendida deformación de las figuras dibujadas y un marcado interés por el movimiento en la escenas. Este giro a la representación esquemática y a la acción de la escena representada potencia el uso de la silueta como síntesis estereotipada de la realidad. Aparece la silueta como idea consciente que enuncia, pero que no busca, como sí lo hiciera el artista paleolítico, la imitación realista a la figura referencial.

Fig. 245. Representación detalle de escena en *la Cueva de la Vieja.* Alpera.
Escena con figuras zoomorfas y antropomorfas, destacando la del llamado *gran brujo*. Se trata de siluetas más esquemáticas que deforman conscientemente el referente, en sintonía con el nuevo deseo de transformar la realidad.

Fig. 246. Escena de la caza del ciervo. Desierto del Sahara. Aparece el hombre ya en un plano de igualdad con los animales en las secuencias animadas, donde el esquematismo y la acción cobran relevancia.

Fig. 247. *Cinto de las Letras*, Valencia. Hombres con sombreros planos y faldellín. Arte rupestre del arte levantino español.

17. Read Herbert, *Imagen e idea,* op.cit. , pp. 51- 67

Fig. 248. *Cueva de Doña Clotilde*, Teruel. Arte esquemático. Esquematizaciones humanas y rara representación vegetal con frutos.

Fig. 249 *Abrigo de Selva Pascuala,* Cuenca. n. Arte rupestre del arte levantino español. Arte esquemático.

Fig. 250. *Roca dels Moros del Cogull,* Lleida. Representación de danzas rituales

Durante el Neolítico se hace aún más presente el uso de la silueta como concepto, como realidad autónoma. Se trata de imágenes que ya no tienen la motivación de ser fieles en términos de verosimilitud a los referentes que se representan. Las formas no buscan la representación mimética de la realidad figurada, sino que ahora se definen como figuras estilizadas, siendo éstas una manera de simplificar, de intervenir en la representación de la realidad compleja en la que el hombre primitivo se desenvuelve y transforma. Si durante el Paleolítico el artista pintaba de memoria en el abrigo subterráneo, el contacto cercano con la superficie y la proximidad con el modelo, y el nuevo sistema sedentario del nuevo Hombre agricultor y ganadero, produjo una representación esquemática, reducida, ahora sometida a la creatividad y a la geometría.

La silueta del objeto sin relación directa con la realidad. La utonomía gráfica de la silueta.

Se abandona la representación realista de las siluetas Paleolíticas para ahora "humanizarlas". Éstas son figuras que reflejan la concepción del nuevo mundo que se empezaba a manipular desde la actividad humana. Mientras que las imágenes en el Paleolítico captaban la vitalidad memorizada, íntima, de cada animal, en las imágenes de los primeros productores primero con las manifestaciones del denominado *Arte Levantino* y con el término más amplio de *Arte Esquemático*, hay un gran impulso que busca remodelar y dominar el mundo que le rodea, de someterlo.

Silueta y signo esquemático.

Al hombre del Neolítico le interesa las relaciones entre los demás miembros de la comunidad y su integración con su entorno. Ahora no se representan las figuras aisladas o superpuestas sobre la pared y quedan relacionadas en una misma escena[18], al contrario de lo que ocurría en las pinturas paleolíticas. Ya no es de interés la vitalidad de los modelos representados, sino en detrimento de su *naturalismo* se beneficia su valor desde el punto de vista sígnico, comunicativo, su carácter animado y esquemático. Ahora abunda la inclusión de la figura del Hombre en la escena como actor principal del hecho, que aparece generalmente de frente, sin precisas modulaciones miméticas. Se trata ahora sí más bien de una visión sincrética.

18. Apellaniz Juan, M. *El arte Prehistórico del pais vasco y sus vecinos*, *Op. Cit.*, Pp. 400-428.

. Fig. 251. Tipos de representación de las siluetas humanas en el Arte levantino neolítico según Obermaier.

*Paquípodo*: Torax corto Piernas gruesas y musculatura modelada
*Cestosomático:* Sujetos estilizados de tórax triangular y piernas largas levemente modeladas.
*Nematomorfo*: Sujetos muy estilizados, diseñado con simples líneas menos la cabeza.

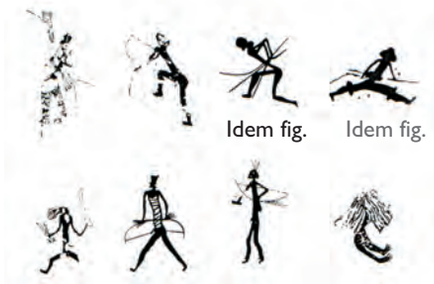



Fig. 252. Diferentes modelos de arqueros. Arte Levantino. Siluetas esquemáticas que a diferencia de las figuras paleolíticas dan prioridad a dinamismo de las posturas, comunicar la acción cobra gran relevancia.

Fig. 253 Representación de las escenas agricolas en el arte levantino.
Los Grajos, Cogul, Gavidia, Sorellets, La Vieja, Risca, Polvorín, Minateda; Cingle de la Gasulla, Engarbo.

Fig. 254. Representación de escenas de danza en Los Grajos, Murcia, según Beltrán.

Así es que, con este cambio sustancial de mentalidad, el primitivo del Neolítico asumió un proceso abstractivo de la realidad. El interés por dominar su mundo, se tradujo en figuras estilizadas, geométricas que van derivando poco a poco un lenguaje pictográfico.

Las siluetas neolíticas entonces pueden destacarse como la traducción visual de esta capacidad de intervención del hombre en su realidad. Ahora estamos frente a una representación de la realidad que testimonia el deseo del hombre por dominar su entorno y relacionarse con los demás individuos.

Las siluetas neolíticas son figuras que cuentan un mundo en cambio, son escenas que captan el dinamismo de la vida de estas nuevas sociedades productoras. Son figuras sólidas sin detalles internos que relatan, y que ya no son la apariencia de la identidad que es proyectada, no son las realidades mágicas que se plasmaban en el interior de la cueva durante la etapa paleolítica.

La silueta da un paso de gigante para ser considerada como modalidad gráfica autónoma de la realidad, se libera de la competencia con la realidad para constituirse como signo esquemático. La silueta es aquí la mejor versión de la forma para representar las figuras desde la síntesis de la realidad, es un concepto gráfico que "narra" las formas naturales, las siluetas son testimonios del sometimiento de las formas naturales al ojo del individuo.

Silueta como modalidad gráfica autónoma.

Ya vimos cómo quedaba influenciado el resultado obtenido con la técnica gráfica utilizada. Las pinturas del Neolítico se presentan mayoritariamente erosionadas al encontrarse a la interperie, expuestas a la luz solar. El caso del denominado Arte Levantino[20] ejecuta sus pinturas con la técnica de tintas planas, generalmente ayudándose de inicio para el encajado, de una línea grabada que dibuja primero el perímetro de la figura para posteriormente ser rellenado con pigmentos vegetales (casi siempre rojo) usando plumas de ave a manera de pincel. En algunas de estas pinturas aún se detecta un cierto deseo *naturalista* (mímesis) pero las representaciones irán derivando hacia una representación cada vez más abstracta.

Este planteamiento de representación figurativa que gira hacia lo abstracto (reflejo de la nueva sociedad reproductora) le hará adoptar el término de *Arte Esquemático* y nos sitúa frente a las primeras civilizaciones de la Edad de Bronce y con ellas frente a los primeros sistemas de signos gráficos que derivarán en el invento de la escritura y en sus distintos alfabetos.[21]

En el Arte Esquemático las figuras se reducen hasta las mínimas consecuencias para su identificación, pintadas con cualquier instrumento que proporcionara un trazo ancho (alrededor del centímetro de grosor) tales como ramitas vegetales con extremos machacados, con el dedo o en menor medida, muñequillas de piel.[22]

La silueta se introduce en el lenguaje pictográfico codificado.

Las siluetas naturistas van dejando paso a un discurso sintético con objetivos comunicativos, siluetas con un alto grado de abstracción están más cerca del signo de la escritura que a su modelo referente. La figura se recorta con un minimalismo extremo, se reduce y debe ser interpretado, son siluetas que van evolucionando hasta conformar un lenguaje pictográfico[23] codificado.

---

20. Denominación del arte neolítico localizado en el territorio del Levante español de gran importancia para el arte prehistórico.
21. Ver capítulo siguiente. Bloque 2.2
22. Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 443.
23. Empezando por el nombre mismo: *picto*, del latín, significa imagen, picture en inglés, y *gramma*, del griego, significa palabra; así, pictograma viene a significar imagen-palabra, o sea, un significado que puede ser expresado en una única palabra. Todos los pictogramas se explican por si mismos, no necesitan ir acompañados por palabras para su comprensión ni tampoco necesitan ser interpretados para su comprensión como, por ejemplo, en el caso de un símbolo. Las formas de los pictogramas son extremadamente sintetizadas y reducidas a su expresión más básica para ser inmediatamente comprensibles en cualquier contexto lingüístico o cultural. Http://foroalfa.org/es/articulo/223/El_diseno_de_un_pictograma

Fig. 255. Cueva del civil, Valltorta, Castellón.

Fig. 256. *Cova dels cavalls*, Valltorta, Las siluetas en conjunto la representación de la acción.

Fig. 257. Redibujo de escena de caza en la *Cova dels cavalls, idem, fig, 256.*

Fig.258.*La cueva del Garroso*, Teruel.

Fig. 259. A y B. En medio del Sáhara se encuentran las pinturas rupestres del yacimiento de Tassili N´Ajjer en el sudeste argelino una de las más importantes manifestaciones del arte neolítico.

Fig. 260. Sanchidrián. Técnicas gráficas en la elaboración de las figuras silueteadas en el Arte levantino.

Fig. 261. Sanchidrián. Técnicas gráficas en la elaboración de la Pintura esquemática.

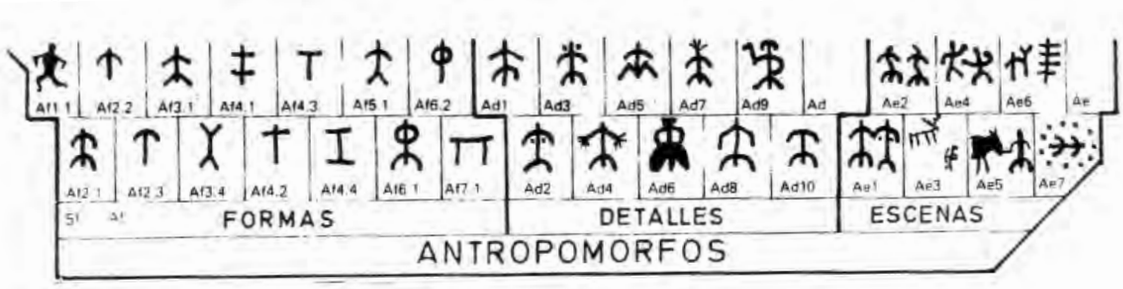



Fig. 262. Pintura Esquemática. Tipología según Bécares. Las siluetas quedan simplificadas a esquemas cada vez más abstractos. Signos que se van constituyendo en códigos gráficos. Las siluetas poco a poco irán asumiendo un papel fundamental para el descubrimiento de la escritura.

263. Colección de distintos calcos de pictogramas neolíticos. Se puede apreciar la evolución de la imagen hacia una silueta entendida como un esquema que va sometiendo la figura a la abstracción en comparación con la fidelidad de los modelos de animales paleolíticos.

## 2.2. La silueta como lenguaje escrito, los jeroglíficos. El sistema de representación egipcio.

En la Edad de Piedra la vitalidad de las primeras siluetas quedaba relacionada con la íntima dependencia que existía entre el hombre prehistórico y aquel animal que éste representaba sobre las paredes de la cueva. El realismo logrado durante el Paleolítico fue revisado en términos de supervivencia. Seguidamente y tras el radical cambio que se produjo cuando apareció el hombre recolector y ganadero, durante el período del Neolítico, se detectó un nuevo impulso creativo que se traducirá en la capacidad del hombre primitivo de remodelar, manipular y transformar su mundo próximo. El artista ya no se planteaba representar la vitalidad del animal y por tanto se daba paso a una representación figurativa proyectada desde el esquematismo y la geometría. Sobre todo, será el concepto de geometría el que triunfe sobre aquellas imágenes "vivas"; la síntesis, el esquema y la geometría en el dibujo de las figuras propiciarán el cambio de interés inicial del artista primitivo que ya no busca proyectar los animales de la manera más realista posible.

El análisis del uso de la silueta en el Neolítico finalizó en esta observación; las imágenes prehistóricas iban reduciendo la modulación de los contornos y perdían la específica forma de cada animal para configurarse gráficamente, poco a poco, como figuras de gran estilismo esquemático. Así las imágenes primitivas en las sociedades neolíticas se constituyen como signos de naturaleza sintética, como siluetas esquemáticas. La aparición de esta voluntad esquemática y expresiva, nos conduce hacia el origen de la palabra escrita, en aquellos tiempos remotos donde se desarrollan las primeras grandes civilizaciones de la Historia de la Humanidad.

Fig. 264.

Fig. 265.

Estos signos pictográficos a veces dibujos, a veces figuras en silueta, van configurándose como formas abstractas. Por ejemplo, en la evolución de los signos del alfabeto occidental, la letra A es consecuencia de la evolución de la cabeza de un buey ∀
Ver en este mismo sentido Fig. 270.

Fig. 264. Tablilla pictográfica de los sumerios primitivos en la ciudad de Uruk,. 3100 A. C. , organizados y divididos los signos pictográficos en franjas horizontales y verticales, sirven para registrar y contar objetos. Los dibujos esquemáticos serán el recurso utilizado para registrar información en la memoria y la utilización de estos signos que responden a un código cada vez más abstracto serán las bases para evolucionar hacia un sistema escrito.

Fig. 265. Tablilla de arcilla sumeria donde se percibe la evolución de los pictogramas de estrella, cabeza y agua hacia una temprana escritura cuneiforme. La escritura cuneiforme según el utensilio con punta de cuña, dará una singular apariencia a las figuras representadas y llevará la representación de los pictogramas a signos abstractos de difícil reconocimiento para quien no se familiarice con su específico código.

## Breve Historia de la silueta.

Alrededor de 3000 años A. C., ya en la Edad de Bronce, el concepto de silueta se debe entender también como un concepto clave, ya que participará muy activamente en la creación de los nuevos y revolucionarios sistemas de representación de culturas como la egipcia o la mesopotámica. Sistemas que desembocarán en la invención de la escritura y debido, entre otras cosas a su importancia, la escritura permitirá la consolidación de las grandes civilizaciones de Oriente Próximo. La silueta en estos nuevos tiempos históricos servirá, sobre todo, para transmitir ideas, memorizar o registrar cuentas y realizar transacciones y en definitiva preservar la memoria.[1] Es decir, representar la palabra. La palabra escrita queda ligada en su origen a la figura en silueta.

**Silueta y signo codificado. La silueta como registro del habla.**

El dibujo de las figuras, atendiendo al control de perfiles silueteados a la manera del artista primitivo, seguirán permitiendo resolver al escriba egipcio su arte pero ahora bajo la atención de un objetivo de naturaleza más abstracta y comunicativa. Las siluetas formarán parte de un nuevo lenguaje sígnico que irá evolucionando para definirse, como signos pictográficos que se irán transformando hasta consolidar los distintos diseños de los signos alfabéticos.

La silueta por tanto, se convertirá en herramienta esencial para la creación de un sistema codificado que logrará registrar la palabra (codificar visualmente el sonido). Este sistema que aparece y que se deriva del uso sígnico de la silueta contiene una serie de signos iconográficos que perderán su sentido pictográfico para ser relacionados con el sonido, el signo tiene un valor sonoro. Registrará el habla. Este giro revolucionario de la figura silueteada, posibilitará al fin, la importantísima labor de hacer registrable y perdurable el conocimiento, inventándose al fin la escritura y permitiendo a los hombres archivar la memoria y superar así los tiempos de la Prehistoria.

Las figuras en silueta se irán depurando hasta desvincularse, poco a poco, de la apariencia real de su modelo referencial para convertirse en signos abstractos y convertirse así en señales que deben ser leídos, signos que suenan y cobran su sentido dependiendo de su contexto.

Es durante la Edad de los Metales cuando la geometría (reflejo de una actitud transformadora del mundo que nos rodea) se impone definitivamente sobre el concepto de vitalidad (naturalismo de las siluetas). Culminando este largo proceso de miles de años en la consolidación de la imagen abstracta. La abstracción es el mejor aliado para comunicar con eficacia cualquier mensaje. Y en este contexto, la silueta también, como hemos dicho, ocupará un lugar distinguido.

---

1. Jean Georges, La escritura, archivo de la memoria, Aguilar Universal, Madrid, 1989

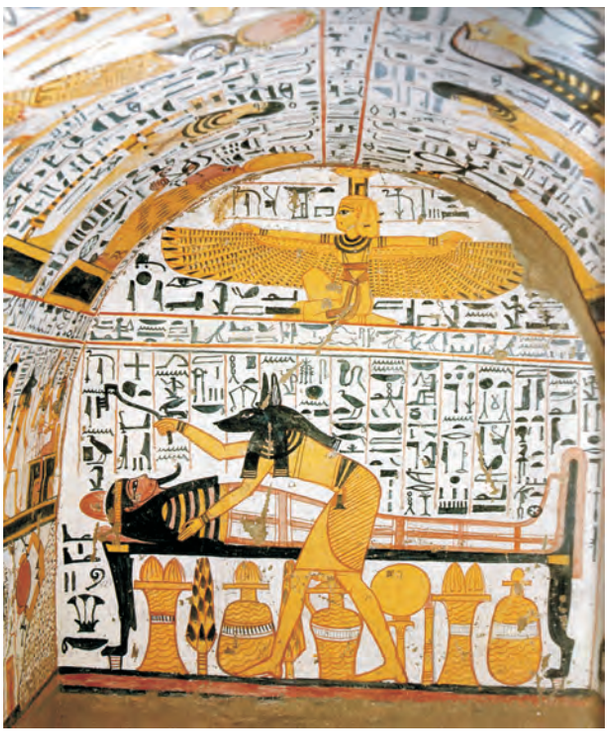


Fig. 266. *Tumba de Nebenmaat.* Anubis se inclina ante la momia para realizar la ceremonia de la apertura de la boca.

Fig. 267. T*umba de Pashedu.* Los murales en el arte egipcio presentan dos sistemas de representación que comparten un mismo espacio. Por un lado los protagonistas de la escena (El Halcón que despliega sus alas protectoras por encima de esta puerta de una cámara funeraria. Por el otro, los pictogramas silueteados en negro se ordenan en columnas para registrar la palabra).

La cultura egipcia hereda el sistema inicial de *escritura-dibujo* que propusieron los sumerios[2] fig. 264 y 265, civilización que fue coetánea a esta asombrosa y longeva civilización de los grandes faraones que reinaron a orillas del Nilo.

Las manifestaciones artísticas en Egipto forman parte de un lenguaje codificado y sígnico que se combinará dentro del campo visual junto con otro sistema figurativo y paralelo, Fig.266, 267. Esto es: pinturas y relieves en su caso, que tendrán el objetivo de ilustrar cómo fue la vida del faraón y acompañarlo en el tránsito del Más Allá, ocupándose de la representación de la acción y significación principal, mientras que los jeroglíficos (sistemas de jeroglíficos) se ocupan de fijar la palabra.

Siluetas y la invención de la escritura

Los signos jeroglíficos ("*grabados sagrados*" en griego) son signos *pictográficos* ( dibujos estilizados que representan cosas o seres y que combinados pueden llegar a expresar ideas: *ideogramas* o *fonogramas* que representan sonidos (imágenes que tienen valor fonético y que no deben por tanto, ser leídos desde la literalidad de aquello que es en cada caso representado).[3]

Esencialmente, se puede afirmar que el signo jeroglífico que es dependiente del concepto de silueta, es una silueta. Los jeroglíficos son figuras que pertenecen a un sistema normalizado que tienen un perfil estandarizado y que han sido diseñadas con el objetivo de ser leídas. O lo que es lo mismo, el pictograma o fonograma jeroglífico se dibuja siempre valorando la claridad y rotundidad expositiva de su forma y es registrado como un signo que se repite siguiendo un específico perfil regulado siempre repitiendo

2. Rápidamente el lenguaje pictográfico sumerio sustituyó su sistema de escritura pictográfica por una cuneiforme abstracta. Meggs Philip B. *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México 1998.
3. *Ibídem*.

una misma silueta acordada para recortarse con claridad del fondo neutro y poder ser leída desde el aprendizaje. Los jeroglíficos a menudo están decorados y ofrecen detalles en su dintorno, otras veces grabados en la piedra o pintados como figuras negras pero deben ser reconocidos siempre sobre todo como siluetas.

Fig. 268. *Tumba de Nefertari.* Los jeroglíficos casi siempre eran iconos adornados, representados con detalles en su interior. Debido a los distintos soportes en los que éstos se proyectaban (grabados en piedra, grabados o pintados sobre las paredes y en el papiro; que propició un sistema de escritura más cotidiana de ejecución rápida llamada hierática) generalmente son representados en siluetas. Se simplifican y se utiliza la versión de la forma más rotunda.
Ya se ha destacado en el análisis de las figuras elaboradas en el Paleolítico y Neolítico, la necesidad de relacionar el estilo o resultado gráfico que se proyecta con el instrumento de dibujo o el soporte pictórico utilizado. Por eso, no es de extrañar que el concepto de silueta, como figura rotunda y directa, fuese clave en este sistema de comunicación diseñado para homogenizar la apariencia de estos signos, que debían ser aplicados en los distintos soportes sin reducir su capacidad comunicativa. Este mural que representa a la diosa *Maat*, presenta en la franja superior un conjunto de jeroglíficos, en este caso presentando adornados y detalles en el diseño de cada uno de los pictogramas.
El diseño de los jeroglíficos tienen un perfil definido, proyectando una silueta eficaz y sintética, que sirve igualmente para ser tratada en su interior con detalles, vaciada, rellenada en negro en toda su superficie o incluso representada sólo a través de su contorno, como es el caso de la escritura hierática sobre el papiro.

Fig. 269. Los jeroglíficos son un sistema de agrupación de signos que unidos forman alguna palabra o nombre propio. En este detalle de un jeroglífico grabado en bajorrelieve, se puede ver el disco solar *re*, y el pato *sa* que juntos forman el título del protocolo real "hijo de re": *sa- RE*. Estos iconos deben ser descifrados como un *Fonograma*. Es decir, dejan de significar las figuras que representan para ser reconocidos y leídos como un sonido.

Fig. 270. Evolución del jeroglífico que distingue al escriba.
Fotografía de la paleta y portapincel del escriba y proceso evolutivo de este jeroglífico (de izquierda a derecha):
2700 A. C.
1500 a. C. Jeroglífico manuscrito
1300 a. C. Escritura hierática
400 a.C escritura demótica.

Este ejemplo ilustra la evolución lógica de una representación si se revisa en términos de eficacia comunicativa. El objeto es representado en un dibujo que se aproxima a la apariencia formal. Esa apariencia con su uso se simplifica para ser representado desde la globalidad, para transmitir su significado de manera directa (silueta). Por último, la repetición de ese gesto, la rapidez en el tiempo de ejecución (escritura cotidiana), el cambio de escala, soporte e instrumento con el que se dibuja propicia una deformación y abstracción de la figura.

Fig. 271. Las siluetas diseñadas en el sistema jeroglífico tienen un perfil normalizado, estilizado y geométrico. El concepto de silueta en el arte egipcio sirve para expresar ideas o conceptos con gran eficacia y rotundidad comunicativa. Son pictogramas que se codifican bajo unas reglas gramaticales que permiten la traducción del lenguaje hablado. Dispuestos por "el que dibuja las formas" o también llamado "escriba de contornos"[4] quedan organizados por filas y columnas. Se escriben de derecha a izquierda, de izquierda a derecha o en sentido descendente. La dirección se deduce según la dirección de la mirada de los animales o personas representados en cada una de las escenas.

El *calendario de Elefantina* grabado hacia 1459 A.C. Enumera las ofrendas que debían hacerse cada año a los dioses.

Fig. 272. Según la técnica utilizada, al trazar los jeroglíficos, se producen cambios en la factura gráfica o estilo. Los jeroglíficos manuscritos evolucionarán hacia una escritura más abstracta (escritura hierática- *sacerdotal* y demótica -*popular*) que complementó al sistema de representación jeroglífica que utilizaron los escribas.
La evolución de los distintos alfabetos tiene que ver con este principio de eficacia y de relación con el instrumento que define la caligrafía. Observe la profunda esquematización en la representación del pictograma del "hombre sentado" con la mano alzada en la imagen.

Los jeroglíficos egipcios inauguran los tiempos de las grandes civilizaciones y de esta manera las siluetas quedan hermanadas con la palabra y con los signos de la escritura. Estos "signos de escritura" nos sitúan frente a la nueva dimensión que adquiere el concepto de silueta como elemento clave para la creación del lenguaje escrito. Así pues, las figuras se siluetean, se normalizan y entran a formar parte de un sistema visual que será capaz de traducir el lenguaje hablado.

La silueta egipcia es usada con plena consciencia de su autonomía respecto a la verosimilitud con las formas de la naturaleza. Un radical cambio se produce respecto a las anteriores siluetas aparecidas durante la Edad de Piedra. Ahora, la realidad se somete a un proceso de abstracción, con el revolucionario objetivo de potenciar las posibilidades de comunicación de la figura, que se inserta dentro de un sistema que tiene un valor sonoro y que debe aprenderse para poder ser descifrado. Debido a esta nueva consideración de signo escrito, nace un nuevo valor para el concepto de silueta. En el primer sistema de comunicación (con la posible excepción del sumerio) la silueta se convierte en protagonista indiscutible.

La silueta tiene distintos sentidos. Puede ser entendida ahora como un pictograma (signo que representa una realidad visible; el dibujo de un pez significa "pez"), como

4. Escribas de contornos o el que dibuja las formas en Manniche Lise, *El Arte Egipcio*, Alianza Editorial, Madrid, 1997, p. 15.

ideograma (conceptos, verbos, la imagen representa una idea o acción...) o como valor fonético, alcanza un nueva dimensión comunicativa.

Este fascinante lenguaje de siluetas está basado en un estricto andamiaje geométrico que aporta coherencia a este vistoso sistema de representación, ya sea pintada o grabada sobre la piedra o pintada sobre el papiro. La depuración de estas formas contorneadas quedan traducidas en un estilo y en un lenguaje gráfico normalizado que debe ser descifrado y que acompañará al difunto en forma de palabra durante su viaje al Más Allá. El Arte Egipcio utiliza un espectacular sistema de representación que se mantendrá, apenas sin alteraciones, en los 3000 años de duración del período faraónico, alcanzando más de 700 pictogramas diferentes.

Siluetas medidas, siluetas cuadrículadas

Las primeras siluetas trazadas siguiendo una estricta geometría, dependiendo el contorno de una cuadrícula, llegan con el Arte Egipcio . Éstas se dibujan a partir de un enrejado, que impone un canon específico y que desaparece posteriormente al colorear las figuras. Fig. 273-276. Por tanto, se establece una rigurosa manera de representar las figuras haciendo uso de determinados estereotipos y de unas proporciones que conforman un cerrado, inmutable y atractivo sistema iconográfico.

Se trata de siluetas proyectadas bajo el control de la medida, produciéndose un cambio radical en el proceso de dibujo dado hasta entonces, donde el encaje y las líneas auxiliares forman parte de la proyección de la figura en silueta. Se trazan desde un encaje meditado y construido haciendo uso de la geometría, lo que se traduce en la necesidad de implicar directamente en la acción de dibujar el control de la medida.[5] Cuadriculando el espacio destinado al dibujo, midiendo las proporciones estrictas de las figuras y exponiendo un sistema de representación riguroso elaborado desde la lentitud; realizar la medición a través de la utilización de un andamiaje auxiliar y para posteriormente acometer la operación gráfica del contorneado y finalmente aplicar el color.

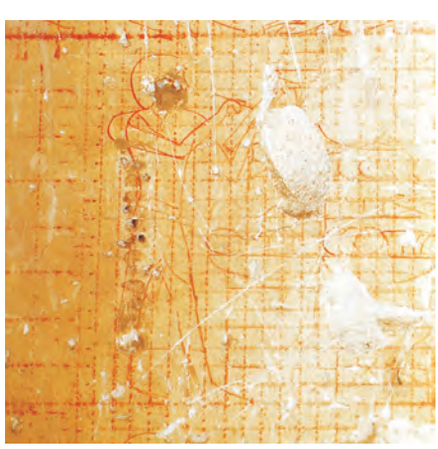


Fig.273 Una trama lineal conseguía registrar las proporciones correctas, luego la trama cuadriculada iba desapareciendo progresivamente bajo el color.
En el arte egipcio este enrejado dividía el espacio en cuadrados de igual tamaño e integraban las figuras siguiendo unas normas canónicas.

Pintura mural inacabada de la tumba de Senenmut, Tebas XVIII disnatía

5. Dibujar siguiendo un determinado canon, construido con el auxilio de la geometría serán factor clave en el análisis de cuál es la implicación del concepto de silueta en el arte del Renacimiento. P.000.

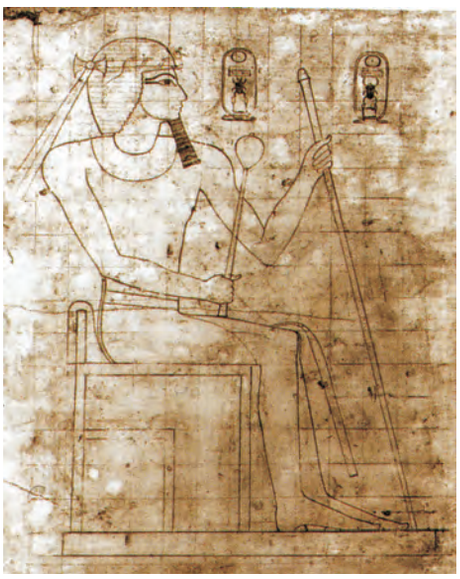


Fig. 274. Cuadrícula, organización geométrica en el trazado de los contornos de la figura. Líneas finas empapadas en rojo según protocolo para el trazado de la figura.

Fig. 275. La silueta de una cabeza de perfil se registra atendiendo a un perfil aprehendido, guiado por una cuadrícula que facilita representar el rostro estereotipado según el canon establecido.
En la imagen aparece la cuadrícula que acude al auxilio del dibujante. La silueta de las figuras egipcias se proyectan con la ayuda de la geometría.egipto, .

Fig. 276. Boceto para un bajorelieve. La geometría fija la proporción de la figura.
La aplicación de un andamiaje geométrico implica un determinado canon del cuerpo humano.

Quizás lo que más destaca en el sistema de representación egipcio las figuras sea la fundamental importancia que tiene el perfil significante de cada forma y hay un prioritario interés del dibujante por emitir con claridad el mensaje visual que se debe emitir en el recargado campo visual. Esta manera de valorar el perfil de la figura ante todo, configura una silueta conceptual que se aleja de una representación mimética de la realidad, que será abstracta y elaborada desde una cuadrícula.

La silueta de la figura egipcia se obtiene desde una normalización muy rígida para que pueda ser memorizada y así poder ser descifrada por los formados escribas y sacerdotes. Dibujos de inteligente tratamiento conceptual, definen siluetas irreales; si éstas son comparadas con la forma de una figura convencional vista desde un punto de vista fijo. Las siluetas egipcias son siluetas estilizadas, de gran abstracción con el objetivo de potenciar su capacidad comunicativa.

Al igual que la pintura prehistórica, el principio básico de la figuración egipcia se basa en la adopción del contorno como elemento fundamental de la figuración[6] pero, en este caso, el contorneado seguirá un estricto sistema normalizado donde el canon y por tanto, la geometría juegan un papel primordial en la concreción de la silueta.

Este sistema de representación se define tras valorar cuál es la elección del perfil más eficiente para la exposición visual de cada forma que se plantea representar. Se diseña la figura dependiendo de la claridad de lectura según el encuadre escogido, evaluando lo que cada parte del cuerpo independientemente ofrece. El "dibujante de contornos", el escriba, simultanea en una misma figura "imposible" distintos puntos de vista para

6. Claro está que contornear la forma y registrar la silueta siempre son acciones que participan prontamente en el proceso convencional de representación y definición de una figura en cualquier dibujo. Pero en el dibujo egipcio y primitivo al trazarse y reconocerse el contorno con un línea continua y clara, el concepto de silueta se hace más activo.

favorecer la eficacia significante de la figura. Operación que implica la aparición de un lenguaje gráfico maduro, muy meditado y cuyo resultado son siluetas que se abstraen de su modelo natural para favorecer la comunicación.

Fig. 277 A y B (detalle) *Tumba de Rameses I* , flanqueado por el dios Harsiesis (protector de los difuntos) y Anubis (el que conduce al difunto delante de los dioses).
Las figuras se recortan siempre claramente del fondo con perfiles laterales. Obsérvese cómo el diseño de los jeroglíficos sobre la cabeza del Faraón representados son también superficies recortadas por su perfil más significativo, en un claro control del dibujo de síntesis que favorece la legibilidad de los distintos pictogramas.

En la Fig.278 se muestra cómo el sistema iconográfico adoptado por el arte egipcio tiene que ver sobre todo, con la operación de contorneado de la figura. Abstrae y usa a conveniencia el perfil lateral y el perfil frontal de la figura para ganar en eficacia comunicativa. El dibujante selecciona los puntos de vista más característicos de la figura y las proyecciones que resultan de éstos, y simultáneamente los combina para componer un todo, presentando una forma compacta que se recorta con absoluta claridad del fondo.

De esta manera, todas las partes que quedan aisladas del cuerpo se representan de perfil. Mientras que para las demás partes se prefiera la vista frontal. Cada miembro del cuerpo se entiende por separado y el cuerpo es la integración o síntesis de dos proyecciones distintas. Una fundamental y prioritaria; la de perfil y otra secundaria, la frontal. Así se muestran en perfil la frente, nariz y mentón, y se le añade un ojo de frente. Los brazos y piernas se dibujaban de perfil, con las manos y pies idénticos; es decir, dos manos y pies izquierdos o dos manos y pies derechos.[7] El dibujante egipcio elabora la figura desde la atención prioritaria de la silueta, que debía presentarse claramente recortada del fondo y ofreciendo un canon específico.

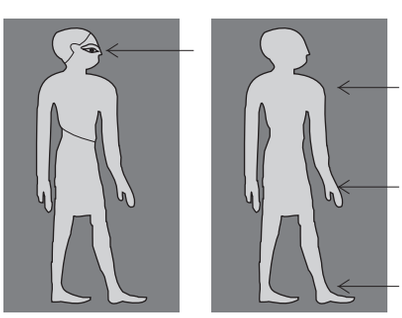


Fig. 278. I. B. P.p. Los hombros de la figura están vistos en paralelo al espectador mientras que la cabeza y la cintura son mostradas de perfil lateral. Las manos y pies muestran una representación convencional (los dos pies muestran los tobillos y el dedo gordo en la cara que mira al espectador, mientras que las manos son representadas con el dedo gordo dispuesto de la misma manera).

Las siluetas egipcias quedan entendidas de manera autónoma; Lateral y frontal conviven en la misma imagen. Se simultanea los dos puntos de vista, mostrándose fusionada como un todo unitario. Se trata de pinturas diseñadas El ojo responde a su imagen estereotipada (ojo almendrado). Adopta una representación frontal que explica mejor la forma del ojo, que si por el contrario éste fuera dibujado siguiendo la lógica de la silueta a la que pertenece (ojo visto de perfil).

7. Sureda Joan, *Las primeras civilizaciones*, Historia Universal del Arte, Vol. I, Planeta, 1989, Barcelona, p. 191

La condición atemporal de la silueta y el uso de la silueta como lenguaje.

Fig.279. Esta famosa escena de caza es muestra del virtuoso nivel de dibujo alcanzado por los artistas egipcios en la representación de figuras secundarias (libres del canon inmutable de este sistema iconográfico) como es el caso de la representación de los pájaros y el gato, a la derecha de la figura central que ejecuta la acción.

Esta obra de Nebamun el cazador permite ver en el mismo mural la superposición de los sistemas empleados en el arte egipcio: el retrato del cazador representado con una figura silueteada según el canon clásico, el sistema de jeroglíficos adornados, al que se le añade un nuevo bloque de pictogramas tratado en siluetas puras, a menor escala y pintadas en negro y por último, la exposición del virtuosismo del dibujante que alcanza el dinamismo y la libertad en la representación de la fauna.

El uso aquí de las siluetas negras confirma la conciencia del valor de la silueta, como concepto abstracto y sígnico y como valor comunicativo por encima de consideraciones compositivas.

Debe quedar claro que el arte egipcio está muy lejos de ser una representación de poco nivel desde el punto de vista de la habilidad del escriba - dibujante por alcanzar el "naturalismo" de las formas. Aquí se opta por la imagen concepto, una representación depurada y normalizada con el ya resaltado objetivo de eficacia comunicativa. Se pueden mostrar también ejemplos donde los motivos secundarios en algunas composiciones egipcias se presentan con libertad creativa demostrando un virtuosismo en el dibujo de las figuras donde se permite licencias para romper las normas de su rígido sistema. En la Fig. 279, en la representación de los pájaros y el gato en esta escena de caza, las figuras se proyectan con gran vitalidad, asombrosos escorzos demuestran gran habilidad.

En el arte egipcio se valora la silueta (como así también lo hiciera el arte prehistórico) como la representación figurativa más idónea para ajustarse a su objetivo mágico o sagrado sin defraudar al espectador por contener lo mínimo, la esencia de la figura que representa. Es importante considerar que estas pinturas no son instantáneas que representan hechos mutables. Al contrario, se trata de figuras atemporales que acompañarán al difunto a lo largo de los siglos en su tránsito hacia la Eternidad.

Esta pausa intencionada, esta atemporalidad de la figura representada se consigue también desde la evaluación de la silueta, desde la atención al dibujo del contorno que encierra una figura interpretada, sometida a la geometría, rotunda, de pose rígida, mucho más solemne y calmada que cualquier otra opción en la representación de la figura. Las figuras huyen de la fugacidad de la vida y buscan una silueta proyectada sin sobresaltos, de alguna manera está pensada para la inmortalidad.

Como se ha insistido, la silueta encierra la esencia de la figura, la forma rotunda se carga de significancia, despojándose de los atributos anecdóticos de la forma. La silueta es la modalidad gráfica de la forma que es más inmutable y más comunicativa, es la versión

gráfica ideal para acompañar al difunto en su paso hacia la inmortalidad.

Pero el verdadero interés que tiene el análisis del arte egipcio para el presente estudio sobre la silueta es la nueva consideración del uso de la silueta como lenguaje, como figuras que suenan y también como el recurso clave que normaliza y logra dar cohesión e inmutabilidad a todo su imaginario (ya sea en los grabados, relieves, pintura mural o sobre el papiro).

Las siluetas estilizadas que configuran los jeroglíficos egipcios se relacionan para configurar una singular gramática, que propone recorridos visuales de lectura sólo para iniciados. Los "grabados sagrados" son figuras sintéticas concatenadas que logran articular el lenguaje escrito. Las imágenes remiten a un mensaje oral. Las siluetas son leídas, son las grandes artífices en la invención y origen de la escritura. Así pues las siluetas, por primera vez, son figuras que se geometrizan siguiendo una normalización y se desligan del referente para ser entendidos como conceptos (ideogramas o fonogramas).

El arte egipcio tiene una apariencia tan inmutable y sólida y sin apenas mostrar variaciones, gracias a la construcción de la figura controlando la proporción de la silueta, que es contorneada por primera vez ayudada por un andamiaje geométrico y definida como una figura abstracta.

Fig. 280. Jeroglíficos inscritos en el sarcófago de *Nectanebo II,* 350 a. C.

Fig. 281. Inscripciones en una puerta falsa de *Ptahshepses*.
530 a. C.

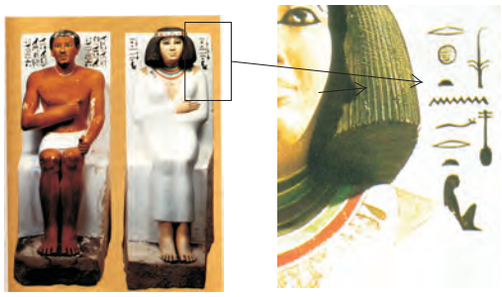


Fig. 282. En este famoso grupo escultórico conocido como la pareja de Rahotep, el nombre y los títulos de los difuntos aparecen en la parte superior del respaldo del trono. Siluetas negras que organizan un mensaje escrito. Figuras que se abstraen para convertirse en signo. Imágenes concatenadas que representan conceptos.

Estas estatuas sedentes sirven de ejemplo para ilustrar el esplendor de la silueta usado como escritura.

Los jeroglíficos habitualmente eran figuras elaboradas con detalles y con variedad cromática (fig.279), pero lo cierto es que su diseño está proyectado desde la fortaleza de la silueta de cada figura. Dependiendo del tamaño (jeroglíficos dibujados en papiros) o las inscripciones que eran realizadas en soportes rígidos como la piedra, comúnmente son representados como siluetas puras, como figuras básicas que dibujan un perfil normalizado.

283. El relieve y la pintura son técnicas artísticamente diferentes, pero comparten el mismo sistema de representación.

El escultor también partía de un dibujo realizado por un escriba especialista en contornos. Las figuras en bajorrelieve , incisiones grabadas con cinceles metálicos, son descritas a menudo como puras siluetas a causa de su pequeño formato, cuestión que favorece la renuncia al detalle. Fig. 280 y Fig. 281.

La escena principal del mural se representaba con figuras policromadas y con detalles en el dintorno, que aunque no eran siluetas propiamente dichas se diseñaban a partir de este concepto. Lo que importa es la consideración de perfil plano que se recorta en la representación abstracta de cada figura y su capacidad de aislarse con rotunda claridad del fondo.

En un segundo nivel de lectura dentro de la composición aparecía un subsistema. Figuras silueteadas en todo su esplendor que eran convertidas en signos jeroglíficos, en un singular texto.

Así las representaciones en el arte egipcio combinan representaciones cromáticas y detalladas, con la sobriedad de las siluetas puras que acompañan al motivo principal como subsistema.

Otra variante del uso de la silueta en el arte egipcio es la figura proyectada en sombra. Fig.258 Para los egipcios, la personalidad humana se componía de un cuerpo material y varios principios espirituales, distintos elementos de lo que podríamos hoy denominar como el concepto de "alma". El *ka* (la energía vital), *ba* (el espíritu que puede separarse del cuerpo) o el tercer principio espiritual el *aj* (el fantasma que puede influir en la vida de los vivos)[8].

En la fig. 258 la silueta negra enmarcada sobre fondo blanco, en esta ocasión, no es percibido como un pictograma. La figura representada no es un elemento gráfico que debe reconocerse dentro de la escritura egipcia, como aquellos signos organizados en las franjas amarillas en el fondo de la composición La figura negra aquí representa el cuerpo material del difunto. Se le anulan los detalles (color, ojo, vestido, etc.) y es proyectada como una misteriosa silueta oscura. El objetivo de esta representación es anunciar la nueva condición del cuerpo que ya ha fallecido. Aparece, en este ejemplo, la silueta como representación del cuerpo proveniente del Más Allá. La sombra como representación del cuerpo que pertenece a otro estado.

8. Hagen Rose-Marie, *Egipto. Hombre dioses y faraones*, Taschen, 1999, p 164.

Fig. 284.Tumba de Irinefer. La silueta representa una figura que está unida al difunto en la tumba. Es cuerpo material que ha fallecido al que se le suman tres principios espirituales: el *ka*, el *ba* y el *aj*.
El pájaro con cabeza humana es la representación del ba, que puede alejarse del cuerpo pero que debe regresar al él mientras la silueta negra es el cuerpo del Faraón que debe ser embalsamado y momificado para sobrevivir al viaje del Más Allá. P 164

Fig. 285.Féretro de Dyedbastetiuefanj. Sobre la cubierta de este féretro se puede ver secuencialmente las técnicas de embalsamiento.

En la primera escena vemos cómo los sacerdotes vierten diversos líquidos sobre el cuerpo del difunto, antes de embalsamarlo. Nuevamente la representación del cuerpo sin vida es representado como una silueta negra.

En la segunda escena el cuerpo descansa sobre una mesa y un sacerdote con una máscara con la efigie de Anubis junto con sus ayudantes sostiene unas vendas para enrollar alrededor del cadáver.

Esta diferenciación de las figuras vivas representadas a color y con detalles frente a la silueta negra poco a poco quedará relacionada con la asociación definitiva de la silueta negra con la muerte o el mal en nuestra cultura visual. Retomaremos esta consideración en el análisis del arte medieval.

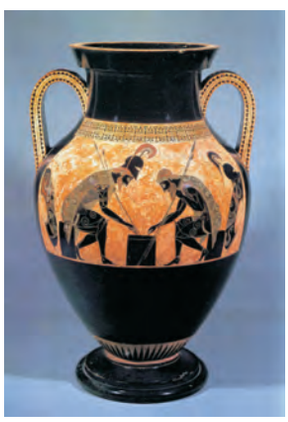
286. Detalle Féretro de Dyedbastetiuefanj.

## 2.3. Siluetas narrativas. La interpretación de la acción en la pintura decorativa de los vasos griegos.

Las figuras egipcias mantenían una inexpresiva pose y fueron dibujadas bajo la imposición de un rígido planteamiento gráfico que les permitió permanecer estáticas y eternas adecuándose así al objetivo de acompañar al difunto en su largo viaje hacia el Más Allá. La inmovilidad de las figuras perfiladas y representadas en los murales funerarios de los Faraones, dejan paso entre los siglos VIII y IV a. C. en Grecia, a un nuevo sistema de representación basado en la acción dramática, en la interpretación de los hechos propios que acontecen en la cosmogonía y la cotidianidad de la influyente cultura clásica, donde las figuras de dioses y atletas adquieren diversas poses. Los personajes representados ahora actúan, padecen y sienten decorando la superficie de la cerámica griega. La vitalidad y la acción de las figuras negras dejan atrás la estabilidad egipcia.

Silueta e instantánea.

Contrarias a las figuras que decoraban las paredes de las tumbas egipcias, múltiples personajes de gran expresividad se pintan en los vasos griegos reflejando ahora el dinamismo de lo instantáneo. Las pinturas decorativas en la cerámica griega nada tienen que ver con la quietud serena que presentaban las figuras egipcias. El arte pictórico griego representa un exultante dinamismo que narra en clave dramática las escenas mitológicas o cotidianas de la Antigua Edad Clásica.[1] La pintura griega llega hasta nosotros a través de la cerámica[2] que es donde se manifiestan los vestigios de todo su legado pictórico.



Ánfora que representa la escena de Aquiles y Áyax jugando a los dados del pintor Exequias. Hacia 530 a. C.

Fig 288. Heracles ataca a la Hidra de Lerna. 500 a. C.

La utilización del concepto de silueta también ocupa en esta cultura un lugar preferente y notable en este arte conocido como los *vasos griegos.* La silueta será nuevamente un concepto a tener en cuenta, ya que participará muy activamente en este particular estilo pictórico. Al igual que ocurriera en el arte egipcio, las figuras son dibujadas a partir de este concepto, definiendo la figura como una superficie perfilada, como unidad y será la silueta lo que caracterizará todo el temperamento artístico del arte pictórico de la cerámica griega.

Así es que la silueta se reconoce como determinante para habilitar este nuevo planteamiento pictórico. Es la decidida utilización del concepto de silueta y su monocromía lo que la proclama como protagonista en el proceso de diseño de este singular estilo.

Si bien, como ya se ha dicho en varias ocasiones, la representación gráfica de cualquier figura; la operación de trazar contornos delimitando el perfil de una figura al dibujar, lleva intrínseco la representación o la posibilidad de localizar siempre su silueta (representación de una superficie máxima, unitaria, identificable y recortable sobre un

1. Ver Gombrich E. H., *La imagen y el ojo, nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Debate, Madrid, 2000, p.p. 82 - 85.
2. cerámica *keramiké*_sustancia quemada.

fondo), en la pintura de los vasos griegos, registrar la silueta de la figura y que se recorte con rotundidad del fondo, es la tarea principal.En la narración dramática, tanto de escenas cotidianas como mitológicas, lo que se pretende es representar la acción con claridad, valorando la intensidad y el dinamismo del hecho puntual. Se trata de exponer una escena con intensidad. Interesa aquí la interpretación escénica, su representación teatral.

Para ello, en el procedimiento pictórico de los vasos, primero se dibuja el perfil que define la silueta de un personaje que actúa, que interpreta un determinado hecho. Esta silueta se propone desde una expresión corporal siempre dinámica: corre, lucha, saluda, etc. Después, se le aplica un barniz sobre toda la superficie que queda dentro del perímetro de dicha silueta que debe actuar y ennegrecerse una vez calentada la vasija en el horno. De esta manera se reconoce la figura silueteada como la superficie activa (técnica de figuras negras fig. 289) o bien, por contra, realizando el proceso completamente a la inversa, reservando la figura y barnizando el fondo (figuras rojas. Fig. 290).[3]

En una fase posterior y por medio de incisiones realizadas con un punzón (para la técnica sustractiva de las figuras negras) o a través de maestras pinceladas añadidas en la silueta que ha sido registrada en negativo sin barnizar (figuras rojas), el maestro dibuja los detalles y elementos que se localizan en el interior de las siluetas y que tienen una presencia secundaria en la proyección de cada figura en particular (ojos, músculos, líneas de contorno de las armaduras, etc. Se dibujan arañando la superficie barnizada). La fijación de estos detalles permiten una mejora en la caracterización dramática de los personajes representados en cada escena que se cuenta, pero observados en la lejanía, aún mantendrán la sensación óptica de seguir siendo figuras en silueta.

Fig. 289 Técnica de figuras negras. Fondo de cáliz del pintor de Arcesilas donde se representan los castigos de atlas y de Prometeo. Hacia 550 a. C.

Fig. 290 Fondo de cáliz del pintor de *Kleomelos*. Técnica de figuras rojas. En este procedimiento inverso al de figuras negras el protagonismo de la silueta queda un tanto disminuido. La representación de las figuras toman apariencia de dibujo convencional, ya que las pinceladas, que definen los detalles de las figuras, tienen mayor peso o reconocimiento visual que el dintorno ennegrecido de la técnica de figuras negras. La superficie perfilada, la silueta queda desactivada y pierde relevancia en favor de la línea.

3. El on-off, el sí o no de Gombrich, ver *1.7. Relaciones figura y fondo. El encendido y el apagado.*

**Cualidad dramática en el tempera mento de las figuras al aproxima rse al concepto de silueta.**

Fig.291

Fig.291 Detalle crátera *francois*. Ayax lleva a hombros el cadáver de Aquiles. 570.aC.

En la técnica de figuras negras los perfiles se "recortan" con claridad del fondo iluminado del color la terracota rojiza. Las figuras se siluetean con barniz negro adquiriendo gran intensidad y brillantez, una vez aplicado el proceso de cocción de la cerámica.
En una segunda fase, se les aplican a las siluetas finísimas incisiones con un punzón(técnica sustractiva), para registrar en el dintorno de la figura a cada personaje de detalles anatómicos o cualquier otro accesorio que se define en negativo. Este añadido de dibujo imposibilita clasificar las figuras negras como siluetas puras.
No cabe duda que el temperamento de este arte pictórico se consigue desde la participación imprescindible del concepto de silueta. Ya que, a pesar de no serlo, parecen ser siluetas por tratarse de figuras que se proyectan de perfil lateral y al ser figuras reconocidas por el espectador como una misma masa unitaria que se recorta radicalmente del fondo de la vasija. Aunque presenten detalles en el dintorno de cada figura, dibujados con la técnica del esgrafiado, las representaciones de estos personajes de la cultura clásica se aproximan pues sobremanera, a la idea de silueta (la densidad de toda la superficie que se recorta del fondo es la protagonista, es el dintorno percibido como un mismo todo, como un recorte por el observador; al ser una figura monocromática y densa, los detalles parecen restar peso visual en la definición de la figura.

En la fig.292y fig.293 se puede observar cómo la silueta es independiente a las líneas esgrafiadas. La figura está representada por dos momentos el siluetear la pose dominando la proyección y un segundo que actúa por encima de la silueta y que consiste en realizar incisiones para dotar al personaje de detalles secundarios descriptivos y relevantes para su caracterización.
.

Fig.292. Ulises cegando a Polifemo. 500 a. C.

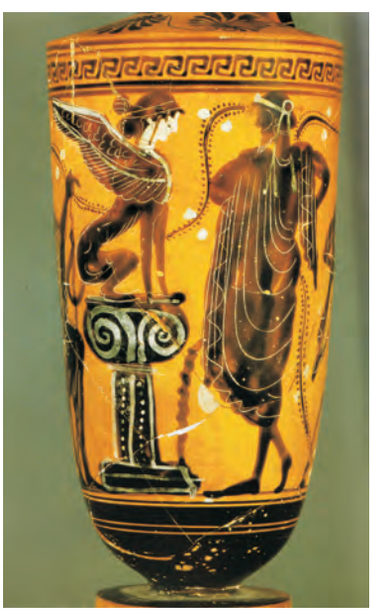


Fig.293. Representación de la esfinge y Edipo. 470 a. C.

Fig.294

Fig.295

Fig. 294 y 295. Observada desde la distancia o entornando los ojos, las finas incisiones interiores que registran los detalles anecdóticos que caracterizan a las figuras, desaparecen haciéndose visible solamente la rotundidad de la silueta y su pose dramática. Exponiendo su naturaleza épica.
El fondo del vaso parece ser un escenario iluminado que desde su neutralidad da cobijo a la acción teatral de los personajes que generalmente interpretan los relatos de la literatura clásica de Homero,
Fig. La composición plantea la acción a lo largo de una franja horizontal, secuencia que se entiende a manera de una tira de cómic..

Como ya se ha comentado, la silueta constituye para el diseño de las figuras de los vasos griegos, de igual manera que lo era para el arte primitivo y el lenguaje del jeroglífico, la quintaesencia de su propuesta gráfica, sobre todo para la denominada técnica de las figuras negras y en menor medida, también para las composiciones que han sido pintadas siguiendo la técnica de figuras rojas.
.

Lo relevante de las *figuras negras* en la cerámica griega es que son figuras representadas como una masa sólida, como una única superficie plana. Esta atención de representar las figuras desde la modalidad de silueta siguiendo un marcado perfil lateral, al igual que lo hicieran las figuras egipcias, en *los vasos* conduce al artista a renunciar a aquél estatismo para ensimismarse ahora en la interpretación libre donde la figura cambia continuamente de posición según la acción que esté realizando.[4] El artista resuelve la decoración de las vasijas con personajes de poses expresivas, que gesticulan y se mueven llenas de vivacidad. Esta interpretación de la acción, su cualidad narrativa, relaciona la representación en silueta con el interés por representar hechos en clave dramática. El uso de la silueta como protagonista, beneficia a la exposición narrativa. La figura monocroma dirige la atención a la acción, se destaca el valor de la gestualidad del personaje.

Dar el protagonismo a la silueta en el diseño de la pintura decorativa de la cerámica griega, potencia la cualidad teatral de estas singulares figuras, que se recortan desde un fondo siempre neutro. El resultado pictórico obtenido es de una estética que debe quedar relacionada con la tradición oriental de contar y representar, de interpretar historias propias de la arraigada tradición del teatro de sombras (ver *2.8. La animación de las siluetas. Siluetas en la narración teatral. Las sombras chinescas se introducen en Europa*), ya que probablemente, surge tras los contactos producidos con las culturas que provienen de Oriente; debido a la naturaleza comercial y navegante de la civilización griega[5], no es de extrañar que tuviera también cierta influencia y conexión. Entre la representación teatral del teatro de sombras oriental y la estética de los vasos vasos se detecta cierta similitud.

Fig.296. Detalle del vaso Francois. Pintado por Clitias es decorado por figuras negras organizado por distintas franjas, como si se tratara de continuas viñetas que exponen 270 figuras en acción.

Fig. 297. 580 a. C., Louvre, Paris. Gorgonas persiguiendo a Perseo.

4. Gombrich E. H.,*La imagen y el Ojo*, Debate, Madrid, 2000, p.p. 82-85.
5. No tenemos indicios del comienzo del teatro de sombras en el Extremo Oriente. Los primeros indicios datan de 121 a. C. El mito de la caverna de Platón escrito en el s. IV a. C. Es también un precedente para asegurar el conocimiento de estos espectáculos. Ver en relación a estas reflexiones capítulo *2.8.* Y Pons i Busquet Jordi, ... *El cine historia de una fascinación*, Fundación Museu del cinema-Col.lecció Tomás Mallol, 2002, p. 19

Los vasos griegos son producto de un trabajo hecho en colaboración. El alfarero elaboraba las vasijas que se sometían a una primera cocción para posteriormente ser decoradas por los artistas que elaboraban la composición pictórica. Los pintores griegos firmaban sus creaciones y son los primeros grandes maestros que con nombre propio podemos señalar en la atención del uso de la silueta. Artistas como Clitias, Execias, Lisípides, Hisquilos, Psíax, Eufronio, Eutímides, entre otros, se pueden proclamar como los primeros maestros en la utilización de la silueta. Son los ancestrales precursores de los artistas *siluetistas* o *profilist* ingleses.

De este procedimiento pictórico se obtiene un resultado que presenta dos lecturas claramente jerarquizadas. Por una parte, visualmente la figura se "lee" como una silueta rotunda y sólida, para en un segundo nivel en el reconocimiento visual de la forma, percibirse los detalles, débilmente representados con incisiones muy finas. Las marcas tienen poca presencia en la imagen resultante. Y por ello (aunque no se corresponde a la definición de silueta que no debe tener marcas en el dintorno) se perciben como tales. En una visión borrosa es más fuerte su configuración entendida como un todo, uniformada en color negro y que potencia la sensación de recortable, que el hecho de que también queden definidos los detalles en el dintorno de la figura como dibujo convencional.

Resulta llamativo que las figuras en la cerámica griega se alejen radicalmente de las altas cotas de naturalismo y por tanto de los cánones adoptados en la escultura griega y supuestamente en los murales que no llegaron a conservarse. En la decoración de los vasos se optó por trabajar en otra dirección, ya que la versión de la forma en silueta resuelve mejor el diseño ornamental de la cerámica griega. Y sobre todo, porque asume con mayor acierto su condición narrativa, siluetas que pertenecen a un relato mitológico o cotidiano, asociándose en mi opinión a la fortaleza de contar desde la sombra, con un legado oriental.

Como se dijo anteriormente, alrededor del año 530 a. C. aparece una nueva técnica de representación en el ornamento de los vasos griegos denominada pintura de figuras rojas. Bajo este nuevo estilo decorativo, las figuras son tratadas a la inversa que el tradicional estilo de figuras negras y una intermedia de un lenguaje mixto, combinando figuras negras y rojas y en algunos casos añadiendo el color blanco para rellenar algunas zonas (como por ejemplo el rostro de una mujer). Las figuras rojas quedan reservadas y muestran la textura y la luminosidad de la terracota. El nuevo procedimiento pictórico del estilo de figuras rojas devuelve las figuras a la luz que aparecen como siluetas en

negativo. El fondo denso, radicalmente oscurecido es quien se encarga de recortar las figuras.

La técnica de *figuras rojas* devuelve el protagonismo al dibujo, a la línea, a la representación convencional, en detrimento de la utilización del valor de la silueta en el periodo de *figuras negras*, trabajadas en negativo. Fig 298 y fig 299.

La silueta en el estilo decorativo de figuras rojas mantiene al igual que el de las figuras negras su potencia al mirar la cerámica desde lejos. Es decir, en una visión borrosa, totalizadora, donde los detalles desaparecen, donde los trazos fino no se identifican. En la percepción a distancia de las vasijas, la composición se reconoce como simples siluetas que se recortan del fondo. Figuras vivaces, monocromas, que también en un primer nivel de lectura, aunque menos presente, se identifican con el concepto de silueta. Cuando éstas son observadas más detenidamente pierden su globalidad y su rotundidad. Las figuras que parecen recortables sobre la piel de la cerámica a simple vista, pero al fijar la atención o al mirar de cerca, se perciben entonces como refinados dibujos donde el delicado manejo del pincel desplaza a la rotundidad de la siluetas de apariencia mínima y plana. La técnica de figuras rojas realmente contiene virtuosos dibujos. En esta técnica, de siluetas mostradas en negativo, pierde fuerza en favor del dibujo de línea clara.

Fig. 298. Pintor Kodros. kylix ático-figuras rojas.(430-420 aC). London-British Museum

Fig. 299. Hidria ática de figuras rojas. Pintor de Meidias. Hacia 420-400 A. C. Londres museo Británico.
La técnica de *figuras rojas* devuelve el protagonismo al dibujo, a la línea.

## 2.4. La renuncia a las figuras negras en el Medievo.

Hasta ahora se ha revisado cómo las culturas primitivas del paleolítico, neolítico y las grandes culturas de Egipto y Grecia nos legaron un prolífico imaginario de figuras proyectadas en silueta. La llegada del vasto Imperio Romano no aportará ninguna nueva evidencia a incorporar para el análisis de nuestro concepto. Si bien será aportará nuevos enfoques que marcarán la estética en los siglos venideros.

Las figuras representadas durante el periodo del arte pictórico romano se alejan voluntariamente de la apariencia bidimensional. Las figuras no son proyectadas ofreciendo radicales perfiles laterales como proponían egipcios en sus jeroglíficos y los griegos en la decoración de la cerámica. En esta ocasión, en los murales de las casas romanas, el artista se interesa por simular la tridimensionalidad espacial, apareciendo en las composiciones figuras generalmente en escorzo, dotadas de la ilusión del volumen y muy alejadas de la síntesis y de la bidimensionalidad de las figuras negras y rojas de los vasos griegos y siempre regladas por el canon clásico, heredado de la Antigua Grecia y que fue recogido por el arquitecto Vitruvio con el paradigma clásico del hombre inscrito en un cuadrado y un círculo.[1]

Europa entrará en el Medioevo bajo la influencia del arte romano y el bizantino, al que se le debe añadir la influencia que tuvo entrar en contacto también con el arte musulmán de concepción más abstracta debido a su prohibición iconográfica. La Europa de la Edad Media, tras la caída del gran Imperio Romano, verá nacer un primer arte común con el arte Románico y Gótico, periodos artísticos que tendrán lógicamente sus rasgos diferenciadores en función del territorio en el que se manifieste, pero que en todos ellos, la utilización de la silueta como concepto prioritario, será reclamado de manera muy escasa.

El esplendor del uso de las siluetas prehistóricas y siluetas en las primeras civilizaciones de la Edad Antigua, dará paso a diez siglos de poca utilización de este recurso gráfico si éste se revisa como concepto determinante para el diseño de las figuras proyectadas durante el arte medieval.

Está claro que la silueta se puede valorar siempre como concepto que participa en el dibujo de cualquier figura en toda época si ésta, evidentemente, se revisa "cegándole" los detalles que se encuentran en su dintorno, obviando la información que se proyecta en el interior de la figura y reconociéndose por tanto, como una masa unitaria y siempre identificable para el observador. Ya que, en estos términos, la silueta forma siempre un

1. Bordes Juan,*Historia de las Teorías de la Figura Humana*, Cátedra, 2003, Madrid. P. 211.

indisoluble tándem con la propia definición de figura, llegando a ser en esta versión reducida, la misma cosa que la silueta. Y desde ahí siempre se podrá extraer particulares consideraciones.

Tras la sustitución de la cultura clásica en Occidente, debido a la llegada de la cultura cristiana o islámica (en su caso); la silueta como figura negra (Grecia) o la silueta entendida como signo (Egipto) quedará desterrada de las representaciones pictóricas como recurso gráfico protagonista. La silueta parece ser sólo considerada como un concepto intrínseco a la acción del dibujo de una figura, durante el extenso periodo medieval (S. V al siglo XV). Y menos preciado como versión de la forma en sí misma (que sólo se usará para asociarse con el mundo de las sombras). Las representaciones de las figuras medievales se caracterizan por la frontalidad de las figuras, contrariamente a lo que ocurriera en Egipto y Grecia.

La Edad Media recupera el arte normalizado desde la geometría y la repetición de fórmulas. Se trata de una representación conceptual, de naturaleza espiritual, que se independiza de la imitación de las formas naturales. La geometría, vital durante el desarrollo del Arte Románico, tiene una función "anagógica" es decir, se acude a ella con el objetivo de posibilitar, por medio de complejas y ocultas operaciones matemáticas, la contemplación con el orden divino[2] La geometría es vehículo para aproximarse a Dios.

*Fig. 300 .Maiestas Domini*, apóstoles y escenas de la vida de San martín. Pintura sobre tabla. Principios del s. XII. Iglesia de Sant Martí, Cerdaña.
Quizás lo más característico de la silueta en los personajes medievales sea su forma de campana. Adopta una forma característica debido a la representación sintética del ropaje y de sus pliegues, así como a la posición de las manos y de los brazos generalmente muy unidos al cuerpo. Además del remate del personaje con el círculo de la aureola sobre la cabeza; signo que proyecta su condición sagrada y por la posición en forma de "v" invertida rematando la figura por debajo, dándole una singular y esquemática apariencia a la silueta.

El arte medieval (en el desarrollo del románico) adopta el principio geométrico como organizador de la figura y la representación de naturaleza pictográfica que ya reguló el arte pictórico egipcio. Pero ahora, en el arte cristiano se le aplicarán unos cánones de orden simbólico, que contienen el misticismo que a su vez se nutre de la Cábala y de una geometría críptica.[3]

La figura pierde la preferencia de ser representada desde la primacía del perfil lateral y las que abundan en el arte pictórico de este primer periodo del medioevo son las figuras

2. Gómez Molina Juan J. (Coord.), *Máquinas y herramientas de dibujo*, Cátedra, Madrid, 2002. En Capítulo II, Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación.* P. 104
3. Bordes Juan, *op.cit.,* P. 213.

que se proyectan frontalmente. Se entiende que las figuras cuando son dibujadas de frente (al registrar más masa corpórea) son más idóneas para ser diseñadas incluyendo claves geométricas; es deci, más adecuadas para ser proyectadas en términos de simetría, equilibrio, etc... Fig. 301 y fig. 302 ya que de frente la figura ofrece un plano con mayor superficie, proyecta más masa corpórea.

Recordemos que el concepto de silueta durante el Neolítico planteó un proceso de abstracción de las formas en tanto que expresaban la capacidad transformadora del Hombre recolector y ganadero. Ahora en la Edad Media el realismo alcanzado en la Antigüedad Clásica se anula en favor de una figura de silueta frontal dibujada siguiendo unas complejas estructuras simbólicas y geométricas, que tienen el objetivo de ser reflejo de su vínculo divino. Así pues, el sistema de representación medieval se basa nuevamente en métodos conceptuales (utilizando un lenguaje sintético de formas estereotipadas, que contienen una matemática oculta de riqueza extraordinaria).

Fig. 301. Cuaderno de Villard de Honnecourt, siglo XIII.
Revelador de este indudable participación de la geometría interior que regula las figuras y las composiciones del Arte medieval son los dibujos de Villard de Honnecourt. Las figuras dejan al descubierto la geometría interna que los regula.

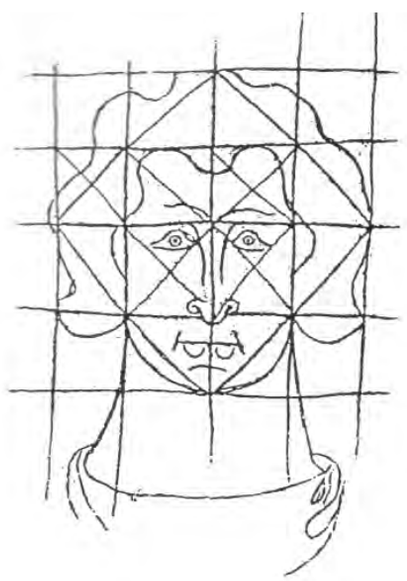


Fig. 302. Dibujo del cuaderno de Villard de Honnecourt que expone un esquema geométrico para dibujar una cabeza.

En la iconografía medieval no hay lugar para representar las pasiones o emociones que tanto cautivaron a la imaginería clásica. Lo que importa ahora es conseguir presentar las imágenes religiosas alcanzando un exitoso grado de legibilidad. Para así, afianzar las doctrinas cristianas a los fieles analfabetos. Es pues éste un discurso gráfico con marcado carácter educativo, lo que prima es la claridad expositiva, su objetivo es la doctrina. Pero a este objetivo se le debe añadir este fuerte carácter de signo simbólico comentado que

define sus proporciones en base a unas correspondencias entre la simbología y geometría Fig. 301- 304. Las formas se sintetizan para ganar contundencia significativa. El arte medieval renuncia a reflejar el drama, el acontecer de la vida, las instantáneas de los acontecimientos para apostar nuevamente por un arte pictográfico.[4] Una figura rígida, de silueta nuevamente inmutable.

Fig. 303. I.B. Con el fin de evaluar su cualidad estructural geométrica sobre la representación de la figura de Cristo de la fig. 300, planteo una aproximación posible en la construcción de su silueta, eje de simetría, altura modulada por un círculo, etc., con el fin de demostrar la participación activa de la geometría oculta y su carga simbólica. Por ejemplo, la simbología que contienen los dos círculos que envuelven la figura de *Cristo en Majestad* y que representan la unión de cielo y tierra. En su intersección, se obtiene la figura de la mandorla o almendra, signo conocido como la *vesica piscis*.

*vesica piscis*.

Fig.304. Abside de San Clemente de Tahull. 1123.

Fig. 304-bis. IB. Misma propuesta de aproximación a unas reglas estructurales internas a modo de ejemplo sobre esta reproducción del pantocrátor de la Iglesia de Tahull.
El Cristo con su característica pose bendice con la mano derecha y con la izquierda porta las escrituras. La figura queda representada en la almendra, figura geométrica y simbólica y se diseña a partir también de geometría criptada y de fórmulas estereotipadas.

Las figuras del arte románico vuelven a adoptar la quietud inexpresiva del arte egipcio perdido en la cerámica griega, adquiriendo un valor de pictograma simbólico que pretende ser la escritura para los iletrados. La geometría y la bidimensionalidad definen el diseño de las figuras. Se trata de un dibujo de líneas simplificadas y de colores distribuidos en los distintos planos distribuidos a partir de una geometría oculta. La silueta pierde todo protagonismo alcanzado en épocas anteriores durante el extenso periodo del arte medieval en favor de la síntesis y la geometría mística.

La iconografía medieval consiste en imágenes centradas en su valor comunicativo y por tanto, están carentes de cualquier sorpresa o reflejo de instantaneidad. Hay un interés por representar el "qué" pero no el "cómo" de los hechos. No es la narración pormenorizada de la vivencia del relato lo que se busca ahora, sino lo que interesa, es la presentación estable del hecho, su valor doctrinal. Asumiendo una representación que da a las formas un sentido conceptual. Se trata de un sistema similar al egipcio (pictográfico) pero en él no destaca la operación de siluetear, que ya no es protagonista en la representación de la forma, al perder, sobre todo, la imposición de ser representada la figura desde su perfil lateral. Si en el arte egipcio, el contenido debía ser comprendido con el aprendizaje de descifrado de las distintas siluetas dentro de un sistema escrito, en el arte románico el objetivo será comunicar la idea esencial y la apuesta por una configuración estática y de significado simbólico de las figuras representadas. Si en el

4 Gombrich E. H. Arte e ilusión, GG, Barcelona, 1979., P.p. 141-143. Y ver también Gombrich E. H., La imagen y el ojo. Op. Cit. Pp88-89.

arte pictórico griego de los vasos, la pose dinámica de las figuras es fundamental para representar la acción dramática; la geometría, lo inexpresivo de las figuras de la pintura medieval y su estructura estable restan importancia al lenguaje corporal que apenas tiene aquí relevancia.

Pero la diferencia más notable con la siluetas griegas está quizás en la ausencia de la utilización de la silueta negra; rellenada y presentada como un sólido, como una unidad gráfica contorneada. El olvido de la silueta como forma opaca en el arte medieval puede entenderse por la negativa asociación que tiene el concepto de silueta con la figura que es presentada en sombra. La figura en sombra y la figura en silueta no encajan con las doctrinas de la época, ya que en el pensamiento cristiano, el mundo de las sombras, el reino de las tinieblas, queda relacionado con lo demoníaco. Las figuras negras, pertenecen a la oscuridad, se encuentran opuestas a la luz de Cristo, mientras que Dios es luz, el Mal reside en la tinieblas del infierno.[5] Los personajes eran representados con una aureola o círculo de luz, símbolo que explica su naturaleza sagrada.

Fig.305. La última cena detalle del retablo de Sijena. Pintado por Francesc Serra. Temple sobre tabla.
Se percibe con claridad como la pintura Gótica atiende a la expresión de las emociones y se interesa por la instantaneidad del momento. Los personajes expresan su condición "iluminada" acorde con el simbolismo cristiano con la aureola sobre la cabeza. En la parte izquierda aparece Judas que a causa de su traición lleva adosada una silueta negra demoniaca sobre su espalda y carece del halo, que sí tienen el resto de los apóstoles sobre su cabeza.

Fig.306. Hermanos Limbourg. *La tentación de Cristo*. Les très riches heures du Duc de Berry. c. 1416.
Esta ilustración de 1416, representa la tentación de Cristo por el diablo. Éste es representado por una figura negra. Y al tratarse de una miniatura apenas contiene detalles, sólo el brillo de los ojos. El castillo que aparece es el castillo del Duque de Berry donde los tres hermanos Limbourg se alojaron y simboliza las riquezas del mundo, una de las tentaciones.

5. Ver el Evangelio según San Juan 8:12. "Yo soy la luz del mundo; el que me siga no caminará en la oscuridad, sino que tendrá la luz de la vida."

Superado el arte Románico, el arte pictórico en el Gótico volverá poco a poco a interesarse por la representación cada vez más realista[7]. La pintura al perder su lugar en la nueva arquitectura, deja su protagonismo en favor del tratamiento de la luz y por tanto al interés por el diseño de las vidrieras. La pintura gótica es menos doctrinal y tiene menor presencia que en la época románica, las figuras empiezan a adquirir poses y expresiones en los rostros de los personajes que se representan y se va perdiendo la calculada y hermética composición.

Asimismo, se debe tener en cuenta por su implicación con el concepto de silueta, el nacimiento durante la Edad Media de una gran variedad de signos que eran usados para que las distintas corporaciones, linajes y distintos gremios pudieran ser reconocidos. Se trata de signos que pueden entenderse como los padres del diseño de identificadores visuales en la imagen corporativa de corporaciones e instituciones que abundan en el paisaje urbano de nuestras sociedades actuales. Esta nueva vertiente de la figura que se siluetea para formar parte del lenguaje de símbolos son los diseños medievales de emblemas y blasones, que madurarán hasta ser un factor importante en el uso de la silueta en nuestro siglo, convertidos ahora en símbolos corporativos de entidades empresariales.

La atención al lenguaje sígnico y simbólico durante el extenso periodo de la Edad Media encuentra muchas imágenes que se proyectan en su versión más simple, y nos ofrece un aluvión de figuras representadas bajo mínimos, en términos de silueta debido sobre todo a su técnica gráfica precaria (incisión, grabado en metal, tamaño en miniatura del signo etc.).

Ejemplo de estos signos próximos a la silueta, son la gran cantidad de imágenes que se localizan en las distintas marcas gremiales. Estas *marcas de comunidad* y *signaturas*[6] que inicialmente parten de referentes figurativos a lo largo de los años, van adquiriendo un aspecto cada vez más abstracto, identificándose como meros gráficos. Como el concepto de silueta se destaca como aquella figura identificable, como la figura perfilada que se define a través de un contorno específico y se separa de un fondo, en realidad, cualquier gráfico esquemático que se reconoce exclusivamente como un recorte figurativo exclusivo, como una superficie bidimensional unitaria con significado propio, puede considerarse como silueta. Y por tanto, aquellos signos medievales que marcan los objetos con la representación de figuras de silueta identificable, y que pueden expresarse en su versión más elemental ( sin perder su capacidad significante) pueden citarse también en esta investigación. Los signos y marcas a menudo se presentan en silueta al ser representados en técnicas gráficas que dificultan la incorporación de

6. Frutiger Adrian, *Signos. Símbolos. Marcas. Señale*s, GG, Barcelona, 1999, pp 225-258.

detalles en la figura, como ya vimos en algunos casos, como en el jeroglífico egipcio, o en las incisiones en la cantera (signos de canteros), en las figuras proyectadas desde el proceso artístico del nielado para decorar distintos objetos metálicos como las armaduras o los escudos en la orfebrería medieval, etc.

La figura de la Cruz o la Media Luna tan importantes en la Historia de la Humanidad, los signos de la alquimia que expresan un ordenamiento universal secreto, los signos zodiacales, pueden presentarse en su versión más elemental como figuras en silueta, sin que ello reste capacidad de significación al signo simbólico, al contario se muestra de manera más contundente. En los distintos símbolos el reconocimiento de su específica silueta básicamente se encuentra su valor significante. Lo que importa es la configuración formal básica que permite interpretar el mensaje que se le debe atribuir a la señal y que generalmente es dependiente del conocimiento previo de un determinado código.

Los símbolos heráldicos o escudos de armas de nobles y reyes Fig.307-308 , los signos gremiales que pronto se colgaron en vertical sobre las fachadas de los talleres de artesanos para ser reconocidos en las estrechas ciudades medievales, proporcionan un nuevo sentido de identificación simbólica de la imagen. En la diseño de la Heráldica, prima el uso del color corporativo y la iconografía tiene que ser sintética y de fácil reconocimiento. Aunque son figuras convencionales, el concepto de silueta (el perfilado lateral sólido de la figura en cada diseño) tendrá mayor presencia que los atributos formales en cada caso, ya que éstos serán símbolos emblemáticos aplicados en diversidad de soportes; estandartes, escudos volumétricos, documentos, etc. Y son diseñados para ser identificados, recortados con facilidad por el observador.

Fig.307. El Armorial universal del heraldo Geldre Claes Heinen. Página dedicada a Flandes. En el escudo vemos el León rampante tan característico, nótese la importancia que tiene la cualidad de recorte de la totalidad de las partes de la figura (su silueta) en la propuesta de su diseño. También se puede observar el dibujo de la silueta de la flor de lis en el primer estandarte en la parte superior de la lámina. *Armorial de Gelre*.1370-1395. Biblioteca Real de Bruselas.

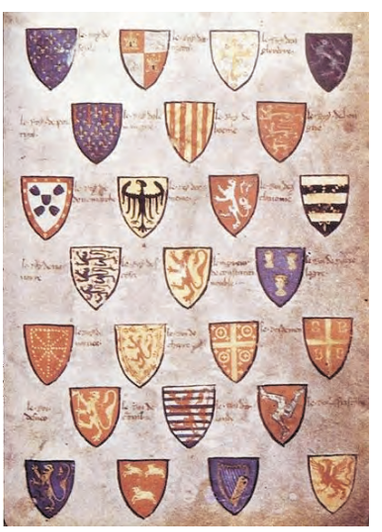


Fig.308. *Armorial Wijnbergen*.1265-1288. Real Asociación Neerlandesa de Genealogía y Heráldica, La Haya.

Fig. 309. Armorial *Equestre Toison de Oro.* El Duque de Brabante. Antiguo ducado situado entre los Países Bajos y Bélgica.Bibliothèqe Nationale de France. Paris.

Fig. 310. Armorial de "Le Breton". Figuras de animales: águila, león pasante y rampante, peces, pájaros, objetos: hachas, cruces, o motivos florales: flor de lis, dotan de identidad a los distintos linajes y familias y tienensu desarrollo en los escudos de armas en la Edad Media.

Fig. 311. Manuscrito de Heidelberg (Codex Manesse) Iluminado entre 1305 y 1340 en Zúrich por encargo de la familia Manesse.
El uso de las armerías en la Edad Media, puede reconocerse en batallas y torneos. Al tener tapado el rostro por la armadura era necesario la identificación del guerrero. El *escudo* es el elemento central en las *armerías*, se combate en representación del escudo.

En los Escudos de Armas, en el diseño de los blasones destacan las figuras de la flor de lis, el águila o el león rampante o pasante, cruces y castillos, figuras que ofrecen un reconocimiento rotundo de su silueta. Su identificación eficaz es aquí lo fundamental.

Las figuras simbólicas están diseñadas para poder ser reproducidas e identificadas con facilidad, su forma tiene que tener la cualidad de no perder su capacidad de identificación en sus múltiples aplicaciones, lo que implica diversidad de soportes y técnicas de representación. Las figuras debían servir para reconocer al individuo, o a un determinado colectivo; por asuntos de vida o muerte (en el campo de batalla) eran aplicados sobre los escudos forjados, labrados en piedra sobre las fachadas de palacios, representado sobre las telas de trajes y banderas o en pequeña escala en documentos y monedas. Esta diversidad de distintas aplicaciones en algunos casos sólo permite representar la iconografía heráldica de manera básica, sin ornamento bastando con que hiciera su papel de señal identificativa. Así es que debían sobre todo, la imagen simbólica debe tener una silueta con la capacidad de ser recortada sin perder su valor identificativo, su diseño formal es dependiente de esta consideración; las figuras debían adoptar una característica forma o pose. Buen ejemplo de esto puede ser la silueta-pose usada en el diseño de la figura del León rampante, o las alas abiertas con las plumas perfiladas y la

cabeza de perfil lateral en la representación del águila imperial.

Con la irrupción del Renacimiento la Historia de la Imagen da un vuelco determinante. Del dibujo de figuras estereotipadas medievales se pasa a las representaciones que buscan y consiguen representar definitivamente la ilusión óptica de la tridimensionalidad.

Aunque nada evidente, como veremos más adelante, el concepto de silueta en el dibujo renacentista vuelve a tener mucha importancia. El dibujo deja de ser un esquema normalizado y se entenderá como un proceso para aprehender la realidad. De hecho, si la silueta participa en el plausible dibujo renacentista en términos de imitación óptica de la realidad también así lo hará en el aprendizaje del dibujo.

En definitiva, el análisis de la Edad Media nos ha servido para afianzar la relación de la silueta con la representación de lo siniestro y por otra parte en su valor como figura, que desde su cualidad de recorte y eficaz aplicación en distintos formatos (versatilidad en la reproducción del signo en diferentes tamaños y soportes sin comprometer su capacidad significante y legibilidad), será el concepto clave que servirá para diseñar las imágenes simbólicas en escudos y blasones; lenguaje iconográfico que se sigue utilizando en la actualidad.

## 2. 5. La silueta en la Pintura holandesa. El Bosco y Brueghel.

La Pintura en la Edad Media renuncia a la representación de figuras negras ya que lo oscuro queda asociado con el Mal y aparecía como vimos en la fig. 305 y fig.306 para representar únicamente a seres maléficos que aterrorizan y que están lejos de la "luz" de Cristo.

En el siglo XV, El Bosco 1450 (?)- 1516, presenta pinturas que retratan tal consideración y que todavía contienen los preceptos de la pintura holandesa medieval. A menudo se localizan figuras descritas por una inquietante sombra. Representa el infierno ( *El carro de Heno* fig.312, *Tríptico las Delicias, Los siete pecados capitales- círculo del infierno, Visiones del Más Allá)* en donde aparecen figuras oscuras, personajes silueteados que siembran el terror en la escena. La silueta como figura en sombra es utilizada con maestría para representar a apocalípticos seres demoniacos. Son muchas las figuras silueteadas en el fondo de las escenas infernales que tardará un tiempo en despojarse de esta asociación con figuras de la Oscuridad (S. XVIII).

La pintura de El Bosco aún eran reflejo del sentir del pensamiento del Medievo, que a diferencia de la nueva actitud de fe optimista que surgía en el Renacimiento italiano en

este mismo s. XV, en el norte de Europa seguían una temática aleccionadora, que ilustraba las consecuencias de vivir en el pecado.[1]

El Bosco hace uso del concepto de silueta con determinación en sus composiciones pictóricas, usándolo como recurso para proyectar en la psicología del espectador la sensación de miedo. Ya que las figuras indefinidas siempre han sido una recurrida opción formal para inquietar al observador. La aparición casi anónima de la figura provoca gran impacto, proyectando sensación de inseguridad en el espectador. La silueta negra proyecta la identidad desconocida. No hay mayor pánico que no conocer a nuestro adversario. En el mundo oscuro nos encontramos ciegos e indefensos.[2]

También el pintor flamenco Pieter Brueghel ,a mediados del s. XVI, representa escenas de parecida iconografía que la de El Bosco. Brueghel (1525-1569) también ilustra aquella religión tremendista, apocalíptica y supersticiosa de la fe medieval que iba tocando a su fin en obras como *La caída de los ángeles rebeldes, Dulle Griet, El triunfo de la muerte*.

Fig.312. El *carro de heno* (Tríptico).
En los cuadros de El Bosco abundan las figuras negras: cuervos y figuras demoníacas inundan las escenas sembrando pavor y justicia entre la muchedumbre. La mayor parte de estas figuras no son siluetas; presentando en la piel texturas de raros anfibios cuando éstos son presentados en primer plano. En la lejanía, en el tercer plano de la escena, sí podemos disfrutar de misteriosas y amenazantes siluetas. En las construcciones infernales se perciben castigos a los condenados, aparece el motivo del ahorcado.

Fig.312. Bis. Detalle

Fig.313. Silueta de un cuervo sobre un acantilado. *Visiones del Más Allá*. (Detalle del Infierno) Óleo sobre tabla, 86,5 x 39,5 cm.

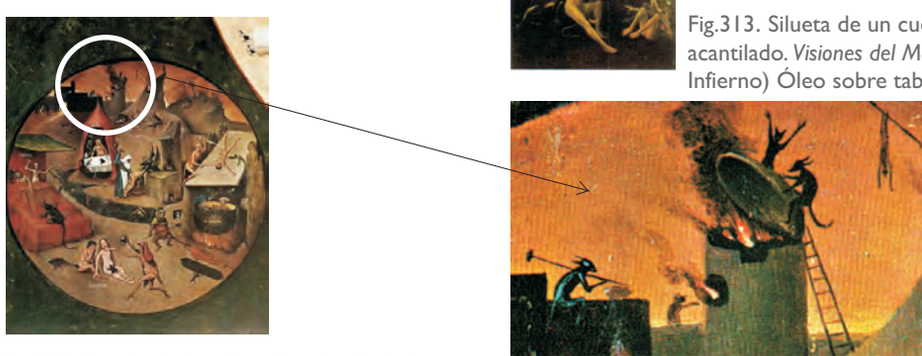


Fig.314. Detalle de *Los Siete Pecados Capitales, círculo del Infierno*. El Bosco.

1. Bosing W., *El Bosco*, Taschen, Colonia, 2000, p.25
3. Hagen Rose_Marie y Hagen Rainer, *Bruegel*, Taschen, Colonia, 2000, p.63
4. Ibídem, p.50

Pero en los cuadros de este notable artista de la pintura holandesa la silueta es utilizada de manera diferente, más enigmática, de manera más conceptual. En el plano del fondo, como así también sucede en la naturaleza, las figuras debido a la suma de atmósfera muestran las figuras en silueta. Pero Brueghel le da un sentido más amplio. Atraído por un discurso simbólico (como en el caso del cuadro *Los refranes neerlandeses*) Brueghel le da a la silueta un contenido más literario, la utiliza como insinuación, como pista de que la figura contiene un sentido un poético. Al valor descriptivo de la figura en la lejanía que se percibe en silueta también le aporta un contenido insinuado.

*Fig. 315 . Brueghel. Los cazadores en la nieve*

*Fig. 315 bis. Los cazadores en la nieve* (detalle). Las figuras parecen exteriorizar el aislamiento y la pesadumbre del invierno. La gama oscura elegida en la representación de los seres animados contrasta sobre manera con el blanco de la nieve y el azul grisáceo del paisaje

*Fig. 316. Paisaje invernal con patinadores y trampa para pájaros.*
Interesante propuesta de comparativa de siluetas para realizar un juego simbólico.

*Fig. 316 bis. Detalle. Paisaje invernal con patinadores y trampa para pájaros.*

En muchas ocasiones este pintor trata las figuras como si fuesen recortes dentro de un paisaje tridimensional, los personajes aparecen en silueta para introducir un contenido enigmático. En el cuadro *Los cazadores en la nieve* fig. 315 se ha sugerido que el tratamiento oscuro o negro de los seres animados de la escena (pájaros, árboles y personas) traducen la idea de que el invierno trae consigo el aletargamiento y la muerte.[3] Una gama sombría presenta a los cazadores que sólo han cazado un zorro, al fondo una multitud de patinadores y en medio de la escena dos pájaros negros que empujan la vista del espectador hacia el fondo del cuadro.

En *Paisaje invernal con patinadores y trampa para pájaros* fig. 316 realiza un inteligente uso de la silueta como presentación genérica de la forma. Atraído por el mensaje que se puede entrever sutilmente de la imagen, Brueghel recurre a comparar siluetas. En el centro de la escena del cuadro quedan igualados en escala y se confunden en forma la figura de los pájaros con la de los patinadores. Los pájaros revolotean amenazados por una trampa mientras que las personas no son conscientes del peligro de patinar sobre el río congelado. No sólo se trata de un paisaje de invierno, parece que el artista ha querido recordar al espectador que los peligros acechan constantemente.[4] El significado de la escena parece ser una invitación a la prudencia.

## 2. 6. La silueta en el Renacimiento. Memorizar el gesto y la aportación de la silueta en el aprendizaje del dibujo.

El periodo del Renacimiento (s. XV y XVI) es determinante para entender la estética y la Historia del arte occidental y también lo es, para comprender aquellos mecanismos procedimentales que se activan en el dibujante en la obtención de la capacidad de representación figurativa de las formas naturales.

El concepto de silueta y el aprendizaje del dibujo.

Llegados a este periodo artístico, la revisión del Renacimiento nos puede servir aquí para preguntarnos qué grado de implicación y qué relación se puede encontrar entre el concepto de silueta y la enseñanza del dibujo naturalista. Ya que una de las hipótesis principales de este estudio plantea que la silueta entendida como concepto, forma parte (como se comentó en las páginas iniciales) del aprendizaje y del control efectivo de las figuras representadas desde el dibujo a mano alzada.

Siguiendo el hilo de esta reflexión, nos hacemos las siguientes preguntas al observar las experiencias gráfico-plásticas y el asombroso avance conseguido en las capacidades representativas que el dibujo renacentista nos ofrece: ¿Qué importancia ha tenido el concepto de silueta en la conquista de la tercera dimensión simulada dentro de un campo bidimensional? ¿Ha sido la silueta un factor determinante en los logros de la representación mimética de la realidad? ¿Participó realmente el concepto de silueta como concepto consciente en el avance de la pintura renacentista? ¿Es la silueta un concepto a tener en cuenta en las capacidades conseguidas para la "fiel" representación de la realidad en la pintura occidental?

Estas preguntas están en sintonía y surgen tras la lectura de las polémicas investigaciones que defienden el uso de la ciencia de la óptica en la Historia de la Pintura. Estos logros alcanzados desde la primera mitad del siglo XV por artistas de la talla de Durero, Leonardo da Vinci, Giorgione, Rafael, Miguel Ángel, etc. son fechas coincidentes a la

invención de las lentes y espejos[1]. Estas investigaciones que señalan la tecnología disponible, a las lentes, como causa fundamental para alcanzar el nivel mimético de la realidad de la pintura renacentista, influyó sin duda en las capacidades de imitar la naturaleza en una superficie bidimensional, quedando documentada, como veremos, en varios escritos de la época en personajes tan destacados como Alberti o Leonardo da Vinci.

El concepto de silueta y su relación con el calco y la memoria.

La pintura durante el período del Renacimiento, entre otras cosas ,busca y consigue la representación ilusoria de la realidad natural, logrando la representación espacial (perspectiva) que es capaz de emular la intervención de la luz y por tanto imitar la tridimensionalidad de las formas que son representadas sobre el lienzo y esta capacidad está ligada, claro está, también al proceso de dibujo y al sistema de aprendizaje que capacitó a sus artistas. Más que el retorno a las propuestas estéticas clásicas, el Renacimiento se centra en los ideales humanistas y en investigar para conocer su entorno real.

Debido a la incursión de espejos y lentes en los talleres (siguiendo la tesis de *Hockney*[2], ) y a causa de la asombrosa capacidad analítica, a la aparición de la nueva técnica de pintura al óleo y debido sobre todo, a la especialización de los pintores de aquel momento, se consigue representar definitivamente la realidad miméticamente con gran maestría. Se logra obtener la capacidad de imitar la naturaleza como nunca antes se había visto. Se consigue imitar, al fin, con una similitud asombrosa, nuestra realidad circundante.

Nuevos instrumentos ópticos aparecieron durante el desarrollo del Renacimiento, siendo estos instrumentos un asunto de estado. La incursión de estos objetos tecnológicos en el arte, objetos especulares de elevado coste, fabricados en Nurenberg, Alemania, o en la isla de Murano en Venecia, eran a su vez un secreto científico celosamente guardado.[2] Ya que las lentes, quedaban relacionadas con la astronomía, las artes militares y con el poder de reproducción fiel de la imagen, lo que sin duda iba relacionado con el poder y la información confidencial.

Aunque no abundan en las investigaciones disponibles de este período, el análisis de la influencia de la tecnología disponible en la imagen resultante, lo cierto es que la capacidad de representación de la realidad viene ligada a estos nuevos instrumentos y a los nuevos procedimientos que se derivan de éstos y que serán perfeccionados durante el Barroco, quedando finalmente documentado su uso en esta época con pintores como Vermeer[3] y Caravaggio.

Desde la utilización de las superficies transparentes para el calco (papeles impregnados

1. Hockney David, *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros, Destino, Barcelona, 2001*.
2. Ibidem, p.14. En tiempos donde proyectar una imagen se podía relacionar con la magia y por tanto su posibilidad de considerarse herejía. O también como objeto de poder de estado y comercial. El cristal de Murano en Venecia gozó de gran esplendor.
3. Ibidem, p.224.

en aceites para ser un soporte translúcido y poder entrever el objeto que es colocado detrás de éste) o por medio de la utilización del conocido fenómeno de la cámara oscura (que a través de una lente se proyecta la realidad natural en una pared de una habitación o cámara con gran nitidez) y otras ayudas ópticas como la utilización del vidrio o espejos planos (empleado para el encaje de las formas en perspectivas) es posible el "simulacro de la realidad" con tanta destreza.

El artista renacentista observó y controló el gesto gráfico para después memorizarlo y ser dibujado a mano alzada. Analizó con mucho rigor su entorno natural y su aprendizaje dependió de las enseñanzas recibidas en determinados talleres donde los artistas debían recibir formación específica, complementada en general, por casi todos los maestros del momento, en viajes de formación al norte de Italia (mayor productor de vidrios y espejos de la época).

En tiempos del Renacimiento, dichos materiales y tras la aparición de nuevas técnicas de traslación de las medidas de una figura (por medio de superficies transparentes o proyecciones al plano del cuadro) se promovieron la construcción de herramientas y aparecieron diversas máquinas de dibujo[4] que enseñaron al artista a cómo mirar la naturaleza. A través de la intermediación de estos revolucionarios instrumentos ópticos que auxilian a los artistas en la acción de dibujar, el pintor pudo entender mejor el fenómeno de la visión humana y así imitarla. Registrándola en un lienzo, controlando definitivamente la complejidad del dibujo.

De esta manera, la operación de calcar permitía estudiar y memorizar las medidas que eran recordadas bajo un determinado esquema, que debía acudir siempre en ayuda del dibujante avezado cada vez que observaba un nuevo modelo. Se adquiría así, bajo este procedimiento de aprendizaje a través del calco, un gesto gráfico que servía de aproximación al modelo que se dibujaba. Es decir, el gesto era clasificado como un repertorio gestual tipológico. El artista acudía a él para apoyarse como esquema, al enfrentarse a cada nueva forma que se dibujaba.

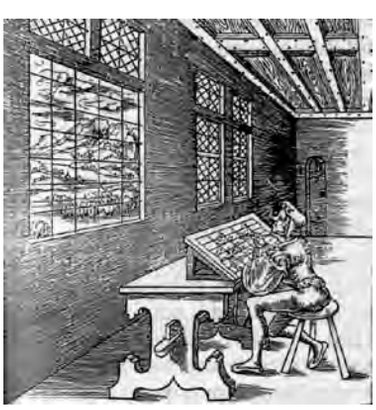


Fig. 317. Mirar el paisaje desde una ventana cuadriculada, permite controlar al dibujante las medidas de las formas y traspasarlas a un soporte cuadrículado y seguir su contorno según la posición que ocupa en cada cuadrante o coordenada. Recuérdese la cuadrícula utilizada según el protocolo de contorneado en el arte de los jeroglíficos egipcios.

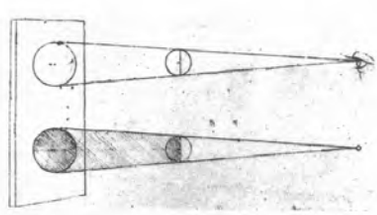


Fig. 318. Leonardo da Vinci. Estudio de proyección de sombra, La sombra poyecta una silueta en el papel. 1942.

*4.* Kemp Martin, *La ciencia del arte* , Akal, Madrid, 2000 y en Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación*, en Gómez Molina J. (Coord), Máquinas y herramientas de dibujo, Cátedra, Madrid, 2002.

La aparición de estos materiales significaron evidentemente una revolución en las capacidades ópticas del hombre, y provocaron un cambio radical, casi repentino, en las técnicas pictóricas y por tanto en los resultados obtenidos por aquellos artistas holandeses e italianos de la época. El artista ahora contaba con las enseñanzas que proporcionaban las proyecciones obtenidas con el uso de la lente que le permitía analizar, comprender y adquirir los *ademanes formales*, el gesto en base a una determinada medida que contornea las distintas figuras .

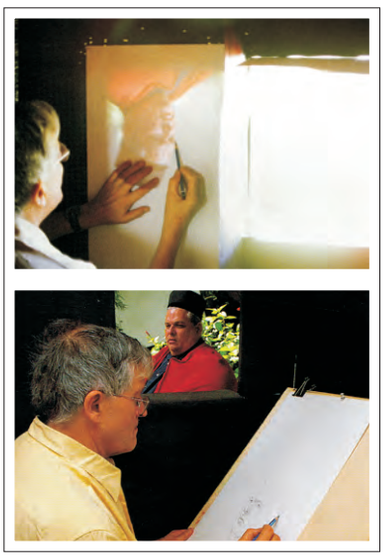


Fig. 319. El pintor David Hockney recrea su hipótesis de cuál era el procedimiento de análisis de la pintura de un retrato en el Renacimiento.

Fig. 320.. Leonardo da Vinci ilustró esta escena de una escuela de dibujo, Estudio de proyección de sombra., Fol.90 del codex Huyghens.

La tecnología y el proceso pictórico, sumado lógicamente al planteamiento humanista, cambió el rumbo y los intereses de la representación visual en Occidente. Esta consideración se mantuvo prácticamente intacta en el dibujo hasta la consolidación de la fotografía y las vanguardias históricas.

Durante el periodo renacentista, el arte y la ciencia caminaron de la misma mano y se avanzó notablemente en el entendimiento científico de la visión y en la capacidad de poder controlar la proyección dirigida del haz de luz.

Se dejó atrás la pintura simbólica cargada de formas estereotipadas tal y como ya analizamos en los períodos artísticos de la pintura egipcia, griega y medieval. Ahora la nueva pintura, con la revolucionaria técnica de la pintura al óleo, rivalizará en imitación con las formas de la naturaleza. De la pintura simbólica medieval se pasa a una pintura "científica", óptica que imita con garantías la ilusión de la tercera dimensión en el plano del cuadro.

Cuando aparecieron estos nuevos intereses y los nuevos instrumentos ópticos, la pintura pudo recoger, captar o atrapar por medio de un procedimiento de calco las formas naturales con asombrosa exactitud, Fig. 317 - 320.

Además a las lentes y espejos, hay que añadir la directa operación de dibujar calcando la sombra arrojada que se proyecta como se detallará más adelante Fig. 320.

Así es que bajo la intervención de distintos procedimientos, se logró el seguimiento fiel de la línea de contorno de la imagen proyectada dentro del plano del cuadro y su posterior memorización. El dibujo es una cuestión de conocimiento, estudio, ensayo y por supuesto, habilidad. Mirar a través de un artefacto como la cámara oscura permite conocer y controlar con exactitud la relación de medida de las cosas. De esta manera se consiguió imitar la compleja realidad en un plano bidimensional con una madurez espectacular, jamás antes conseguida. Desde la aparición de las superficies transparentes, el pintor pudo aprehender, medir, percibir y registrar las formas de la naturaleza con absoluta precisión. El vidrio jugó aquí un papel clave.

Si en la capacidad definitiva del artista dibujando de manera realista, participaron estos nuevos procedimientos que mediaban entre el modelo y el dibujante; habrá que preguntarse qué relevancia tiene el concepto de silueta en este nuevo contexto. ¿Qué importancia puede tener la forma observada desde la silueta para el aprendizaje del dibujo naturalista?

Habrá que reflexionar acerca del valor que tiene el control y el conocimiento de la silueta en el incremento de la capacidad o en la habilidad de dibujar. Habrá que reconocer el valor de la silueta en la adquisición de la habilidad del dibujo figurativo, desde el siglo XV hasta nuestros días. ¿Qué se puede argumentar al respecto?

La atención obsesiva a las líneas que circunvalan la superficie de una figura y cuyo resultado es una proyección en forma de silueta, puede plantear un nueva reflexión acerca de cómo se debe aprender a dibujar. Pudiendo convertirse este concepto en centro de interés para los primeros avances del dibujo. La silueta encierra una lección importante. Organizar la mirada, fijar la atención sólo en la globalidad de la forma, produce un salto importante para el aprendiz. Para el dibujante inexperto, esta consideración puede ser de gran ayuda, ya que prioriza objetivos y simplifica la dificultad de representación de una forma. Ya que es necesario ordenar los problemas formales al dibujar cualquier figura.

La atención a la silueta que registra primero la proporción, el tamaño y la superficie (antes que los detalles componentes de la figura) puede ser una estrategia clave para dibujar. Captar la silueta y dominarla, ser capaz de repetir el gesto gráfico de manera casi automática, puede ser de vital importancia en aquel dibujo de mímesis.

La silueta participó en los avances de la imagen renacentista y por ende en las capacidades de representación mimética de las producciones gráficas occidentales. La

silueta fue determinante en los primeros avances de la representación figurativa. Estuvo presente en los orígenes del dibujo y jugó un papel fundamental en el aprendizaje del dibujo occidental. Veamos cómo.

Ya relataba Plinio el Viejo, en su *Historia Natural* ,libro XXXV,15[5] la leyenda que diera explicación al origen de la pintura. Este mito, narrado por este influyente pensador romano, es una fábula que consiste en una historia de amor. En ella se cuenta cómo (ante la inminente separación de su amante) la hija de Butades, en Corinto, fijó con líneas el perfil de su amado sobre la pared a la luz de una vela. Todo ello, con la idea de que su padre posteriormente aplicara arcilla sobre el dibujo, y dotara de relieve su perfil para finalmente endurecer lo modelado al fuego.

Fig. 321. Girodet-Trioson. El origen del dibujo, 1829. P161 breve historia de la sombra

Fig. 322. Jeanne-Elisabeth Chaudet, 1810.

Fig. 323. Murillo, El origen de la pintura, hacia 1600- 1665, ´0leo sobre lienzo, 115 x169cm, Museo Nacional de Arte, Bucarest.

Según Plinio, el método que diera origen a la pintura "*consistía en circunscribir con líneas el contorno de la sombra de un hombre [omnes umbra hominis lineis circumducta]"*[6].

Silueta y sombra propia en el origen del dibujo.

Según esta leyenda se deduce que el origen de la representación visual se remite al primitivo estadio de la sombra. Consistiendo en una operación de calco, que es capaz de registrar las líneas que proyectan una sombra arrojada sobre un plano. Se trata de la sombra que es proyectada por un foco de luz sobre una pared y que registra el perfil lateral de un hombre. Esa sombra proyectada queda fijada al trazar las líneas de su contorno por el dibujante, en esta fábula, enamorado. (Fig.320-323).

Fielmente, se dibuja un "doble", una figura en silueta. Así, los orígenes de la imagen occidental quedan asociados a esta primera operación de representación que consiste en la transposición y reducción de la forma (la sombra propia reduce el volumen de la figura) registrando sólo el contorno y activando su dintorno. Esta operación de contorneado en la lengua latina queda definida como (*circumscriptio*). En una segunda operación es

5. Cita extraída de Stoichita Victor, *Breve historia de la sombra,* Siruela, Madrid, 2000, p. 15
6. Ibídem.

cuando interviene el artista con su adiestrada capacidad de dibujo, desde su aprendizaje, añadiéndole las marcas memorizadas que presentan las distintas partes del rostro: nariz, ojos, oreja, boca y pelo.

Si el modelo no queda enfrentado al dibujo trazado sobre la pared (al eliminarse su relación o lo que es lo mismo, su dependencia con la sombra que arroja ) vemos entonces un dibujo en forma de silueta. Una realidad aislada, autónoma del modelo que la proyecta. Una figura plana, independiente, una superficie máxima cercada e inmóvil.

No leemos el dibujo resultante de esta operación de calco legendario, como es obvio, entendiendo que la imagen atrapada del joven que quiso plasmar su amada, es la representación de una sombra arrojada. El trazo resultante es una figura representada bajo mínimos. Cuando el modelo se ausenta, la imagen proyectada deja de ser sombra, para considerarse silueta. La imagen "congelada" se desliga del referente que la creó y se convierte en un concepto gráfico, es desde ese momento una unidad figurada independiente, una imagen recuerdo, una huella bidimensional de aquel sujeto que la generó.

La pintura captada a partir de la sombra arrojada traza una imagen sólida, sin detalles, que es capaz de atrapar la identidad de la figura. Nos remite a su recuerdo. Es la huella de su presencia. Es la silueta que representa la esencia del sujeto.

Que se expliquen los orígenes de la pintura desde la sombra arrojada (que en una operación de copia y aislamiento traza una silueta) parece significativo. El concepto de sombra y de silueta siempre han estado muy próximos[7] y básicamente la silueta (en la leyenda es extensible al concepto de dibujo) es el resultado de contonear la sombra. Esta relación de la silueta con el origen de la pintura es fundamental para proponer aquí la importancia del concepto de silueta en el aprendizaje del dibujo e indagar más sobre este asunto.

Mencionado por Aristóteles (384 a. C - 322 a.C.) el fenómeno de la cámara oscura fig.319 se conoce ya en tiempos de la Grecia clásica. Fue el sabio matemático árabe Alhazen[8] en el siglo X, quien aportara las primeras descripciones científicas de este fenómeno natural. Los estudios de Alhazen (965-1038) complementaron el conocimiento del fenómeno y provocó numerosas investigaciones acerca de la óptica, ya en la Europa medieval del siglo XIII y sobre todo muy activas durante el periodo del Renacimiento.

El fenómeno de la cámara oscura revolucionó las capacidades de representación del pintor cuando aparecieron las lentes que permitían controlar el enfoque de las imágenes proyectadas, ya que desde ese momento se podían calcar las líneas fundamentales

7. Ver *1.10. La silueta como sombra.*
8. Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación,* en Gómez Molina (Coord,), *Máquinas y herramientas de dibujo*, Cátedra, Madrid, 2002, p. 109

permitiéndole construir cualquier escena que se colocaba delante de la cámara. E incluso podría facilitarle el aprendizaje de memoria de esas líneas (de la relación de la distancia y sus medidas) ya simplificadas gracias a la proyección bidimensional adquirida por medio de la cámara. La cámara oscura era un gran maestro ya que exponía el resultado de aquello que se perseguía representar.

En este contexto de mediación de instrumentos en el aprendizaje del dibujo es donde la silueta tiene un papel fundamental, ya que es posible plantear que al dibujar observamos primeramente el perfil que delimita la forma (la silueta como contenedor). En el primer nivel del dibujar se activa una visión más general, para después pasar a observar los detalles particulares. Se trata de dar absoluta prioridad a las características esenciales, que además es en el dibujo lo más complejo. Lo determinante es tener la capacidad de controlar el contorno (*circumscriptio*) que acota el espacio donde en un segundo nivel disponer los detalles componentes.

La hipótesis de la participación fundamental de la silueta en el aprendizaje del dibujo plantea que en primer lugar, el dibujante debe conseguir trazar, memorizar para controlar, la forma globalmente. Posteriormente, ya en un segundo acto, debe dibujar los detalles componentes localizados dentro de ese perfil. ¿Se podría entender la primacía de las líneas que circunscriben la forma, es decir la primacía de la silueta, como lo más importante en el proceso de dibujo?, ¿es el control de la silueta la mayor preocupación del dibujante en su aprendizaje de esta disciplina?.

La importancia mayor al contorno queda registrado en palabras de L. B. Alberti:

*Yo quisiera que en el dibujo sólo se buscase la exactitud del contorno, en lo cual es preciso ejercitarse con infinita diligencia y cuidado, pues nunca se podrá alabar una composición ni una buena inteligencia de luces si falta el dibujo.*[9]

Así es que en tiempos donde el dibujo alcanza las más altas cotas de capacidad de mímesis, abundan escritos que confirman los procesos auxiliados por instrumentos de dibujo que posibilitan controlar la *circumscriptio* de la figura (y de esta operación de circunscribir o de contornear resulta sobre todo el dibujo de una silueta, que es además un concepto que debe ser prioritario para la representación de la figura).

El velo, las cuadrículas, el vidrio y la cámara oscura son instrumentos que ayudan a captar el contorno de las figuras y permiten la ubicación y la relación de las distintas marcas principales dispuestas en el dintorno de la figura.

Leonardo da Vinci en su *Tratado de pintura* plantea la siguiente recomendación para aprender a dibujar:

9. Lino Cabezas, op.cit. P.124 extraído de L. B. Alberti en *De pictura,* 1435.
10. Da Vinci, Leonardo, *Tratado de la pintura*, Editora de los Amigos del Círculo del Bibliófilo, Barcelona, 1979, p. 49.

*(...) Ensaya y prueba, el pintar ese tema alejado del modelo; calca en seguida el dibujo con modelo sobre un vidrio transparente y liso y pon el resultado de esta última operación sobre el dibujo que has ejecutado de memoria. (...)*[10]

Fig. 324. Leonardo Da Vinci, lápiz sobre papel, *Codex atlanticus*. (1480-1482). Leonardo plasmó marginalmente este conocido procedimiento de dibujo, (donde aparece un dibujante representando una esfera armilar con el método del vidrio).

Fig. 325. A. Durero, Instrumento portátil para dibujar sobre un vidrio. Cuaderno de Dresde, 1514.

Fig. 326. A. Durero, Xilografía representa la acción de retratar utilizando el método del vidrio. 1525.

La proyección obtenida en el interior de una cámara oscura o cualquier otro artefacto que medie entre el dibujante y el modelo, enseña al ojo avezado a dibujar y a pintar. Las Fig.324-326,dan fe de la transcendencia que tuvieron estos procesos de dibujo en artistas de la talla de Leonardo da Vinci o Alberto Durero.

Entonces queda claro que la aparición de superficies reflectantes abrieron nuevas posibilidades, produciendo un interés renovado por el arte de la representación.

Quizás el fenómeno más asombroso fue la *camera obscura* pero, prestemos atención especialmente al método del cristal, conocido en italiano como el *velo* o la *finestra* (ventana) leonardesca. Método menos espectacular pero de mucha utilidad para realizar mediciones y poder construir, atrapar, la silueta de las figuras.

La utilización del vidrio es el procedimiento que mejor expone el argumento de la reflexión que intento aportar y donde mejor se descubre la importancia de la silueta para el aprendiz de dibujo. Este método que no necesita más que una superficie transparente o semitransparente se convierte en un profesor para el dibujante. Le indica las proporciones y las relaciones de líneas que delinean la realidad en un plano bidimensional.

El método ilustrado y comentado por Leonardo (1480 - 1482) plantea la acción de dibujar utilizando un cristal que sirve de soporte del propio dibujo que se realiza Fig. 326. Detrás de la superficie transparente o translúcida queda la forma que el dibujante pretende representar. Se trata de un cristal o de un papel empapado en

aceite que en forma de velo intercede entre el dibujante y la forma.

Este velo ayuda a realizar los complejos contorneados (la operación de *circumscriptio* que destacara Alberti sobre todas las demás), auxilia al dibujante a realizar las medidas y sus relaciones de las formas que están colocadas detrás de la ventana de cristal. El velo ayuda a realizar el trasvase de los contornos de una forma al plano del papel. Cada calco es una lección que debe ser analizada y dominada por el dibujante, cada calco debe ser registrado y confirmado en la memoria del dibujante.

El método también fue mostrado por Durero en una de sus famosas xilografías fig. 326 y fue publicado en su tratado de geometría de 1525. En el libro IV de la obra teórica de Durero *De la medida* llega a aconsejar:

*"si quieres copiar lo que ves delante de ti, prepara antes un dispositivo adecuado."*[11]

Las preguntas que se plantean al principio de este capítulo tienen su contestación desde este procedimiento. Estamos en un momento histórico que junto al conocimiento de la óptica y al nuevo procedimiento pictórico que utiliza el pigmento mezclado con aceite (pintura al óleo), las imágenes llegan a alcanzar un realismo jamás antes alcanzado. Así el Renacimiento pone en estrecho diálogo a ópticos y a pintores. Durero, por ejemplo, se relacionaba en Nuremberg con los intelectuales y humanistas que le introducen en el mundo de la óptica. Esta importante ciudad alemana era famosa por fabricar instrumentos de precisión. Nuremberg era uno de los centros más vivos del humanismo en Alemania y era foco de atracción de numerosos científicos: astrónomos, geógrafos y matemáticos.[12]

Era este un momento donde el Arte y la Ciencia, por tanto, iban a la par. Se buscaban imprimaciones químicas para conseguir dibujar sin problemas sobre una superficie de cristal la realidad colocada detrás de éste. Para realizar un dibujo detallado sobre un vidrio, antes se preparaba químicamente la superficie. Un ejemplo de este tratamiento que permitía el dibujo sobre un vidrio es preparar la superficie del cristal imprimiendo de barniz compuesto con goma arábica, azúcar, agua y alcohol[13]. Proceso que permitía al artista dibujar con una pluma sobre esa superficie resbaladiza sin que la tinta se corriese y así dejar registrado sin problemas el trazo.

Entonces, ¿qué papel desempeña la silueta en este momento crucial de la pintura? ¿Podemos hablar de la silueta renacentista? Vengo sosteniendo, que la silueta entra a participar prioritariamente en la fijación de un forma sobre un vidrio. Desde esa "captura" bidimensional de la forma el artista comienza su tarea de análisis y posterior esfuerzo por dominar su representación, por registrarla en la memoria.

11. Durero Alberto, *De la medida*,, Akal, Madrid, 2000, p.326
12.Peiffer, Jeanne, en .Durero Alberto, *De la medida*,, op.cit. P.17
13.Gómez Molina Jose J. Máquinas y herramientas de dibujo en Cabezas Lino Las máquinas de dibujar. Op.cit. P144

La mirada más genérica al percibir las formas que nos rodean es la localización de los contornos que delimitan o dibujan una silueta. Si la dificultad en la acción de dibujar es el control de las medidas. Por mediación del "velo" se superaba tan compleja operación de marcar y relacionar las partes. En él tenemos al mejor profesor de dibujo. Con un vidrio interpuesto entre el dibujante y el modelo se puede realizar con facilidad una operación de calco. Un calco de la formas en su aspecto más general, es decir; la fijación sobre la superficie transparente de los contornos de un perfil, que construyen una silueta.

Alberti en su Tratado, en 1435 fue el primero en dejar constancia escrita del método del cristal. Leonardo da Vinci también explica detenidamente este procedimiento conocido como la *finestra leonardesca* en el cual una vez colocado correctamente el dibujante sobre este dispositivo comenta:

("...) *Cierra o cubre un ojo, y con un pincel o un lápiz graso traza sobre el vidrio lo que allí aparece; cálcalo entonces sobre un papel y transpórtalo a otro papel mejor. Ahora puedes pintarlo, si te place, cuidando de observar la perspectiva aérea."*[14]

Es significativa la descripción de este método por Leonardo que plantea el calco de las líneas ,Estas líneas son el contorno de la forma colocada detrás del vidrio que traza una silueta para después sobre un papel trabajar el sombreado que en el Renacimiento se realizaba según un sistema gráfico, que consistía en realizar una trama de líneas paralelas o cruzadas que dispuestas muy próximas las unas de las otras describían el volumen. Es decir representadas bajo un procedimiento aprendido de rayado.

Alberti llega a afirmar:

*"Es evidente que nosotros no indagamos el mucho o poco trabajo del pintor, sino que alabamos aquella pintura que tiene mucho relieve, y que es sumamente parecida a los cuerpos naturales que representa. Esto no sé yo cómo lo podrá ejecutar ninguno, ni aún medianamente, sin el auxilio del velo".*[15]

Podemos destacar que dibujar es medir, es relacionar medidas. Y las medidas pueden ser memorizadas como si se trataran de las normas rígidas de un canon (auxiliados por la geometría interna) o pueden ser percibidas y aprehendidas como "piezas", tanto positivas como negativas, a manera de un puzzle, que dibujan una figura en silueta una vez analizadas desde el calco.

De esta manera se destaca, y es el valor de este capítulo, que los avances del dibujo en primer lugar vienen dados por medio de la observación de las formas analizando la silueta de la figura. En el dibujo de calco, es muy útil atender al trazado de los perfiles

14.Gómez Molina Jose J. *Máquinas y herramientas de dibujo* en Cabezas Lino Las máquinas de dibujar. Op.cit. P149
15. *Máquinas y herramientas de dibujo* en Cabezas Lino Las máquinas de dibujar. Op.cit. P.136-137.

que diferencian la figura del fondo, detectar las líneas que aislan la figura, observando una silueta que se construye como un puzzle de superficies positivas (figura) y espacios negativos (fondo) y que forman un mapa de formas planas. Una vez controlado el marco que encierra la figura (la relación proporcional de alto por ancho), la proporción del encuadre donde "cabe" aquello que se observa y que quiere ser representado en el plano del papel, la silueta se puede acotar y dominar la representación de la figura con mayor facilidad. Se trata de localizar los gestos gráficos que circundan la figura y que deben ser aprehendidas, memorizadas en su correcta colocación.

Betty Edwards[16] en su famoso manual atiende al dibujo que se construye de dentro a fuera. Un dibujo que se esfuerza en controlar tanto las superficies que son "fondo" como aquello que es "figura", destacando la importancia en el dibujo de la silueta en el control de la forma. El campo visual se convierte en un ensamblado de regiones, de formas todas ellas identificables (pertenezcan o no al configuración del motivo). Se trata de reconocer que toda la escena se aplana, y como planos son medibles y fácilmente dibujables. Fig 327.

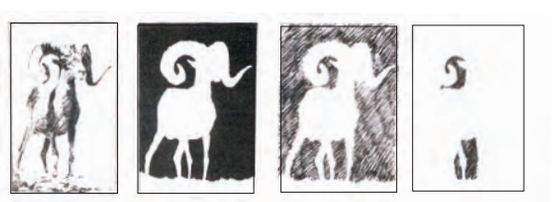


Fig. 327. En el famoso método de Betty Edwards, a*prender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Se destaca esta operación de localizar los espacios positivos y negativos a la manera de un puzzle sobre un marco. Lo que da prioridad a la localización de la silueta que aisla la figura del fondo al que pertenece. Se trata de acostumbrar al ojo del dibujante a observar la figura sólo en dos dimensiones. Los espacios negativos contienen también figuras que pueden ser reconocidas y dibujadas. Lo desactivado ayuda a reconocer el contorneado de la figura, facilita controlar el dibujo de la silueta.

Los espacios negativos toman forma en el plano en el dibujo de la silueta.

En este manual de aprendizaje también se le otorga gran importancia a la observación de los bordes que contornean la figura. Se plantea el aprendizaje de dibujo de la forma desde el ejercicio llamado *dibujos de contornos escuetos* donde el dibujante sigue con la mirada la línea de contorno de una figura y no mira el resultado gráfico mientras lo traza, mantiene la mirada en el modelo, sin mirar al papel para valorar el resultado de lo que se dibuja.

La otra modalidad que se destaca también consiste en otro ejercicio denominado como el *dibujo de contornos modificados.*[18] En esta ocasión, el dibujante puede mirar brevemente el dibujo para controlar giros y proporciones de la figura que se dibuja, atendiendo sólo al gesto del contorno. Estos ejercicios promueven la mirada que elude el sistema simbólico que aparece siempre en el dibujante inexperto y busca fomentar una mirada nueva y específica, que tiene que ver con la operación que gestiona el hemisferio derecho del cerebro y que es capaz de observar el gesto que se localiza en el límite particular de cada figura, quedando desprovisto de signos simbólicos. Dándole prioridad a la

16. Edwards Betty, *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Urano, Barcelona, 1994
17. Ibídem, pp. 100-105.
18. Ibidem, pp. 105-111.

operación de separar fondo y figura sobre otros asuntos formales.

Basado en esta importancia de enseñar a observar los contornos de una silueta que se enmarca en un plano y a la importancia de registrar la formas en la memoria, he planteado ejercicios en mis clases de dibujo en la universidad que continúan con esta investigación y que están enfocados a adiestrar esa mirada insistente en el particular gesto de cada forma. Auxiliados por la geometría y otras averiguaciones, los estudiantes deben atrapar una figura en silueta que se proyecta en un breve espacio de tiempo. Durante cinco minutos se debe analizar grupalmente y en voz alta, la forma de los espacios negativos, la especificidad del contorno y averiguar la manera de buscar relaciones gráficas que permitan conservar en la memoria la peculiar forma, ideas que sirvan para simplificar su complejidad. Se debe hacer un gran esfuerzo de retentiva. Estos ejercicios enseñan la necesidad de ordenar la información y ejercitan al dibujante a mirar jerarquizando datos y medidas, analizar la forma positiva tanto como la negativa, valorar la geometría que insinúa el preciso contorno de una figura, la silueta nos enseña a dibujar y ver. La silueta enseña a dibujar.

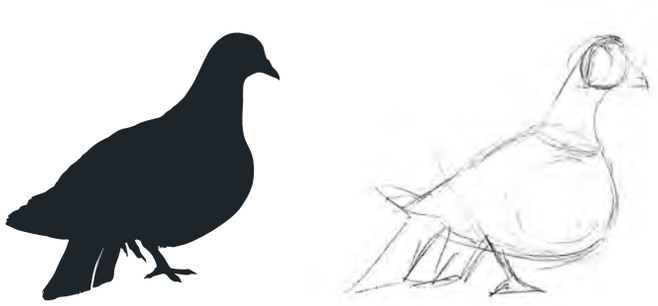


Fig. 295. Ejercicio propuesto para el aprendizaje de dibujo, valorando la enseñanza de la silueta como *circumscriptio*. Se trata de ejercitar la capacidad de registrar en la memoria cualquier figura. Se trata de analizar una forma primero buscando "ideas" para atrapar la línea de contorno de memoria, para en una segunda fase ser dibujada posteriormente en ausencia del modelo. El profesor guía a lo estudiantes resaltando aspectos formales reconocibles y que se puedan recordar.

Otro ejemplo de control de una figura a través de un esquema aprendido es la representación de un cuerpo de proporciones clásicas que se dibuja a partir de una medida o modulor. En el modelo clásico se establece que el dibujante debe representar sus figuras midiendo siete veces una cabeza, lo que le dará una medida estándar y así la figura se dibujará con comodidad a partir de un canon). También en esta ocasión, el dibujo se normaliza, se realiza desde la memoria, la representación de la figura se basa en un esquema preestablecido.[18] Es decir, se sigue una pauta inicial que auxilie al dibujante en la difícil tarea de registrar la figura humana. Como también vimos que así sucediera en la representación de la figura egipcia basada en una cuadrícula. Los dibujantes renacentistas siempre quedaron sometidos a establecer medidas en relación y a "descubrir" una manera de resolver las figuras que quedaban memorizadas.

Este procedimiento del *velo* es destacable que no forma parte en general de los métodos de enseñanza de dibujo en las aulas actuales, donde se suele menospreciar la importante

18.Gombrich, *Arte e ilusión*, op. Cit. , pag 89, 138-144

participación de la silueta y del calco. El calco siempre que sea usado con fines analíticos enseña a dibujar a aquel que no tiene apenas práctica en el dibujo. Le enseña a cómo debe proceder, le muestra el camino de cómo pensar cuando no tenga delante el velo para dibujar una forma. En palabras de Alberti:

*Y si algunos quieren ir sin él [el velo] hacer alarde de su saber, deben imaginar que le tienen delante, y obrar como si realmente estuviera, para que con auxilio de una cuadrícula imaginaria puedan señalar con exactitud los términos de la pintura.*[18]

El valor de llegar a plasmar o fijar las formas desde su silueta permite el control general de la figura que se desea dibujar. Permite aprehender una imagen esencial, una imagen que se dibuja a partir de la ayuda de un gesto gráfico adquirido que es a su vez medible (algo así como aprehender a realizar las figuras silueteadas de memoria por los artistas paleolíticos que repetían con fidelidad las curvas cervicodorsales del animal que se representaba, tratándose de imágenes mnémicas). El esquema aprehendido en cada caso servirá como referente, como antecedente gráfico, en la acción de dibujar al representar cualquier figura. Así, la silueta se convierte en aquella figura tipológicamente clasificada en una huella que ha sido almacenada en la memoria y que servirá al dibujante de auxilio en el trazado de un determinado perfil.

Modular el contorno desde la aproxima-ción a un gesto aprehendido que proyecta una silueta - tipo.

Así pues, la mediación del gesto memorizado que configura una silueta aprehendida, sirve como andamiaje, como esquema inicial que compara las diferencias existentes con la forma percibida que se pretende dibujar. La silueta-tipo sirve al dibujante para detectar la correspondencia entre estas formas clasificadas y las figuras que presenten la misma tipología en el mundo exterior. Por tanto, la atención a la silueta puede ser clave en la obtención de un dibujo de realismo óptico. Las tesis que entiende que el avance de la pintura renacentista es debido a la proyección de la imágenes y al calco del artista Hockney por polémicas tiene muchos detractores. Quizás lo que no recoge con claridad su exposición es que el uso de las lentes es el medio para comprender y analizar las figuras que se desea representar y después la memoria y la dilatada experiencia continuada del maestro en toda una vida de práctica, es lo que permite al pintor experimentado, tener la capacidad de repetir sus esquemas aprendidos y dibujar sin mediación de instrumento alguno. Y bajo este enfoque, la silueta se convierte en concepto fundamental en el aprendizaje del lento proceso de dibujo.

Aprendemos a escribir ensayando el trazo que dibuja las complejas y distintas formas de las letras con una metodología de repetición del gesto gráfico. Una y otra vez, durante los primeros años de nuestra alfabetización, adiestramos a la mano a seguir unas

18 Cabezas Lino, Op. Cit. P128

indicaciones de copia muy precisas. Un trazo sistematizado sigue unos pasos de ejecución, con un principio y un final determinado, así se llega a controlar el dibujo de la forma escrita. Tardamos años en dominar esta práctica hasta asumir el gesto de manera espontánea.

Sabemos escribir cuando hemos adquirido la destreza de dibujar el signo de manera automática y además, lo que aún es más complejo, cuando sabemos continuar el gesto de trazado de la letra en un mismo dibujo veloz para seguir enlazando letras, o sea, escribir una palabra (suma de signos).

Este lento proceso de aprender a escribir (que iniciamos alrededor de los cuatro años y medio y que se suele conseguir consolidar a los seis y medio años de edad) refleja una gran capacidad del individuo de adiestrar el gesto gráfico automático (*el ademán formal*) y la memoria. El resultado es un hermoso dibujo en miniatura, que dibuja un signo aprendido, una palabra (letras enlazadas en un mismo trazo continuo) que después pasan a ser texto. Fig.330.

Fig 329.El aprendizaje de la lectoescritura insiste en la repetición de un determinado gesto gráfico que significa un preciso recorrido que se debe ensayar en un largo periodo de tiempo y también consiste en la localización de la misma forma en imágenes (para que sea memorizada como un todo)

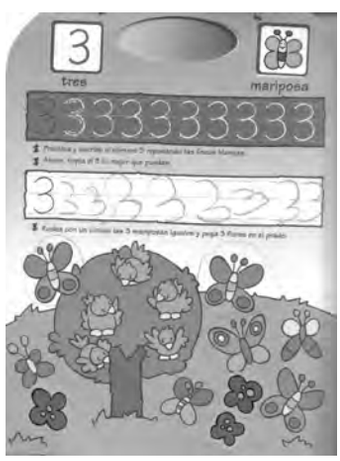



Fig. 331.En esta lámina se muestra cómo aprendemos a escribir el número tres. El gesto gráfico queda asociado al contorno de unas alas de mariposa.
También se nos ofrece unas guías para identificar la direccionalidad del trazo. Después se debe ensayar con mucho esfuerzo el dibujo del tres (que se dibuja en dos líneas-trazo, dos semicircunferencias) ayudados asimismo por una geometría mínima (arriba, medio y abajo).

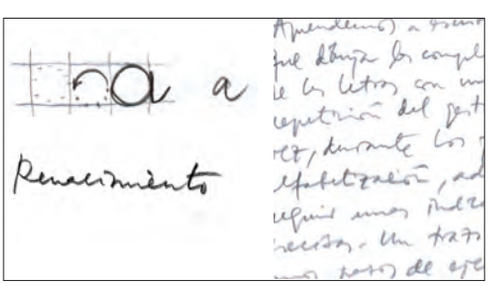



Fig 330. Letra de adulto. El gesto aprendido es deformado desde la apropiación de un gesto gráfico ya deformado por la operatividad de la escritura.

Con la madurez de quien es capaz de escribir, el trazo de la letra (que coincide con la superación de la adolescencia), aunque parte de unas reglas y una estructura geométrica muy rígidas, se deforma al definirse en la rapidez, personalizándose así la letra manuscrita.

La experiencia de aprender a escribir y la evolución de la letra de cada individuo es similar a esta idea de aproximación de la forma haciendo valer un determinado gesto ensayado, aprehendido, que con la práctica se personaliza.

Fórmula y experiencia.

Al igual que al "dibujar" una letra, cuando se dibuja una determinada forma se parte de un gesto aprehendido[19]. En concordancia con esta dependencia de la fórmula gráfica (casi siempre geometría en relación) es el popular juego gráfico infantil que enuncia "con un seis y un cuatro tienes tu retrato". Fig.332.

Fig. 332. IB. Pp. Juego gráfico infantil. "Uniendo un 6 y un cuatro se obtiene un retrato". Siguiendo la combinación de un signo aprendido se compone con facilidad la aproximación a un perfil lateral de una cabeza.

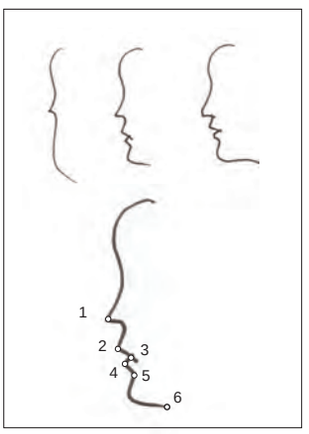



Fig. 333. IB.Pp. Esquema que analiza las fases del gesto gráfico que compone el dibujo de un perfil lateral de una cabeza humana.
Los distintos puntos representan los lugares de pausa en la generación del trazo y son los vectores- puntos principales en la configuración del gesto. Que contornea la cabeza de perfil lateral. El esquema aprendido recuerda a la línea cérvicodorsal prehistórica, que siguiendo una modulación específica era capaz de representar el animal de memoria.

El gesto gráfico, la capacidad de registrar un determinado contorno, se adquiere atendiendo sólo a la silueta- tipo de cada forma y repitiéndolo varias veces, de similar manera a cómo aprendemos a escribir. Este es un proceso ciertamente lento, que se abandona con facilidad si no hay progreso. La capacidad de representación tiene que ver con la observación, la memorización de fórmulas y la práctica que consolida la experiencia. Además, el avance en el dibujar se produce por la cercanía de los esquemas aprendidos con los nuevos. De esta manera dibujamos por aproximación, auxiliados por siluetas tipo.

La silueta analizada desde el calco puede mostrar al dibujante un dibujo convencional resuelto donde poder apoyarse. Después, la percepción atenta de la forma que tenemos enfrente nos indicará las variantes que se desvían de esta silueta tipo, que se convierte en un esquema de apoyo. Por tanto, lo que interesa es ir provisto al dibujar de un gesto gráfico que sirva de auxilio, que actúe de ayuda. El esquema es un gesto similar al caligráfico que define un determinado trazo, sin los típicos titubeos (recuérdese fig. 230), y es un contorno que se configura a través de unos pasos previamente dominados, que han sido adquiridos con anterioridad. Fig. 333.

Destacar la importancia de observar y dominar la silueta de una forma en la acción de dibujar, puede entonces entrañar gran importancia para la enseñanza del dibujo. Si en los orígenes del dibujo renacentista se emplearon procedimientos de calco o se

19 Gombrich E., *Arte e ilusión*, op.cit., Pp. 89, 138-144. En estas páginas el autor expone que la capacidad de dibujo está relacionada con la adquisición de *Fórmula y experiencia*.

obtuvieron representaciones con la ayuda de instrumentos, el aprendizaje actual del dibujo puede iniciarse también desde el análisis de un calco o proyección para después, aprender a memorizar sus medidas. Se trata de adquirir una vaga apariencia (un esquema) de la forma que se entiende como una primera aproximación a la peculiaridad de la figura que se observa y poder así repetir el gesto con eficacia, generalmente lo más importante es perderle miedo al contornear. Acostumbrar al dibujante inexperto a establecer criterios analíticos a las especificidades formales con algún tipo de ayuda donde atrapar la silueta (mirar la figura como si fuese las piezas de un puzzle en la relación de espacios positivos y negativos enmarcados en una determinada proporción) se señala como la más idónea. El contorno de la silueta se traza a partir de unas relaciones localizables de líneas verticales y horizontales, las curvas que circunvalan la figura deben su posición a un marco y sus divisiones (verticales y horizontales).

El gesto gráfico de cada silueta-tipo debe estar en constante ensayo hasta ser realizado con la misma soltura que cuando se trazan los complejos giros al dibujar las distintas letras del alfabeto (que también fueron aprendidas partiendo del auxilio de una cuadrícula). La práctica confirma al buen dibujante. El gesto automático del esquema aprendido en el trazado de los signos de escritura es similar a la adquisición de este gesto que contornea, que se aproxima al perfil observado y que se corrige una y otra vez hasta lograr atrapar aquella silueta percibida. El que sabe dibujar mira como si tuviese el *velo* delante.

Siguiendo este argumento el procedimiento sería el siguiente:

En primer lugar se produce una simplificación de la forma reconociendo el contorno que delimita la silueta, controlando las pertinentes medidas relacionadas. Lo verdaderamente complicado del dibujo es realizar el trasvase de la información visual que se encuentra en tres dimensiones y llegar a registrarla en las dos dimensiones del papel. La forma real percibida está constituida por una determinada relación dada por un alto, un ancho y un largo, pero en el papel debe quedar reducida a sólo un alto y un ancho. Por ello, el dibujante debe observar la figura desde un definido encuadre que proyecte un marco-ventana. A la forma se le impone una vertical y una horizontal que encierra el espacio latente de la forma y así se encierra la figura de un fondo.

El encuadre enmarca la figura desde unas líneas horizontales y verticales que definen su marco. De esta manera, cobra valor el espacio que no se dibuja, que será el fondo envolvente de la figura y que en tanto que queda enmarcado, es plano. Se convierte en una región medible y dibujable. Fig.334. Contando con la información visual que

también ofrece la superficie-vacío del fondo (a manera de piezas de un puzzle) que envuelve la figura se realiza la operación de *circumscriptio* .

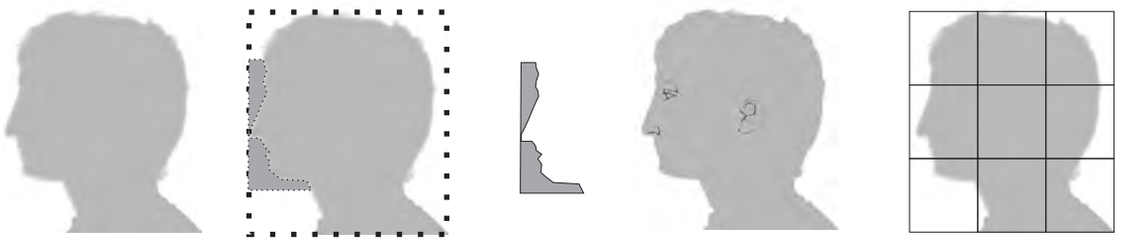


Fig. 334. I. B. Pp. Al observar una cabeza de perfil primero observamos la proporción del marco que la encierra, que define la relación entre un alto y ancho máximo en el dibujo. Este recuadro nos ofrece distintas piezas en on u off, espacios positivos y negativos ambos dibujables. Si el dibujante lleva consigo la fórmula adquirida desde la experiencia previa es consciente de algunas medidas básicas: los ojos están en mitad de la cabeza entendiendo la altura desde la barbilla hasta el final del pelo), la oreja está en mitad del ancho, etc. Lo que le permite trazar con rapidez y determinación. En el dibujo todas las líneas se trazan en su relación con las líneas verticales y horizontales (cuadrícula).

**De fuera adentro. Cercar la silueta.**

Se trata de un dibujo realizado de fuera adentro, de dibujar primero la sombra de la leyenda de Plinio. Es decir, un dibujo elaborado desde lo general a lo particular, primero dominar la silueta (que dibuja la superficie significativa de la figura) hasta dibujar posteriormente los detalles contenidos en su dintorno.

La segunda operación consiste en atender a las marcas identificativas de la figura; ojos, nariz, labios, y la ilusión del volumen que se diseña a partir de un modelo adquirido (formulas prestadas) durante el lento aprendizaje del dibujo. El registro de estas marcas se elabora desde unos signos gráficos adquiridos, en este caso se trata del renacer de los modelos clásicos. Fig.336.

A la acción de dibujar le acompaña un repertorio de formas aprehendidas que asisten al dibujante, que gradualmente modifica estos esquemas hasta que la forma trazada se llega a corresponder lo más posible con la forma percibida. Leonardo en su Tratado de Pintura recomendaba reconocer un buen número de cabezas, por ejemplo: dominar los tipos de narices posibles que debían ser catalogados y aprendidos de memoria para realizar un retrato.[20]

Fig 335. Detalle *El sátiro escanciador a*tribuido a Praxíteles.

Fig.336 I. B. P.p. Gombrich habla de una fórmula prestada. Préstamos tomados por los artistas del renacimiento a la escultura clásica. Pag 34 arte e ilusión. Calcando la escultura de Praxíteles podemos adquirir un esquema para representar las complicadas formas que definen un rostro. Obsérvese cómo los planos de la ceja, párpados y ojos de perfil pueden reconocerse si se giran con algo parecido a una "LA" Fig.

20. Leonardo da Vinci, *Tratado de la pintura*, op.cit., P. 118.

Es posible afirmar que los grandes maestros como Durero o el propio Da Vinci hubieran podido aprender a dibujar desde este procedimiento que atiende a la sombra proyectada ortogonalmente de la figura o que se vale del método del vidrio para lograr un dibujo "sumamente parecido a los cuerpos naturales" como lo expresara Alberti. Aquí la memorización de la silueta se plantea como operación fundamental en el dibujo, donde la silueta se muestra como una imagen despojada de detalles, prescindiendo en primera instancia de la información que dificulta dominar la figura desde la operación del dibujar. Tras su repetición, se consolida como un dibujo realizado a mano sin instrumento alguno, ya que el dibujo tiene que ver con la memoria. Recordemos nuevamente nuestro asombro en el nivel figurativo de las pinturas parietales del hombre del paleolítico.

¿Podemos cambiar el guión defendido hasta la fecha del dibujante genial que de manera automática es capaz de representar miméticamente la realidad y considerar que primero los maestros renacentistas se ayudaban del calco de las figuras colocando un velo (una ventana transparente), para tras su análisis riguroso y sus pertinentes mediciones captar y aprender a representar la forma desde el dibujo libre?

Se podría defender que los dibujos del Renacimiento son el resultado de unas medidas que primeramente fueron aprehendidas, ya sea desde el análisis de los modelos clásicos que se imitaban o desde el estudio de la figura valiéndose de una superficie transparente hasta ser memorizadas, hasta que el dibujante es capaz de asumir ese gesto caligráfico que sigue un esquema adquirido.[21]

La aceptación de esta operación de calco trae consigo el desengaño. Una sensación extraña de haber desvelado el truco de los grandes maestros del dibujo. Pero nada más lejos de la realidad. El procedimiento del dibujar solicita una destreza inusitada para el artista renacentista que debe tener mucha práctica en esta disciplina y tener la capacidad de captar las líneas de distinto valor: líneas certeras; jerarquizadas, unas líneas saturadas; otras apenas visibles, unas que delimitan, otras que imitan a la piel, aquellas líneas paralelas dotadas de un gris sutil que simulan la piel de la figura, etc... Líneas en definitiva que requieren gran maestría. Y lo que es más importante deben tener una mirada activa y la capacidad de aprender a almacenar en la memoria los signos gráficos que han sido adquiridos.

El artista debe acompañarse de siluetas- tipo cada vez que observa y desea copiar el modelo natural. Se partirá de esta imagen mental y por comparativa al esquema inicial y tras un riguroso análisis, se fijarán las variantes que se detectan al percibir la forma natural.

21. Gombrich E. *La imagen y el ojo*. Op.cit. P.194. Valora la mediación de los esquemas aprendidos, las fórmulas en el dibujo.

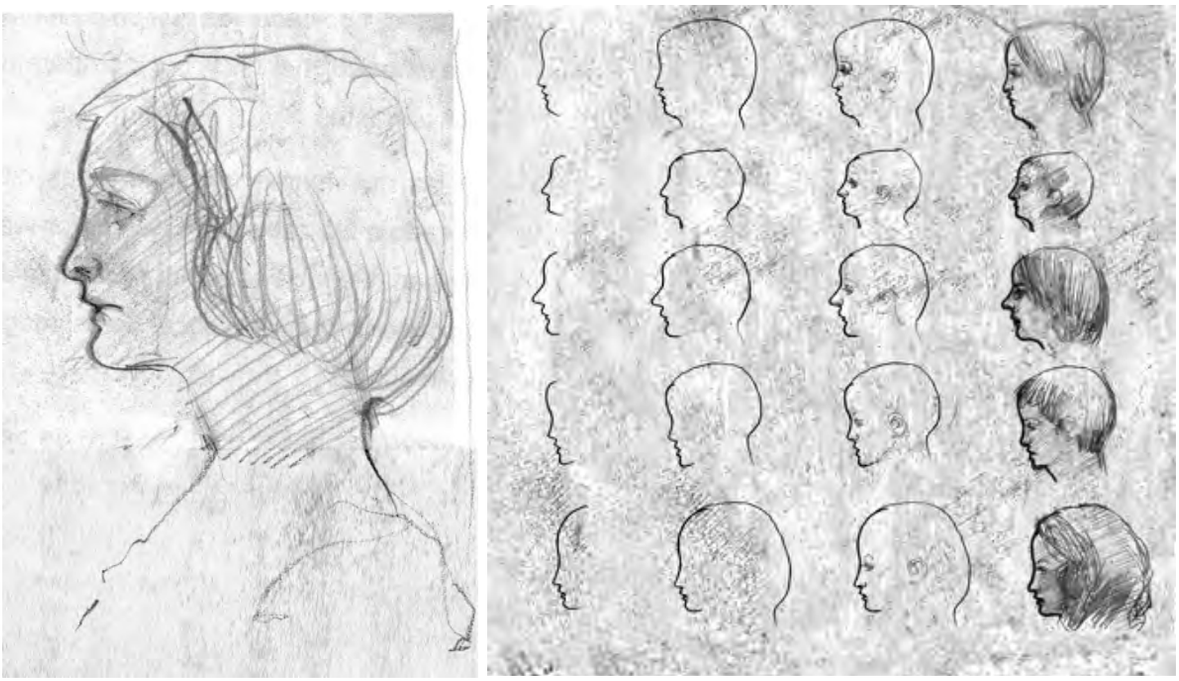


Fig. 337. I. B. Pp. Estos ejemplos exponen esta idea. Controlando un gesto gráfico y dominando las medidas donde se debe fijar el contorno se obtienen resultados satisfactorios. Estos dibujos han sido elaborados atendiendo a las fórmulas prestadas del Renacimiento, ejecutado desde la memoria. Faltaría haber dibujado las figuras con el mismo grosor de punta para que el parecido a ese estilo fuese mayor. Obsérvese la definición de ojos, nariz y boca que siguen un esquema aprendido y al rayado confeccionado a base de paralelas realizadas a 45° aproximadamente.
Realizando mínimas variaciones del contorneado de un perfil aprendido se obtienen diferentes tipos de cabezas. Si bien es un dibujo que no utiliza el calco, la medida ha sido ensayada y memorizada, denotando mucha práctica del dibujo.

El conjunto de perfiles realizado explica las desviaciones respecto al gesto gráfico aprendido. A partir de un mismo gesto se obtienen múltiples resultados, sólo cambiando mínimamente las relaciones en los puntos claves que marcan los distintos giros de las curvas de un perfil lateral de una cabeza.

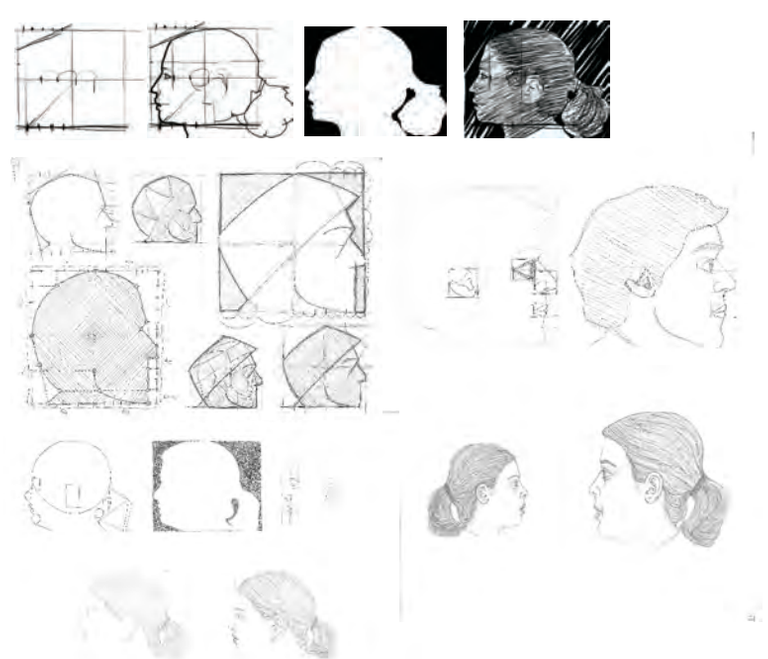


Fig. 338. IB. Pp. Ejercicio de análisis de una cabeza con el objetivo de que sea dibujada de memoria. Asignatura de Expresión artística I. T. En Diseño Industrial.
Atendiendo a esta inicial atención a la silueta, el dibujo puede plantearse como objetivo controlar el gesto gráfico del perfil lateral de una cabeza. El ejercicio consiste en analizar un retrato de perfil a partir de una fotografía (velo, cámara oscura) e insistir en la memorización de las líneas específicas que registran ese determinado perfil para después conseguir repetirlo de memoria. Una vez controlada la silueta, conociendo los puntos de inflexión que definen un determinado gesto gráfico (la dificultad está en la relación nariz, frente y boca) los demás elementos se representan como marcas estereotiotipadas que deben ser correctamente colocadas en su lugar, como segunda fase.

Cuando analizamos rigurosamente las líneas con las que fueron trazados estos dibujos disfrutamos de la maestría con la que fueron elaborados. Su capacidad de contornear, su magistral habilidad de simplificar a líneas lo que antes era percibido tridimensionalmente como volumen. Llegar a adquirir la destreza de los excelentes dibujantes renacentistas es seguro que se requiere mucha observación y una continuada práctica.

Podemos detenernos e ilustrar el argumento expuesto en este capítulo en torno a la silueta renacentista y su presencia en el aprendizaje del dibujo, a modo de ejemplo. Y recrear la famosa xilografía de Durero fig.339 que muestra el conocido *método del vidrio*. Ahora transformada para ilustrar esta consideración.

La escena ficticia Fig. 340, presenta este método de dibujo con Leonardo dibujando una figura humana en la misma habitación que representara Durero en su célebre grabado. Utilizando uno de sus autorretratos se representa a Leonardo de perfil; Da Vinci dibuja sobre una superficie transparente que le permite calcar la figura de la modelo, que se sitúa detrás de esta ventana o velo. Este marco que encuadra una superficie transparente actúa como soporte del dibujo, como pantalla que capta los contornos precisos de una silueta de una joven (mismo modelo fig.350).

Fig. 339. Representación del velo de Durero.

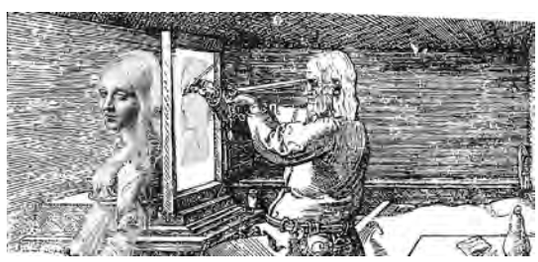


Fig. 340. IB. Pp. Reelaboración. Fotomontaje que ilustra el proceso de calco con el retrato de Leonardo y un dibujo suyo.

Según el método ilustrado en la xilografía de Durero y ahora presentado como ejemplo con Leonardo Da Vinci como dibujante, vemos cómo el dibujante sostiene con su mano izquierda un visor. Este visor es un instrumento de madera que en la punta tiene una mirilla. El visor está fijado con una cuerda en la pared, que queda detrás del dibujante, para mantener al sujeto siempre a la misma altura y a la misma distancia de la pantalla. En el dibujo mimético es vital mantener siempre un único punto de vista. De esta manera, el visor permite fijar la mirada en un punto fijo y localizar el contorno del perfil que debe ser mirado con un sólo ojo para que sea más fácil seguir el trayecto que delimita la línea de contorno. Con este instrumento se evita mover la cabeza, lo que significaría un continuo cambio de perspectiva, un cambio de contornos que siluetear y en definitiva, una dificultad añadida.

Fijar el punto de vista es fundamental para el desarrollo de este procedimiento, ya que el trasvase al plano de los límites del perfil no es una operación de fácil ejecución. La captación de los contornos que "congelan" la silueta deben ser realizados con un riguroso análisis, cierta lentitud y mucha precisión.

El contorneado (*circumscriptio*) es una operación conceptual y prioritaria que traduce la forma volumétrica a una descripción lineal. La dificultad reside en hacer coincidir la línea que se traza con la línea ficticia que delimita el perfil del modelo. (Asunto ya destacado y que es valorado en manuales de aprendizaje contemporáneos: ejercicio de Edwards de *contornos modificados*[22], ver p. 200) Además, en el caso de este procedimiento de calco, hay que tener en cuenta que el dibujo debe ser trazado con un solo ojo, ya que la visión binocular propiamente humana entorpece el seguimiento del contorno que delimita la figura que se pretende dibujar y cuyo resultado será una única silueta, una imagen plana. Si miramos el modelo con los dos ojos tendremos más dificultad para realizar este proceso de simplificación (la forma tridimensional es descrita a través de marcas, de líneas bidimensionales). Vemos como el resultado de la suma de la variante de dos perfiles (distanciados 3cm aproximadamente, según la distancia de nuestros ojos) y cuyo resultado entonces es la suma de dos siluetas ligeramente distintas.

Si este método de dibujo fue usado por el propio Leonardo se pueden interpretar sus dibujos de otra manera. Alejados de la habitual creencia de la mirada especialista, innata de Leonardo que registra sin dudar, sin tanteos previos las líneas que fijan un retrato, podemos diseccionar sus dibujos bajo un criterio distinto, donde la silueta calcada tiene mucha importancia.

Se pueden analizar los dibujos como un proceso en el que se aprende a mirar, a dibujar o a dominar el gesto gráfico. Se pueden analizar algunos dibujos de Leonardo desde la perspectiva de que fueran el resultado de un concienzudo aprendizaje... Donde la silueta es el primer concepto a analizar y atrapar. Donde la silueta es lo primero que se construye. Un dibujo elaborado de fuera adentro. Fig. 341, 345-351. Un dibujo que calca -registra en primer lugar la silueta y después se representan los detalles componentes, los demás detalles formales. Tal como se muestra en las siguientes imágenes.

Si "leemos" las líneas de la imagen de la fig. 341, como si fuese un mapa, como un plano que permite "leer" la gestualidad caligráfica su factura, descubrimos que el contorno que traza el perfil del rostro parecen ser dibujados con líneas de rápida ejecución y sin lugar a la duda, realizadas en continuidad fig. 342. Obsérvese la diferencia que se percibe entre la naturaleza de las líneas del perfil de la cara, más fáciles de localizar en una operación de calco y las líneas que perfilan la zona del cabello de la joven.

22. A la propuesta de ejercitar la mirada en el aprendizaje de dibujo, e intentar controlar las modulaciones del contorno de una forma sin rectificación (es decir, sin mirar al papel para ver el resultado que se está registrando al dibujar) llamado ejercicio de *dibujo de contornos escuetos*, se le suma el contorneado común al dibujar (*ejercicio de contornos modificados*) es decir, aquella acción que compara lo que se ve con lo que se va registrando, el trazo se corrige simultáneamente en un proceso de retroalimentación hasta registrar un perfil definido.

Fig. 341. Leonardo da Vinci. Dos tipos de trazo uno continuo y firme. Otro basado en líneas ordenadas y menos precisas y de ejecución más lenta. El velo podría tomar las medidas y contornos para después ser acabado en base a unas formas ensayadas (sombreado paralelo, tipo de nariz y boca, etc.

Fig.342. Reelaboración. IB, Pp. En esta imagen se eliminan las marcas en el interior del perfil. La cara se traza con un contorneado preciso mientras la zona del pelo es de línea abierta.

El perfil registra un trazo firme y contundente como si el dibujante no hubiese realizado ningún esfuerzo, como si no hubiera que discutir proporciones y medidas al dibujar una cabeza, como si se tratara del calco de un contorno. ¿Es la repetición de un dibujo que ha sido calcado y aprendido tras continuo ensayo? Puede ser un dibujo realizado desde la experiencia de repetición de un gesto aprehendido, acción similar al dibujo automático del signo escrito.

El dibujo parece que se realizó con líneas elaboradas sin ese proceso de mirar, analizar y dibujar que solicita una línea de lenta ejecución y de la irrupción de titubeos en el trazo. Aquí parecemos estar frente a un perfil aprendido, ya dibujado varias veces anteriormente por Leonardo. Esto podría ser una causa, la observación del dibujante viene alimentada por la memoria y es capaz de ejecutar líneas certeras de rápida ejecución. O bien ¿estamos frente a la huella de una sombra proyectada?, ¿es el dibujo de un calco hecho sobre una superficie transparente?

La cabeza parece dibujarse sin dudas. Cuando Leonardo dibuja la unión de la cabeza con los hombros del modelo, tampoco se percibe esa claridad, ni el mismo rigor de líneas en el contorno, como así también sucediera cuando se dibujó el pelo. La cara dibujada de la joven parece ser una forma proyectada que fija con claridad una silueta, mientras que los hombros en escorzo, quedan diluidos, más confusos que el resto de las partes. Los

hombros y el pecho parecen incluso añadidos. El volumen existente, con diferentes niveles de profundidad, imposibilita reconocer nítidamente el contorno de esta zona al no recortarse con tanta claridad cuando es proyectado sobre la pantalla. El rostro se recorta con mayor rotundidad que el cabello, parte de límites poco definidos. Los trazos más ambiguos corresponden a las formas que no se recortan radicalmente del fondo, que no se aislan de un fondo neutro, nótese por ejemplo el boceto de la oreja.

El tamaño del dibujo calcado en relación al modelo retratado tampoco nos aclara o no es de gran ayuda para desarmar esta hipótesis de que los dibujos fueron calcados o trazados a partir de una sombra proyectada o calco en un *velo*, ya que el tamaño del dibujo puede ser una ampliación del referente natural según la distancia del foco de luz que proyecta la sombra - silueta (la sombra arrojada amplía) o también si se obtiene como resultado un dibujo reducido, de menor escala, consecuencia de la realización del dibujo por medio del velo transparente (el calco según la pirámide visual, fig. 343 reduce la imagen).

Fig. 343. Si miramos un objeto y calcamos su silueta, la figura siguiendo la pirámide óptica queda trazada en una escala muy reducida. El resultado es una miniatura (distancia máxima de la mano del dibujante estirada).

Fig. 344. Gombrich ejemplifica el cambio de tamaño de una silueta según la distancia del observador al modelo. Cambio de distancia del observador sobre el contorno de un edificio calcado sobre el cristal de una ventana.

El dibujo impreso en el vidrio dará como resultado una imagen mucho menor que el modelo real debido al concepto de pirámide visual en el fenómeno de la visión. La imagen resultante de un calco de un modelo con el método del cristal siempre da una imagen reducida, de menor escala que la imagen real. Mientras que si calcamos la proyección de una sombra arrojada podremos obtener un perfil ampliado. Fig. 320.

En las fig. 345-349 se muestran otros ejemplos de similar factura gráfica. Curiosa es la elección del artista de encuadrar la imagen de perfil, de colocar al modelo de perfil lateral. Tal decisión (el modelo no mira y está de perfil como cuando uno es fichado) siempre me ha llamado la atención en algunos retratos. Lo cierto es que los retratos en esta época con esta pose son abundantes. Es en los retratos representados lateralmente, donde con más facilidad, separamos la figura del fondo. Proyección de esta pose que recuerda a la sombra de la leyenda clásica que contara Plinio y que explicaba el origen de la pintura.

El perfil lateral de la cabeza (que tiene una silueta significativa y no la frontal que en cambio es anónima) ofrece una figura más reconocible y más fácil de trazar desde el calco o proyección. En estos dibujos lo que queda de manifiesto es el control sin titubeos del perfil de la cara y el conocimiento preciso de la medida de las partes protagonistas en un rostro que siempre se resuelve por aproximación de la misma manera. Y además, este encuadre lateral, permite extraer mejores conclusiones en relación a sus medidas básicas (contornos salientes o entrantes) relacionadas.

Estos ejemplos aquí recopilados son dibujos de lenta pero de precisa factura. En una primera fase se podría entender la posibilidad de un dibujo calcado; que atrapa la silueta de la figura, definir el contenedor de los detalles que componen el rostro. En ellos se observan líneas firmes donde la silueta es maciza, más concisa; las líneas que perfilan la frente, nariz, boca, barbilla y cuello. Por ejemplo Fig. 347 en esta imagen queda más desdibujada la línea en aquellas zonas donde la silueta es difusa. Como también así sucede en el caso de los contornos del pelo en el dibujo del niño. Fig. 345.

Fig. 345. Leonardo da Vinci.
10.0 x 10.0 cm c.1495-1500
1488-1492

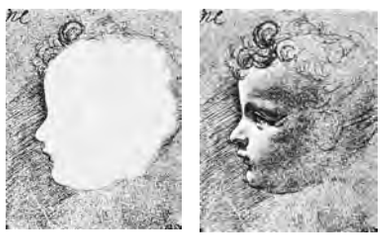


Fig. 346. Reelaboración y dibujo de Leonardo. 1488-1492, 320 x 200 mm. Variantes de la cabeza de un niño, estudio de los perfiles adquiridos. Las líneas de contorno que se recortan con facilidad, que forman parte de una silueta precisa son dibujados con decisión. Colocar el modelo de perfil da cuenta del interés por reconocer la modulación del recorte y la medida del rostro.

Fig. 347. Leonardo. 1485-90.
32.0 x 20.0 cm

La silueta pues en el dibujo mimético y naturalista, en el dibujo del perfil que delimita una específica superficie, es fundamental. El concepto de siluetear y memorizar parece ser esencial para tener la capacidad de imitar la naturaleza. Según lo expuesto, los grandes maestros experimentaron tal valor desde estos procedimientos documentados de auxilio en el dibujo a través del calco y la valoración primero de una silueta y después la colocación y medida de las marcas, que eran generalmente repetidas como signos de un repertorio dominado. Este es el planteamiento que me lleva a afirmar la importancia o el valor de la silueta en el aprendizaje del dibujo, en la conquista de la tercera dimensión

simulada renacentista destaca que el dibujante debe atender, comprender y memorizar el gesto gráfico principal reside en el control de la silueta.

Se trata así de dibujar (como origen del dibujo) una silueta adquirida a través de un proceso de calco (sombra proyectada o vidrio). Para después poder ser estudiada, analizada y memorizada. El dibujo tiene mucho que ver con un proceso de experiencia práctica. Tal y como he constatado con el procedimiento de aprendizaje con los estudiantes universitarios fig. 338.[22]

De lo que se trata es de plantear ejercicios de dibujo que centren la atención en memorizar perfiles laterales característicos de las figuras (o las siluetas más características de cada figura) para que el gesto gráfico quede almacenado en la memoria. Si conocemos la representación básica de una figura (el gesto que traza su silueta protagonista) la posibilidad de dibujar con éxito otras (si se produce un cambio de encuadre de la forma) es mucho mayor. Fig. 352.

Fig. 348.IB

Fig. 349. Cabeza de perfil lateral. 1480-85. 12.7 x 10.6 cm Colección Real de Windsor.
El contorno de este perfil lateral es trazado sin lugar al tanteo. De trazo firme y continuo se podría deber a una imagen calcada o a la capacidad de repetir un gesto gráfico aprendido desde la memoria.

Fig. 350. *idem* Fig. 308.

Fig. 351. Estudio de una joven. 1483. 18.2 x 15.9 cm Turín Biblioteca Real.

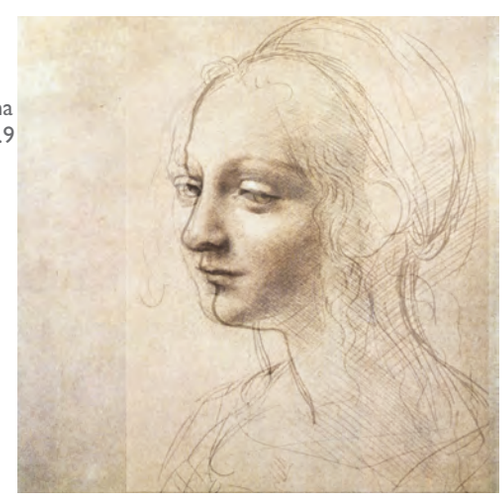


Fig. 352. IB. Resultado del experimento de superponer dos dibujos de Leonardo da Vinci, por un lado un dibujo de una joven de perfil lateral y por otro con la cabeza de medio lado. Las medidas son exactamente proporcionales en los dos dibujos. Debido a que estas fueron calcadas o bien fueron registradas y repetidas hasta ser aprendidas. En el aprendizaje de estas relaciones, la atención de un dibujo de fuera a dentro, el valor de la silueta parece evidente.

22. Esta hipótesis y el desarrollo de esta investigación es producto de la colaboración docente con el profesor José Domingo Nuñez de la ULPGC que junto a otros profesores del área de Expresión Gráfica valoran desde hace años en el aprendizaje de dibujo en los estudiantes de arquitectura la operación del calco.

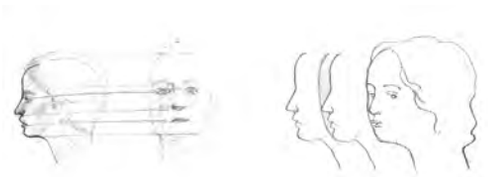


Fig.353. IB. Pp. Traslación de las medidas a través del dibujo de un perfil ,frontal, perfil lateral y de medio lado a la manera clásica.
En los dibujos de Durero o Leonardo encontramos el análisis constante y obsesivo de las medidas de las partes a partir de la relación que vincula a la figura frontal y lateral. La silueta proyectada nos enseña a dibujar.

En los dibujos de Leonardo abundan los esfuerzos por atrapar las relaciones de las partes que componen un rostro y generalmente sus dibujos tienen como objetivo central el análisis de las medidas y sus relaciones. Fig. 356-357. Es como si se consiguiera calcar una cabeza y desde esa sorpresa el dibujante se entusiasmara con la búsqueda de una geometría sensible que le ofrezca un guión para memorizar la representación de esas complejas marcas (ojo, nariz, boca, oreja) y en dónde deben ir colocadas. Una vez conocidas las medidas y aprehendida sus relaciones puede repetirse el dibujo con la misma facilidad con que se dibujan los signos en la caligrafía, capacidad para trazar curvas de memoria.

Sigamos planteando debate en torno a la participación de la atención de la silueta (en realidad al perfil específico, al gesto gráfico que la encierra) de los dibujos Leonardo y al valor de la imagen calcada, que atrapa la silueta y que propone un dibujo realizado desde afuera (contorno) hacia adentro (marcas y definición de los volúmenes).

Dibujado el retrato con ayuda (y siguiendo con este razonamiento) es posible pensar que la inquietud del maestro fuese tener la capacidad de representar esa forma sin usar ninguno de los dos métodos. Una vez, aprendido el dibujo a través de un método, el dibujo es espontáneo y prescinde de este. Esto le obliga a ordenar las medidas, a controlar estrictamente las imágenes calcadas por medio de operaciones gráficas sencillas. Y debe adoptar modelos, esquemas que le permitan lograr imitar la realidad con éxito. Debe memorizar aquellas formas que son susceptibles de ser recordadas sin esfuerzo, tales como un cuadrado, un triángulo, una línea recta, una diagonal... Leonardo aprendió como todos los aristas renacentistas bajo la tutela de otro maestro, en su caso fue Andrea Verrochio. Además de su enseñanzas (fórmulas) aprendidas a través de la experiencia de un maestro, Leonardo destaca la formación del dibujante desde la copia de la estatua griega. Fig. 333. Instrumentos para el dibujo, el legado de la tradición artística más la naturaleza misma son parte de los métodos de enseñanza renacentista.

Si ponemos dos dibujos Fig.353 y 354 del genial pintor uno encima del otro, descubrimos que las medidas de ambos dibujos son prácticamente idénticas en su proporción. Lo que refuerza esta idea de intentar dibujar la figura desde su silueta, desde sus contornos captados por un proceso de calco para posteriormente ser aprendidos. Siendo a su vez

destacable el registro de una línea discontinua en la fig. 354 que contornea la superficie, la silueta sólida de la figura, en la zona del mentón y del cuello, ocultos por el vello de la larga barba en el dibujo donde se autorretrata ya, aparentemente al mismo Leonardo (dicen que posiblemente fuese un autorretrato) como un anciano. Los cuatro dibujos seleccionados parecen ser retratos de la misma persona ya que muestran los mismos rasgos fisionómicos fundamentales.

Fig. 354. Leonardo.

Fig. 355. Leonardo.

Fig. 356. Superposición dos dibujos de Leonardo.

Fig. 357. Leonardo. El perfil parece ser dibujado desde la atención prioritaria al contorno. Una línea segura y repasada de diferente intensidad que el resto. El papel pudiese está preparado, impregnado de aceite lo que podría dejar entrever la figura del modelo colocado por detrás facilitando la operación del calco de la silueta.

Fig. 358. Busto de hombre de perfil con estudio de proporciones. 1490. Gallería de la Academia deVenecia. 28 x 22.2cm. Reverso fig.320 Calco. En realidad este dibujo es la cara opuesta a la lámina del dibujo de la fig. 320. Es destacable el enmarcado del perfil, iniciando la importancia del contorno respecto a un espacio en negativo que queda encerrado (en un rectángulo). Las líneas que delimitan la silueta del personaje se memorizan respecto a un marco y son evaluadas en base a líneas verticales y horizontales.

Las líneas geométricas simples (cuadrícula) de la fig. 353 y 354 pudieron dibujarse una vez resuelto el dibujo. Lo que da la posibilidad de pensar que el proceso está invertido. La cuadrícula superpuesta en el perfil puede ser debido a la necesidad de memorizar lo calcado para después poder ensayar el dibujo con mucha disciplina. Ahora, además de recordar la línea que encierra una silueta también se acompañará el dibujo de unas medidas acotadas desde formas básicas de fácil repetición (saber relacionar las marcas fundamentales a partir de una cuadrícula, o de un particular marco).

Esta consideración abre un nuevo camino para el aprendizaje del dibujo otorgándole al concepto de silueta (al observar las formas naturales) un rol preferente.

Así se puede afirmar que la silueta en el aprendizaje del dibujo realista, que se consumó en el Renacimiento, participó de manera fundamental. Como ocurriera con la leyenda de Plinio que diera la explicación de los orígenes de la pintura occidental, lo primero es fijar un perfil que constituya una superficie, una silueta, es a su vez la operación más difícil. Se trata entonces de elaborar un dibujo que comienza en las líneas que delimitan la figura, es decir, se trata de un dibujo que comienza desde el cerco al perímetro, separando-aislando-recortando la figura del fondo y después, cuando ya se controla la proporción se atiende a los detalles (las marcas dibujadas que quedan dentro de la silueta), que se produce con mayor facilidad al estar referenciados y acotados en el dintorno.

Ya insistí que el dibujo mucho tiene que ver con el saber mirar y con el saber medir, proporcionar y relacionar, y este criterio de atender a la silueta de la figura lo facilita muchísimo. Estos procedimientos usados en el Renacimiento como la sombra proyectada, el velo o la finestra leonardesca y la cámara obscura (método más extendido durante el periodo del Barroco), señalan al concepto de silueta, el dibujo que almacena en la memoria siluetas tipo se relaciona con el calco. En los manuales contemporáneos de dibujo (a los ejercicios ya mencionados de Betty Edwards) también se destacan en ese sentido operaciones para acostumbrar al dibujante a organizar la mirada y tener la capacidad de dibujar una silueta; esto es, separar la figura de un fondo.

Una vez aprehendidas las proporciones del perfil, el principiante en la práctica del dibujo debe ensayar, debe repetir con disciplina, los hallazgos conseguidos con la silueta calcada. Esto es; las líneas que configuran el perfil , sus proporciones y las relaciones de sus partes componentes desde una medida controlada. Para llegar finalmente a repetir estas líneas como si se trataran, como señalé más arriba, de gestos caligráficos. Para convertirse en líneas que se trazan de memoria. De esta manera podremos alcanzar resultados satisfactorios. Para el aprendizaje y control de la medida y proporción de la configuración de una forma es fundamental también , en el intento de dominar el trazado de una silueta, acudir a relaciones geométricas básicas para representar las distintas superficies. Simplificar las modulaciones de la forma a través de una geometría sensible que se aproxima al gesto específico de cada perfil observado. Dibujos de siluetas a la manera del juego chino del Tangram[23]. El puzzle de siete piezas geométricas representa, en distintas combinaciones, diversas figuras. Identificar formas básicas para el control de la representación de las figuras es también una consideración determinante en el dibujo realista.

Ya señalé que estas observaciones de destacar el dibujo desde el calco y su relación con la memoria y ensayo de esa fórmula, pueden conducirnos a considerables equívocos. Esta

23. Tangram en *2.10. La silueta y el triunfo en la imagen moderna.*

reflexión acerca del partido que se le sacó al uso de la silueta en el Renacimiento y al auxilio del velo y de la lente, intenta configurar un diferente acercamiento a los métodos que siguieron excelentes dibujantes, maestros de la Historia del Arte, como lo era Leonardo da Vinci. Estos planteamientos de atender a la silueta y al calco implican un nueva reflexión para la enseñanza del dibujo.

En relación a esto último se viene desarrollando una línea de investigación en el Departamento de Expresión Gráfica y Proyectos Arquitectónicos en la Universidad de Las Palmas. Con una discusión abierta sobre el uso del procedimiento de calco en el aprender a dibujar. Insistiendo especialmente en el valor del dibujo de memoria para el estudiante que se enfrenta sin apenas práctica en la difícil disciplina del dibujo. Esta investigación me permitió conectar la silueta con el calco y el calco con el Renacimiento.

Fig.359. En sus cuadernos Leonardo insiste en el mismo gesto, una y otra vez. Ensaya las ligeras variaciones del gesto gráfico que representa una cabeza de perfil. La repetición y el ensayo en el dibujo es fundamental. Una vez comprendida la silueta, hay que memorizarla. Aunque son perfiles distintos son dibujos que son representados desde un mismo esquema.

Fig.360.Ensayos constante de distintos perfiles.
1478 -1480, 405 x 290 mm

Decía Wölfflin que la pintura debe más a otros cuadros que a la observación directa de la realidad, es decir, la representación debe más a los recursos utilizados (el esquema para simular la realidad) que la observación de la realidad misma.[24]
El renacimiento trabaja a partir de la observación directa de la naturaleza, la copia de dibujos de maestros (formación en talleres) y también desde la copia de la escultura clásica.

Fig.361. Leonardo. Análisis de las distancias de las partes de un perfil. Memorización de un gesto gráfico.

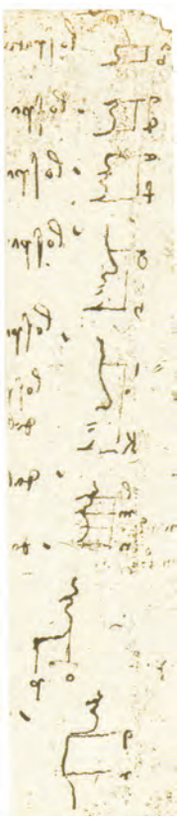


Fig. 362. Del legado de dibujos de Leonardo también podemos seleccionar gran cantidad de dibujos que como bocetos podrían entenderse en otra categoría. Se trata de aquellos dibujos de búsqueda del maestro, valoraciones o impresiones, estudios de la composición más idónea para pasar a la tela. En estos dibujos, quizá más espontáneos, la línea es menos precisa, se traza en pequeños tramos, no hay tanta continuidad. Se busca la silueta, desde la memoria se define una pose de la figura y aparecen entonces las líneas abiertas, de reflexión y donde hay cabida para la duda del dibujante.

24. Gombrich E. , *Arte e Ilusión*, Op.cit. P. 274

En ningún caso, con estos análisis y comentarios, he pretendido imponer una mirada cerrada y unidireccional, asfixiante, a los dibujos de Leonardo. Es obvio que no todos fueron realizados de esta manera, sirvan de ejemplo los bellos dibujos en los márgenes de sus escritos. En ellos se demuestra un dibujo de tanteo, sencillo y con enorme capacidad de síntesis que demuestran la mirada especializada del maestro. Leonardo, una vez formado, en absoluto dependía del calco para lograr representar las formas naturales. Ya que está claro que es imposible por los medios de su época calcar figuras en movimiento, tómese como ejemplo los apuntes de la Batalla de Anghiari... Los artistas, como también sucediera en la prehistoria, Egipto, Grecia y el arte medieval, habían adquirido la habilidad de poner en el papel los elementos de la figura humana de memoria, ahora con un estilo que permitía emular las formas naturales y es desde esta afirmación donde el argumento que expongo de atender a la silueta en la presente investigación cobra sentido.

En el proceso de análisis y de aprendizaje de las formas, el proceso de calco y el valor de la silueta en su primera operación, son imprescindibles para la adquisición de esta habilidad. Si se domina la figura desde su silueta, controlar los detalles que se encuentran en su interior es tarea más sencilla, ya que son de más fácil relación (poca distancia entre sí). Separar la figura del fondo, fijar la línea que representa un perfil que "congela" una superficie es lo complejo del dibujo.

Así es que para una mejor claridad en la información de la forma que se dibuja, se debe considerar el concepto de silueta como concepto de gran valor y promover, tal y como hicieran los maestros renacentistas ejercicios que estimulen la memoria y la verificación del contorno de la forma *(circumscriptio),* que en palabras de Alberti era lo esencial.

Ejercicios tales como memorizar la silueta, que ya expuse y de los cuales tengo una grata experiencia (proyectar imágenes que como un dictado donde deben ser aprendidas las relaciones formales de la figura, para después repetirse sin el modelo enfrente) o ejercicios muy comunes en las escuelas de arte, que plantean circunvalar un modelo sin levantar el lápiz de un papel (trazando una única línea continua que debe encerrar una figura).

(El Barroco será analizado en el capítulo de *2.14. Siluetas pictóricas,* período artístico donde se produjo el interés por la composición compleja, destacando el contraste de luces y sombras que determinará la posibilidad de romper la silueta. Mostrando la figura, por primera vez, desde siluetas intermitentes o parciales. Para continuar con una narración lineal, prosigamos nuestro análisis histórico con lo que aconteció en relación al uso de la silueta durante la segunda mitad del siglo XVIII).

## 2. 7. Los retratos de sombra.Finales del Siglo XVIII y principios del XIX, la prehistoria de la imagen fotográfica.

A mediados del siglo XVIII es cuando hablar de silueta cobra un sentido pleno. La palabra silueta "nace" en este siglo y es además en esta época donde el término obtiene mayor relevancia.

Al comenzar esta investigación ya se mencionó cómo la gestión al frente de las finanzas de Francia del Ministro Etienne de Silhouette, en su intento de reflotar las arcas del estado en 1759, y seguramente también, debido a su gran afición a la realización de retratos a través del contorneado de sombras, a lo que se le debe sumar su breve paso por la política, marcó el origen etimológico del concepto de silueta. Las baratas representaciones de los contornos de perfiles de retratos en sombra a los cuales Silhouette era gran aficionado, se ganaron asimismo la denominación de *retratos a la silhouette*[1]. Definición que ironizaba también acerca de esta técnica que realizaba retratos de bajo coste económico (en comparación con el alto coste de miniaturas y retratos al óleo) y que representaba una mínima información visual, pero eficaz del rostro del retratado.

El mandato de este fugaz ministro parisino fue de Mayo a Noviembre de 1759. La carrera política de este personaje duró un suspiro debido a las escasas intenciones de la clase alta de ahorrar dinero. Sin embargo, su nombre fue recordado para la posteridad como el término objeto de nuestra investigación: la silueta. Estas asociaciones con este personaje público da nombre a este concepto gráfico de recorte de figuras, aunque también se mantuviesen otras definiciones sinónimas al de silueta para definir esta práctica tan extendida, tales como retratos de sombra, recortes, perfiles en miniatura, skiagramas, etc. [2]

Afición popular y el origen irónico de la silueta.

La elaboración de retratos de siluetas era una práctica muy extendida en la Europa del siglo XVIII, sobre todo en Francia y en Alemania y posteriormente muy presente en la iconografía inglesa en la época victoriana. El recorte de retratos de sombra fue un pasatiempo muy popular de la burguesía de la época.

El concepto de silueta realmente queda acotado en esta práctica de "recorte " de una figura de perfil pero, desde el siglo XVIII hasta el siglo XX, la silueta evoluciona hasta ser entendida como denominación para un concepto visual más amplio. La silueta termina siendo algo más que el perfil circunscrito de la sombra de un personaje proyectado. Es en el siglo XVIII donde la silueta obtiene su definición.

1. McSwiggan Kevin, *Silhouettes*, Shire Publications, 1997.
2. Rutherford Emma, *Silhouette.The art of the shadow,* Rizzoli, New York, 2009, P 21 y Schlápfer-Geiser, *Traditional Papercutting*, Lark Books, New York, 1996, p.124.

La obtención de una silueta se conseguía a partir del mismo procedimiento que la acción amorosa de la leyenda de Plinio. La sombra arrojada de un perfil lateral es calcada sin distorsión de la superficie cercada del modelo, igual que como también se destacara en la práctica renacentista de atender al aprendizaje del dibujo auxiliados por el velo albertiano, lentes o a la sombra que proyectaba la silueta (se trataba de un dibujo construido y dominado por fases;  de fuera adentro).

La práctica de siluetear se ayudaba también, en la búsqueda de no distorsionar el perfil por efecto de la "elasticidad" de la sombra (cuando su proyección no es ortogonal), de una silla especialmente construida para la ocasión. Fig. 363-364. El mecanismo estaba iluminado de tal manera que la sombra de la persona se proyectaba sobre un plano de cristal. Un papel fijado en la otra cara del vidrio permitía el trazado del contorno de la sombra. La sombra proyectada sobre la superficie dispuesta para ser calcada no podía tener distorsión alguna respecto al modelo original, para así conseguir el preciso perfil que capta el parecido de la persona.[3]

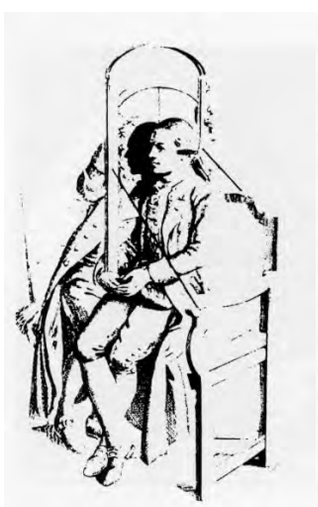


Fig. 363. La silla de siluetas posibilitaba captar con precisión el perfil que proyectaba una sombra sin distorsión por medio de la transparencia.

Esta herramienta de dibujo permitiría la proliferación de retratos silueteados y lo sitúa en los orígenes de la fotografía.

Fig. 364. Ilustración publicada en Fragmentos fisiognómicos de Lavater. 1776.
La silla de siluetas consiste en el mismo procedimiento que el comentado cuando el dibujante renacentista se ayuda de un vidrio o de la denominada ventana leonardesca para calcar los contornos y marcas fundamentales de una figura que han sido proyectadas en sombra.

La silla era el instrumento utilizado para facilitar la adquisición del calco del perfil circunscrito que proyectada la sombra del individuo sentado. El contorno de la sombra era trazado sobre un papel encerado y proyectada por la luz de un candil y finalmente el perfil cercado era rellenado en tinta negra. Siguiendo este procedimiento gráfico se obtenía un retrato tamaño natural de la persona sentada con mucha precisión y gran parecido.

El retrato obtenido en la silla, finalmente, podía ser reducido a pequeña escala por medio del uso de un aparato mecánico usado para la reducción o ampliación de dibujos, el pantógrafo, fig. 365.

3. Chläpfer-Geiser, *Traditional Papercutting,* Op. Cit, p. 124-125.

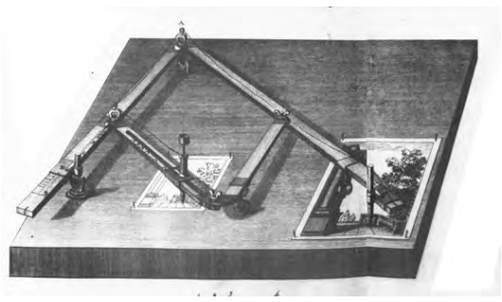


Fig. 365. Pantógrafo. Instrumento para escalar dibujos.

Fig. 366. Ilustración de Fragmentos fisionómicos tomo II, un diablo en forma de sátiro evalúa la bondad del alma en los retratos siluetea-dos.

El pantógrafo, instrumento inventado por el jesuita Scheiner en 1603[4], ayudaba a volver a representar y ampliar en las medidas deseadas el perfil que había sido calcado en la silla de siluetas. Una vez repetido el contorno de la figura de perfil, con el auxilio del pantógrafo, se finiquita la operación con el recorte del dibujo o con el relleno de tinta negra la superficie definitiva. El resultado obtenido es una silueta del perfil del individuo en miniatura. El uso del pantógrafo convierte las siluetas en imágenes portables. Sometidas a una reducción de escala las siluetas, son retratos de bolsillo.

La presencia de esta popular práctica de dibujo que representa las figuras a través de la forma y que es calcada desde la proyección de la sombra arrojada sobre un plano (a la manera expuesta y valorada para el aprendizaje del dibujo en la época del Renacimiento) queda reflejada en el grabado de la fig. 374.

Fig. 367. Schenau, *L´Origine de la peinture*. 1765.
En este grabado se puede ver una escena doméstica del siglo XVIII donde el dibujo, desde la atención a la sombra, es protagonista.
En la ilustración un joven dibuja el perfil de su amada a través del calco de su sombra (*idem* Plinio). Los niños representan también con el mismo procedimiento del juego de sombras, la silueta de un gato: el complejo paso de la forma tridimensional en el dibujo a una representación bidimensional, se consigue superar con facilidad desde el calco de los contornos de la sombra, es la huella que configura el perfil significativo colocando lateralmente el animal. El registro de esta superficie en sombra da como resultado una silueta que muestra cómo representar y por tanto dominar el dibujo de "un gato". Los niños reciben una lección y se entretienen. Además queda constancia en la imagen que siluetear, aunque etimológicamente se destaca como práctica de recorte de perfiles humanos, vale para representar cualquier forma bajo este procedimiento.
Y por último, también se relaciona aquí la práctica del dibujo con la creación de figuras por familiaridad y aproximación con el personaje de la izquierda abajo. La combinación de las manos diseñan la proyección sobre la pared de un conejo. Como se ha destacado, la ambigüedad formal es determinante en el acto creativo. Una forma puede llegar a ser otra. En el juego de sombra de manos, se trata de simular aquel gesto que presente la figura que se desea presentar y que es dependiente de aquellas imágenes estereotipas que han sido almacenadas con anterioridad en la memoria del observador.

4.Gómez Molina (coord.), *Máquinas y herramientas de dibujo*, Cátedra, Madrid, 2002, p. 235

En el grabado se ilustra esta práctica de dibujo y se destaca las posibilidades creativas y educativas de la silueta como sombra. Proyectar figuras desde la atención a la sombra: la acción de calco para adquirir y memorizar siluetas tipo en la fase formativa y crear figuras desde la ambigüedad formal (*nefelocoquigia* y *ombromanía*, ver p.88- 95 y p. 77 ), se detecta como un estímulo y un práctica didáctica para iniciarse en la capacidad de representación visual. Se trata, volviendo a los consejos de Leonardo da Vinci de estimular la creatividad desde la *aproximación y familiaridad* formal.

Especial relación con la silueta en este período, ofreciendo un nuevo enfoque a los retratos de sombra, es el estudio de Johann Caspar Lavater (1741 - 1801).

En *Essays on Physionomy*[5] de 1776, Lavater intenta descifrar el carácter de las personas desde el análisis de su configuración facial, estudiando sus rasgos fisiognómicos.

Este famoso investigador y escritor suizo llega a la conclusión de que la silueta es la mejor versión de la forma disponible para poder realizar la lectura de las fisiognomías de los rostros de perfiles, es decir, la silueta es la imagen más confidente de la personalidad del individuo. Es la versión de la forma más adecuada para leer el carácter.

En sus *Fragmentos fisiognómicos* Lavater plantea el uso de la silueta frente a cualquier otra opción debido a su cualidad de simplificación. La forma en silueta de una cabeza observada desde su perfil lateral, muestra de manera rotunda los rasgos de la cara; lo que permite una concentración en lo esencial, una observación sólo de aquello que es imprescindible. Se trata de una imagen en bruto que muestra su contenido significante con absoluta rotundidad. Lavater cree, conectado con la antigua tradición de los estudios de fisiognomía, que el rostro de una persona lleva explícito las marcas de su alma. Pero lo verdaderamente importante para nuestro estudio, es la importancia que Lavater destaca a la representación de la figura revisada desde su silueta. La información no está tanto en el descifrado de las partes en relación de un rostro, sino que se encuentra en la información que se deriva de su sombra, la figura desprovista de detalles. Ésta desnuda al sujeto, mostrándolo en su imagen esencial, mostrando su estructura, invitando al observador a navegar por su interior emocional.

**La silueta y la fisiognomía. descifrar el alma.**

El perfil circunscrito por una sombra es para Lavater un jeroglífico susceptible de ser interpretado. Al igual que la tradición fisiognómica, Lavater cree que el rostro descubre, muestra, el interior del hombre. Considera que el rostro refleja su alma, pero la información no está en el rostro humano como hasta la fecha quedaba establecido (Della Porta, Le Brun), para él lo relevante es la superficie cercada, la sombra de ese rostro; es decir, su imagen en silueta. La diferencia respecto a toda la tradición anterior es la

5. Caspar Lavater, *Essays on Physiognomy,* Ward, Lock, and Co., London, 1960

importancia que le confiere al perfil en sombra, que se señala como imagen-llave para conectar con el alma del sujeto (veremos algo similar en la utilización de la silueta instrospectiva usada en el cine). Se continúa con la idea antigua (p. 171, siluetas en la representación del Antiguo Egipto), que identificaba la sombra de un hombre con su alma.[6]

La silueta, la imagen más estable y pura.

Según este científico suizo que obtuvo gran popularidad, la silueta es la opción formal más reveladora. Para Lavater la expresión refleja en un rostro el estado temporal de alma (según tradición fisiognómica) y es la lectura de la silueta (que muestra en exclusividad los rasgos del rostro) lo que muestra su estructura inmóvil, la más profunda. Este perfil cercado representa "el otro", el alma de la persona retratada, capaz de ofrecer informaciones más auténticas que las que daría la persona hablando de su interior. Así, la silueta se convierte en un instrumento para acercarse al psicoanálisis del individuo y lo que hace de la obtención de esta imagen un juego de gran éxito en la época (relacionado con la práctica de la adivinación) .[7]

En esta "ciencia" Lavater intentaba razonar el carácter del individuo desde sus facciones. El uso de perfiles en silueta tan de moda en estos tiempos fue la mejor opción para "delatar" los diferentes caracteres que se definen según la lectura de la disposición de los rasgos de un rostro en silueta. El propio Lavater cita:

*La sombra de un hombre o de su rostro es la imagen más débil y más vacía que se pueda dar de una persona, pero si la fuente de luz se coloca a una distancia adecuada y el rostro se proyecta en una superficie completamente plana situada correctamente en paralelo, esta sombra será también la imagen más verídica y más fiel que exista. Es la más débil de las imágenes, pues no representa nada positivo, es tan sólo el negativo, el simple contorno del lateral de una cara. Pero al mismo tiempo es la más fiel de las imágenes pues constituye la huella directa de la naturaleza, huella que ni siquiera el más hábil de los dibujantes alcanzaría a trazar a mano alzada del natural.*

*Pues ¿qué es menos: la imagen de un individuo en carne y hueso o su simple silueta? Y sin embargo, ¿cuánto no llega decir?. ¡Es poco oro, pero del más puro![8]*

Veamos un ejemplo de esto sobre personajes silueteados que él mismo realizó añadiendo estos apuntes (notas abreviadas) sobre perfiles sombreados.

*Fig.368.1 Un rostro que transmite sensibilidad, timidez, perspicacia, ingenio e imaginación. Sin mencionar su pronunciada calva, sin afeitar y emprendedor; muy considerado, cauto hasta la timidez.*

*Fig.368.2 Hombre de negocios. Sin duda poseedor de talentos. Puntual, honesto, amante del orden y de la reflexión. Un agudo sentido crítico: juez calmado seco y decidido. Su boca de perfil demuestra autosuficiencia por los asuntos cotidianos.*

---

6. Stoichita V., *Breve historia de la sombra*, Op. Cit., p. 164
7. Ibídem.
8. Ibídem, p.163

Fig. 368. Siluetas de Lavater para la "lectura" del carácter del retratado a partir de los rasgos fisiognómicos.

*Fig. 368.3 Una buena cabeza no deja de serlo ni siquiera en sombra. Diluyéndose la parte de abajo y destacándose sólo la nariz y la frente signos de atención , de orden y de cierta claridad.*

*Fig.368.4 Mucho hay que aprender de esta sombra. Con poco dice mucho. Especialmente rotundo en el contorno de los labios, que son muy defectuosos. Las líneas más delicadas tampoco han sido marcadas, quedan eliminadas. El espacio que ocupa la frente es corto; por lo contrario este rostro es refinado, discreto, con talentos, con gusto, ingenioso y con moralidad* [9]

El estudio fisiognómico de Lavater no llega a cimentar su gramática, revisado desde una perspectiva contemporánea parecen tonterías poco científicas, planteamientos de corte racista, pero es de interés cómo este pastor protestante buscaba la relación divina del hombre desde su silueta encontrando en el perfil circunscrito por la sombra, la imagen más significante, el enunciado visual más revelador.

*Soy del parecer de que un hombre visto en silueta desde varios ángulos, de la cabeza a los pies, de delante, de detrás, de perfil, de medio perfil, de tres cuartos, permitiría hacer nuevos descubrimientos fundamentales sobre el carácter del cuerpo humano.*[10]

La obra de Lavater debido a su popularidad llegó a ser reeditado en pequeños volúmenes y se convirtieron por un tiempo en guías de sociedad que pretendían ayudar a relacionarse. Ya que según la teoría, leyendo en la fisiognomía del rostro se podía dominar una información muy útil para buscar pareja o amigos... [11] Heredero de esta situación (ya en 1830) Charles Darwin comenta el descrédito que obtuvo al comienzo de la expedición por el capitán del Beagle, que seguidor de la disciplina de Lavater encontraba en su rostro una falta de suficiente energía y determinación para el viaje.[12]

El entretenimiento del arte del recorte de siluetas tan en boga por las clases adineradas provocó la discusión del valor del dibujo de reducción que se limita a representar la figura en silueta.

Lo que sí es claro es que el bajo coste de elaboración de las siluetas y el lógico interés de las personas por verse retratados, produjo la proliferación de estas imágenes silueteadas y el nacimiento del arte del recorte en la historia de la imagen occidental.

Ya vimos cómo la silla de siluetas auxiliaba al dibujante y realizaba retratos desde el calco de la sombra sin distorsión y que tras el uso del pantógrafo se tenía la imagen resultante a

9. Caspar Lavater, *Essays on Physiognomy,* , Op. Cit., P.198-199.
10. Stoichita V., *Breve historia de la sombra*, Op.Cit., P. 167
11. Bordes Juan, *Historia de las Teorías de la Figura Humana*, Cátedra, Madrid, 2003, p.301
12. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow,* Op. Cit., p. 37

la escala que se deseaba. Los módicos precios y el breve tiempo requerido para realizar un retrato de silueta ayudó a la aceptación y al éxito de esta técnica, así como le dio el nombre a este concepto gráfico.

Fig. 369. *Fragmentos Fisiognómicos.* 1776. Lavater, pastor protestante, se esfuerza por articular un razonamiento que estructure una clasificación de los caracteres en dependencia con los rasgos fisionómicos. La novedad de sus estudios radica en la selección de la sombra, de la silueta sólida del individuo como la imagen más favorable para analizar el alma de la persona. La silueta como imagen reveladora.

Fig. 370. *La sombra de un hombre notable entre miles (sobre todo por la parte superior de la cabeza), a quien nadie ciertamente negaría mucha capacidad de comprensión, riqueza de ideas y facilidad de pensamiento y expresión.*
*La posición y la parte superior del contorno de la frente indican más poder de pensamiento que la parte inferior que parece permanecer en menor medida. (Hablamos de esta sombra solamente). Buscar la facilidad de retirada o de adoptar las opiniones de otros, sería en vano. Si consideramos el contorno más largo desde el punto a, sobre la cavidad de los ojos, hasta c, detrás de la cabeza, podemos definir con aceptable certeza, la característica preponderancia de la mente. Lo que esta cabeza pueda o no pueda, será aparente a un fisionomista corriente, desde la sección del perfil, de este modo tomado desde a a c,el más competente, al más pequeño fragmento a-b, y al profundo; desde d a* e.[13]

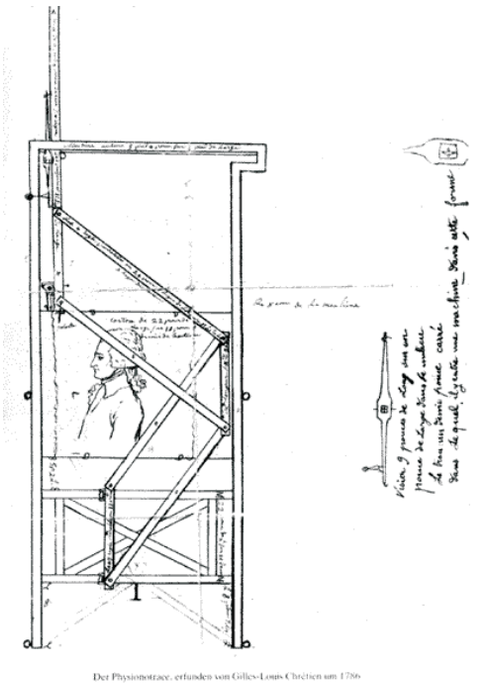
A este fenómeno de demanda social de retratos se le unió otra máquina para dibujar. En 1784 G.L. Cheretien inventa la técnica del *fisionotrazo*.

El *fisionotrazo*[14] es una técnica basada en el funcionamiento del pantógrafo y construida con una estructura de paralelogramos articulados movidos sobre un plano vertical.

Después de calcar por transparencia, sobre un papel, la silueta de una persona, ésta se reducía haciendo uso del *fisionotrazo* (hasta los 5 -7 centímetros de altura). En base a esa copia reducida de la silueta en papel, se grababa a mano la imagen en negativo sobre una plancha de cobre para poder imprimir las tarjetas con el retrato.

Esta técnica permitía hacer un número considerable de copias de los retratos antes de la invención de la fotografía. Este procedimiento facilitó el acceso a más individuos a poseer un retrato, algo que antes era privilegio reservado a unos pocos.

13. Lavater John Caspar, *Essays on Physiognomy*, op. Cit.,
14. Kemp Martin, *La ciencia del arte. La óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat,* Op. Cit., P 200



Der Physiognotrace, erfunden von Gilles-Louis Chrétien um 1786

Fig. 371. El invento del fisionotrazo en 1784, mecanismo que toma los logros del pantógrafo 1603, fue diseñado expresamente para la realización de retratos.

Esta máquina para dibujar realizaba rápidos retratos en miniatura. Se le compara con el "photomaton" ya que se consiguió obtener el retrato de perfil en sólo un minuto.[15]

Siendo el mismo procedimiento que el de la silla de siluetas, se calcaba el perfil lateral del rostro y posteriormente a la imagen también se le incorporaba los atributos de la cara (ojo, oreja...) Trabajados siguiendo unos cánones una forma estereotipada de representar cada parte del rostro del perfil. Y una vez obtenido el dibujo se grababa en una plancha de cobre lo que permitía obtener un número considerable de copias.

Fig. 372. Retrato masculino realizado con la técnica del fisionotrazo. G.L. Chrétien 1788.

Fig. 373. Retrato sin identificar. Chrétien. El coste era de 120 reales, considerando que la gente más modesta (criados podrían ganar 25 reales al mes) no era asequibles con facilidad a todo el mundo.[16] Pero el retrato al fisonotrazo empezaba a economizar el retrato, comparado con los altos precios de ser tratado por un maestro en una pintura de caballete.

Fig. 374. Plancha grabada al fisionotrazo. Retrato femenino. Negativo. G. L. Chrétien. Hacia 1789.

Fig. 375. 1,2,3. Perfiles recortados por Lady Dorothy Bradshigh, cabeza a tamaño real, recortada en hueco sobre papel azul. 1758. La imagen central es el autorretrato de la autora.

15. Gómez Molina (coord.), *Máquinas y herramientas de dibujo*, Op. Cit., P.247.
16. VVAA, *El retrato español del Greco a Picasso,* Museo Nacional del Prado, Madrid, 2004, p.238

La nueva posibilidad de poder obtener la representación de la persona retratada con facilidad, la novedad de que las personas puedan verse "congeladas" en un papel, reconocerse desde fuera y poder ver su perfil lateral (acostumbrados a verse desde la imagen frontal que ofrece el reflejo de un espejo) fue todo un acontecimiento a finales del siglo XVIII y durante el XIX hasta llegar al revolucionario invento de la fotografía, que democratizaba finalmente la posibilidad de tener un retrato. Los llamados *siluetistas o perfiladores (silhoettist, profilist)* organizaban exposiciones eventuales mostrando perfiles de personajes famosos y ofreciendo a los visitantes la posibilidad de obtener su retrato de perfil en pocos minutos.fig.376-377. Lo que indica la magnitud de esta demanda de adquirir imágenes de nuestros seres queridos y las ansias de inmortalizar nuestro propio rostro.¡Qué atractivo objeto popular debían ser las siluetas en ausencia del retrato fotográfico!

La silueta, el retrato popular.

Fig. 376. Anuncio 1804, información de la visita a Boston del siluetista William King que no se ayudaba de ningún mecanismo para hacer sus retratos de sombras.

Fig. 377. Propaganda de la colección de R. Letton de figuras de cera de rostros célebres, También se anuncia la posibilidad de obtener el perfil en sombra por 25 centimos, exponiendo las características del enmarcado e incluso comenta la posibilidad de que el *siluetista* atienda a las familias en su propia casa.

El asequible precio de las siluetas permitía a los ciudadanos conseguir los retratos en pequeño formato, fue todo un acontecimiento, toda una oportunidad para las gentes anónimas.

En los retratos de las personas representadas pictóricamente sólo aparecían selectos personajes o individuos retratados siguiendo el interés o el impulso creativo del pintor. En cambio, con esta modalidad de obtención del parecido del individuo, se consigue inmortalizar el perfil de cualquier individuo a un módico precio. Multitudes de retratos aparecen en estos finales del siglo XVIII y sobre todo durante todo el siglo XIX. Con esta práctica de los *pintores del perfil* se inicia la democratización del género del retrato. Los retratos de perfiles son una historia del retrato en paralelo al que ofrece la historia de la pintura y queda asociado con mayor claridad a la aparición de la fotografía. El juego de

burgueses contemporáneos a Silhouette, la curiosidad de descifrar el alma a través del perfil en sombra según las ideas lavaterianas y los instrumentos de reducción de la sombra de una cabeza tales como el fisionotrazo posibilitó la proliferación de retratos en silueta que inundaron la iconografía de finales del S. XVIII y durante el XIX.

A finales del siglo XVIII la silueta llegó a ser una moda, casi todo el mundo tenía un retrato recortado con tijeras en negro, durante todo el siglo XIX, tanto en Europa como en América, los retratos en silueta aumentaron su demanda e incluso terminaron realizándose sin intermediación de ninguna máquina. El *siluetista* experimentado recortaba los perfiles a ojo, directamente. Aparecen siluetas representadas con distinta técnica y soporte (pintadas, recortadas o vaciadas (desactivadas) y pegadas ; sobre papel, cartón, yeso, marfil, vidrio,etc.) [17]

Fig. 378. Williams Moses, 1802, figura de recorte en hueco (silueta en vacío) sobre cartulina negra.

Fig. 379. William Bache (1771-1845) silueta en negativo -desactivada, El recorte de un perfil en una cartulina blanca se rellena con otra que queda debajo de ésta en negro. Y que en su interior muestra con pintura blanca ciertos detalles que han sido dibujados en el papel negro del fondo.

Fig. 380. A. Charles (1768-1807) perfil de Mr. Fitzgerald pintado en un vidrio convexo. Lidstone Collection.

La silueta irrumpe en la vida cotidiana de los países del centro y norte de Europa. En la Fig.381 la silueta, en este documento contractual alemán de 1783, aparece de manera testimonial. Identificando junto a la firma de los participantes a los principales agentes del acuerdo en las ambas caras del documento . Pero más común es localizar la silueta desde su uso como recordatorio. Los perfiles silueteados eran enmarcados como las miniaturas pintadas y eran colgados en la pared de las casas. Fig.382. También, las siluetas formaban parte de un objeto diseñado para llevar en el bolsillo por la pareja para sentirse cerca de la persona amada y poder recordarla. La sombra circunscrita de Plinio se presentaba ahora dentro de un portarretrato e incluso, en ocasiones, se le añade el pelo trenzado de la joven para estar en contacto más íntimo con el recuerdo de la persona representada. Fig. 385

17. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow,* Op. Cit. , y McSwiggan Kevin, *Silhouettes,* Shire Publications, Pembrokeshire,1997

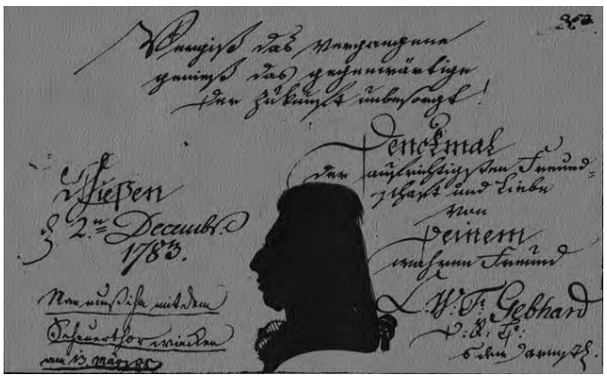


Fig. 381. Acuerdo contractual en un documento alemán de 1783. La silueta en ambas caras es usada como identificador de los participantes del contrato, que también era a su vez firmado.

Fig. 382. Habitación de época con perfiles de sombra colgados sobre la pared, retratos de perfiles de cera, además de un perfil en sombra sobre porcelana.
La aplicación de perfiles en sombra también se reproducen en objetos, tales como abanicos o juegos de tazas. La silueta decora el espacio doméstico.

Fig. 383. John Field en el estudio de John Miers. Abundan la aplicación de siluetas en joyería, pintado sobre marfil. Ransford Collection.

Fig. 384. *Continental School*, pintado sobre marfil a dos caras (señor y señora) Ransford Collection.

Fig. 385. Charles Rosenberg,
Retrato de perfil de sombra pintado en el reverso de un cristal con fondo naranja, este objeto tiene la curiosidad de que en el reverso del marco tiene el pelo trenzado de la joven, dándole una mayor vinculación con el sujeto retratado, el objeto como recuerdo - souvenir. Joll Collection.

Fig. 386. William Hamlet the Elder. Perfil pintado sobre el reverso de un vidrio plano. Ransford Collection.

Fig. 387. John Woodhouse Perfil pintado sobre el reverso de un vidrio plano.
Es común que los *siluetistas* representen sus retratos con detalles en la vestimenta de las figuras, por lo que a menudo, la silueta aparece en su estado convencional solamente en el perfil de rostro.

Fig. 388. Siluetas cortadas por William M.S. Doyle.

Fig. 389. Ejemplo de siluetas del célebre siluetista Edouart (1789-1861), recortadas en negro, Son también abundantes los trabajos de siluetas que a menudo eran superpuestas sobre un fondo dibujado en acuarela.

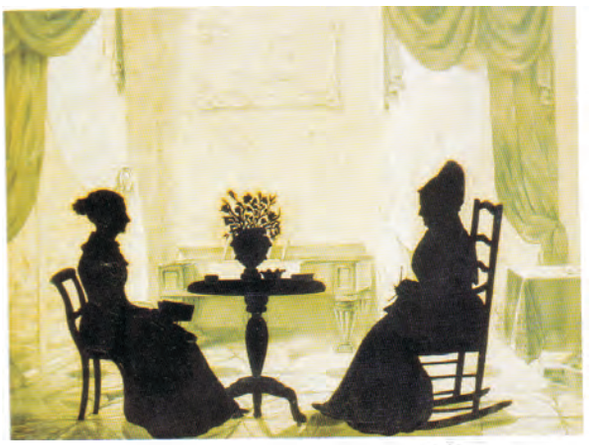


Fig. 390. Joachim Smith, perfil de cera coloreada sobre fondo de crista pintado. Al igual que a algunas siluetas obtenidas por medio del fisionotrazo se le añadían a mano los detalles del rostro de perfil, los retratos de perfil se podían acabar a la manera de los camafeos o figuras de cera en relieve. De esta manera la silueta se identifica como la primera fase en la representación para la consecución del retrato de perfil.

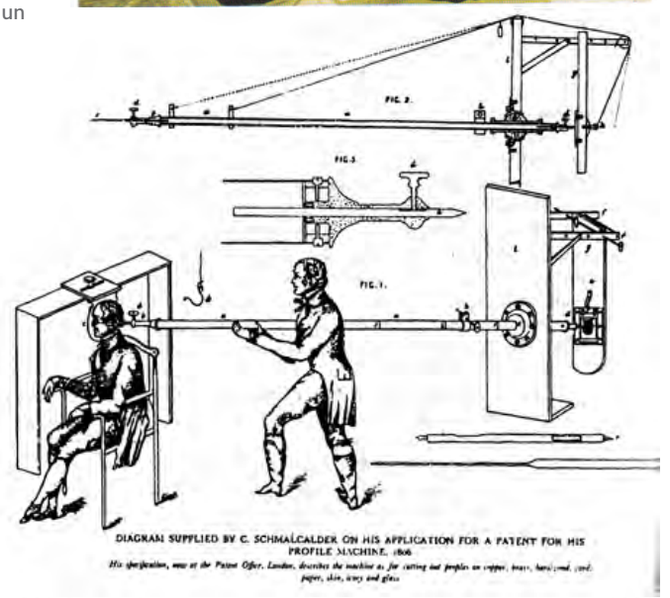



Fig. 391. Siguiendo con estos inventos aunque en este caso ya en 1806, se patentó la *máquina de perfiles*. Recorriendo con un puntero un rostro a través de un mecanismo se transfiere esa dirección que se contornea y se proyecta simultáneamente en otra superficie (cartón, madera, cristal, etc.). Máquina de perfiles patentada en 1806 por Carl Schmalcalder,

Los perfiles silueteados se convierten en un arte menor, que si bien comienza esencialmente como una operación sintética, paulatinamente se va amanerando el recurso de obtener el parecido desde el perfil realizado en relieve. Las siluetas se recortan en cera, yeso, metal, madera, marfil, cristal al que se le podía incrustar oro, bronce, variaciones formales y técnicas reflejadas en las fig. 350 -355. Además de ofrecer distintos acabados desde un punto de vista gráfico, proyectándose a veces siluetas mixtas donde el cuerpo es dibujado a color y con detalles mientras la cabeza de perfil se mantiene como un perfil en sombra.

Paralelamente y cercana a los perfiles de sombra está la técnica de los camafeos que se diseñan también a partir de un perfil cercado. Los camafeos al igual que las siluetas tienen una operación inicial de silueteado en miniatura pero a diferencia de los perfiles en sombra esta técnica de talla en relieve de nácar, ónice u otra piedra dura y preciosa

incorpora los detalles en el interior de la figura. Los camafeos son miniaturas escultóricas realizados con una notable habilidad artesanal.

La historia del arte de siluetear perfiles ha dado nombres propios para los coleccionistas tales como los siluetistas John Field, Francois Torond, August Eduart, Rosenberg, John Miers, A. Charles, William Henry Brown, William Bache...

**Siluetas, siluetistas o perfiladores y su relación con el retrato y el camafeo.**

Fig. 392. Louis-Jaques-Mandé-Daguerre. Vista del Louvre. *Daguerrotipo*, 1839. A new History of photography, p.25

Fig. 393. Henri Ziegler, *Daguerrotipo*, 1841.

Con la llegada del procedimiento fotográfico del Daguerrotipo[18], inventado por el pintor francés Louis J. M. Daguerre (patentado en 1839), la posibilidad de obtener fotográficamente retratos en placas de metal de cobre recubiertos de plata hará caer en desuso esta práctica de retratos realizados a través del recorte de la silueta.[19] Ante la fidelidad de los rostros realizados con las nuevas técnicas fotográficas que se iban sucediendo (daguerrotipo, calotipo...) las siluetas poco a poco van perdiendo su posición privilegiada como testimonio de las gentes de un siglo. Las siluetas dejan paso a la era fotográfica y serán objeto de interés para coleccionistas.

Con la consolidación de la invención de la fotografía la época dorada de las siluetas concluye. Durante finales del siglo XVIII y durante casi todo el siglo XIX (estos retratos en miniatura también conocidos como siluetas victorianas), fueron las imágenes que como Dibutades, aquella enamorada corintia, eran capaces de mantener vivos los recuerdos de los seres queridos de la época.

18. Frizot Michel, *A New History of Photography*, Könemann, Milán, 1998, p 33-53.
19. Laliberté Norman, Mogelon Alex, *Silhouettes, Shadows and Cutouts*, op. Cit., P. 15

## 2. 8. La animación de las siluetas. Siluetas en la narración teatral. Las sombras chinescas se introducen en Europa.

A finales del siglo XVIII aparece en Europa el teatro de sombras, espectáculo visual que alcanza gran popularidad. Esta antigua tradición procedente del Extremo Oriente, se conoció en el viejo continente con el nombre de "sombras chinescas".[1]

El impacto de estas representaciones consiste en la puesta en escena del potencial hipnótico, su capacidad atrayente y significativa de la figura simple, presentada en sombra. Ahora en movimiento, las figuras silueteadas asombraban por su enorme capacidad expresiva.

Los espectáculos de sombras se difundieron por todo Extremo Oriente, especialmente en China, Java, Bali, Indonesia, Japón y la India hasta llegar a Turquía y Grecia en el siglo XIV y desde allí a Europa desde Italia, gozando en la corte francesa de gran popularidad en la segunda mitad del siglo XVIII.

El Teatro de sombras hace uso de la representación de la figura desde la versión en silueta, aunque en muchos casos, las figuras de los distintos personajes también dejan entrever sus colores y detalles formales al proyectarse cuando la pantalla ofrece un alto grado de transparencia. Al igual que en las figuras negras griegas, es el concepto de silueta el principal principio que configura su diseño formal, son consideradas siluetas fundamentalmente aunque en las figuras se muestren detalles troquelados que sirven para caracterizar a los distintos personajes en la representación.

Las llamadas *sombras chinescas* son representaciones evocadoras, representaciones simbólicas de la realidad presentadas desde la silueta en sombra. El espectador imagina y completa la forma que se presenta en sombra detrás de una pantalla iluminada. Figuras diseñadas desde un perfil significativo describen una singular silueta distintiva. Lo sugerente en estos espectáculos orientales es el poder de la insinuación que tiene la figura bidimensional en sombra, mostrada bajo mínimos. El interés reside en el atractivo de exponer un mundo mágico, narrado desde el misterio de las figuras en sombras, que cobran vida.

Siluetas y narración.

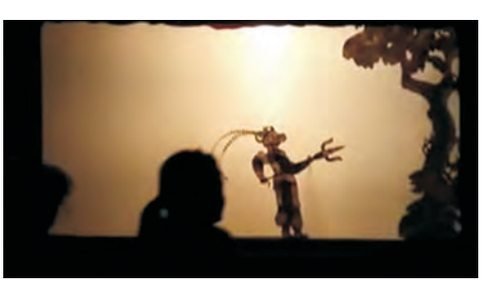
Para el hombre, el mundo de las sombras está a caballo entre la realidad y el Más Allá, entre el fuego y la penumbra. Las figuras en silueta sólo son el recuerdo de la forma original a la que se deben. La silueta en el teatro de sombras presenta a la forma sutilmente. Cobran una estimulante independencia respecto a las leyes de la naturaleza donde todo es posible, obtienen vida en la espiritualidad del Reino de las sombras. La luz, la sombra y la imaginación se asocian para atraer el interés del espectador. Son

1. *Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, en Vallvé Joan-Andreu, *Traces del teatre d´ombres a Occident*, p. 13

representaciones de mundos imaginados, de mitos, de divinidades que se presentan a través de proyecciones de luz. La historia narrada en sombra demanda imaginación al espectador que debe interpretar y completar las imágenes simbólicas que aparecen sobre la pantalla iluminada. La evolución de estos espectáculos llegará hasta ver nacer el cine, medio de expresión de clara descendencia de este singular teatro.

Al tratarse de una antiquísima tradición oral, no queda claro de qué país es originario el teatro de sombras. Para explicar el origen de estos espectáculos, también se cuenta una leyenda similar a la que diera Plinio en su leyenda clásica; donde también es la silueta y el anhelo de visualizar un rostro amado, lo que argumenta en el caso del Teatro de sombras, su origen legendario.

La leyenda china que diera origen al teatro también hace uso de una historia de amor. La historia se remonta al año 121 a. C. Se cuenta que el emperador de China, Wu Ti, cayó en una profunda depresión tras la muerte de su esposa. Los sirvientes de Wu Ti buscaron cómo vencer la melancolía del soberano con mil remedios, sin llegar a conseguirlo. Hasta que un día, un artista ambulante llamado Shao Wong, propuso revivir a su esposa poniendo sólo una condición: el emperador sólo podrá ver su sombra proyectada sobre la lona de una tienda. Entusiasmado el emperador acepta y promete no mirar, ni entrar por detrás de la pantalla para ir al encuentro de su esposa. La aparición emocionó al emperador que vio revivir a su amada en silueta. Al cabo de unos días el soberano solicita nuevamente el encuentro con su esposa pero, esta vez, no tuvo bastante con disfrutar de su proyección en sombra y entró de repente en la tienda al encuentro de su esposa. Detrás de la pantalla ella no estaba, descubriendo el ingenioso montaje que proporcionaba la ilusión óptica que había creado el artista Shao Wong. No queda claro el final de la historia. Unos dicen que el emperador decepcionado por descubrir el engaño condena a muerte al artista; otros cuentan que maravillado, ordena difundir esta técnica y espectáculo por todo el país.[2]



Archivo 10 y 11

Fig. 394. Representación moderna de Teatro de Sombras tradicional en China.

Fig. 395. China, figuras de la provincia de Henan. Representación *La investidura de los dioses*.

2. Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación.*Fundació Mueseu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p19-21.

Fig. 399 Figura ravana, rey de Langka. Indonesia , Java.

Fig. 400. Teatro de Indonesia, Figura Wayang Kulit en Java. Betara guru.

Fig. 396. China, figura de la provincia de Hebei. Representación La leyenda de la serpiente blanca, figura del Espíritu del ciervo, Las figuras del teatro chino destacan por su trasparencia, impregnadas con aceite vegetal, eran figuras policromadas y perforadas delicadamente. Aunque en una primera instancia se reconocen según un perfil característico su silueta, estas figuras muestran detalles en el rostro y su ropaje. Y según las características del foco de luz y el grado de transparencia de la pantalla que sustenta la acción, también se percibe la gama de colores de las figuras, dando a la superficie distintas saturaciones y por tanto la capacidad del observador de disfrutar de los detalles.. Algunas representaciones dejan incluso de ser aparentes sombras para identificarse como marionetas.

Fig. 397. Grabado de una representación de un teatro de sombras javanés. Los hombres se sentaban a este lado de la pantalla donde se podían ver los colores de las figuras, los músicos..., mientras mujeres y niños disfrutaban de la representación en sombra.

Fig. 398. Figuras en sombra fotogramas extraídos en el documental http://www.youtube.com/watch?v=pfydro4X2t0&feature=channel

Las figuras para el tradicional teatro de sombras javanés en contraste con las transparencias chinescas, en Java las figuras son opacas, muestran preciosistas y barrocos recortes en el interior; proyectando sombras densas, de un efecto muy atractivo debido a sus múltiples y pequeños orificios que perforan los ropajes, sombreros y tocados de los personajes . El "Wayang Kulit" representa ancestrales historias de su tradición oral, tales como el *Ramayana* o el *Mahabharata* y también forman parte de ritos religiosos donde las marionetas son símbolos de los espíritus. Relacionando de nuevo el mundo de las figuras en sombra con la espiritualidad.[3]

*3. Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Op. Cit., p. 37-54.

Las figuras estaban hechas de piel de animal; buey, camello, asno... muy trabajadas, con incisiones y coloreadas artesanalmente. Decoradas con barnices naturales y perforadas en su superficie para que su silueta proporcionara una bella sombra en la pantalla. La peculiaridad del teatro de sombra es que son figuras planas, diseñadas en base al perfil identificativo que consigue proyectar su sombra.

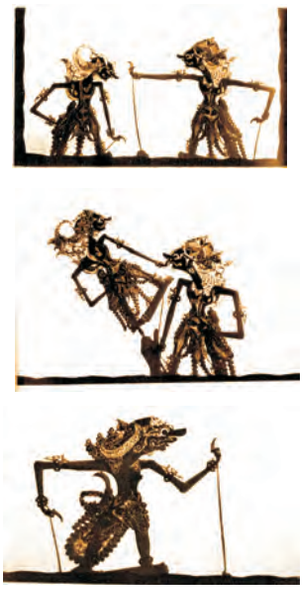


Fig. 401. Long, Roger, Movimientos y caracterización en el Wayang Kulit.

En estas representaciones tradicionales indonesias los hombres se sentaban frente al escenario donde podían contemplar las figuras directamente con sus colores y a los personajes que manipulaban los *Wayang kulit*, sentados junto a las personas que acompañaban con instrumentos de percusión la escena, descubriendo el secreto de la representación. En cambio las mujeres se colocaban en el lado contrario, donde sólo veían las sombras en la pantalla.[4]

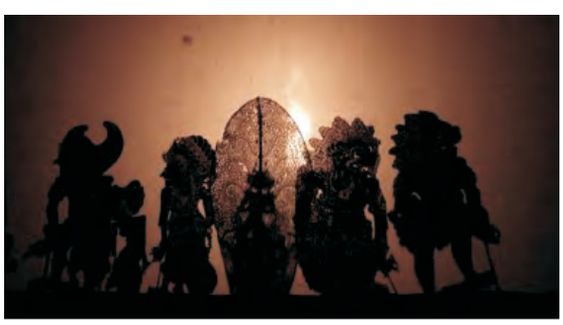
Fig. 402. Representación turística del Wayang kulit en Ubud, Indonesia. Fotografía Joel Dousset, 2006.

La dualidad de la figura en silueta que ofrece de dos caras; la luz y la sombra, el anverso y el reverso...

Fig. 403 Figuras del Wayang kulit Duryodana y Bhima, Indonesia.

Fig. 404. Indonesia, Bali. Tualen y Merdah,

Fig. 405. Representación turística del Wayang kulit . Gustavo Thomas. 2009.



4. Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación.*, Op. Cit., P.21

La visión de los personajes en sombra corresponde al otro lado de la pantalla, donde las mujeres y niños asistían a la representación, las figuras en sombra son las protagonistas, el sentido espiritual del teatro es prioritario.

Las marionetas en sus extremidades están articuladas y son planas. Son diseñadas buscando un perfil significativo, una superficie máxima que evite la indiferenciación de la silueta de cada uno de los personajes. Una pantalla de cierta transparencia deja ver las figuras colocadas detrás de ella. Un intenso foco de luz (una lámpara de aceite) produce un fuerte contraste y muestra las figuras en penumbra proyectadas por una llama tintineante, creando una atmósfera espiritual que se vincula con los rituales primigenios; apareciendo el fuego y las figuras como espíritus provenientes del mundo de la sombra.

Si destacábamos en este estudio algunos jeroglíficos o las figuras negras de la cerámica griega, analizando entonces que las figuras habían sido diseñadas siguiendo un dibujo primero desde la elaboración de un perfil en silueta, para después incluir como valor gráfico secundario los detalles compuestos en su dintorno. Y eran aquí destacadas en nuestro análisis histórico por la vital importancia que tenía la silueta (la pose) para identificar el signo en la escritura egipcia o para representar dramáticamente la acción en las escenas de la mitología clásica; el teatro de sombras es similar a este procedimiento. Pero no sería, tampoco aquí, del todo correcto denominar a estos perfiles en sombra, siluetas.

En esta representaciones tradicionales teatrales de Oriente (China, Indonesia, India...) las figuras se diseñan desde su característica sombra (que presenta en la proyección de la pantalla una silueta cuando las marionetas se mueven o cuando se alejan del contacto de la superficie de la pantalla (que es lo que permite reconocer las incisiones y detalles con precisión), desdibujándose los detalles perforados en la superficie) Por tanto, aunque no se deban definir las marionetas como siluetas propiamente dichas, es este concepto de silueta - sombra el concepto más activo e importante en esta representación espiritual proyectada bajo mínimos. Estas sombras asumirán con firmeza la solidez visual de las figuras cuando este teatro llega a Europa traído por los jesuitas, perdiendo sus perforaciones decorativas y asemejándose a los perfiles en sombra europeos (Lavater, siluetistas)

Fig. 405. Desde India y Persia, el espectáculo de sombras *chinescas* ,llegó a Turquía y después a Grecia entre los siglos XIV y XV. En ellos ya no se representan temas mitológicos y las figuras han dejado de ser personajes sobrenaturales. Recibe el nombre de Karagöz (Karaghiozis en Grecia). La épica mitológica de los espectáculos orientales fue sustituido por argumentos populares. Karagöz es también el nombre del personaje principal, un héroe popular, astuto, pícaro, inculto y violento, amigo de la aventura y enemigo de la ley y el orden.

El público europeo ya conocía las representaciones de sombras que los comediantes realizaban con su propio cuerpo detrás de una cortina. Conjuntamente con este juego de sombras, existía el atractivo espectáculo denominado la *linterna mágica*, que consistía en la proyección de imágenes fijadas sobre una placa de vidrio y proyectadas por la luz de un candil. La imagen diseñada era estática y proyectada sobre una tela o se animaba artificialmente, vagando por la habitación oscura y creando gran expectación para los ojos encantados de los espectadores que percibían las figuras como un fenómeno mágico. Este artilugio creativo y de gran popularidad era ya conocido a finales del siglo XVII, en los tiempos comentados de los descubrimientos ópticos derivados de la cámara oscura y de las lentes. Es el mismo fenómeno pero invertido (una caja luminosa proyecta una imagen cautiva hacia un exterior en plena oscuridad).[5]

De gran relevancia es la *fantasmagoría* que usando la linterna mágica proyectaba figuras que se presentaban en escena aterrorizando a los espectadores. Proyectadas las imágenes en el espacio mismo y no directamente en la pared, se conseguían efectos terroríficos. Imágenes de aspecto inmaterial al ser proyectado dentro de una masa de humo generada en medio de la habitación oscura, son junto a las sombras chinescas el origen del cine.[6]

La aparición en Europa de las sombras chinescas, a pesar de la existencia de estos espectáculos, también tuvieron gran aceptación entre el público. Las sombras chinescas aportaban la innovación de crear imágenes con vida propia, posibilitaba a los artistas representar historias, narrar visualmente, con las capacidades evocadoras de las siluetas animadas; figuras en miniatura dotadas de movimiento recreaban ante los ojos atentos de los espectadores un nuevo mundo de fantasía desde la sombra. Este novedoso y ancestral sistema de representación teatral de origen oriental, ofrecía una gran economía de medios y conseguía crear escenografías de gran pregnancia para el público de todas las edades. Éstos quedaban atraídos por la simplicidad de las figuras y por la sugerente atmósfera visual que la narración de las formas en siluetas proporciona, que a menudo eran acompañadas por un actor que narraba la escena representada, Fig.407. Estas representaciones tenían gran atractivo por el valor que se presenta en aquello que es insinuado, aquello que se cargaba de emoción. Y porque además estaban acompañadas de una orquesta y representadas con efectos sonoros que completan la obra y otros efectos visuales que daban a este espectáculo una escenografía moderna jamás antes vista.

Las más famosas representaciones teatrales, siguiendo las técnicas de las sombras chinescas, se deben a la compañía de François Dominique Séraphin en 1770 primero en

5. VVAA. Summa Artis, *La fotografía en España de los orígenes al siglo XXI*, Op. Cit., p.54-57 e Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación., P.*39.
6. Ceram C.W., *Arqueología del cine*, Destino, Barcelona, 1965

Versalles, para posteriormente desplazarse a París hasta 1870 que es relevado por su hijo. Su obra más conocida es *Le pont cassé* (el puente quebrado) En estos singulares espectáculos la representación de las figuras en siluetas también se utilizaba la linterna mágica como complemento potenciador de los efectos en las decoraciones del fondo, o láminas dibujadas para crear perspectiva en los decorados. Consiguiendo efectos de gran interés y situándose en la prehistoria del cine.

El relevo del teatro parisino de Seraphín en torno a 1881, es tomado por el cabaret *Le Chat Noir* formado por Rodolphe Salis y Rivière, espectáculo que alcanzará su momento culminante desde el punto de vista técnico de este singular teatro de sombras situado en Montmartre. Las siluetas a veces son movidas por mecanismos y las representaciones llegarán a ser manipuladas por doce técnicos.[7]

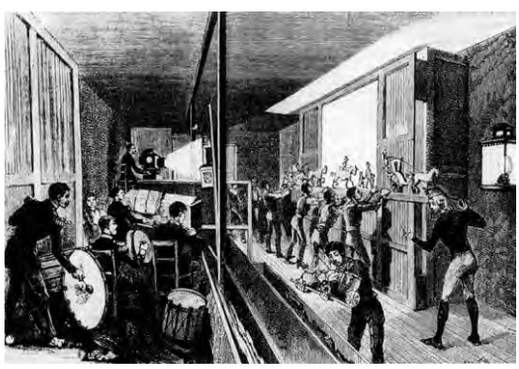


Fig. 406. Grabado siglo XIX donde se puede observar la magnitud de este espectáculo. Cierta complejidad de la representación de los teatros de sombras; Linterna mágica, operarios moviendo las siluetas en un rail móvil y la orquesta.

Fig. 407. Sesión de *L´Epopée*, Paul Merwaert. En la illustración se muestra el ambiente del célebre cabaret del *Gato Negro* durante una sesión en1886.

Fig. 408. Cartel publicitario, *Ombres Françaais* de Caran DÁche destacando entre otras la representación de L'Epopée.

Fig. 409. Cartel publicitario, representación de sombras en el Teatro de Chat Noir. Destacándose que la obra principal consiste en 10 tablas-cuadros con diseños de Henri Rivière, poemas y música de Fraguerole.

Fig. 410. Henri Riviere. Operarios detrás de un decorado. Museo d´Orsay.

7. Reiniger Lotte, *Shadow Theatres and shadows films*, Batsford Ltd., London, 1970, p. 31- 32
8. Ibídem, p.33
9. Ver Http://alienor.org/articles/chat_noir/engouement.htm

Fig. 411. El artista Caran d´Ache fue el autor de los diseños de una de las más famosas representaciones de "ombres chineses" *L'Epopée* (1888). Esta es una de las transparencias utilizadas para la representación.

Fig. 412. Piezas de Siluetas para la representación *L'Epopée*, Musée d´Orsay.Las producciones constaban de la proyección de cuadros iluminados o también de mínimos movimientos (por ejemplo cruzar la escena de derecha a izquierda en un rail)

Fig. 413.Los tres caballeros, recortes sobre planchas de zinc para la reproducción de L´Epopée. Museo de Chatellerault

Fig. 414. Marionetas de sombras para "el ballet de Cenicienta" del Teatro de Séraphin en el Palais Royal de París.

Fig. 415. Las marionetas en el teatro de sombras eran generalmente diseñadas a partir de piezas articuladas, para poder expresar un mínimo de movimientos.

Fig. 416. Publicación de las representaciones de sombras chinescas de Seraphin, piezas divertidas y fáciles de montar.

Fig. 417. Con la llegada del cine, el teatro de sombras pasó a representaciones privadas y a reciclarse en juegos domésticos para niños y familias. Se publican los guiones y las plantillas de los personajes para representar las obras clásicas. Ilustración de Les ombres chinoises de Mon Père de Pau Eudel.

Fig. 418. *Ombres chinoises*. *Le petit Séraphin*. Juego doméstico para representar en teatro de sombras.

El espectáculo de sombras fue poco a poco desplazado por la irrupción del espectáculo de la linterna mágica que aparecía en la misma época lo que provocó un espectáculo mixto que hizo del teatro de sombras europeo una representación más efectista, preludio del espectáculo de las imágenes en movimiento que ofrecerá el siglo XX con el cine.

El cine que públicamente se presenta por primera vez en 1895, mucho le debe a estos espectáculos audiovisuales denominados Sombras Chinescas**.** En el nacimiento del cine

(como imágenes en movimiento que narran una ficción) se encuentra la inicial referencia del teatro de sombras, que al igual que en los orígenes del dibujo (fábula de Plinio) y de la fotografía (fisionotrazo) la silueta vuelve a estar presente. La imagen en movimiento tiene su origen en los perfiles de sombra. Las siluetas son el pre-cine, acompañaron a los efectos especiales y a los actores en la creación de historias.

## 2. 9. La aportación de la estampa japonesa.

Con el incremento en el comercio y las comunicaciones entre los países asiáticos y europeos durante los últimos años del siglo XIX y con las Exposiciones Universales de París de 1855, 1867 y 1878, Occidente conoce y se influencia definitivamente por la tradición pictórica que traía consigo la cultura oriental.

La iconografía producida en Occidente estaba fuertemente marcada por la representación ilusoria de la realidad, que quedaron fijados ya desde el Renacimiento. Las propuestas renacentistas influenciaron sobremanera en el cómo entender la representación de la imagen (el cuadro se entendía como una ventana) . La representación desde entonces se proyectaba desde la ilusión de la tridimensionalidad de los cuerpos naturales que quedaban definidos por su volumetría, es decir, por la atención y el registro de las sombras propias y arrojadas de los objetos. Con la llegada de la fotografía y el cine a finales del s. XIX principios del s. XX, se obtuvo los instrumentos y la técnica necesaria para representar la vida tal y como la perciben nuestros ojos, Al fin se obtiene la capacidad de congelar nuestro acontecer y a nuestros seres queridos, inmortalizándolos en una proyección ya sea con la imagen estática o en movimiento. La ciencia puso fin a esta necesidad y los artistas abrieron nuevas vías de expresión inaugurando los tiempos de las vanguardias artísticas.

La entrada de otros modelos de representación foráneos significó un giro importante en la representación pictórica y obligó a realizar una revisión del hecho artístico en Europa. En París, los artistas quedaron sorprendidos por las imágenes que llegaban envolviendo exóticos objetos de porcelana y que se alejaban del interés por representar la realidad de manera realista. Para los artistas occidentales que se encontraban por aquel entonces acorralados por la fidelidad de representación del revolucionario invento de la fotografía, el contacto con Oriente provocó una nueva mirada que se traducirá en la conquista de los nuevos horizontes plásticos. Esta influencia del arte japonés se denominó "japonismo"[1] .

1. Gómez Molina Coord., *El manual de dibujo, Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, en Bordes Juan, *Los manuales del manual: bifurcaciones del dibujo*, p. 559, Cátedra, Madrid, 2001.

Por aquel entonces aflora un aluvión de propuestas artísticas alejadas de las pretensiones pasadas que añoraban la perfección naturista. La fotografía obliga a los pintores del siglo pasado a reinventar la Pintura. En este contexto, el lenguaje artístico proveniente del Lejano Oriente es una referencia clave para las nuevas representaciones pictóricas.

Las imágenes que vinieron de Asia ofrecieron nuevos enfoques en la manera de representar el espacio y de cómo entender el color pictórico; revitalizando las producciones artísticas durante la última década del siglo XIX y liberando al arte de aquellos prejuicios y ligaduras en que la Pintura europea se había visto envuelta desde el Renacimiento. Esta atención a los modelos asiáticos impulsa, a lo largo de todo el siglo XX, la enorme riqueza creativa que se halla en los movimientos de las vanguardias históricas. Época de gran convulsión artística.

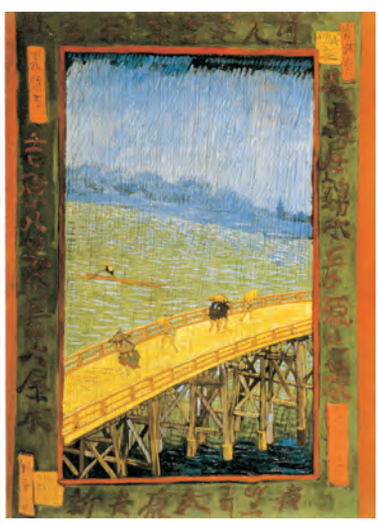


Fig. 419. Hiroshige, Ráfaga de lluvia en el gran puente cerca de Atake, 1856.
Las estampas del Ukiyo-e "mundo flotante" de artistas como Utamaro, Hiroshige, Hokusai, revitalizaron la iconografía occidental, que desde el siglo XV se encontraba inmersa en la pintura naturalista, que imitaba fielmente el modelo de los cuerpos y la ilusión de la perspectiva en el espacio.

Fig. 420. Vang Gogh, 1887, El puente en la lluvia (después de Hiroshige) Museo Van Gogh de Amsterdam.

Fig. 421 a, b, c. Kuniyasu, Geisha con samisen, 1810. Kunisada. (1786 - 1864).
El actor Nakamura Utaemon en una escena de una obra del Kabuki. Keisai Eisen, 1848.

Con la aparición del "nuevo" lenguaje artístico presente en las estampas japonesas el artista aprende definitivamente a renunciar a la representación ilusoria de la realidad, ya no está obligado a competir en fidelidad con la naturaleza. Los pintores de principios del siglo pasado, comenzaron a valorar la proposición planteada en las estampas de captar el arabesco al contornear la figura en lugar de intentar captar el volumen; valorar la

1. La palabra japonismo fue acuñada en1872 por el coleccionista Philippe Burty para indicar la nueva influencia del arte proveniente de Japón, enLambourne Lionel, *Japanisme, Cultural Crossings between Japan and West,* Phaidon, 2005, p. 6.

superficie plana frente a la sensación de tridimensionalidad. En las estampas la superficie pictórica autónoma prima sobre el espacio ilusionista, lo que derivaba en bellas composiciones que tenían consciencia de pertenecer a un plano, es decir representaciones conscientes de su bidimensionalidad y que ante todo, ponían su esfuerzo en transmitir emociones.

Fig. 422 a, b. Utagawa Yoshiiku (1833–1904), 1840,Museo de Brooklyn. Inusual serie de perfiles de retratos de sombra.

Fig. 423. Kitagawa Utamaro, criada en la terraza del Restaurante Nakataya, 1794. En esta imagen se destaca la natural convivencia de las siluetas en el acontecer diario, ya que eran fácilmente reconocibles en la arquitectura tradicional japonesa. Relación directa con el espacio habitado, su cualidad de pertenencia al plano de la figura en silueta (paredes de papel e iluminación ortogonal, recordar *2.11. Pertenencia a un plano.*

Fig. 424. La pintura en el Extremo Oriente responde a la fórmula básica, la más arcaica en la representación contorno - superficie-perfil y fue esta fórmula la que aportó una enorme fuente de inspiración en la Europa que, por aquel entonces, iniciaba su era fotográfica.

La imagen japonesa y china no tiene relieve ni sombra, es en sí misma todavía una sombra[2.] es un sistema de representación que no se contaminó al permanecer aislado de las normas de represe-ntación europeas. Wu Chen,Bambú al viento, técnica refinada no permite rectificación ni error alguno, el pincel y la tinta negra son la misma sombra, silueta que pertenece a un plano, hacia 1350.

Fig. 425. Ke Jiusi. Siglo XIV - Dinastía Yuan *Bamboo doble*, rollo de papel vertical, tinta china, 86 x 44 cm.

Esta original manera de entender la representación pictórica que procedía sin registrar las distintas tonalidades de la sombra propia del cuerpo, condujo en la imagen moderna al triunfo de un mundo descrito desde el plano, o lo que es lo mismo, la lección del grabado japonés significó la valoración de la superficie pictórica en sí misma.

La estética clásica (Grecia, Roma, Renacimiento y neoclasicismo) tan arraigada en la estética europea es derrocada ahora por las formas recortadas, sintéticas, que quedan aisladas en grandes superficies de color en el plano del fondo, las figuras se definen por la fijación de una línea que contornea la figura y la define en un perfil. Los maestros de la estampa japonesa como eran Utamaro, Hokusai , Hiroshige muestran un nuevo camino creativo.

2. Stoichita Victor, *Breve Historia de la Sombra*, Op. Cit., p. 127

Así es que los artistas europeos empezaban a representar la realidad percibida desde la síntesis de la forma. Ahora, la pintura es capaz de interpretar, de transgredir la realidad. La pintura se desliga de la mímesis (Renacimiento, Barroco, Neoclasicismo, etc.) para reconocerse en ella misma. La Pintura a partir de ahora es pintura - pintura.

La atención al vacío, a la insinuación de lo descrito esencialmente, la simplicidad de lo plano está muy arraigado en el pensamiento y en el arte japonés y chino[3]. Sirva de buen ejemplo de esta forma de expresión las poesías *Haiku*, que como ligeras pinceladas eran poemas breves. Tres frases, se nombra poco y el espectador completa el sentimiento de las palabras. Se silueteа, digámoslo así, la escena en estos versos calmados. Estos poema se construyen con unas normas gramáticales muy rígidas y deben estar escritos con un número determinado de sílabas haciendo uso de "palabras cortadas".

Fig. 426. a b c, Estampas japonesas del *Ukiyo-e,* del artista Utagawa Hiroshige. Esta selección muestra la utilización renovadora de las siluetas a medida que se disponen en segundo o tercer plano. Las masas negras contrastan con la luminosidad de las figuras dispuestas en primer plano y definidas sin volumen por medio de la particular línea clara arabesca propia de la estampa japonesa. El paisaje del fondo se propone como una silueta abierta con distinta gradación de gris que va perdiendo saturación.

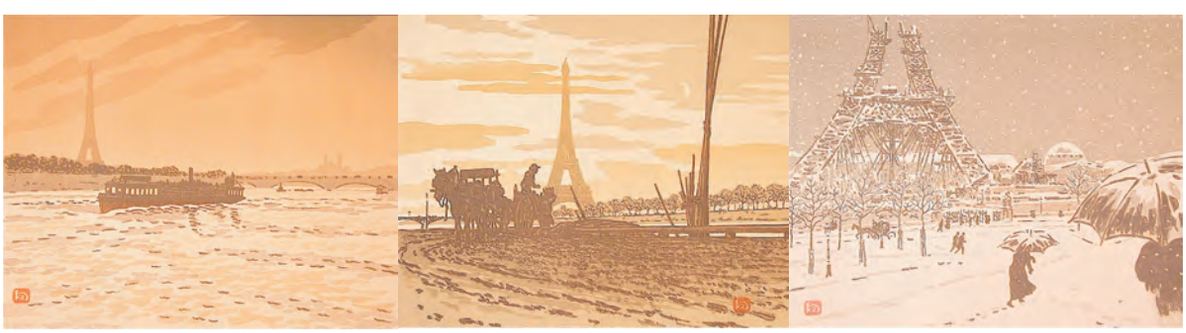


Fig. 427. Henri Rivière, destacado artista en *Le Chat Noir*, (p. 237). Conocido como se vio en el capítulo anterior por sus representaciones de teatro de sombra en la última década del XIX e influenciado por las *36 vistas del Fuji* de Hokusai e Hiroshigue creó sus 36 vistas de la Torre Eiffel. En http://www.henri-riviere.org

El color en Oriente se entiende desde la aplicación de tintas planas. A esta consideración del pensamiento esencialista japonés también se debe añadir las consecuencias técnicas de estampar con varios colores, asunto de poco interés para el grabado europeo. La estampa japonesa, la técnica de la xilografía (grabado en madera), trae consigo la novedosa, aunque un tanto rudimentaria técnica del huecograbado. Esta técnica al ser un bajorrelieve, consiste en extraer material para aislar las líneas y superficies que definen

3. Kepes Giorgy, *El lenguaje de la visión*, Infinito, Buenos Aires, 1969, p. 52-53, la cultura visual de oriente tiene una profunda comprensión de la función que desempeña el espacio vacío en la imagen. "Una vasija sólo es útil debido a que es hueca. El espacio abierto en un muro es lo que sirve de ventana. Así, lo no existente en las cosas es lo que las hace útiles." Lao Tse.

la figura, procedimiento que fomenta aún más la aceptación del dibujo en su concepción de plano. Al imprimir imágenes en varios colores el artista japonés elabora su composición construyendo su imagen a través del concepto de capa, procediendo de manera muy organizada. La estampa se elabora siguiendo un orden de imprimación utilizando distintos soportes ( distintos bloques de madera que es la superficie donde se reciben las incisiones del dibujo matriz) o por el contrario haciendo uso de un mismo soporte, dejando limpia de tinta algunas zonas reservadas del huecograbado para en una segunda pasada y tras limpiar las zonas entintadas anteriormente, proceder a su estampación. Así la escena se percibe como recortes colocados en capas y se destaca el concepto de máscara o reserva.

Este asunto de entender la imagen a través de la superposición de capas (distintas tiradas en función de la aplicación de distintos colores de la estampa y que se da siguiendo cualquier técnica de grabado en color) facilita la idea de que las figuras, sobre todo, deben reconocerse como superficies aisladas, como figuras recortadas.

Fig. 428. Bloque de madera grabado de Utamaro. Una mujer leyendo en una red de mosquito.

Toda superficie es delimitada con exactitud para localizar las zonas que se desean entintar. Las formas son perfiladas con rotundidad y en líneas generales, las partes de la figura son definidas en una última operación por un fino contorno en negro, un arabesco de línea clara.

No hay degradaciones de color según el reconocimiento del volumen, la forma no se representa con variaciones tonales producidas por la incidencia de la luz en los cuerpos tridimensionales.

El artista ya no busca la ilusión atmosférica del espacio a través del sombreado (aquel *sfumatto* del cuadro- ventana renacentista) técnica que ofrece la ilusión de profundidad pintando la vaporosidad, representando el aire de la escena. Sino que esquematiza la representación de la profundidad, reduciéndolo a un problema de tamaño, de tono y de detalles en el dintorno de las figuras. En la estampa japonesa se describe la sensación de

atmósfera de manera sintética. Las siluetas colocadas en el fondo de la escena se entintan de colores fríos propios de las formas que se encuentran en los planos muy alejados del observador. El espacio pictórico se entiende como una sucesión de capas-planos (primer plano color y línea, segundo plano forma en silueta que puede visualizar algo de su textura y la silueta pura en los últimos planos).Fig. 426.

La estampa elabora escenarios muy confeccionados desde un orden meditado de las formas y del cómo éstas se dibujan. Al pintor moderno ya no le interesa dominar la "magia" de la ilusión de profundidad sobre el lienzo como un engaño al ojo del espectador.

Para Oriente, el cuadro es un esquema de la realidad. La línea cobra protagonismo y las formas se recortan. Las figuras se contornean elegantemente y se van haciendo pequeñas a medida que se van alejando del primer plano. Las figuras colocadas en el fondo de la escena siguen adoptando una contorno preciso, claro. Los colores no se difuminan por el efecto del vapor de agua sino que, por el contrario, las superficies siguen manteniendo un color plano, sin sombras. Aunque sí coinciden en teñir de tonos grisáseos las figuras que se sitúan en el fondo de la escena y pueden en un efecto de pérdida de definición estar representados como superficies tramadas o degradadas. Estas imágenes son claros antecedentes a las imágenes de las figuras en siluetas localizadas en el nuevo arte que viera nacer el siglo pasado: el comic. Representaciones como la escuela franco-belga de la línea clara, cuyo máximo exponente es Hergé con Tintín.

Las figuras en la estampa japonesa se representan como si fuesen formas recortadas y pegadas sobre un mismo escenario neutro (plano del cuadro). Se trata de figuras representadas con un fuerte carácter de independencia del entorno, sin sombras, nítidamente contorneadas como superficies planas que parecen flotar (Ukiyo-e) en el plano etéreo del fondo.

La atención a la figura en sombra y a la creación de la imitación de siluetas a través de su juego *kage-e*, tal y como se hiciera en la *ombromanía (juego de manos) 1. 10. La silueta como sombra*, está ligado a la cotidianidad del hogar oriental, ya que las sombras y las siluetas son figuras asiduas en el día a día, al proyectarse a menudo, a contraluz sobre el plano, considerando la transparencia de las paredes de papel del *shoji*.[4]

4. Sobre el valor de la sombra en la cultura y arquitectura japonesa ver Tanizaki Junichiro, *El elogio de la sombra,* Siruela, 1995, Madrid.

Fig. 429. A, b , c. Imágenes de sombras de Kuniyoshi, 1852. El *kage-e* consiste en una imagen en sombra construida por una figura. Dos partes: primero se muestra la sombra iimagen y después la imagen real. La segunda imagen (el referente) revela la sorprendente identidad de la sombra. Estas sombras eran proyectadas detrás del shoji. En Http://www.designswan.com/archives/interesting-kagee-shadow-picture.html

## 2. 10. La silueta y el triunfo de lo plano en la imagen moderna.

Esta nueva concepción del espacio pictórico tras el entusiasmo de los artistas europeos por la estampa japonesa provocó una profunda convulsión artística. Esta consideración liberó al artista de vanguardia del sometimiento a la perspectiva albertiana colocándolo frente a diversas líneas de investigación visual (fauvismo, cubismo, futurismo, constructivismo, etc.) Desmarcándose de la larga tradición del pasado rompiendo dramáticamente con la pintura clásica (Renacimiento, Barroco, Neoclasicismo, Realismo...) Triunfando poco a poco desde finales del siglo XIX y principios del s. XX el concepto de lo plano en la imagen moderna.

Pero no sólo fue el descubrimiento de las estampas japonesas lo que provocó la drástica renovación del arte de principios del siglo pasado. La apertura de París a la cultura de Oriente a finales del siglo XIX, significó también la atención al legado artístico de las culturas primitivas, que exponían el rico argumento de entender la representación desde la abstracción geométrica de las formas, las cuales ofrecían figuras de una representación estilizada, dotadas de una síntesis extrema, de fuerte carácter simbólico. Es sabida la enorme atracción que suscitó la escultura africana en pintores como Matisse o Picasso, pero sobre todo en los primeros "*ismos*" de las vanguardias históricas.

Todo el sedimento artístico de siglos pasados junto con las nuevas imágenes fotográficas, además del arte recién llegado de Oriente y el nuevo interés por las manifestaciones artísticas de las culturas neolíticas y del dibujo infantil, supuso toda una revolución en la manera de entender la imagen en el arte moderno. El hombre del siglo pasado estaba dotado de una mirada bien nutrida, muy mestiza, que arranca ya en la aportación de los cambios que se producen en la segunda mitad del siglo XIX y que se concretará en los primeros años del siglo XX, fig. 430-432.

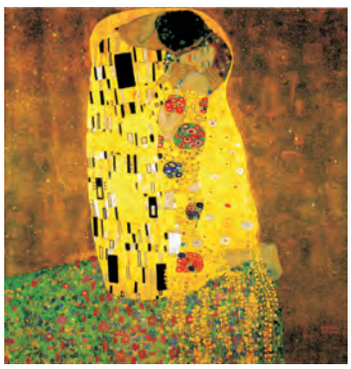


Fig. 430. *El beso*. Gustav Klimt. 1907. Figuras que se recortan radicalmente sobre un plano. Lo característico en la composición es el contraste existente entre las distintas superficies dispuestas en el cuadro.

Fig. 431. Las señoritas de Avignon, 1907.
Picasso sintetiza las figuras a la manera de la escultura africana, simultaneando varios encuadres para definir la figura lo que provoca una figura de silueta deformada.

Fig. 432. Giacomo Balla, *Dinamismo de un perro con cadena*.1912.
El valor de registrar los pasos del movimiento a la manera de las cronografías fotográficas de Marey. La silueta se deforma en varias figuras superpuestas, resultando la sensación de una imagen desenfocada.

Las primeras décadas del siglo XX fue una época de verdadera eclosión creativa. La figura es liberada de sus leyes naturales y es plasmada en el plano del cuadro como una figura bidimensional.

Este rico panorama pictórico descubre figuras imposibles construidas por varios perfiles simultáneos, recortados para fusionarse en la definición de una única figura (cubismo) fig. 431. O figuras de múltiples contornos para congelar el movimiento (futurismo) fig. 432. El artista adquiere una mirada autónoma, libre de la necesidad de simular la realidad. La abstracción y el concepto bidimensional vuelven a escena, es casi un volver a empezar.

Hay que prestar especial atención a la aparición de la fotografía en este nuevo panorama artístico y su relación con la Pintura.[5] Ya que quizás fue la nueva experiencia fotográfica lo que más apresuró a los artistas a buscar otros territorios y a recibir con tanto entusiasmo el arte exótico. La precisión de la máquina que representaba el mundo con el *lápiz de la naturaleza* obligaba a cambiar drásticamente de rumbo.

Si bien las estampas japonesas (admiradas por Van Gogh y Gauguin) y las esculturas africanas (rescatadas por Picasso en *Les Demoiselles d´Avignon* fig.431 ) produjeron un cambio en los intereses plásticos , fue el avance de la técnica fotográfica quien provocara definitivamente el desinterés de la pintura por la mímesis de la realidad; la fotografía posibilitó al pintor alejarse de la representación realista y decantarse inicialmente por la expresión del color y de la imagen que reafirma su planicie y valor esquemático de la realidad.

Se va consolidando con el triunfo de lo plano un movimiento moderno. Y que como veremos más adelante conceptos como bidimensionalidad, contornear, siluetear e

5. Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994.

identificar participaron de manera determinante en los programas de formación del siglo XIX de los artistas de principios de siglo XX.[6]

En relación con estos nuevos modelos orientales destaca la propuesta del método de aprendizaje de dibujo de Arthur Wesley Dow[7] en 1899, un "método sintético" que enfatiza la importancia de la composición de la imagen en términos de la relación existente de las masas de luz y sombra, aquel "sí" o "no", evaluar los pesos visuales entre lo activo de lo que permanece desactivado en una composición. Atención que consolida la importancia, ahora renovada en esta nueva concepción de la Pintura, de la mancha o superficie como masa plana sólida en la creación de composiciones visuales. Un juicio más abstracto sobre el hecho estético.

Fig. 433. Dow. *Composition. A series of exercises in art structure.* Revisión de *belleza-notan* en la historia de la pintura.

Fig. 434. Reelaboración p. P. I.B.

Comprobación *notan* del cuadro de Manet, *En la playa.*

El triunfo de lo plano despierta una nueva mirada en el artista europeo. Se valora la pintura como pintura, el diálogo de equilibrios entre el fondo y la figura, los mínimos que se enfrentan como entidades bidimensionales en el plano de la composición. Dow propone la atención de la belleza del *notan*. El duotono de la imagen en donde suele aparecer con facilidad las figuras que se siluetean, casuales y enigmáticas como las manchas de Rorschach o los paisajes de mancha del nuevo método de A. Cozens. Nuevos planteamientos pedagógicos para la enseñanza del dibujo[8].

Las teorías pedagógicas de Dow parten de los principios de la pintura oriental, sobre todo de la estampa japonesa. Desde su análisis valora el concepto de *notan*, que define el concepto de armonía entre los equilibrios de las superficies de luz con las que permanecen en sombra, potenciando una mirada abstracta en la recepción o creación de una imagen. La imagen se valora desde la composición resultante del equilibrio que se establece entre las superficies recortadas (luz-sombra).

En relación a la evaluación de la mancha o zonas en sombra, cabe rescatar también la propuesta planteada por Alexander Cozens a finales del S. XVIII, definido por él mismo como un *método nuevo para ayudar a la inventiva a dibujar composiciones de paisajes originales*. Recuerdo de las huellas de humedad y la identificación de figuras casuales de Leonardo, p.93. Valora lo que nos sugiere la mancha, ¿qué perfil significativo aparece al

6. Bordes Juan, *La infancia de las Vanguardia,. Sus profesores desde Rosseau a la Bauhaus*, Cátedra, Madrid, 2007.
7. Dow. *Composition. A series of exercises in art structure.* En Gómez Molina Coord., El manual de dibujo, Estrategias de su enseñanza en el siglo XX, en Bordes Juan, Los manuales del manual: bifurcaciones del dibujo, p. 563, op.cit.
8. Gombrich E., Arte e ilusión

contemplar una forma casual? Este mirar de indagación a las formas casuales acostumbra al artista a tener una mirada especialista que se abstrae desde la sugerencia de la mancha plana. ¿Se activan siluetas casuales? Los métodos para la creación de imágenes a partir de la mancha y las formas accidentales (Leonardo finales del s. XV, Cozens XVIII) deben quedar relacionadas con las manchas de tinta del poeta Justinus Kerner[9] finales s. XIX o posteriormente con las manchas de test de Rorschach principios XX , p.90.

Fig. 435. Lámina del método de Alexander Cozens, 1785.*"Esbozar (...) Es transferir ideas al papel (...); Manchar es producir marcas variadas (...) Engendrando formas accidentales (...) De las cuales se presentan ideas a la mente (...) Esbozar es delinear ideas; el manchado las sugiere*[10]

Leonardo Da Vinci ya señaló el poder de las "formas confusas", como las nubes, manchas de humedad, etc., Para elevar el espíritu hasta nuevas invenciones. Lo que se planteaba era el poder evocador de la mancha que busca ser reconocida como una identidad figurada. Esta capacidad de sugerir figuras desde la ambigüedad formal es una consideración muy relevante para la formación del artista.

Fig. 436. A, b, c, d. Justinus Kerner, *Klesografía*, 1857. Precursor del test de Rorschach usa las manchas de tinta sobre un papel doblado (simetría de la imagen) para estimular la imaginación. A partir de ellas, componía sus versos relacionados con los fenómenos naturales y lo sobrenatural. . La mancha se estructura para dibujar una silueta ambigua desde donde se puede dejar volar la imaginación en ese hallazgo fortuito. El resultado son figuras (con algunos detalles que se consiguen a causa de las distintas gradaciones de negro producidas por la variación de saturación de la tinta en la absorción del papel). Pero su forma general se debe al principio de silueta. ¿Qué figura animada representa su contorno?

La influencia oriental (el modelo del *ukiyo-e*, la atención en la composición a la belleza del *notan)* y la apuesta por el regreso a la representación bidimensional del arte primitivo a finales del siglo XIX como nuevo rumbo adoptado desde la invención de la fotografía, marcan el prolífico periodo artístico de las vanguardias históricas. Si se valora el triunfo de lo plano como principio clave en la concepción de la imagen moderna, merece también mención, debido a la relación que tiene con el concepto de silueta, el famoso rompecabezas o puzzle chino *tangram*[11]. Este juego planimétrico ejercita la capacidad de proyectas figuras sintéticas, estimula al jugador a proponer siluetas siguiendo un modelo

9 Gombrich E. , Arte e Ilusión, op.cit., P. 169.
10. Ibídem., 165. Reflexiones de A. Cozens en 1785.
11. Elffers Joost, *El Tangram. Juego de formas chino*, Barral, Barcelona, 1976, p. 10. Se traduce como la tabla de la sabiduría o tabla de los siete elementos. El tangram es un juego planimétrico.

de representación geométrica y sintética. Consiste en construir siluetas haciendo uso de siete piezas que combinadas adecuadamente y acopladas configuran la forma que se desea proyectar. Es un juego de habilidad, se trata de ensamblar las piezas geométricas para proyectar el todo, la figura. Como en el juego se proyecta de manera restrictiva, el resultado son figuras de contornos aristados y de modulación estrictamente geométrica lo que proporciona en estos diseños un aspecto "moderno". El Tangram ofrece lecciones de esquematización, síntesis y abstracción en la representación figurativa).

En el puzzle chino se pueden obtener distintas figuras esquemáticas haciendo distintas combinaciones de los siete elementos o formas básicas llamadas *Tans*, que todas acopladas forman un cuadrado. El juego sigue el principio de que en la limitación de recursos identifica al maestro.[12] Representar bajo mínimos, con grandes restricciones en los recursos formales que se utilizan para presentar una determinada silueta, tiene un evidente valor didáctico y fue recomendado para la enseñanza a la geometría para los niños a mediados del siglo XIX[13].

Proponer figuras desde una mirada abstracta y desde una estricta geometría que se articula en un plano para configurar una forma identificable, una silueta, es reflejo de la nueva estética de representación moderna, del hechizo de lo sintético, de la representación bajo mínimos. La silueta en el juego del *tangram* se vuelve a conectar con el interés por *la estilización y la abstracción de la silueta, 2.1.2. .*

En Europa ya aparecieron libros en 1818 acerca del juego del *Tangram* en América, Alemania, Inglaterra, Francia, Italia y Austria.[14]

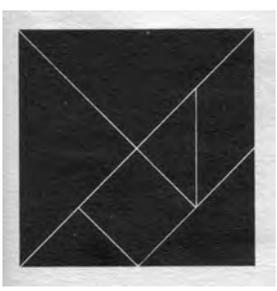


Fig. 437. Las siete piezas del *tangram* que conforman un cuadrado. Con estos elementos geométricos se debe averiguar cómo están diseñadas las figuras.

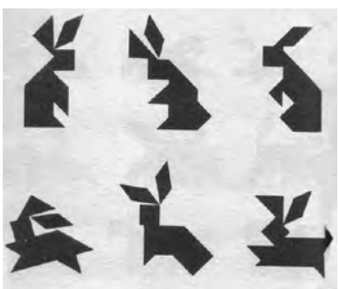


Fig. 438. Distintas figuras con diferentes poses de un conejo y de un gato.
Las figuras del tangram son siluetas abstractas de depurada síntesis formal.

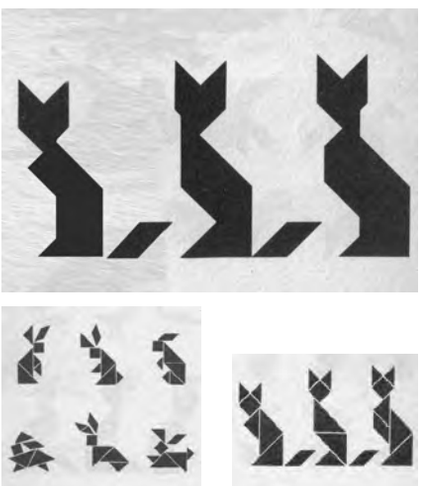


Fig. 439. Soluciones de las distintas figuras (combinación de las siete piezas para construir cada una de las figuras).

12. Ibídem., P.12.
13. Bordes Juan, *La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus,* Cátedra, Madrid,2007, p.160.
14. Elffers Joost, *El Tangram. Juego de formas chino*, Op. Cit.., p.23 este juego fue el pasatiempo preferido del emperador Napoleón durante su exilio, pp. 26,30..

Fig. 440. Solución de Figuras de personajes.

Al analizar el concepto de silueta en la época del renacimiento, se destacó su importancia desde el ensayo del gesto aprendido. Esta capacidad de representación en el dibujo como silueta aprendida también debe su control al auxilio de ayudas geométricas. Algo similar a la combinatoria de partes geométricas reconocibles y recordables del juego tangram.

Aprender a dibujar , como sucede en casi todos los manuales de aprendizaje tiene que ver con un el control y ayuda de un andamiaje geométrico que anticipa el perfilado o modulado de la silueta.

Fig. 441. Hokusai, rápidas lecciones de dibujo simplificado (*Ryakuga haya oshie*),

En esta lámina del maestro Hokusai se puede ver la relación de la combinación de formas geométricas para alcanzar el control del dibujo de la silueta del pájaro. Es un ejercicio de gran abstracción y síntesis de la realidad. Dos cuadrados unidos que enganchan en su diagonal el dibujo de las alas desplegadas. La abstracción de el pájaro se identifica como un puzzle geométrico. Las piezas positivas y negativas tienen igual importancia en el registro de la configuración formal. Se trata de una representación planimétrica que enseña a dibujar la figura. Al valor en el aprendizaje del dibujo de fuera adentro renacentista que modula el perfil de la figura, p.189, se debe considerar simultáneamente la aproximación al dibujo de la forma desde la ayuda que proporcionan la identificación de formas geométricas básicas en un ejercicio maduro de medición y estructura.

Estas imágenes del tangram y de geometrización de las formas en las lecciones de dibujo simplificado, debido a su fuerte carácter reduccionista recuerdan al diseño formal de las imágenes corporativas actuales, ver *4.6. Siluetas de marca.*.

Aunque todavía en blanco y negro, la fotografía puso fin a la preocupación persistente por alcanzar la fiel representación de la realidad. Esta nueva posibilidad permite a los artistas fijarse nuevos objetivos, ya que la imagen fotográfica desde la primera fotografía de Joseph Niepce fig.442, poco a poco, conseguía conquistar con una verosimilitud sin precedentes una parcela de realidad que se captaba por el orificio de la cámara estenopeica y que era, por medio de un proceso químico, registrada por la luz (del griego *photos graphos*, que significa "dibujo a luz").

Quien pintaba era la propia Naturaleza. Con la incorporación de la técnica fotográfica el arte se adentra primeramente en la emoción del color (impresionismo) hasta perderse asombrado en el *cuadrado negro sobre fondo blanco* de Malévich o en los *readymade* de Duchamp.

En este panorama en el que convergen todas estas fuentes de inspiración y que inician el caudal creativo de las experiencias propuestas por el arte de vanguardia, la figura ya no se entenderá de la misma manera. El concepto de silueta se destaca con mucha mayor

Fig. 442. Niepce, 1826. Considerada como la primera fotografía de un exterior (patio trasero de la casa del autor)

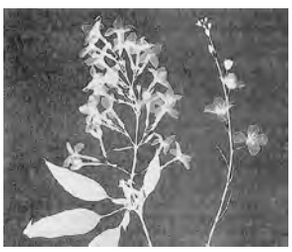


Fig.443. William Henry Fox Talbot, 1839. Invención del fotograma. Las flores quedan fijadas al no recibir la luz solar. Por contacto en negativo sobre el papel sensible.

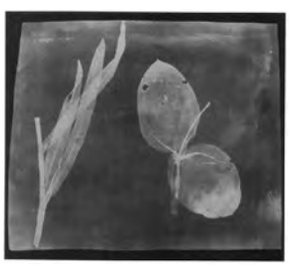


Fig.444. William Henry Fox Talbot, 1839. Dibujo fotogénico.

Fig.445. Man Ray, Rayografía, 1921. En arte y fotografia p318

potencia que en los siglos anteriores y es utilizado en un contexto mestizo, emocionantemente liberado de su dependencia con la realidad. El concepto de silueta sirve para hacer travesuras con la representación de la figura; ya no importan los convencionalismos en la representación de la imagen del siglo pasado.

En los prolegómenos de la consolidación de la fotografía se encuentran las experiencias que realizara Talbot (1800 - 1877) sin cámara alguna fig. 443 y 444. Se trata de "dibujos fotogénicos" elaborados desde el proceso por el que los objetos naturales pueden delinearse sin la ayuda del lápiz del artista[15]. Dichas imágenes son muy significativas para la presente investigación por su valor como proyección en silueta. En este procedimiento las formas naturales son representadas siluetas por contacto con el papel fotosensible, obteniéndose una imagen silueteada que diferencia entre las formas sólidas y los grados de opacidad.

Este procedimiento conseguía representar los objetos por contacto, dejando la huella de la superficie máxima de la forma que no deja pasar la luz y cuyo resultado era una silueta en negativo, una delicada huella en silueta dibujada por la luz.

En estas experiencias realizadas sin cámara, los objetos no dejan que la luz solar "queme" el papel fotosensible, obteniendo una silueta blanca, ausente, que no está ennegrecida al no dejar pasar la luz. Las formas actúan de reserva.

Nuevamente tanto en los primeros pasos de la historia de la fotografía, como en los orígenes de la imagen cinematográfica en el espectáculo de sombras, como en la leyenda que diera origen a la pintura (Plinio) el concepto de silueta está presente e íntimamente ligado a su nacimiento. La silueta ocupa un lugar preferente en la génesis de la imagen y mantiene una posición preferente en la reflexión y construcción de la imagen gráfica. El papel fotosensible de Talbot descubre las primeras siluetas fotografiadas obtenidas en un papel.

15. Kemp Martin, *La ciencia del arte*, op.cit. p. 233 y Meggs Philip, Historia del diseño gráfico, op.cit, pp. 135-138.

Así es que los primeros experimentos simultáneos de Daguerre y Talbot, que dejaban congelada la imagen en el papel tratado y fotosensible, permitía al artista ponerle fin al tremendo esfuerzo por copiar las formas tal y como se perciben en la naturaleza y le otorgaba la libertad para interpretar la realidad, pudiendo deformarla, conceptualizarla y narrarla desde la emoción, la expresión artística cambió para siempre...

Por tanto, la fotografía junto con los modelos de representación asiático (el interés por la estampa japonesa) y el "descubrimiento" del arte primitivo significó un retorno, un volver a empezar cargado de optimismo. Un volver al estado primitivo de la imagen, a la bidimensionalidad. A finales del siglo XIX se empieza a rechazar la pintura ilusionista y se reafirma durante el desarrollo del siglo XX la pintura entendida desde el plano de la superficie del cuadro. A veces con intereses no figurativos otras con una figuración reorientada que se nutre nuevamente de sus orígenes (arte infantil, arte primitivo...) Desaparece el interés por el trampantojo en favor de una representación estilizada, esquemática, valorando la reducción de la información visible ahora entendida desde lo plano y lleno de la seducción de la ambigüedad. Lo que nos sitúa frente a un nuevo panorama en el que la forma representada desde la silueta adquiere un protagonismo notable en la iconografía de todo el siglo XX, siendo un tema recurrente a partir de entonces.

En este momento la iconografía moderna va recuperando el carácter simbólico, sígnico y esquemático de las imágenes primitivas. Esto no quiere decir que se abandone definitivamente el interés por la imagen de mímesis. Todo lo contrario, el entusiasmo por la representación sobre un plano seguirá siendo investigado desde los resultados obtenidos con el papel fotosensible y la técnica del daguerrotipo fig. 392 y 393 en 1839, hasta llegar en la última década del pasado siglo con la fotografía digital, instrumento que cambiará definitivamente la relación del hombre con la imagen instantáneamente captada, democratizada y requerida a diario, en la cotidianidad de todos los individuos alejados de la especialización artística. Mientras tanto la Pintura dirigirá su atención hacia otros territorios que se entroncan con su propia Historia. Es decir, la Pintura como campo disciplinar se interesa por argumentos propios del lenguaje artístico, se retroalimenta.

Aclarado este nuevo panorama que destacó el uso renovado de la forma en silueta podemos analizar cómo este concepto queda revitalizado a lo largo de todo el siglo XX. Desde finales del siglo XIX, la modalidad gráfica de la silueta no es usada marginalmente (como por ejemplo un retrato de bajo coste) si no que por el contrario, ocupará un lugar preferente en la iconografía del complejo siglo XX.

Así principios del siglo XX la modalidad gráfica de la silueta empezó a entenderse como una opción en el inventario de los artistas de vanguardia. El uso de la silueta ofrecía esa aclaración de la superficie pictórica que recoge las formas de manera autónoma sin tener, como lo fue desde la pintura Renacentista, intenciones ilusionistas. Se empieza a valorar las figuras desde el control del perfil más significativo para su exposición gráfica. Se valora con independencia la superficie máxima de la figura. Grandes superficies de tintas planas componen imágenes "nuevas" voluntariamente alejadas de la representación fotográfica de la realidad y que ante todo son figuras evaluadas desde su valor artístico. Se produce un cambio de estrategia que significó entender las formas desde lo plano, desde las imágenes que ya no se interesan exclusivamente por la habilidad de simular la tercera dimensión en el plano del cuadro, si no por su eficacia en la emisión de un mensaje visual y por su intrínseco valor compositivo.

**Silueta autónoma y el mensaje visual.**

El arte oriental trajo además de las estampas japonesas (que ofrecían nuevos enfoques del espacio y convenciones del dibujo a los artistas europeos y americanos) el arte popular del recorte de papel, el arte ancestral chino del corte del papel citados en la p.86.

Los papeles recortados *Hua yang*[16] generalmente de pequeña escala y elaborados con gran virtuosismo, plasman diseños de formas sintéticas, una forma de sinuosas siluetas. Estrechamente vinculadas al valor de la sombra, al teatro de marionetas de sombra y al nuevo lenguaje sintético y abstracto de las vanguardias artísticas.

Fig.446. Diseños tradicionales chinos. Diseño de papel recortado. Si ya era común en Europa el arte del recorte practicado por los *siluetistas*. El arte folclórico oriental proponía una representación más decorativa y con un estilo más abstracto, destacando la capacidad del vacío en generar detalles y atractivos contrastes en la figura.

A todo este nuevo marco de reflexión, hay que añadir la argumentación tan fundamental para el Movimiento Moderno, que se estaba gestando en los primeros años del siglo XX; y que queda recogido finalmente en *Ornamento y delito* 1910 de Adolf Loos y en la famosa frase de Mies van der Rohe que se convirtió en el paradigma ideológico de la arquitectura del movimiento moderno: "*menos es más*" que aunque cita clave para el proyecto arquitectónico, es extrapolable también al territorio de la imagen, lo que nos lleva a señalar el valor del concepto de silueta en estos nuevos tiempos para la práctica artística. En el Movimiento Moderno, la economía de medios y la eficacia son conceptos fundamentales; encajando perfectamente la estética oriental y con ella el concepto de

**Silueta. Menos es más.**

16. Hawleey W. , *Chinese folk designs, a collection of 300 cut-paper* designs, Dover, Nueva York, 1971.

silueta en esta rotunda y famosa consideración.

Vuelvo a insistir que la figura proyectada en silueta ahora ya no es sinónimo de ser una operación barata (retratos de perfiles) a menudo práctica desprestigiada. En este nuevo panorama teórico, la silueta es sinónimo de modernidad y se entiende como un recurso especializado, consideración que aún pervive en la primera década de este siglo XXI.

La eficacia, la elegancia de lo conciso y la capacidad de decir con poco mucho, son valores intrínsecos en el concepto de silueta y es donde reside su gran interés y su verdadero atractivo. Recordemos nuevamente el principio del tangram donde en la limitación de los recursos utilizados se reconoce al maestro. Desde este reciente descubrimiento de aquellas imágenes planas pintadas en las cuevas del Paleolítico, el siglo XX exploró las posibilidades de las formas desde su silueta, rescatando su riqueza y ofreciendo un amplio catálogo de usos de las formas representadas desde la silueta. Lo que significó la creación de un universo gráfico sin precedentes. La silueta ya no depende de consideraciones de luz y sombra, si no que es una modalidad gráfica autónoma. Dependiente del debate constante que existe en la relación de la figura con el fondo dentro del campo visual.

La silueta ya no es un efecto óptico que debe ser relacionado inequívocamente a unos condicionantes perceptivos. El concepto queda definitivamente liberado. En este contexto, la silueta es una realidad gráfica en sí misma. La silueta y las operaciones derivadas de ésta brota con naturalidad en el denominado *siglo de la imagen*.

Así es que la Pintura (referente del pensamiento visual de la época) en el siglo pasado se confirma como una realidad autónoma. Las formas quedan interpretadas por el dibujante y las siluetas empiezan a entenderse también como una manera de contar, de emitir un mensaje visual sin estar ligadas a un problema de focos de luz. La silueta pasa de entenderse como un fenómeno de la visión de una forma dada (por estar a contraluz) a ser, asimismo, una representación autónoma y elemento clave en la comunicación visual. Dotada del pensamiento sintético y abstracto del nuevo pensamiento moderno. La silueta de una forma, la representación plana, rotunda y sintética de una figura es una sugerente posibilidad de representar las formas naturales, ofreciendo gran atractivo visual para el espectador y es de gran valor comunicativo.

## 2. 11. Siluetear la figura en el cartel moderno.

El entusiasmo por este nuevo uso de la silueta desligada ya de su relación con la luz, entendido como un concepto autónomo que presenta ciertas dosis de abstracción, fue acogida primordialmente por el nuevo artista surgido como consecuencia de la Revolución Industrial. Bajo la era de la reproductibilidad industrial el diseño de la imagen se pone en servicio de la ciudad. El diseño gráfico poco a poco conquista las calles, siendo un nueva expresión gráfica para el artista, un campo virgen para la experimentación. Con la técnica de impresión litográfica, hacia 1848 ya era posible estampar hojas a razón de 10.000 por hora.[1] Se emiten mensajes públicos, repetidos para anunciar eventos o para la promoción de productos. Apareciendo así un nuevo campo, fundamental para el diseño de la imagen, que consolida la cotidianidad y la definitiva democratización de la imagen proyectada.

La silueta y el nuevo concepto del diseño gráfico.

El cartelismo (o el diseño gráfico) y la imagen publicitaria supone un nueva disciplina que hace uso de un nuevo lenguaje donde el concepto de silueta (revalorizada desde el punto de vista de su capacidad comunicativa y estética) tendrá mucho que decir, siendo un recurso gráfico muy recurrente para la recién nacida figura del diseñador gráfico . Además de las nuevas influencias orientales y primitivas, en el lenguaje moderno del cartel publicitario, el concepto de silueta se entiende preferentemente como la versión gráfica de la figura que mejor se adecua a los requisitos tecnológicos propios de la reproducción litográfica. En la litografía (*impresión sobre piedra,* técnica inventada por Senefelder en 1796 [2]) se hace necesario no complicar excesivamente el proceso de impresión a color del cartel. Recurrir al uso de a silueta, simplifica el número de tintas que se utiliza, si la representación se resuelve con la tinta plana, por transparencia y por yuxtaposición se consiguen los colores secundarios para representar la escena. Bajo estas restricciones técnicas la silueta aparece con facilidad .

Reducción de tintas en la técnica de impresión: fomento de la silueta.

Los diseñadores gráficos no tardan en darse cuenta del valor de las formas rotundas presentadas en siluetas en la emisión de mensajes. Para comunicar con eficacia y resolver la difícil tarea de llamar la atención del público que transita por las calles, el cartel moderno insiste en trabajar la figura valorada desde su silueta debido a la fuerte influencia que tuvo en los artistas la lección de la estampa japonesa. Entendiendo las cualidades de esta versión gráfica de la forma (por su modernidad, su impacto visual y su forma adecuada para visualizarse en la rapidez y en la distancia) el concepto de silueta es protagonista en los diseños que se cuelgan en las paredes de las calles, anunciando eventos o productos para los ojos en movimiento de los habitantes de las grandes ciudades.fig. 447.

1. Barnicoat John, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, GG, Barcelona, 1997, p. 7
2. Meggs P. , *Historia del diseño gráfico*, Op. Cit, p. 146.

En el cartel fue donde más claramente se realizaron inicialmente experiencias que investigan sobre las cualidades gráficas de la silueta, esta apuesta realizada debido a su alta capacidad comunicativa y por su gran impacto visual ofrece un discurso gráfico moderno basado en la interpretación de las figuras desde la valoración de su silueta. Parecen figuras de contorno reforzado, siluetas abiertas que deben ser completadas por el observador, siluetas desactivadas, etc. Fig.409 - 421.

Una de las características principales para el diseño del cartel que éste no pierda valor al observarse desde la distancia y esta contundencia gráfica buscada en el diseño de cada imagen, puede ser conseguida desde la rotundidad de la figura en silueta. La exposición de la figura en su condición de plano recortable y descrito con un límite rotundo se asocia rápidamente con las proclamas de la modernidad. Así además de adecuarse a la técnica de reproducción utilizada, el cartel como imagen de rápida lectura, intuitivamente entendió el valor visual del uso de la silueta.

Fig. 447. Carteles en una calle de Londres, 1899.

Fig. 448. Dudley Hardy, Cartel teatral de *Una chica alegre*, 1898.

Fig. 449,Dudley Hardy. 1898.

Carteles de clara influencia de la estética de la estampa japonesa, la adecuación de la imagen a la reproducción del color en la técnica litográfica y su cualidad llamativa y comunicativa (el cartel moderno ha sido definido "como un grito pegado a una pared) activan el concepto de silueta. Algo así como el dibujar primero la silueta para después incorporar zonas controladas para el detalle. Sin ser siluetas serepresentan las figuras como recortes planos,. La tinta plana de color, ha sido diseñada como una reserva, como una plantilla, creando unidades cromáticas bien diferenciadas. El triunfo de lo plano, la imagen libre del modelado de la luz, abrirá paso a la experimentación.

**La silueta como unidad cromática diferencia-da.**

Fig. 450 Cartel de La Goulue au Moulin Rouge, 1891.

Conocido como el padre del cartel moderno el pintor Henri de Toulouse - Lautrec, representa el mejor ejemplo del japonismo existente en París a finales del XIX y la nueva valoración de la bidimensionalidad en el plano del cuadro. Grandes masas de color plano se aislan para delimitar partes de la figura de manera directa, combinándose (tal y como se hiciera en la estampa japonesa, fig. 423) figuras coloreadas con siluetas monocromas que crean ilusión de profundidad de enfoque o desenfoque.
Sirva de claro ejemplo del uso de la silueta el famoso cartel del Moulin Rouge diseñado en 1891 con motivo de la presentación de la nueva estrella, La Gouloue. Fig. 450. En esta obra paradigmática del cartel moderno Toulouse - Lautrec (1864 - 1901) nos presenta la escena con gran maestría. Coloca a la bailarina en el centro del cuadro rodeada por un corro de espectadores representados en forma de siluetas. Los espectadores son una masa negra sólida, que se perfilan como si se trataran de una única figura. Lautrec nos muestra en este cartel las figuras del grupo que mira el espectáculo en forma de silueta para acentuar su anonimato y para que sobre todo dirijamos nuestra atención hacia el plano medio donde se encuentra la bailarina, motivo central de este cartel. El personaje que aparece en el primer término, aunque con pequeñas marcas identificativas en su interior, también es percibida como una silueta, una silueta dada por un perfil que encierra una superficie agrisada, plana, no tan opaco como las figuras silueteadas colocadas en el fondo de la escena, representada con más detalle por estar próximo al espectador que observa el cartel. La silueta se va liberando de las leyes perceptivas, es un concepto que es usado con fines compositivos y comunicativos y convive con otras figuras que aportan detalles en su interior componiéndose nuevas atmósferas y soluciones gráficas.

Fig. 451. *Divan Japonais*, Lautrec. 1893. En los carteles, p11. Los músicos son una masa silueteada que contrasta con el recorte del sombrero y el traje de Jane Avril.

Fig. 452. Lievemont, 1899. Figura que muestra su contorno duplicado que acentúa su cualidad de recorte o plano. La silueta se separa radicalmente del fondo que la envuelve.

Fig. 453. A..Hohenstein,Iris, 1898. Unidad cromática en la representación de la figura.

Fig. 454. Gisbert Combaz, *La libre esthetique,* 1898. Línea sinuosa del Art Noveau. El lenguaje del arte nuevo recupera el ornamento.. El pavo real se presenta con apariencia de recorte la figura se abstrae en favor del ritmo de la composición. La idea de bidimensionalidad del fondo y figura es notable.

Fig. 455.Will Bradley, 1895. Las figuras son reducidas a una silueta orgánica de gran abstracción, reflejo de la estética del *art noveau*.

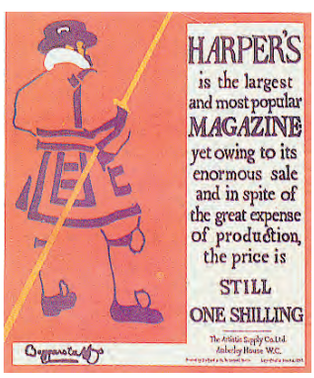



Fig. 456. Los Beggarstaffs, cartel de la revista Harper´s, 1895. La figura pierde su contorno y queda invadida por el fondo, el espectador es quien construye la silueta de la figura. Los detalles son los que a manera de textura reconstruyen la superficie plana, el específico perfil de la silueta, de la figura.

Fig. 457. Los Beggarstaffs. Chica en un sofá, 1895.Con una composición de radical sencillez se valora la silueta del traje como si se tratara de una superficie plana, la silueta se "recorta" por el color rojo que la circunda. Es decir, la silueta queda dibujada por la frontera vacía que deja el sillón, el contorno es percibido sin estar dibujado.

Fig. 458. Los Beggarstaffs. Cartel para la representación de Don Quijote,1896. Las tres figuras quedan recortadas, la silueta del molino de negro intenso, Don Quijote (gradación de negro) y su caballo que aparece como silueta desactivada en la cabeza para ser contorneada en las patas, lomo y cola.

Fig.. 459. Hohlwein, cartel de moda para hombres, 1908. La abstracción de las superficies que se relacionan con el fondo y se entienden como una realidad plana, como un recorte de papel.

Fig. 460. Gipkens, cartel para una exhibición de aeroplanos capturados, 1917. La contundencia del águila representada en silueta expresa el carácter orgulloso y el momento victorioso dominando el símbolo de los aviones caídos de los aliados.

Fig. 461. Van der Leck, 1919.
La silueta del jinete es compuesta por piezas geométricas que recuerdan al *tangram*. Silueta fragmentada en este peculiar lenguaje que se desvía del movimiento de De Stilj (de formas abstractas y geométricas) hacia imágenes figurativas elementales.

Fig. 462. Cassandre.
Dubonnet. 1932.
Los carteles de Cassandre enfatizan la bidimensionalidad en la represen-tación figurativa y tienen clara influencia del cubismo sintético.

Fig. 465. Moscoso, 1967, *Young Bloods*. Con la fotografía en el diseño gráfico.

Fig. 466. Moscoso, 1968, *The Miller Blues Band*, arte sicodélico.

Fig. 463. Cassandre, Cartel publicitario para la marca de bebidas Bonal, 1935.

Fig. 464. Milton Glaser (*Push Pin Studio*), Dylan, 1967. Como un perfil en sombra el recorte del rostro de Bob Dylan se combina con los ornamentos orgánicos y multicolor de la gráfica de los 60.

Con la consolidación del lenguaje fotográfico en el proyecto de diseño, los diseñadores gráficos hacen uso de una fotografía intervenida. que genera nuevas posibilidades en la representación de la figura. El retoque fotográfico presenta novedosas siluetas llenas de texturas o que proponen una atractiva jerarquización de la información visual donde la silueta es protagonista y los detalles en el dintorno quedan en un segundo plano y se diluyen para ser identificados en una segunda fase perceptiva fig.466. Figuras que muestran unidad cromática resaltando la sensación de figura silueteada.

## 2. 12. Figuras bidimensionales en el arte infantil, el desconocimiento del concepto de la silueta en el dibujo del niño.

En este contexto de revisión de los modelos que revolucionaron el arte a finales del siglo XIX, además de las artes orientales (estampa japonesa y el arte de las filigranas de papel), el rescate del arte primitivo y sobre todo, la asombrosa verosimilitud de las imágenes fotográficas, también hay que considerar la entrada en escena en el panorama artístico el nuevo interés de los artistas por el arte infantil[1].

Las manifestaciones gráfico-plásticas del niño también se proponen como un nuevo modelo para el arte. La aparición de este nuevo modelo de representación se detecta como otra rica referencia que ayuda a favorecer la renuncia que se estaba produciendo del uso de la perspectiva visual en el arte moderno, sugiriendo una nueva vía de investigación que regresa a los orígenes. El arte infantil se convierte en un "nuevo" colaborador de la revolución artística surgida durante todo el prolífico siglo XX.

1. La atención a las producciones gráficas infantiles, al dibujo libre infantil, queda constatado en 1887 con la publicación del *L´Arte dei Bambini* del historiador Corrado Ricci, detrás de este y casi simultáneamente se sucederán otros estudios, colecciones y exposiciones de dibujos infantiles organizadas por artistas, psicólogos y pedagogos durante la primera mitad del siglo pasado. En Bordes Juan, *La infancia de las vanguardias,* op. Cit, p. 268.

Fig. 467. Dibujo realizado por un niño de cinco años. Las figuras sin detalles se dibujan como la suma de unidades conectadas (cabeza círculo, piernas, cuerpo, etc.)

Fig. 468. El arte infantil destaca por su naturaleza bidimensional, por su línea de contorno rotundas y sobre todo, por su visión sincrética. Desprovisto de la concentración de la mirada y del pulso no trata de representar un realismo proyectivo, se trata de abstracciones intelectuales, el niño dibuja lo que sabe, no lo que ve, e identifica los objetos a partir de formas geométricas.[5]

Fig. 469. Melero José, Cielo y tierra en niños y primitivos, p. 80.Dibujo realizado por una niña de cuatro años.

Se analizan con entusiasmo los mecanismos gráficos utilizados en el lenguaje genuino del niño que son coincidentes con los nuevos intereses artísticos de atender a una representación conceptual del espacio, que asume la natural condición de las formas de pertenecer a un plano. Las figuras trazadas por el niño parecen flotar en el papel, parecen ser también representaciones de un "mundo flotante"(ukiyo-e). El niño dibuja figuras aisladas que son realizadas con trazos de líneas contundentes. No hace uso de las líneas de tanteo de baja intensidad, ya que no valora inicialmente en su dibujo la fase del encajado de las figuras. El contorno es quien define las figuras de un trazo "certero" y las formas parecen poder recortarse con facilidad.

En este rico encuentro de los artistas con los dibujos infantiles destaca la atención hacia la visión sincrética[2], intrínseca en la mirada ingenua en los primeros compases del dibujo, en los primeros años de formación del individuo. Esta visión sincrética, adoptada en la génesis de la figuración en el dibujo, hace brotar un universo gráfico apasionante, de gran sugerencia para el nuevo arte de vanguardia.

El arte infantil, alejado de ser una representación realista (inmerso en un "realismo fortuito" o en la etapa de "realismo intelectual"[3]) ofrece un sistema en constante evolución que es asumido para explicar y conseguir superar la complejidad de representar, sin el suficiente adiestramiento, las formas que en la realidad tienen profundidad y que pueden encontrarse unas delante de otras. Complejidad que requiere gran experiencia y cierta madurez perceptiva. De hecho, el niño no hace uso de ninguna clave ilusoria de representación tridimensional; su arte será siempre un arte plano al igual que lo fue el arte primitivo.[4]

El dibujo infantil se ha clasificado en cuatro etapas: *etapa del garabato* (de dos a cuatro años, dibujo no figurativo),

2. Ehrenzweigg Anton, *El orden oculto del arte*, Labor, Barcelona, 1973, p 21. El término de visión sincrética se debe a Piaget, que designa el modo infantil de ver las cosas. Las formas son representadas desde la globalidad, desprovistos de una mirada analítica del entorno. La visión sincrética prescinde del detalle o de la particularidad en la forma (que se entiende desde la globalidad).
3. Los argumentos e investigaciones teóricas sobre el arte infantil se asientan fundamentalmente con la obra de Luquet en *Le dessin enfantin* (1935) y éstas serán consolidadas con Lowenfeld en *Creative and mental growth* ( 1947).
4. Melero José, *Cielo y tierra en niños y primitivos*, Universidad de jaén, Jaén, 2004, p. 17.
5.. Arnheim, *Arte y percepción visual*, op. Cit, p. 127-129.

Fig. 470. Sully, *Estudios de infancia*, 1896.

Fig. 471. Combinación de unidades abstractas en el dibujo infantil.

Fig. 472. Dibujo niño de cinco años.

*preesquemática* (de los cuatro a los siete años) corresponde al realismo fortuito y realismo fracasado descritos en Luquet *etapa esquemática* (entre los siete y los nueve, denominado realismo intelectual) y *comienzos del realismo* (nueve a once, última etapa con el realismo visual).[6] Estas fases o etapas corresponden a la evolución gráfica de cualquier individuo contemporáneo civilizado.

Así es que los dibujos infantiles son elaborados desde la visión global o visión sincrética de las formas percibidas. En los dibujos realizados en las primeros años del individuo, se adopta una visión esquemática, reduccionista de la realidad. Así en los primeros años formativos se reconoce el mundo desde la generalidad. Es la idea de aquello que se quiere contar, pero sobre todo lo que se sabe de la realidad, lo que en el dibujo del niño queda registrado.

Se dibuja sólo la información básica suficiente para ser controlada, para mostrar un concepto. El niño no tiene la capacidad de mirar tan selectivamente, ni tiene el gesto de la mano tan entrenado para realizar una imagen mimética de su entorno. No centra la operación en lograr dominar desde el dibujo el mundo que le rodea. El dibujo infantil es veloz. Es sincrético, no individualiza la forma, no define la identidad dentro de una clasificación figurativa. La información visual, las imágenes vienen descritas gráficamente desde una forma rotunda.

El niño en sus etapas de desarrollo del dibujo no adopta ninguna fórmula para representar de manera ilusoria el espacio tridimensional. Las figuras quedan abatidas en el plano del fondo. Su arte es un arte plano al igual que en el arte primitivo pero con notables diferencias. La más significativa es el desconocimiento del niño de la forma en silueta, mientras que para el artista primitivo la silueta, después de su primer nivel denominado geométrico puro[7], fue lo primero que destacó. Contornear la línea

6. Ibídem., P. 14
7. Ver paleolítico, 2.1.

cervicodorsal para separar la silueta del fondo de la pared.

En el dibujo infantil todo está a igual distancia; no hay cerca ni lejos, los cuerpos en el papel sólo se registran en dos dimensiones. No hay el menor interés por atender al volumen de las formas.

Como se dijo, la visión del niño abre un nuevo episodio en la imagen moderna que señala las posibilidades que muestra este lenguaje visual simbólico de notoria expresividad, siendo un claro referente para el lenguaje artístico durante el siglo pasado (Klee, Grupo Cobra, Dubbuffet, etc...) que junto al lenguaje sígnico egipcio y medieval, ofrecían para las primeras décadas del siglo pasado nuevos territorios de investigación artística. Picasso llegó a decir:

*"A los diecisésis años dibujaba como Miguel Ángel, pero he necesitado toda una vida para llegar a pintar como un niño".*[8]

El niño no conoce el concepto gráfico de la silueta antes de entrar en la etapa realista de representación del mundo que le rodea, fase más madura (en torno a los diez años) . Justo antes de abandonar en muchos casos, la disciplina del dibujo o inmerso en la difícil etapa de aprendizaje que entra en competencia con la realidad (que iniciará la capacidad del niño de representación realista, se procede de manera intuitiva. Y de este contexto de espontaneidad gráfica, localizada en la génesis del dibujo, el concepto de silueta está muy distante de ser entendido con consciencia. La silueta sólo es usada por el dibujante cuando hay una cierta madurez perceptiva y una representación gráfica meditada. La simplificación de la forma desde su versión más sintética, su forma más pura, su silueta requiere de una mirada experimentada.

Si bien el niño representa la forma de manera global, plana y rotunda, contornea la figura sintéticamente reconociendo las distintas partes fundamentales que la componen. La figura no se registra como un todo, la figura no es descrita en silueta. Durante las primeras etapas de dibujo, la diferenciación de la forma se logra principalmente mediante la adición de elementos aislados. La construcción de un todo, se hace posible por la combinación de varias partes simples.[9]

El dibujo infantil dispondrá de unos signos aprendidos para marcar la figura (el círculo es la representación de la cabeza), trazado con el gesto adquirido en la etapa del garabato. Lo más relevante en nuestra mirada al mundo exterior es entrar en contacto con el otro, conectar, entrar en relación con el ser vivo. Identificar rostros. Por ello, el niño registra, ante todo, los detalles componentes de la cara, buscamos en nuestro entorno continuamente caras.[10] No es lo importante la verosimilitud del contorno silueteado. Lo

9. Arnheim, *Arte y percepción visual*, op. Cit, p. 152.
10. Ley de Töpffer en Gombrich, *Arte e ilusión*, op. Cit, p. 295.

más importante es la vitalidad y la capacidad sintética de las formas representadas, su comunicación sincrética. Y es por eso que la delimitación de un perfil y la representación del todo es menos importante para el niño que el registro de aquellos detalles como ojo, nariz y boca... Inicialmente interesa más la representación de la figura frontalmente, ya que permite "soldar" más cómodamente las distintas unidades del cuerpo y añadir los elementos que el niño conoce (simetría, dedos, ojos, nariz, etc.)

El dibujo del niño ofrece la imagen plana, recortada de manera sintética, pero éste no tiene consciencia del valor de la forma dibujada desde la silueta. Si bien traza el perfil más global y rotundo de las formas que percibe, suele introducir marcas en el interior de su superficie y dibujar el contorno como he dicho, desde una combinación de formas básicas. El dibujo infantil se nutre de las formas geométricas abstractas que representan de manera simbólica la forma dada (dos puntos y en medio de ellos una raya serán suficientes para expresar la idea de dos ojos y una nariz...)

El uso de la silueta rotunda, sin la necesidad de dibujar marcas en su interior no aparece en el dibujo infantil. Al cabo de un tiempo cuando la precisión de la mano y el ojo lo posibilitan, el niño comienza a fusionar varios elementos incluyéndolos en un mismo contorno común más diferenciado.[11] El uso de la silueta siempre viene ligada a una destacable madurez gráfica. La brevedad de la imagen controlando eficazmente su representación más significante, que mejor gestiona su contenido expresivo, aparece sólo en el dibujante de contrastada experiencia. Este manejo del concepto de silueta aparece de manera consolidada cuando la mirada es experta, únicamente en aquel dibujante ya especializado.

## 2. 13. Siluetas en las aulas.

La atención artística por la representación de naturaleza bidimensional (que quedaba como vimos, reflejada en el movimiento conocido como japonismo, en la aparición de la práctica del recorte en Europa ( arte tradicional de China y teatro de sombras, o en el interés nuevo por la riqueza expresiva del dibujo libre infantil) coincide también con la importancia que se le da a la silueta desde el punto de vista pedagógico. Se empieza a considerar que el arte de recortar, el concepto de silueta, instruye y educa la mirada del niño. Justamente propone un cambio a lo comentado en el capítulo anterior de dibujar los objetos como suma de sus unidades formales, para empezar a representar la figura desde el reconocimiento del todo, activando el concepto de silueta al representar cualquier figura. Proponiendo una mirada general y básica de la figura.

10. Arnheim, *Arte y percepción visual,* op. Cit, p. 152.

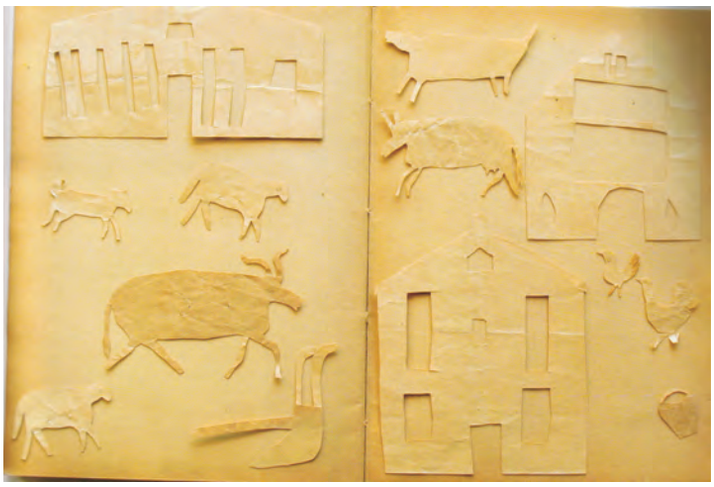


Fig. 473. Álbum infantil con papeles recortados del siglo XIX. Recortar una figura implica reconocer la figura como una misma unidad y obliga al control de los perfiles posibles de una misma figura que deben ser evaluados para su identificación. Se plantea la importancia en la docencia de saber identificar el ademán formal de las figuras con una mirada de síntesis, simplificada por medio de la tarea de recortar, de perfilar y representar figuras.

Fue el profesor y pintor Franz Cizek en la Viena de finales del siglo XIX quien introdujo en las aulas la silueta y destaca el recurso de los papeles de recorte en la formación de los niños, alumnos que, siguiendo estos nuevos modelos docentes, serán los futuros artistas del siglo XX[1]. Cizek intenta promover el arte infantil y plantea una nueva docencia del dibujo. En ella, se destaca el valor educativo de representar las formas con papeles de recortes, introduciendo el *collage*, conectando la educación artística con el sentir moderno de la atención a lo plano (arte popular chino y la estampa japonesa).

En 1908, Cizek prepara una exposición del "Arte del niño" en una primera sala de una exposición colectiva de los artistas secesionistas (Klimt, Kokoschka, etc... ) El arte infantil se convierte en un fenómeno cultural para los pintores de la época, asunto que ya se había iniciado por la publicación en 1887 del *L´Arte dei Bambini* del historiador Corrado Ricci.

Interesado en la docencia del dibujo Cizek destaca la actividad del *collage*, la práctica del recorte del papel y la técnica de la xilografía (grabado en madera), interesándose por tanto en las posibilidades educativas de los nuevos modelos artísticos que entraban para el arte (Oriente, primitivo e infantil). Y se centra sobre todo en las técnicas que fijan su objetivo en reconocer elementalmente la figura y el fondo, primera operación en el proceso perceptivo. Señalando el valor del dibujo obtenido desde el recorte del perfil significativo que aisla superficies planas y que define de manera sintética la figura. Franz Cizek propone las técnicas del arte del recorte de papel como una técnica de gran valor didáctico para el niño, le ayuda a saber mirar con una visión analítica y sintética.

Sus lecciones influyeron notablemente en la pedagogía de las enseñanzas primarias de la educación artística, ya que fue la figura clave para que se dirigiera la atención al arte del niño y se propusieran nuevas fórmulas para llevar a las aulas de primaria la expresión artística.

1. Bordes Juan, *La infancia de las vanguardias*, op cit. Se hace muy interesante comprender cuáles fueron los manuales y las lecciones que formaron a aquellos niños de finales del XIX, que en la madurez produjeron un cambio radical y diverso en la historia de la imagen en la primera mitad del XX con los movimientos artísticos de las vanguardias históricas.

Fig. 474. Este profesor vienés quien primero introduce en las aulas el interés por identificar la forma como un recorte, el niño toma consciencia de la acción de siluetear. En 1927 Cizek recoge en *Children´s coloured paper work*, los trabajos de sus alumnos donde queda ejemplificada la importancia que el profesor le dio a la práctica del recorte de papel.

El recorte de siluetas en el siglo dieciocho y la lección de los admirados diseños de las filigranas del arte popular chino, ahora eran rescatados con fines docentes. La forma en silueta enseña a ver, además de saber valorar el perfil significativo de la forma y a simplificar la forma. Contenidos docentes de gran valor para el discurso moderno. Es común hoy en día encontrar actividades didácticas de recorte o picado de contorno de figuras, o ejercicios que proponen al niño, colocar pegatinas de figuras en su correspondiente lugar, identificando su destino, analizando y encontrando la similitud de la forma hueca reservada sobre el papel con la forma del perfil (su silueta) del adhesivo.

Cizek introduce, en la mirada en formación del niño, la capacidad de representar la figura con la adquisición de una nueva consciencia del uso del siluetear. Se destacan las acciones de contornear y de circunvalar como las operaciones centrales en el aprendizaje del dibujo, dando a la visión sintética un valor determinante en las primeras fases de formación del dibujo. Cizek se plantea el objetivo de aportar al aprendizaje del dibujo una mirada crítica, atenta a la imagen sintética y para ello introdujo las técnicas que facilitaran esa atención por lo sintético y plano (el recorte de papel y la xilografía).

Continuador de las enseñanzas de Franz Cizek entre otros, fue Richard Rothe. Rothe debe también ser destacado por sus prácticas publicadas en 1923, con el método del dibujo con papeles recortados. Pero sobre todo, por su propuesta renovadora del arte del recorte, publicado en 1925 donde *desarrolla construcciones geométricas claramente derivadas de manuales japoneses como el de Hokusai* [3]. Aquí las siluetas responden a convenciones del dibujo, las figuras son dibujadas por medio de formas básicas que construyen la figura que ya nada tiene que ver con la sombra. Siluetas "constructivistas" deformadas por el ojo esquemático del dibujante.

---

En Gómez Molina Coord., *El manual de dibujo, Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, en Bordes Juan, *Los manuales del manual: bifurcaciones del dibujo,* p. 593,

Estos nombres propios pusieron la silueta (el recorte de papel) en las aulas y ayudaron a instalar en la consciencia colectiva para el lenguaje artístico el valor de representar la forma en su versión más rotunda y simple.

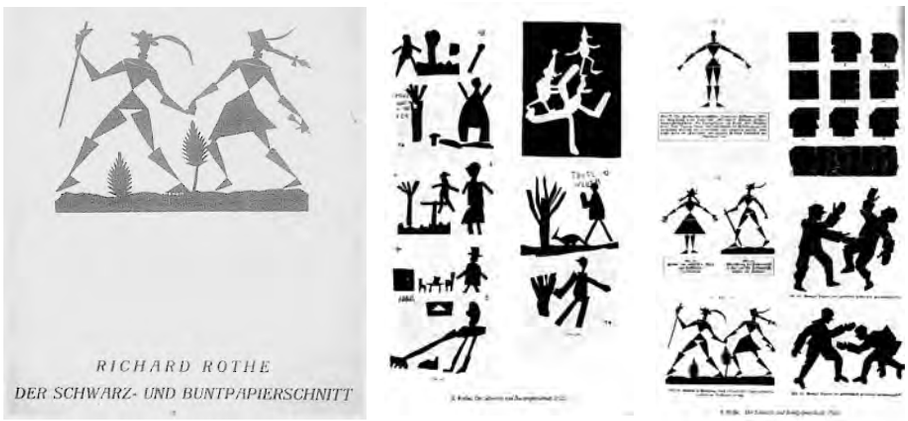



Fig 475. Richard Rothe *Der Schwarz-und Buntpapierschnitt, El papel recortado en negro y en color,* 1923.

## 2. 13. Siluetas pictóricas.

En este breve paseo por la Historia de la imagen se ha analizado el uso del concepto de silueta en el arte del Paleolítico, Neolítico, en el Arte egipcio y en los vasos de la antigua Grecia, hasta detenernos en el largo período de la Edad Media cuando para occidente, la silueta queda anclada con la asociación psicológica al miedo según las doctrinas del catolicismo y detenernos con los ejemplos prerenacentistas de El Bosco y Brueghel (ver p. 186)

Las figuras negras serán desde entonces formas amenazantes para el espectador que quedará así fijado en las representaciones de la cultura cristiana. Las siluetas negras en la pintura, como ya vimos, serán usadas para significar por muchos siglos la pertenencia de la entidad que se representa al Mal.

Después nuestro análisis continuó esta investigación conectando el mito del origen de la pintura preguntándonos la importancia que podía tener este concepto en el dibujo naturalista del Renacimiento. Seguimos después con las representaciones en silueta de los *siluetistas* tan importante para el siglo XVIII y XIX, para llegar a los cambios radicales que produjo la irrupción del modelo oriental en el arte, las implicaciones del invento de la fotografía, las representaciones teatrales del teatro de sombra y finalmente el arte del recorte (el Wyncinanki polaco, el arte tradicional del recorte chino y el interés por el arte primitivo e infantil a finales del XIX y principios del XX. Tiempos donde se hace complicado realizar aquí un discurso lineal.

3. Ibídem, p. 593.

La ruptura de la silueta. La discontinuidad tenebrista.

Retomemos entonces la utilización de la silueta en la pintura donde lo dejamos. El Renacimiento planteó el control de los perfiles que modulan el contorno de los objetos con absoluta precisión, aprendió a registrar la silueta desde la memoria. El Barroco (XVII-primera mitad XVIII) indaga sobre los escorzos al encuadrar las figuras e investiga sobre la incidencia de la luz en los cuerpos naturales, produciendo figuras que muestran intermitencias en su silueta debido al fuerte claroscuro existente en sus escenarios teatrales. Aparece un fuerte contraste entre las zonas de luz y las que permanecen en sombra, lo que fue conocido en el maestro Caravaggio como *tenebrismo*. Esta acción radical de la luz en la figura muestra nuevos resultados visuales en donde la figura es encerrada o "completada" perceptivamente por el ojo del espectador (recuérdese la ley de cierre gestáltica). La figura por vez primera queda fraccionada por acción de la luz, aportando al concepto de silueta una nueva posibilidad de mostrarse intermitente.

Fig. 476. Ribera, *Demócrito*, 1630 y Fig. 477. *San Pablo Ermitaño*, 1637. Las figuras muestran un contorneado abierto debido al fuerte claoscuro.

Fig. 477. Caravaggio, David vencedor de Goliat, 1600.

El efecto de abrir los límites que perfilan la figura presenta una nueva posibilidad en la representación del concepto de silueta. La figura sigue teniendo un gran efecto de realidad aunque algunas partes se diluyan en el fondo del cuadro. El observador (según la ley de cierre) la comprende y completa.

Pero la silueta, entendida como tal (recorte de un perfil identificado que encierra una superficie plana) era, como dijimos, usada en el viejo continente para presentar la idea de que la figura que se proyecta posee una naturaleza maligna, la figura negra enuncia su procedencia demoniaca, proviene del mundo de las sombras.(p. 183, silueta en la Edad Media)

Nuevo ejemplo de esta consideración se encuentra en Goya, a principios del siglo XIX, tratado con la contundencia de un nuevo espíritu que, poco a poco, va iniciando el camino hacia la modernidad.

En *El Aquelarre fig.479,* pintado por Goya en 1821, se consigue una expresiva composición haciendo uso de este significado de la silueta. En esta conocida obra de Goya de la etapa de las Pinturas negras, la representación de la figura del demonio, es mostrada como figura en silueta, contrastando radicalmente con la maraña del grupo de personas que se reconocen como una unidad, colocados frente a ésta. El grupo es

modelado mientras que la figura negra se recorta. El cuadro realizado con pincelada suelta, define la figura del Gran Cabrón como un imponente recorte negro, La superficie densamente oscurecida es perfilada, aplanada con rotundidad presidiendo la reunión.

La iconografía occidental tarda muchos siglos en superar esta asociación de la figura oscura a lo maléfico. La silueta negra en la pintura será planteada para proyectar esta relación con lo oculto y no asumirá la liberación del uso del color hasta la llegada del arte moderno.

Fig. 479. *Aquelarre o el Gran Cabrón*, 1821, Goya, La silueta del Demonio que ha sido invocado en la reunión de brujas, presenta una figura enigmática de gran intensidad, su oscuridad le da una apariencia aterradora que contrasta radicalmente con el plano del fondo (el conjunto de brujas representadas como una única masa).

Fig. 481.El simbolista Hoddler con la obra la *Noche* 1890, pinta una escena simbólica que se conecta con los antiguos gustos del Romanticismo de la primera década del s. XIX.
La sábana negra se convierte de repente en una figura amenazante que aparece cuando los demás personajes duermen. La silueta de la oscuridad, de la muerte, aterroriza al personaje central. No hay rostro más terrorífico que la figura que no lo t i e n e .En p 29 Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef, Arte del siglo XX, Vol I, Taschen, colonia, 1999.

Fig. 480. *El perro*, mural en una de las paredes de la "quinta del sordo", 1819-23. Obra enigmática que cuenta con diversas interpretaciones. La cabeza del perro se carga de misterio al ser representada como una figura negra, sin detalles, como una mera mancha. La silueta parece activar el carácter simbólico e introspectivo propio en el concepto de silueta.

Los artistas románticos como Friedrich o Turner se interesaron por paisajes vistos desde el ocaso en la primera mitad del siglo XIX. En este instante el mundo parece quedarse en pausa y se destaca el aspecto sublime de la Naturaleza. A menudo, cuando estamos frente a un paisaje de condiciones lumínicas similares nos mantenemos en silencio, los últimos rayos de luz nos suelen sobrecoger. Se trata de paisajes que invitan a la introspección que empequeñecen al observador. Son escenarios que reclaman la atención espiritual del individuo. Fig. 482,483,silueta en el paisaje,p.68.

**Silueta de instros-pección.**

Primera década XIX. Contemplar sobrecogido la majestuosidad de los paisajes de horizontes abiertos cuando el día nace o se apaga y en sintonía con el concepto de sublime romántico, nos sitúa en el escenario único que hace preguntas melancólicas al alma del sujeto romántico. La luz del sol proyecta a contraluz las formas que se siluetean, recortando una figura negra, azul que atrapa la atención del observador.

Fig. 482. Friedrich, *Abadía en el robledal* 1809-1810. La presencia de la silueta en el paisaje produce una sensación melancólica y es una invitación a la instrospección.

Fig. 483. Turner, 1833. En las pinturas de Turner abundan la representación de figuras envueltas en brumas, diluidas por la distancia, por la densidad de la atmósfera o la lejanía o por efecto de las puestas de sol.

Una vez que se consiguió plasmar la realidad a través de la revolucionaria técnica fotográfica, los artistas a finales de ese mismo siglo, se lanzaron entusiasmados a pintar a *Plein air* y captar impresiones a color. Estas nuevas experiencias que sacaban al artista del taller dirigen el interés a escenas donde la luz (la atención al color) es la gran protagonista. En contraste con la oferta fotográfica que eran imágenes impresas en escala de grises.

Sin lugar a dudas, como se vio al comenzar nuestro estudio, un momento mágico de la Naturaleza y de gran belleza visual se da en la contemplación de una panorámica que se percibe al amanecer o desde el ocaso. Las formas en silueta, percibidas a contraluz, se ven en un breve espacio de tiempo, cuando esto ocurre, se produce un emocionante espectáculo para el ojo. Es tiempo de mirar a la Naturaleza en vivo, siempre cambiante, dejarse entusiasmar por la instantánea, por los momentos fugaces de la luz, por la fiesta del color. Y en este escenario abundan las siluetas que aparecen como fenómeno perceptivo por efecto del contraluz o según la distancia del observador con la forma representada (lejanía o densidad espacial).

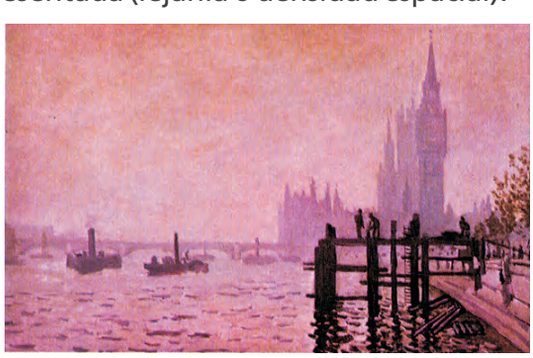


Fig. 484. Monet, 1871, Las formas a contraluz se perciben en silueta recortando en un plano la forma volumétrica que se percibe. Esta representación plana de la realidad circundante (influenciada por el japonismo) introduce el discurso de la modernidad del arte y preparará el terreno para el uso de la silueta como recurso gráfico de vanguardia.

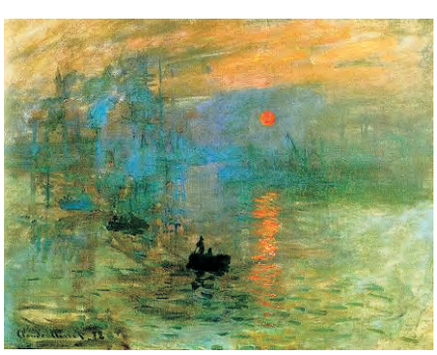


Fig. 485. *Impresión : Amanecer.* Monet 1872. Con las primeras luces las formas se perciben en siluetas.

Fig. 486. Monet , 1873. Los nuevos modelos para el arte transforman la mirada y los intereses de los pintores impresionistas. El espacio pictórico se define aquí por la influencia del encuadre fotográfico. Obsérvese el personaje que es recortado a la derecha del cuadro. La muchedumbre queda registrada como siluetas muy abstractas, como manchas de pintura... debido a la influencia de la fotografía en el ojo del pintor.

Fig. 487. Claude Monet, *Boulevard des Capucines,* 1873. Las figuras en la lejanía observadas bajo una atmósfera densa de invierno, no son más que manchas, siluetas desenfocadas.

Fig. 488. Monet, *Houses of parliament.* Atrapar la fiesta cromática para el ojo con el movimiento del sol. La luz incide en la formas y ofrece un sinfín de matices de una misma silueta, sobre todo en atmósferas densas como la típica niebla londinense de invierno y otoño.

Fig. 489. Monet, 1900-01
El vapor de agua tiñe las formas en un ambiente de alta humedad y las presenta en siluetas.
Silueta según densidad del campo visual. Observación de un mismo motivo a diferentes horas del día y bajo diferentes condiciones luminosas durante su estancia en Londres 1900-1904.

Fig. 490. Monet. 1904,

Fig. 491. Monet. 1904.
Las atmósferas densas contribuyen a la aparición de figuras silueteadas en el tercer plano.

Esta serie de Monet pinta bajo distintos momentos del día, la Abadía de Westmister.
De marcado efecto de contraluz, el edificio se recorta y se colorea con distintos matices dependiendo de las condiciones luminosas de la "impresión" dando lugar a múltiples composicio-nes posibles. Siluetas teñidas de diferentes matices cromáticos producidas por el encuadre a contraluz, densidad de atmósfera y por la lejanía.

Fig. 492. Monet. Puente de Waterloo. Tiempo gris. 1900
Museo Instituto de Arte de Chicago.
Constante interés por la representación de la luz cambiante. Atención a la forma bajo la percepción de distintas

Fig. 493. Monet. Puente de *Charing Cross,* 1901. Museo Instituto de Arte de Chicago

Fig. 494. Monet. *Puente de Waterloo. Efecto de luz solar*. 1903. Museo Instituto de Arte de Chicago

Fig. 495. Van Gogh, el sembrador 1888 quedó entusiasmado por la conversión de las formas en silueta al estilo oriental p. .Paradigma de la bohemia, plasma el emocionante momento en el que el sol colocado detrás del personaje muestra la figura a contraluz.
Este apasionado pintor consigue transferir a sus cuadros una luminosidad sin precedentes, una gran fuerza expresiva. Es el retrato vivo de las fuerzas naturales dentro de un paisaje.
En esta ocasión capta el espectáculo perceptivo en el preciso momento en el que el sol muestra la figura en penumbra, momentos antes de percibirse el personaje en silueta. En la secuencia del ocaso, a medida que la luz solar se va situando justo por detrás del campesino, los detalles de la figura van desapareciendo para percibirse la forma secamente silueteada, como si se tratara de una superficie plana, antes de ser anulada por la oscuridad de la noche. De gran carga emotiva el cuadro presenta la noche y el símbolo oportuno de la siembra como continuidad de la vida.
Al igual que Monet, Van Gogh queda aquí ensimismado con el instante en que las formas volumétricas se aplanan quedando reducidas a una figura negra-azulada.

Liberados de la representación pausada y fotogénica de la pintura confeccionada en el taller de los artistas (siglo XVI hasta finales del XIX) y motivados ahora por atrapar la fugacidad del color; la figura en la pintura va paulatinamente perdiendo la ilusión de tridimensionalidad. Los artistas de vanguardia tras *el triunfo de lo plano en la imagen moderna* empuja definitivamente la representación de la realidad en el cuadro a su condición de plano. Van Gogh y sobre todo Gauguin iniciaron el uso abstracto del color de las formas, para concretarse con las experiencias pictóricas de Henri Matisse y los *fauvistas*.

A partir de aquí el arte del siglo XX coge una velocidad de vértigo y se suceden un caudal de experiencias artísticas de caminos que se entremezclan cronológicamente. Adentrados en el siglo pasado y bajo el influjo de la nueva concepción de bidimensionalidad en la imagen moderna, los artistas promocionan una ingente cantidad de imágenes donde la silueta se libera de su tradicional pertenencia a las fuerzas del Mal incrustada en la iconografía pictórica desde el Medievo y también consigue desligarse de cualquier relación con el efecto del contraluz. La representación de la forma desde la silueta se entiende como sinónimo de modernidad y aún esta última consideración, perdura en la imagen contemporánea. La silueta se independiza de las leyes naturales para ser una entidad gráfica en sí misma.

Sirvan los ejemplos artísticos que expongo a continuación para confirmar esta proliferación libertaria de la forma en silueta a lo largo del arte del siglo pasado, imposible de narrar con orden ya que inunda todo el siglo XX y la primera década del XXI.

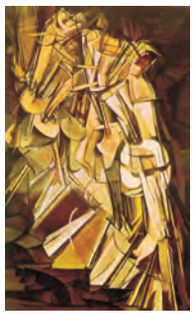


Fig. 496.Balla 1912. *Niña corriendo a lo largo de un balcón*, 1912.

Fig. 497. Duchamp, *Desnudo bajando la escalera*.. 1912

El mundo en movimiento, las cronografías de Muybridge y Marey aproximaban al pintor futurista a desenfocar la silueta, con ellos se produce un asalto a la tradición. La secuencia de la acción se superpone para perder los contornos que ya habían sido "explotado" por los cubistas, p. , de la silueta queda sólo su rastro, el ritmo de su movimiento.

Fig. 498. De Chirico. *Misterio y melancolía de una calle*. 1913.

Fig. 499. De Chirico. *La Torre Rosa,* 1913.

De Chirico, la emotividad de la figura en sombra, la figura introspectiva que viaja hacia el interior. Lo que queda fuera de encuadre y que adivina un peligro o algo inalcanzable que construyen ambientes sombríos. Declarado como primer pintor surrealista pintó cuadros que poseen una intensa melancolía; edificios vacíos habitados por siluetas errantes, también vacías, que proyectan una larga sombra arrojada. Inquietantes figuras ocultan su identidad atrapadas en escenarios de escala monumental en la llamada pintura metafísica.

Fig. 500. Matisse recortando una figura.

El universo pictórico de Matisse se nutre de la visión musical y optimista del color. En su última etapa, en su afán por simplificar la pintura, es cuando lleva el recorte a su lenguaje pictórico. El arte de siluetear papeles pintados a gouache en Matisse cobra gran valor estético, en sintonía con las proclamas modernas de síntesis, abstracción y planicie de las formas, Matisse simplifica su pintura.
La silueta se libera definitivamente del color de la sombra. La figura se define como un plano unitario y simple, que presenta la idea de aquello que se comunica bajo mínimos. La figura se va situando en la frontera de la abstracción. La libertad optimista del arte infantil y la utilización especializada del color, seducen al espectador. "cortar directamente el color me recuerda el cincelado directo del escultor".[1] 1947. la silueta es un concepto gráfico que se desliga de las condiciones luminosas.

Los recortes de papel en Matisse pasan a destacar la tensión entre los colores limítrofes y la figura pierde la veracidad de su específico perfil para destacarse como un esquema, sincrético en la orilla de la abstracción definitiva de la forma.

Fig. 501. Matisse, *el tragador de sables*,1943

Fig. 502. Matisse, *Icaro, (jazz),* 1943

Fig. 503. Matisse,*Desnudo azul II*, 1952

Fig. 504. Matisse,*Venus*, 1952

Fig. 505. *El feliz donante* (1966), de René Magritte.
Siluetas que encierran en su interior otra realidad, imágenes que presentan una entidad dentro de otra entidad. La figura rellena su silueta en una enigmático juego visual. Magritte utiliza este recurso de jugar con la transparencia o el dintorno de la silueta en varios de sus cuadros y es precursor del estilo contemporáneo en el diseño gráfico digital que a menudo presenta desconexión entre las distintas capas de una composición. René Magritte en su juego surreal, traviesamente manipula la perspectiva visual, elaborando un diálogo poético entre la realidad y la ilusión. Las formas se recortan para contener dentro de la silueta otro marco, un nuevo encuadre para contener en ella otra pintura. Son siluetas contenedoras.

1. Néret Gilles, Matisse, taschen, Colonia, 2006,p. 209.

Fig. 506.Quizás sea Picasso el artista plástico más representativo del siglo pasado y como no podía ser de otra manera, también se interesó por reconocer la recreación del mundo desde el uso de la silueta. Se deja conquistar por el efecto teatral, moderno del mundo recortado y descrito en tinta plana. En un ejercicio espectacular de representación de la forma sintética, valorando el poder vibrante de la mancha que presenta intensa la figura, realizó la serie en aguatinta de La Tauromaquia, aguatinta, 1957.
Gran dibujante, Picasso se interesó sobre las posibilidades formales creativas en torno a la multiplicación de los perfiles según cambio de planos (cubismo) y en este caso por justamente lo contrario, atrapar la silueta en sólo un gesto, figuras con recuerdo del interés orientalizante, presente en los primeros *ismos* del arte de vanguardia, ver fig. 425, *Bambú al viento*. En sus últimas obras gráficas de este genial artista del siglo XX la silueta se presenta como tema central. En la Tauromaquia queda patente su interés por la vitalidad de las figuras proyectadas en siluetas. Picasso presenta la seducción de lo expresado bajo mínimos. Con mínimos recursos, estas aguatintas expresan el dinamismo y la plasticidad de una corrida de toros. Las composiciones muestran la maestría del autor desde la limitación de los recursos formales en el acto creativo. La silueta abstracta que arranca en el neolítico es también reflejo de modernidad a mediados del siglo XX, la representación de vanguardia es sintética, abstracta y bidimensional.

Fig. 507. Picasso también se interesó por la expresividad de las siluetas narrativas. Recuerdo del estilo de las figuras negras en las vasijas griegas, utiliza la mancha para decorar la cerámica. Es una vuelta a los inicios de la Historia del Arte, la representación de la figura como figura plana, primitiva.

Fig. 508. Picasso, Don Quijote, litografía, 1955.

Fig. 509. El artista Antonio Saura ilustra también El Quijote. 1987. Líneas de aparente caos y nerviosismo tienen una voluntad de ser reconocidas como una única superficie, definida por la suma de líneas y que adivinan un perfil reconocible. Se puede interpretar el gesto como dos jinetes, de singular silueta del Quijote y Sancho...

Fig. 510.Ayb. Yves Klein. Los cuerpos desnudos de las modelos cubiertos de pintura dejan, en una acción programada, su huella en lienzo. Por contacto la superficie proyecta una silueta casual. De esta manera el volumen tridimensional se hace huella bidimensional.

Archivo 12.

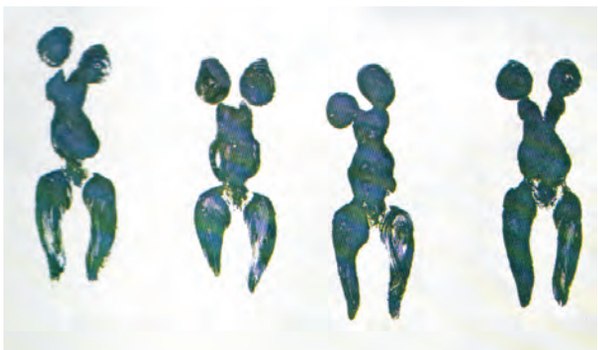


Fig. 510.Yves Klein P. 298, Ant 63 Antropometría, 1961, Pigmento y resina sintética sobre papel.
Dibujar la huella ver *2.11. Pertenencia a un plano.*

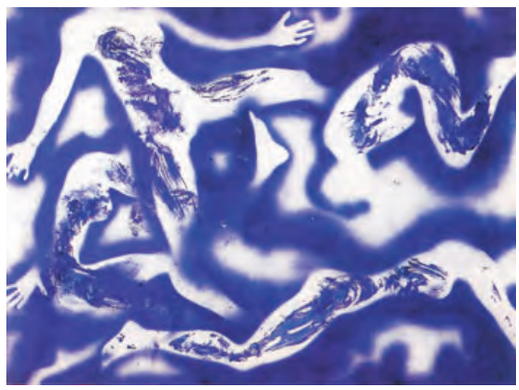


Fig. 511.Yves Klein *Ant 63 Antropometría*, 1961, Pigmento y resina sintética sobre papel.

silueta y frottage

Yves Klein
Las figuras se registran a través del "frottage"; contacto de la forma volumétrica con el plano del cuadro por medio de la estampación de una superficie entintada que se transfiere a una superficie bidimensional. La figura como huella bidimensional de un volumen constituye una silueta intermitente debido a los cambios de niveles en la orografía de un cuerpo, estas experiencias performáticas de Klein se asemejan a la técnica del fotograma de Talbot y las obras posteriores de Man ray, Moholy nagy ...(p. 253)
De hecho en *Antropometrías*, 1960. Se trata de la misma operación ya analizada en la Cueva de Manos en el arte neolítico. A través de la técnica del estarcido, la silueta del cuerpo se registra en negativo. El color azul se pulveriza reservando el contorno de la silueta de la figura. Esta pulverización del color azul, ofrece los bordes difusos en el encuentro con la opacidad (superficie reservada) de la figura. Posteriormente en la ejecución de esta obra se realiza una segunda operación por "Frottage" en el interior de la silueta en negativo de los cuerpos representados, estampado en positivo.

Fig. 512.Yves Klein. Antropometría, Klein 1960 en 348,Historia Universal del Arte, siglo XX.

Archivo 12.

Fig. 513. Richard Hamilton 1965-1967 óleo y fotografía sobre madera.
Con el zoom se presenta la mancha desprovista de las referencias que la contextualizan.

Fig. 514. Richard Hamilton. Se ha insistido en la enorme influencia de la fotografía en el arte del siglo XX. Ya que cambió los intereses y mostró al artista nuevas maneras de ver y de representar la realidad circundante.
La ampliación de figuras en un plano obtenidas en un plano lejano al observador en una fotografía, descubre una trama, unas manchas que se mueven en la frontera de la abstracción, siluetas que se desdibujan en la frontera de la identificación. La veracidad de la fotografía plantea un camino creativo a la inversa. El zoom presenta siluetas abstractas. El pop art pone en entredicho la manufactura de la pintura.

La mirada desde lejos, sólo nos deja adivinar la forma que se muestra básica, el observador nada más que puede identificar su definición tipológica. Las pinturas de Juan Genovés nos muestra una muchedumbre que corre, la silueta de nadie, la silueta de todos. La silueta que nos invita a viajar hacia adentro, que nos pregunta sobre nuestro destino. 1960-2007.

Fig. 515. Juan Genovés, *Rebasando el límite*, 1966

Fig. 516. Juan Genovés, *Agrupamiento*, 1966

Fig. 517. Juan Genovés, *Secuencias, 19,* 1996.

Fig. 518 Juan Genovés ,1971.

Fig. 519.Juan Genovés, 1978

Fig. 522. *Bou, mè, gall, poll, cuc,*, 1992

Fig. 526. Barceló,*Doble Coleoidea 6,* 2008, Recuerdan a las fotografías de contacto, p.

Fig. 520. Juan Genovés, *Trasunto,* 2007

Fig. 521. Juan Genovés, *Redes*, 2010

La silueta puede quedar en el pintor postmoderno y contemporáneo como un recurso recurrente. Después de los expresionistas abstractos americanos, de la fotografía y fotografía digital, de la ilustración y del diseño gráfico, la figuración pictórica como espejo de la realidad no se siente ya muy cómoda. La representación se plantea desde múltiples planteamientos. La silueta en cambio sigue ofreciendo un interesante puente entre abstracción y figuración. A medio camino entre la mancha abstracta y la identificación formal, sigue manifestando una cierta idea de modernidad. La silueta está activa en los cuadros matéricos de Miquel Barceló. En la densidad de la pintura, en el "potaje" del plano del cuadro, sobreviven figuras en siluetas. Una realidad sometida a la mirada del autor.
Las siluetas de Barceló son *siluetas brutas*, imperfectas, casi inmediatas en su configuración. Tienen aspecto de estar inacabadas, de ser figuras a medio hacer.

Fig. 525. Barceló,*Sin título - 10*, 1992

Fig. 524. Barceló,*Lanzarote 2*, 1999

Fig. 523. Barceló, *Lanzarote 4,* 1999

Fig. 527.Barceló, *Lanzarote 11*, 1999.

Fig. 528.Barceló, *Lanzarote 3*, 1999,

Fig. 529.Barceló, *Lanzarote 34,* (serie pornográfica VIII),2000

Fig. 530. *Le bal des pendus*.1992

Fig. 531. *Cabrit i cabrida,* 1992

Fig. 532. *Taula 3,* 1992

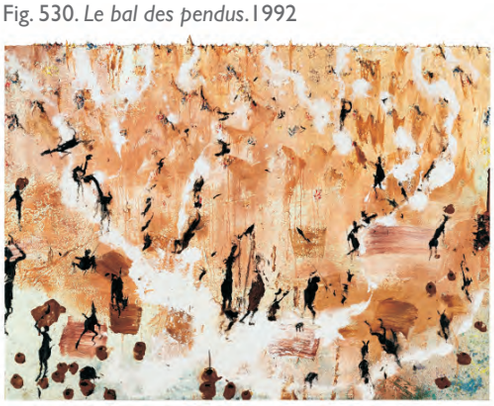


Fig. 533. *Dogón I*, 2008

La relación de la silueta con la idea de vanguardia se mantiene. La utilización de este recurso pictórico presenta la figura en su doble posibilidad sombra-figura, es una mancha (pintura-pintura) con significado, es propio de una representación sometida al pulso gráfico del artista. Miquel Barceló recurre a este concepto con determinación como recurso para presentar su mundo figurativo.

Por último, se puede destacar a Keith Haring como buen ejemplo del uso de los conceptos de simplicidad y planicie, esquema y síntesis de la realidad y por tanto de silueteado, de las formas en el arte moderno.
Su lenguaje pictórico se construye desde el contorneado de las figuras proyectando siluetas sintéticas que sirven de espacio contenedor (ídem imagen de Magritte fig.505 ) para incorporar en su interior otras siluetas. Su obra proviene del lenguaje del *graffiti*. Se conectan en apariencia con el lenguaje de los jeroglíficos egipcio, repleto de signos dibujados con rotulador y presentados desde perfiles frontales y laterales puros.

El concepto de silueta desde el punto de vista pictórico es un argumento de interés para esta práctica artística a lo largo de la Historia de la Imagen. Según se ha podido constatar, con este ligero sondeo historiográfico occidental, tiene una determinante participación (sobre todo en las pinturas primitivas, en las culturas egipcias y griegas y para el desarrollo del arte moderno y postmoderno a finales del XIX y XX). En el lenguaje visual de la contemporaneidad la silueta se mantendrá muy activa, como seguiremos analizando en las múltiples tendencias artísticas del nuevo siglo XXI.

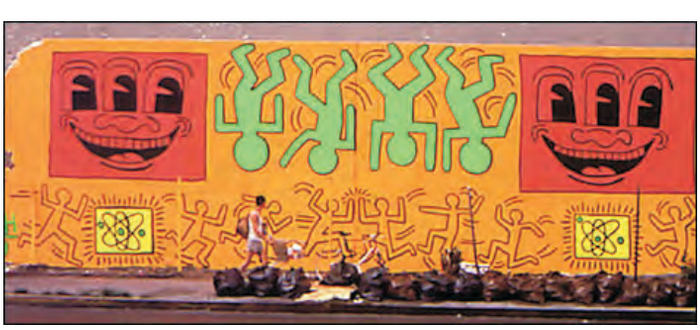


Fig. 534. Keith Haring, Sin título, 1982, Mural.

Fig. 535. Keith Haring, Sin título, 1982. Las siluetas están llenas de líneas al igual que el fondo. Existiendo una dificultad de reconocimiento.

Fig. 536.Keith Haring, *Sin título*, 1981. Lo lleno, la contaminación de la línea en el campo visual produce dificultad en la diferenciación de los contornos de las figuras, en Haring las siluetas a veces se separan con dificultad del fondo o se rellenan. Siluetas de figuras esquemáticas se proyectan bajo los principios compositivos de repetición, secuencialidad, lleno y vacío.

## 2. 14. Siluetas en la imagen cinematográfica. La imagen se mueve.

Por unos instantes el ojo humano mantiene latente en la retina una imagen que se deja de percibir. Este fenómeno perceptivo de la inercia de la visión era conocido ya a finales del XVIII y principios del XIX como "persistencia retiniana"[1]. Un ejemplo claro de este fenómeno óptico ocurre cuando percibimos el recorrido de una antorcha que gira a gran velocidad en un espacio oscuro; la luz en movimiento deja como resultado la estela, la línea cinética de la llama.

Después de la desaparición de una imagen, nuestra retina tiene la capacidad de retener la visión de un objeto durante una fracción de segundo. Desde el conocimiento de este fenómeno científicos y ópticos se plantearon demostrar y medir la persistencia de la imagen diseñando artilugios específicos para este fin, como es el caso del *taumátropo* fig. (del griego *Thauma*- maravilla y *Tropos*- acción de girar) o del *fenaquistiscopio* fig. (*Phenákistiscos*-engañar y *Scopein*-mirada)[2].

Empezando por este fenómeno óptico de la persistencia de la imagen, seguido de la revolucionaria nueva técnica fotográfica (regresamos a finales XIX) y junto con los avances tecnológicos que pronto se sucederán, se asientan las circunstancias que hicieron posible dominar la proyección de la imagen secuencial, lo que permitió representar la vida de manera cinematográfica, al fin captar nuestro entorno en movimiento.

La imagen cinematográfica transformó definitivamente la historia de la imagen. La cinematografía se basa técnicamente en este fenómeno de la inercia de la visión y se convertirá en el nuevo medio artístico del siglo XX, un arte que tiene un carácter definitivamente popular.

La sucesión de siluetas.

Fig. 537. Grabado q muestra el uso del *fenaquistiscopio*. Invento del físico Plateau quien realizó los cálculos de la persistencia retiniana 34/100 segundos.

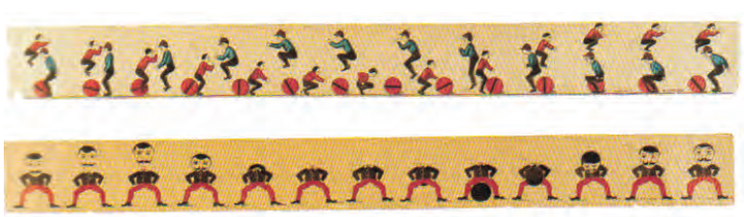


Fig. 538. Bandas de imágenes dibujadas para un *zoótropo.* 1890-1910. Montadas en un tambor con ranuras que hacía girar las imágenes y miradas desde estas muescas daba la sensación de movimiento continuo de la imagen, que representaba las fases de un movimiento sencillo.

El *fenaquistiscopio*, 1832, fue el primer invento que aprovechó dicho fenómeno para recomponer el movimiento a partir de imágenes aisladas colocadas secuencialmente de una acción.[3] Las figuras preferiblemente se representan desde el perfil lateral, para

1. Pons i Busquet Jordi, *El cine, historia de una fascinación*, Op. Cit., 121.
2. Ibidem, 125
3. Ceram C.W. , *Arqueología del cine*, Op. Cit,

recortarse con mayor nitidez del fondo. No son figuras ambiguas, se trata de figuras evaluadas desde su silueta, ya que debían de ser fáciles de identificar sobre un fondo neutro.

Una nueva representación capaz de recrear la vida dinámica, simular el movimiento, aparecía al fin en formato bidimensional. Ahora era posible crear un nuevo mundo diseñado a partir de gráficos, imágenes estáticas que vistas a gran velocidad recomponían el movimiento, posibilitaban disfrutar de la recreación de la vida en movimiento y pronto recrear nuevos mundos e historias.

El cine cambiará radicalmente la concepción del proyecto visual, el nuevo arte traerá consigo nuevos modos de expresión y con ellos la utilización de la silueta, ahora en su versión móvil.

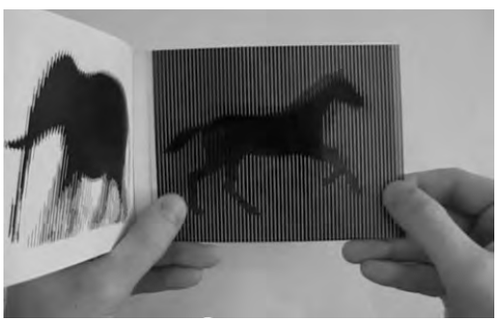


Fig. 539. Versión moderna de este rudimentario efecto o ilusión óptica de movimiento es el *Scanimation*.. http://www.youtube.com/watch?v=DoEvdNxleSk&feature=fvwp&NR=1

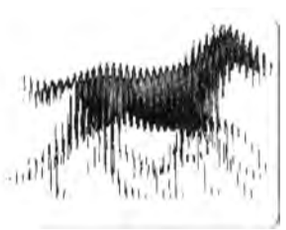


Fig. 540. *Scanimation.* Capa de líneas verticales de acetato (estas líneas son tres veces más gruesas que el intervalo transparente entre ellas). Siluetas superpuestas de una secuencia de un caballo al galope retocada. En cada uno de los fotogramas de la secuencia se desplaza horizontalmente la trama de líneas verticales, mostrando sólo una pose de la figura, al ser tapada las otras por la capa de trama de líneas que es colocada por delante. [4]

Las siluetas en movimiento son el resultado de superponer una secuencia de cronografías que se muestran de manera independiente al ser ocultadas por una capa transparente de líneas verticales, que va presentando una a una cada pose, cada fotograma, dando la ilusión de movimiento.
Lo que importa es el reconocimiento de la silueta, similar propuestas que los primeros inventos para dar la ilusión de movimiento: *fenaquitiscopio, zoótropo*, e*stroboscopio*, etc.

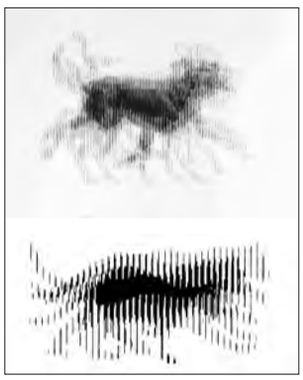


Fig. 541. La multiplicidad de la silueta en un misma figura retocada según el recorte de una trama de líneas en traslación horizontal produce la ilusión de movimiento. En youtube: "Escanimation Impresion En Plastico 3D". 2011, se puede ver cómo se hace el efecto de movimiento de siluetas con el programa *Photoshop*. *Perro y Gato en scanimation*. Recuerdo de fig. 432. Perro futurista de Balla.

A finales del siglo XIX se suceden la invención de aparatos que eran capaces de atrapar y proyectar lo cinético. Se produce unas ansias científicas por congelar el tiempo en una secuencia fotográfica. Se consigue por fin, fotografiar el movimiento; primero Muybridge fig. en 1878 y Marey en 1882 con las *cronofotografías* (*Kronos*-tiempo, *phos*-luz y *graphien*-escribir)[5], después con el *Kinetoscopio* de Edison 1891 (que era un aparato para ver la secuencia de fotogramas a través de un visor, en el cual, los cuadros fotografiados giraban a gran velocidad y de manera continua en el interior), hasta llegar al estreno oficial del cine gracias a los hermanos Lumière. El 28 de diciembre de 1895, los

4. *Scanimation*.Libro de Superventas para niños. Butler Seder R. *¡Al galope!*, Ediciones B, Barcelona, 2008.
5.Pons i Busquet Jordi, *El cine, historia de una fascinación*, Op. Cit., 141.

Lumière logran en París proyectar sobre una pantalla las imágenes fotografiadas secuencialmente .[5]

Fig. 542. Representación del experimento del fotógrafo Muybridge en 1878 para captar una secuencia fotográfica de un caballo al galope. Al correr, el caballo rompía las cintas conectadas individualmente al disparador de una cámara fotográfica. De esta manera se pudo fotografiar el movimiento de un animal por primera vez.

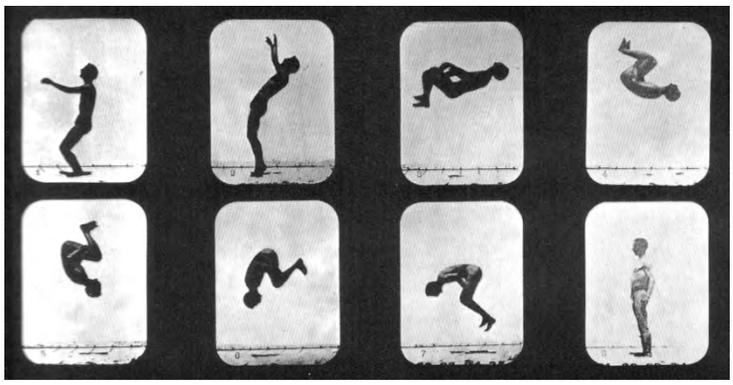


Fig. 543. Muybridge, 1881. Las primeras cronografías en la dificultad de capturar la instantánea apenas representaba la figura con precisión, lo que se traduce en la representación básica de la figura, su silueta.

Así y después de tan larga andadura de expresión artística y visual, el hombre consigue por fin,controlar y representar el movimiento al término del siglo XIX y la historia de la imagen se sitúa en un nuevo territorio virgen, un nuevo campo experimental para los entusiastas artistas y diseñadores del *Novecento*.

Esta consideración de lo cinético provoca a lo largo del siglo XX el rico caudal de experiencias visuales que revolucionará definitivamente el bagaje histórico de la imagen. Ya nada será igual, la pintura y el diseño gráfico se replantean sus posiciones y se obtiene un nuevo territorio artístico donde convergen actores, escritores, escenógrafos, fotógrafos, técnicos de iluminación, etc., una obra de arte gremial similar a las grandes empresas artísticas colectivas en la época del medievo. Las distintas disciplinas artísticas se mezclan en el denominado "siglo de la imagen", la fotografía y el cine recoge la tradición pictórica, sobre todo valorada desde el encuadre y los recursos compositivos de la escena recreada... En el nuevo arte cinético participa la literatura, la música, siendo una versión muy superada de aquellas grandes producciones de Representaciones en silueta del *Chat Noir*.

Desde la representación de las formas en movimiento la imagen en occidente jamás será entendida de la misma manera, la creación de la imagen ya no partirá de las mismas premisas que en siglos anteriores. El Arte cuenta la vida, se funde con ella y se entiende como un diálogo de disciplinas.

Así es que el espectáculo del cine y posteriormente la notoria presencia de la televisión en la cotidianidad del siglo pasado transformará por completo, sin ningún precedente similar en importancia, la producción en la historia de la imagen. ¡Cuántas imágenes se habrán producido a lo largo de todo el siglo XX!, ¡Cuántos fotogramas en sólo un

5. Ibídem, 157

segundo!, ¡Qué cantidad de imágenes habrá producido el siglo veinte y qué diferencia respecto a los siglos que le preceden!

Todo este radical cambio en la producción de la imagen también favorece e influye, como es de esperar, en el concepto de la silueta. En este contexto tan productivo y embriagador provocado por la aparición de los *mass media*, la figura a consecuencia de la posibilidad de captar lo dinámico y debido a la nueva oportunidad de ser registrada como un objeto mutante, debido a la incidencia cambiante de la luz en las formas, provoca una nueva revitalización de la forma percibida en silueta.

La silueta como valor comunicativo.

Más que en ninguna otra época aparece espontáneamente la figura vista a contraluz o sometida constantemente a una reflexión de cómo interviene la luz en la figura y su consecuencia semántica. En esta realidad circundante de continuo cambio captada por la lente del artista, la silueta aparece ahora a menudo siendo un recurso usado como valor comunicativo, como claro recurso artístico que ilustra la nueva visión de la modernidad. La silueta se mueve y ofrece al artista un rico recurso visual y de gran significación.

Con la nueva implicación del movimiento, la silueta aparece con naturalidad y forma parte del imaginario expresivo del fotógrafo (o de la dirección de fotografía para el nuevo medio del cine). Ahora la iluminación de las figuras y personajes se debe a una evaluada decisión estratégica, comunicativa. Cada encuadre se planifica meticulosamente. La luz "pinta" y participa notoriamente del contenido o del mensaje de los fotogramas que constituyen la secuencia.

Así es que la utilización de la silueta es una opción visual de gran valor narrativo que se dará con mucha frecuencia en el lenguaje cinematográfico y terminará por ser aceptado en la imagen estática (pintura, fotografía, cartelismo, ilustración...) por su adecuación, como ya se expuso, a las premisas modernas de síntesis, abstracción, brevedad, rotundidad y planicie: propiedades o características que definen la silueta. La silueta quedará ya muy lejos de su relación con lo barato y fácil para ser un recurso de elevado valor visual para el hacedor de imágenes moderno. La silueta se convierte en un preferente recurso para el imaginario de la modernidad.

Propiedades de modernidad en la silueta.

De esta manera, el cinetismo del acontecer de la vida representado en el siglo XX descubre más que en ningún otro siglo el valor estético y psicológico del concepto de la silueta. El valor de la silueta será un recurso explorado y explotado por los artistas y diseñadores que disfrutaron del entusiasmo del nacimiento de este nuevo medio de expresión. La silueta se descubre como un argumento de modernidad, como un excelente recurso gráfico propio de los nuevos tiempos artísticos.

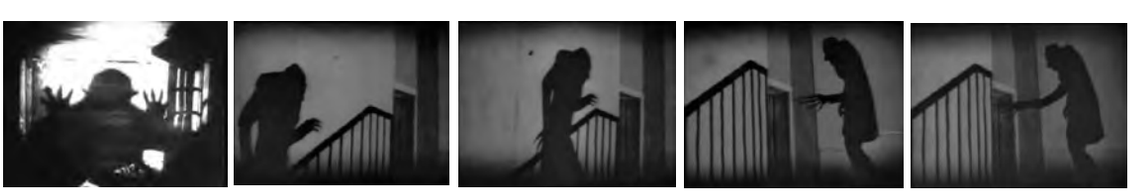
Es sobre todo al llegar el cine expresionista de los años de la primera y segunda década del pasado siglo, cuando el concepto de silueta y de sombra se convierten en un claro centro de interés de estos artistas de vanguardia. El movimiento expresionista deformó la realidad en busca de la máxima expresividad y bajo estos intereses, la silueta y / o la sombra se convierte a veces en único protagonista de la escena.

Silueta y sombra en el cine expresionista.

El cine expresionista se interesó por la representación de los sentimientos y emociones del autor. Desde estas inquietudes el lenguaje expresionista valora la silueta como figura intrigante, contenedora de una tensa emoción, que es usada y explorada desde su estrecha relación con el concepto de sombra y destacada por su alto valor significativo; como contenedora de mensajes psicológicos que recibe sutilmente el espectador. Se destaca la silueta como transmisora u ocultadora de la identidad de la figura, provocando tensión al observador.

Las sombras distorsionadas por la proximidad al foco de luz (la figura deformada, elástica de la sombra arrojada) y las figuras silueteadas que proyectan misterio e intriga fueron seleccionadas por su fuerte carácter expresivo. El lenguaje cinematográfico expresionista quedó atrapado en el interés por la elasticidad de la sombra que deforma la silueta de la figura, con el objeto de conseguir proyectar emociones, más que desear representar la realidad objetiva. La silueta y la sombra son claros vehículos para, a la manera del fisiognomista Lavater, p.222-225 , representar el alma de la figura, la expresión del interior.

Cautivados por el valor plástico de las sombras y desde la escasa definición de las primeras imágenes capturadas capaces de reproducir el movimiento, se realizan juegos expresivos con el claroscuro. Estos largometrajes de cine mudo utilizan una estética teatral de marcados contrastes, planteando impactantes juegos de luces y sombras. Las sombras proyectadas dibujan figuras deformadas, expresivas, llenas de suspense y existencialismo.



Archivo 13.

Fig. 544. Friedrich Murnau, *Nosferatu*, 1921-1922. Juego visual entre la sombra y la silueta. La sombra deformada debe ser entendida como una silueta, es la presentación de la figura en silueta ya que como es sabido los vampiros no tienen sombra. La silueta es el vampiro en sí mismo. El valor maléfico de la sombra en estos fotogramas cobran gran esplendor.[6]

Fig. 545. Robert Wiene, fotograma de *El gabinete del Doctor Caligari*, 1919 - 1920.

Fig. 545.La carga significante de la sombra exagerada, hiperbolizada, la sombra es la representación del interior del personaje. Es podríamos decir, la sombra como silueta del alma retorcida del doctor. El encuadre plasma a través de la sombra proyectada en la pared la conciencia del personaje. El encuadre realizado dirige la atención a la silueta de la sombra proyectada. El perfil negro domina la escena. Por tamaño y posición la sombra parece tener una cierta autonomía de la figura que la proyecta. Es la silueta del interior...[6]

Fig. 546. Secuencia de *El gabinete del doctor caligari,* El sonámbulo rapta a una mujer recortando su silueta en el horizonte. La silueta negra del "durmiente" sometido a la voluntad del Dr Caligari contrasta con el vestido blanco de la novia del protagonista que investiga los asesinatos. Al detenerse en el horizonte el secuestrador sonámbulo presenta una expresiva silueta, que se recorta del fondo en un escenario expresionista.

Entre la figura mostrada en silueta y el observador se interpone una distancia intrigante; un misterio "hipnotizante" que es valorado para expresar emociones. Los detalles que componen la información identificativa de la entidad que se observa son absorbidos y anulados por la fuerza de la superficie en negro. Son ocultados al espectador para favorecer una rotunda figura, llena de suspense. La figura es desconocida, no tiene identidad, pertenece al mundo de la oscuridad, proyecta el terror que todos tenemos a lo desconocido. Se trata aquí de jugar con el misterio y la inseguridad que provoca aquello que desconocemos. La silueta como identidad oculta, desconocida, ofrece una figura amenazante.

Si la opción de presentar la forma en silueta sirve para expresar la asociación con lo maléfico (p.ej. *El aquelarre* de Goya fig.479 y *Nosferatu* fig. 544.) y también puede ser planteada como la representación del doble o alma de la figura (estudios fisiognómicos de Lavater fig. 366 o *El gabinete del doctor Caligar*i Fig. 545), se evalúa para el diseño de la narración figurativa, en el nuevo discurso visual del cine, la capacidad de proyectar valores psicológicos al espectador desde la versión silueteada de la forma. Es decir, que aparezca la figura a contraluz en el plano del cuadro (o fotograma que compone la escena) es para el cine también un recurso usado para expresar sensaciones al espectador.

Por contraste a cómo solemos ver la realidad, las figuras vistas en silueta nos sorprenden, parecen estar en "pausa" debido a ese carácter introspectivo, misterioso, inusual y fugaz de las formas que son percibidas a contraluz. Así en el cine se habilita un claro recurso narrativo en torno al concepto de silueta.

6. Stoichita V., *Breve Historia de la Sombra*, Op. Cit, p. 154.

Fig. 547.Fotogramas de *El tercer hombre*, 1949. Las sombras proyectadas y las figuras en siluetas recrean una atmósfera narrativa de gran suspense. Recuérdese el cuadro *Misterio y melancolía de una calle* de Giorgio De chirico en 1914 fig. 493.

Siluetas inquietud y susupense

Buen ejemplo de la estrecha relación de la sombra y la silueta es el film el *Tercer hombre* dirigida por Carol Reed en 1949 obra maestra del cine negro. La película ofrece memorables escenas de figuras que se muestran misteriosas en sombras arrojadas o en siluetas que ocultan su identidad consiguiendo aumentar el suspense de este clásico del cine en blanco y negro.

En esta renovada mirada al concepto de silueta en los prolegómenos de la imagen en movimiento, aparece en 1926 el primer largometraje animado de la historia. Este proyecto se convierte en la obra emblemática de los usos de la silueta convencional. *Las aventuras del Príncipe Achmed* de la artista Lotte Reiniger cierra, digámoslo así, el discurso de la silueta clásica. Este proyecto se puede entender como el colofón a la representación de las formas en silueta, tratadas siguiendo su más pura ortodoxia.

Las formas recortadas se trasla-dan al cine, película de siluetas.

En este lógica evolución del teatro de sombras (representaciones que habíamos reconocido como el *precine* en el París a finales del siglo XIX*)*, con la aparición de los nuevos medios de proyección cinematográficos, las siluetas también fueron las protagonistas en el primer largometraje de animación de la Historia de la mano de la artista alemana Lotte Reiniger.

Relacionada con el cine expresionista, Reiniger fue la primera que realizara el primer corto de siluetas animadas: en *The Ornament of the Hearth in love*. En 1919. Requerida para la elaboración de efectos especiales en la película de *Die Nibelungen* 1924 de Friz Lang, dedicó toda su actividad en la animación de figuras móviles recortadas en varias piezas ensambladas.fig. 548, 549.

Fig. 548. Detalle de la mano de un personaje recortado por Lotte Reiniger. Se aprecia la construcción por piezas para poder colocar los dedos en diferentes posiciones con el fin de conseguir sensación de movimiento en los fotogramas de una secuencia. Gato articulado con piezas de cartón.

Fig. 549. Siluetas para el film *Harlequin y El príncipe Achmed* en varias medidas.

Fig. 550. Fotogramas del primer largometraje animado de la Historia del cine, *Las aventuras del Príncipe Achmed,* 1926.

La artista Lotte Reiniger quedó cautivada por el peculiar modo de expresión del teatro de sombras y realizó durante tres años *Las aventuras del Príncipe Achmed* finalizada en 1926. Este largometraje animado, esta película de siluetas, es una narración de un fuerte carácter sintético siendo un excelente catálogo acerca de la capacidad de atracción de la figura en silueta y buen ejemplo también de la intensidad narrativa que se consigue cuando se cuenta bajo mínimos. *Las aventuras del príncipe Achmed* es un largometraje de noventa minutos de duración de gran impacto y de gran atractivo visual, de siluetas recortadas fotograma a fotograma. En el *Príncipe Achmed* se recrea un mundo mágico basado en las *Mil y una noches* por medio del recorte de siluetas. Aquel lenguaje ancestral del teatro de sombras ahora se somete al nuevo lenguaje cinematográfico, las siluetas cuentan ahora historias en movimiento, sometidas al lenguaje visual propio del cine; como movimientos de cámara zoom, la panorámica, los efectos especiales, la música...

El laborioso proyecto de Reiniger deja de manifiesto el potencial expresivo que ofrece la posibilidad de ver las formas observadas exclusivamente desde su silueta y trae consigo la conexión de aquel lenguaje sintético, ancestral importado de oriente, con la pretensión de elevar la película de silueta en obra de arte.

Para rodar la película, Reiniger tuvo que coger las figuras y componerlas sobre una caja de luz fig. , de esta manera se graba fotograma a fotograma la escena para que se produjera un contraste máximo entre el fondo iluminado por una mesa de luces y la figura (recortable opaco y compuesto por diversas piezas ensambladas). En ese escenario Reiniger diseña hermosos efectos especiales con recursos lumínicos, humo, tintas etc...

Aunque el concepto de silueta era entendido como la representación de una figura humana recortada, experiencias visuales como la que nos ocupa permite y reafirma la idea de que el concepto es toda forma representada en plano sin mostrar los detalles componentes de su superficie. Da igual el objeto que muestre, lo que importa es su cualidad de ser nombrable, es decir, identificable.

A mediados de este siglo por tanto, el concepto de silueta, por fin, es un concepto extensible a cualquier forma significativa tratada de esta manera. Se entiende así en el lenguaje gráfico como un concepto más amplio y abierto.

Fig. 551.Reiniger trabajando sobre una mesa de luz con su marido y colaborador Carl Koch.

Fig. 552. Reiniger. *The adventures of Prince Achmed*. Distintos fotogramas de la película Las aventuras del príncipe Achmed. En algunas ocasiones los fotogramas eran diseñados utilizando diferentes efectos visuales como luces, tintas, escenario pintados en escala de grises que potenciaban la puesta en escena de la acción.

Este primer film animado de siluetas cortadas a mano por Lotte Reiniger es un excelente catálogo de modos de uso de las formas desde la silueta. Valoradas según el encuadre cinematográfico y las posibilidades de la imagen en movimiento, las siluetas muestran la figura desde la imagen rotunda, explotando su teatralidad, sobresaliendo la expresión corporal, la pose. Las figuras silueteadas aportan gran expresividad. Es por ello su valor dramático notablemente tratado por el cine Expresionista. En este *film de siluetas* de 1926 , primer largometraje animado de la historia de la imagen, las figuras se muestran desde una escenografía muy cuidada, en donde cobra importancia la sincronización de la banda sonora que era representada en vivo al proyectar la cinta cinematográfica en aquellos años del cine mudo, la introducción del sonido será a finales de los años veinte. señalando la relación que existe entre la danza y la silueta.

Las aventuras del Príncipe Achmed, versión infantil de *Las mil y una noches*, adquiere esta nueva dimensión. Las secuencias son entendidas como si se tratara de una coreografía, las siluetas se mueven , danzan al ritmo de la música. Las animaciones mantienen relación

con el ritmo musical. Las siluetas más que moverse parecen bailar a lo largo de la película . La música compuesta por Wolfgang Zeller acompaña el sintético movimiento de las figuras.

Archivo 14.

Fig. 553. Abundan las secuencias donde las figuras se mueven al son de la música, teatralmente las distintas poses de la figura aportan gran atractivo al movimiento representado y la acción queda muy próxima a la danza. Es raro localizar durante la película las siluetas frontales ( caso atípico es este fotograma del medio en esta secuencia) debido a que este perfil aporta menos capacidad expresiva de las figuras en silueta. Este fotograma pertenece a la secuencia inicial donde destacan los dedos del mago que realiza con movimientos rítmicos su poder mágico.

La primera película animada de la Historia claramente influenciada de aquellos modelos de representación importados de Oriente significó una reflexión sobre las posibilidades dramáticas de las siluetas y de las sombras en el arte moderno. La silueta tiene un gran valor plástico para el teatro y para la danza (que expone una postura, una pose que se recorta del fondo y que muestra el atractivo de las figuras en contraste con el plano del fondo, con el escenario).

El siglo XX a causa de los grandes avances tecnológicos analiza las posibilidades del control expresivo de la luz donde la silueta se convierte en una potente opción en la representación visual. El valor de la silueta es de gran importancia en aquellas representaciones donde los detalles carecen de importancia y gana el valor de la pose a falta del uso de la palabra. El ademán, la pose es estudiada en su colocación más expresiva (ver eisner fig. 193, p.126). La teatralidad de la acción de la cerámica griega ahora se anima en 24 fotogramas por segundo.

Las formas se recortan de manera global sin mostrar sus detalles componentes. El arte de la danza, la expresión corporal mucho tiene que ver con el embrujo, con el atractivo de mostrar las formas desde su silueta .fig.555, 556.

El baile clásico o moderno es consciente de esta riqueza plástica de las formas, fomentando la puesta en escena desde la riqueza de la silueta de gran contraste y que se recorta del fondo. El espectador en el patio de butacas apenas distingue los rostros de los bailarines, lo que verdaderamente importa es el disfrute de esas siluetas danzando. Se trata de disfrutar de la plasticidad de las figuras que expresan por medio de la expresión corporal el arte abstracto de la música. La pose del bailarín busca una determinada silueta y una vez dominada que esté dotada de gran expresividad.

Fig. 554.Lotte Reiniger en su largometraje potenció este valor de la danza en relación a la silueta. Un claro ejemplo de esta consideración aparece en capítulo 1. Los cortesanos bailan y hacen un espectáculo gimnástico al Califa al ritmo de la orquesta. Realmente durante toda la película observamos la interacción de la música en el movimiento de las figuras. Las acciones son remarcadas por los ritmos musicales que ofrecen mayor expresividad al movimiento de los actores. Las aventuras del príncipe *Achmed* es un largometraje de siluetas que se expresan acompañadas de la música.

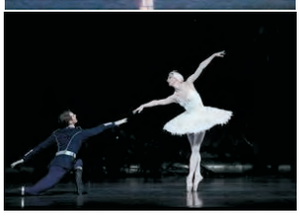
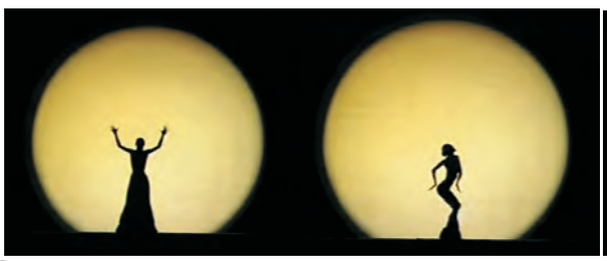


Fig. 555.Representación de *El cisne negro. Royal ballet, 2001*, Zenaida Yanowsky. La bailarina adquiere la pose bien definida de una figura bien estructurada, adoptando una precisa expresión corporal. La danza clásica en sus movimientos define específicas siluetas (de elegante porte) a partir de la flexibilidad, coordinación, sensibilidad y fuerza muscular.



Archivo 15.

Fig. 556. La bailarina Yang Liping se convierte en una silueta, *Moon, Dynamic Yunnan*. 2005

Volviendo a la película de Reiniger, podemos destacar una escena en donde el brujo realiza un baile ritual retando al mago africano, la música cobra importancia, los personajes parecen bailar. A esta danza que representa un combate le acompañan unos efectos visuales rudimentarios pero de gran efectismo para la época, Fig.558. En esta repentina aparición de uno de los personajes que aparecen en dicha acción obsérvese como Reiniger presenta su silueta distorsionada. La silueta del malvado y poderoso mago africano aparece tras un inteligente efecto visual. La silueta queda aquí detrás de un vidrio; al colocar una superficie transparente mojada delante del espectador a manera de velo, se obtiene un sutil efecto visual para mostrar la aparición en escena de quien controla el don de la ubicuidad.

La película de siluetas (o de sombras chinescas como se lee en los créditos finales de la película) utiliza constantemente juegos de focos de luz que potencian el mensaje visual de las formas silueteadas. Obsérvese el halo de luz diseñado que rodea la silueta en los sucesivas transformaciones. El foco de luz rodea la silueta para dejar así explícito el carácter mágico de esta acción, recuerdese el significado de la silueta luminosa, ver *1.14. la silueta llena de luz.*

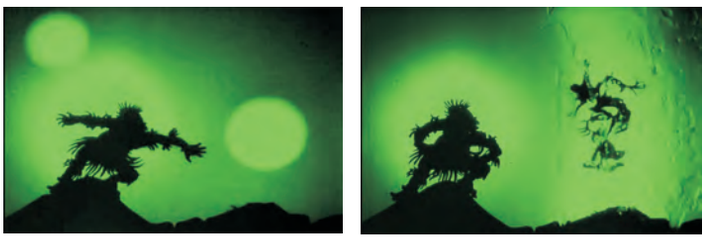


Fig. 557. Reiniger. La silueta queda deformada por un cristal mojado interpuesto entre el espectador y la figura. Efecto visual para dar sensación de evanescencia.

Archivo 16.

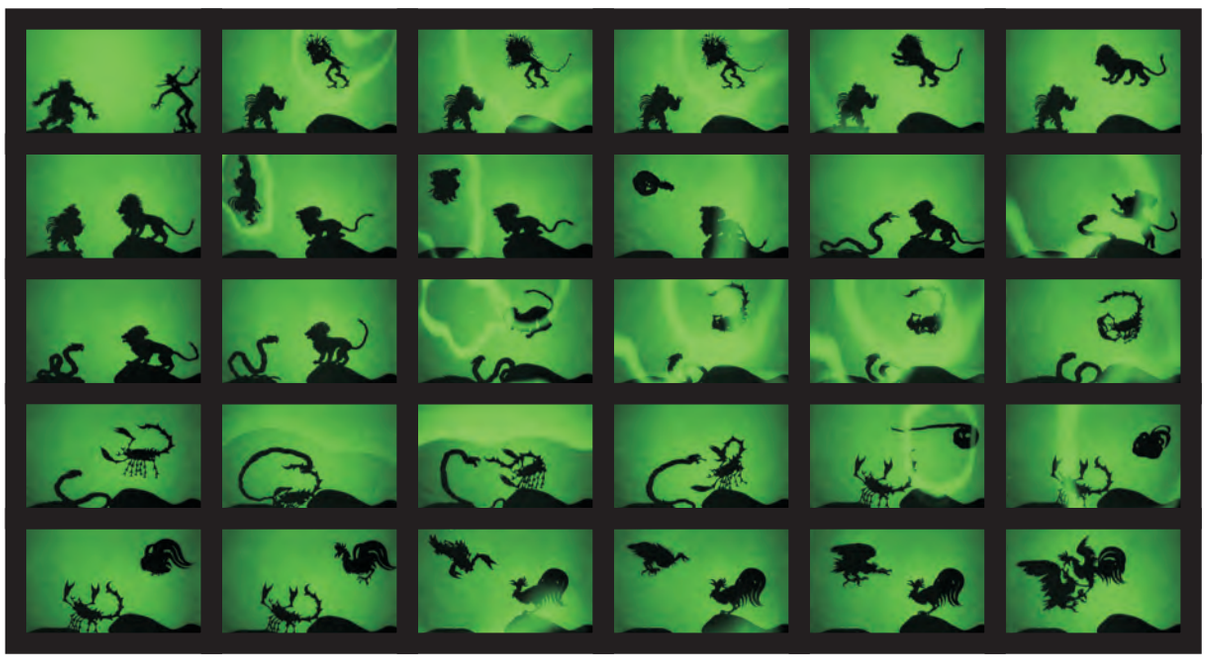


Fig. 558. Reiniger. Secuencia donde los dos magos combaten por poseer la lámpara. Una atractiva escena donde las siluetas cambian de forma acompañadas de básicos efectos de luz. El Acto 4 también presenta una inolvidable danza. En este caso dos personajes mágicos: el Mago Africano y el Hechicero combaten entre ellos para controlar la lámpara... La secuencia de la fig. del combate mágico es una emocionante pelea entre los dos brujos y ofrece una escena digna de mención. Las siluetas se convierten sucesivamente en distintos animales. El mago se convierte en león, en escorpión, en morena demostrando así su poder mágico. Estas transmutaciones son representadas por medio de siluetas mixtas, caóticas que muestran un perfil combinado entre la forma de partida y la futura. Una forma que puede llegar a ser otra.

La pelea es un emocionante enfrentamiento, rodado como si se tratara de una danza. La música acentúa las sucesivas metamorfosis. La secuencia se muestra como un baile, como un ritual para mostrar el poder de los hechiceros. La acción violenta se presenta como si fuera un baile. Ver arch.

Extraídos los fotogramas de la secuencia del combate mágico, se observan las siluetas intermedias, las fases donde la forma está en transición, mostrando figuras imposibles, intermedias, con perfiles sin significado. Siluetas alejadas de un perfil significativo, figuras deformes.

Asimismo aparecen juegos de positivos y negativos, mostrando imágenes invertidas. La silueta invertida como el mencionado significado de la silueta blanca, la silueta radiante. Aquella que emana luz y que obtiene un carácter mágico.

En este primer largometraje animado, la imagen moderna y las primeras creaciones cinematográficas señalan la percepción de las formas desde la silueta como una herramienta enriquecedora; eficaz desde su valor sintético, plano, moderno y de gran belleza plástica para ese nuevo arte de vanguardia. Aproximándose y revalorizando el valor estético de la silueta en la escenografía (teatro y danza), en el control de la

representación y en la gestión de encuadre de las imágenes para conseguir plasmar el significado visual deseado.

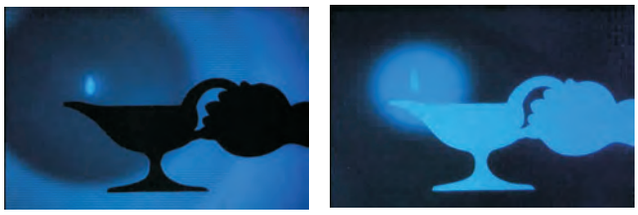


Fig. 559. Reiniger. El fondo es oscuro, opaco, y la forma se recorta invertida, luminosa. La inversión de la silueta produce una sensación extraña al ojo, reconociéndose la forma de manera antinatural. La silueta radiante en su relación con su cualidad de objeto mágico.

Artesanalmente Reiniger recorta la figura de papel oscuro de la misma manera que aquel entretenimiento de la burguesía del siglo XVIII, con la diferencia de que estas siluetas reinigerianas de principios del siglo XX ahora se diseñan para ser animadas. Son cinematografiadas occidentalizando el legado de la iconografía y el teatro de sombras importado de Oriente y proponiéndolo como un lenguaje artístico moderno.

Otra consideración de interés que se disfruta en la película es la excelente composición de los fotogramas. En determinados encuadres las figuras quedan fusionadas, apareciendo impactantes encuadres que dejan explícito el grado de madurez y su conexión con el arte de vanguardia de 1926.

Este solape de formas ocasiona superficies ciegas y define fotogramas de gran modernidad; composiciones de grandes superficies en negro aplicadas con gran rotundidad que plantean novedosos escenarios. Las formas pueden perder capacidad descriptiva en favor de ofrecer al diseño del fotograma un original encuadre. Fig. 560.

Fig. 560. Reiniger. La silueta queda solapada, fusionada con la superficie en negro que actúa de marco.

Estos encuadres demuestran la gran madurez compositiva y la capacidad de descifrar siluetas del espectador moderno. Composiciones de evidente abstracción; El fotograma tintado en azul muestra como una gran superficie negra envuelve la figura indicando que el personaje está oculto en la maleza. Otro ejemplo surge cuando Achmed se introduce en el pozo que le conducirá a la lámpara maravillosa (fotogramas tintados en amarillo).

Las Aventuras del príncipe Achmed debe ocupar un lugar privilegiado en la historia de la imagen por ser el primer largometraje animado y sobre todo (como es lógico) en esta reflexión acerca de la silueta.

Esta película es una obra que posiciona y valora definitivamente las formas desde su silueta desde una visión occidental. Potenciando en el diseño de la imagen las proclamas tan arraigadas en el Movimiento Moderno acerca del interés y la atracción visual por las formas planas, el dibujo de síntesis y por supuesto por "el menos es más" miesiano.

La película de siluetas mostró hábilmente las completas posibilidades gráficas que trae consigo el conocimiento pleno de esta modalidad gráfica. Confirmó el valor expresivo y la riqueza plástica del recorte de figuras planas sobre un fondo de alto contraste; destacó el gran atractivo visual de la representación sintética , reducida y rotunda de las complejas formas que nos brinda la naturaleza.

Durante la década de 1920 se exploraron las posibilidades de los nuevos modelos de representación. Como ya se ha dicho, el arte de vanguardia propuso un giro respecto al interés que supone entender la representación visual desde su consideración bidimensional, desde la afirmación de que la imagen moderna ha de ser una imagen plana, sintética y no una imagen ilusionista (tal y como se venía desarrollando desde el Renacimiento). En estos nuevos replanteamientos artísticos la obra de Reinigger debe también ser destacada por la consolidación de este lenguaje rotundo y "moderno" de las formas en siluetas.

El nacimiento del cartel moderno se suma a esta recuperación de las imágenes sintéticas (como ya se vio en p.257, *2.11. Siluetear la figura en el cartel moderno*.) El grito pegado a la pared asumía la imagen desde las tintas planas que producían imágenes de gran impacto visual, de rápido consumo y de rápida legibilidad.

Una vez admitida la planicie del plano del cuadro en la representación como sinónimo de modernidad, el cubismo fue un paso mas allá. Multiplicó los puntos de vista y representó las formas como si se tratara de una "disección". La forma en el lenguaje cubista se explotaba, la figura se confunde con el fondo. No hay contornos que perfilan la sombra, que aislan una única silueta del fondo del cuadro, si no que vemos diferentes encuadres, diferentes perfiles, mostrados en una misma imagen plana. Como si se tratara de la exposición de los recorridos que hace el pintor al cambiar el punto de vista y los colocara todos juntos, el cubismo explota finalmente la figura y con ella lógicamente el concepto de silueta. La operación plástica cubista provoca la pérdida de la silueta. Y esta pérdida de la silueta condujo al artista a la imagen abstracta.

La observación de la figura desde múltiples perfiles para después obtener la representación simultánea de estos diferentes encuadres produjo una imagen abstracta, "cubista". El siglo XX abría diversas y ricas líneas de investigación donde la figura queda

ausente. Aunque tal y como se reflejó al analizar la pintura en siglo XX (Picasso, De Chirico, Haring, Barceló, etc) la representación de las figuras desde la silueta jamás será abandonada.

A partir de aquí seguir un discurso lineal es casi imposible. El arte coge varios senderos construyendo una red de lenguajes mixtos, estilos heterogéneos que se suceden a lo largo de todo el siglo XX. Unos encima de los otros se solapan. El movimiento moderno y después la postmodernidad será un extenso territorio de experiencias visuales que se superponen, que beben del pasado de la historia de la imagen o que, al contrario, lo detestan. Y todos estos cambios convulsos en los intereses artísticos del siglo XX son producidos sobre cualquier otra razón por la nueva Era de la Imagen, que veía el nacimiento del cine y posteriormente el consumo de la imagen cotidiana ofrecida en televisión ,para finalmente perderse en el torrente creativo de la Era de la Imagen Digital. Todo este aluvión de proyectos visuales quedan recogidos en el siguiente bloque de la investigación: La silueta contemporánea (finales del siglo XX y primera década del XX).

# BLOQUE 3

# LA SILUETA CONTEMPORÁNEA

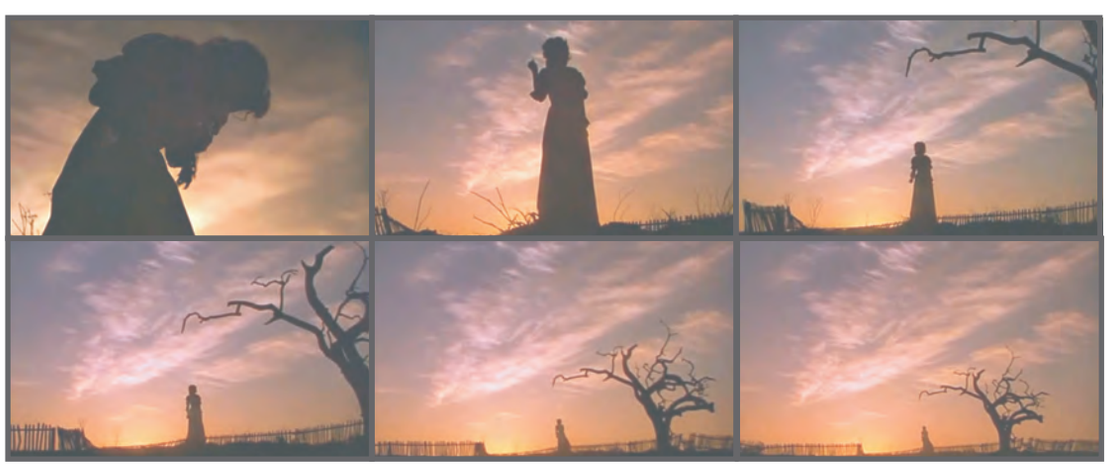
## Análisis del concepto a finales siglo XX, primera década siglo XXI

## 3.1. Siluetas de cine. Siluetas populares.

Analizar el uso de las siluetas en el cine aporta también un amplio y expresivo contexto visual y constituye un interesante catálogo de usos de figuras presentadas desde la rotundidad. Filmadas como figuras radiantes, como figuras transparentes o sobre todo como figuras percibidas a contraluz; estas figuras cobran un fuerte carácter expresivo en la gran pantalla. La iconografía contemporánea tiene muy presente el ingente legado visual cinematográfico y nos ofrece útiles referencias de cómo la silueta puede ser usada por el especialista en comunicación visual con el objetivo de potenciar el significado del mensaje en la narración figurativa.

Realizar una ligera búsqueda sobre el uso de la silueta en el cine ofrece destacables ejemplos de siluetas en movimiento, que se convierten con el paso de los años en verdaderos hitos desde el punto de vista del uso de la silueta en nuestra cultura. Así, se detectan aquellos fotogramas que presentan una célebre silueta ya que consiguen fijarse en nuestra memoria visual colectiva a través del tiempo. En este apartado selecciono aquellas siluetas que debido a su gran valor expresivo, a mi parecer, ocupan un lugar privilegiado en la historia del cine.

En la gran pantalla, en las imágenes proyectadas en movimiento del séptimo arte, las figuras en silueta parecen adoptar un carácter estático, atemporal. Las figuras silueteadas quedan fijas, inolvidables, inmortalizadas en la memoria del espectador. Analicemos este asunto permitiéndonos (para hilar el discurso) prescindir de una exposición cronológica de las películas aquí seleccionadas para la exposición de los contenidos de este capítulo.



Archivo 19 *Lo que el viento se llevó*, 1939, Victor Fleming.

Fig. 561. La aristocrática Scarlett O'Hara desesperada por su situación económica se abalanza hambrienta sobre una zanahoria, proclamando al cielo del atardecer uno de los monólogos más célebres en la Historia del cine. El *traveling* que se aleja del personaje potencia su soledad, mientras el uso narrativo de la *silueta de introspección* facilita que el espectador quede conectado con el estado de ánimo de la desdichada joven.

Una escena clave en la Historia del cine con la silueta de protagonista se encuentra en *Lo que el viento se llevó*, estrenada en 1939. La protagonista, Scarlett O'Hara, apesadumbrada por su situación reta al destino, prometiéndose a sí misma vencer a cualquier adversidad que le depare el futuro. La silueta potencia el valor dramático, el espectador desprovisto de los detalles de las figuras que componen la escena, se concentra en la silueta introspectiva, conectándose así con el sentir de la protagonista.

En *Encuentros en la tercera fase* en 1977, su director, Steven Spielberg, presenta a los extraterrestres en el emotivo encuentro con los terrícolas desde la falta de definición de las figuras. El interior de la nave espacial desprende una intensa luz que acentúa el suspense en el espectador. Los alienígenas se muestran en penumbra para aumentar su misterio. El encuadre elegido oculta detalles, la silueta muestra con maestría el valor de lo desconocido. Fig. 562.

Fig. 562. *Encuentros en la tercera fase*, Steven Spielberg. 1977.
La presentación de los seres extraterrestres se plantea desde un fuerte contraluz. Los alienígeneas se reducen a siluetas, dejando sólo en algunos fotogramas que se utiliza el encuadre del primerísimo primer plano, los huecos de ojos, nariz, boca y oreja. La silueta como presentaación de la figura desde el misterio, provoca tensión, suspense y admiración desde la indefinición de los rasgos básicos.

Archivo 17.

En *E. T. El Extraterrestre*, 1986, Spielberg vuelve a utilizar el recurso de la silueta para favorecer la intensidad de la acción. Fig. 564 y en esta ocasión, además de ser usado este recurso para el diseño del cartel, también se utilizará para las que se convertirán en las dos escenas emblemáticas de la película, Fig. 563,565. Lo que refleja el consciente valor de su uso. Por dos veces, el foco de luz (primero la luna y posteriormente el sol de atardecer) recorta unas memorables siluetas.

La silueta fusionada del personaje protagonista montando en bicicleta con su compañero extraterrestre, recortada sobre la luna y tantas veces parodiada, expone el sueño cumplido de cualquier niño: poder volar. Esta escena y su célebre silueta, destaca el valor de este mágico instante.

La acción mágica queda inmortalizada aquí por el uso de la silueta. La imagen parece ser una invitación a interiorizar el placer de poder volar, el recurso de la silueta marca una pausa, y se detiene así eternamente en la memoria popular. Esta famosa escena de la historia del cine, fija una de las siluetas más populares de la iconografía moderna a pesar de su fugacidad.

Archivo 18. Fig. 563. ET, el Extraterrestre, Spielberg. 1986. El uso de la silueta inmortaliza la emoción de poder volar. La silueta irrepetible del niño con capucha portando a su pequeño amigo extraterrestre, es símbolo de esta fantasía.

Fig. 564. Cartel de la película donde se otorga protagonismo a la silueta.

Fig. 565. Clave es la escena de la bicicleta sobre la luna y fue la imagen escogida para presentar la película en su cartel. Secuencia de fotogramas al final de la película, nuevamente la magia de poder volar queda enmarcada con el uso de las siluetas.

Fig. 566. También hay que volver a considerar lo manifestado en *Encuentros de la tercera fase*. El diseño de E.T. se basa en una singularizar alguna característica específica propia que proyecte su naturaleza extraterrestre. Su figura viene marcada por una silueta con mucha personalidad (cuerpo menudo y compacto, cabeza achatada y manos desproporcionadas). La primera escena de la película juega con esta indefinición, creando suspense. Asimismo ET también tiene la cualidad de brillar desde su interior (ver silueta radiante, p.96, que define su condición sobrenatural).

El famoso fotograma de la película de *El exorcista,* 1973 de William Friedkin, fig.567 representa aquel momento de soledad, de anonimato, del sacerdote que se dirige al domicilio donde reside el Mal, donde debe enfrentarse a la niña poseída.

Esta imagen, al igual que ocurriera con la silueta en *E.T,* además de formar parte de la película, también es seleccionada para aparecer en el diseño del cartel. Y se constituye como un fotograma clave y representativo de *El exorcista*. La silueta recortada de una figura empequeñecida por el encuadre también se destaca como una imagen emblemática para la historia del cine de terror.

La figura en silueta a menudo es seleccionada por el lenguaje cinematográfico para conseguir crear una útil pausa psicológica en la trama de la película. Ya que este recurso ofrece una mirada hacia el interior del personaje que se enfrenta a su destino. Es la pausa solemne en un momento clave; se utiliza dentro de una secuencia que introduce al

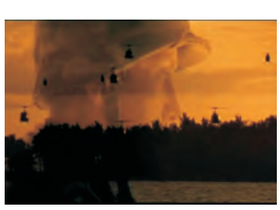
espectador en la importancia de lo que va a acontecer... Se trata de la figura recortada del héroe frente a su destino, frente al desenlace de la historia. Este lenguaje, propio de la imaginería romántica en la pintura del siglo XIX (p.231), es reciclado por el cine.

Fig. 567. Cartel de *El exorcista*. 1973. Al igual que en el caso del cartel de ET, nuevamente un fotograma sirve para diseñar el cartel de la película. Se trata de una silueta instrospectiva. El exorcista se enfrenta a su futuro inminente, tratar de lidiar con el demonio.
Fig. 568. Dos fotogramas de *El exorcista*. El primero muestra cómo el sacerdote exorcista llega entre la bruma y la noche, marcando una silueta al situarse en frente de la casa bajo la tenue luz de una farola. La silueta ayuda a presentar la idea de que el sujeto se tiene que enfrentar a su terrorífico futuro.
El segundo fotograma de la misma escena, al abrir la puerta, el exorcista presenta en pantalla una silueta anónima que potencia el misterio de su personaje.

También en el cartel de la película *Apocalipsis Now* de Francis Ford Coppola, 1979, las siluetas de los helicópteros sobre un cielo anaranjado crean un efecto impactante y amenazador. Como en el ejemplo anterior, las figuras rotundas, encuadradas en penumbra, potencian la pequeñez del hombre frente a la demencia y el dilema moral de la guerra en Vietnam.

En esta obra maestra de Coppola abundan los fotogramas en el que las figuras se recortan sobre fondos iluminados. Proliferan las grandes panorámicas para encuadrar diminutas figuras absurdamente condenadas en una selva. Nuevamente la silueta nos hace pensar sobre el interior, es un útil recurso para interrogar, para reclamar una mirada hacia el interior del individuo.

Fig. 569. Cartel *Apocalypse Now*.



Archivo 19. Apocalipsis Now, Coppola, 1979

Fig. 570. Notoria es la escena donde las siluetas de un escuadrón de helicópteros americanos sobrevuela, en un destacado cielo de atardecer sobre la selva de Vietnam, antes de comenzar el ataque por aire. En la secuencia las siluetas se superponen con el perfil abstraído del protagonista, en juego de transparencia de capas los helicópteros merodean en su cabeza, se graban en su retina. Una pausa, en un ejercicio de introspección el capitán Willard medita, ha recibido la orden de asesinar a un coronel que ha perdido la razón en la surrealista guerra de Vietnam.

Una unidad aérea de helicópteros avanza. La famosa escena está ambientada con la música de las Walkirias de Wagner y rodada bajo un cielo anaranjado de atardecer que favorece el contraluz de las máquinas.

Fig. 571. La película comienza constatando la soledad del capitán desorientado y enloquecido por las experiencias vividas en la guerra encerrado en la habitación de un motel. Alcoholizado y al borde del suicidio le sobrevienen los recuerdos de lo vivido en Vietnam. En la escena se intercalan imágenes, formas en siluetas por efecto de humos y explosiones; palmeras quemadas y siluetas de helicópteros visualiza el personaje y se mezclan con las aspas del ventilador del techo de la habitación.

El *Zorro* es otro buen ejemplo de la silueta como icono cinematográfico. En el cartel de la nueva versión de *La máscara del Zorro*¸ Campbell, 1998 se utiliza como recurso compositivo una silueta frontal. Una figura que oculta su identidad para combatir la opresión de los poderosos.

En la entrada de la película aparece la figura de El Zorro en un marcado contraluz dibujando en el aire con su espada, su identificador corporativo. También en la primera escena, un jinete aparece en silueta blandiendo su espada, manteniendo la cabeza de frente para que su perfil no recorte y presente al espectador una silueta que sería más identificativa del personaje. Se trata, en esta ocasión, de ocultar la identidad que hay detrás del antifaz. La misma silueta frontal en el cartel potencia el anonimato del legendario justiciero.

Fig. 572. Cartel anunciador de *El Zorro*, 1998.

Fig. 573. La silueta del zorro es peculiar, identifica pero debe seguir siendo anónima. Frontalidad del rostro aquí es importante, de igual manera como se procedería en un interrogatorio policiaco en donde el sujeto que pretende sacarle información al interrogado se mantiene anónimo delante de un fuerte contraluz.

Es claro que las siluetas frontales muestran la forma en su reconocimiento más genérico. En otra secuencia clásica de la Historia del cine, en la famosa escena del asesinato en la ducha del maestro del suspense Alfred Hitchcock, tenemos otro buen ejemplo de este mismo uso.

La silueta frontal juega aquí con esa indefinición, causada por la utilización del encuadre frontal del rostro. Esa silueta impersonal es la clave de todo el suspense. La figura de Norman Bates, el joven con doble personalidad que regenta un hostal, se muestra como una sombra propia. El espectador percibe la silueta travestida, reconociendo una anciana,

pero se evita mostrarla de perfil lateral, lo que delataría sus rasgos y la trama del argumento. La silueta anónima de la figura que agrede al personaje de Marion Crane (Janet Leigh) es el retrato del terror, es la amenaza desconocida. Se trata de una silueta que se va configurando poco a poco en el plano traslúcido de la cortina del baño (poco a poco perteneciendo a un plano) hasta que violentamente aparece en su amenazante silueta a contraluz.

La silueta frontal acentúa el misterio de las figuras mostradas en sombra. El verdadero terror se acentúa con aquello que no se muestra con claridad, que no es identificado ni dominado por el espectador.

Archivo 20. Fig. 574. *Psicosis*, 1960. Hitchcock encuadra la figura desde una anónima y amenazante silueta de una mujer de avanzada edad. La impersonalidad de esta figura permite provocar el suspense que desarrolla la trama de la película de Psicosis, 1960.

La insinuación, la pérdida de información, lo desconocido atemoriza al observador que no tiene datos para evaluar el peligro. La silueta como figura impersonal genera gran incertidumbre. En la fig.575 se reitera el uso de la silueta para distanciar al observador y presentar nuevamente la amenazante figura de la supuesta madre, en el interior de la casa que se recorta en la noche cerrada, una ventana está iluminada dejando entrever la aparente silueta de una mujer, aportando el necesario suspense para el desarrollo de la trama de la película.

Hitchcock como director de cine gran experto en inquietar al observador utiliza la silueta para acrecentar el suspense.  Otro buen ejemplo de su reclamo como concepto narrativo se encuentra en una de sus películas más conocidas, *Los pájaros*, 1963.

Fig. 575. .El detective que investiga la desaparición de una secretaria que ha desaparecido con el dinero de la empresa donde trabajaba, adivina la silueta de una mujer asomada en la ventana. Es la confirmación de la existencia de otra identidad (la madre de Bates) en la casa, nuevamente es la aparición de la silueta asesina que es clave para el desarrollo del argumento.

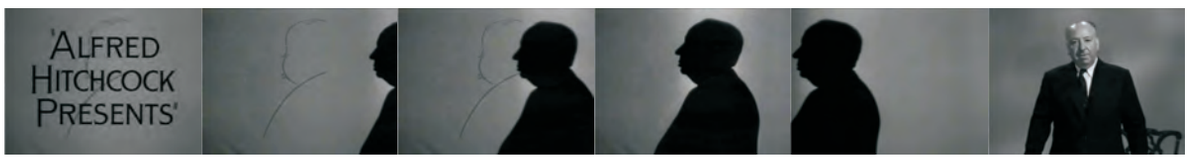
Fig. 576. Las siluetas de los pájaros acechan desde lo alto en el fotograma final de la película. Hitchcock en esta película no da explicación de la razón del porqué los pájaros se vuelven contra los hombres y deja el final abierto, lleno de incertidumbre. La silueta como figura básica y el no contar demasiado son generadores de terror y suspense. Ver también los pájaros de El Bosco, p.187, Fig. 313. *Visiones del Más Allá*, o la silueta de un pájaro posado a lomos de un escuálido caballo que es montado por un jinete esquelético en el cuadro de Brueghel. *El triunfo de la muerte*.

Fig. 577. También en esta misma película de Hitchcock destaca el diseño de los títulos de crédito. Al comenzar aparecen enormes siluetas de cuervos que revolotean ocupando toda la pantalla, dibujando manchas amenazantes, figuras que son comprendidas por el movimiento más que por los detalles que alcanzamos a ver. A estas siluetas desenfocadas por la rapidez de la acción le acompañada la acumulación del graznidos y el piar estridente, que se mezcla con el sonido del revoloteo violento de los pájaros, este sonido ambiente es como la banda sonora y anticipan el argumento violento de la película. Las siluetas desde el principio nos presenta el suspense.

Archivo 22.

Archivo 21.

Fig. 578. Si bien en la película de *Los pájaros*, aparecen con nitidez en algunas secuencias la especie de ave *gaviota* que son utilizadas sobre todo para aportar con claridad repulsiva tomas en las que cada picotazo del pájaro ataca y hiere a las personas con su robusto pico; la película destaca sobre otras especies al cuervo, en sí mismo una silueta negra. El cuervo no ofrece detalles en su negrura característica y es el la especie idónea para aterrorizar al espectador desde su falta de información visual. Es la silueta de pájaro lo que importa y lo que nos resulta inquietante, a esto hay que sumarle la asociación que tiene el cuervo con un contenido mitológico y poético (por ejemplo el cuervo en el poema de Edgar Allan Poe). Una de las escenas más importantes de la película muestra como en una estructura de hierro a la salida de un colegio lleno de niños y bajo la despistada mirada de la protagonista, poco a poco se llena de siluetas de amenazantes cuervos. Presagiando un peligro inminente. El cuervo en sí mismo es una silueta, una enigmática silueta de un ave sin más información que su negro intenso y su forma de fuerte pico.




Archivo 23.

Fig. 579.Un nuevo ejemplo del valor dado al concepto de silueta por el maestro del suspense se encuentra en la secuencia de entrada del exitoso programa televisivo *Alfred Hitchcock presenta*.. La cabecera de esta serie la componen una caricatura realizada por él mismo a la que se le aproxima su silueta de perfil lateral.
Se trata de una firma a la manera de los clásicos siluetistas, una marca para registrar la autoría del programa y fijar en nuestra memoria su singular perfil. ¿Qué descifraría el fisiognomista Lavater de la personalidad de Hitchcok al analizar esta imagen?
Propuesta la silueta nuevamente en un contexto de suspense, identidad mostrada en sombra a contraluz, Hitchcock presenta la serie televisiva de historias de miedo y suspense. La silueta ayuda a encabezar esta atmósfera. Pero también con la elección de presentarse de esta manera el director nos proyecta su carácter: su humor negro, la ironía de sus comentarios al presentar y al finalizar la historia es reflejo de la personalidad de aquel personaje que conscientemente manipula a la audiencia para aterrorizarnos con sus creaciones o producciones. Este carácter bonachón y travieso de Hitchcock se refuerza con el memorable acompañamiento musical *Marcha Fúnebre para una Marioneta* de Gounod.

Fig. 580.

Fig. 581.

Fig. 582.

Fig. 580.*Sleepy Hollow*, Tim Burton, 2000. Otro ejemplo de una forma que se presenta en silueta, una leyenda que describe en rasgos generales a un jinete sin cabeza. Es la amenazante silueta que aparece en la noche asesinando a los habitantes del pueblo de Sleepy Hollow.

Fig. 581. Cartel del *Sexto sentido,* 1999 dirigida por M. Night Shyamalan, un niño está prisionero de su sentido de poder ver y hablar con los muertos. El personaje se presenta atrapado en el resplandor de otra dimensión. Está sólo ante estas terroríficas apariciones.

Fig. 582. Otro ejemplo similar a la silueta del fotograma de El exorcista fig. 567 es el uso de la silueta en el cartel de *El pianista* 2002 dirigida por Roman Polanski. Nuevamente se recurre a la silueta romántica para presentar la película, es la silueta introspectiva del personaje sólo ante su destino. Empequeñecido, de espaldas, se presenta la figura de un hombre que camina sobre un escenario desolador, castigado absurdamente por la única condición de ser judío durante la Segunda Guerra Mundial.

En *Drácula* de1992, película basada en la novela de Bram Stoker cuenta en su principio, a modo introductorio, las causas que convirtieron al conde Drácula en un ser oscuro, demoníaco. Para ello, su director Francis Ford Coppola presenta una batalla rodada a contraluz. Fig.583.

Decide mostrar la escena adoptando un fuerte carácter teatral para elevar la causa de su transformación al sentido dramático y legendario que merece la historia. La solemnidad del ocaso recorta las figuras en siluetas, la música acompaña la representación limitada de esta batalla campal presentada como un *flash-back*, como un recuerdo histórico.

También en *Drácula* se encuentra un buen ejemplo del valor narrativo de la silueta como sombra arrojada, Fig.584-585 , ver *1.10. Silueta como sombra,* pp. 68-71 ,

Archivo 24. Fig. 583.Fotogramas de la película Drácula, 1992. La historia de Drácula se cuenta como la representación de un teatro clásico. Las siluetas ayudan a dar solemnidad y carácter de leyenda a la escena que sirve al comienzo de la película para explicar la causa que le llevó, tras la drástica pérdida de su amada a renunciar a Dios y como consecuencia de ello a ser condenado eternamente.

Archivo 25.

Fig. 584. Al comentar la secuencia expresionista Nosferatu, Archivo 13, p.282, se destacó que los vampiros no tenían sombra (como síntoma de su condena, al entregar su alma al diablo, ídem. Schelemer, p.80). Pero en esta versión Coppola opta por dotar al terrorífico personaje de sombra, pero destacándola en su categoría de silueta. Aquí la sombra arrojada está desconectada de la figura que la proyecta. Convirtiéndose un ente autónomo, es el alma que vaga y por tanto es el signo representativo de su condición maligna. La sombra como reflejo de su condición perversa. En esta secuencia se destaca esta descoordinación de la sombra-silueta con la figura y se puede ver cómo incluso la sombra convertida en silueta, toca y desplaza los objetos que encuentra por el camino. La sombra como silueta tiene vida propia, es señal de que Drácula es un no-muerto, un vampiro.

Ïdem. Archivo 25. Fig. 585. En esta escena la sombra de Drácula se desmarca de la figura y desde su independencia manifiesta el estado de ánimo del conde.
La envidia y el odio hacia el oficinista que ha sido enviado a su castillo en Transilvania, se muestra en la expresividad de su sombra arrojada. El conde, tras ver una fotografía de la novia de su huésped y al encontrar en el retrato un gran parecido con la mujer que amó, expresa violentamente sus celos.
La pérdida trágica de ese amor fue el detonante en parte de su naturaleza errante. En la secuencia el "alma" oscura desvinculada del cuerpo físico es la manifestación visual, la exteriorización de los pensamientos amenazantes de Drácula.

El recurso visual de la silueta, como es lógico, está muy extendido en el género del cine de suspense y de terror. Siluetas imprecisas que aparecen desde la oscuridad, figuras en sombra que el observador no logra dominar del todo, son recursos de gran valor psicológico en la narración visual. Es la idea de la presencia de una amenaza, la sensación de que eso está ahí pero que no llegamos a ver en detalle, lo que más nos asusta.

En el caso de la película *Alien, el octavo pasajero*, bajo la dirección de Ridley Scott en 1979, la figura se oculta. Se diseña una figura (la del alien) para que se produzca una difícil identificación con el escenario en donde se desenvuelve. El espectador, incómodo ante el transcurrir de los hechos en un ambiente oscuro, de tubos, vapores y rejillas ..., no es capaz de aislar la silueta del monstruo. Éste se confunde con el entorno creando un gran suspense, es el miedo a la indefinición de las formas en el escenario. De aspecto metálico, el diseño de la piel del mortífero extraterrestre es similar al interior de la nave. El asesino se camufla[1] en el interior de la nave. Para aterrorizar al espectador se propone un estresante juego de figura-fondo, ¿a qué monstruosa forma se enfrentan?

El miedo se proyecta en el espectador por el desconocimiento de la extraña identidad del nuevo pasajero. Mostrar apenas su silueta y dificultar el recorte de la figura con el fondo mantiene en vilo, en tensión al espectador durante toda la película. La silueta parcial de la figura extraterrestre como la presencia de algo desconocido, se complementa con fotogramas que ofrecen ligeras pinceladas de la naturaleza agresiva del alien; su doble mandíbula, su cola punzante y vertebrada, su saliva corrosiva... Encuadres que ofrecen los necesarios y elementales datos para sembrar el pánico y el desconcierto en el inquieto espectador.

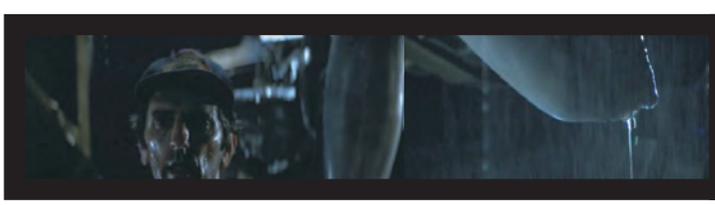


Fig. 586.Fotograma de la secuencia donde un miembro de la tripulación busca a su gato perdido y se le presenta a sus espaldas de repente el alien. Se puede observar la dificultad de reconocer la silueta de la figura debido al encuadre escogido y asimismo cómo la textura de la figura mimetiza la apariencia de la maquinaria. Esta apariencia de silueta camuflada aumenta el terror en el espectador. ¿A qué peligro se enfrentan, cómo es el monstruo alienígena?

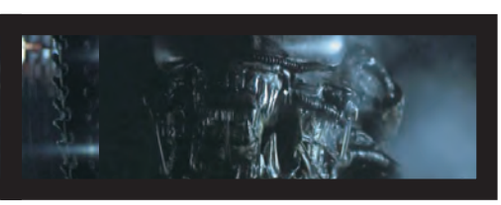


Fig. 586. bis.De Alien, el octavo pasajero, 1979, sólo identificamos ideas básicas, piel metálica, doble mandíbula babeante... En las siguientes películas de la saga, la figura y su naturaleza se irá reconociendo, pasando más al género de la acción de ciencia ficción que al del suspense - terror.

Siguiendo con la cualidad de la silueta de propiciar inseguridad y tensión en el espectador, la figura filmada a contraluz es una fórmula segura para conseguir miedo en las películas de terror para adolescentes. Uno de lo mayores exponentes de este género, debido a su gran éxito de taquilla en la década de los 80, es la saga de *Pesadilla en Elm street* con el famoso psicópata Freddy Krueger fig.587-588. Este personaje está pensado para adquirir una silueta de gran pregnancia (pose estudiada, silueta original según guante de cuchillas, sombrero desgastado y un rostro desfigurado, además de su característico jersey de rayas rojas y verdes). Las apariciones de Freddy suelen darse en

1. En cuanto a mimetizarse y el camuflaje de las figuras ver *4.5. Camuflar la silueta.* Otro ejemplo de figuras inciertas, que se describen vagamente es el famoso monstruo del Lago Ness y la foto tomada en 1934, donde se capta una instantánea de la figura difusa de *Nessie.*

silueta o en siluetas parciales, aquello en sombra, no revelado, siembra el pánico, no controlamos la amenaza, no podemos evaluar en su totalidad la entidad del asesino.

Fig. 587.

Fig. 588.

Fig. 587. Siempre el personaje amenazante se presenta desde juegos de luces (contraluz) que propician la falta de identificación de sus rasgos, siendo suficiente la presentación de su silueta.
Fredy Krueger aparece en sueños para asesinar a sus víctimas, vinculándose lo que sucede en las pesadillas de las personas con la vida real. Los actos del villano tiene repercusión en la realidad. Personaje convertido en un icono del cine del terror, con una peculiar caracterización: sombrero, jersey a rayas y un guante con cuchillas llega a convertirse en un producto de marketing.
Pero si analizamos cómo se presenta Freddy en la mayor parte de las secuencias de las películas de la saga, cobra más relevancia los juegos de penumbra y la visión del personaje en silueta o en silueta parcial (dejando sólo ver sus atributos fundamentales: piel putrefacta, guante de cuchillas y a veces su característico jersey a rayas). La silueta que aparece en escena repentinamente es una fórmula extendida en el cine de terror.
En la Fig. 588.Podemos ver el efecto que produce la observación de su silueta. Pose estudiada que dirige la atención al guante de cuchillas.

La asociación al Mal de las figuras negras señalada ya en la iconografía producida desde la cultura medieval, tiene un notorio ejemplo en otro éxito de taquilla: *Harry Potter y el Prisionero de Azkabán.* Basada en el tercer libro de la serie infantil escrita por J. K. Rowling y dirigida por Alfonso Cuarón, 2004, aparecen los personajes llamados *Dementores.* Fig. 589. Estos personajes son siluetas negras que absorben toda la alegría que puede encontrar en las personas hasta robarle el alma con su *beso*. Su representación viene dada por una silueta negra de contornos difusos. En la misma escena se muestra su complementario, fig. 590, el *Patronus,* representado como una silueta radiante. Ver archivo video 26.

Un ciervo que irradia luz combate y ahuyenta a los *Dementores*. Siendo la representación clásica de la lucha de contrarios: blanco vs negro. La figura de luz se enfrenta a las figuras oscuras.

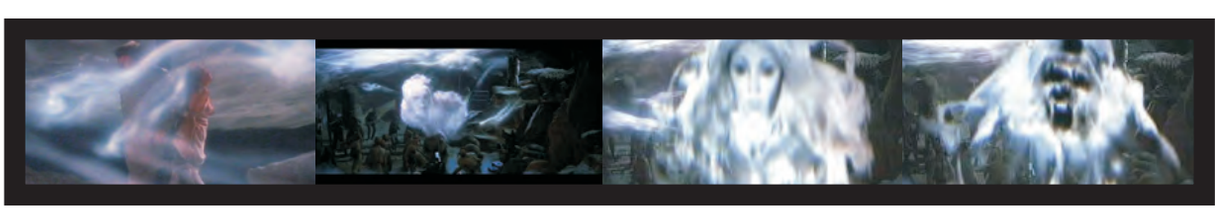
Es en el cine debido a que el artista trabaja con la luz (focos, fotografía digital en sistema RGB (clasificación de mezcla aditiva de los colores- luz), cuando vemos con mayor asiduidad esta modalidad poco común de la silueta luminosa.

Al analizar aquellas siluetas que desprenden luz propia, que denominamos *siluetas radiantes*, valoramos su condición mágica, sobrenatural, que proyectan el mensaje de ser

figuras pertenecientes a otra realidad. En esta línea el cine fantástico (los efectos especiales) hace uso a menudo de estas inusuales figuras luminosas apenas percibidas en la naturaleza para expresar su extraña condición.

Archivo 26. Fig. 589. Siluetas negras en la escena final de Harry Potter *y el Prisionero de Azkabán* para proyectar nuevamente seres de naturaleza diabólica. Los espectros llamados *dementores* son figuras oscuras de contornos difusos, son fantasmas que roban el al alma del que sólo vemos su silueta imprecisa.
Fig. 590. Si las siluetas negras (los dementores) como figuras malignas El *Patronus* la figura opuesta redentora es representada como figura blanca que queda asociada al bien, es representada como silueta radiante, como un ciervo. Ver *1.1.4. silueta luminosa.*

En *Indiana Jones, En busca del arca perdida*. Steven Spielberg.1981, los seres fantasmagóricos que salen del Arca son diseñados como figuras de humo, como figuras con luz propia que insinúan (percibidas en movimiento) rostros, fugaces detalles pero que son propuestas como siluetas radiantes, como figuras luminosas de configuración difusa. Fig. 591 y Fig. 136. *La Mansión encantada*.

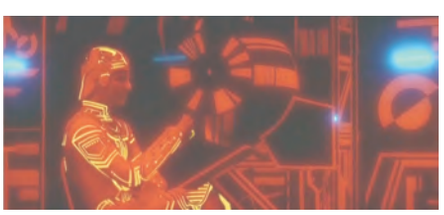


Archivo 27. Fig. 591. Secuencia de la película, Indiana Jones, en busca del arca perdida. Steven Spielberg. 1981.
Los espíritus o fantasmas se representan como figuras de "humo" generalmente como siluetas radiantes ya que desprenden su propia luz y muestran su superficie monocroma. Vistas de cerca muestran detalles, en la lejanía y en movimiento se presentan como siluetas de humo.

En *El señor de los anillos. Las dos torres*. Peter Jackson. 2002 El mago Gandalf el gris regresa al mundo de los mortales ahora como Gandalf el blanco. La representación de su nuevo estatus, es representado como silueta luminosa que deslumbra al pequeño grupo allí presente. La figura retorna de otra dimensión como una luz, a medida que baja la intensidad de la luz cegadora que proyecta, poco a poco se descubre la figura.

Archivo 27.. Fig. 592. Secuencia de la película El señor de los anillos . Las dos torres. Peter Jackson. 2002. Buen ejemplo de la aparición de una silueta radiante, que presenta al espectador su condición mágica. La silueta de luz intensa proyecta su naturaleza sobrenatural, el mago ha alcanzado su máximo poder, obtiene su silueta radiante, es luz.

En el mundo virtual del sistema informático *Tron*, las figuras desprenden luz propia. Tron es una película de ciencia ficción producida por los estudios Walt Disney Productions en 1982 y dirigida por Steven Lisberger. La película está repleta de siluetas luminosas que proponen una estética innovadora. También se plantea aquí, para la representación de una nueva realidad (ya que la trama se desarrolla dentro de un programa informático) el tratamiento de las figuras en cada fotograma, retocando cada figura en una efectista superposición de capas en positivo y en negativo; añadiendo la realización de ajustes de cada imagen y elevando el grado de saturación y contraste de cada figura. El resultado obtenido ofrece un estética espectacular, de diseños antinaturales, son objetos y figuras tecnológicas de superficies radiantes que expresan su pertenencia a un mundo de energías y circuitos...



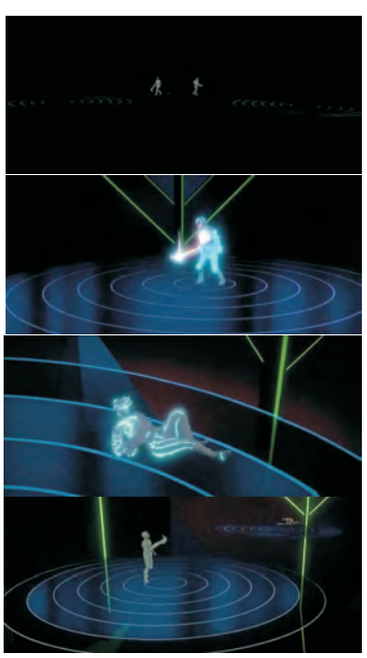
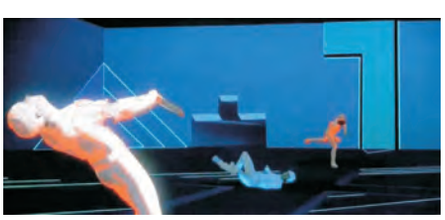


Fig. 593.a,b y c. Las figuras de los personajes en Tron se muestran como superficies monocromas a las que se le añade líneas - circuitos que dibujan un diseño luminoso. Creando un atractivo efecto. La figura proyectada como una misma unidad cromática se resalta con las líneas luminosas que cobran peso visual al observar el sujeto. La película de Tron propone un escenario innovador para su época (1982) en donde abundan cambios de intensidad luminosa en las figuras y regala creaciones de escenas de una interesante y novedosa apariencia artificial donde la silueta ayuda a recrear esta pretendida atmósfera futurista.



Archivo 28.Fig. 594.

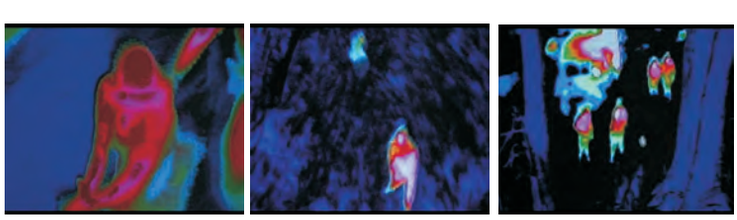
Fig. 595. Selección de fotogramas de Tron. La silueta radiante como presentación de entidades o sujetos que pertenecen a otra realidad (Tron es un programa de seguridad en un mundo digital). En esta nueva dimensión informática las figuras muestran a menudo distintas modulaciones luminosas, presentando generalmente a los personajes (cuando son mostrados en la lejanía del tercer plano) como siluetas blancas. Y casi siempre los efectos se proponen desde la incorporación de contornos difusos, radiantes de la gama de colores propia de circuitos tecnológicos (magenta, cyan, grises de gran saturación e intensidad).

Fig. 596. Matrix. Andy y Larry Wachowski 1999.
Dentro del sistema de matrix las figuras se representan como formas o siluetas luminosas.

En *Matrix* de1999, se realiza idéntica operación visual. Cuando el personaje principal entra en el sistema-*matrix* para combatir a los agentes (programas), se opta por mostrar, las figuras que habitan en ese mundo paralelo y virtual, nuevamente como siluetas radiantes. Las siluetas luminosas son el diseño elegido para proyectar la otra realidad. Fig.596.

La industria del cine siempre ha estado a la vanguardia en la propuesta de imágenes innovadoras, de gran impacto y repercusión. Los avances tecnológicos de la Era Digital son degustados con celeridad por el gran público.

En el film *Depredador*, de John McTiernan en 1987, también encontramos emblemáticas siluetas cinematográficas que por aquel entonces ofrecían cierta novedad. El depredador extraterrestre poseía una visión térmica y cuando cazaba, su percepción venía condicionada por la capacidad de detectar el calor que desprenden los seres vivos. Estas manchas térmicas que configuran zonas abstractas son agrupadas para diferenciar una figura, es decir, para reconocer una silueta. De una "unidad primitiva" (suma de superficies calóricas o térmicas) el alien debe reconocer "identidades figuradas". Una vez contorneada globalmente la silueta, las manchas abstractas se convierten en datos figurativos, en posibles presas. La figura se aisla por un cambio de temperatura.



Archivo 29. Fotogramas de Depredador, 1987

Fig. 597 Vision subjetiva del depredador alienígena. El cazador observa sus presas desde lo alto. El reconocimiento de formas según la capacidad de los cuerpos de desprender calor, le permite identificar la figura con mayor precisión en la espesura de la selva. Se trata de siluetas térmicas, de siluetas texturadas, según los distintos grados de temperatura que se localizan en la superficie de los distintos cuerpos.

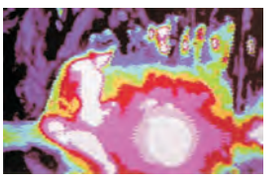


Fig. 598. Fotograma de la película *Depredador*. Un hombre dispara su arma defendiéndose del cazador al que no es capaz de distinguir. La secuencia se narra con una plano subjetivo del extraterrestre. Éste ve, interpretando las zonas de calor de su entorno e identificando las figuras. Percibe siluetas térmicas.

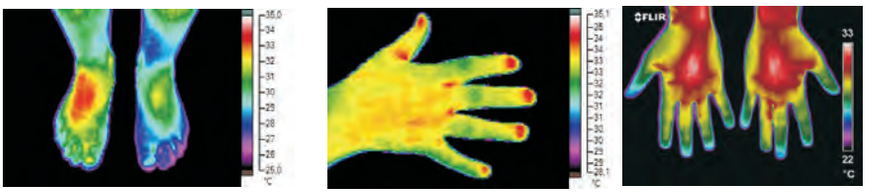


Fig. 599. a, b y c.
Termografía aplicada a la medicina es una técnica novedosa y que aporta valiosa información clínica y de gran utilidad en distinitas situaciones clínicas.
Mediante la captación de la radiación infrarroja del espectro electromagnético, utilizando cámaras termográficas o de termovisión, se puede convertir la energía radiada en información sobre temperatura.

Esta experiencia cinematográfica de obtener interesantes siluetas de textura policromáticas, definidas por la temperatura de los cuerpos y la cualidad de calor y frío de los colores tienen aplicación en la Medicina actual. Estas imágenes reciben el nombre de termografías (thermography) que localizan zonas inflamadas o temperaturas anormales en determinadas zonas del cuerpo de un ser vivo. En la película entendemos las imágenes en tanto que somos capaces de reconocer su silueta.

Una vez abierta mediante la tecnología esta ventana perceptiva de acostumbrarse a visualizar siluetas con variabilidad cromática, se introduce todo un mundo multicolor para la representación de la silueta.

Volviendo a la película *Depredador*, otro novedoso diseño de la figura dentro de la utilización del recurso de silueta se plantea en el peculiar traje de camuflaje del cazador extraterrestre. Este terrorífico alienígena tiene la cualidad de ser transparente, de ocultar su silueta. Cuando se fija mucho la vista o cuando la figura se mueve es cuando se logra, muy a duras penas, recortar la figura, aislándola del fondo y reconocer la presencia del letal alien... Se adivina la figura desde el movimiento que lo delata ya que su contorno distorsiona ligeramente el entorno frondoso de la selva que lo envuelve o al leve efecto de lente que produce su superficie transparente.

Archivo 30.

Fig. 600. Secuencia que muestra la silueta transparente del alienígena cazador, vista en contrapicado. En estos fotogramas se hace difícil reconocer la figura, sin embargo al verse la secuencia, es el movimiento quien delata y define con claridad la presencia del *depredador*. El alien es identificado sólo por los cambios que se producen en la composición a causa del movimiento del sujeto. Al capturar el fotograma y analizar la imagen ahora estática apenas percibimos un cambio en el escenario vegetal. Las hojas se deforman en efecto de lente al pasar el cuerpo del extraterrestre cazador por delante.

Fig. 601. Fotograma que muestran la presencia inquietante del depredador. La silueta transparente difícilmente se distingue. Un débil contorno puede llegar a reconocerse para aislar tímidamente una figura. Los ojos encendidos son los que realmente descubren al cazador antes de su mortal disparo.
La figura deforma el fondo. El movimiento hace posible la reconstrucción de la figura. Aunque transparente, el cambio de densidad molecular del cuerpo respecto al fondo lo hace reconocible. Es un efecto visual similar a la ampliación de las formas observadas a través de una lupa.

Fig. 602.pp. Señalización de la figurada camuflada.

Esta misma consideración de pérdida de la silueta se refleja en la versión moderna de *El hombre invisible*, *Hollow Man* de Paul Verhoeven de 2000. *El Hombre sin sombra* muestra el proceso de desaparición de la silueta lo que lleva al personaje a la desdicha. Recuerdese el legendario cuento de Oscar Schlemihl, ver p.70.

Los recursos usados en la película para reflejar la presencia en escena del científico invisible son por un lado la huella de su contorno sobre un plano (silueta que pertenece a un plano ver 2.11,p.72), la reconstrucción del volumen al deslizarse agua por su piel, o pasar por atmósferas de alta densidad (humos, gases...) o cubrir la figura con látex para recuperar la forma vacía. La pérdida de la silueta lleva al personaje a la perversión, a la violencia y a un final dramático.

Fig. 603. Hollow Man, Paul Verhoeven, 2000. Fotogramas que muestran cómo se muestra la presencia del hombre invisible, personaje que elimina su silueta La silueta se reconoce por medio de la huella en el plano, o en condisiones atmosféricas de alta densidad debido al humo y el agua.

El valor insinuante e inquietante de la silueta (destacado en la relación de la silueta con la capacidad de proyectar miedo) es también recurso usado para estimular sexualmente al espectador. Encontrarse con una figura que sólo muestra indicios de su tipología, revelación a medias, que sólo insinúa su identidad y que muestra exclusivamente sus contornos básicos, como si se tratase de una figura prohibida, misteriosa, tiene un alto valor sensual. Aquella figura que muestra únicamente los rasgos más genéricos, conecta con el espectador de igual manera que las figuras silueteadas que proyectan un contenido psicológico descrito al hablar de la silueta amenazante. La amenaza del otro descifrado siguiendo connotaciones de comportamientos sexuales.

En *Nueve semanas y media*, Adrian Lyne, 1986, la figura en silueta es usada para filmar el famoso streaptease de la película. La silueta de la figura femenina del personaje es seguida con asombro por el contorneo sensual de las curvas de su cuerpo que se recortan de un fondo luminoso.

Tiene más fuerza en la mente del espectador la información insinuada (la figura silueteada) que la visión completa y pública. El argumento es similar a la diferencia existente entre el erotismo y la pornografía o el cine de terror y el género *gore*, donde la imagen obvia puede llegar a ser ofensiva, de la misma manera que la violencia exagerada puede llegar incluso a la parodia. Mostrar más no es sinónimo de conseguir más. La silueta es suficiente para seducir. Lo que importa es el movimiento y la proyección de los atributos básicos que según la implicación de los signos sexuales (pechos, caderas, perfil femenino destacando la boca entreabierta para adivinar los labios e incluso el pelo largo) presenta la silueta que es revisada por el espectador desde su "instinto básico".

Archivo 29. Fig. 604. Silueta como estímulo sexual. La silueta de Kim Basinger, considerada un mito erótico de los 80, forma parte de secuencias relevantes en la historia del cine siendo muy recordado su baile de striptease.

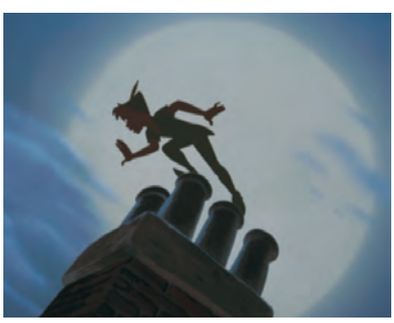
Sin duda, el espectador queda por tanto más enganchado con la insinuación. Se interesa por la figura que expresa contenidos elementales: "menos es mas".

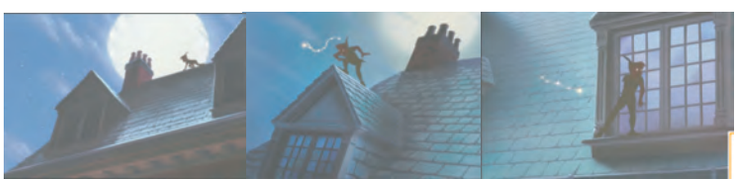
El valor de la estimulación sexual de la silueta (valor insinuante, oculto, secreto, privado...) Es usado a menudo para la puesta en escena de streaptease, situación que mantiene una lógica relación con el baile (p. 290) y Archivo 64.

Otros ejemplos de gran valor para nuestra reflexión de la utilización de la silueta en el cine se encuentran en el cine de dibujos y en particular en las películas de animación de la factoría *Disney.* En estas grandes producciones también se pueden localizar usos ejemplares del recurso narrativo y visual de las siluetas. A lo largo de estos largometrajes clásicos, ejerciendo una mirada atenta, se descubren algunos de los distintos usos que se han venido destacando en el transcurso de la investigación.

*Peter Pan,* 1953, es sobre las demás películas de Disney la más destacada desde el punto de vista de la utilización del recurso de la silueta, ya que ésta se localiza como un claro recurso narrativo en distintas escenas. Ya se han usado dos fotogramas de esta película para explicar dos tipologías diferentes de siluetas. La silueta como resultado de pertenecer a un plano y la silueta radiante del personaje Campanilla, fig. 146, 610 y ver también archivo 31.

En este largometraje el personaje aparece por vez primera como una figura en silueta, recortado por la luz de la luna al son de la música, fig. 605. Sobre el tejado, la singular figura del niño que no quiso crecer, presenta un fuerte perfil identificativo. El gorro, la pluma, el traje ceñido, las botas puntiagudas, las manos abiertas con el dedo pulgar bien visible, fueron diseñados para que la figura obtenga un recortado básico personalizado, es decir, para que la figura ofrezca colocada de perfil lateral una potente imagen de identidad...





Archivo 31. Fig. 605.A,b,c y d. Peter Pan aparece en su primera aparición como una figura silueteada. Su postura corporal busca dibujar una silueta memorable donde la luna llena contribuye a conseguir un perfecto encuadre. El recorte se propone desde un perfil lateral puro.

En esta otra escena la aparición repentina de la silueta de Peter Pan ofrece dinamismo y espectacularidad a la secuencia. Al pasar detrás de la vela mayor del navío del Capitán Garfio, Peter Pan es presentado nuevamente en su perfil más identificativo. Este adecuado uso de la silueta también potencia la figura perfilada que proyecta el carácter legendario del personaje. Asimismo aquí se debe destacar la relación que existe entre la aparición de la figura en silueta y su condición de pertenencia a un plano.

Archivo 32. La utilización de la silueta como dinamizadora visual de la acción.Fig. 606.

Fig. 607. Al traspasar una cascada, el pequeño hermano de Wendy deja grabada su silueta "soldada" con la de su osito de peluche. En un imposible plano, la figura queda fijada en este salto de agua, la silueta como huella aparece al son de la música.
Fig. 608. En otra escena del film, Garfio está a punto de coger desprevenido a Pan. El encuadre escogido en esta escena presenta la sombra arrojada del malvado capitán. Al no mostrarse dentro del fotograma la figura que la proyecta, la sombra se define como una silueta. El encuadre desde su perfil lateral presenta sus rasgos identificadores esenciales (garfio, la prominente nariz, ancha barbilla, el sombrero y la espada).

Ídem Archivo 32.Fig. 608.

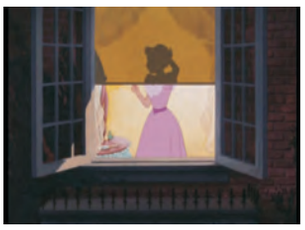
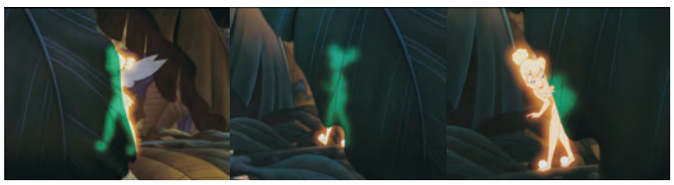


Fig. 609 1-2. Fotogramas de una escena de la película de Peter Pan, Disney 1953,Parte de la figura se percibe en silueta tras verse detrás de una cortina. La mediación del plano translúcido convierte el busto de las figuras en un perfil silueteado.



Ídem Archivo 31.Fig. 610. Buen ejemplo de la utilización de una silueta radiente lo encontramos en el personaje de Campanilla.Vista a cierta distancia Campanilla es percibida como una ambigua superficie de luz, como una silueta luminosa y difusa. El hada fiel que acompaña a Peter Pan es un ser mágico y para emitir ese mensaje, se diseña como una figura de contorno vibrante, con contorno de luz, una figura iridiscente. En esta otra escena Campanilla pasa por detrás de la superficie translúcida de una hoja, su luz radiante presenta una silueta de luz. Otra vez la silueta pertenece a un plano. Otra vez la figura se diseña buscando una silueta que capte la atención del espectador; Flequillo y gran moño en el pelo, zapatillas con pompones, minifalda...

Idem. Archivo 31.
Fig. 611.

En el comienzo de esta versión del clásico de J. M. Barrie de Disney, Peter Pan intenta recuperar su sombra. Su traviesa sombra desligada de la figura, es una entidad autónoma. La sombra arrojada huye de su dueño disfrutando de su libertad. En esta asombrosa y descabellada situación la sombra de Peter deja de ser una sombra para mostrarse en su condición de doble, como una silueta, como una entidad en sí misma. (Ver *1.10*).

Esta inusual circunstancia tiene su fin cuando Wendy se la cose. La niña la devuelve definitivamente a su propietario que entusiasmado juega con su recién recuperada sombra con gran entusiasmo.

Por último, la película concluye (no podía ser de otra manera) con similar uso a la silueta vista en la película de *ET* (producida cuarenta y tres años después). En el cierre de la película fig. 612, aparece una silueta del barco pirata que se recorta en la luna. Potenciándose el destacado discurso de lo mágico, el triunfo de la fantasía, de la niñez. Las nubes se convierten en figuras para el ojo imaginativo, en la mirada del crédulo, las formas vagas cobran identidad. La silueta del barco es una imagen sorpresiva para los padres de Wendy que no creen (ciegos a causa de la mirada adulta) de la existencia del *País de Nunca Jamás*...

Archivo 33.

Fig. 612. Secuencia final de la película de Peter Pan. Siluetas en las nubes como figura ambigua, pasa por delante de la luna y sirve para el final de la pelicula. Esta silueta es un icono que transporta al padre de Wendy a su infancia, ve al fin con ojos de niño. La escena que despierta la ilusión de volver a creer recuerda en su planteamiento a la secuencia de la bicicleta delante de la luna de ET.

Fig. 613.A y b. Cartel y rediseño del cartel de Mary Poppins de walt Disney. 1964 y 2004 respectivamente.

El cartel del musical *Mary Poppins,* Walt Disney 1964, es un claro ejemplo de la importancia que tiene identificar la famosa niñera con una determinada y exclusiva silueta. Mary Poppins es un personaje extravagante que llega volando con un paraguas y una maleta mágica. Elementos que junto a un sombrero rematado con flores diseñan un peculiar perfil, una figura única. Tener una sólida silueta es sinónimo, una vez más, de estar dotada de una notoria personalidad.

Es interesante observar que para la edición especial en el cuarenta aniversario de la película, en el diseño de la nueva portada que aparece en el DVD, la silueta es retocada para potenciar aún más su silueta, es decir, su capacidad identificativa. Fig.613 a y b.

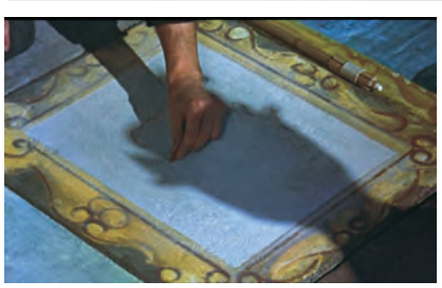
Los elementos que identifican al personaje, que la significan (maleta, paraguas, sombrero, bufanda, no se presentan como objetos aislables, sino que en esta nueva imagen ahora se funden visualmente, soldándose en una única figura.  Así se consigue una silueta más contundente. Además, la figura es rellenada en su dintorno por una vista aérea de Londres. Ante todo, Mary Poppins tiene el carácter firme de la educación inglesa, la historia sucede envuelta en un atmósfera británica.

La extravagante figura de la niñera se adivina a lo lejos sobre el cielo de Londres al comenzar la película. Al aterrizar en casa de la familia donde se desarrolla la historia, lo primero que se percibe de su figura es la sombra proyectada. La primera aparición presenta a través de su doble (la sombra) su fuerte perfil significativo. Se trata de destacar la identidad de la institutriz, mostrar la silueta para que quede reconocida por el espectador de manera rotunda la figura, ya que silueta sólida es igual a personaje

Fig. 614. La extravagante figura de la niñera se adivina a lo lejos sobre el cielo de

Fig. 615. La sombra proyectada se adelanta para fijar en la mente del espectador la figura identificativa de Mary Poppins.

Fig. 616. La niñera se marcha al finalizar la película con su pose característica. Su silueta quedara grabada en el recuerdo.



Archivo 33.

Fig. 617.Secuencia de obtención de la silueta de Mary Poppins tras el calco del contorno de la sombra proyectada en el suelo.

relevante. La sombra proyectada en la fachada en la fig. 615, es la misma imagen utilizada en el cartel de la película.

En una de los diálogos de la película uno de los personajes principales dice: *¡Espere!, Un momento, no se mueva por favor. Es sólo un minuto.(...) Reconocería esta silueta en cualquier parte, ¡MARY POPPINS!. Fig.617.* En esta escena se destaca la silueta de Mary Poppins planteada con idéntico objetivo, destacarla como figura exclusiva, como identidad notable. Se reconoce en este acto, nuevamente, la identidad de Mary Poppins desde el dibujo del contorno de su sombra proyectada. Se muestra, otra vez aquí, la íntima relación del personaje, su caracterización, con su silueta. En esta secuencia de la película se define la silueta de la niñera recordando la afición de Silhouette y a la propia explicación legendaria del origen de la pintura en tiempos de Plinio: dibujar desde la sombra.

También es en la película muy recordada el baile de los deshollinadores que en una alegre coreografía danzan todos al compás de la canción sobre los tejados de Londres recortando sus ágiles siluetas encima de las chimeneas. Las siluetas, en su ya destacada relación con la danza, resalta la plasticidad de los bailarines.

Archivo 34. Fig. 618. Utilización de la silueta como recurso escenográfico, valoración estética de la pose.

Archivo 35. Fig. 619. *Dr No*, Maurice Binder, 1962. Siluetas superpuestas. Al proyectarse las figuras desde una fuente de luz y al disponerse unas encima de las otras producen una mezcla aditiva de color (es decir se suman las luces). Lo que produce una nueva superficie producto de la intersección de las dos superficies coloreadas.

## 3.2. Siluetas en los títulos de créditos de las películas de James Bond.

Capítulo aparte merecen, en esta revisión panorámica realizada sobre la silueta en el cine, los títulos de crédito en las películas de James Bond. Esta serie desde 1962 hasta la actualidad, se sirve de este potente y atractivo recurso visual para proyectar una estética moderna en sus cabeceras.

Si las películas de James Bond eran vanguardia en efectos visuales y en la tecnología de los artefactos usados por este super agente británico, la utilización de la silueta para la entrada de sus películas se ajustan perfectamente a esta conseguida estética de modernidad, sensualidad y acción. La silueta es el *leitmotiv* de estas secuencias que presentan los créditos en cada una de las películas de James Bond.

Las películas de 007 presumen de mostrar sofisticadas máquinas modernas, asombrosos efectos especiales y una ambientación estudiada para ofrecer el glamour y la modernidad necesaria, valores que son asociados al famoso agente.

Estos títulos de crédito de la serie, significaron una innovación en el campo del diseño gráfico y ayudaron al rápido éxito de la saga. Pasando a formar parte de la historia del cine, siendo imitadas o parodiadas en más de una ocasión.

Los títulos diseñados por el artista Maurice Binder (1925, 1991) que elaboró la mayor parte de las cabeceras de estas películas, disfrutan de gran reconocimiento. Binder propone una atmósfera visual con el objetivo de transmitir sensación de modernidad. Este impacto, esta pretendida asociación de Bond con lo moderno, se comienza a conseguir ya desde el inicio con estos artísticos títulos de créditos; a través de la utilización de imágenes sintéticas que bailan al compás de títulos de canciones contemporáneas, interpretadas por importantes cantantes o grupos de fama del momento.

Se revaloriza la superficie plana presentándose figuras insi-

nuadas, interesantes juegos perceptivos entre el fondo y la figura. Aparecen siluetas superpuestas o seccionadas, siluetas en el umbral, siluetas radiantes... Todo esto utilizado en clave de vanguardia gráfica, todo con el firme objetivo de intentar proyectar el mensaje de aquello que introduce lo rabiosamente moderno.

Desde la planicie de las figuras, los cuerpos, acentúan su valor estético y muestran un aspecto inusual (rara vez, en nuestra realidad circundante, el foco coincide en posición ortogonal al espectador o acontece la visión de cualquier acción en la penumbra...).

La silueta es el concepto que mejor se adecúa a estos principios de modernidad tan importantes para el éxito del super agente. Esta apuesta por lo plano obviamente está en coincidencia con el pensamiento moderno, ya plenamente asumido en la mitad del siglo pasado.

Los títulos de créditos creados por los diseñadores Maurice Binder, interrumpido sólo en dos películas de 007 por las también interesantes propuestas de Robert Brownjohn (*Desde Rusia con amor y Goldfinger*, 1963 y 1964) y relevado tras su muerte por Daniel Kleinman (desde 1995 en *Goldeneye*), se convierten en un rico campo documental para realizar el análisis de este concepto. Donde es interesante seguir la pista a las posibilidades estéticas de este recurso y cómo fue usado desde 1962 hasta llegar a nuestros días, ya presente la revolucionaria producción de la imagen digital.

En los veintiún films estrenados, (entre 1962 y 2006) las secuencias de créditos de James Bond ofrecen un extenso muestrario e interesantes lecciones acerca de las grandes posibilidades visuales que encierra el concepto de silueta proyectado en movimiento. Y se puede observar en la primera etapa de la imagen predigital cómo se creaban interesantes recursos compositivos con las figuras en sombras, siluetas convencionales o siluetas parciales como resultado de determinados fenómenos perceptivos al proyectar la figura, siluetas superpuestas o texturadas, siluetas transparentes, difusas o radiantes... Mientras que en la segunda etapa en la era digital (*Goldeneye*, *El mañana nunca muere*, *El mundo nunca es suficiente*, etc.) Se perciben siluetas elaboradas más desde un concepto gráfico, desde su autonomía al fenómeno perceptivo, la silueta gráfica elaborada desde el diseño digital.

Estos proyectos gráficos animados que se extienden a casi seis décadas son una fuente de datos de valor para el análisis de las posibilidades gráficas de la silueta para la iconografía contemporánea, obteniéndose un excelente muestrario, un archivo documental acerca del uso de la figura que es mostrada en silueta.

Fig. 620. *Desde Rusia con amor*, 1963, Robert Brownjohn.
Los créditos de la película son distorsionados por la figura femenina que sirve de soporte para recoger la proyección de las letras sobre su cuerpo en movimiento. El volumen del cuerpo de la mujer (en el umbral de la sombra) y la condición plana del texto entran en discusión.
El resultado es una figura insinuada que se descubre y se oculta por acción de la luz cuando se proyecta el texto sobre la modelo. Se percibe como una silueta texturada, una silueta rellena con vocación de superficie plana sin realmente llegar a serlo. . . En esta composición secuencial se saca partido a la fragmentación de la silueta (a la que se le añade la proyección del texto entendida como una nueva capa de información en la imagen) generando así una cierta confusión en el control perceptivo de la forma. Es un doble juego perceptivo de identificación del fondo-figura.

Archivo 36.

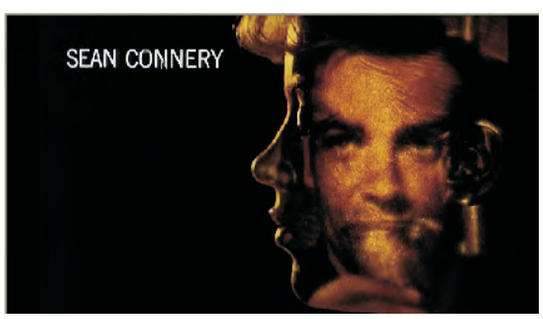



Fig. 621. En *Goldfinger* , 1964, también de Brownjohn, se repite la misma operación visual que la secuencia de créditos de *Desde Rusia con amor*. Ahora la modelo se pinta totalmente de dorado, lo que le da una apariencia definitiva de superficie plana (silueta) que anula los detalles de la figura y que sirve nuevamente de pantalla, esta vez proyectándose secuencias de la película. La figura se entiende como una silueta que actúa de pantalla. La silueta está texturada, los fotogramas de la película se proyectan sobre el cuerpo dorado de la modelo, que queda recortado del fondo drásticamente apagado.

Archivo 37.Fig. Fig. 622. Brownjohn,1964.La figura se maquilla íntegramente de dorado para dar la apariencia de superficie homogénea, plana, anulando los detalles del rostro, ya que su función es hacer de pantalla. La figura es el soporte que recibe la proyección.

Operación Trueno, *Thunderball,* 1965, es el proyecto que fijará la estética a seguir en los siguientes títulos de créditos de James Bond. *Thunderball* es el trabajo más influyente de Maurice Binder.

Las secuencias para esta entrada de créditos se rodó durante tres días en los Pinewood Studios; desnudos femeninos y hombres ranas aparecen en escena con diferentes efectos de burbujas y luces. La secuencia fue tomada en blanco y negro para después ser coloreada el agua en cada fotograma. Esto le permitió a Binder la libertad de experimentar con colores y efectos con figuras silueteadas que recuerdan en resultado, a la estética del recorte de las películas de Lotte Reiniger, pionera de la animación cinematográfica de siluetas.

Filmado en un gran tanque lleno de agua, nadan cuerpos desnudos a contraluz que a manera de baile acompañan el tema musical. Aparecen siluetas convencionales, a veces superpuestas que ocupan toda la pantalla, configurando bellas figuras y "modernos" encuadres.

Como ya se destacó, la silueta es una poderosa herramienta de estimulación sensual, a menudo son usadas para despertar el deseo sexual (streaptease fig.604). El célebre diseño de los títulos de *Thunderball - Operación trueno* en algunos países tuvo problemas con la censura existente en aquellos años. Lo desconocido porque no se muestra y que sólo se insinúa, desconcierta e hipnotiza al espectador y se carga de sensualidad. Esta seducción de siluetas de mujeres que flotan desnudas o semidesnudas será el motivo principal de estas secuencias. La acción, la tecnología y las mujeres bellas (007 es un mujeriego) serán las claves del éxito de la novela literaria de Ian Fleming que fue llevada al cine, consiguiendo un gran éxito popular durante casi toda la segunda mitad del siglo XX.

Archivo 38.Fig. 623. *Thunderball - Operación trueno,* Maurice Binder ,1965. Modernidad y seducción en los títulos de crédito de James Bond.

Fig. 624. Al contrario que en los créditos de *Dr.No* fig. 619, aquí la superposición de siluetas se hace a través de una mezcla sustractiva (resta luz) en la superposición de imágenes.
El contacto entre las siluetas produce una nueva forma definida por una superficie de mayor saturación. Dos capas se superponen dejando sutiles gradaciones y resaltando su condición de proyección plana.

La silueta guarda relación con la atracción sensual, al fomentar el deseo de reconocer las formas contorneadas globalmente y queda asociada con la estimulante versión de la forma que se percibe entre velos, casi oculta. La silueta encierra el valor expresivo de ver a medias, desde lo ambiguo, y permite quedar cautivo en el deseo de mirar lo que sólo queda insinuado, de ver aquello que no es público, que es aún una figura no dominada en su totalidad ya que oculta la información anulada en el dintorno que se muestra en sombra.

Las siluetas animadas a lo largo de las catorce películas donde Binder trabajó, son un excelente catálogo de usos de la silueta; figuras en contraste máximo, personajes silueteados a los que en ocasiones se les proyectan sutiles texturas, figuras degradadas por focos de luz, figuras que muestran detalles descriptivos que conviven con naturalidad con figuras planas que ocultan su identidad, siluetas seccionadas por el encuadre. siluetas enormes que ganan magnificencia en las dimensiones de la gran pantalla cinematográfica, etc.

Fig. 625. *El hombre de la pistola de oro. 1974*
En este proyecto se pone de manifiesto el uso de la silueta en su versión más sensual. Aparece una bailarina contorneando su cuerpo, recortándose en un fondo chispeante a modo del espectáculo de las bailarinas de nightclubs o gogós.

Archivo 39. Maurice Binder. Fig. 626. La figura se vuelve a tratar monocromáticamente para reconocer el cuerpo de la modelo como un todo unitario. A estas siluetas en *El hombre de la pistola de oro*, 1974, se le aplica un atractivo efecto visual al deformarse la figura por acción de las ondas producidas en el agua. La silueta aquí pierde sus definidos contornos por la vibración del plano acuoso que agrede a la constitución de la figura.

Fig. 627. *El hombre de la pistola de oro*, 1974.
Los contornos de las figuras tintinean por efecto de las ondas de agua o por chorros de agua sobre espejos o vidrios que enmarcan una figura femenina.

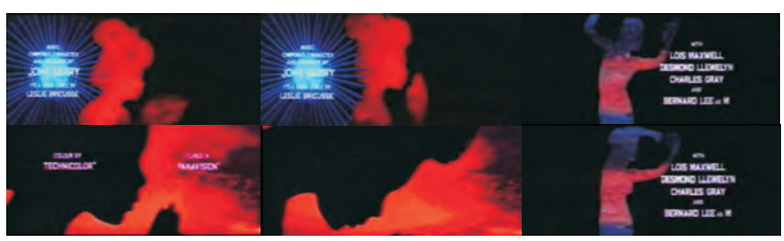



Fig. 628. *Sólo se vive dos veces*, 1967.

La silueta es una figura bidimensional que actúa de reserva de superficie contenedora de otra imagen. Sólo se registra la superficie plana de la modelo que queda rellenada por texturas de lava o humo. Realmente se trata de siluetas en negativo que dejan visualizar la secuencia filmada (actividad de un volcán) y que es colocada en la capa de abajo. El negro enmascara, tupe y ciega lo que se proyecta detrás. Son siluetas radiantes de contornos precisos debido a la baja intensidad de luz que desprenden . Archiv.

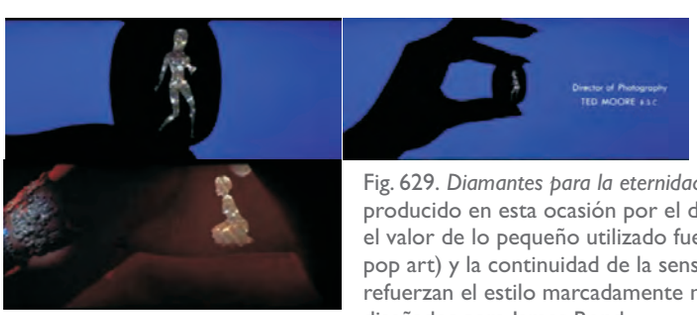



Fig. 629. *Diamantes para la eternidad*, 1971. La estética futurista de la silueta radiante, producido en esta ocasión por el destello ostentoso de las joyas, vuelve a aparecer; el valor de lo pequeño utilizado fuera de escala (influencia del asumido lenguaje del pop art) y la continuidad de la sensualidad de lo femenino, el felino y los diamantes refuerzan el estilo marcadamente machista del valor sensual de los títulos de crédito diseñados para James Bond.

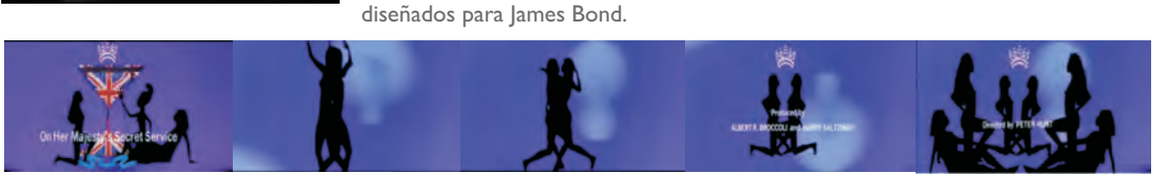
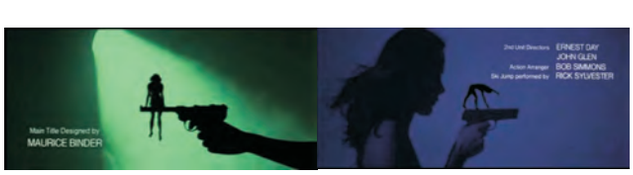



Fig. 630. *007 al servicio secreto de su majestad*, 1969. juegos de simetría en la composición del encuadre, siluetas fusionadas.




Archivo 40.
Maurice Binder.Fig. 631. Cambio de escala de las figuras. *La espía que me amó*, 1977.

Fig. 632. *Moonraker*, 1979. Posturas acrobáticas de cuerpos flotantes femeninos se recortan delante de un foco intenso que emula la luna llena.

Fig. 633. *Sólo para tus ojos*, 1981. La figura se filma detrás de un cristal transparente que recibe agua para difuminar la modelo (arriba). El perfil máximo de la modelo deja percibir la capa situada detrás de la cantante y a ésta se le añade una nuevo filtro de burbujas y agua. Estamos ya inmersos en la utilización del diseño por suma de capas tan de moda en la imagen actual. Archiv.

Archivo 41. Maurice Binder. Fig. 635 *Octopussy*, 1983. Proyecciones de siluetas de contornos que simulan los rayos infrarrojos. Sobre figuras vistas nuevamente en el umbral de la sombra se proyectan siluetas como si se tratase de tatuajes que recorren la geografía sensual de las modelos. Tecnología y sensualidad asociadas a 007.

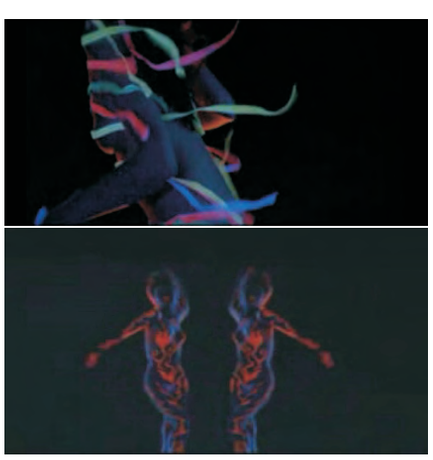
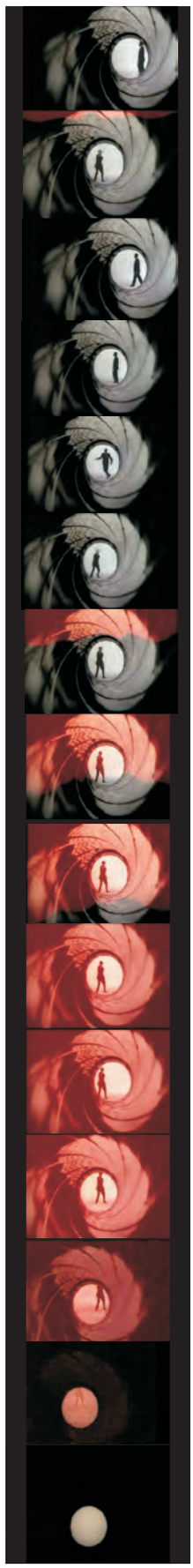


Fig. 636. *Panorama para matar*, 1985 Los nuevos colores ofrecen nuevos efectos. En la década de los 80 la nueva estética del *acid house*, de los colores iridiscentes y reflectantes aparecen para ofrecer una escenografía futurista. Panorama para matar, 1985. Siluetas en el umbraldiferencial de la visión se rellenan de manchas luminosas que proporcionan textura a la superficie.

Fig. 637. *Licencia para matar*, 1989. La exposición de la silueta que se dibuja siguiendo un movimiento. Siluetas a la manera del movimiento futurista y las experiencias fotográficas de Marey. Éste será el último proyecto de Binder para James Bond.

Fig. 634 Secuencia del famoso "cañón de pistola" en la película *Dr No*. El personaje silueteado queda encuadrado por el cañón de pistola que se funde en rojo tras un rápido duelo.
Si bien en algunas de estas secuencias de "gunbarrel" el actor se identifica mostrándose como una figura, en general predomina la idea de hombre silueteado que queda encerrado tras ser apuntado.



**Silueta contemporánea.**

Tras la muerte de Binder en 1991 Daniel Kleinman, coge el relevo en 1995 con la película *Goldeneye*. En esta nueva etapa Kleinman continúa con la estética binderiana, consolidada en las películas anteriores y que tanta aceptación tuvieron. Pero la llegada de un nuevo diseñador de otra generación formado bajo el influjo de las técnicas de producción de la imagen por ordenador provoca un nuevo planteamiento en sus proyectos. La década de los noventa significó la consolidación de la tecnología digital[1], ya que hacía posible la manipulación sin precedentes del color, la forma, el espacio y del tratamiento de la imagen en su conjunto.

Diseñador joven relacionado con el mundo de la publicidad y del video clip, elabora los diseños de los nuevos títulos de créditos para James Bond ya instalado en la revolucionaria Era Digital. La imagen digital trabajada desde el ordenador, amplifica los recursos y produce una atmósfera cargada de efectos asombrosos, visualizando figuras imposibles, nunca antes vistas en movimiento.

Los efectos visuales de Binder son revisados por Kleinman digitalmente, resultando ahora imágenes de una estética más sofisticada, diseños más rebuscados. En Binder la escena se rodaba en la oscuridad, valorándose la penumbra y los umbrales de percepción para rodar los cuerpos en silueta; se trataba de escenas metódicamente filmadas para conseguir atrapar el efecto pretendido (cuerpos que destilan modernidad). Binder debía recrear de alguna manera el fenómeno perceptivo de la silueta en un plató o diseñando a posteriori en la fase de edición, retocando los negativos o coloreando la película. En cambio, con la llegada del ordenador, el escenario se ilumina. La silueta está libre de su relación con el entorno en el que aparece. La figura se aisla utilizando un croma[2], para mostrar digitalmente la figura en silueta basta sólo con desearlo. La silueta, a estas alturas, es un concepto gráfico autónomo, libre del fenómeno perceptivo.

la silueta en su relación con el "croma".

El recorte de la figura en el tratamiento digital.

En estos últimos títulos de crédito la figura es antinatural, camaleónica; desprende luz intensa, es transparente o traslúcida, se derrite, aparece y desaparece, se superpone con asombrosa verosimilitud (tiene apariencia de efecto real). Dentro de la pantalla del ordenador la silueta se libera de las leyes perceptivas naturales y se transforma al antojo del diseñador. Todo ocurre a gran velocidad, todo ello sucede dentro de un espacio ficticio, en un espacio virtual, conviviendo al mismo tiempo varios efectos a la vez.

Explicándolo de otra manera, podemos decir que las siluetas de Binder eran trucos perceptivos mientras que en las siluetas de Kleinman se desafía la condición física de los cuerpos de las modelos, en una especie de, llamémosle así, orgía gráfica. Los medidos encuadres al realizar las tomas para lograr los efectos analógicos de los anteriores títulos creados por Binder, ahora son sustituidos por embriagadores efectos digitales, distorsionantes, que presentan una inusual figura. Una silueta remozada tras la irrupción de las nuevas posibilidades que aparecen al tratar la imagen haciendo uso de la tecnología digital.

1. Meggs Philip, Historia del diseño gráfico, Op. Cit., p 455.
2. Http://es.wikipedia.org/wiki/Croma.. El 'croma' (del inglés chroma key) es una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine y televisión como en fotografía, que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante ordenador. Esto se hace debido a que es demasiado costoso e inviable el recorte del fondo o personajes para completar frame a frame mediante rotoscopia.

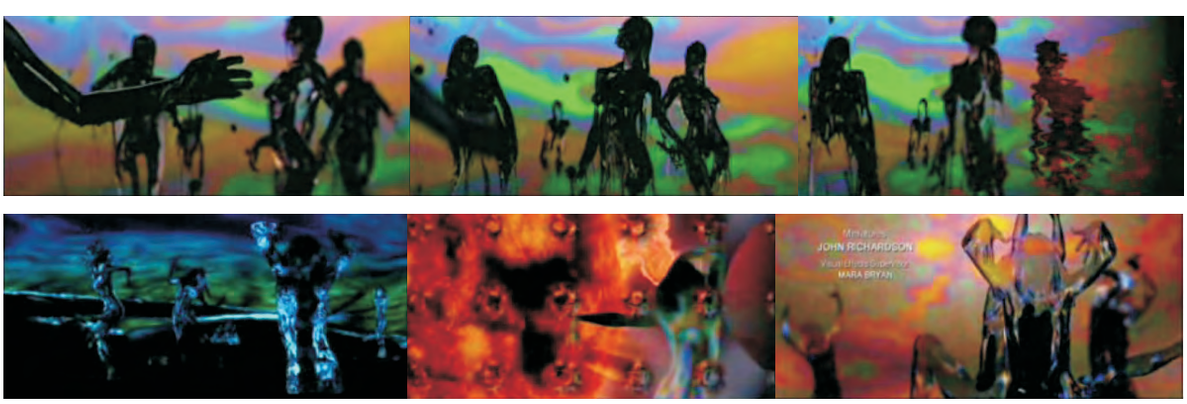
La nueva imagen hecha por ordenador introduce una silueta híbrida entre lo imposible o lo irreal, provista de texturas y colores nuevos para la historia de la imagen que, por contra, parece ser más real que antes, ahora la silueta se percibe con mayor nitidez que nunca. Se muestra desde cualquier perspectiva.

Con Kleinman en la era digital, La silueta es entendida ahora como el contenedor, como el lienzo que se tiñe de texturas que se mueven, que se mezclan para producir un universo gráfico de gran riqueza formal.

Con la entrada de mayor información visual en los fotogramas, las siluetas ceden la importancia a la elección del diseñador de fijar la atención en las originales texturas, basadas en distintos estados acuosos, gaseosos, sólidos... Manchas de aceite, llamas de fuego, transparencias, figuras cristalinas rellenan las figuras en este nuevo repertorio, en esta fiesta para el ojo del espectador.

Fig. 638. *Goldeneye*. Kleinman.1995.

Fig. 639. *El mañana nunca muere*, Kleinman, 1997




Archivo 42. Fig. 640. *El mundo nunca es suficiente.* Kleinman, 1999.

Archivo 43 Fig. 641 .*Muere otro día.* Kleinman,2002

En Casino Royal, 2006 hay un abandono al protagonismo de la silueta femenina y se apuesta por una silueta masculina fragmentada por las distintas superficies de color que presenta la síntesis de una figura. A medio camino, entre la definición de siluetas o recortables, estas figuras bidimensionales contrastan y conviven en un espacio contradictoriamente tridimensional.

Hay un claro abandono de la sensualidad en favor de la acción. Interesa en esta ocasión la síntesis, el esquema de la acción y la rotundidad de la superficie plana. Superada ya la fase de deslumbramiento, o del efectismo dado por las capacidades de diseño de la imagen elaborada desde el ordenador.

Usando la técnica de rotoscopia[3] las siluetas en la apertura de 007 son, por vez primera, entendidas como dibujos.

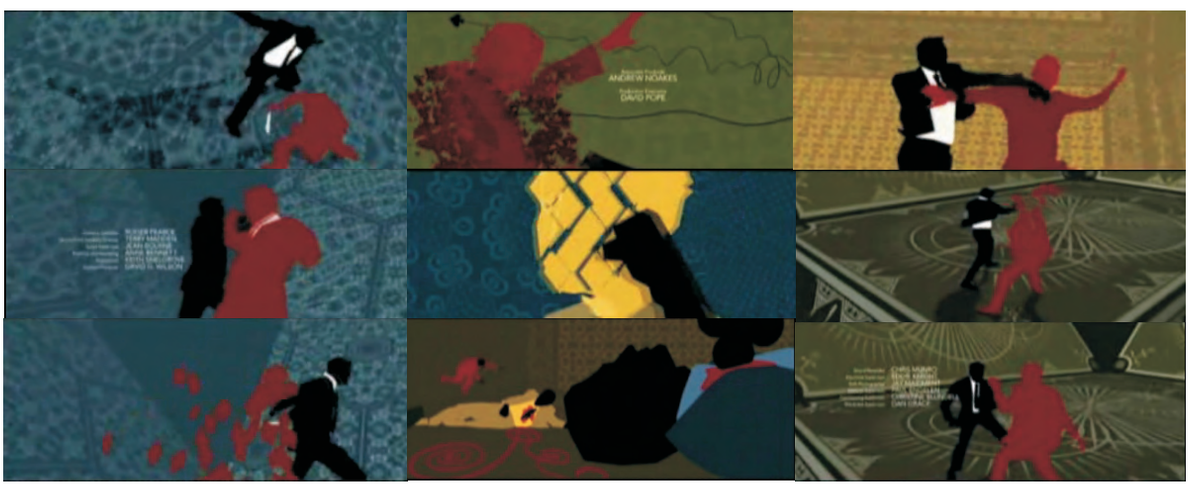


Fig. 642. En *Casino Royal,* 2006 Archivo 44 Daniel Kleinman

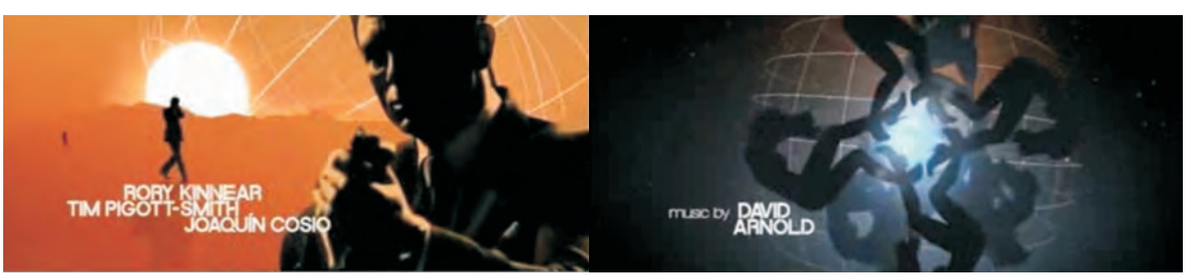



Fig. 643. Quantum of Solace, 2008. Archivo 45 Daniel Kleinman

Las siluetas en estos créditos de la última película de James Bond son diseñadas como imágenes gráficas, ya no se dan desde su relación inequívoca de la figura con el foco de luz al diseñar las siluetas digitalmente. Ahora se trata de siluetas gráficas, de dibujos o recortes bidimensionales, propias de una estética donde el diseñador propone desde criterios netamente compositivos. En los créditos de Quantum of Solace, se asume la estética del diseño gráfico contemporáneo que generalmente se reafirma en la proyección bidimensional. En esta entrada de créditos de la película las figuras son solarizadas, multiplicadas como recortes y se elaboran imágenes caleidoscópicas con ellas. Siendo un planteamiento gráfico más abstracto.

3. Http://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio. El rotoscopio es un dispositivo que permite a los animadores diseñar imágenes para películas de animación. Puede ser usado para animar siguiendo una referencia filmada en vivo. Pudiendo ser considerado un precursor de la técnica de captura de movimiento digital.

## 3.3. Nuevas tendencias en el cine: lenguajes híbridos.

El cine en la actualidad explora nuevos modos de expresión. Revisa su capacidad narrativa dejándose influenciar por otras formas de comunicar; los recursos narrativos en el lenguaje del cómic, su puesta en escena o la narrativa en la industria del videojuego son claras referencias de las ultimas tendencias en determinados filmes de cine de acción actual. Abriéndose así nuevas experiencias cinematográficas, de naturaleza híbrida, que contienen un lenguaje mestizo, contaminado por los recursos específicos de otras disciplinas visuales.

La industria cinematográfica y la industria del videojuego mueven grandes cantidades de dinero a finales del siglo XX y principios del XXI. Es sobre todo en el género de acción donde el cine mira de reojo a la estética de la videoconsola que cuenta con una peculiar puesta en escena; la repetición de la acción, la ralentización de la escena, la pausa, el giro de cámara a gran velocidad, ofrecen una nueva manera de contar... El resultado es una secuencia dinámica, irreal, pero muy efectista, de gran aceptación para el gran público, que se acostumbra a consumir imágenes sobrecodificadas. En esta nueva tendencia la silueta vuelve a tener notoria presencia.

Así la nueva manera de narrar una historia transgrediendo las convenciones narrativas del espacio-tiempo influenciada por la industria de los videojuegos y también por los renovados recursos gráficos alcanzados en el cómic (novela gráfica) a finales del siglo XX, generan un nuevo horizonte y una estética renovada para el diseño de la imagen en movimiento, y por ende para la imagen cinematográfica.

El cine también queda afectado por este nuevo escenario de lenguajes híbridos, que proponen otras maneras de narrar. En definitiva, lo que interesa ahora es la eficacia y velocidad al transmitir el mensaje, interpretando la realidad para lograr potenciarla, elevarla... Aparece un lenguaje mestizo que bebe de los distintos lenguajes gráficos de la potente cultura audiovisual actual. Las fronteras entre película y película de animación se diluyen.

En esta dirección de nuevas experiencias híbridas, de nuevos intereses experimentales donde se revitaliza el valor de lo dibujado se detecta una exaltación a la narración teatral. Se valora también la transgresión de la línea del tiempo. Se abandona la lógica de la temporalización de la secuencia para conseguir atraer y comunicar con mayor dinamismo (combinando la cámara lenta, con el tiempo real y el rodaje en cámara rápida; todo ello en una misma acción, se invierte la secuencia de los fotogramas para así contar la secuencia al revés, se congela la imagen para dar mayor énfasis a la acción...)

Asimismo, también queda evidente la influencia del discurso del cómic y en especial su cronometraje, en algunas experiencias de esta nueva corriente . En este nuevo contexto, la silueta parece mantenerse en vigor, siendo un recurso visual que continúa mostrando su cualidad intacta de ser reflejo de modernidad.

La depuración del mensaje, la simplificación del cómo se cuenta (intrínseco en la figura - silueta) está en sintonía con la rapidez y con el lenguaje sobrecodificado de principios del siglo XXI. En la comunicación visual y en particular en el cine, la silueta sigue aportando máxima rentabilidad...

Sirva el ejemplo de esta nueva estética una escena de *Matrix Reloaded,* Andy y Larry Wachowski , 2003. Para la puesta en escena se sustituye el actor real por un actor virtual en el enfrentamiento del protagonista con un grupo de clones fig.644. No es el doble quien rueda las escenas complicadas, ahora es el doble digital.

Fig. 644. En esta secuencia de Matrix Reloaded, los personajes son creados digitalmente para conseguir una puesta en escena más impactante, más dinámica, propia de un combate de videojuego, intercalándose con tomas rodadas con actores reales.

Archivo 45 Fig. 645. *Sin City*. Dirección de Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino.
Algunos fotogramas se mantienen según el original del dibujante de cómic Frank Miller.

Adaptación del cómic de culto, del guionista y dibujante Frank Miller[1], es *Sin City,* 2005. Esta película es otro ejemplo de los recientes proyectos que reflejan este nuevo interés por utilizar un lenguaje híbrido y renovar la narración cinematográfica. En esta ocasión centrado específicamente en las relaciones perceptivas de figura-fondo.

En *Sin City (*codirigida por Frank Miller, Robert Rodríguez y Quentin Tarantino) se exploran nuevas maneras de narrar. Se potencia el lenguaje sintético y es una atrevida propuesta que imita el plano de las viñetas de la famosa serie de cómic en cada encuadre de la película.

Un deleite para los ojos donde el juego de relaciones de figura y fondo, contraste de blancos y de negros, y la valoración de la sombra y de la silueta cobran plena importancia en cada fotograma.

Dos años más tarde, se estrena la también adaptación de otra novela gráfica de Frank Miller, *300*, dirigida por Zack Snyder en 2007. Esta exaltación histórica de la Batalla de las Termópilas entre las polis griegas, con Esparta y Atenas a la cabeza y el Imperio Persa en el 480 A C ,vuelve

1. el recurso gráfico y narrativo de la silueta es fundamental en la novela gráfica de Frank Miller. Analizaremos la importancia del concepto silueta en la gráfica de este autor en el capítulo siguiente *3.4 Análisis del uso de la silueta en el lenguaje del cómic*.

a poner de manifiesto el interés experimental en el cine por los lenguajes híbridos y sobre todo por la síntesis narrativa de la novela gráfica.

Bajo estos entusiastas intereses, la silueta se convierte en un recurso rejuvenecido en la gran pantalla. El encuadre cinematográfico se compara con la viñeta, los personajes son maquillados como si formaran parte de una representación teatral, los movimientos en los duelos a espada son más propios de la danza o de un ensayado número de acrobacia que un combate real. El cronometraje en la escena se manipula para lograr mayor atracción e impacto.

Parece ser que el cine, dentro de esta nueva tendencia, sigue admirando el potencial intrínseco de la figura en silueta. En *300* en muchas ocasiones los personajes se transforman en siluetas de gran plasticidad. Cada fotograma es rigurosamente tratado según los recursos narrativos de la novela gráfica para resaltar así su naturaleza teatral. Se valora la pose, la imagen significativa detenida. Con acento épico las figuras se tiñen de negro, para destacarse como siluetas, muy adecuadas para contar esta historia legendaria que no se aborda desde el punto de vista histórico, si no que se libera de la representación documental para ganar en espectacularidad y ser más una fantasía centrada en la estética del cómic que no una revisión de los hechos que narra la gesta de los trescientos soldados espartanos.

Archivo 46. Fig. 646. Fotogramas película *300*.

Fig. 646. Snyder. Esta secuencia de fotogramas destacados en los trailer de promoción de la película de *300*, muestran la acción a cámara lenta del empuje de los guerreros espartanos para provocar la caída del ejército persa al abismo del acantilado. Durante toda la película se percibe el deseo del realizador de mostrar las figuras en siluetas. Los personajes se sitúan casi siempre sobre un fondo abierto e iluminado que permita ofrecer un contraste de gran plasticidad. Tres días dura la Batalla de las Termópilas, sin embargo, en casi todas las escenas, la luz incide en las figuras ortogonalmente, como si se tratara de un eterno amanecer u ocaso... Lo que interesa es rodar con las figuras recortadas por la acción de la luz solar y destacar la silueta como recurso narrativo de gran valor, además de ineludible concepto para hermanarse con el lenguaje moderno del discurso del cómic. Las figuras en siluetas tienen vocación bidimensional, lo que permite una fácil asociación de las figuras en silueta de la película con las marcadas siluetas lógicamente planas que abundan en las páginas del cómic de Frank Miller.

Fig. 647. Viñeta original del cómic *300*.

La película, adaptación rigurosa del cómic original *300*, narra la historia con parecido ritmo al de las viñetas. El cronometraje en el filme se "estira" o se detiene siendo la banda sonora y la *voz en off* el vehículo que sirve como hilo conductor o como instrumento de enlace de estas secuencias "cortadas" (y cuyo resultado es similar a la lectura fragmentada, "moderna" del lenguaje del cómic).

Archivo 46.

Fig. 648. El joven futuro rey Leonidas da muerte a una bestia al comenzar la peliícula. El gigantesco lobo fuera del encuadre se presenta como una enorme silueta proyectada por su sombra (en realidad es una sombra arrojada). Se trata de una composición compleja. El animal queda fuera del plano del cuadro y la escena se entiende desde la interpretación del espectador; provisto ya de gran capacidad para saber leer imágenes codificadas.

Se entiende que el joven ha clavado su lanza en la mandíbula de su oponente por medio de la relación de la sombra arrojada con la figura fuera de encuadre. Con un mínimo de elementos se consigue un gran rendimiento en la comunicación del desenlace de la escena. Desde la síntesis se consigue mayor impacto. Compárese la exactitud de la viñeta del cómic con los idénticos fotogramas de la película.

Fig. 649. Correspondencia de la viñeta con el fotograma. La estética del cómic hace uso de siluetas parciales (siluetas que muestran pequeños detalles para resaltar aquellos elementos destacables de la figura). La estética de la novela gráfica y de su adaptación cinematográfica es de gran impacto visual, proponiendo un estilo innovador, a medias entre el teatro-cómic y el lenguaje cinematográfico.

Fig. 650. Comparativa del fotograma con la viñeta. Nuevamente el sol queda colocado ortogonalmente y por detrás de los personajes. Constante que plantea una apariencia teatral de todas las escenas en la película. El maquillaje de los actores resaltando los músculos es más propio de los cantantes de ópera que la apariencia natural. El concepto silueta se utiliza para potenciar la dramaturgia de la pose y construye una estética sobria y sintética.

Fig. 651. Las siluetas en el cómic son dibujadas para potenciar su capacidad de significación. Resultando figuras imposibles si se atiende a la incidencia natural de la luz sobre los cuerpos. En la viñeta se mantiene iluminado - coloreado la capa y el casco.

Fig. 652. Rasgos distintivos en el dintorno de la figura. La silueta no guarda relación con la lógica de la incidencia de la luz en las formas naturales. Representación de la silueta como entidad gráfica autónoma.

Fig. 653.En general la película es filmada en un estudio sobre un fondo neutro (croma) que permita colocar digitalmente los escenarios y "dibujar" las figuras, controlando los niveles de luz desde los programas de tratamiento de imagen digital. (GC, graphics computer).

Fig. 654. La fotografía en la película destaca por su diseño de claroscuros y por su afán por ofrecer pictóricos perfiles silueteados que a menudo son presentados a una velocidad menor para que se destaque aún más el carácter de la silueta. La película pretende mantener similitud con las viñetas originales dando protagonismo a las siluetas y retocando los fondos digitalmente con efectos de acuarela para el cielo o representando la sangre (fundamental en esta estética de esta representación teatral violenta) de manera bidimensional, como una ilustración.

Fig. 655. En la escena de la muerte del Rey Leónidas también se coloca el sol por detrás. Su silueta presenta su aceptación a ser sacrificado por la causa de la defensa de la democracia frente a la tiranía del Rey Jerjes. Su postura es la de un mártir, las flechas sirven para realizar un *fundido* en negro. La lluvia de flechas apagan la silueta que muere con dignidad, honor y sobre todo con mucha teatralidad.

Archivo 47. 300

Los créditos finales en *300* son un proyecto de gran interés para este estudio. Homenajeando al cómic, sólo se utilizan figuras en siluetas. Que muestra a manera de conclusión, la bidimensionalidad de las figuras y su impacto visual en relación con el cómic que ha sido adaptado. La silueta es por tanto el enlace entre estos dos lenguajes hermanados del cine y del cómic.

En el proyecto de los créditos finales destacan los recorridos que realiza la cámara. La imagen plana se recorre, aunque es una figura bidimensional, se percibe un delante y un detrás. Estamos frente a una nueva concepción de la 3 dimensión en la representación gráfica. A medio camino entre las dos y las tres, la llamada dimensión 2.5. Es decir, el espectador percibe la sensación de espacio, de movilidad espacial. Lo plano, aquello que es de una naturaleza estrictamente reconocida como una realidad bidimensional ahora participa y se muestra como objeto en lo tridimensional. Se puede recorrer. Siendo una nueva vía de exploración creativa. Nuevamente los medios abren nuevos intereses en la creación de la imagen. El trabajo por capas en los programas de edición de video actuales ofrece la posibilidad de recorrer, mover el plano, desplazarlo, superponerlo, girarlo espacialmente planteando un inusual modo de tratar la imagen. Lo que parece una imagen plana puede recorrerse como si se tratara de una imagen en perspectiva. fig. 656.

Archivo 48. Fig. 656. Película de créditos finales en 300. estudio de diseño Yu + co.

El lenguaje del cine y del cómic son lenguajes cercanos: narraciones figurativas, historias contadas a través de la imagen secuencial.

La exposición panorámica realizada en esta investigación, localiza el uso de la silueta en el cine y acaba en la íntima relación de éste con el lenguaje del cómic (novela gráfica).

En la última década aumentan las películas hollywoodienses basadas en los cómic. Los súper héroes son mostrados de manera convincente en estos últimos tiempos desde un tratamiento digital por la industria del cine. La técnica de los gráficos hechos por ordenador (G. C.) favorece la producción de películas como *Batman*, *Spiderman*, *Hulk*, *Los cuatro fantásticos*... Como ya es posible la recreación de cualquier planteamiento de manera económica y alcanzando gran verosimilitud en la gran pantalla, el cine mira con mayor atención el discurso del cómic.

Ejemplo destacado de la capacidad de recrear con asombrosa apariencia de realidad nuevos mundos en esta recién estrenada era digital es la película de *Parque Jurásico*, Steven Spielberg, 1993. Película que sorprendió al espectador mostrando dinosaurios con una abrumadora vitalidad, muy creíbles, que recreaban los animales desaparecidos en la era jurásica. La película, nuevo éxito para Spielberg obtuvo el Premio Oscar a los mejores efectos especiales. Además, en su tiempo fue la película de mayor éxito de la historia del cine. Hasta aquel momento, el gran público había visto dinosarurios (aunque efectos revolucionarios para la época, arcaicos para nuestros ojos) bajo la técnica de

animación *stop motion*[2] bajo la autoría del genial Harry Haussen, muy lejos de la aparente veracidad de estos nuevos dinosaurios.

Parece que el cine ha abierto una nueva tendencia, donde los lenguajes se mezclan con el objetivo de dotar de mayor espectacularidad a las imágenes y sobre todo en el deseo de comunicar con mayor dinamismo, en estos nuevos intereses iniciados en estas nuevas experiencias en el cine de acción, donde el concepto de silueta se sigue manteniendo vigente.

### 3.4 . Análisis del uso de la silueta en el lenguaje del cómic. La evolución de la silueta en Frank Miller.

Aprovechando la especial relevancia mediática conseguida por las adaptaciones cinematográficas de dos de sus obras, ya comentadas de *Sin City* y de *300* continuemos haciendo una reflexión sobre el uso de la silueta pero ahora centrándonos en exclusividad en la novela gráfica, analizando el uso de la silueta en el contexto del cómic.

Fig. 657. En estas distintas páginas de dibujantes de cómic, autores fundamentales como Will Eisner y Alberto Breccia se puede ver cómo el uso de la silueta en el cómic es un recurso recurrente desde su valor narrativo y compositivo. Las figuras en tinta negra permiten una lectura rápida de la acción en las viñetas y producen un interesante efecto visual, crean una combinación armoniosa de todas las viñetas que componen la página. Las siluetas en el cómic suelen dar dinamismo y atractivo compositivo a la estructura narrativa de la novela gráfica. Vuelve a estar presente los principios de la *belleza del notan* (ver p.249) En la estética del cómic, parece también importante el diálogo de equilibrios entre el fondo y la figura, entre el blanco y el negro.

2. Stop motion. Wikipedia. El stop motion, parada de imagen, animación en volumen o foto a foto es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En general se denominan animaciones stop motion a las que no entran en la categoría de los dibujos animados, ni en la de animación virtual.

Fig. 658. Selección de dos páginas de Hugo Pratt. Maestro en la utilización de las figuras de mancha negra, en sus composiciones es fácil localizar figuras descritas por siluetas, de esta manera consigue un estilo propio de dibujo para sus narraciones visuales que consiguen gran plasticidad y eficacia.

Fig. 660. Burne Hogarht, Tarzán. La vegetación del fondo que es mostrada aquí en silueta ofrece mayor profundidad al escenario.

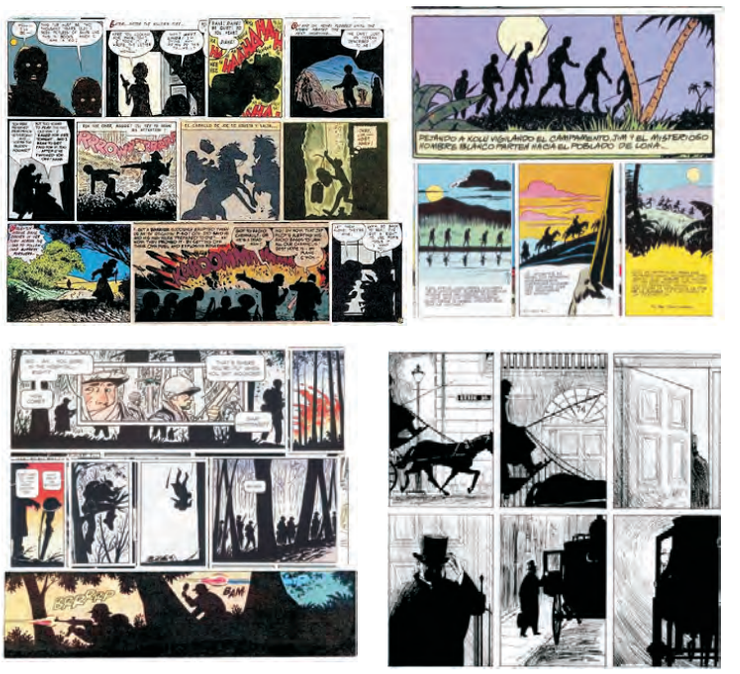


Fig. 659. Ejemplos de páginas con protagonismo en la composición de las viñetas del uso de la silueta como recurso compositivo y dinamizador de la acción de otros autores clásicos como Alex Toth, Alex Raymond, Joe Kubert y Allan More.

Ya hemos adelantado algunos ejemplos de siluetas en el cómic: siluetas en Astérix o Frank Miller (Sin City y 300).El uso de la silueta en la narración figurativa es un recurso habitual. Debido a que es la versión idónea de la forma para dinamizar la narración de la acción y como recurso gráfico para presentar las formas en el tercer plano eficientemente en la relación de gestión de la información en la miniatura de una viñeta y en la capacidad de proyectar sensación espacial (cercanía y lejanía) fig. 660. Burne Hogarth célebre autor clásico de cómic estadounidense, conocido sobre todo por la obra de *Tarzán* y autor también influyente por su labor docente con la publicación de varios manuales para el aprendizaje del dibujo, utiliza de manera intermitente el recurso de la silueta en su obra y también le dedica especial atención e importancia en sus publicaciones. En *Dynamic light and Shade*[1], Hogarth analiza y explica las virtudes de generar profundidad de campo y el valor comunicativo de las formas dibujadas en silueta.

1. Hogarth Burne, *Dynamic light and shade*, Watson-guptill Publicationes, New York, 2002.

Según Hogarth[2]las siluetas pueden expresar aparentemente distintos grados de luz. Aunque se tenga sólo el blanco del papel para comunicar el brillo de la luz, la silueta puede también sugerir diferencias en la cantidad o en el grado de mayor o menor intensidad de luz respecto a un determinado fondo aunque estén definidas sólo en un mismo tono de negro. Esto se debe a la relación existente, como ya se vio, con el color (clasificado según tono, saturación y brillo) que cada figura tiene con la zona o figura que está contigua a ella, contaminándola. (*1.15.4*).

En la fig. 661. La alta densidad de manchas que oscurecen la zona de enredaderas y demás plantas selváticas de la viñeta contrastan con la zona central, limpia y abierta de la escena. La figura enroscada de la serpiente aparece más brillante que el resto del conjunto de figuras debido a la que ésta tiene con el fondo. La figura de la serpiente queda completamente aislada y da la sensación de que su forma está más definida que el resto de las formas que rodean los bordes del encuadre de la composición.

Se produce una espacial sensación, Las plantas son más oscuras y la serpiente de apariencia más clara parece moverse en escorzo hacia el observador, parece trasladarse al primer plano, intenta dar la sensación óptica moverse hacia afuera del plano del cuadro.

En contraste con la fig 661 Anterior. La figura del leopardo en un árbol, fig. 662, es totalmente oscura. Casi todos las formas en la imagen se sitúan en un primer plano y sólo algunos dan sensación de definir la perspectiva: el rulo de la cola en escorzo y la superposición de las hojas en lo alto de la viñeta dan sensación de profundidad

En la fig. 663. Hogarth destaca en su reflexión los pequeños detalles fundamentales para completar la acción tales como las pestañas o el dedo gordo elevado del pie izquierdo. Y valora la sensación cromática que acompaña a la composición. La zona oscura en el primer plano se carga de la participación de nuestra experiencia perceptiva tiñéndola de tonos verdes, azules y violáceos mientras destaca el fondo iluminado, con presencia de amarillos y verdes en la zona del león .

fig. 664. Los tres estados de diseños de blanco sobre negro y negro sobre blanco produce un interesante efecto espacial. La cabeza iluminada se lee como el primer plano inmediato. Después se visualiza las siluetas de los leopardos corriendo contra el fondo blanco y finalmente como figuras en negativo aparecen en el último plano la vegetación de la selva. La viñeta cumple desde un punto de vista decorativo y funcional.

2. Hogarth Burne, *Dynamic light and shade, Op. cit,*, p. 16, 17.

Es interesante analizar ahora la evolución gráfica de uno de los autores con mayor éxito en el cómic de autor contemporáneo. Para así, convertirnos en testigos de cómo a lo largo de los años Frank Miller va descubriendo, en su propio proceso creativo, el valor y el potencial gráfico intrínseco en el concepto de silueta. Y atestiguar cómo el uso de la silueta es sinónimo de madurez gráfica en el proceso del aprendizaje del dibujo. Es cuando Miller quedó cautivado por los recursos narrativos de la silueta, cuando consigue plenamente el reconocimiento como novelista gráfico, destacándose como uno de los grandes artífices de la renovación alcanzada en el lenguaje del cómic.

Sumergirse en la obra de Frank Miller, es descubrir un proceso evolutivo marcado por la reducción de las formas que se dibujan. Es entrar en una investigación que es inherente a la eficacia de la imagen revisada en términos de comunicación.

Si realizamos un análisis de la producción de los cómics de Frank Miller participamos del descubrimiento progresivo que éste va encontrando en torno al valor del uso de la silueta desde el punto de vista expresivo y narrativo. Sus proyectos van encontrando el interés por usar la silueta como una imagen económica, de gran rentabilidad para contar historias, como recurso de gran atractivo visual y sobre todo como recurso que proyecta una declaración de modernidad.

En el cómic moderno las imágenes no deben acompañar al texto. *Las letras y las imágenes en el cómic se fusionan para dar un sentido que ni las unas ni las otras en solitario habrían conseguido*. [2]

Revisando las obras de Miller se destacan con facilidad las virtudes narrativas de las formas expuestas en silueta.

El primer trabajo de Frank Miller, *Daredevil* ,fig. 665-666, es una obra encorsetada por el estilo impuesto por Marvel que impone un dibujo homogéneo para toda la saga de superhéroes que esta editorial publica.

En esta primera obra utiliza un estilo clásico, tradicional, las formas son dibujadas con lentitud. El dibujo atiende a su versión más estática; llena de detalles. Miller en esta obra temprana busca un realismo, se trata de una representación demasiado preocupada en la descripción visual, en ilustrar el texto. Los dibujos elaborados con líneas claras son "leídos" con lentitud. Aquí la silueta sólo es usada en su relación con el foco de luz, es decir, cuando aparece una silueta ésta vendrá dada por su relación con la luz; esto es, dependiendo de la iluminación propia de la escena a la que pertenece. La silueta es un

2. *Frank Miller:El arte de Sin city,,* Norma editorial, Barcelona, 2003. Introducción de R. C. Harvey, Cuando menos es más, una ciudad entera...,

recurso usado en esta primera serie del autor de manera muy casual, su utilización por este dibujante aún novel pasa desapercibida.

fig. 665. Selección de dos páginas de Daredevil, Marvel comics, 1983. En estos primeros trabajos Frank Miller aún no ha descubierto las potencialidades expresivas de la silueta. Son láminas de dibujo lento y de figuras realistas. El autor anda preocupado por sus habilidades como dibujante. La silueta aparece como recurso de manera intermitente.

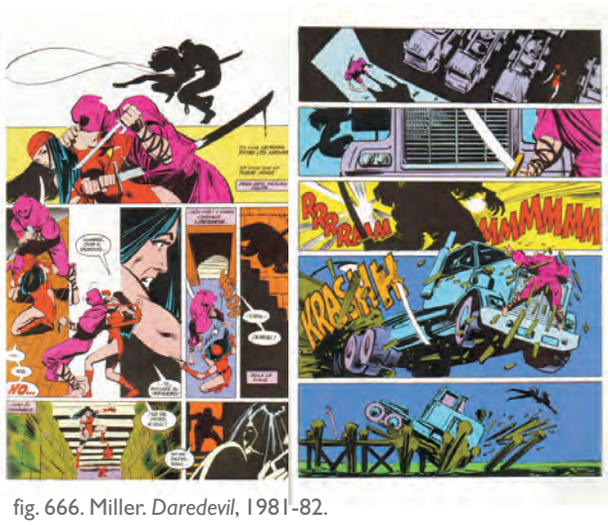


fig. 666. Miller. *Daredevil*, 1981-82.
Ejemplos de páginas donde aparece la silueta como elemento dinamizador de la secuencia. El ritmo de lectura se hace más rápido además de ganar en atractivo compositivo.

Rotura de la monotonía visual en la composición de página.

Al abandonar Daredevil y al conseguir desprenderse de las imposiciones de la editorial americana, Miller se adentra en el cómic independiente. Lo que le permite realizar las investigaciones personales acerca de los recursos propios de la narración figurativa y aportar un dibujo más arriesgado, iniciando una personal investigación centrada en la verdadera naturaleza del cómic como medio de comunicación visual; realizando un análisis sobre los recursos propios de este singular lenguaje, iniciado ya sobre todo en las renovadoras obras de Will Eisner o Hugo Pratt, autores también determinantes en la historia del cómic.

A medida que Frank Miller (dibujante y guionista) va cogiendo experiencia, su dibujo va poco a poco reduciéndose, sintetizándose y las figuras paulatinamente van adquiriendo un mayor grado de abstracción y de simplicidad. Se van desinhibiendo y cobrando autonomía desde el punto de vista gráfico. Sus páginas se van convirtiendo en excelentes lecciones sobre las posibilidades comunicativas que ofrece la representación de las figuras desde las siluetas.

La silueta se convierte entre proyecto y proyecto, en el recurso esencial de su obra, y así se va forjando poco a poco su personal lenguaje. En sus indagaciones artísticas, la silueta y las figuras de contrastes extremos, van interesando cada vez más al autor, mostrándose un proceso evolutivo lógico que va encontrando en las formas silueteadas la posibilidad de alcanzar mayor eficacia y expresividad para sus propósitos narrativos.

La insinuación gráfica, aquello que se muestra sin verse en su totalidad, gana interés en el dibujante moderno. Economizar los medios y destacar la inmediatez en la comunicación va ganando espacio en el lenguaje del cómic moderno. Este asunto alcanza gran madurez en los últimas décadas y quizás sea el maestro Hugo Pratt uno se máximos represenstantes. Fig 658.

Las formas silueteadas son de rápida lectura. Hacen que las figuras sean más dinámicas, "leídas" con rapidez . A esto hay que sumarle que el cómic, ante todo, es la narración de una acción. La narración de la acción es mostrada como una sucesión de imágenes significativas que exponen un determinado hecho. La viñeta debe ser evaluada como parte integrante de una secuencia, de una unidad narrativa; secuencia que además está insertada dentro de una página. Por ello, la silueta también es un recurso gráfico que sirve para romper la monotonía visual en la composición de la lámina. Como gran superficie que se recorta en negro, la silueta plantea un contraste que potencia el ritmo y mejora la estética de la página. La visión de toda la página (que generalmente está provista de varias viñetas) se compone de equilibrios entre superficies pesadas (zonas negras) y superficies ligeras (espacios vacíos, blancos...).Desde el punto de vista compositivo, los pesos y tensiones visuales en el diseño de página de un cómic comporta gran importancia y siguiendo este criterio, las siluetas aparecen como elementos compositivos claves. Volviéndose a destacar el concepto de belleza del notan, ídem Fig.433.

Fig.667.A,b y c. Frank Miller, *Ronin*, 1983.

La silueta milleriana va ganando madurez y va descubriendo su verdadero potencial. A medida que Frank Miller va consiguiendo mayor libertad creativa y experiencia, las figuras quedan silueteadas a menudo con independencia de estar obligadas a mantener coherencia con la luz que recibe. Las figuras quedan liberadas de los cánones naturales para ser ante todo un elemento gráfico que adopta una apariencia en función de su capacidad de significación y no como en general venía siendo hasta ahora, siguiendo la lógica de la incidencia de luz en los cuerpos naturales. Cada vez con mayor asiduidad Miller muestra los personajes únicamente desde su silueta. Y aumenta el deseo de mostrar a los personajes que aparecen en la viñetas como esquemas expresivos, como figuras de rápida lectura y de gran atractivo visual. Percibiéndose un lenguaje más moderno y consiguiendo diseños de páginas más personales y de mayor impacto. Hay gran diferencia entre las siluetas que dependen de su condición de estar ligada a la sombra y el concepto de silueta contemporáneo. Ahora las siluetas son conceptos abstractos que sorprenden, que estimulan al ojo, que lo confunden, que juegan con la madurez perceptiva del espectador, acostumbrado a degustar, a causa de la contaminación de los mass media, gran cantidad de imágenes de alta codificación. Y ese cúmulo de propiedades experimentadas, de apariencia abstracta y ambigua que se va dando en la imagen moderna se encuentran en el lenguaje gráfico de Frank Miller. El ojo del espectador se "hace adulto", el observador popular tiene una mirada especializada.

La selección de páginas mostradas en la fig.667, ilustran el abandono del estilo impuesto por Marvel (fig. 665-666). En la obra de *Ronin*, 1983, la línea es más expresiva, perdiendo nitidez en favor de una atmósfera más oscura. Útil para lograr con acierto el ambiente tenebroso que solicita el mundo futuro, desde donde se relatan los hechos de esta historia de ficción. Tramas, sombras y texturas de color negro tiñen las páginas de *Ronin*. Las formas dibujadas de alto contraste aparecen a menudo y es desde esta entrega cuando se vislumbra la apuesta de Miller por la silueta como recurso narrativo en sus cómics.

En su siguiente trabajo *Batman, El señor de la noche*, 1986, el autor sigue reflexionando acerca de las posibilidades expresivas del género del cómic, consiguiendo un particular lenguaje narrativo. En esta obra de 1986 se detecta una madurez superior a las obras precedentes si atendemos a las estrategias adoptadas en la composición de las viñetas. En este trabajo se potencia la composición dinámica en la maquetación de las páginas, esto es: en el diseño de la rejilla compositiva que engloban las viñetas, se cambia

constantemente de tamaños y número de ellas, rompiendo con la correspondencia geométrica y lineal de la estructura de las viñetas de cada página; trabajando sin una plantilla preestablecida para diseñar la mejor opción compositiva en cada unidad secuencial...

Todo con el objetivo de lograr un mayor impacto y una mejora en la expresión del mensaje que se propone. Por otra parte, el uso de la silueta empieza a ser notable en esta revisión, en esta versión particular de este afamado superhéroe. En esta nueva serie de Batman, las figuras a menudo quedan "recortadas" por un fondo claro y empiezan a desligarse de su relación con la luz. Las figuras son esquemas planos muy útiles para conseguir páginas de impacto.

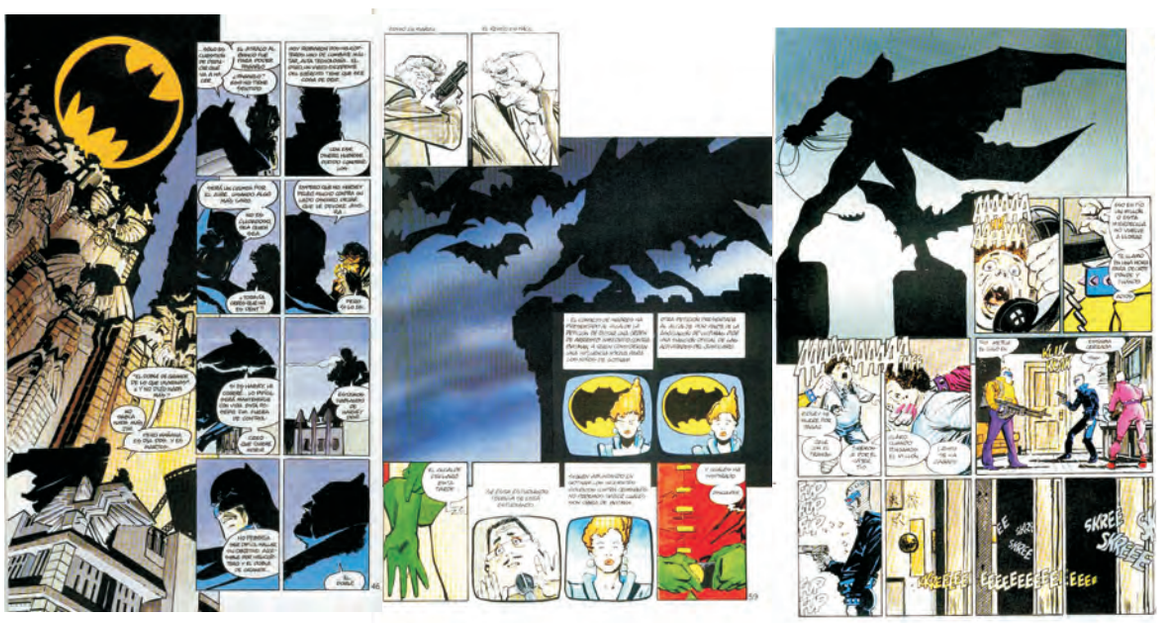


Fig. 668. *Batman El señor de la noche*, 1986. Frank Miller y la adquisición de una nueva silueta.
El valor de la síntesis y de la mancha en el cómic.

Frank Miller comienza a encontrar y explotar las cualidades gráficas y comunicativas de las formas en silueta y queda cautivado por completo con ella. Señalando a la silueta como un elemento gráfico muy valioso para este reciente arte visual.

En la fig. 669 se percibe el personaje silueteado al que se le añade su rasgo identificativo (cara vendada) comportándose ésta como una figura imposible, como ya se vio en pp. 327 -333. La silueta empieza a ser utilizada por el dibujante como concepto, el uso de la silueta se desliga de ser un problema de luz y de sombra. Ahora, para el dibujante contemporáneo, la silueta es una opción expresiva de representación abstracta de la realidad.

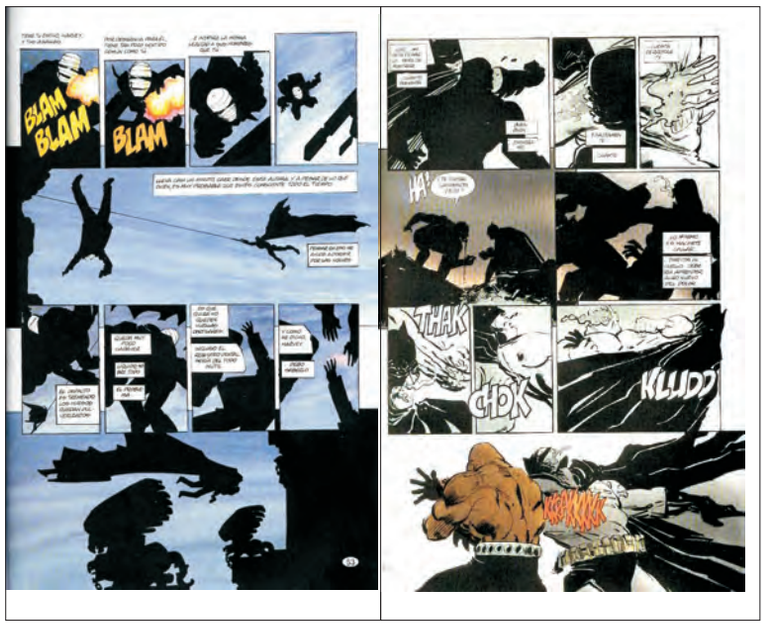



Fig.669. Miller. *Batman el señor de la noche*.Siluetas autónomas, se desligan de su relación con el foco de luz.
Los personajes se proyectan en grandes masas negras bidimensionales, soportando una depuración formal. Se juega, como lo hace el lenguaje artístico, con la presentación de la forma desde la ambigüedad y con la capacidad del lector de reconocer y anticiparse al significado de las imágenes sintéticas y abstractas que comparten y se reconocen en un mismo contexto.

Después de *Batman*, Miller continúa su producción con una obra de gran formato. Un trabajo donde las grandes panorámicas de batallas heroicas relegan el argumento a un segundo lugar, donde las siluetas se expone, como vimos en el apartado anterior, en estas magníficas batallas entre el ejército Persa y Griego que fueron llevadas al cine.

En *300* , las siluetas también continúan siendo un recurso expresivo para la presentación de las escenas de la historia. Esta obra es coloreada en tonos ocres y tierras con predominancia de las sombras lo que propicia el encuentro sobre todo en los planos lejanos de siluetas... Pero debemos insistir en la idea de que ya las siluetas aparecen sin tener un relación con el foco de luz, ahora se recurre a la silueta desde su valor comunicativo.Miller parece ensimismado con las posibilidades narrativas de las siluetas que como perfiles de gran pregnancia se adecúan cómodamente a esta historia épica contada desde un punto de vista teatral.

Fig.670. Miller. Ejemplos de páginas de 300 donde destaca el uso de superficies en negro. Rotundos perfiles silueteados para ofrecer imágenes de gran impacto. El abuso del negro y del perfil recortado trae a nuestro recuerdo el arte de la cerámica griega, aquellas figuras negras que narraban y decoraban las vasijas en la representación de los mitos clásicos. (Pag)

Pero quizás la obra más relevante desde el punto de vista de la aportación al uso de la silueta en Frank Miller es la serie de *Sin City*, comenzado en 1991, trabajo que simultanea con la creación de *300* donde se afirma todo lo conquistado por Frank Miller en cuanto a narración desde la silueta. En esta última serie del autor, se realiza un profundo ejercicio de exploración gráfica. Cautivado por las posibilidades expresivas de la figura plana, la síntesis, las relaciones figura - fondo, la abstracción formal en esta obra entrega un enorme repertorio creativo en torno al uso de la silueta. Cada página de Sin City se convierte en un laboratorio visual, donde la figura es evaluada desde su capacidad significante, operando gráficamente y haciendo uso de los elementos mínimos Diseñando una estética narrativa novedosa en el cómic.

Miller en *Sin City* elabora las historias en blanco y negro para destacar su dramatismo y su fuerte carácter expresionista. Centra la atención en los espacios positivos y los espacios negativos de las formas, presentando una gran madurez gráfica, proponiendo juegos perceptivos en torno a la relación figura - fondo. Elaborando interesantes muestras de las posibilidades descriptivas, bajo mínimos de la figura: siluetas convencionales, abiertas, parciales, inundan las viñetas. Estudia la figura para representarla en una interesante operación de reducción radical. Lo que interesa ahora es el arte de omitir sin que se deteriore la función narrativa de la imagen y el juego perceptivo de deleitar al espectador con el diseño de figuras propias del mestizaje y libertad de la imagen contemporánea. El contorno de los personajes se abre a veces, la figura como en el Barroco se muestra parcialmente, el claroscuro y la fusión de las formas, la simultaneidad de lo activo y lo desactivado, en ocasiones nos sitúa en un reto visual. Es contar bajo mínimos, depurando el dibujo, decidiendo qué es mostrado en negro o en blanco, qué perfil de la figura queda abierto o cerrado. Sus atenciones se centran en lograr una imagen dura, de impacto, en sintonía con el argumento del guión.

Fig. 671. Figuras de contorno abierto, fusionadas, en positivo y negativo, obsérvese la mujer con espada que se fusiona con el hombre con gabardina en la viñeta superior.

fig. 672.Simultaneidad blanco y negro en la presentación de la figura.

El estilo barroco en Sin City plantea figuras efectistas capaces de retar la capacidad de lectura del espectador. El continuado cambio que se produce de zonas en positivo y negativo en la presentación de la figura según caprichosa conveniencia gráfica, zonas de claridad u oscuridad con independencia a una implicación lógica de la luz en el sombreado de los cuerpos resulta en esta serie un diseño laberíntico. Apto para un espectador contemporáneo acostumbrado a completar la figura, a cerrarla mentalmente en un perfil definido aunque no se contornee o a interpretar el mensaje ausente. La silueta, el recorte es travieso, ya es un signo autónomo. No depende de ninguna norma luminosa. Es blanco o negro según el antojo del dibujante que se recrea en el diseño de mínimos desde la codificación compleja de la forma.

Fig. 673. Miller.Silueta abierta y en negativo.

Gracias a la Ley de cierre, en las leyes de percepción visual de la Gestalt, comprendemos esta silueta.
Silueta abierta donde el fondo o espacio en negativo participa en la definición de la forma. Ídem concepto de silueta-figura en el barroco.
Es silueta a la vez que sombra. Miller propone un constante juego perceptivo de luces y sombras, de siluetas abiertas que estimulan al observador, creando una estética original y sin precedentes en la historia del cómic. En la modernidad, la participación de la silueta llega a codificar la figura en términos de blanco y negro, presentando figuras incompletas, de una cierta abstracción. La claridad de lectura de una figura en silueta se va desplazando hacia el virtuosismo y atractivo de figuras enigmáticas.

silueta y ley de cierre.

Fig.673 Superficie máxima de la figura sin apenas detalles se percibe como un todo unitario, como un recorte plano. Pero esta sensación queda discutida por la incorporación de la figura de los negros que definen ciertos detalles (pliegues en la gabardina del personaje, el pómulo en el rostro...) Que hacen que esta figura se entienda como una silueta abierta, una figura mixta.

En estos ejemplos vemos figuras con una definición visual compleja. Partes de la figura se definen como silueta, otras muestran detalles en el dintorno necesarios para identificar o dar expresividad a los personajes. Aunque de manera intermitente Miller en *Sin City,* presenta detalles dentro del dintorno o deja el contorno abierto de las figuras para definir de manera insinuada algún elemento de valor para la identificación del personaje. Se trata de siluetas parciales.

Fig. 674.Miller. Silueta abierta. Hogarth plantea esta representación en su Dynamic light and shade, como figuras de luz mínimas. Frank Miller dibuja el cuerpo de una mujer
en el umbral diferencial sólo por mediación de unos brillos que actúan de línea de contorno abierto.

Fig. 675 y 676. Miller. El balance equilibrado de blancos y negros en Sin City es una constante. El *notan* como concepto de belleza, en la última propuesta de Frank Miller se activa. Generalmente son siluetas parciales, figuras que necesitan una lectura pausada que se recrea en el efecto visual de competencias entre figura y fondo, juegos visuales de invertir zonas en on u off. Son figuras que se entienden un poco más lentas cuando el observador las mira ya que tiene que hacer a menudo un esfuerzo por descifrar la imagen. La mirada del observador ya está muy avezado en la lectura de las imágenes modernas que invierte, abre o diluye los límites de la figura.

El ejercicio artístico de Sin City es un reto visual, una caprichosa manera de contar historias de contenido violento, con un a estética exagerada, propia del lenguaje del cómic. Con un estilo confiado a los intereses modernos del "menos es más" y a la revalorización de las sombras, de potentes claroscuros, para narrar estas historias. El resultado tiene un ligero recuerdo a las xilografías del movimiento expresionista y las tintas planas japonesas. Se trata de un travieso juego perceptivo de blancos y negros , de decisiones de mostrar u ocultar información visual en el diseño de la composición. Miller se entrega con entusiasmo a investigar en torno a las capacidades expresivas de los claroscuros en estas fantasiosas y agresivas historias que ocurren en su "ciudad del pecado".

Presentando imágenes de contraste máximo, abundan las siluetas,, pero aquí son antinaturalmente abiertas Son siluetas más atrevidas, que se presentan al límite de ser comprendidas por el lector. Los contornos, en esta gratificante experiencia gráfica, no se dibujan para que la superficie quede abierta y se elimine así la distancia entre el fondo y la figura, o lo que es lo mismo, se prescinde de la clara separación de lo que está dentro o lo que está fuera. Aislamiento clave para el concepto de silueta convencional. Y generalmente se mantienen aquellos detalles localizados en el dintorno de la figura que sirven para contraer la figura (darle corporeidad, o bien son útiles como elementos expresivos). Esta manera de proceder ralentiza en muchas ocasiones la comprensión de las figuras, a veces son como acertijos para el ojo. Pero cuando son entendidas o descubiertas, el ojo agradece la original manera de mostrarse. El observador se regocija en la contemplación novedosa de la figura, disfruta del descubrimiento.

Las figuras se recortan con brusquedad del fondo que la sostiene o al contrario, Miller diseña un estilo nuevo que plantea una incómoda frontera de relación confusa, entre lo que es fondo y lo que debe ser identificado como figura, recordemos los términos de Gombrich de encendido y apagado (p.44). El lector en casi todas las viñetas debe descifrar la imagen, debe recorrer las grandes masas de blanco o de negro para reconocer la figura. La silueta aquí no es usada tanto como un recurso de eficacia y rotundidad, de rapidez de transmisión para la lectura si no que es un recurso compositivo, que debe ser evaluado, escrutado

Fig. 677. Miller mantiene la visualización de las tiritas que recorren todo el rostro del personaje. Imposible de visualizar según los cánones de percepción visual natural, éstas se mantienen para lograr mayor expresividad y capacidad significante del individuo.

Fig. 678. Es asombrosa la capacidad del observador de identificar o leer el contenido de una imagen. El cerebro reconoce el hueco en blanco y la semicircunferencia con la imagen significante de estar dentro de un coche. Analizamos la imagen y buscamos un signo que nos sitúe y nos dé la significación de estas superficies planas yuxtapuestas.
Esta lectura lenta se agiliza si vemos la viñeta junto a la que la precede que sitúa con mayor facilidad la escena en el interior del automóvil.

Las siluetas cobran sentido en su secuencia, es decir, en ocasiones Miller ofrece el significado de esas manchas - siluetas a través de la información ofrecida en viñetas anteriores lo que le permite adoptar un grado de abstracción mayor. El cómic se expresa con imágenes concatenadas. Las figuras se explican desde la imagen que le precede, complementándose unas con otras. Para ser identificadas necesitan de una determinada información contextual previa. A veces las siluetas encerradas en su encuadre y aisladas de su secuencia se convierten en dibujos indescifrables. Es interesante este apunte según se vio al comenzar este estudio, la silueta es silueta cuando se descodifica el mensaje, cuando reconocemos aquello que miramos lo registramos como una forma, lo convertimos en silueta; ejemplo de esto último serían las manchas de humedad que proponía Leonardo para el estímulo de la fantasía o las manchas del test de Rorschach.

Se abandonan las normas perceptivas en favor de potenciar la expresividad de la imagen y la eficacia narrativa. Las figuras son vistas en sombra, en silueta, mientras se mantiene la información relevante de los personajes (las batas de médico de un blanco radiante, el uniforme del policía, el vendaje del enfermo y las gafas de los doctores...)

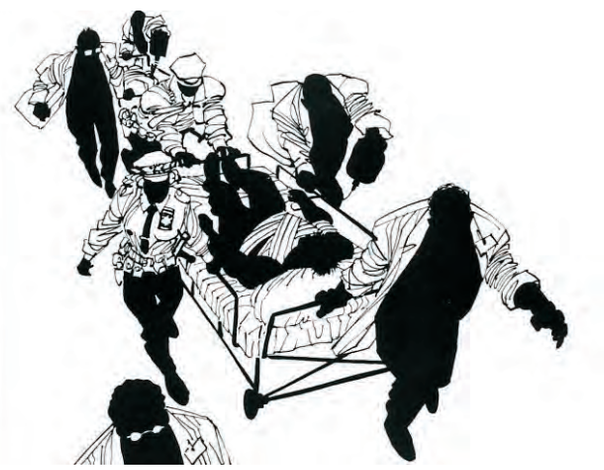


Fig. 679.Esta viñeta expone con claridad cómo la silueta es transformada para conseguir un mayor valor significante. La silueta sitúa la figura y recibe los detalles esenciales en la narración de la acción. El resultado es una figura mixta, mitad silueta, mitad representación lineal convencional. Un lenguaje híbrido, contradictorio de gran atractivo visual, reflejo ya de la superación de la silueta entendida convencionalmente. La gráfica contemporánea transgrede las leyes perceptivas, la representación queda libre de toda norma.

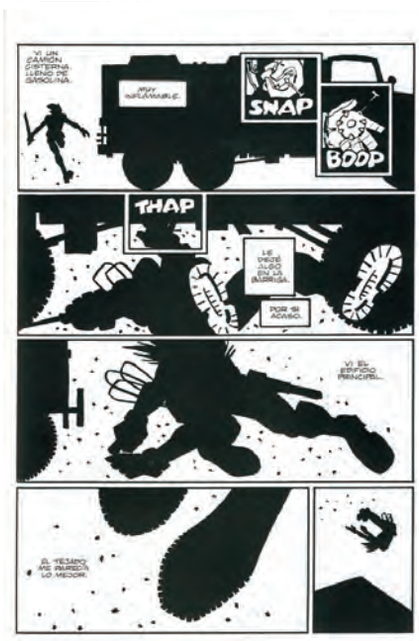



Fig. 680. La comprensión de la figura en silueta en *La ciudad del pecado* a menudo se consigue por medio de la suma de viñetas, es decir, gracias a que en la secuencia las figuras se complementan unas a otras y se van comprendiendo conjuntamente. Si se aislan las figuras y se sacan de contexto, muchas tendrían dificultades en ser descifradas por el observador. En *Sin city* las figuras representadas desde sus mínimos se identifican con una cierta lentitud.

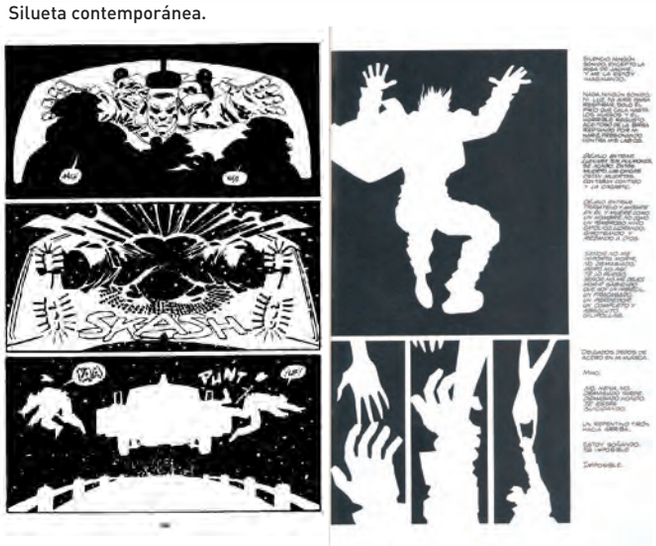



Fig. 681. En *Sin City,* Miller presenta un trabajo lleno de dificultad técnica donde las siluetas son tratadas tanto en positivo como en negativo en una misma secuencia fig. y fig  Dentro del coche las figuras son silueteadas en negro  y cuando son expulsadas del vehículo se presentan en blanco sin perder su identidad, resaltando la conclusión de la acción (los ocupantes son expulsados del vehículo).

Fig. 682. Miller. Por otro lado es interesante observar la yuxtaposición o solape de las siluetas de las viñetas dibujadas en la fig.. En esta secuencia las manos son  presentadas en primer plano silueteadas y quedan soldadas mostrándose como una única forma. Aunque se percibe una única figura percibimos por separado los dos brazos de los personajes que actúan. Los brazos fundidos en uno, son descifrados por el espectador como dos cuerpos independientes que representan un movimiento de rescate. La figura de una mujer en la última viñeta de la página, evita que la figura del hombre caiga al vacío. Esta última imagen es posible entenderla, al igual que la fig. dentro de su contexto.

Fig. 683. Miller. Las siluetas en negativo tienen un factor sorpresivo para el observador ( ver pag. siluetas radiantes, llenas de luz) y además son figuras que se descifran con un poco más de dificultad ya que al fusionarse con el fondo también blanco se "desparraman" por la página. Si la viñeta no tiene la línea que delimita el marco, el blanco ahora como zona activa se iguala al fondo blanco inactivo de la página.

**Silueta y los juegos perceptivos en el recorte de la figura: contornos abiertos, siluetas discontinuas, mixtas, positivas y negativas, incompletas. La utilización "barroca" del concepto de claros-curo en la proyección de la silueta.**

Fig. 684. El corpulento personaje silueteado muestra una cruz identificativa en el pecho y los contornos abiertos, en cabeza y la mano derecha, partes que son dibujadas por el  "espacio negativo". En la experiencia gráfica de Sin City proliferan las siluetas mixtas.

Fig. 685. Los contornos de la silueta quedan abiertos (parte posterior de la cabeza y las arrugas de la gabardina en la zona de la espalda). La silueta se mezcla con el fondo, se define junto a él. Consiguiendo un vibrante juego de figura - fondo. Las figuras en *Sin city* necesitan continuamente ser interpretadas, completadas.

Fig. 686. En esta viñeta Miller propone sólo en silueta-sombra parte de la cara, el brazo, la mano y la pistola que porta el personaje. Siendo una silueta parcial. Dibujo alejado de cualquier lógica en la aplicación de las sombras. Son imágenes imposibles de percibir en la realidad.

La verdadera apuesta de los dibujos de Miller en este personal serial de novelas gráficas, es la utilización de la silueta abierta, mixta, proliferación de figuras presentadas en negativo y siluetas parciales. Como destaqué con anterioridad, las siluetas que diseña no son puras y netas siluetas ya que comúnmente deja los contornos de la figura sin dibujar, resultando una silueta inacabada, abierta en alguno de sus límites, produciendo una silueta mestiza que se conecta con el fondo material de la hoja de papel que soporta la imagen. A menudo, las siluetas se dejan abiertas hacia la inmensidad del blanco del papel. Además, Frank Miller desafía a las leyes de percepción visual incorporando en el interior de las siluetas objetos que identifican la acción o al personaje.

La trayectoria creativa de Frank Miller manifiesta el interés, la aceptación y la madurez del uso de la silueta. Autor sobresaliente destaca el valor de la silueta para la comunicación y señala la oportunidad de atraer al espectador desde el control del recurso gráfico de silueta y las propuestas gráficas que son derivadas de ella. Tales propuestas y logros significaron, como se vio en el capítulo anterior, que sus novelas fueran llevadas al cine.

## 3.5. Camuflar la silueta.

### 3.4.1. Batman el superhéroe que se apropió de una silueta. El poder del hombre disfrazado.

De todos los superhéroes el personaje de Batman parece ser el más complejo. Batman es un hombre disfrazado que lucha por imponer orden y justicia en las oscuras calles de Gotham. Atormentado por su pasado Bruce Wayne (Batman) es un multimillonario que vela por la seguridad y se convierte en un justiciero.

Gran parte de su poder reside en su asociación visual con la figura de un murciélago. Batman potencia el gran valor que tiene para el superhéroe mostrarse en silueta. El personaje de Batman se apropia de una silueta (obtenida por medio de un disfraz) para sembrar el miedo a sus enemigos y misterio a desconocidos. No tiene superpoderes, es humano. Sólo cuenta con habilidades atléticas y alta tecnología, pero sobre todas las cosas lo más importante es la recreación a través del disfraz de una amenazante silueta de murciélago.

Su vestimenta busca la similitud con este misterioso animal de la noche. Busca una manera de ser percibido que intimide a delincuentes y villanos. Batman es un personaje de sombras, de figura silueteada que quiere que se le confunda en la noche con un ser sobrenatural.

Una máscara oculta su verdadera identidad humana y por medio de ésta obtiene dos orejas puntiagudas ficticias que le ofrecen un perfil significativo, una silueta reconocible, una silueta mixta de un hombre - murciélago. El disfraz diseñado para conseguir una silueta representativa, queda completada con la capa dentada, en el intento de asemejarse a las alas membranosas de este animal nocturno.

A todo esto se le debe sumar su potente imagen corporativa. Fig. 688.. El símbolo corporativo es una silueta de un murciélago diseñada con un alto nivel de abstracción que se reconoce en el pecho del personaje. Este reconocible signo, refuerza aún más al superhéroe. Una sofisticada silueta sirve de emblema a Batman, tan importantes éstos en los héroes juveniles tales como Superman, Spiderman, El Zorro...

En definitiva, Batman es un elaborado personaje que conoce y explota el verdadero potencial de la silueta. Utilizando la silueta como un eficaz medio para producir temor y misterio. Creando un perfil falso que oculta su verdadera identidad humana. Batman utiliza un disfraz que le ofrezca la silueta de un murciélago, para así ser percibido como un "señor de la noche" invencible por sus adversarios.

No hay nada sobrenatural en el "hombre murciélago", pero compite de igual a igual, con enorme éxito con los superdotados superhéroes que el cómic y el cine han diseñado.La figura silueteada de Batman es mucho más pregnante que la de Spiderman o la de Superman debido a su singular recorte. El personaje tiene un fuerte carácter, se reconoce con facilidad en condiciones adversas debido a su perfil significativo.

Fig. 687. Batman, el superhéroe que adquiere una nueva silueta para aterrorizar a sus adversarios. Carteles promocionales de Batman Begins, 2005.

Fig. 688. Identificador visual de Batman donde se percibe la figura silueteada y abstraída de un murciélago. Versión extraída de la película Batman, dirigida por Tim Burton en 1989.

## 3.5.2. Disolución o pérdida del recorte: mímesis de las propiedades del dintorno de la figura con el fondo envolvente.

En la percepción lejana de algunas formas de animales disfrutamos de hermosos ejemplos de superficies diseñadas para evitar el recorte de la silueta. En la Naturaleza, encontramos cuerpos de diseños sofisticados que han sido planteados con el objetivo de diluirse en el fondo del hábitat al que pertenecen. La figura se rellena, se mimetiza en el entorno envolvente para lograr engañar al ojo del depredador o por el contrario de la presa y poder pasar así desapercibido. Lo que importa es fundirse en el plano del fondo y no favorecer el reconocimiento de la silueta. Esta consideración de la imposibilidad de recortar y de fundirse en el entorno es asunto de vida o muerte. De ello dependerá en gran medida la capacidad de supervivencia del animal.

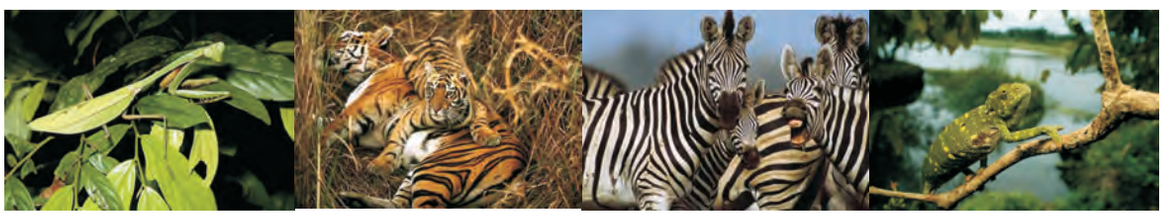


Fig. 689.a,b,c y d. fenómeno de cripsis. la figura se camufla en su entorno según su diseño formal y cromático. Provocando igualdad con el fondo, impidiendo el claro aislamiento de su silueta.

La superficie de muchos animales presenta pautas o patrones más o menos repetidos seriadamente. Esta configuración hace más difícil la percepción de su silueta por sus depredadores o por sus presas. Las cebras y los tigres son ejemplos destacados, Otra veces el color y la propia figura del animal imita la forma dominante en el entorno o simplemente iguala el color de su superficie.

Este fenómeno denominado *cripsis* en biología, proviene de la palabra griega *Kryptos*[1], que significa "lo oculto". El animal en cuestión se mimetiza con el paisaje, adquiere determinadas conductas ante la amenaza de poder ser devorado o ante la necesidad de no ser descubierto. Se iguala al paisaje para no desvelar su posición. Desaparece la apariencia de la línea de contorno, fig. 37. Aguanta la respiración para no moverse ante una inminente situación de alerta o camina con extremo sigilo para no dibujar su silueta. La movilidad o inmovilidad puede ser determinante para descubrir la silueta del animal, el movimiento es también un factor de importancia a tener en cuenta para que no se efectúe el recorte de un perfil sobre un determinado fondo (En *1.12. El encuadre y el contexto visual* , ya analizamos tales consideraciones ).

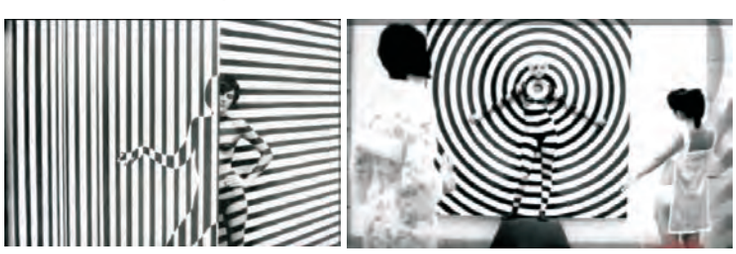


Fig. 690. En los populares spots publicitarios de Martini, jugando con la estética del movimiento artístico del pop art, 1998. Se diluye la figura mimetizándola con el fondo envolvente. La silueta en este caso perceptivo es de difícil recorte o aislamiento.

1. Http://es.wikipedia.org/wiki/Cripsis

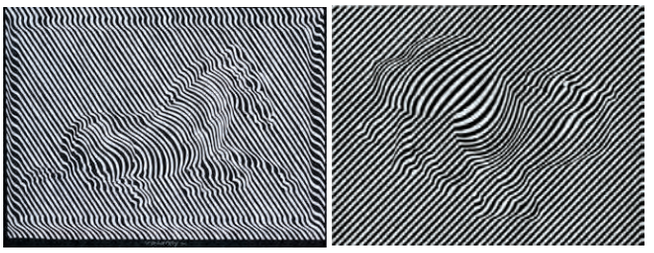


Fig. 691. a,b. Victor Vasarely, 1939. Estudio de ilusión óptica. *Cebra*.
Vasarely experimentó acerca de las ilusiones ópticas producidas por los diseños tramados y aquellos patrones que plantean un juego perceptivo en la constante identificación de lo que debe ser entendido como fondo y aquello que debe entenderse como figura. En su versión más básica de la representación de la figura, la silueta de la cebra se obtiene por el cambio de la modulación de las líneas de relleno, que en ese cambio de dirección recorta una figura.

Los distintos motivos de pieles naturales, la gran diversidad de superficies en el reino animal diseñados para el camuflaje siguen patrones que consiguen explotar los contornos de la figura. Patrones de formas seriadas para lograr ocultarse.

Las características del relleno de la superficie (en el dintorno de la forma) que reduce la capacidad de cierre o efecto de contracción de los contornos y /o el parecido de la forma con otros elementos del entorno, es lo que provoca dificultad en el observador cuando éste trata de aislar la figura. En la lucha diaria por la supervivencia la capacidad de camuflar la silueta es el mejor equipamiento de defensa y ataque.

Fig. 692. Tela militar sobre un suelo. El diseño del camuflaje emula la apariencia del entorno: ritmo, combinación de luces y sombra, tono dificultando identificar la silueta del cuerpo.

Fig. 693. Bates Littlehales. Figuras que tienen en su diseño, una piel provista de discontinuidades cromáticas. La silueta de la figura se diluye en el fondo. El camuflaje dificulta al observador realizar su recorte del fondo. Se evita que se active la relación Fondo- Figura.

La silueta como versión básica de la figura puede disolverse o mimetizarse con el entorno.
Aquellas figuras que no ofrecen suficiente contraste formal o cromático, imposibilitan el reconocimiento perceptivo del del límite del cuerpo. Desaparece el contorno, línea conceptual necesaria para el aislamiento de la figura. En este caso, son figuras camufladas, figuras que se igualan al fondo, y por tanto figuras que pierden su silueta.
realmente no es la silueta sino la corporeidad de la figura lo que se disuelve con el fondo. Pero se hace necesario incluir esta capacidad de camuflaje de la figura ya que, lógicamente afecta al concepto de silueta. El concepto figura revisado bajo mínimos es sinónimo de silueta. ver *1.2. La figura como silueta.* Forma y figura.

"Camuflaje" etimológicamente proviene de la palabra francesa '*camoufler*' que significa 'disfrazar'[2]. Las figuras asumen un "disfraz" para ocultar su posición (el recorte de su figura) e incluso a veces se camuflan para aparentar otra identidad, para obtener una figura engañosa; insecto palo, mantis religiosa o la figura del murciélago en ( ya vimos en el capítulo anterior el caso del diseño del personaje de Batman).

2.http://etimologias.dechile.net/?camuflar

El camuflaje militar tiene como gran referente el mundo animal. En la necesidad fundamental de no delatar su posición, los soldados ocultan su situación con una estudiada vestimenta. Trajes de diferentes gamas cromáticas según las características del terreno (nieve, desierto, bosque...) mantienen unos motivos que presentan una trama de marcados contrastes, con luces y sombras, con dibujos que compiten perceptivamente con las líneas de contorno que contraen la figura y con las líneas o contrastes de luz del fondo.

Se trata de dotar a la figura vestida con este singular traje de discontinuidades cromáticas, de tenues "salpicaduras" de formas que intentan engañar al ojo del enemigo para evitar el vital reconocimiento de la figura en el campo de batalla.

Evitar el aislamiento del contorno y fundir la superficie con el fondo envolvente es dominar la ilusión óptica de la invisibilidad. En este sentido, actualmente se estudian mpre teñidos de una tonalidad grisácea para potenciar el difuminado de la suma de atmósferas los soldados deben además tener en cuenta en el objetivo de camuflarse - mimetizarse ocultar la sombra proyectada, aprovechar los accidentes del terreno como un factor más y por supuesto tener en cuenta el movimiento ralentizado para no descubrir el cuerpo oculto.

Fig. 694. Distintos patrones para trajes militares. Traje de camuflaje para zona boscosa, para un entorno más selvático, diseño para imitar la apariencia cromática y lumínica de un paisaje desértico y muestra adaptada al paisaje urbano. Todos los diseños pretenden fundirse con el entorno envolvente asumiendo la gama de color y los ritmos de luces y sombras adaptados a cada entorno. Las formas diseñadas en cada tejido intentan fragmentar la silueta. Las formas pintadas en el traje intentan llamar la atención para que el contorno, el perímetro de la figura, no se recorte con facilidad. Mirar más a la formas dispersas en la superficie rebaja la intuitiva acción de aislamiento de los contornos de la figura. Se trata de mimetizar la figura con el entorno a través de una silueta texturizada que imita los ritmos tonales del fondo.

Fig. 695. El diseño de la piel de Tigre consiste en unas franjas de organización vertical oscuras en contraste con el color anaranjado y zonas blanque-cinas que rompen la silueta del animal (ganan más protagonismo que el propio límite de la figura) mientras que en el cuerpo del leopardo, el dibujo de su piel es una trama de motas oscuras que en su hábitat le sirve de camuflaje. .

La silueta y el reconocimiento instantáneo (figura) son sinónimos[3]. La figura que no se reconoce al instante es porque las propiedades de su silueta no ofrecen el suficiente contraste en términos de umbral diferencial con el fondo.

3. Laliberté, Mogelon Alex, *Silhouettes. Sahdows and Cutouts,* op. Cit. P. 55

Silueta contemporánea.

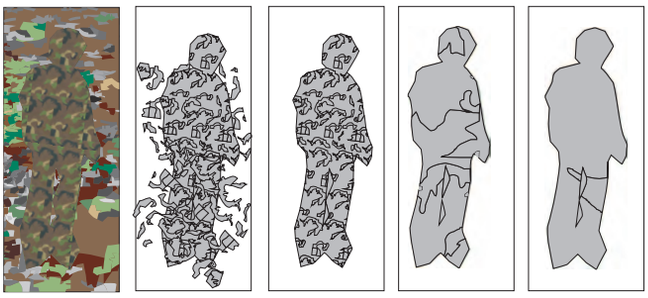


Fig. 695. I. B. Las figuras que presentan una trama en su dintorno ralentizan la identificación de la silueta al tomar protagonismo (desde el punto de vista de la atracción visual) la superficie texturada. Pasando a un segundo término el recorte del contorno, es decir aislar la figura.
Evidentemente la cantidad de "manchas" en el diseño provoca que la figura obtenga un mayor peso visual. La fig. llama más la atención por el fuerte contraste producido entre lo lleno y el vacío del fondo. Sin embargo en la lejanía (donde es eficaz el traje de camuflaje) las manchas se mimetizan con los objetos empequeñecidos y se iguala al juego de luces y sombras localizado en el tercer plano del campo visual. Lógicamente el camuflaje no puede ser evaluado sin su contexto. Las características del fondo envolvente es fundamental. En un fondo blanco, por ejemplo, desde la nada del plano vacío, las manchas escasean. Lo que importa es la igualdad de tono y la inmovilidad de la figura.
A todo esto hay que añadirle la determinante actuación del color y su ley de contraste simultáneo, ya que el camuflaje no sólo depende del diseño formal del traje (densidad o dispersión de las formas del *pattern*)

## 3.5.3. Ocultar y diseñar ilusiones con siluetas.

Silueta e ilusiones ópticas.

La pérdida de identificación o recorte de la silueta se debe al marcado contraste entre el fondo y la figura (*1.15.3. Los umbrales perceptivos de la silueta*, p.107). Vestirse adecuadamente para pasar inadvertido bajo determinadas condiciones lumínicas puede ser suficiente para ocultar la silueta, o lo que es lo mismo, para impedir que la figura perceptivamente quede aislada del fondo que la envuelve. El traje de camuflaje ofrece ciertas garantías de invisibilidad si es capaz de hacer desaparecer los contornos de la figura. Fundir la silueta en el fondo oscuro abre la posibilidad de jugar perceptivamente con el espectador, diseñando nuevas siluetas de movimientos imposibles o de formas nuevas. La creación de ilusiones ópticas es anticiparse a la lógica de la visión del espectador, filtrar la información dentro del campo visual para provocar sorpresa.

Uno de los efectos visuales más destacados en cuanto a ocultar la silueta son las figuras bajo el influjo de lámparas que desprenden una luz ultravioleta. Esta luz, que se suele utilizar en las discotecas para crear un brillo especial en conjunto con las demás luces, dotan de una espectacular luminiscencia a determinados materiales como el poliéster[4] y es conocida como *la luz negra*. La radiación ultravioleta, al iluminar ciertos materiales, se hace visible debido al fenomeno denominado fluorescencia. Unos colores son absorbidos mientras otros como el blanco se transforma en un color radiante violáceo y fluorescente tras recibir la luz negra. [5]

El juego perceptivo de ocultar la silueta, de fragmentarla o replantearla en una figura

4. Wikipedia, http://es.wikipedia.org/wiki/Luz_negra

imposible bajo estas condiciones lumínicas, es el objetivo de estas experiencias. En las propuestas del *Teatro Negro* se desafían las leyes de la gravedad y se potencian las ilusiones ópticas desde el principio básico de fondo y figura.

Siluetas en el teatro negro.

El escenario se muestra como un soporte plano. Las figuras son planteadas como imágenes dentro de un campo visual apagado, el fondo es un plano ciego. Estas características limitadas para la representación provoca que el espectador perciba las figuras en casi todos los casos como superficies planas, como recortes animados.

Fig. 696. La compañía de danza *Momix* lleva al extremo esta consideración del bailarín como silueta. Poses imposibles conseguidas a través de juegos perceptivos de figura-fondo. Los trajes de los bailarines están diseñados para que las figuras asuman un novedoso contorno. *Sun Flower moon*, 2007.

Actores que en la oscuridad se mueven sin ser vistos y que acompañan a la figura visible que irradia luz para ofrecer una impactante figura, o para conseguir un movimiento trucado o bien para hacer aparecer  figuras de contornos imposibles que atraen la curiosidad del observador. Provistas de una vestimenta diseñada para tal efecto muestran parcialmente su figura;  una cara luminosa, mientras la otra se apaga fundiéndose con el fondo de oscuridad extrema, etc... Se trata de un juego perceptivo de anular o potenciar la superficie; de dibujar figuras o movimientos imposibles, de separar las partes explotando la silueta...

Archivo 49. Fig. 697.Momix compañía de danza. Espectáculo Lunar sea.

Fig. 698.Compañía Wow, teatro de luz negra.

Hacer invisible la figura es hoy en día, cosa de ciencia ficción. Pero camuflar la figura, ocultarla, imitando el entorno envolvente, se consigue si la información que define la forma logra engañar al ojo del observador. Ocultar la figura se consigue a través de una ilusión óptica, un trampantojo (un trompe d´oeil). La figura se disfraza para igualarse con el fondo y así desaparecer.

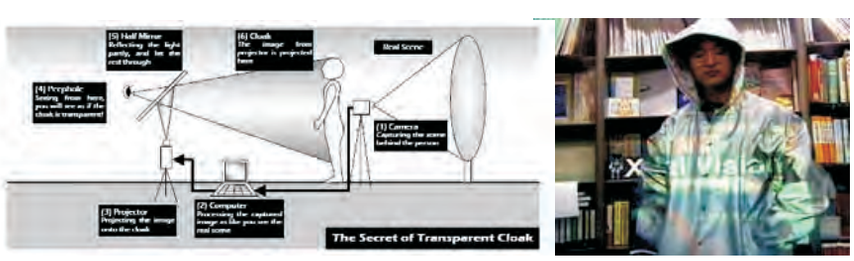
Las investigaciones acerca de la invisibilidad se sitúa en la búsqueda de materiales que sean capaces de absorber y reflejar la luz del entorno o de proyectar a manera de espejo, repitiendo las formas (color, ritmos de luces y sombras) que envuelven a la figura.

Ejemplos de esta consideración, aún de ciencia ficción, lo encontramos en *Muere otro día* de James Bond, película donde se presenta un coche que está equipado con una tecnología capaz de grabar y reproducir en su superficie (y en todas sus caras) la imagen colocada, el escenario que está justamente por detrás. Se proyecta lo que queda por detrás, opuesta a la cara visible, haciendo un efecto de espejo. De esta manera el observador tiene la ilusión de transparencia o invisibilidad, se anula la figura que desaparece debido a la ilusión óptica conseguida por la proyección de la imagen colocada detrás del objeto, a causa de la utilización de microcámaras. La superficie que se percibe no es más que una pantalla de lo se ve detrás del cuerpo.

Por tanto, ocultar la silueta tiene que ver con la capacidad de determinadas superficies de recibir la proyección del entorno reflejando una imagen. Como vimos, la acción de camuflar es repetir las variantes de color y los patrones de luces y sombras del escenario que envuelve la figura. Evitando el aislamiento de los contornos.

Fig. 699. Secuencia en la película de *Muere otro día,* Lee Tamahori, 2002. Sistema de camuflaje de ciencia ficción que presenta la última tecnología del servicio secreto británico en el coche de james Bond. Por medio de microcámaras en toda la superficie del vehículo, se proyecta una vez activo el dispositivo de camuflaje, la imagen que queda colocada justamente detrás de éste, dando la ilusión óptica de invisibilidad.

Fig. 700. Tachi Lab.
Camuflaje óptico conseguido por medio de un reflejo de los objetos colocados detrás de la figura, proyectados sobre una superficie "pantalla", una capa o chaleco.



Esta operación de camuflarse recurriendo a proyecciones es una acción que comporta mucha dificultad si el objeto a ocultar se observa en movimiento o si es observado desde varios puntos de vista. Recuérdese en este mismo sentido el ejemplo también cinematográfico ya expuesto del sistema de camuflaje de *Depredador*, que apenas delata su presencia desde el movimiento.

Otra consideración destacable sobre la pérdida de identificación de la figura (y por tanto también de la silueta) en la representación o visualización de los cuerpos son las experiencias denominadas "*el ojo mágico*", tan célebres en la década de los 90. Estas ilusiones ópticas son imágenes capaces de mostrar una silueta que permanece oculta a la vista. Sólo siguiendo un procedimiento perceptivo, que hay que dominar previamente, la silueta aparece flotando en un primer plano, recortándose misteriosamente del fondo seriado que la genera.

Estas imágenes denominadas *esterogramas* se propician tras la consecuencia de obtener una inesperada imagen, oculta en un plano densamente texturado, debido a la visión binocular.

Nuestro cerebro recibe dos imágenes diferentes; una correspondiente al ojo derecho y otra imagen percibida por el ojo izquierdo situado a 3cm (distancia de separación aproximada de los ojos humanos). El cerebro las recibe y las integra en una única imagen esteroscópica, lo que transmite al observador la sensación de profundidad.[5]

Bajo el control de este principio son diseñados los esterogramas. Consiguiendo una mirada binocular en paralelo (que se obtiene como si el ojo traspasara el plano observado enfocando la visión en un plano que quedaría por detrás) y a una cierta distancia, de repente como por arte de magia aparece una figura que parece flotar.

Es entonces cuando en el gráfico percibimos un alto y un ancho que describen una figura, quedando un fondo o una superficie que es interpretada como profundidad.

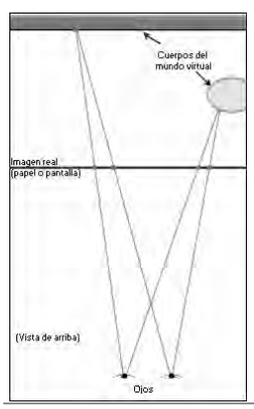



Fig. 701. Hernán J. González. .¿Cómo funcionan?
"si pintamos dos puntos del papel separados por una distancia horizontal de 2 o 3 cm con un mismo color (rojo, digamos) tal vez podamos convencer a nuestros ojos a que cada uno "mire" un punto distinto, y el cerebro "creerá" que los dos puntos rojos que cada ojo le presenta corresponden a un punto rojo atrás del papel (en el gráfico, el punto rojo sobre la pared de atrás)... ya que eso es lo que los ojos suelen presentarle. Si la distancia entre los puntos es menor, el punto del "cuerpo virtual" se verá más cercano (puntos verdes)...
De esta manera, disponiendo a lo largo de las lineas del estereograma una textura que repita sus colores a distancias calculadas, se puede engañar al sistema visual y generar la ilusión de un mundo virtual detrás de la imagen real. "[6]

5. Http://es.wikipedia.org/wiki/Estereograma y Hernán J. González en http://hjg.com.ar/st/faq.html
6. Hernán J. González. Ibídem.

Por tanto, un estereograma se produce debido a la capacidad que tienen los ojos de captar imágenes desde distintas perspectivas. El cerebro evalúa la información y aisla la figura, reconoce el on o el off, la superficie activa o desactivada en un campo visual manipulado. Los puntos y el color que reciben los dos ojos por separado reconstruyen una imagen tridimensional. Un patrón cualquiera que se repite horizontalmente a periodos regulares y una distancia determinada del punto de vista con un enfoque determinado, hace posible la aparición de una figura que se recorta, que se eleva.

Debido a la atracción y al éxito de este tipo de imágenes ocultas , en internet encontramos varios sitios web con programas que a partir de un dibujo elemental de una figura (silueta) se puede construir un esterograma. Fig. 702-703.

Fig. 702. El estereograma aparentemente parece un patrón aleatorio pero a una cierta distancia y según la singularidad de nuestra visión binocular, que suma las distintas vistas que cada ojo capta, se percibe una imagen tridimensional. El efecto visual se debe a una posición determinada y en diseños de repetición horizontal, que provoca una coincidencia en la información que se percibe en los dos ojos (el cerebro las suma).
http://www.flash-gear.com/stereo/

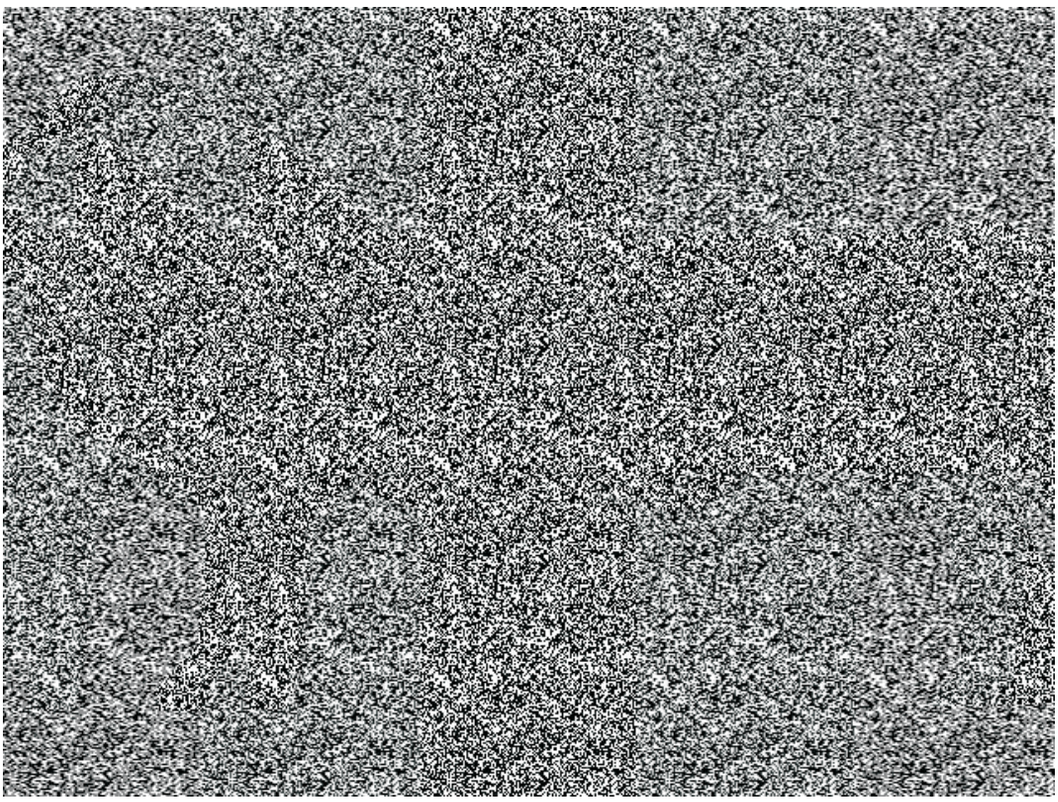


Fig. 703. pp. IB

Los estereogramas son capaces de mostrar una silueta que permanece oculta dentro de un campo visual a la espera de ser recortada, identificada desde un exigente esfuerzo del observador.

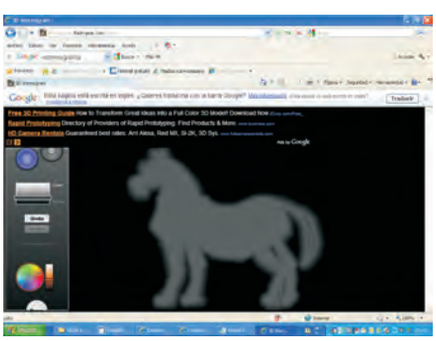


Fig. 704. p.p. en Http://www.flash-gear.com/stereo/
En esta página web se puede elaborar un estereograma, el software introduce el dibujo que se realice en un patrón a la medida precisa para que la figura dé la sensación de que flota en el campo visual. Este es el diseño que construye el estereograma de la fig.702.

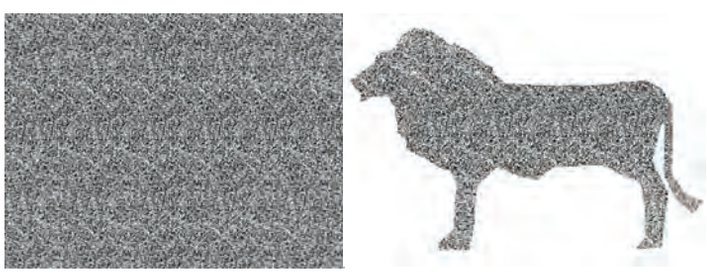


Fig. 705. p.p. Ib. Con el programa de tratamiento de imagen photoshop, se ha utilizado una trama de puntos y colocado una silueta texturada, rellenada con la misma trama y desplazada ligeramente en horizontal. A una cierta distancia se consigue el mismo efecto. La silueta del león parece flotar.

## 3.6. Siluetas simbólicas y siluetas de marca en la identificación visual.

El uso de la silueta en el periodo del Neolítico y posteriormente la presencia de la silueta en el sistema de escritura egipcio, relacionaba este concepto con el de pictograma (p.158). En este sentido la silueta esquemática era la representación de un signo que formaba parte de un sistema de comunicación visual, capaz de ser leído. El signo gráfico, concepto que refleja el proceso evolutivo de la representación de la figura, permitía al fin, registrar visualmente el pensamiento y fijar la expresión oral. La figura codificada puede ser leída, encierra una inequívoca relación con el concepto o acción que representa o promueve un enunciado silábico . El significado del signo figurativo responde a una convención y debe ser aprendido.

El signo gráfico es proyectado como una figura esquemática. Es el resultado de una operación gráfica de abstracción y estilización de su referente. Es la esquematización de la figura a la que el signo queda vinculado, evoca o hace referencia. La restricción de los recursos es un consideración básica, ya que la rotundidad en su exposición visual, facilita la comprensión, el reconocimiento y la memorización de la señal abstracta que se emite.

El signo gráfico es una imagen codificada, que previamente ha sido aprendida y que forma parte de un determinado sistema. Generalmente el signo gráfico manifiesta parcial o totalmente de manera esquemática algún rasgo distintivo del concepto que representa. Es decir, enuncia de manera esquemática a su identidad referencial y es producto de una convención. El signo figurativo puede proyectarse con ornamento pero en esencia , lo que importa es la presentación de la figura, la identificación de la silueta, la manifestación de la figura esterotipada del concepto.

Así que la apariencia formal del signo figurativo, generalmente se debe a un proceso de depuración formal de lo superfluo, que elimina todos aquellos atributos formales que no son relevantes para la exposición de su significado. La eficacia comunicativa de un signo se debe entonces a la adecuación y economía de los recursos que se utilizan en la transmisión del mensaje visual. Su configuración formal debe favorecer la rotundidad y la legibilidad de la señal visiva. Y bajo estas consideraciones, el concepto de silueta es un recurso preferente en la elaboración de su diseño formal, por su evidente capacidad de síntesis, rotundidad, pregnancia, legibilidad, etc. tantas veces destacadas a lo largo de estas páginas.

---

1. Frutiger Adrian, *Símbolos, signos, señales, marcas y señales: Elementos, morfología, representación y significación,* GG, Barcelona, 1999, p.79.
2. Ibidem, p. 177.

**Silueta contemporánea.**

La silueta, en tanto es la representación elemental y rotunda de una determinada figura, contribuye como concepto gráfico a la voluntad de fijar la expresión oral, a la necesidad de registrar lo pensado y lo hablado. Fig. 270, p. 163.

Un signo gráfico, además de representar esquemáticamente a su referente, puede también proyectar un significado simbólico. Esto es, puede tener un significado que no está expresado[2] en su representación formal, o que se identifica pero que no permita ser definido verbalmente. Fig. 706.

A su vez, el signo simbólico puede ser estilizado y esquematizado hasta ser proyectado con una forma específica y abstracta. Es decir, hay casos en que el signo parte de un referente y va perdiendo en un proceso de esquematización su familiaridad con la figura que la origina hasta convertirse en un gráfico abstracto, con silueta única (en tanto es identificable y distintiva).

Toda figura identificable, desprovista de detalles, en su representación más básica, proyecta su silueta. El lenguaje sígnico expresado bajo mínimos (en favor de la eficacia comunicativa) puede mostrarse también como un forma recortada básica que por convención asume su forma característica. Así identificamos casi todos los signos, expresados en su versión más básica , como siluetas: tipografías, la iconografía heráldica, signos del esoterismo y astrología, signos de canteros, etc...

fig. 706. El signo de la cruz latina simboliza al Cristianismo. Este signo gráfico es el resultado de la esquematización y abstracción del crucifijo (imagen tridimencional de Jesucristo crucificado).

fig. 707. El signo de la cruz griega, de trazos iguales en longitud, es también el símbolo de la Cruz Roja. El mínimo cambio en la configuración formal respecto a la cruz latina (Cristianismo), dibuja una nueva silueta y proyecta, por convención un significado distinto. Si la silueta fuese verde (Identificativo de farmacia) volvería a cambiar su significado simbólico. Este signo gráfico fue usado por varias culturas.

Debido a su connotaciones simbólicas cuando el Movimiento Internacional Humanitario está presente en territorio islámico queda representado por la silueta de la Media Luna Roja. En otro contexto esta silueta simbólica pudiera interpretarse como la letra "c", como signo tipográfico.

**siluetas simbólicas.**

fig. 708.
Diseños para los signos de Tauro y de Aries del zodiaco, Las figuras referenciales de un toro y de los cuernos de un carnero respectivamente, han sido estilizadas en su conversión simbólica. Estos diseños son un buen ejemplo del proceso de esquematización gráfica y de la relación existente entre el concepto de la silueta con el lenguaje sígnico.

fig. 709. Las siluetas fusionadas de la Hoz y el Martillo simbolizan la unión de los trabajadores e identifica al Comunismo.
La silueta de una estrella geométrica de cinco puntas, también es tomado como signo identificador del movimiento comunista.

Fig. 710. La hoja de arce es el símbolo nacional de la bandera de Canadá. Su diseño es una silueta de marcada geometría y estilización formal.

Fig. 711. Selección de escudos de los clubes de fútbol de la *Premiere League*. inglesa. En la herádica moderna, como así fuera en la iconografía medieval, son abundantes los signos figurativos proyectados en siluetas.
El *liverbird,* escultura emblemática y símbolo identificativo de la ciudad de Liverpool, *El diablo rojo* del Manchester United, el diseño basado en el escudo de armas del distrito metropolitano de Chelsea con su léon rampante sosteniendo un bastón y la silueta del cañón, figura que recuerdo los orígenes del club en el escudo de los gunners.

El concepto de silueta en la heráldica no sólo debe considerarse para la proyección de los signos figurativos o diseño de ornamentos, también debe tenerse en cuenta como rasgo distintivo, como recorte singular en la totalidad de su configuración formal. Es decir, el diseño del escudo propiamente dicho, la tipografía y los complementos (coronas, cintas, etc.) deben diseñar una silueta exclusiva.

En la actualidad diseñar imágenes para plantear una estrategia de marcado (branding) que resuelva las necesidades de comunicación visual de las distintas entidades empresariales, es una compleja operación de emisión sintética de mensajes y valores corporativos.

Esta joven disciplina de diseño del siglo pasado también es consciente del valor de la silueta para la creación de identificadores visuales que representan a las distintas empresas. En la creación de los símbolos corporativos (también llamados imagotipos[3]) el concepto de silueta es de nuevo determinante. Como se sabe, la figura en silueta aporta capacidad de reducirse o ampliarse, sin que por ello se debilite la imagen. Por esta razón, el uso de la silueta en el diseño de símbolos en el contexto de la imagen corporativa es un recurso evidente. La cualidad que la silueta tiene de soportar diferentes escalas sin deformarse ópticamente y permitir que la lectura de esta señal sea directa, clara e identificable es un valor muy preciado.

El diseñador gráfico explota al máximo esta capacidad que la silueta tiene para la función de "marcaje" y acude a ella como recurso fundamental. En los proyectos de imagen corporativa abundan las figuras silueteadas debido a su valor como imagen de síntesis; que emite una comunicación visual rotunda, con muy pocos elementos y funciona en diferentes tamaños y diversas aplicaciones.

A esta necesidad de adecuación de los identificadores visuales corporativos a los diversas circunstancias en las que éstos son aplicados (en internet, en los encabezados de las

3. Chaves Norberto, *La imagen corporativa*, GG. Diseño, Barcelona, 1999, p. 51.

cartas, aplicados en bolígrafos o llaveros, etc.) se le suma la consideración básica de que la silueta es la versión de la figura más rotunda, directa desde el punto de vista comunicativo y por tanto es la opción gráfica más pregnante. Sinónimo de identificación y rentable en cuanto se presenta bajo mínimos lo que favorece su correcta aplicación versátil. El recuerdo, la capacidad de impregnación en la memoria colectiva para el proyecto de diseño de marcas importa mucho.

Además, un *logotipo*[4] (hace mención al diseño tipográfico en un identificador visual y es la versión gráfica estable del nombre de la marca) se entiende como una palabra dibujada, es una palabra- imagen que también valora su capacidad de dibujar el texto adoptando una forma auténtica. Interesa que la palabra obtenga una silueta original y que además sea memorable, reconocible incluso desenfocada. El diseñador propone una peculiar silueta de la palabra que incluso sin ser leída pueda llegar a ser identificada por el consumidor fig. 713

Fig. 712. Selección de todo tipo de entidades corporativas que recogen un símbolo o imagotipo en forma de silueta para ser identificados. Las figuras que se recortan con claridad se leen con facilidad incluso cuando son aplicadas como miniaturas. El pequeño formato en la vida de logotipos o identificadores visuales de las distintas empresas es lo habitual. El concepto de silueta es determinante en el diseño de identificadores visuales para las entidades corporativas, tanto para la generación del diseño de la imagen simbólica (imagotipo) como para la forma del texto (logotipo). Son imágenes sencillas que se esfuerzan por conseguir una forma silueteada identificable y pregnante.

4. Chaves Norberto, *La imagen corporativa*, Op.cit., p. 43.

Fig. 713. Logotipo, la palabra escrita debe asumir una forma identificable, una "silueta" específica para el nombre. De igual manera que su famosa botella cuya silueta es de alta identificación

Fig. 714. Registro de la silueta abierta de la botella de coca cola, en este anuncio publicitario con el slogan de vivir positivamente. La gráfica del ritmo cardiaco descubre el contorno de la identificativa botellla,. 2009.

Fig. 715. Otro uso de la silueta como estrategia de diseño se localiza en el diseño de envases de distintos productos de consumo.
El diseño del contorno de la botella de coca-cola de 1920 es signo distintivo de esta marca de refrescos. De cintura apretada, con reminiscencias femeninas la figura persigue proyectar una silueta identificativa. Y la imagen singular del envase un valioso complemento del famoso logotipo en su eficaz imagen corporativa. *Open happiness* (destapa tu felicidad) de McCann Erickson, en 2008. Convierte la silueta de la botella en signo identificador de la marca. La proyección de la silueta física del envase ahora se convierte en signo gráfico.

Fig. 716. Identificador visual para campaña publicitaria de Nueva York como destino turístico diseñado por Milton Glaser en 1970, más tarde imagen para promocionar el estado de Nueva York. Al mencionar los jeroglíficos egipcios se denominó la silueta ideogramática descifradas debido al conocimiento de un código. Las letras son siluetas, en tanto signo gráfico que define una silueta básica y que es identificada. Este famoso logo combina la letra con el signo jeroglífico.

Los distintos identificadores visuales se someten a un test para confirmar su eficacia y averiguar la fortaleza visual de la silueta que se propone en su diseño. Realizándose un test de escala, un test de desenfoque, su versión en blanco y negro o en negativo, etc... En condiciones adversas (en una proporción muy reducida o visto en la inmediatez de un anuncio o un cartel en la calle, etc.) debe ser correctamente visualizado. La silueta que el identificador genera debe ser muy exclusiva, representativa y reconocible.

En la sociedad de consumo tiene mucha importancia para la salud de una empresa el sentido de pertenencia de los trabajadores a la entidad, responsabilidad en parte de la identificación de los valores corporativos con la imagen, proyectados en todas las acciones de la empresa. Y en este sentido, el diseño de las señas de identidad de las distintas empresas se analizan con rigor para conseguir ofrecer una adecuada proyección de su identidad a través de sus distintas acciones y señales visuales corporativas. Aquí, la silueta como elemento evocador generalmente entra a ser un elemento muy solicitado.

Se ha insistido durante todo el estudio que la silueta, el lenguaje de lo mínimo, es aquello que entendemos como moderno aunque este lenguaje sintético y geometrizante

estuviera ya en las imágenes primitivas del neolítico, sigue manteniéndose rejuvenecido en la actualidad.

Aclaración de este argumento es la evolución del diseño del identificador visual de la potente empresa americana John Deere a lo largo de 125 años de existencia o del identificador de Peugeot.[5]

Fig. 717. En las distintas versiones realizadas en la historia del logo vemos cómo la figura del ciervo se convierte en silueta para aplicarse con mayor comodidad tras el crecimiento paulatino de la empresa y para ganar la figura en contraste y legibilidad. Ya en los dos últimos rediseños propuestos el ciervo se dibuja desde un perfil lateral puro, que consigue recortarse con nitidez del fondo. En estas dos últimas propuestas desaparecen las cuatro patas del animal, innecesarias desde el punto de vista significante para la comprensión de la figura. Ofreciendo estos diseños un perfil más firme y reconocible. Además de darle una apariencia más positiva a la pose de "salto" del ciervo.
Mientras en las anteriores imagotipos el animal era presentado al final de la acción de saltar (ya está descendiendo), las dos últimas propuestas corrigen esta idea de descenso para enaltecer la figura. El avance, el salto ascendente es más adecuado como concepto a transmitir. La silueta pasa a ser en el diseño actual una síntesis de la realidad. Los cuernos que cambian de dirección respecto a la versión original y el tratamiento del contorno de la superficie, se trabajan con un estilo más abstracto, más geométrico. Las proporciones del animal atienden más a la intención de equilibrar la figura respecto a los espacios negativos o vacíos, que quedan en la "pastilla" que la envuelve que a las proporciones reales del animal.

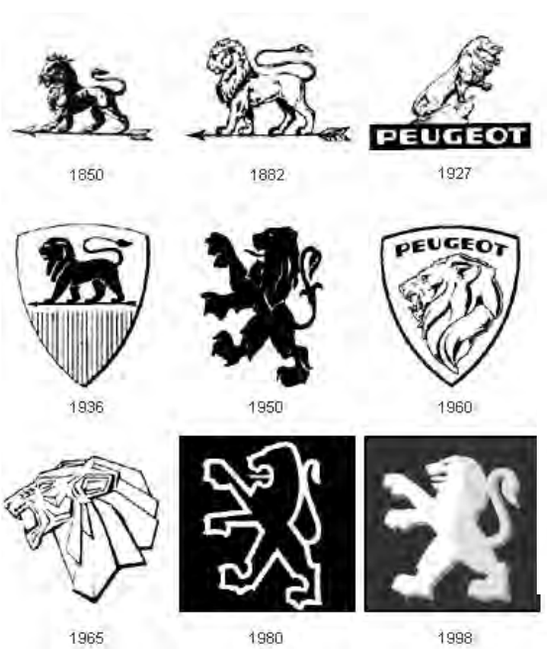



Fig. 718. El identificador visual de Peugeot evoluciona también hasta adquirir en 1998 una silueta robusta, diseñada para recortar un perfil máximo puro de la figura del león rampante, emblema basado en la bandera de la región de Franche-Comté.

Fig. 719.Betcdesign. 2010. Acentúa el bisel metálico elimina la lengua, y la estilización del contorno, seguramente para dar más sencillez y facilitar la reproducción, proyectando sensación de modernidad, dinamismo y tecnología.

5. http. www.neatorama.com/2008/02/18/evolution-of-car-logos/

Si hablamos de siluetas de marca en España, de siluetas al servicio de los productos comerciales, la silueta del toro de Osborne es la más destacada en nuestro territorio nacional. Si pensamos en la imagen diseñada más representativa, en el icono más representativo de España, en las primeras posiciones siempre aparece la enorme y emblemática silueta del toro.

Imagen señera de lo español, la figura del toro lleva consigo incluso la polémica. Conlleva las controversias necesarias para darle aún más contenido a esta silueta representativa de "lo español" y un carácter más legendario al monumental recorte que invadió nuestras carreteras.

La silueta gana en la idea de que es una figura bajo mínimos, que congela la idea en su versión más potente y que mira hacia el interior de la figura que representa (el alma del Toro,dirían los *lavaterianos*). La figura de este toro es toda una celebridad. En cualquier evento deportivo mundial, este signo identificador festivo está presente en el graderío, representando y animando al equipo español.

Cuando enunciamos la palabra "toro", nos sobreviene una serie de connotaciones, adjetivos y reflexiones. La imagen mental del toro está barnizado con la belleza de la figura del animal, con su bravura, su fortaleza, su negrura, con el atractivo cultural y visual suscitada por artistas de renombre como Picasso o Hemingway. El toro nos presenta la muerte violenta convertida en espectáculo, la vida o la muerte, la denuncia en defensa de los derechos de los animales... La figura de un toro saca a relucir, proyecta toda esta amalgama de ideas y atributos.

La silueta diseñada por Manuel Prieto en 1957 para Osborne presenta al animal en esa postura de alerta, de mirada alzada, mostrando las patas bien recortadas del fondo, dejando ver los genitales y el rabo. Plasmando la fuerza y la poesía alrededor del toro queda registrada en su silueta trucada, donde cada uno de los elementos más determinantes quedan representados en su superficie máxima plana conformando una elegante figura en sombra. La fotografía no es capaz de expresar toda la potencia de la silueta del animal, es la composición irreal de las partes para componer el todo lo que se dibuja. La silueta se interpreta, se elabora para que comunique más que su imagen fotográfica.

Originalmente de madera, de cuernos blancos y apenas superando los cuatro metros, el toro de Osborne gana altura en 1962 cuando dos leyes franquistas obligan a retirar 125

metros a los carteles publicitarios instalados en autopistas y autovías.[6] Tras esta situación crece hasta alcanzar 14 metros de altura.

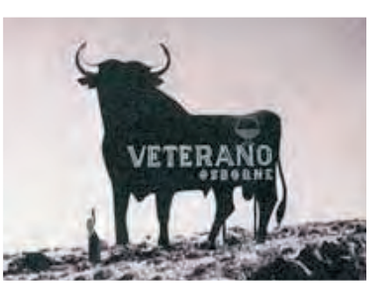
Fig. 720. Veterano de Osborne de 1957, obra del diseñador Manuel Prieto. Es un claro referente del uso de la silueta en el diseño gráfico español.

Una silueta elegante que cobra vida tanto en la gran escala, convirtiéndose en patrimonio de las carreteras nacionales como reducidas, impresas en la etiqueta de una botella.

La gigantesca silueta se yergue en el paisaje de las carreteras españolas, altivo, recortándose en el horizonte, mostrando frontalmente sus amenazantes astas.

Sin embargo, en 1988 la Ley General de Carreteras ordena la retirada de cualquier elemento publicitario *fuera de los tramos urbanos de las carreteras estatales en cualquier lugar visible desde la zona de dominio público de las carreteras*. Osborne opta entonces por eliminar la rotulación publicitaria *Osborne-Sherry & Brandy* para sortear la ley y manteniendo limpia la silueta negra. Pero en 1994, con la publicación del Reglamento General de Carreteras, el toro de Osborne vuelve a estar en peligro de desaparición.

La enorme silueta bien merecía un indulto y la movilización ciudadana fue determinante. La campaña "Salvemos al toro" emprendida por Comunidades autónomas y Ayuntamientos salen a defender tan singular silueta y proponen que se entienda la figura recortada como un "bien cultural" e incluso se ofrecen terrenos para la instalación de los toros fuera de los tramos dictados por la Ley y su Reglamento[7].



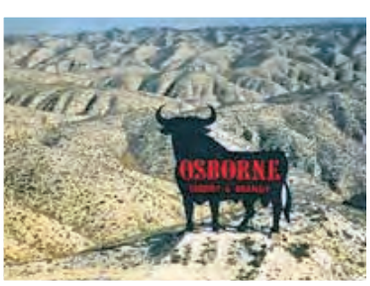




Fig. 721 Primeras siluetas del toro de osborne con el logo rotulado en su dintorno. Http://www.fundacionmanoloprieto.org/contenidos/artista.htm

Fig. 722 Localización de los 90 toros existentes en el territorio español.

6. http://www.osborne.es/ , http://cat.middlebury.edu/~gacetahispanica/trabajos/ToroOsborne_ChadHusko.pdf y http://www.elmundo.es/elmundo/2007/graficos/ene/s4/toro.html.
7. Ibídem.

Finalmente en diciembre de 1997, el Tribunal Supremo declara a las siluetas de Osborne parte del patrimonio cultural y artístico nacional. La sentencia dejaba claro que "*ha superado su inicial sentido publicitario y se ha integrado en el paisaje y debe prevalecer, como causa que justifica su conservación, el interés estético o cultural, que la colectividad le ha atribuido*"[8].

Utilizados en objetos de merchandising y como sustituto del escudo en la bandera nacional "secuestrado" por la afición cuando acude a los partidos de la selección, el toro se resalta como una silueta que asume espontáneamente otro significado. O por el contrario agredido y derribado por movimientos de protesta y publicidad independentista. Pasó de ser la imagen comercial de una bebida a ser una seña de identidad del paisaje y de todo un pueblo.

Al ser una silueta, el toro es asumido como patrimonio de todos, debido a su buen diseño (que comunica con brillantez los atributos asociados a este animal con tanta carga cultural en nuestro país) y a causa de su convivencia con el paisaje de nuestras carreteras durante cincuenta años, el Toro debe ser destacado como la silueta de mayor repercusión en el imaginario español.

Fig. 723. Dibujo original de Manolo Prieto. El toro pasa por un proceso de estilización. La silueta se esquematiza, la silueta se aleja un poco de su referente para ganar en apariencia simbólica.

Fig. 724. David Alameda.
Cada Toro está compuesto por 70 planchas de metal, encajadas como piezas de un puzzle atornilladas y pintadas de negro. El Toro adquiere una silueta bien estructurada, un tanto abstracta y geométrica que la eleva al lenguaje iconográfico. De la mímesis del dibujo original de Manolo Prieto (siluetas vitalistas paleolíticas), fig. A su estilización y abstracción de su figura revisada en términos de eficacia comunicativa y modernidad (recuérdese las siluetas neolíticas) .Todas las partes del toro (cuernos, orejas , rabo, cuerpo...) Se presentan en un perfil lateral puro (imposible en realidad) que ofrece una silueta limpia y de superficie máxima.

8.*El toro de Osborne forma parte del paisaje nacional, según el Supremo*
Publicado por . Pérez Monguió en el pais.es 20 de enero de 1998 http://elpais.com/diario/1998/01/30/cultura/886114805_850215.html
El mundo.es publicado el 20 de Enero de 2007. Http://www.elmundo.es/elmundo/2007/graficos/ene/s4/toro.htm.

Fig. 725. Grupo de fotografías compartidas del toro en un portal de internet

## 3.7. El skyline, el identificador visual de las ciudades.

En el mismo sentido que las siluetas de marcas corporativas en el capítulo anterior, las grandes ciudades se reconocen por medio del perfil silueteado de todos sus monumentos, puentes o edificios singulares. Su patrimonio arquitectónico identifica a cada ciudad, siendo sus señas de identidad.

De alguna manera tener un perfil singular y atractivo hace que la ciudad se reconozca a sí misma, también permite promocionarse, el skyline (su silueta como sinónimo de identificación básica ) define su cara. El rostro silueteado - imagen de la ciudad (asunto que es de mucha importancia) se construye a partir de los lugares emblemáticos del lugar. Pero el resultado es una silueta diseñada para tal fin. Los hitos de la urbe se asocian, colocándose uno seguido del otro, utilizando siempre el perfil lateral y alejándose de la orientación que en realidad tienen en la trama de la ciudad. Son siluetas que sintetizan las distintas alturas de los hitos arquitectónicos en un perfil lateral máximo de cada objeto, en continuidad, resultando una imagen esquemática.

Fig. 726. Skyline de Barcelona. Siluetas en negativo de algunos de los hitos más representativos de la Ciudad Condal. Sagrada familia, Catedral, Monumento de Colón, Torre Agbar, etc.)

Fig. 727.El skyline es un recurso de promoción turística de la ciudad, aplicado para su merchandising, son recuerdo de un viaje realizado.

Fig. 728. Skyline vectorizado de Londres.

Fig. 729. El diseño de los skylines toman también nuevas formas. La "línea de cielo" aparece aquí representado como un punto, un mundo que ya no mantiene tan clara lectura ni organización. Irina Solatges

En las últimas décadas las ciudades transforman su perfil con edificios emblemáticos, iconos capaces de dotar a su skyline de un mayor reconocimiento y de una mayor personalidad. Se desea un perfil singular que promocione a la ciudad, le otorgue distinción. Arquitectos estrellas diseñan edificios-esculturas que modifican la silueta de la ciudad. La silueta de la Ópera de Sidney, el puente de San Francisco, la torre Agbar, son de los muchos ejemplos que se localizan en las grandes urbes.

En este sentido es destacable el caso de la ciudad de Nueva York. Ciudad que asombraba al mundo con su singular perfil de edificios de gran altura que se alzan casi sobre el mar, siendo el Skyline más fotografiado de todo el planeta. La silueta de la estatua de la Libertad, las estilizadas figuras de los rascacielos de Manhattan (el Empire state,Chrysler Building, etc.) y la singularidad de sus puentes (como el de Brooklyn, Manhattan o Puente Hell Gate) completan la fortaleza de su silueta representativa.

Fig. 730. Puente de Brooklyn en silueta.

Fig. 731. Estatua de la libertad vectorizada.

Fig. 732. Edificio Empire State vectorzado.

Pero el skyline de Nueva York es un caso aparte. El recuerdo del trágico atentado del 11s está presente en su silueta. El vacío dejado por el símbolo que representó a Nueva York como edificio doble más alto durante décadas de la ciudad aún permanece al visualizarlo. El recuerdo de la ausencia del World Trade Center (las dos torres gemelas) define ahora su trágica silueta.

Lógicamente, además del drama humano que significó aquel brutal atentado contra la humanidad en el 2001, los dos aviones letales también agredieron a la silueta de la ciudad. Junto a la cantidad de pérdidas de vidas se deformó, al destruirse uno de los iconos más representativos, el skyline. Se mutiló la identidad de los ciudad de Nueva York, en realidad la propia capacidad de reconocerse de los neoyorquinos y la posibilidad de proyectar con orgullo su silueta.

Fig. 733. Estas formas geométricas sugerentes pueden obtener varios significados para el observador. Para los terroristas de AlQaeda el atentado del 11s tenía gran valor simbólico. La ambigüedad en la lectura (descifrado) de las siluetas de estas formas arquitectónicas puede además de representar las Torres del *World Trade Center*, símbolo del capitalismo americano, también entenderse como la silueta del número 1, coincidiendo así con la fecha del trágico atentado ( el 11 de septiembre). En esos dramáticos días el mundo quedó en pausa (las dos verticales representan la pausa en un aparato tecnológico).

Fig. 734. La pérdida de las Torres es también la pérdida de la identidad visual de Nueva York. Mutilar la silueta es también destruir la capacidad ciudadana de reconocerse. Aparte de las secuelas que en occidente dejó la pérdida de tantas vidas humanas, es considerable también destacar el daño que produce perder la silueta. Ser agredido o condenado a perder su capacidad de ser proyectado en sombra, Schelemmer. (p.70) Atacar a los valores y principios identitarios de una manera de entender el mundo.

## 3.8. La señalética moderna. Geometrización y abstracción de la silueta.

En la Conferencia de las Naciones Unidas sobre la circulación por carretera celebrada en 1968 se emitió un acta final que trataba de la Convención sobre la Circulación y la Convención sobre Señalización en la que estaban representados los gobiernos de 71 estados de todo el mundo.[1]

La señalética adoptada constituía un total de 210 figuras que servían para la regulación del tráfico. En este sistema de señalización vial se adoptaron formas silueteadas en muchas de las señales. La silueta fue la operación gráfica más eficaz para informar y señalizar determinados mensajes. Es la opción gráfica que con mayor eficacia presenta la información, la forma silueteada ofrece un mensaje claro y de rápida lectura.

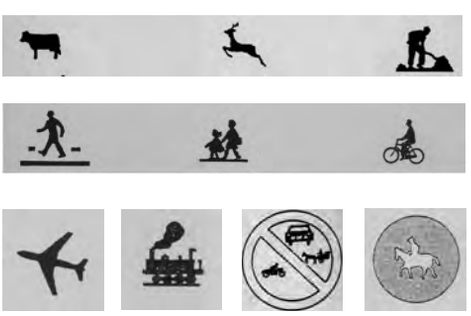


fig. 735. Primeras señales que regulan la circulación por carretera, aprobada por la Conferencia de las Naciones Unidas, el 7 de octubre de 1968. Las figuras en silueta informan con la rotundidad y rapidez de lectura necesaria para regular la movilidad.

Para el diseño de este primer proyecto que elabora el primer sistema de señalización internacional, las formas son cuestionadas, lógicamente, por su perfil más significativo. La premisa fundamental de estas imágenes es que el mensaje diseñado requiera para ser descifrado de una rápida lectura (requisito indispensable para que se establezca la comunicación con el conductor del vehículo que circula, que debe descifrar la

1. Costa Joan, *Señalética*, Ceac, barcelona, 1989, p. 78.

información cuando transita a una determinada velocidad). Rotundidad, legible a distancia y en movimiento y de fácil entendimiento son los argumentos fundamentales de estos diseños que formarán parte del paisaje de las carreteras.

Esta convivencia cotidiana con las "siluetas señaléticas" en la vida social, significó la definitiva conquista de las formas dibujadas desde su silueta como reflejo de la gráfica funcional del hombre moderno. Si bien la presencia de las formas silueteadas estaban muy extendidas y revalorizadas, ahora también la silueta lograba establecerse en la calle, normalizarse. Siluetas presentes en nuestro acontecer cotidiano, formando parte de la vida de los ciudadanos, dirigiéndolos y regulándolos.

La comunicación visual encontró en la modalidad gráfica de la silueta un recurso de gran valor en el objetivo de establecer la comunicación inmediata con el viajero. No deteriora su contenido al observarse a distancia, se trata de una imagen sólida fuera de modas, imagen simple que expresa el mensaje de manera rotunda.

En este primer proyecto de señalización internacional los pictogramas propuestos eran formas orgánicas donde las siluetas se dibujan de un modo realista pero pronto cambiaron su apariencia. En base a criterios de rentabilidad en el mensaje, p.358, las siluetas se van esquematizando. Fig. 736.

fig. 736. Las figuras silueteadas en un principio muestran sus contornos fieles a una representación naturista que se abandonan en base a alcanzar mayor rotundidad y mejora en la lectura a larga distancia. En el último pictograma de la serie no hay detalles. Se trata de una figura elemental sin ningún accesorio (edad, ropa, pelo, nariz...). Es una silueta anónima y discontinua.

Las figuras plantean una representación esquemática, una imagen sintética que se entiende sin la literalidad de la forma que representa. Se entiende como signo, como icono que presenta el contenido del mensaje de manera codificada y directa y responde a una convención. Depuradas y geométricas, son formas sometidas a un proceso de abstracción para conseguir aún más rapidez y rotundidad de lectura. Cuanto más control en la comunicación, más se sintetiza la figura. Al igual que le ocurriera al hombre neolítico, ya repetido en muchas ocasiones a lo largo de este estudio, se abandona la

representación naturalista de la forma en favor de una figura manipulada, inmersa en un lenguaje abstractivo de la realidad. Proponiéndose un nuevo lenguaje sígnico, mucho más rentable en términos de comunicación.

**silueta codificada**

Las siluetas dentro de un sistema de señalización, forman parte de un preestablecido código. Y al igual que las figuras sintéticas del neolítico, las siluetas son testimonios del sometimiento de la realidad formal a un alto nivel de abstracción, reduccionista del ojo del individuo moderno, a la mirada del ciudadano contemporáneo.

Esta nueva revisión de la silueta en funciones prohibitivas o informativas pertenecientes a un código dentro de la comunicación visual, se someten a un depuración formal. En el umbral de lo figurativo, la figura queda desprovista de aquellos accesorios que son irrelevantes para transmitir el mensaje. Se evitaron las líneas orgánicas que dibujaban los pictogramas diseñados en 1968, para trabajar con una estricta geometría y una mayor abstracción  y eran compuestos sobre una rejilla modular. De esta manera, las siluetas en el campo de la señalética moderna, pasaron a ser pictogramas geométricos y a ser diseñados dentro de un riguroso sistema gráfico. Las siluetas evolucionaron hacia la abstracción y la geometría. El responsable de la consolidación de este nuevo pictograma fue Otl Aicher. Diseñador que propuso el célebre programa señalético para los Juegos Olímpicos de Munich de 1972.

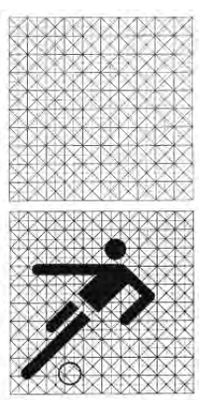


fig. 737. O. Aicher para el sistema de señalización para las Olimpiadas de Munich en 1972 .A partir de estos diseños los pictogramas se reducen a formas geométricas. La silueta se construye a partir de una cuadrícula que genera la pauta modular para dibujar las distintas partes de la forma. La cuadrícula es la base normativa de la serialidad de los pictogramas que pertenecen a un mismo sistema señalético. Y cuyo resultado es una figura abstracta de gran rentabilidad y de gran eficacia comunicativa.

En 1974 y ampliado en 1979 el Instituto Americano de Artes Gráficas, AIGA[2] , en colaboración con el Departamento de Transportes de los Estados Unidos, plantean un nuevo sistema de señalización que se mantiene vigente en nuestros días como elementos reguladores de flujo en espacios internacionales y públicos como son los aeropuertos, estaciones de trenes o autobuses. Siluetas discontinuas configuradas a través de estrictas leyes geométricas para informar o prohibir. Fig. 738.

2. El sitio web del Instituto Americano de Artes Gráficas permite la descarga de los pictogramas vectorizados que forman parte del sistema de comunicación de la señalética internacional, en www.aiga.org/content.cfm/symbol-signs

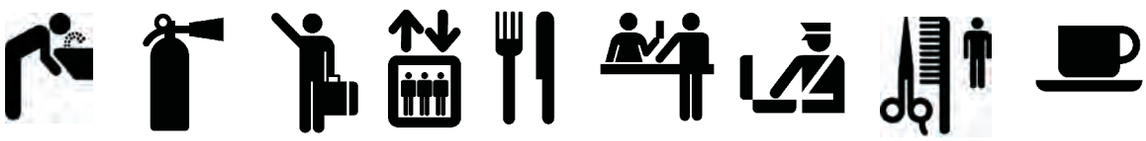


Fig. 738. Sistema de señalización planteado por el AIGA. 1974-79. Sistema pictográfico internacional. Siluetas parciales sometidas a un alto nivel de reducción y geometrización.

Fig. 739. Los sistemas de señalización actuales diseñan sus pictogramas partiendo de siluetas significativas del concepto que representa. Dichas siluetas son sometidas a un proceso de geometrización y abstracción. Se representa sólo la idea del objeto, se trata de exponer visualmente una síntesis de la forma original. Las figuras se insertan dentro de un código establecido que se mantiene en el umbral de la figuración.

fig. 740. Hombre López. 2000. En esta selección de pictogramas que señalizan el aseo (damas o caballeros), se observa cómo la silueta geométrica y abstracta (pictogramas de señalética internacional) es la más legible y la versión gráfica que se reconoce con mayor celeridad. La penúltima pareja de siluetas de la primera columna es la que ofrece mayor rapidez de lectura. En cambio, la última figura provista de detalles anecdóticos (sombreros) y su contorno orgánico, es la que se descifra con mayor lentitud. La "buena silueta"es la más geométrica y simple. Ver caso similar en la revisión del diseño gráfico del toro de osborne. Fig. 723 vs 724.

fig. 741. Pictogramas para los olimpiadas de Munich 72 de Aicher. Para Barcelona 92 de Josep M. Trias y Beijing, 2008.

## 3.10. La silueta en la actualidad.
## El mestizaje gráfico en la imagen digital.

Por último, esta revisión del uso de la silueta debe finalizar en el incontrolable torrente creativo que se localiza sobre todo en los actuales medios de comunicación y en el diseño gráfico actual.

En el nuevo contexto surgido tras el efecto de la *globalización*, las imágenes ahora no entienden de fronteras, ni se agrupan en movimientos o estilos nacionales. Internet y la televisión digital plantean un nuevo panorama de diseño global que facilita el mestizaje gráfico.

En estos nuevos soportes para la comunicación de masas (los mass media), el lenguaje visual va imponiéndose como factor esencial en la comunicación del hombre actual. El móvil, la televisión, internet son medios donde la imagen asume cada vez mayor protagonismo. Síntoma de la cada vez mayor importancia del lenguaje visual, es la aparición de los *emoticones* en el lenguaje escrito, creado para la comunicación en la red y para la telefonía móvil. Una comunicación surgida a través del mensaje en línea, usando el teclado. Con los *emoticones* se retorna a los originarios planteamientos del lenguaje escrito, donde la forma de la letra era un ideograma, es la representación esquemática de una figura o de una idea que dará forma al signo escrito. El lenguaje escrito renueva su repertorio en esta dirección creando un nuevo sistema de expresión. Signos como : : ) :( :P son leídos como rostros que expresan emoción, son girados 90º, con objeto de exponer el estado de ánimo del emisor. Estos nuevos signos son, por tanto, reflejo de la simultaneidad de la imagen y el texto en la emisión contemporánea de mensajes, donde la rapidez, la economía de los recursos y la codificación son premisas cruciales. El hombre cada vez se comunica más desde el lenguaje de la imagen y pone de relieve su capacidad de simplificación y síntesis.

Este nuevo lenguaje escrito también es reflejo del espíritu moderno.Tiene consigo aquellos mismos conceptos que motivan la aceptación moderna de las formas presentadas en silueta, esto es; sencillez, rotundidad, síntesis y rápida lectura del mensaje visual, que a su vez, al igual que las figuras en siluetas, se conectan con las primigenias manifestaciones pictóricas y escritas del ser humano. La silueta nuevamente es un recurso comunicativo que se ajusta a la perfección en este discurso gráfico contemporáneo.

El rastreo realizado siguiendo las pistas dejadas del uso del concepto de silueta en la iconografía a lo largo de la Historia de la Imagen, debe concluir en la orgía gráfica propuesta por el comunicador visual contemporáneo en los mass media. El contexto actual conformado por la aparición de los nuevos soportes pertenecientes a los *mass media* presenta un embriagador panorama que descubre la vigencia y la revalorización de la silueta para el diseño gráfico contemporáneo.

Aquí toda tendencia queda absorbida por la continua producción de imágenes que se proponen a diario. No hay directrices que permitan alcanzar un hilo conductor al realizar el análisis de este heterogéneo marco proyectual de finales del XX y principios del XXI. Tras la consolidación de internet, con la entrada del ordenador personal en todos los hogares, con el extendido uso de los programas de diseño y tratamiento de la imagen y la multiplicación de los canales televisivos en la Era Digital, se produce un desorbitado aluvión de propuestas gráficas y un enorme consumo popular de la imagen sin precedentes.

En esta nueva situación, contando con estos nuevos soportes de producción de imágenes y este abierto contexto cultural, se descubre un territorio ilimitado de portales donde el lenguaje iconográfico se convierte en protagonista y donde las influencias y la información se traslada de un hemisferio a otro a un solo golpe de clic. El mundo de la información global se relaciona a velocidad de vértigo, sin apenas considerar tendencias nacionales. Todos llevan consigo a todas horas la tecnología (recibiendo y produciendo textos, imágenes o videos que son colgados en *youtube* o compartidos en las redes sociales). Vivimos en un mundo cada vez más visual y tecnológico. Inmersos en una vida regulada por la imagen codificada, organizadas en interfaces diseñadas y pensadas desde la interactividad. Diversos iconos que responden a un código nos ordenan por carpetas nuestra personal información digitalizada.

En estos soportes actuales, la silueta es paradigma de este tiempo. Eficacia comunicativa, sencillez, rotundidad, economía- minimalismo, modernidad, son atributos que siguen inalterados e intrínsecos a la figura presentada desde su recorte, que funciona perfectamente en la pequeña escala y habitan con comodidad en la red.

La silueta continúa siendo una y otra vez solicitada por los diseñadores debido a que encuentran en ella la versión de la forma que mejor proyecta ese espíritu moderno y tecnológico. Lo silueteado, que en los nuevos programas es un dibujo vectorizado o contorneado sigue asociado con la imagen de vanguardia, con "lo moderno". La silueta

como proyección simple y depurada de la realidad compleja es reflejo aún de vanguardia. Decir con poco, mucho.

Las siluetas aparecen a diario, mezcladas con figuras de apariencia tridimensional, en un espacio con profundidad. Sin hacer mucho ruido, se cuelan en fotogramas para las cabeceras de programas o en las cortinillas de los canales televisivos. Lo cierto es que una mirada atenta nos descubre la relativa abundancia del uso de las figuras silueteadas cotidianamente en videos musicales, cortinillas y todo tipo de publicidad contemporánea.

Si los medios utilizados en la elaboración de la imagen, evidentemente influyen en la estética del diseño que se propone en cada época, los programas para el tratamiento de la imagen por ordenador son también determinantes para que la figura en silueta aparezca con facilidad. Y en este sentido, es importante destacar la importancia del *software* usado para el diseño de la imagen digital, ya que éstos son fundamentales para la consolidación de la silueta en esa consideración aún presente de "lo moderno", de la imagen de vanguardia.

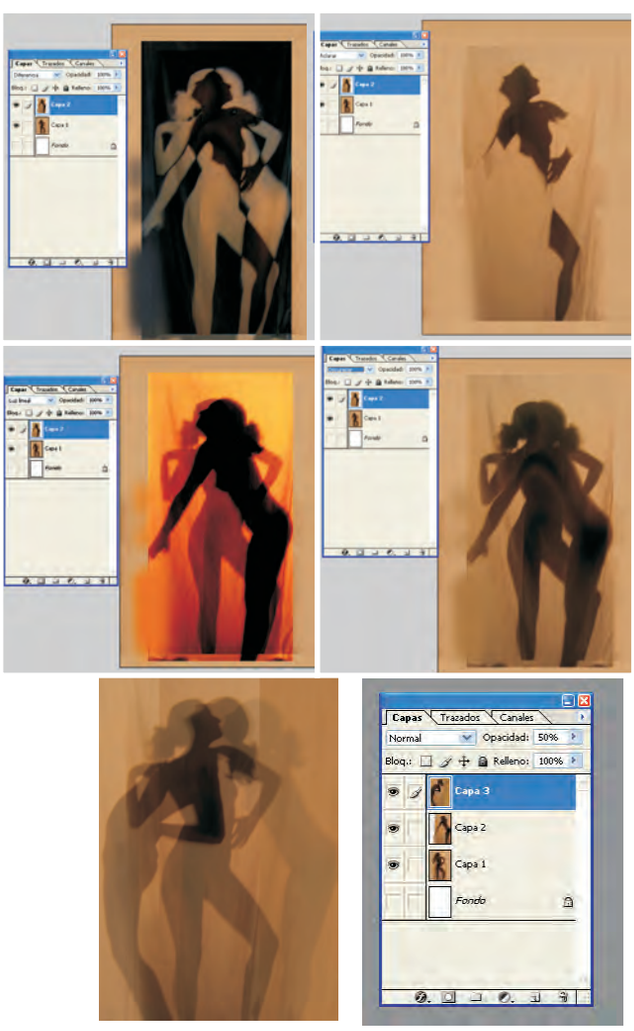



Fig.742. pp. Ibordes.
Ejemplo de cómo se trabaja en los programas de tratamiento de la imagen. En el programa de tratamiento de la imagen digital Adobe Photoshop, la información se distribuye en distintas capas. Éstas pueden acoplarse, quedar contaminadas por las capas contiguas aplicándole transparencia (regulando la opacidad de la capa) o definiendo el tipo de capa con la que se desea trabajar.

En la fig tenemos el mismo ejemplo utilizando diferentes tipos de fusión. Cada tipo de efecto de *fusión de capa* proyecta de diferente manera la figura sobre la capa que está debajo.

En los distintos tipos de fusión se comparan los píxeles de las capas (de la capa del fondo y de la fusionada) y se transforman según cada opción. Los ejemplos propuestos en estas imágenes responden a los efectos según selección de distintos tipos de capa en el diseño: "diferencia", "aclarar", "luz lineal" y "oscurecer".

Esta revolucionaria forma de diseñar la imagen digital, permite la fácil elaboración de diseños de gran riqueza visual. Además, ahora se destaca la importancia que tiene dominar el concepto de figura y fondo.
La figura en silueta en esta suma de planos (capas) tiene también mucha relevancia para el tratamiento y diseño de las imágenes actuales. Es un concepto (como figura aislada y básica) que continuamente se somete a una discusión gráfica.

Fig.743. pp. Ibordes. La figura en la actualidad se deforma con facilidad comportando mútiples variantes según los efectos visuales que se le pueden aplicar con los programas infográficos.

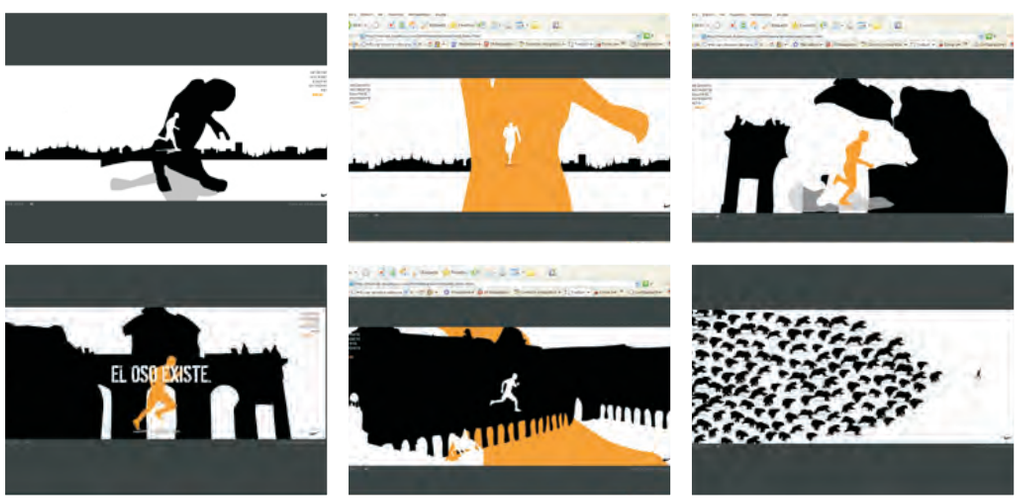
Estos filtros aplicados de Adobe Photoshop realizan distintas operaciones de deformación de los píxeles. Cada píxel es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital. Son cada uno de las diminutas celdas de color que componen la imagen. La función del filtro es recibir una serie de instrucciones acerca de qué y como debe cambiar un píxel o una selección de ellos, deformando una imagen (operaciones gráficas como contraer, repetir, estirar, etc).

Incorporados en los programas de tratamiento de imagen digital, el diseñador puede hacer uso de ellos y producir gran cantidad de versiones gráficas de una misma silueta, combinarlas entre sí y ofrecer gran cantidad de soluciones. La contemporaneidad en el diseño de la imagen multiplica las opciones. Jamás antes el diseñador contó con tantas propuestas al alcance de un solo clic de ratón.

Fig.744. El artista e ilustrador Dave Mc Kean, plantea estas figuras surrealistas envueltas en una atmósfera de misterio. A partir de siluetas parciales y deformadas, la figura se compone por un *collage* de capas superpuestas.

Silueta infográfica y la suma de capas.

El programa de tratamiento de imagen digital *Adobe Photoshop*, sofware que participa en el proceso de diseño en la mayor parte de las imágenes estáticas contemporáneas, consolida la idea de elaborar habitualmente la imagen dentro de un proceso de diseño que se plantea a través de la suma de capas. La imagen se construye y organiza en diversas capas que se contaminan unas con otras, para finalmente ser acopladas en una imagen final. Este proceso, que moderniza las tradicionales prácticas de los artistas (por ejemplo el sistema de reserva en el grabado y con él la técnica de entender el recorte en las figuras de la estampa japonesa), descubre efectos interesantes y ofrece sugerentes soluciones gráficas y desde esta concepción de suma de capas (plano más plano) el concepto de silueta sale rejuvenecido. La silueta parece ser adoptada por gran número de diseñadores gráficos como concepto de " moderno".




Archivo 50. Agencia de publicidad *Dobleyou*.2003.

Fig. 745. *Dobleyou*, premio Laus, diseño de la web promocional de la maratón San Silvestre Vallecana 2003, cliente Nike.

Ejemplo de la aplicación de las siluetas en las animaciones de la red. Gráficos vectoriales de poco peso son eficaces para una rápida reproducción de la página.

Fig. 746. Diseño de interfaz para página web con animación flash del ilustrador Stéphane Blanquet & Olive. Cuando se pasa el cursor sobre el personaje su silueta visualiza los órganos vitales internos, presentando una silueta imposible, seccionada. http://www.blanquet.com/flash.php

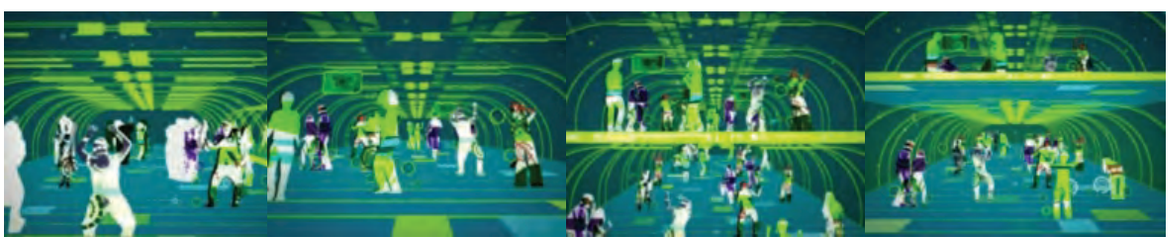
Otro de los más utilizados es el programa *Adobe Flash* muy extendido para la realización de animaciones por internet. Este *software* utiliza sobre todo gráficos vectoriales, tipo de gráficos que además de ser muy relevante para los proyectos de animación, es muy valorado por el bajo "peso" de las imágenes vectoriales para cada fotograma (24 fotogramas cada segundo de la animación); lo que favorece que la figura generalmente sea tratada por el diseñador como un recorte. Si es tratada como una figura plana, definida por unos "nodos" que encierran una superficie, sin mucho "peso", se facilitará la carga en pantalla. Es obvio que la velocidad y el tiempo de espera es importante en la emisión de la información en la web. Es importante que el archivo del proyecto animado no tenga demasiada resolución, lo que provocaría un archivo de lenta lectura e ineficaz para ser reproducido. Diseñados atendiendo a la necesidad de rápido envío y descarga, los archivos "colgados" en la red suelen favorecer la imagen sintética. El diseño de gráficos en la red suele tomar muy en cuenta esta posibilidad de mostrar las figuras en silueta. Fig . 745.

El proceso de elaboración del diseño de la imagen actual, haciendo uso de los programas de retoque de imagen y edición de video (Adobe *Premiere*, *After Effects*, etc.) promueve que se trabaje fundamentalmente desde la organización de los elementos visuales que componen la imagen por diferentes capas. El diseñador realiza su diseño superponiendo planos y valorando la contaminación que se produce entre ellos (transparencia, superposición, desenfoque, etc.) Logrando un sin fin de efectos luminosos, de transparencias y diversas texturas. En el diseño gráfico contemporáneo mayoritariamente se valora así constantemente la creación de una imagen desde una suma de capas,que actúan de máscara o que se transforman las unas con las otras. En este sentido, son determinantes los denominados *motion graphics*, para las nuevas televisiones digitales, que aparecen en la última década del siglo pasado y en la primera década del siglo XXI. Y que con el espíritu de modernidad y rabiosa vanguardia se nutren de las posibilidades del concepto de silueta (canales temáticos e innovadores como *Mtv*, *Locomotion* , Disney Channel, o cualquier cortinilla, promo, o cabecera de un programa para los canales de televisión generalistas... ) .

El diseñador tiene muy presente entonces nuevamente la consideración de planicie. La imagen actual propone con cierta asiduidad imágenes que son el resultado de una sucesión de planos, que se conectan, se funden o se separan entre ellos. Creándose un sugerente "diálogo gráfico" en cada encuentro entre las distintas capas que componen la imagen. La imagen contemporánea parece que marca tres distintos caminos. Un

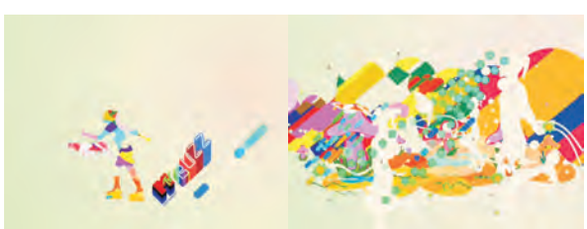
diseño que simula la realidad en 3d, el diseño de la imagen que reafirma su 2d y una última tendencia que se interesa por mezclar realidades bidimensionales que habitan en espacios tridimensionales, fig.747. ídem Fig. 656. Película de créditos finales de *300*.

Así que las capas se independizan o quedan contaminadas por las capas que se sitúan por delante o por detrás ofreciendo gran cantidad de efectos y mezclas entre ellas. Con gran facilidad el diseñador consigue múltiples variaciones y opciones de filtros, cuenta con diversas alternativas gráficas. Este nuevo laboratorio para el tratamiento de la imagen, sin duda los programas infográficos influyen en la estética del momento y en la manera de afrontar el diseño de la imagen. Desde su consideración de suma de planos, desde los planos inconexos, las imágenes toman un nuevo rumbo.



Archivo 51. Disney Channel Latino. 2006.

Fig. 747. En la actualidad como se ha dicho repetidas veces en esta investigación, la imagen queda liberada de cualquier dependencia visual con la realidad circundante. Es decir, la gráfica queda liberada de las normas compositivas de la perspectiva y a menudo combina las dos y las tres dimensiones en el mismo campo visual. Creando espacios imposibles. En esta *promo* el espacio ofrece sensación de tridimensionalidad, de perspectiva. Y en una representación "imposible" el escenario recibe figuras bidimensionales. En esta secuencia se puede ver cómo las siluetas contenedoras de una textura, se han trabajado siguiendo la idea de suma de capas. Las siluetas asumen en su interior un textura en movimiento, son formas planas sin sombra arrojada que habitan un espacio en perspectiva.



Archivo 52. Fig. 748. Mtv. 2006. Motion graphics. Los elementos dispuestos en el campo visual se componen como unidades independientes que comparten un mismo espacio. Tramas, formas, tipografías, siluetas y texturas se relacionan. Estas capas superpuestas crean una nueva estética, las figuras son sobre todo gráficos abstractos con múltiples opciones formales.

Archivo 53. Fig. 749. Disney Channel Latino. 2006. Siluetas en un espacio tridimensional (que presenta perspectiva).

El uso de la silueta se valora aquí en su impersonalidad. Figuras sin identidad bailan, se relacionan sin llamar la atención desde el punto de vista de presentar a un determinado sujeto. Es común en esta línea ver siluetas aplicadas en la realización de fotomontajes en proyectos de arquitectura o diseño. La silueta permite que el sujeto (en cuanto a su identidad) pase desapercibido mientras que sirve para ambientar la escena o explicar la escala o el modo de usar un objeto que se presenta.

Siluetas de ambientación,siluetas de indicación de escala y perspectiva.

Fig. 750. Siluetas de ambientación, siluetas de indicación de escala y perspectiva son imágenes referenciales usadas en los proyectos arquitectónicos y de diseño.

En este video infográfico realizado por *Factoría 5 Studio*, para la propuesta ganadora del Concurso para el Centro Internacional de Convenciones de Bogotá de Daniel Bermúdez + Herreros Arquitectos, se puede ver la utilización de la silueta con objeto de ambientar la escena.
Estas siluetas son figuras anónimas de diferentes tipologías que acompañan a la información prioritaria (el espacio proyectado), sirviéndole de complemento.

El diseño de estas figuras son reflejo de la libertad y abstracción alcanzada en la representación contemporánea. Son formas planas que caminan y proyectan su respectiva sombra arrojada, como si tuviesen volumen. Su dintorno tiene un ligero efecto de transparencia para asociarse con la tonalidad de la estancia y no recortarse violentamente y quedar así su presencia en segundo término. Son figuras bidimensionales en un espacio tridimensional que se recorre visualmente, cuerpos semitransparentes que en un truco visual muestra una figura imposible camina, tiene escorzo sin tener volumen. Muy lejos queda ya la implicación del fantasma o la figura asociada al Mal al percibir la figura negra. La silueta es un concepto autónomo, es ante todo, un gráfico.

Archivo 54

Fig. 751 Cortinilla televisiva para Canal +, 2003. Los motion graphics para las cabeceras, cortinillas, sinfín o promos ofrecen un territorio innovador en la gráfica. Generalmente se recurre al uso de la silueta para presentar o encabezar programas deportivos. Una silueta que presenta la visualización en degradado de la secuencia de movimiento, una silueta múltiple y dinámica.

Fig. 752. Cabeceras, cortinillas y continuidad para las Olimpiadas de Beijing 2008 en Tve. Taicreatividad.

La relación de los proyectos gráficos relacionados con el deporte, la acción y la danza a menudo son resueltos con el concepto de silueta.

Archivo 55

**La silueta y la acción anónima. La pose dinámica en la presenta-ción del deporte.**

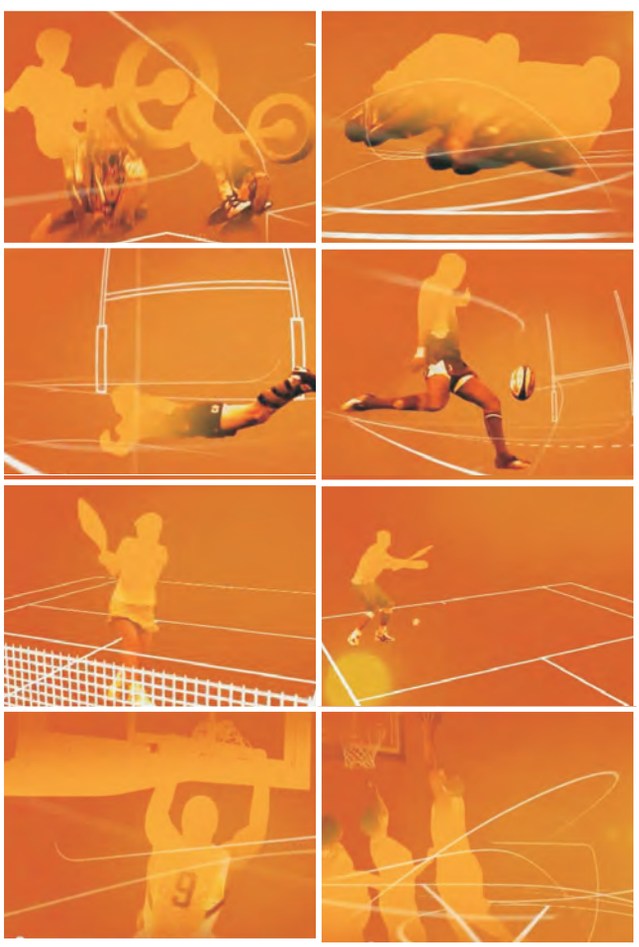


Fig. 753. Cortinillas teledeporte, tve. 2009 Ejemplos de las modalidades deportivas de motociclismo, rugby baloncesto o tenis..
La silueta es un concepto gráfico libre de toda ley natural perceptiva. Figuras tratadas a medias como siluetas y como figuras volumétricas y con todos sus atributos formales. La silueta en la actualidad alcanza su esplendor en el lenguaje gráfico mestizo.
El fotograma se compone según el planteamiento gráfico de suma de capas. Distintos sistemas de representación que se ponen en convivencia: Silueta (superficie perfilada plana, fotografía, dibujo lineal, fondo degradado en una misma escena).

Archivo 56

**Silueta libre de las leyes perceptivas.**

Archivo 57

Fig. 752. Cortinilla tv para canal +. Estudio de diseño, *Acrylick*. 2003.
Estas cortinillas de canal +, a la vanguardia del diseño gráfico de los primeros años del 2000, exponen esta consideración destacada del diseño gráfico actual de mestizaje y desconexión de las distintas capas que componen la escena. Y un nuevo interés por el valor plástico de la silueta. La modernidad de la rotundidad y simplicidad de la figura en un contexto gráfico complejo: áreas desenfocadas, sacadas de escala, superposición de formas, ruptura, etc.

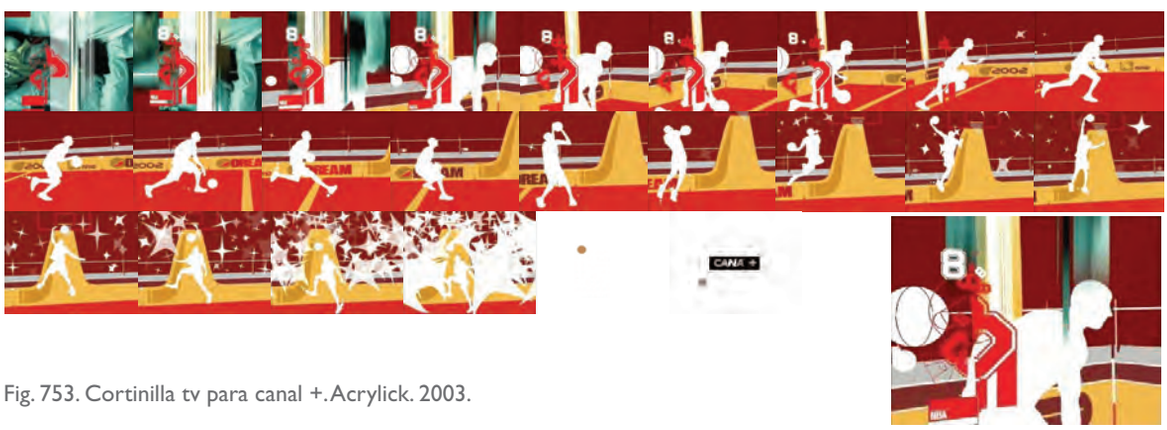


Fig. 753. Cortinilla tv para canal +. Acrylick. 2003.

Sobre todo es la cadena Mtv desde su aparición en 1981, la que apuesta por la innovación y la vanguardia del diseño gráfico en movimiento[1] y siendo referencia en este sentido para los demás canales de la nueva era televisiva; con sus cabeceras de los programas, cortinillas, y promos para este canal temático de música. Videos musicales, gráficos de alta velocidad y carácter experimental, forman parte de los contenidos de su programación. La aparición del programa de Adobe, *After effects* en 1993, hace que el diseño gráfico se consolide y que entre con fuerza en cine y tv, en la última década del siglo XX hasta la actualidad.

1. Mariscal Javier, *Diseño gráfico con Mariscal*, Salvat, Madrid, 2000, p.14 nº 34.

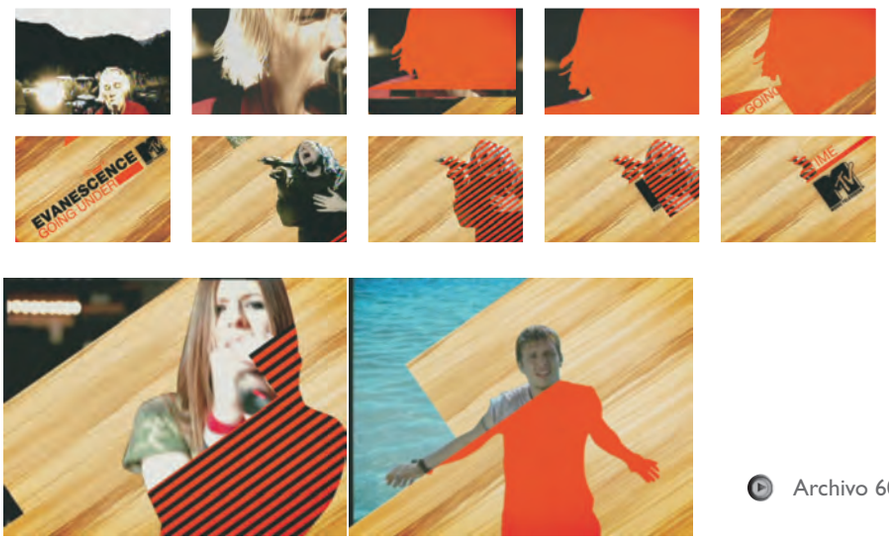
Archivo 59

Fig. 754. Cortinilla canal Mtv. A causa del trabajo por capas abundan las contradicciones espaciales. Estas contradicciones son pretendidas para lograr impacto y modernidad. La representación del escenario viene descrito por la información chocante entre figuras en dos dimensiones que conviven con otras tridimensionales. Espacios con perspectiva que sin embargo son recortes planos. Es como si se produjera una desconexión de las capas. El diseñador moderno se recrea en su capacidad de interpretar, deformar la realidad. Y esta actitud transgresora generalmente se tiñe del importantísimo lema para nuestro estudio del *menos es mas*.
El canal de música Mtv revoluciona la gráfica en movimiento y recurre con mucha asiduidad al concepto de recorte o silueta de la figuras, inicios del lenguaje visual mestizo y desconexión de capas, reflejo de la gráfica de vanguardia.

**Siluetas para proyectar modernidad gráfica en movimiento. Desconexión de capas y transiciones.**

**Contradicciones espaciales, Lo bidimensional vs tridimensional.**

La silueta y la agresión de la figura.
Siluetas mixtas.




Archivo 60

Fig. 755. Promo canal Mtv. Las siluetas aparecen de repente agrediendo la figura. Comunmente la silueta es usada como elemento gráfico en transiciones entre las secuencias. Al trabajarse por capas a las figuras se le produce un recorte para aparecer o desaparecer. El concepto de silueta entendido como siluetas mixtas confiere a la secuencia un estilo moderno y dinámico.

La silueta contenedora.

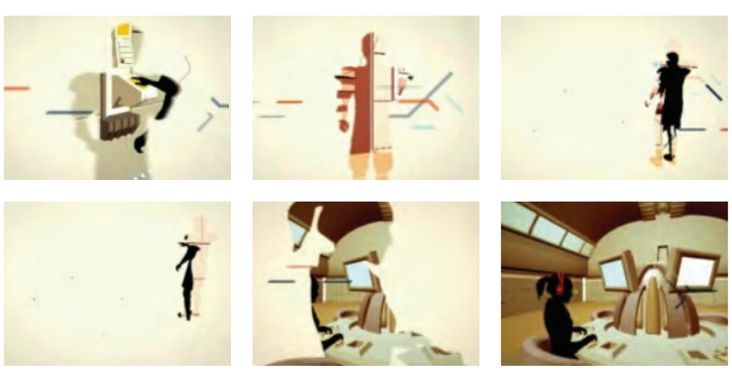


Fig. 756. Promo *locomotion*. Siluetas contenedoras. La figura queda descrita por una reserva a modo de máscara. Se presenta como un recorte en negativo, hueco, que deja ver la información de la capa situada por debajo.

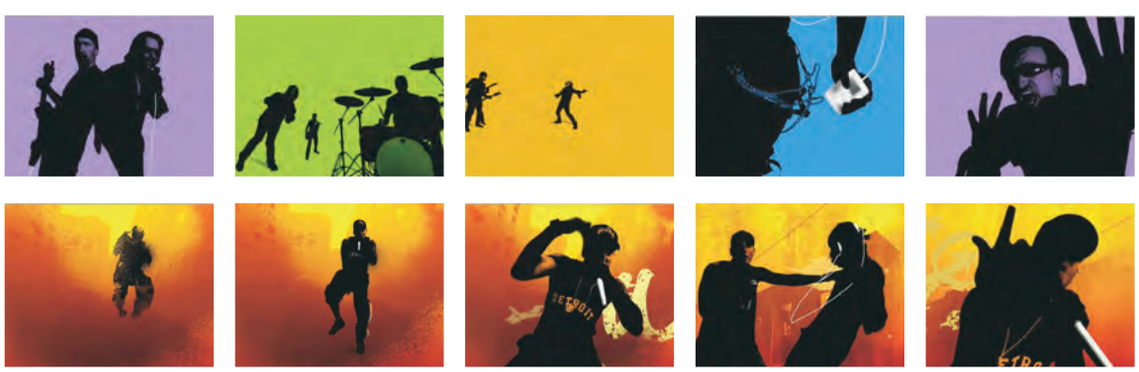
Silueta degradada.

Archivo 61

Fig. 756. Cortinillas de continuidad navidades en telecinco. 2008.
Las siluetas se rellenan de color degradado, dando una apariencia gráfica.

Archivo 62. Fig. 757. Se resaltó anteriormente que la silueta es un recurso muy reclamado para proyectar o presentar proyectos de música y deportes.

Con la llegada de la música en mp3 y los dispositivos pequeñísimos para escuchar música de apple (ipod, ishuffle, inano) la silueta vuelve a ser protagonista. La novedosa estética para aquel momento, utilizando fondos de gran saturación y brillantez y en fuerte contraste con la figura en un rotundo negro, consiguieron gran celebridad. Campaña publicitaria premiada utiliza la silueta que encaja a la perfección con la proyección eficaz de la agilidad (danza-movimiento), impacto y modernidad (apple proyecta la idea de vanguardia tecnológica y diseño).
La impactante promoción del ipod de Apple atrajo con el tratamiento de la silueta negra sobre fondos muy iluminados y el ipod (de pequeño tamaño y manejabilidad que da gran movilidad al usuario).TBWA\Chiat\Day desde 2003



Archivo 63

Comerciales de ipod + itunes.
Campaña silhouette con la participación de U2, en 2004 y de Eminem, en 2005.

Archivo 64

Fig. 758. Utilización del impacto y atractivo de la silueta en el video musical en Michael Jackson, *In the closet*, 1991. Se proyecta la sensualidad de la figura en silueta de la supermodelo Naomi Campbell y se destaca la pose y el dinamismo del baile del artista. La silueta que insinúa, que resalta la figura femenina de perfil, tensión sexual vista en el streaptease de *Nueve semanas y media*...
"Dentro del armario" se interpreta como una afirmación de la heterosexualidad de este polémico artista.

Archivo 65

Fig. 759. Beyoncé, en la entrega de los Billboard Awards 2011, en donde interpretó su nuevo sencillo *Run the World (Girls)* haciendo uso en la puesta en escena de proyecciones de siluetas de ella misma que le acompañan en la coreografía en la representación realizada en directo para la ceremonia de estos premiso de la música. El resultado es muy efectista.

El espectador que disfruta en vivo del espectáculo, duda si las figuras se proyectan desde una grabación sincronizada con la cantante que repite los movimientos en tiempo real, o quizás se trata de efectos de los focos de luces que proyectan una multisombra de colores.
Aparecen siluetas radiantes en estela como huella de movimiento, figuras en siluetas que se multiplican, proponen una puesta en escena espectacular. Son ejemplos de la utilización del concepto en la actualidad.

Archivo 66

Video musical de recortes de papel en stopmotion, Trenchcoat whats gotta so. Rogier Wieland 2007.

**Multiplicidad de la silueta**

**La figura descompuesta en capas: contorneado, solarización y desenfoque.**

Fig. 760. Durante el análisis del uso del concepto de silueta a lo largo de la Historia de la Imagen, hemos podido ver cómo la indisoluble relación de la técnica y medios utilizados influyen de manera determinante en la propuesta visual en cada época. Los recursos utilizados para el diseño gráfico de los *motion graphics* en la actualidad (cortinillas de continuidad , cabeceras, promos, para la nueva televisión digital, fomentan el nuevo concepto de construir la imagen proyectada por suma de capas.

En este contexto, la silueta sale reforzada casi siempre como un sugerente complemento gráfico. En el canal de teledeporte, canal temático de televisión española Tdp, 2010 vemos una propuesta que ejemplifica bien la multiplicación de capas en movimiento, utilizando el contorno que encierra una silueta, la figura solarizada eliminando la escala de grises en el modelado del cuerpo, recurso gráfico muy extendido en la iconografía del diseño gráfico actual y la figura sin apenas saturación y un alto grado de desenfoque: lo que la aproxima nuevamente al concepto de silueta. Es decir una imagen proyectada se descompone en distintas capas, mostrando en un sólo fotograma tres opciones gráficas (el contorneado de la figura, el desenfoque de la figura y la sombra propia de la figura). La figura queda explotada en capas que se desconectan para formar distintas unidades de información figurativa.

Archivo 63

**silueta como matriz volumétrica.**

Archivo 64

Fig. 761. Derivado de las siluetas de desenfoque a causa del movimiento de la figura, versión moderna de las estelas, figuras secuenciales de una acción en las cronofotografías de Marey. Son las siluetas líquidas de las cortinillas de tve 2010-11. El rastro que deja la figura en movimiento, a partir de su silueta dibuja una forma abstracta en el espacio. Los distintos planos en distintos movimientos y escorzos elaboran una figura volumétrica.

Fig. 762. La figura en movimiento dejando registro de su recorrido y a causa del desenfoque,el violín y la batuta con la mano se perciben como siluetas.
JUNG VON MATT agencia.2010

Fig. 763. Étienne-Jules Marey. Análisis del vuelo de la paloma por el método de la cronofotografía. 1883-87.

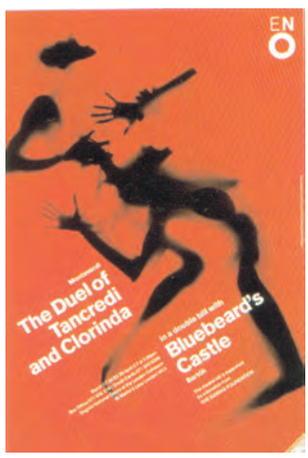



Fig. 764.Mike dempsey cartel para la english national opera. P13 n30 salvat diseño gráfico con mariscal.

Fig. 765.Serie de carteles para Isidro Ferrer, Centro Dramático Nacional de España. Temporadas 2006-2009. En http://www.isidroferrer.com.

Siluetas de objetos que se fusionan para crear una poesía visual, un encuentro poético de dos objetos que proyectan un nuevo concepto.

Siluetas fusionadas.

Fig. 766. Diseño de figuras del zodiaco chino con el mapamundi. Twelve Animals, Kentaro Nagai, 2007.
Siluetas intermitentes. Las siluetas de los contienentes se colocan para diseñar una nueva silueta. Las siluetas fusionadas generan una nueva figura.

Fig. 767 Agencia BBDO Nueva York, Promoción de Fedex. 2009. La fusión de dos monumentos de distintas ciudades en el mundo, en un juego de simetría y siguiendo los colores corporativos de la empresa de mensajería Fedex, aportan un inteligente anuncio publicitario. Las siluetas fusionadas unen los distintos destinos de manera inmediata. En http://www.advertolog.com/search/?q=fedex

**Silueta contemporánea.**

Fig. 768. Doble silueta con el contorneado de la zapatilla de deportes y con el contorneado de la figura de un caracol, escarabajo y rana. Juego de positivo y negativo. New Balance, 2010. Agencia JWT, Singapore. Idem recurso fig. 783.

Fig. 769. Evolución. Leo Burnett India 2004. Johnnie walker. Silueta e identificador.

Fig. 770. Saatchi, olympus camara. 2005. Silueta por movimiento y desenfoque.

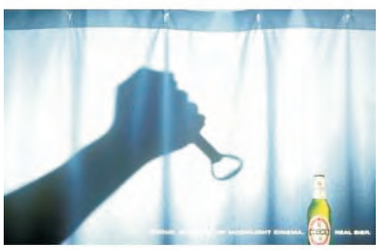


Fig. 771. Saatchi, cerveza bek´s 2002. *Revival* de sicosis, silueta de sombra.

**Silueta y publicidad.**

Fig. 772. EUROSTAR. TBWA\BRUSSELS. 210. Este anuncio plantea un juego visual con el pelo de la modelo que es modelado para adquirir la silueta de un pez.

Fig. 773. Agencia Rainey Kelly Campbell Roalfe / Y&R , 2002. Land-Rover. Silueta de sombra arrojada inconexa.

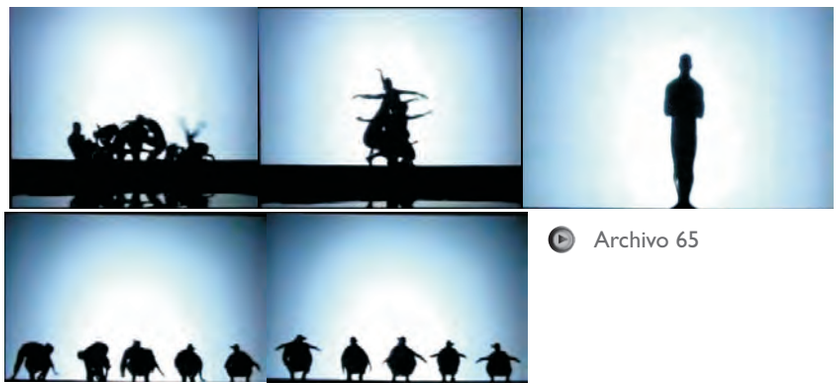
Fig. 774. LOWE Lintas & Partners, 2000. Silueta radiante.

Fig. 775. LOWE Lintas & Partners, 2000. Silueta texturada.

Fig. 776. Saatchi & Saatchi, Camel, 2007
Silueta desactivada.

Fig. 777. Saatchi & Saatchi, Camel, 2007
Silueta por suma de elementos.
Densidad de puntos y proximidad.

Fig. 778. Saatchi & Saatchi, Camel, 2007
Silueta por suma de elementos.



Archivo 65

Fig. 779. Secuencias de la compañía de danza Pilobobus, utiliza la pose estudiada que desde la figura en sombra crea siluetas sorprendentes con las siluetas fusionadas de los bailarines.
Ídem *ombromanía*, p.72.
Ceremonia de los Oscar en 2007.

Fig. 780. Pilobobus diseña la figura a través de la fusión de distintas sombras propias. Loa bailarines se concetan en una estudiada coreografía para representar a la manera del juego de manos o sombras chinescas un escenario fantasioso. 2008

Fig. 781. Peter Callesen
*Holding on to Myself,* 2006

Fig. 782. Peter Callesen
*Running Fire* II, 2010

Fig. 783.
Homenaje póstumo Steve Jobs, fundador de Apple.
Jonathan Mak. 2011.

Recortes de papel planteando un juego visual en torno a las relaciones de sombra arrojada, silueta, positivo y negativo del artista Peter Callesen. La realidad bidimensional del concepto de silueta se presenta en un espacio tridimensional proponiendo un atractivo escenario. La figura en dos dimensiones toma la apariencia de corporeidad tridimensional.

Fig. 784. Artista e ilustrador. Rob Ryan puso de moda el uso de la tipografía como recorte.

Robert diseñó un vestido de papel de corte para la revista Vogue del Reino en colaboración con el diseñador Gary Page, que sirve como un libro de cuentos contemporáneos portátil.

Fig. 785. Portada del libro el libro de las cosas perdidas.

Fig. 786. Primera Mañana de la primavera

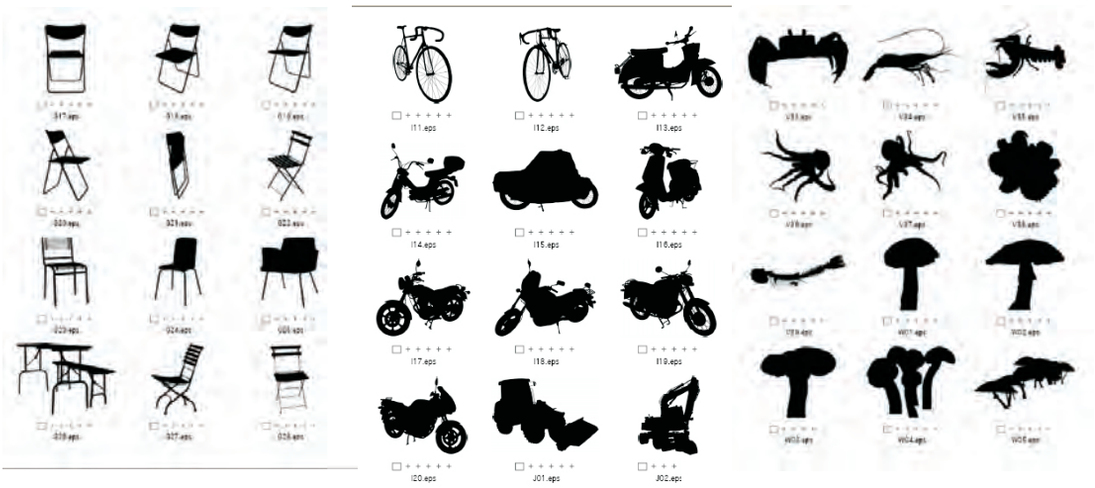


fig. 787. Neubau welt vector. Libro de siluetas para diseñadores con un cd incorporado de imágenes vectorizadas.
Este proyecto da cuenta de la extendida utilización de las siluetas en la iconografía contemporánea. Usadas como figuras de complemento para dar ambientación, generalmente aplicadas en una imagen diseñada con la intención de elaborar una simulación de la realidad. Siluetas referenciales que acompañan a un determinado diseño; que ayudan a mostrar la escala o a dar vida a un espacio en proyectos gráficos de diseñadores y arquitectos.

## 3.10.1. Kinect. La silueta interactiva.

Silueta y tecnología. La silueta interactiva.

Por último, señalar la revolucionaria participación del concepto de silueta con la última tecnología que es capaz de relacionar, de manera interactiva, la figura física con la figura generada por ordenador. Gracias a un sofisticado software comercializado para la plataforma de juegos XBOX de la empresa Microsoft y que desde junio de 2011 puede conectarse en el PC para Windows[1], en la Historia de la representación existe esta novedosa posibilidad.

Con este nuevo sistema tecnológico, el reconocimiento y proyección de la figura que es registrada en silueta, permite vectorizar su estructura. Y esta relación de la figura real con la estructura digital posibilita la creación de un avatar. La figura se reencarna en el mundo virtual y es interactiva, es decir, la imagen proyectada imita en tiempo real los movimientos de l cuerpo.

Esta tecnología llamada Kinect, consta de un sensor de profundidad y una cámara de seguimiento del movimiento del cuerpo en el espacio tridimensional que se incorpora a un software capaz de proyectar la figura real como un "doble" interactivo. Operación que abre nuevos territorios para la representación de la imagen contemporánea.

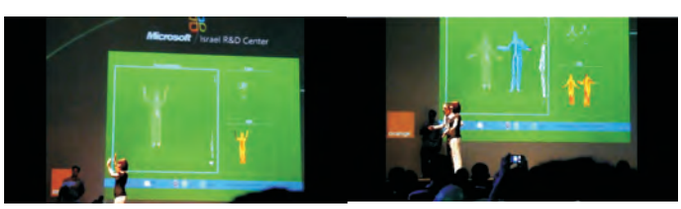
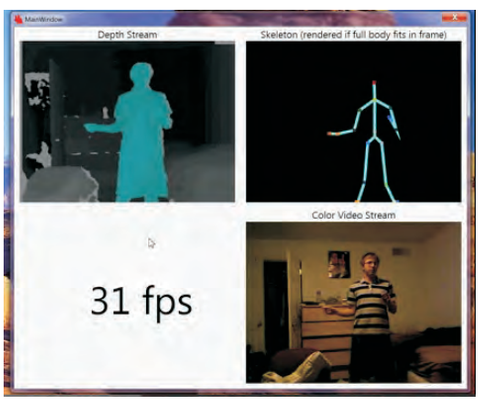
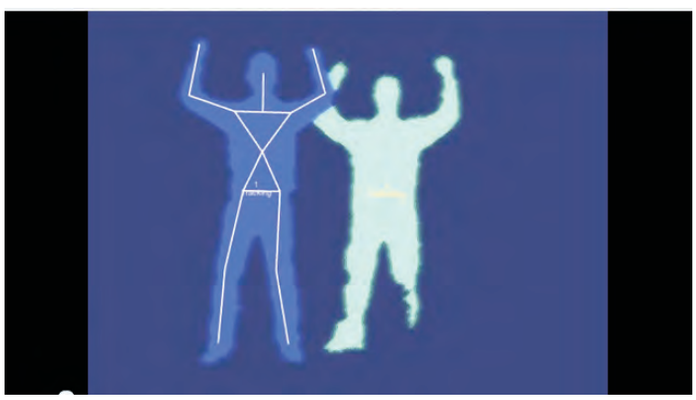



fig. 788. Grabación del evento de presentacion del sistema kinect en el Microsofot israel Research &Development Center, Israel, 2010
youtube.com
17 de abril de 2010. Demostración del sistema kinect. Proyecta la silueta, reconoce su movimiento, se traza una estructura (esqueleto) fijando los puntos en las articulaciones y finalmente ese esqueleto asume su apariencia digital.

kinect controlador de video juego de microsoft. http://www.xbox.com/en-US/kinect
1. http://es.wikipedia.org/wiki/Kinect sistema creado por Alex Kipman. en el mercado el 4 de noviembre de 2010.

El controlador Kinect (originalmente denominado "proyecto natal" por su autor Alex Kipman) se centra en la capacidad que tiene este moderno sistema de reconocer la figura silueteada del cuerpo que se sitúa a pocos metros del sensor. Kinect realiza la compleja operación gráfica de aislar la figura visualizada del fondo, operación prioritaria y también esencial en el proceso perceptivo natural. Una vez reconocida la silueta por el controlador (en una imagen bidimensional), ésta es proyectada en el campo visual virtual como una superficie delimitada. A esta superficie se le asigna seguidamente un esqueleto, una silueta geométrica, que configura de manera elemental su forma. Y en cada articulación detectada, el programa informático propone un punto de anclaje para cada una de las extremidades que configuran el cuerpo. Estos puntos organizan la direccionalidad de las líneas del "esqueleto", que actúan como si fuesen los "huesos" del modelo y que a su vez son dirigidos por estos anclajes o articulaciones intercomunicados al mantener relación con el movimiento real que es capaz de registrar el kinect.



Archivo 66

fig. 789. Interfaz donde se puede ver la múltiple visión que recoge el sistema *kinect*. En el primer cuadrante aparece la imagen que proyecta la cámara del detector de la profundidad de campo que reconoce la figura en silueta. La siguiente imagen es el esqueleto rastreado ( skeleton tracker), estructura gráfica vectorial que permite el posterior renderizado del sujeto, dotada de un sensor de movimiento y finalmente la visión de la cámara a color RGB. todo ello capturado a 31(frames) cuadros por segundo. youtube.com "Kinect Skeleton Tracker".

fig.790. El sistema *Kinect* para la XBOX 360 reconoce a los jugadores, traza la estructura de la silueta cuando el sujeto se coloca con las manos arriba y frontalmente. Esta pose de la figura permite localizar la articulación (el punto de flexión) del codo con facilidad.
youtube.com "Kinect OpenSceneGraph".

Dicho de otra manera, la proyección visual que se consigue con la nueva tecnología Kinect , capta la silueta del cuerpo tridimensional, se es capaz de siluetear la figura que se sitúa enfrente del visor. En un segundo paso, a esta figura cercada en una superficie plana, se le asigna una nueva figura, una silueta geométrica y esquelética (que recuerdan a las figuras renacentistas que desde el silueteado -operación de registro del contorno, p.p.189-219- recogían la geometría y la proporción que las configura o recuerdo también de la línea de acción de la silueta, la direccionalidad de la pose, fig. 194, p.126 ). Este gráfico kinético y esquemático, responde ahora a una estructura gráfica vectorial y esta nueva simplificación de la silueta, es capaz de reflejar la realidad, es la creación del clon virtual de la figura.

La silueta vectorizada que se obtiene con esta tecnología puede asumir una nueva piel. Esta configuración estructural, asume su nuevo diseño digital en el espacio virtual proyectado de un software. La figura dentro de este software tiene una nueva apariencia, la estructura adquiere una nueva "capa", una nueva apariencia. Lo que permite mover un gráfico como si fuese una marioneta digital, es una figura interactiva. Fig. 791

Así el concepto de silueta queda relacionado con la interactividad. La silueta se localiza como el puente para controlar la interacción de la figura real con la figura proyectada. En la fig.792 en el juego Dance Central para la XBOX 360, se puede ver la implicación de la silueta en el sistema kinect. En este videojuego, se trata de que el jugador sea capaz de imitar rítmicamente la pose de una determinada coreografía. Kinect registra el movimiento real que tiene que mantener relación con la silueta que se marca en cada paso de baile en la canción en cuestión. La figura del jugador en la pantalla se puede ver como una silueta blanca (la primera silueta enmarcada a la derecha), mientras que el guión de los distintos pasos de la coreografía que se deben imitar vienen en una sucesión de siluetas azules, activando a través del relleno en blanco, las extremidades del cuerpo como partes implicadas en la nueva pose a conseguir.

Archivo 67

fig. 791.Demo de la relación del registro de la silueta y sus movimientos trasladados a una figura virtual en 3d, creación del avatar. Unity3D + Kinect

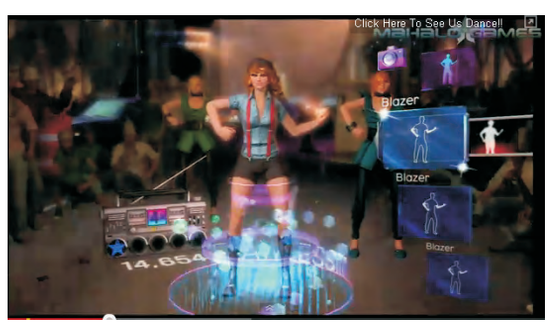



fig. 792. Interfaz del videojuego para XBOX *Dance Central.*

La insistente aparición del concepto de silueta cuando en la representación que se proyecta es prioritaria la acción (cerámica griega, narración figurativa, exposición de deportes, de baile...) vuelve a destacarse ahora como cierre de todo este recorrido histórico. Con el sistema Kinect la representación de la silueta interactiva cambia el concepto de espectáculo en vivo. Ya que es posible proyectar la figura de manera interactiva y proyectar la imagen sobre un plano delimitado. Ya es posible dirigir la proyección en exclusividad a las zonas que se deseen en el campo visual (proceso conocido como Projection mapping). La captación del movimiento y la localización de

la superficie en silueta de las figuras reales, permite realizar proyecciones dirigidas en exclusividad a las figuras y no como hasta ahora, que se debía proyectar en todo el campo visual o sincronizar la figura real con la proyección deseada (p. e. el espectáculo de la artista Beyoncé en la Fig. 759. ).

La nueva técnica de proyección de la imagen permite proyectar sobre el cuerpo silueteado "cuerpo mapeado" en vivo. El reconocimiento y control del perímetro de la figura, que actúa como pantalla,  posibilita un expresivo territorio aún por conquistar.

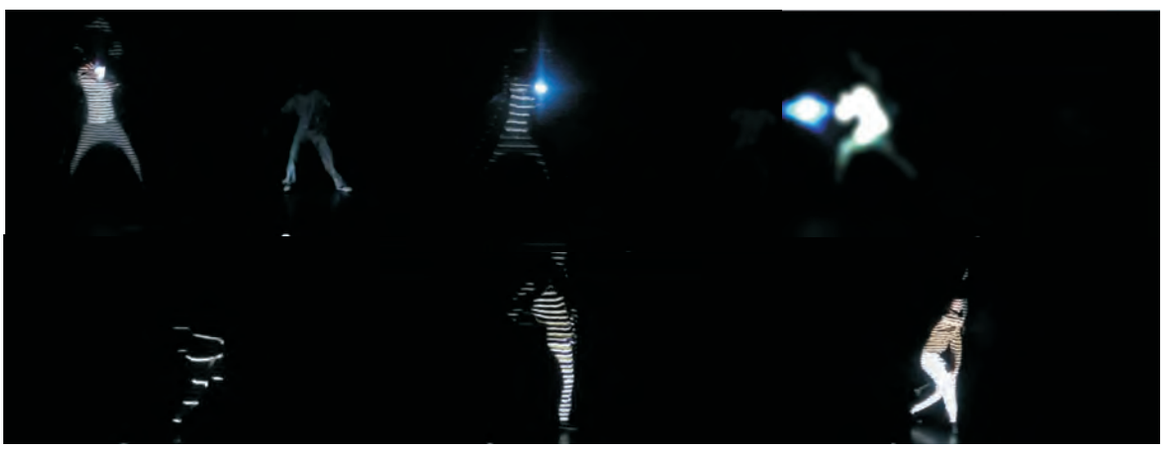


fig. 793. Proyección interactiva,  Body Mapping de Hypermetrop project. 2012. *Beamart*.
Archivo 68

Archivo 69

fig. 794. *Resolution of memory* de im.aege.ry. 2011. En esta danza-performance, la figura asume en su superficie los distintos gráficos y efectos luminosos proponiendo una atractiva exposición visual de la silueta manipulada. El tratamiento gráfico interactivo de la bailarina permite descomponer la silueta, dotarla de textura, mostrarla parcialmente, mantenerla al límite del umbral perceptivo, dotarla de contornos radiantes, etc. Con las recientísimas técnicas de proyección el concepto de silueta y sus aplicaciones abren un nuevo discurso expresivo.

Archivo 70

http://www.youtube.com/watch?v=-wVq41Bi2yE&feature=related
fig. 795. Apparition - Klaus Obermaier & Ars Electronica Futurelab.
Performance y danza interactiva dirigida por Klaus Obermaier en colaboración con Ars Electronica Futurelab. 2010.
Projection mapping.

Archivo 71

fig. 796. La silueta interactiva se relaciona en este proyecto con el sonido. El *Kinect* interactuando con el instrumento electrónico *theremín*, conocido originalmente como el *eterófono*, posibilita que según la posición de los brazos de la figura, el software reconoce un tono y dependiendo de su escala la silueta texturada a manera de plano topográfico cambia de color. youtube: Kinect Theremin - Sneak Peek .

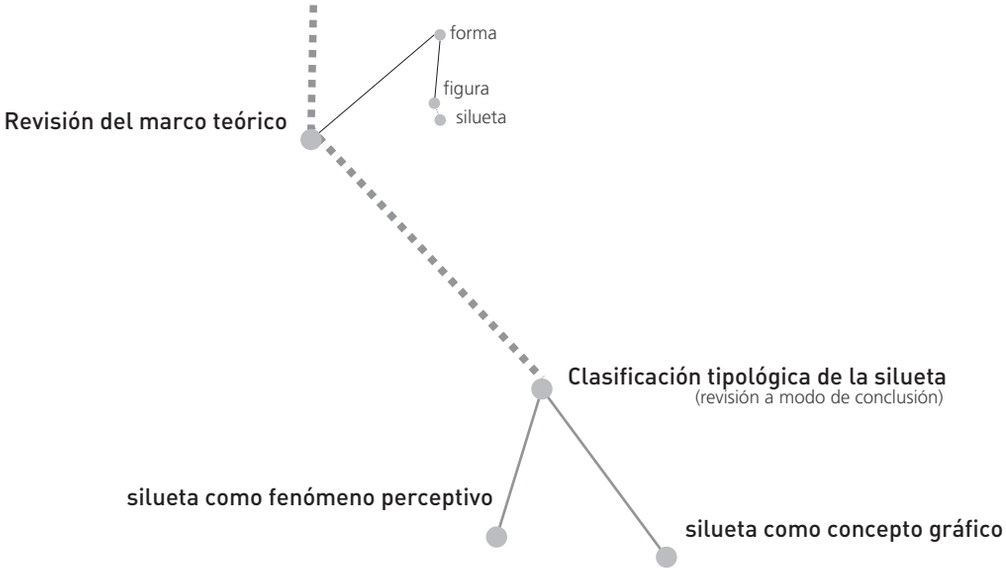
Archivo 72

fig. 797. En este experimento con el sistema kinect la figura se proyecta como una concreción del contorno y deja la breve huella en estela de la secuencia del movimiento, proyectando múltiples siluetas a tiempo real que se superponen en un mapa degradado de líneas (sin realizar un postdiseño en la edición del video). Se origina una silueta cinética e interactiva. Si la figura está fuera del alcance del sensor de Kinect, en algunas de las extremidades del cuerpo, no queda registrada su proyección , proyectándose en ocasiones siluetas intermitentes de esta figura viva.
openFrameworks[2] + kinect.

2. OpenFrameworks es un conjunto de herramientas de código abierto con programación para aplicaciones interactivas artísticas., con el objetivo de compartir e investigar nuevos modos de expresión y de juego. Es mantenido por Zachary Lieberman, Theo Watson y Arturo Castro, con contribuciones de otros miembros de la comunidad *openFrameworks*. Ver http://thesystemis.com/
Si se realiza una búsqueda en *youtube* y considerando su reciente nacimiento, se pueden localizar experiencias artísticas realizadas con la tecnología kinect - openframeworks y la combinación de otros softwares, con un fuerte carácter experimental.

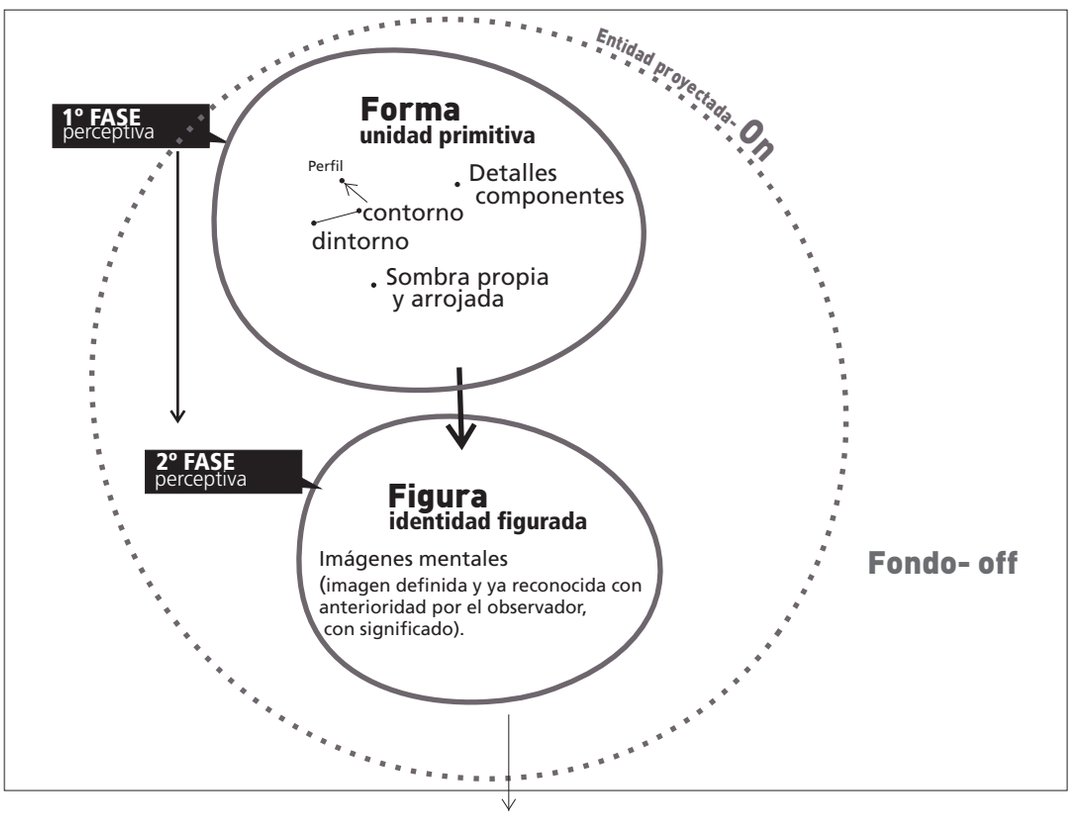
# BLOQUE 4

# CLASIFICACIÓN DE LA SILUETA



Antes de plantear las conclusiones generales de esta investigación, se hace necesario revisar y exponer de manera sintética el marco teórico elaborado a lo largo de esta investigación. Valoración de los argumentos encontrados en esta tesis doctoral y que permite proponer una nueva clasificación tipológica del concepto de silueta.

Conceptos visuales que participan en la **percepción de una figura**.




La forma que se proyecta en la primera fase perceptiva es una *unidad primitiva*. Cualquier entidad que se activa en el campo visual, en la primera fase del proceso de percepción, se denomina **Forma**. La Forma es una *unidad primitiva* que pasa a ser analizada por el observador y que en el caso de tener definición y por consiguiente significado será, en una segunda fase perceptiva, definida como **Figura** (*identidad figurada*).

Así la Figura es la entidad proyectada definida y se proyecta a través de una serie de conceptos visuales:

- **contorno** es el conjunto de líneas visibles o latentes que marcan los límites de la figura. El contorno configura un determinado perfil según el encuadre resultante, que depende del punto de vista específico del observador.

- **dintorno** es aquella superficie que resulta del registro de las líneas de contorno y que queda dentro de éste. Es una superficie cercada por las líneas limítrofes de la forma.

-**Detalles componentes** característicos de cada forma: color, textura, entidades formales localizadas en la superficie del dintorno, (los atributos formales de la figura).

-**sombra propia y arrojada** según la acción del foco de luz en los cuerpos naturales.
*La sombra propia* es la sombra que se proyecta y que queda adherida en la propia superficie del objeto. Forma una unidad volumétrica con la parte iluminada. Es aquella zona oscurecida que se produce en el propio objeto por la acción de un foco de luz y crea el modelado
*La sombra arrojada* invade otras superficies próximas, adaptándose a ella como una segunda envoltura elástica.[1]

Así el concepto de silueta es la forma que expresa una identidad figurada. Es la proyección de la figura expuesta visualmente en términos exclusivos de ON-OF, de FIGURA-FONDO. Se trata de la presentación de la figura en su proyección más básica.  Puede ser definida como:

**Silueta:**
**Versión de la figura que se proyecta como superficie máxima, sin mostrar al observador los detalles que se encuentran en el dintorno de la forma. Figura percibida sólo por su masa corpórea y como entidad bidimensional.**

# Clasificación tipológica de la silueta

## A. Silueta como fenómeno perceptivo

cuerpo físico.

La silueta es una figura de apariencia plana que se percibe bajo determinadas condiciones lumínicas en el entorno natural. Es un fenómeno visual y natural de los cuerpos físicos. Y puede darse según tres variantes:

**1.** Según la implicación del **FOCO DE LUZ**:

**1.1. Silueta de sombra propia**. Figura que se muestra como unidad corpórea y que es vista por el observador desde el lado opuesto al foco de luz y en paralelo, ocultando todos los detalles componentes de la forma proyectada.

**1.2. Silueta de sombra arrojada.** Es la sombra arrojada cuando ésta se independiza de la figura que la proyecta. El cuerpo natural que la proyecta queda fuera del plano del cuadro y la sombra arrojada queda huérfana de su origen. O también puede darse el caso de que la sombra arrojada y la figura que la proyecta no concuerden, en tal circunstancia, esta peculiar sombra arrojada será una entidad autónoma y por tanto también será reconocida como una silueta.

**1.3. Silueta radiante.** Figura que desprende una luz intensa en su interior. Irradia luz propia anulando los detalles componentes dispuestos en el dintorno de la forma. Generalmente la figura radiante produce el efecto de deslumbrar al observador.

**1.3. Silueta con efecto de transparencia.** La configuración corporal de la figura proyecta una silueta que puede tener en su dintorno distintos grados de transparencia. Es aquel cuerpo inusual en la naturaleza que deja pasar la luz, y que en consecuencia, no se muestra de manera nítida.

1. Cordero Ruiz, Juan, Boletín de Bellas Artes, Real Academia de Bellas Artes de santa Isabel de Hungría, Sevilla, 1995,p.227

**2.** Según **DISTANCIA DEL OBSERVADOR**:

**2.1. Silueta por lejanía.** Debido a la distancia existente entre la figura y el observador se diluyen, por acción de la masa de aire en la atmósfera, los detalles componentes de la forma y se produce la coincidencia de la figura con el concepto de silueta.

**2.2. Silueta por densidad espacial.** Disolución de los detalles componentes debido al incremento de la densidad de la atmósfera (vapor de agua o partículas en suspensión).

**2.3. Silueta por desenfoque.** La figura pierde la identificación de los detalles de la forma debido al desenfoque óptico que a su vez mantiene una estrecha relación con la distancia, velocidad o atención del observador. El resultado es una silueta difusa.

**3.** Según **INTERPOSICIÓN DE UN PLANO**:

**3.1. Silueta por presión.** Figura proyectada debido a la presión ejercida por un cuerpo sobre una superficie. El resultado de esta acción es una huella figurativa o un estampado del objeto sobre un plano.

**3.2. Silueta de recorte.** Figura que se obtiene por el recorte o perforación de un plano. Se vacía el área que define la forma y como resultado se obtiene la condición de doble de la silueta. Una figura en positivo (la unidad de superficie que se recorta, lo lleno) y la figura en negativo (el hueco o vacío que ha sido recortado).

**3.3. Silueta por transparencia.** Figura que se sitúa detrás de un plano o velo translúcido y que por transparencia deja entrever la figura que se muestra como una figura rotunda, sin detalles. La interposición de un plano entre la figura y el observador genera una proyección que no permite identificar perceptivamente los atributos formales que se localizan en su dintorno.

## B. Silueta como concepto gráfico

Aunque la silueta forma parte de la proyección de los cuerpos físicos en la naturaleza debido a unas condiciones perceptivas determinadas, la silueta debe también clasificarse insertada en el contexto de la imagen gráfica. Ya que en este territorio son otras las consideraciones que lo habilitan.

Aquí la silueta es una específica versión gráfica de la figura que se representa. Es un cuerpo dibujado como si éste fuese un recorte sobre el fondo en términos básicos de figura-fondo. Es una entidad gráfica que reproduce artificialmente una figura en el plano del cuadro.Se trata de la imagen proyectada de un cuerpo físico.

La silueta como concepto gráfico puede proyectarse atendiendo a tres grandes vertientes. Debido a su configuración morfológica, dependiendo de la fidelidad mimética con que la figura es representada y atendiendo al tipo de función comunicativa que la silueta desempeña en el contexto en el que aparece.

**1.** Según su **MORFOLOGÍA**:

**1.1. Silueta convencional**. Figura que se proyecta en términos exclusivos de figura y fondo. Versión de la figura que se proyecta como superficie máxima, sin mostrar al observador los detalles que se encuentran en el dintorno de la forma. Figura percibida sólo por su masa corpórea y como entidad bidimensional. Consta de un dintorno lleno activo y depende de un fondo que debe contrastar y estar desactivado desde el punto de vista significativo.

**1.2. Silueta de contorno.** Silueta que se define sólo por el registro del contorno que proyecta un determinado perfil de la figura. La superficie (dintorno) queda desactivada gráficamente, aunque activa desde un punto de vista significativo.

**1.3. Silueta de contorno reforzado.** Silueta convencional que además registra el dibujo de su contorno. Las líneas que definen el perfil de la figura se activan dejando de ser el límite del dintorno para ser una entidad gráfica reconocible en la figura. Reiterando el concepto de contorno.

**1.4. Silueta de contorno débil. Silueta difusa.** Figura en silueta que pierde rotundidad debido a la disolución de sus límites. Sus linderos se desdibujan o muestran poca cohesión.

**1.5. Silueta discontinua o descompuesta.** Aquella silueta que se muestra por tramos, fragmentada. Figura diseñada que obliga al observador a realizar un esfuerzo perceptivo para "soldar" la superficies descompuestas que forman parte de un todo.

**1.6. Silueta abierta.** Aquella silueta que se muestra sin cerrarse, abierta al plano. Debido a la participación de las *leyes gestálticas* de percepción visual, la figura se cierra y completa mentalmente.

**1.7. Silueta desactivada.** Figura que está inactiva, escondida y debe ser descubierta por el observador ya que en el campo visual hay una figura de mayor tensión o atractivo. Es una silueta secundaria que se confunde con el fondo en Off.

**1.8. Silueta texturada.** Silueta con cualquier motivo en su interior (dintorno); tramas, gamas cromáticas o cualquier otra figura insertada en el dintorno, definiéndose como silueta contenedora.

**1.9. Silueta degradada**. Muestra su superficie con distintas valoraciones tonales en degradación. La silueta degradada también puede ser una variante de la silueta abierta, si debido a este efecto tonal su dintorno se diluye en el fondo que la envuelve.

**1.10. Silueta difusa-desenfocada.** Idem silueta por fenómeno perceptivo 2.3. Se localizan cuatro tipos: desenfoque por transparencia, por desenfoque gaussiano, radial o de movimiento.

**1.11. Silueta ambigua.** Aquella figura que se proyecta desde la ambigüedad de su forma. Su configuración formal invita a dotarla una vez analizada de una determinada identidad. la silueta ambigua debe ser interpretada, su significado queda abierto. Esta silueta-mancha activa la capacidad creativa.

**1.12. Silueta mixta.** Se hace necesario definir figuras que son siluetas en algunos tramos de su configuración formal como siluetas mixtas. Ya que el valor expresivo de este concepto en la actualidad está sobre todo en la utilización de esta versión proyectada que es mestiza y utiliza un lenguaje híbrido, libre en la exposición visual de la figura.

**2.** Según su **REPRESENTACIÓN-MÍMESIS**:

**2.1. Silueta vitalista-realista.** Silueta de representación realista, manteniendo fielmente la modulación precisa del contorno de un determinado perfil de una figura.

**2.2. Silueta esquemática-abstracta.** Silueta que esquematiza o sintetiza la apariencia del contorno de la figura, manteniendo la constancia de la forma pero alejándose de su fidelidad al modelo de referencia. Es una silueta que ofrece distintos niveles de abstracción figurativa que oscila entre la representación geométrica y la reducción de alguno de sus elementos constituyentes.

**3.** Según su **FUNCIÓN COMUNICATIVA- SIGNIFICADO**:

**3.1. Silueta dramática: la expresividad de la pose.** La silueta expone con dinamismo una acción, valora la pose de un determinado perfil de una figura para potenciar su significación. Es recurrida habitualmente en espectáculos visuales: cine, teatro, danza, así como en el diseño gráfico y en el cómic,debido a su dinamismo, efectismo plástico y su atractivo en la exposición de una emoción.

**3.2. Silueta como figura introspectiva.** Silueta utilizada para favorecer la mirada hacia e interior del sujeto. La silueta invita a la introspección, evoca la mirada interior, produce una mirada de pausa.

**3.3. Silueta oscura vs luminosa.** Siluetas que según su luminosidad u oscuridad proyectan la idea de pertenecer al Mal, al mundo de las sombras, reflejando un carácter diabólico. Las figuras en sombra que aterrorizan. Éstas contrastan con las figuras con luz propia, asociadas a la divinidad, a lo mágico o cuerpo extraterrestre.

**3.4. Silueta sobrenatural.** Silueta que debido a su inusual apariencia corpórea (generalmente radiante) presenta la idea de pertenecer a otra realidad. Pocos cuerpor en la naturaleza son capaces de proyectar su propia luz...

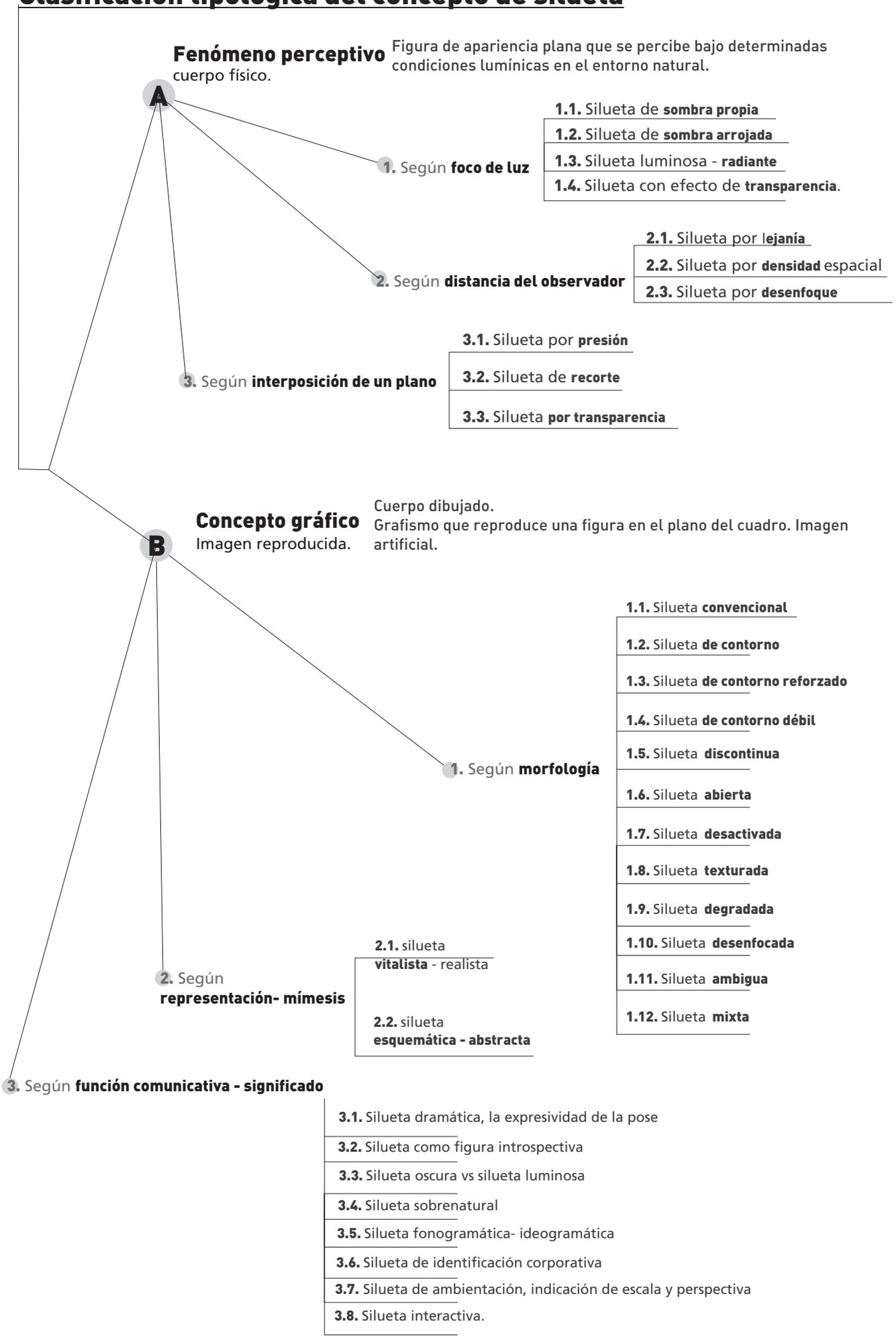
**3.5. Silueta codificada. Silueta fonogramática - ideogramática.** Siluetas que forman parte de un sistema. Se trata de figuras que tienen un lenguaje propio y que son "leídas" por el observador desde el establecimiento y conocimiento de un código. La silueta fonogramática es aquella que se descifra como un sonido, tienen un valor fonético y es utilizada en los jeroglíficos. La silueta deja de tener relación directa con la figura que se representa para convertirse en signo hablado. La silueta ideogramática (jeroglífico y señalética) representan una acción, informan o representan una idea. Son siluetas que se combinan para constituir un lenguaje visual codificado.

**3.6. Silueta de identificación. Silueta simbólica.** Siluetas con función identificativa, figuras como marcas que representan una entidad. Su significado es simbólico ya que proyectan los atributos conceptuales y representan a un individuo, colectivo o corporación para exponer la autoría, respaldo o posesión de algo.

**3.7. Silueta de ambientación, indicación de escala, perspectiva.** Siluetas utilizadas como complemento. Son figuras usadas como recurso informativo y decorativo y son elementos visuales secundarios en la imagen representada.

**3.8. Silueta interactiva. Silueta tecnológica.** Siluetas que conectan la figura real con la figura digital. Con la reciente tecnología Kinect, que con un sensor es capaz de recortar una silueta en el espacio visual ahora es posible diseñar un avatar virtual. Si se traza en el dintorno de una silueta proyectada una estructura-esqueleto, elaborado con gráficos vectoriales es posible proyectar su doble interactivo.
De esta manera queda vinculada la proyección registrada de una silueta activa, su pose en movimiento, con su clon digital. La figura registrada en silueta y en movimiento es el puente para conseguir la interactividad, es la matriz generadora.

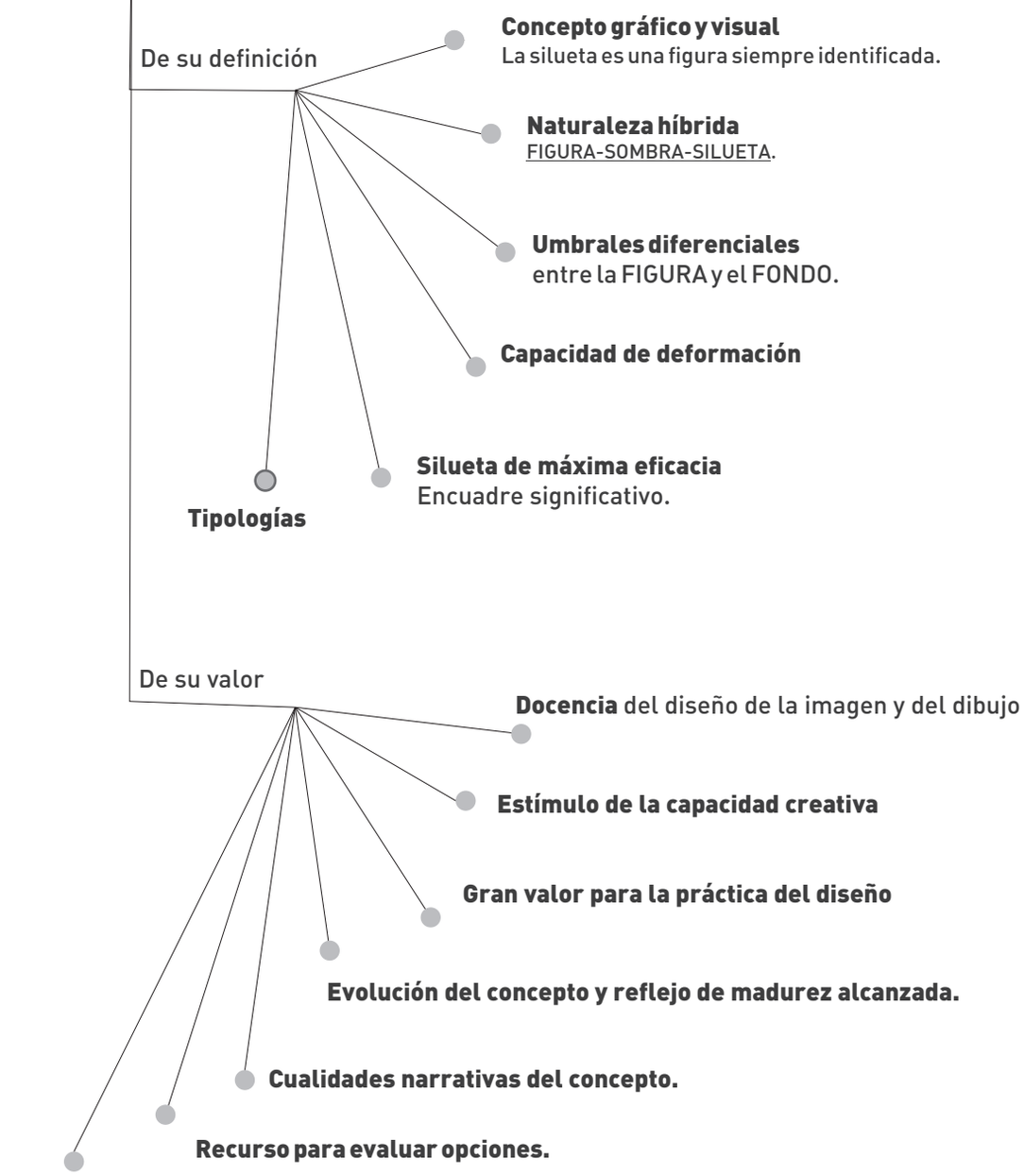
# Clasificación tipológica del concepto de silueta



# BLOQUE 5

# CONCLUSIONES

generales de la investigación



Una vez se ha realizado el análisis del concepto de silueta y determinado su marco teórico, se ha estudiado su uso en la Historia de la Imagen y se ha realizado su clasificación tipológica, se está en disposición de exponer a continuación las conclusiones más básicas de esta investigación.

En el inicio de esta Tesis, se partía de la intuición de que emprender un análisis riguroso del concepto de silueta traería consigo el descubrimiento de una información de gran valor para la docencia y práctica del diseño de la imagen y del dibujo. Y así es, las conclusiones que resultan de esta investigación destacan la relevancia y participación del concepto de silueta en la especialización del diseño de la imagen. Sobre todo, las conclusiones que se exponen a continuación, nos confirman los supuestos iniciales que animaron a desarrollar est e proyecto.

Esta tesis doctoral implica una revalorización del concepto de silueta e intenta evitar que éste siga siendo tratado desde una posición marginal dentro del marco teórico de la disciplina del diseño de la imagen y del dibujo. Debe ser considerado ahora como un concepto un poco más protagonista. A nuestro entender, la investigación desarrollada contribuye a resituar el concepto de silueta, junto con todo su marco teórico, en un lugar preferente para la práctica y crítica de la imagen proyectada en la actualidad. Se está ahora en disposición de afirmar que la silueta demanda una mayor presencia, una mayor participación en la enseñanza de la Comunicación visual y del dibujo, ya que encierra como se ha venido demostrando, lecciones de gran utilidad para el diseñador. Su conocimiento y control activan la capacidad crítica y creativa del diseñador contemporáneo.

A continuación se enumeran las conclusiones más generales de este estudio. Las primeras tienen que ver con su definición y con el análisis de su marco teórico (conclusiones 1-6), y las siguientes conclusiones (7-13) destacan el valor del concepto para la práctica del diseño y del dibujo en la imagen contemporánea.

Conclusiones respecto a su definición y marco teórico:

**1. El concepto de silueta es un concepto gráfico y visual. Es la proyección de una Figura siempre identificada. Es una entidad visual de apariencia bidimensional que tiene la capacidad de ser nombrada y reconocida por el observador.**

En primer lugar, la SILUETA debe entenderse como una FIGURA percibida que es identificada por el observador. La silueta es una entidad visual que siempre tiene la

capacidad de ser nombrada y reconocida, separándose así de la consideración de ser una mera mancha o forma (unidad primitiva).

La silueta es la versión de la figura que se proyecta como superficie máxima, sin llegar a mostrar al observador los detalles componentes que se encuentran en el dintorno de la figura. Se trata de una proyección siempre identificada, percibida sólo por su masa corpórea y es siempre una entidad bidimensional, una proyección .

Tipológicamente puede clasificarse como un fenómeno perceptivo de un cuerpo físico natural y queda determinada por el foco de luz, por la distancia del observador o por la interposición de un plano entre la figura y el observador.

Pero también la silueta puede ser considerada como un concepto gráfico. Se puede entender asimismo como una versión gráfica específica de la figura que se representa. Es decir, puede ser también un cuerpo dibujado.

Desde su definición como gráfico, también se obtienen distintos tipos según la atención a la morfología de la figura, al estilo (la naturaleza de su representación) o clasificada según la función comunicativa dentro de un determinado contexto visual.

## 2. La silueta es un concepto de naturaleza híbrida. SILUETA-FIGURA-SOMBRA.

El concepto queda vinculado con el término de FIGURA en su versión más básica e igualmente está ligado al concepto de SOMBRA. Ambos conceptos en determinadas circunstancias perceptivas llegan a ser sinónimos de SILUETA.

Junto al concepto de silueta aparece ineludiblemente el concepto de FONDO. El fondo es vinculante a la percepción de la figura y simultáneo a ésta.

Asimismo, la silueta queda conectada perceptivamente a tres conceptos que se activan en un segundo nivel y que participan también en su propia definición. Los conceptos secundarios conocidos como contorno, dintorno y perfil aparecen siempre implícitos con la silueta.

Así se puede determinar que la silueta es el resultado de la combinación de distintos conceptos visuales y gráficos.

Para comprender el verdadero valor de la silueta en la práctica del diseño es necesario aceptar una cierta ambigüedad en la definición de su concepto. Se debe aceptar una cierta inexactitud al delimitar las fronteras de los distintos conceptos visuales y gráficos que participan en su representación debido a que existe dependencia del concepto de silueta con la aparición de otros conceptos que en definitiva, son los que hacen posible el término.

Los conceptos gráficos y visuales tales como forma (principio que activa algo), figura (forma identificada), sombra, contorno y silueta, deben comprenderse desde su naturaleza compartida y a veces híbrida. Las formas observadas a veces son figura y sombra al mismo tiempo, a veces las figuras observadas son siluetas sólo parcialmente o algunas formas pueden llegar a interpretarse como dos figuras distintas debido a la ambigüedad formal que presentan, pudiéndose identificarse como dos cosas diferentes, etc.

Las figuras se siluetean. Siluetear es una acción, es un verbo aceptado en nuestro Diccionario de la Real Academia.

Podemos obtener una silueta de la acción de recortar, perfilar o contornear la figura de un cuerpo. Por tanto, se puede decir que la sombra se siluetea, que cualquier figura se siluetea... Silueteamos figuras o sombras, recortándolas, perfilándolas o contorneándolas.

Por tanto, la vinculación del concepto de silueta a los conceptos a los que ésta queda próxima (el concepto de figura, un mero gráfico bidimensional, un perfil, un contorno o una sombra) confirma que la silueta es un término de comprometida delimitación.

Además, es importante destacar que la silueta se hace posible y se revaloriza en la mezcla de todos estos conceptos que participan en su definición. De esta manera, la silueta en la actualidad debe quedar insertada en el discurso de la hibridación y ambigüedad. No se debe acorralar del todo este concepto, lo que le haría perder su verdadero potencial creativo.

El interés del conocimiento de la silueta y el control de su uso, su valor para la práctica del diseño actual precisamente se localiza en estas fronteras ambiguas que estimulan la creatividad y ofrecen gran impacto visual en la composición. La silueta debe tratarse como un concepto de naturaleza híbrida.

**3. El recorte perceptivo es dependiente de los umbrales diferenciales entre el fondo y figura. La silueta en el mundo físico sólo es posible a causa de los niveles de contraste de la figura con el fondo que la circunda.**

Se necesitan unos mínimos contrastes lumínicos entre la figura y el fondo para poder percibir las formas. La luz en la Naturaleza es cambiante, el foco de luz está en continuo movimiento. Cuando éste se posiciona ortogonal a la figura y el foco de luz se sitúa por detrás de ella, aparece el fenómeno de la silueta. Por esta razón, efecto del movimiento y posición del foco de luz, la silueta en la Naturaleza casi siempre es una figura en sombra y es efímera, y depende de los umbrales diferenciales entre la figura y el fondo dentro del campo visual.

La silueta puede ser sombra o por el contrario irradiar luz. Puede ser oscura o desde la posibilidad de disponer de su propio foco de luz puede ser también una silueta radiante.

Entonces la silueta en su condición de absorber o proyectar su propia luz puede presentarse como una figura rellenada por cualquier color y es dependiente de su contraste con el fondo.

**4. La silueta es una Identidad figurada con capacidad de deformación según las características visuales de su contorno.**

Una identidad figurada puede presentarse en ocasiones deformada a causa de la implicación de su contorno.

La capacidad de deformación de la silueta se debe a la características de visualización de su contorno que puede ser difuso (por acción de desenfoque, por causa de la densidad del campo visual, por la traslación de sus límites debido al efecto perceptivo de la observación de la figura en movimiento), o por ser una sombra proyectada de una figura (donde los límites de la silueta se deforman, presentando el contorno estirado, deformado, debido a la cualidad "elástica" de la sombra arrojada de los cuerpos).

**5. Importancia de la elección del encuadre más identificativo para potenciar la capacidad de significación de la silueta. La silueta de máxima eficacia comunicativa es aquella que se proyecta sin ocultar alguna de sus partes más identificativas y por tanto es aquella figura que muestra la máxima cantidad de superficie generalmente dada por su perfil lateral, proyectado desde su recorte más significativo.**

Si la figura es observada en diversas posiciones, considerando la constancia de la forma, las distintas siluetas posibles que se obtienen según su encuadre, pueden ser evaluadas desde su potencia significativa.

Se proyectan siluetas de distintos grados de nitidez según el encuadre efectuado al observar la figura. En términos de comunicación (legibilidad de la figura), la silueta es el concepto clave para valorar las opciones de encuadre de una figura y obtener la propuesta de mayor eficacia, que generalmente coincide con la proyección del perfil lateral de la figura.

**6. La silueta es un recurso fundamental para la toma de decisiones gráficas específicas en el diseño de la imagen, ya que es un concepto que evalúa las distintas opciones de aplicación de color, contorno o encuadre en el diseño de las figuras. La silueta es un recurso básico para la evaluación de las distintas opciones visuales en la representación o diseño de una figura.**

Según la conclusión anterior, la silueta en la representación de las figuras ofrece la posibilidad de valorar el encuadre y su correlativa proyección en función de la capacidad de recorte y reconocimiento (en términos de eficacia comunicativa) de la identidad figurada. Atender al concepto de silueta en el diseño de la figura ofrece asimismo importantes criterios al diseñador para la toma de decisiones tales como nivelación de los umbrales perceptivos de las figuras, el color del dintorno vs color del fondo, la intermediación del color del contorno, activación del contorno reforzado, valoración del encuadre y la pose de la figura en la elaboración de imágenes.

La silueta se destaca sobre todo, en el proceso de creación de figuras (añadiendo complementos que particularizan la figura básica o proyectando rasgos fisiognómicos singulares que "dibujan" un específico recorte identitario.

También hay que tener en cuenta este concepto en el diseño de la caracterización e interpretación de personajes (definición de la pose del sujeto, ¿qué silueta presenta su posición corporal en las distintas acciones que el personaje desempeña?, ¿qué figura básica se dibuja al andar?).

**7. Es concepto protagonista y su participación es de gran valor para el diseño de la imagen en nuestra cultura visual. La silueta como versión básica de cualquier identidad figurada tiene un papel relevante y está presente en el origen del dibujo, la fotografía y el cine. La silueta desde el origen de la pintura, pasando por la invención de la fotografía y el diseño por ordenador es un concepto fundamental.**

La silueta es un concepto distinguido en el dibujo ya que éste debe ser activado por el dibujante en la necesidad de adquirir esquemas básicos para tener la capacidad de representar figuras desde la acción del dibujo.

La silueta presenta los perfiles de las figuras que se pueden modular desde el registro calcado de la sombra de un cuerpo para la posterior memorización del dibujante en formación. En este necesario proceso de adquisición de esquemas mentales para obtener la

capacidad de representación de la forma desde el dibujo, la geometría participa intensamente como auxilio para simplificar las líneas complejas que modulan los distintos perfiles-esquemas de las distintas figuras que se pretenden representar. Y derivado de este argumento del auxilio de esquemas geométricos en el dibujar, las siluetas se deben sintetizar en la combinación de formas geométricas básicas que se aproximan a la forma, ya que simplifican en gran medida la dificultad de representación de cualquier figura.

La geometría fusionada a la manera del juego oriental del Tangram capacita al dibujante a relacionar medidas y trazar la complejidad de las líneas del contorno. Simplifica el dibujo del perfil de las figuras cuando en la acción de dibujar contamos con un esquema geométrico previo.

En los orígenes de la fotografía, con el dibujo fotogénico o también llamadas siluetas por contacto, se presentaron en la Historia de la Imagen las primeras figuras registradas o "pintadas" por el efecto de la luz. El papel fotosensible deja la huella de una figura que se proyecta en su versión formal de recorte. Así, la silueta también queda vinculada a los comienzos de la técnica fotográfica.

Asimismo, como ya ocurriera en la representación narrativa de la cerámica griega, las figuras se presentan bajo el protagonismo de las siluetas para presentar acciones con claridad comunicativa y eficacia decorativa.

Primero en el precine con el teatro de sombras, la silueta también es concepto fundamental en los orígenes de la narración figurativa en movimiento. La representación narrativa secuencial es también dependiente en sus inicios de este concepto. Destacándose que narrar desde la sombra, presentando la figura con un marcado carácter simbólico, estimula la imaginación, el misterio y la magia.

El concepto de silueta es además un recurso cinematográfico muy recurrente debido a su importante valor psicológico-narrativo. A lo largo de la Historia del Cine, la silueta ha sido utilizada con distintos fines para componer determinadas secuencias, ya que emite mensajes subliminares mejorando la narrativa en determinadas escenas. Como sucede primero en el lenguaje del cómic, también es un recurso dinamizador del ritmo narrativo de la escena.

## B. Conclusiones respecto al valor del concepto para la práctica del diseño y del dibujo en la imagen contemporánea:

### 8. El estudio del concepto de silueta proporciona lecciones de gran utilidad para la docencia del diseño de la imagen y del dibujo.

Derivado de la conclusión anterior, aunque el concepto de silueta es tratado como un concepto marginal en la educación artística, ésta debe ser considerada como un concepto básico dentro de los primeros niveles del proceso formativo. Ya que el conocimiento del concepto de silueta se localiza como un importante recurso, capaz de enseñar a mirar al estudiante desde la jerarquización de los distintos conceptos que participan en la visualización y comprensión de una identidad figurada y además favorece el control del mensaje visual que se desea emitir en el diseño gráfico.

El concepto de silueta ayuda a enseñar a ver desde una aptitud crítica las formas que nos rodean. Permite jerarquizar la información y realizar la toma de decisiones desde el nivel más básico de la representación. Posibilita simplificar y ofrece un procedimiento ordenado al estudiante en la difícil tarea de la representación de las figuras desde la acción de dibujar y relaciona (como se expuso en la conclusión anterior) con la adquisión de esquemas gráficos mnémicos, generalmente relacionados con el auxilio de esquemas geométricos que simplifican la complejidad formal de la figura.

El análisis del concepto de silueta presenta un marco teórico de conceptos en relación, de gran relevancia para el aprendizaje del diseño de la imagen y del dibujo, aportando diversos argumentos semánticos y psicológicos en el proceso de creación de imágenes.

### 9. La silueta tiene gran valor para la imagen contemporánea, sobre todo desde un uso desinhibido. Revalorización del concepto desde la transgresión de las normas perceptivas propias de la visión de las formas en la Naturaleza.

El concepto de silueta evoluciona desde la concepción general de ser la proyección de un perfil recortado procedente originalmente de la sombra de un cuerpo físico (práctica que le diera su nombre desde el arte del recorte y que queda ligado inicialmente al retrato), a considerarse como un concepto gráfico y visual de mayor amplitud que queda liberado en la actualidad de las leyes visuales propias de la visión de las formas en la naturaleza. En la actualidad el concepto es considerado como una realidad autónoma de gran utilidad para el diseño gráfico.

En la imagen contemporánea los conceptos que se vinculan a la percepción de una figura cobran personalidad propia, se pueden entender de manera autónoma o mezclarse. Y donde se pueden ofrecer múltiples opciones y versiones formales desinhibidas para representar la figura.

Así la experiencia artística se hace fuerte en la ambigüedad formal y semántica. Tras el paso de las Vanguardias Históricas, es natural destacar la capacidad de transmutación de las partes componentes de una figura, es habitual desde entonces transgredir las normas perceptivas.

La silueta tiene gran valor en su uso desprejuiciado. Tiene un elevado grado de utilidad cuando es activada con intermitencia y combinada con los demás conceptos a los que ésta queda vinculada, sobre todo desde las nuevas posibilidades de la imagen digital.

**10. La atención al concepto de silueta estimula la capacidad creativa.**

El concepto de silueta estimula la creatividad desde su cercana vinculación con la mancha amorfa que continuamente interroga al espectador en la necesidad de ser identificada.

Principalmente desde la silueta se adquieren los esquemas almacenados en la memoria que auxilian al dibujante/ observador en la relación con la forma que en cada caso se percibe. El sujeto busca correspondencias entre lo percibido y las imágenes que llevamos en nuestra memoria.

La silueta ocupa un lugar central en el proceso de generación de formas ya que el concepto queda relacionado con el descubrimiento del mundo formal (capacidad de identificar y clasificar) y después con la capacidad de imitarlo. Nombrar siluetas en las formas vagas aviva la capacidad creativa. Proponer posibles significados en la observación de estructuras formales ambiguas estimula la capacidad creativa.

La invitación a descifrar formas como se hace en el juego de nubes, juego de sombra de manos, o con las formas sugerentes del Test de Rorschach, educan al diseñador en la mirada creativa, en la capacidad de fantasear y aproximar.

Así, esta posibilidad de promocionar la figura desde la atención a formas ambiguas es de gran importancia para estimular la creatividad como ya destacara Leonardo Da Vinci en su Tratado de Pintura, ya que el proceso creativo se basa sobre todo, en esta operación donde una forma puede ser otra, una mancha llega a ser una identidad figurada. En la actualidad son abundantes los juegos perceptivos con formas ambiguas.

## 11. El concepto de silueta evoluciona en la Historia de la Imagen y su uso consciente es reflejo de madurez gráfica y perceptiva.

La Historia de la Imagen nos demuestra una evolución en el uso de este concepto.

La silueta parte primeramente desde su relación con los conceptos de figura y sombra, entendidos como fenómeno visual al observar los cuerpos físicos en determinadas condiciones luminosas, hasta que poco a poco esos esporádicos usos de la silueta en la expresión artística, van despojándose de su planteamiento rígido. Adquiriendo una actitud libertaria, desprovista de cualquier regla perceptiva o esclavitud visual al llegar a la representación contemporánea.

Aunque el término debe su nombre a Silhouette en el siglo XVIII, las primeras representaciones figurativas del hombre en silueta se encuentran en el Paleolítico, hace 200 siglos. Se proyectan en clave de siluetas y son imágenes mnemónicas, figuras definidas desde la adquisión de la capacidad de modulación desde la memoria de la curva cérvicodorsal del animal que se representa. La primera imagen testimonial de representación de un ser humano, son siluetas que se registran como estampaciones. El primer dibujo del cuerpo humano, su primera presencia en la Historia de la Imagen es la silueta de una mano. Siluetas realizadas a través del calco del modelo (manos estarcidas o impresas como huellas sobre la pared de la cueva).

Una vez controlada y sometida la Naturaleza al control del Hombre, las siluetas evolucionan hacia la codificación. La representación figurativa se sintetiza, se geometriza, se simplifica, convirtiéndose en un lenguaje pictográfico codificado y que queda relacionado con el origen de la escritura.

Oriente recupera y revaloriza para nuestra cultura el concepto de figura básica bidimensional. La representación de la figura sin ser modela por la sombra, de apariencia plana, había sido tratada marginalmente por Occidente desde la implantación durante siglos de los intereses renacentistas que estaban dirigidos a la simulación de la tridimensionalidad de nuestro entorno. Con el contacto del modelo oriental también se superaba la concepción anterior que relegaba a la silueta (como figura negra) a ser asociada por el cristianismo con el Mal. La estampa japonesa recupera el interés por lo plano y participa en la recuperación del concepto de recorte, donde el perfilar superficies vuelve a ser protagonista. La síntesis de la forma y el lenguaje abstracto que refuerza la concepción bidimensional de la representación figurativa a finales del siglo XIX, permite revalorizar el concepto de silueta en el diseño de la Imagen que queda finalmente fortalecido y renovado desde su naturaleza híbrida ya en la revolucionaria Era Digital a

finales del siglo XX y principios del siglo XXI.

Además la silueta es concepto clave desde el punto de vista de reconocimiento y control de las figuras. Ya que la capacidad reciente de la tecnología de poder siluetar las figuras que se perciben en el espacio real, es fundamental para el desarrollo de las operaciones de identificación y proyección virtual de la figura. La silueta en la actualidad contribuye a que sea posible imitar la pose de manera interactiva. (Sistema Kinect).

Por otro lado, en los procesos de formación del dibujo (en el dibujo mimético), la silueta va ganando paulatinamente importancia. La madurez perceptiva implica eficacia comunicativa, capacidad de síntesis y control en la jerarquización de la información visual. El dibujante en su proceso formativo va afianzando el concepto de silueta a medida que va descubriendo la diversidad formal y va obteniendo la capacidad de representación de figuras a partir de los esquemas adquiridos y en esta línea es importante destacar la incorporación del dibujo de recorte de papel en las aulas en los primeros niveles formativos.

Se acude poco a poco al concepto de silueta de manera autosuficiente y como generador de forma cuando se obtiene la capacidad de modular la superficie y entenderla de manera autónoma (superando la representación de la forma por la combinación de unidades de información: cabeza, manos, torso, pies...)

Su participación consciente como concepto gráfico es reflejo de madurez gráfica y perceptiva.

**12. La silueta presenta cualidades narrativas de gran valor en la transmisión del mensaje visual.**

la silueta proyecta distintos valores psicológicos en el espectador. La silueta presenta distintas cualidades narrativas. Es su diversidad significativa y dependiendo de su contexto es capaz de generar terror, misterio, puede exponer una condición sobrenatural, despierta la sensualidad, invita a la instrospección o desde la rotundidad de su proyección, se convierte en una imagen simbólica de gran pregnancia para el espectador.

**13. Proliferación de su uso en la actualidad según la adecuación del concepto con los procesos de creación de la imagen (diseño asistido por ordenador).**

En la actualidad, se detecta una proliferación de su uso debido a la eficacia comunicativa en términos de rentabilidad, por su afinidad formal con las proclamas del movimiento moderno "menos es más", pero sobre todo por la adecuación natural del concepto de silueta a los

procedimientos de elaboración o generación de la forma en el diseño de las imágenes contemporáneas.

En la Era Digital la implicación de los softwares de diseño de tratamiento de imágenes cuya estructura en sus menús destaca el proceso de trabajo por capas hace que el diseñador elabore sus propuestas naturalmente haciendo participar el concepto de silueta. Ya que éste aparece entre el diálogo de planos (capas) que se interrelacionan siguiendo un determinado orden. Las imágenes en el proceso de diseño por ordenador a menudo se recortan, se contornean, se rellenan desde una concepción de unidades bidimensionales combinadas.

También está muy extendido en la actualidad el diseño de imágenes vectoriales, muy es¡xtendida en la disciplina de la imagen corporativa y el diseño gráfico. En programas de tratamiento de imagen como Illustrator o Corel Draw, se trazan las figuras desde un contorno que responde a unas coordenadas. Este nuevo procedimiento de diseño de una imagen se debe a la necesidad de aislar o recortar las figuras dibujadas en superficies planas para obtener gráficos - recortables que son aplicados en adhesivos sobre superficies. Favoreciendo también la representación de las figuras en siluetas, figuras encerradas en un plano concreto y presentadas desde la rotundidad propias de su naturaleza de recortable.

# Ref. ILUSTRACIONES

# BLOQUE 1
## Consideraciones generales. Análisis del concepto de silueta

Fig 1- Retratos silueteados por William Bache en la primera década del siglo XIX. Van Leer Carrick Alice, *A History of American Silhouettes ( A Collector´s Guide, 1790- 1840)*, Tuttle Publishers, Vermont, 1968.p. 69.
Fig.2 Producción propia Ignacio Bordes. A partir de una silueta extraída de Belanger Grafton Carol, *Big Book of silhouettes*, Dover publications, New York, 2000.p.23.
Fig.3. *August Eduart.,* Van Leer Carrick Alice, *A History of American Silhouettes ( A collector´s Guide, 1790- 1840),* Tuttle Publishers, Vermont, 1968, p.147.
Fig.4 -7. Selección de siluetas publicadas en Belanger Grafton Carol,, *Silhouettes a pictorial Archive of Varied illustrations*, Dover publications, New york, 1979.
Fig. 8-10 . Schläpfer-Geiser Susanne, *Traditional Papercutting: The Art of Scherenschnitte*, Lark Books, New York, 1996, p. 15, 61 y 65.
Fig.11-13. Producción propia. Ignacio Bordes.
Fig. 14. Dibujo de Henri Michaux en *Signos febriles y frágiles. Obra sobre papel de Henri Michaux.* Fundación Carlos de Amberes, Madrid, 2000, p. 53.
Fig.15. Producción propia. Ignacio Bordes.
Fig.16. Carol Belanger selección de siluetas extraídas de la colección de siluetas publicadas en Belanger Grafton Carol, *Big Book of silhouettes*, Dover publications, New York, 2000.p.23.
Fig.17. Elaboración propia, I.B Belanger Carol, *Silhouettes. A Pictorial Archive of Varied Illustrations*, Dover publications, New York, 1979. p. 38.
Fig.18-23. Producción propia Ignacio.Bordes.
Fig. 24. Distintas siluetas de conejos seleccionados de la Colección Belanger Carol, *Silhouettes. A pictorial archive of varied illustrations*, Dover publications, New York, 1979, p. 132.
Fig. 25. Producción propia. Ignacio Bordes.
Fig.26. Modelo para bordado, Venecia, 1568. Gombrich E. H., *Arte e ilusión*, GG, Barcelona, 1979 p. 48.
Fig. 29 y 30. *Dogo Creatividad estratégica*, Zaragoza, cartel del Festival Olímpico de Invierno de la Juventud Europea, 2007 *en Visual . Magazine de diseño, creatividad, gráfica y comunicación, nº 128,* Madrid, 2009, p.20
Fig. 31. *Beck - Black Tambourine.* En Http://www.youtube.com/watch?v=wEXaEYpifhg
Fig. 32-34, Agencia Saatchi & Saatchi. Campaña publicitaria para *Camel,* 2005.
Fig.35 . Alberto Korda. *Fotografía del Ché.*, http://es.wikipedia.org/wiki/Che_Guevara_(fotograf%C3%ADa)
Fig.36. Imagen emblemática, símbolo del movimiento revolucionario, versión gráfica de la fotografía de Alberto korda. "Hasta la victoria siempre". Objetos de merchandising: gorras, camisetas, banderas, etc. Imagen extraída de http://www.ebay.co.uk/itm/RED-CHE-GUEVARA-FLAG-CUBAN-REVOLUTION-REBEL-5FT-X-3FT-/400188961605
Fig.37. Ph. Clark. Foto de un perro dálmata. En Gómez Molina Juan J. (Cord.), *Las lecciones del dibujo,* Cátedra, Madrid, 1995, p. 512.
Fig. 38-39. Producción propia. IB.
Fig. 40. Silueta escondida de Napoleón. Litografía de Nathaniel Currier, 1835. En Laliberté Norman y Mogelon Alex, *Silhouettes. Shadows and Cutouts.* Reinhold Book, 1968, Nueva York. p. 16 .
Fig. 41. Siluetas ocultas de los Aliados y sus enemigos, Museo metropolitano de arte de Nueva York, En Laliberté Norman y Mogelon Alex, *Silhouettes. Shadows and Cutouts*. Reinhold Book, 1968, Nueva York. p. 16.
Fig.42 . Distintas siluetas discontinuas, ejemplos extraidos de la Colección Belanger Carol, *Silhouettes. A pictorial archive of varied illustrations*, Dover publications, New York, 1979 y símbolo de la marca corporativa del *johnniewalker http://www.johnniewalker.es/*
Fig. 43. Producción propia, IB.
Fig. 47-1. Arpad Lukacs. Flickr. 2008.
Fig. 47-2. Armairu. Flickr. 2007.
Fig.47-3. James R. D. Scott. 2007.
Fig. 48-1-3. Producción propia Ignacio Bordes.
Fig. 49. Producción propia Ignacio Bordes.
Fig 50-1-3. Producción propia Ignacio Bordes.
Fig. 51. Jorge Lavarda en Http://www.termasalud.com/Fotosgrales/Atardecer-.jpg
Fig. 52 Anónima. en www.Flirck - Holding sun.
Fig. 53. Ken Scott. Flirck: silhouette.
Fig. 54. Fotografías de Miguel Saavedra.
Fig. 55. 1. Fotografía de Jose Luis Torres en http://www.fotonatura.org
Fig. 55. 2. Fotografía de Manuel Moreno.
Fig. 55. 3. Jose Manuel Vargas Breval.
Fig. 55. 4. Fotografía de Nacho Menendez en http://www.nikonistas.com
Fig. 56. Fotografía de Orlando Benítez en Http://www.astrosurf.com/aagc/astrofotografia/blanco_y_negro.html
Fig. 57. Producción propia I.B
Fig. 58. Producción propia I.B ..
Fig. 59 Transeúntes. Andrés carrasco. El ángel caído, 200 2006-07.
Fig.60. Fotogramas, cortinilla para la televisión autonómica de Telemadrid, 1998.
Fig. 61. Lucky Luke. Morris. Famoso cómic de1950. Imagen característica que aparece en la contraportada de la colección de este personaje franco-belga.

Fig. 62. A-b. Ilustraciones extraidas del libro de Stoichita, *Breve Historia de la Sombra*, Siruela, Madrid, 2000, p. 174.
Fig 63. Christie Gaines. Diseño para promocionar la marca deportiva *Adidas*. Donovan Bailey (el hombre más rápido del mundo). 1997.
Fig 64.*Chanel*. producto *Egoiste platinum*, Promoción de1994 en http://www.coloribus.com/adsarchive/tv-commercials/egoiste-platinum--374555/. También fue un famoso comercial de Tv, donde se ve un joven luchando con su gigante sombra arrojada que le ha arrebatado la colonia.
Fig. 65. Cartel de la película *The informant,* dirigida por Steven Soderbergh en 2009.
Fig. 66. En Almoznino A., *The Art of hand Shadows,* Dover, New york, 1970, p.7
Fig. 67. Ibídem. pp. 32, 22,13,30.
Fig. 68-70. Tim Noble y Sue Webster. *Dark stuff,(Materia oscura),* 2008.
Http://www.timnobleandsuewebster.com/dark_stuff_2008.html
Fig. 71. Peter Callensen, en http://www.petercallesen.com/
Fig. 72. Revista *Colors*. Colorsmagazine, Nº52, en Http://www.benetton.com/colors/issues/rolando52/
Fig.73. Fotografía de Mrs Wadowski-Bak impartiendo uno de sus cursos del arte popular del recorte en Nueva York, en Laliberté N. Y Mogelon A,. *Silhouettes*, *Shadows and cutouts*, Reinhold Book, NY, 1968, p,75.
Fig. 74. Ibañez, *Mortadelo y Filemón*, Número 152 de la Colección Olé p. 5,1999.
Fig. 75. *Relatos clásicos de Disney*. Secuencia de *Los tres lobitos*. Walt Disney - *Fábulas Clásicas*. DVD, Volumen 5. Buena Vista. 2004.
Fig. 76 Ibidem. *Relatos clásicos de Disney*. Secuencia de *Los tres mosqueteros ciegos*.
*Fig. 77*. André Kertész, Martinique, 1 de enero 1972. En *http://blogs.deia.com/momentodecisivo/2011/07/02/andre-kertesz/*
Fig. 78 1-2 . Producción propia IB. Elaborada a partir de una foto periodística de un exhibicionista en u partido de fútbol australiano en http://www.laprensausa.com/interna.php?cont=6138. 2011.
Fig 79. Producción propia. IB.
Fig 80.a-d. Búsqueda. Silhouette en el Banco de imágenes gettyimages en www.gettyimages.com
Fig 81. En http://www.nationalgeographicstock.com/ngsimages/ de izquierda a derecha y de arriba abajo: Christian Ziegler, Joe Satore, Joe Satore, Chrisitan Ziegler, George Grall y Norber Wu.
Fig 82.Producción propia. IB.
Fig.83: a. Isoda Koryûsai , Japón, 1735-1790 Collección Museo de Bellas Artes de Boston, en Http://www.mfa.org/
Fig.83: b. Eizan. 1820. Grabado sobre madera. En www. japaneseprint.com
Fig.83: c. Keisai Eisen, 1790-1848 (artista)Grabado sobre madera en Http://www.britishmuseum.org
Fig.83:d. Suzuki Harunobu,1724-1770. Grabado sobre madera en Http://www.britishmuseum.org
Fig. 82. Producción propia. IB.
Fig. 84. Utamaro. Persiana para ver la flor del ciruelo. 1790. En Faulkner R, *Masterpieces of japanese prints. Ukiyo-e from the Albert Museum*, Kodansha International, Tokyo, 1991, p.70.
Fig. 85. Eizan. *Geisha jugando al juego de manos,* Kitsune-ken. 1820. En Faulkner R, *Masterpieces of japanese prints. Ukiyo-e from the Albert Museum*, Kodansha International, Tokyo, 1991, p.80.
Fig. 86. A-b. Diseños tradicionales chinos. Diseño de papel recortado. En Hawley W. M., *Chinese Folk Design. A Collection of 300 Cut-Paper Designs*, Dover, Toronto, 1971.
Fig. 87. La filigrana oriental recorta la figura de un fino papel. La figura representada del dragón es recortada y posteriormente coloreada En Schläpfer-Geiser Susanne, *Traditional Papercutting. The Art of Scherenschnitte,* Lark Books, NY, 1996, p. 119
*Fig. 88:a,b. Papel picado* inspirado en las litografías del artista mexicano Jose Guadalupe Posada. En Trenchard Kathleen, *Mexican papercutting*. Lark Books, New York, 1998, p. 23 y 21.
*Fig. 89*. Papel picado méxicano. Día de los muertos. Victor Manuel Cuellar. Trenchard K, *Mexican Papercutting. Simple Techniques for Creating Coorful Cut-Paper projects*, Lark Books, New York, 1998, p.34.
*Fig. 90* Fotografía de la elaboración de un proyecto de Wyncinanki . Un diseño de recortable es montado sobre otro papel negro que sirve de fondo. Alice Wadowski-Bak. En Laliberté N., Mogelon A, Silhouettes. Shadows and Cutouts. Reinhold, New York, 1968, p.74.
Fig. 91. En Http://info-poland.icm.edu.pl/classroom/wycinanki/kurpie.pdf
Fig. 92. Diseños de Schläpfer-Geiser en Schläpfer-Geiser Susanne, *Traditional Papercutting. The Art of Scherenschnitte,* Lark Books, NY, 1996, pp. 105 y 107.
Fig. 93. Recortes de papel de alumnos de Frank Cizek, publicados en *Papier-Schneide und Klebearbeiten*,1906. Ilustración en Gombrich E. , *El sentido del Orden. Estudio sobre la psicología de las Artes Decorativas*, Debate, Barcelona, 2004, p.91
Fig. 94:a,b. Figurines de recorte de los indios otomí.
Los otomíes, viven en San Pablito, localidad de Puebla, México. Al basar su sistema de supervivencia en la agricultura muchas de sus creencias y prácticas religiosas incluyen a los espíritus que se encuentran en las semillas, las plantas de cultivo y las fuerzas de la Naturaleza como la lluvia, el trueno y el sol. Http://anthromuseum.missouri.edu/minigalleries/otomi/intro.shtml
Fig. 95. Seda Siciliana dl siglo XIII. En Glazier R. , *Historic Textile Fabrics,* Londres, 1923, p.54. Ilustración en Gombrich E. , *El sentido del Orden. Estudio sobre la psicología de las Artes Decorativas*, Debate, Barcelona, 2004, p.161.
Fig. 96. Estas famosas fotografías de Karl Blossfeldt publicadas en *Formas originales del arte*, 1928, fueron tomadas como material docente en los cursos que impartía como profesor en la Escuela de Artes Decorativas de Berlín. En Adam H. C. *Karl Blossfeldt*, Taschen, Köln, 200, p. 117.
Fig. 97. Signo de cerrajero en hierro forjado, Alemania 1750, Colección Victoria and Albert Museum. Ilustración en Gombrich E. , *El sentido del Orden. Estudio sobre la psicología de las Artes Decorativas*, Debate, Barcelona, 2004, p.66.
Fig. 98. Vista satélite de la isla de Formentera que ha sido tratada para obtener la imagen en escala de grises con el objetivo de resaltar su silueta, mostrarla en su relación figura-fondo exclusivamente.
Fig.99 -101.Selección de siluetas publicadas en Belanger Grafton Carol,, *Silhouettes a Pictorial Archive of Varied illustrations*, Dover publications, New york, 1979.
Fig.102. *Jellovution, Pleix.,* Revista digital *(ñ) Shots. Creatividad, gráfica, cine publicitario, producción,* Blur Ediciones, 2004.

Fig. 103. Raymond Crowe. Http://www.raymondcrowe.com. Este espectáculo de sombras de manos tuvo gran éxito en youtube en 2008 - 09, *Http://www.youtube.com/watch?v=EAQxNVQF_I0*
Fig. 104. Alex Pearl, Proyecto audiovisual titulado *Bad Thoughts*., 2007
en http://www.an.co.uk/artists_talking/projects/images/373170.
Fig. 105.Láminas del Test psicológico de Rorschach. Para el análisis perceptual de una tarjeta ver Arnheim R, *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía.* Alianza Forma, 1980, Madrid, Pp. 89-98 se encuentra el interesante artículo Análisis perceptual de una tarjeta de Rorschach, que analiza las condiciones concretas para la existencia de ambigüedad perceptual basándose en las leyes de percepción visual de la Gestalt. Http://es.wikipedia.org/wiki
Fig 106. *NHS (sunderland)* "*baby*", 2003. Campaña antitabaco. Escocia
Finalista en los Premios Europeos de Creatividad *Epica awards*. En http://www.epica-awards.com/
Fig 107. *Saatchi & Saatchi*. Campaña publicitaria para Camel, 2005.En www.advertolog.com
Fig 108.*TBWA*. Campaña publicitaria para *Travel Offers* (sun company company). Alemania. 2004
En www.advertolog.com/En caché - Similares
Fig 109.Video clip del grupo Gnarls Barkley, Canción *Crazy,* disco St. Elsewhere editado en 2006.
Fig. 110. Campaña de *Médicos Sin Fronteras*. Agencia *Mcann-Erickson* España.2002. En www.advertolog.com
Fig. 111.I.B producción propia.
Fig. 112.I.B producción propia.
Fig. 113. *IB* producción propia.
Fig. 114. *IB* producción propia.
Fig. 115. *IB* producción propia.
Fig. 116. *IB* producción propia.
Fig. 117. *IB* producción propia.
Fig. 118. *IB* producción propia. Tratamiento de imagen de la selección a partir de búsqueda en google de "gatos silueta vectorizados".
Fig. 119. *IB* producción propia.
Fig. 120. *IB* producción propia.
Fig. 121-123. Selección a partir de búsqueda en imágenes *google* de "perro silueta vectorizados", "silhouette dogs" y "birds". Búsqueda realizada en google 2012. *Http://www.shutterstock.com/pic-2108729/stock-vector-dog-breeds-silhouettes.html* entre otros.
Fig. 124-125. *IB* producción propia.
Fig. 126. Audi Cabrio S4, *Descubre otro mundo*, www.advertolog.com
fig. 127. Orange, *If you can imagine it you can send it,* 2007. www.advertolog.com
Fig. 128. Saatchi&Saatchi, Kodak, 2002.
Fig. 129. *IB* producción propia.
Fig. 130. Partly Cloudy, Pixar, 2009.
Fig. 131. Buscador Google imágenes: *sol*. 2010
Fig. 132. IB. producción propia.
Fig. 133. Http://www.iluminatunavidad.com
Fig. 134.Retrato de "*Brown Lady*". http://www.bibleprobe.com/ ghostpictures.htm
Fig. 135.http://www.bibleprobe.com/ ghostpictures.htm
Fig. 136. Sattchi & Sony. *Spirit.* 2002.www.advertolog.com
Fig.137. *The Haunted Mansion. La Mansión encantanda.* Director: Rob Minkoff. Walt Disney, 2003.
Fig. 138.Estela de la dama Taperet Dinastía XXII, ss. X-IX a. C. Madera pintada. Musée du Louvre, París en
http://www.arssummum.net
Fig.139. Anunciación de Fra Angelico. 1445. Pintura al temple. Museo del Prado. En www.museodelprado.es
Fig.140. *La virgen y el niño con San Jorge y San Antonio*. Antonio Pisanello National Gallery, London.
Http://www.nationalgallery.org.uk/paintings/pisanello-the-virgin-and-child-with-saints
Fig.141. William Blake, *The Ancient of Days,* acuarela, 1794, http://www.britishmuseum.org
Fig.142.Josephus de Ribera i Argomaniz, Museo de la Basílica de Santa maría de Guadalupe, La Virgen de Guadalupe como patrona de la Ciudad de México. 1778.
Http://proyectoguadalupe.com/iconos2.html
Fig.143. Gustave Moreau, *The Apparition. Aparición,* 1876. Musee Gustave Moreau in Paris
Fig.144. Cámara Kirlian.
Http://images.google.es/images?svnum=10&hl=es&q=kirlian&spell=1.
Http://c4r0.elektroda.eu/_hv/index.php?page=hv/kirlian
Fig.145.Kirlian.Http://dituri.files.wordpress.com/2008/09/kirlian-fingerprints.jpg
Fig. 146 *Peter Pan*, Walt Disney. 1953. Dirigida por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske.
Fig. 147. 1, Goscinny, Uderzo, *Una aventura de Asterix* , *La Hoz de Oro, G*rijalbo/Dargaud., Barcelona, 1980, p. 40.
2, *Asterix y el caldero*, ibídem, p.42.
Fig. 148. Detergente *Mr Proper* que en España pasó a llamarse *Don Limpio* en su imagen de marca proyecta un singular personaje calvo de cejas blancas y forzudo que está reforzado con un contorno radiante, un resplandor reluciente, la pose de genio de la lámpara y su aura o efecto corona comunica la idea de brillo y limpieza eficaz.
Fig. 149. IB. Producción propia.
Fig 150. Estudio de diseño *Acrylick*. Cortinillas para el *Canal Plus*. 2002.
Fig. 151. Ibordes. Producción propia.
Fig. 152.IBordes. Producción propia.
Fig. 153.IBordes. Producción propia.
Fig. 154.IBordes. Producción propia. Error, donde pone fig. 154, p. 123, debe ser fig. 186.

Fig. 155.IBordes. Producción propia.
Fig. 156.IBordes. Producción propia. A partir de una silueta extraída de Belanger Grafton Carol, *Big Book of silhouettes*, Dover publications, New York, 2000.p.93.
Fig. 157.IBordes. Producción propia.
Fig. 158. Carter Rob, *Diseñando con Tipografía. Color y Tipografía*, Índex Book, Barcelona, 1997, p. 18. Rediseño.
Fig. 159. IB. Producción propia.
Fig. 160. IB. Producción propia. A partir de círulo cromático en Carter Rob, *Diseñando con Tipografía. Color y Tipografía*, Índex Book, Barcelona, 1997, p. 18.
Fig. 161. IB. Producción propia.
Fig. 162. IB. Producción propia.
Fig. 163.a,b, IB. Producción propia.
Fig. 164.a,b, IB. Producción propia.
Fig. 165.a,b, IB. Producción propia.
Fig. 166.a,b, IB. Producción propia.
Fig. 167.a,b, IB. Producción propia.
Fig. 168. IB. Producción propia.
Fig. 169. IB. Producción propia.
Fig. 170. Fox Talbot, Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994, p. 90.
Fig. 171. Ernst Hass, *Carrera en la playa*, 1960. Frizot Michel, *A New History of Photography*, Könemann, Köln, 1998, p. 586.
Fig. 172. Marey. *Cronografía boxeador inglés*. 1880-89. Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994, p. 274.
Fig. 173. Frances Mocnik, Banco de imágenes en www.gettyimages.com.
Fig. 174. IB. Producción propia.
Fig. 175. IB. Producción propia.
Fig. 176. IB. Producción propia.
Fig. 177. IB. Producción propia.
Fig. 178. IB. Producción propia.
Fig. 179. IB. Producción propia.
Fig. 180. IB. Producción propia
Fig. 181. Goscinny, Uderzo, *Una aventura de Asterix* , *Astérix en los Juegos Olímpicos,* Grijalbo/Dargaud, Barcelona, 1980, p. 30.
Fig. 182. IB. Producción propia.
Fig. 183. Selección de fotogramas de la secuencia de video musical de la artista Bjork dirigido por Nick Knight. Pagan Poetry, 2001.En http://showstudio.com/project/pagan_poetry#film.
Fig. 184-185. IB. Producción propia
Fig. 186.*Muybridge´s Complete Human and Animal Locomotion.* Volume III, Dover Publications, New York, 1979, Plate 670.
Fig. 187. Preston Blair. Esquemas para aprender a animar dibujos, publicados en Blair Preston, *Advanced animation,* Walter Foster, California, 1947. Se puede visualizar en formato digital, en
http://animationresources.org/?cat=350&paged=2
Fig. 188. Blair Preston, Nueva edición en *Animation. Learn how to draw animated toons,* Walter Foster, California, 1995, p. 178.
Fig. 189.Clases de animación de Rául García. Http://www.animation.dreamers.com/clases/raul_garcia/silueta.php
Fig. 190. Bob Flynn en Http://fablefolk.blogspot.com/2008/04/cartoon-silhouettes.html y elaboración propia a partir de figuras conocidas.
Fig. 191. Selección google imágenes. "ratón" 2011.
Fig. 192. Elaboración propia, conversión en silueta de distintas poses del ratón Mickey e imagotipo corporativo para la marca Disney.
Fig. 193. Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, Barcelona, 1996.p. 102.
Fig. 194. Preston Blair. publicados en Blair Preston, *Advanced animation,* Walter Foster, California, 1947.
Se puede visualizar en formato digital en http://animationresources.org/?cat=350&paged=2

# BLOQUE 2
## Breve historia de la silueta.

Fig. 195. Representación de la silueta abierta de un ciervo en estilo Figurativo esquemático., Yacimiento arqueológico de *Las Chimeneas,* Santander en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, .p.65.
Fig. 196. Bisonte. Santimamiñe. Vizcaya. Figurativo analítico, en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, .p.127.
Fig. 197. Caballo en el yacimiento de Ekain. Guipúzcoa. Figura pintada, rellenada de pigmento negro, en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.170.
Fig. 198. Rinoceronte, en *Rouffignac*., en Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p138.
Fig. 199.Cierva, *Cueva de Covalanas*. Cantabria, en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.73.
Fig. 200. Caballo, Sala de Toros. *Lascaux*., en Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p108.
Fig. 201. Ciervo, *Las Chimeneas*, Santander. Figurativo esquemátic,en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.66.
Fig. 202. Figurativo analítico. Caballo en el yacimiento de *Santimamiñe*. Vizcaya en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.134.
Fig. 203. Cierva, *Altamira* (Santillana del Mar, Cantabria). Figurativo analítico. en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p. 59
Fig. 204. Bisonte. Altamira. en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.54
Fig. 205. Bisonte. Altamira. en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.52
Fig. 206. Bisonte. Cueva de Niaux, en Ruspoli Mario, *Lascaux. Un nouveau regard*, Bordas, Paris, 1986,p.36.
Fig. 207. Técnicas aditivas de representación, en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 207.
Fig. 208. Técnicas sustractivas de representación, en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 209.
Fig. 209. En Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.73.
Fig. 210. En Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.63.
Fig. 211.Diego Garate Maidagan. En Http://www.euskonews.com/0333zbk/gaia33301es.html
Fig. 212 Diego Garate Maidagan. En Http://www.euskonews.com/0333zbk/gaia33301es.html
Fig. 213. Caballo en *Lascaux* en Ruspoli Mario, *Lascaux. Un nouveau regard*, Bordas, Paris, 1986,p.116.
Fig. 214. Caballo. *Ekain.* En Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p. 172.
Fig. 215. *Altxerri.* Bisonte. en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p. 150.
Fig. 216.Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p.102
Fig. 217. Bisonte. *La Clotilde de Sta. Isabel.*. en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p. 70
Fig. 218. *Ebbou*. Antílope tallado con trazos simples. Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p.82.
Fig. 219 Cueva de *Pech - Merle*. Francia en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 209.
Fig. 220. Sureda Joan, Historia Universal del Arte, Vol. I, Editorial Planeta,, Barcelona, 1987, p.53
Fig. 221. Los Bisontes policromados de *Altamira* González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1,. Origen del Arte Occidental. Otras culturas., Espasa, Madrid, 1996, p. 32.
Fig. 222. *Altamira* González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1,. Origen del Arte Occidental. Otras culturas., Espasa, Madrid, 1996, p. 33.
Fig. 223 Toros en la Cueva de *Fourneau-du-Diable*. En alto relieve. Sureda Joan, Historia Universal del Arte, Vol. I, Editorial Planeta,, Barcelona, 1987, p.68.
Fig. 224. *Grotte de Niaux*. Http://www.megalithic.co.uk/article.php?sid=9580
.Fig. 225. Proceso de ejecución de un caballo de Niaux. Lorblanchet (1995) en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 207.
Fig. 226. Estudios de André Leroi-Gourhan. en Ruspoli Mario, *Lascaux. Un nouveau regard*, Bordas, Paris, 1986,p.17.
Fig.227.*Niaux*. en Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p136.
Fig.228. *Ekain*. en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.175.
Fig.229. *La Pasiega*. en Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982, p.89.
Fig.230. I.B. Producción propia.
Fig.231. Uro, *Lascaux,* en Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p110.
Fig.232. I.B. Producción propia.

Fig.233. *Pech Merle,* en Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p137.
Fig.234, *Lascaux* .en *http://www.lascaux.culture*..fr,
Fig.235. *Lascaux.* en Ruspoli Mario, *Lascaux. Un nouveau regard*, Bordas, Paris, 1986, p.38.
Fig.236. *Pech-Merle*. en Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p108.
Fig.237. En Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p 33.
Fig. 238. IB. Producción propia.
Fig. 239. IB. Producción propia.
Fig. 240 Melero José, *Cielo y tierra en niños y primitivos,* Universidad de Jaén, Jaén, 2004, p.72.
Fig. 241. Impresión de manos en *Gargas*, en Ruspoli Mario, *Lascaux. Un nouveau regard*, Bordas, Paris, 1986,p.91.
Fig. 242. Impresión de manos en *Gargas*, en González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*., Espasa, Madrid, 1996, p. 22.
Fig. 243.*Pech- Merle*. en Leroi-Gourhan André , l*os primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid, p134.
Fig. 244. *Cueva de Manos, La Patagonia*.. En Schobinger Juan , Gradin Carlos, *Arte rupestre de la argentina. Cazadores de la patagonia y agricultores andinos,* Encuentro Editores, Madrid, 1995, p, 104.
Fig. 245.*La Cueva de la Vieja.* Alpera. En González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*, Espasa, Madrid, 1996, p. 35.
Fig. 246. Escena de la caza del ciervo. Desierto del Sahara. En González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*, Espasa, Madrid, 1996, p. 41.
Fig. 247. *Cinto de las Letras*, Valencia. En Beltrán Antonio, El arte rupestre del levante español, Encuentro ediciones, Madrid, 1982, p. 137.
Fig. 248. *Cueva de Doña Clotilde*, Teruel. En Beltrán Antonio, El arte rupestre del levante español, Encuentro ediciones, Madrid, 1982, p. 150.
Fig. 249 En González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*, Espasa, Madrid, 1996, p. 37.

Fig. 250. *Abrigo de Selva Pascuala,* Cuenca. En Beltrán Antonio, *El arte rupestre del levante español,* Encuentro ediciones, Madrid, 1982, p. 40.
Fig. 251.Tipos de representación de las siluetas humanas en el Arte levantino neolítico según Obermaier. en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 390.
Fig. 252. en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 390.
Fig. 253 Representación de las escenas agrícolas en el arte levantino, en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 410.
Fig. 254. Representación de escenas de danza en Los Grajos, Murcia, según Beltrán. En Beltrán Antonio, *El arte rupestre del levante español,* Encuentro ediciones, Madrid, 1982, p. 48.
Fig. 255. Arquero, *Cueva del civil*, Valltorta, *http://www.arteespana.com/pinturarupestrelevantina.htm*
Fig. 256. Escena de caza. *Cova del cavalls*, Valltorta, Castellón.
Http://www.spainisculture.com/en/monumentos/castellon/cova_dels_cavalls_de_valltorta.html.
Fig.257. Redibujo de escena de caza en la *Cova dels cavalls, idem, fig, 256*. en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 403.
Fig.258.*La cueva del Garroso*, Teruel. Http://www.terueltirwal.es/teruel/arte_rupestre_turolense.html
Fig. 259. A y B. Pinturas rupestres del yacimiento de Tassili N´Ajjer. Lajoux Jean-Dominique, *Le meraviglie del Tassili. Arte preistorica del sahara.,* Istituto Italiano d´Arti Grafiche, Bergamo, 1964, pp.129 y 147.
Fig. 260. Técnicas gráficas en la elaboración de las figuras silueteadas en el Arte levantino. en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 383.
Fig. 261. Técnicas gráficas en la elaboración de la Pintura esquemática. en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 444.
Fig. 262. Pintura Esquemática. Tipología según Bécares. en Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001, p. 451.
Fig. 263. Colección de distintos calcos de pictogramas neolíticos. En Beltrán Antonio, El arte rupestre del levante español, Encuentro ediciones, Madrid, 1982, pp. 39, 38, 45.
Fig. 264. Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p, 7.
Fig. 265. Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p, 7.
Fig. 266. *Tumba de Nebenmaat,* Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p. 142.
Fig. 267. *Tumba de Pashedu.* Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p.77
Fig. 268. *Tumba de Nerfertari.* Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p.41.
Fig. 269. Colección *Egiptomanía. El fascinante Mundo del Antiguo Egipto*, nº15, Planeta- DeAgostini, Barcelona, 1997, p. 287.
Fig. 270. Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p,13.
Fig. 271. Calendario de Elefantina, Naissance de l´écriture, Cunéiformes et hiéroglyphes, Réunion des musées nationaux, Paris, 1982, p.265
Fig. 272. Detalle de una escena donde el difunto y su mujer están adorando a Osaris. Museo Egipcio en Turín, en VVAA, *Il Museo Egizio di Torino*, Istituto Geografico de Agostini, Novara, 1988, p.178.
Fig. 273. Pintura mural inacabada de la tumba de Senenmut, Tebas XVIII disnatía. En Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p.96.

Fig. 274. Tabla de dibujo de madera para trazar esta representación con cuadrícula de Tutmosis III, el gobernante de la XVIII Disnatía. En Sandison David, *El Arte de los Jeroglíficos Egipcios*. Tres Torres, Barcelona, 1998, p. 42
Fig. 275. En Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p.124.
Fig. 276. Colección *Egiptomanía. El fascinante Mundo del Antiguo Egipto*, nº23, Planeta- DeAgostini, Barcelona, 1997, p. 453.
Fig. 277 A y B (detalle) *Tumba de Rameses I* , flanqueado por el dios Harsiesis y Anubis. Colección *Egiptomanía. El fascinante Mundo del Antiguo Egipto*, nº28, Planeta- DeAgostini, Barcelona, 1997, p. 545.
Fig. 278. I. B. Producción propia.
Fig. 279. Tumba de Nebamun el cazador. Museo Británico. En Sandison David, *El Arte de los Jeroglíficos Egipcios*. Tres Torres, Barcelona, 1998, p. 85.
Fig. 280. IB. Fotografía p.p. Jeroglíficos inscritos en el sarcófago de *Nectanebo II,* Museo Británico.
Fig. 281. IB. Fotografía p.p. Inscripciones en una puerta falsa de *Ptahshepses*. Museo Británico.
Fig. 282. en Manniche Lise, *El Arte Egipcio*, Alianza Editorial, Madrid, 1997, p. 67.
Fig. 283. en Manniche Lise, *El Arte Egipcio*, Alianza Editorial, Madrid, 1997, p. 263.
Fig. 284. Tumba de Irinefer. En Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p.165
Fig. 285. Féretro de Dyedbastetiuefanj. En Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p.149
Fig. 286. Detalle. Féretro de Dyedbastetiuefanj. En Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999, p.150.
Fig.287 y detalle. Ánfora. González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*., Espasa, Madrid, 1996, p.98
Fig.288. Mavromataki Maria, mitología griega, xaitali, atenas 1997 p.155
Fig. 289. Fondo de cáliz del pintor de *Arcesilas*. Hacia 550 a. C. González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*., Espasa, Madrid, 1996, p.97.
Fig. 290 Fondo de cáliz del pintor de *Kleomelos*. Http://en.wikipedia.org/wiki/Halteres_(ancient_Greece
Interior of an Ancient Greek Attic red-figure kylix, 510–500 BC, Louvre Museum, Paris.
Fig.291 Detalle crátera *francois*. Ayax lleva a hombros el cadáver de Aquiles. 570.a.C. En Mavromataki Maria, *Mitología griega*, xaitali, atenas 1997.p241
Fig.292. Mavromataki Maria, *Mitología griega*, Xaitali, Atenas, 1997, p. 247,
Fig. 293. Mavromataki Maria, *Mitología griega*, Xaitali, Atenas, 1997, p. 191.
Fig. 294. Milicua Jóse Direct. Historia Universal del Arte, Vol. II, Barral Xavier, *La Antigüedad clásica. Grecia, Roma y el Mundo Mediterráneo.* , Editorial Planeta,, Barcelona, 1987, p.80
Fig. 295. Milicua Jóse Direct. Historia Universal del Arte, Vol. II, Barral Xavier, *La Antigüedad clásica. Grecia, Roma y el Mundo Mediterráneo.* , Editorial Planeta,, Barcelona, 1987, p.116
Fig.296. Detalle del vaso Francois. Pintado por Clitias. González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*., Espasa, Madrid, 1996, p.95
Fig. 297.. 580 a. C., Louvre, Paris. 580 a. C., Gorgonas persiguiendo a Perseo.
Http://en.wikipedia.org/wiki/File:Dinos_Gorgon_Painter_Louvre_E874.jpg
Fig. 298. Fig. 298. Pintor Kodros. kylix ático-figuras rojas.(430-420 aC). London-British Museum.
Http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_image.aspx?image=ps336474.jpg&retpage=18263
Fig. 299. Hidria ática de figuras rojas. Pintor de Meidias. Hacia 420-400 A. C.
Http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/gr/r/red-figured_water_jar,_athens.aspx
Fig. 300. En Milicua Jóse Direct. Historia Universal del Arte, Vol. IV, Sureda Joan, *La Edad Media. Románico y Gótico.* , Editorial Planeta,, Barcelona, 1987, p.120.
Fig. 301. Gombrich E, *Arte e ilusión,* GG, Barcelona, 1979., P.142.
Fig. 302. Gómez Molina (Coord.), *Máquinas y herramientas de dibujo*, en Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación*, Cátedra, Madrid, 2002, p.109.
Fig. 303. I. B. Producción propia. A partir de Fig. 300.
Fig. 304. En VVAA, *Historia Universal de la Pintura, Románico y Gótico,* Espasa, Madrid, 1996, p.40.
Fig. 304-bis. IB.
Fig. 305. En VVAA, Historia Universal de la Pintura, *Románico y Gótico,* Espasa, Madrid, 1996, p. 179.
Fig. 306. Hermanos Limbourg. Http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Folio_161v_-_The_Temptation_of_Christ.jpg
Fig. 307. El Armorial universal del heraldo Geldre Claes Heinen. Biblioteca Real de Bruselas. En
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gelre_Folio_46r.jpg
Fig.308. *Armorial Wijnbergen*. 1265-1288. Real Asociación Neerlandesa de Genealogía y Heráldica, La Haya.
Http://fr.goldenmap.com/Armorial_Wijnbergen
Fig. 309. Armorial Equestre Toison de Oro. El Duque de Brabante. Bibliothèqe Nationale de France. Paris.
En Dinastias.forogeneral.es/.../el-armorial-ecuestre-del-toison-de-oro-t442.html
Fig. 310. Armorial de "Le Breton". Http://www.culture.gouv.fr/Wave/image/archim/Pages/03082.htm
Fig. 311. Manuscrito de Heidelberg (Codex Manesse)
Http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848/
Fig.312. El *carro de heno* (Tríptico). Buzzati D y Cinotti M., *Clásicos del Arte, El Bosco*, Editorial Noguer, Barcelona, 1978, p. 32-33
Fig.313. *Visiones del Más Allá*. (Detalle del Infierno) Óleo sobre tabla, 86,5 x 39,5 cm. Bosing W., *El Bosco*, Taschen, Colonia, 2000, p.41
Fig.314. Detalle de *Los Siete Pecados Capitales, círculo del Infierno*. El Bosco, Noguer- Rizzoli, p.19
Fig. 315 . *Brueghel. Los cazadores en la nieve*. Hagen Rose_Marie y Hagen Rainer, Bruegel, Taschen, Colonia, 2000, p.63
Fig. 316. *Brueghel. Paisaje invernal con patinadores y trampa para pájaros*. Interesante propuesta de comparativa de siluetas para realizar un juego simbólico.

Fig. 317. En Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación*, en Gómez Molina J. (Coord), *Máquinas y herramientas de dibujo*, Cátedra, Madrid, 2002., P.97
Fig. 318. Stoichita Victor, *Breve historia de la sombra*, Siruela, Madrid, 2000, p.67
Fig. 319. Hockney David, *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros,* Destino, Barcelona, 2001, p. 76.
Fig. 320. Leonardo da Vinci, Fol.90 del Codex Huyghens.Stoichita Victor, *Breve historia de la sombra,* Siruela, Madrid, 2000, p..68
Fig. 321. Girodet-Trioson. El origen del dibujo, 1829. Stoichita Victor, *Breve historia de la sombra*, Siruela, Madrid, 2000, p.161
Fig. 322. Jeanne-Elisabeth Chaudet, 1810.*Máquinas y herramientas de dibujo,* en Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación*, Cátedra, Madrid, 2002, p, 328.
Fig. 323. Murillo, El origen de la pintura, hacia 1600- 1665, Museo Nacional de Arte, Bucarest. Stoichita Victor, *Breve historia de la sombra*, Siruela, Madrid, 2000, p.46
Fig. 324. Cabezas, Lino en *Máquinas y herramientas de dibujo,* p. 145
Fig. 325. A. Durero, Instrumento portátil para dibujar sobre un vidrio. Cuaderno de Dresde, 1514. Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación*, Cátedra, Madrid, 2002, p. 148
Fig. 326. , A. Durero, Xilografía representa la acción de retratar utilizando el método del vidrio. 1525. Cabezas Lino, *Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación*, Cátedra, Madrid, 2002,p. 149
Fig. 327. Edwards Betty, *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Urano, Barcelona, 1994, p. 118 - 119.
Fig 328. IB. Producción propia.
Fig 329. Lámina de material escolar para niños de cinco años.
Fig 330. IB. Producción propia.
Fig 331. Lámina de material escolar para niños de cinco años.
Fig. 332. IB. Producción propia.
Fig. 333. IB.Pp.
Fig. 334. I. B. Pp.
Fig 335. Detalle escultura El sátiro escanciador, perfil clásico atribuido a Praxíteles en Pijoan José, Summa Artis. Historia General del Arte. Vol. IV. Espasa Calpe, Madrid, 1999, p. 350.
Fig.336 I. B. P.p. Calco de El sátiro escanciador,
Fig. 337. I. B. Pp.
Fig. 338. IB. Pp. Ejercicios de análisis de una cabeza de perfil en la asignatura de Expresión artística I. T. En Diseño Industrial.
Fig. 339. Representación del velo de Durero en 11. Durero Alberto, *De la medida*,, Akal, Madrid, 2000, p 335.
Fig. 340. IB. Pp. Reelaboración grabado de Durero .
Fig. 341. Leonardo Da Vinci, Codex atlanticus, 1492. De Santillana G., *Leonardo da Vinci.* An Artabras Book, Reynal&Company, New York, 1978, p88.
Fig.342 Reelaboración. IB,
Fig. 343. Dibujo de Leonardo da Vinci en Codex atlanticus, 1492. Cabezas, Lino en *Máquinas y herramientas de dibujo,* Cátedra, Madrid, 2002, p. 145
Fig. 344. Gombrich, *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Debate, Madrid, 2000, p.194.
Fig. 345. Leonardo da Vinci, en Zöllner Frank, *Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica.* Taschen, Köln, 2003, p. 340.
Fig. 346. Reelaboración y dibujo de Leonardo. De Santillana G., *Leonardo da Vinci.* An Artabras Book, Reynal&Company, New York, 1978,p.179.
Fig. 347. Leonardo. 1485-90. 32.0 x 20.0 cm en Zöllner *Frank, Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica.* Taschen, Köln, 2003, p. 364.
Fig. 348. Reelaboración dibujo de Leonardo. Cabeza de perfil lateral.1480-85. 12.7 x 10.6 cm Colección Real de Windsor.
Fig. 349. Dibujo de Leonardo. Cabeza de perfil lateral.1480-85. 12.7 x 10.6 cm Colección Real de Windsor. De Santillana G., *Leonardo da Vinci.* An Artabras Book, Reynal&Company, New York, 1978,p.89
Fig. 350. idem Fig. 308.
Fig. 351. Estudio de una joven. 1483. 18.2 x 15.9 cm Turín Biblioteca Real. en Zöllner Frank, *Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica.* Taschen, Köln, 2003, p. 268
Fig. 352. P.p. IB. A partir de dibujo de Leonardo,
Fig.353. Ignacio Bordes. Producción propia.
Fig. 354. Leonardo. en Zöllner Frank, *Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica.* Taschen, Köln, 2003, p. 386.
Fig. 355. Leonardo. De Santillana G., *Leonardo da Vinci.* An Artabras Book, Reynal&Company, New York, 1978,p.13.
Fig. 356. I. B. Pp. Superposición dos dibujos de Leonardo.
Fig. 357. Leonardo.en Zöllner Frank, Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica. Taschen, Köln, 2003, p. 369.
Fig. 358. Busto de hombre de perfil con estudio de proporciones. 1490. Gallería de la Academia de Venecia. 28 x 22.2cm.en Zöllner Frank, Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica. Taschen, Köln, 2003, p. 386.
Fig.359. en Zöllner Frank, Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica. Taschen, Köln, 2003, p. 364.
Fig.360. en Zöllner Frank, Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica. Taschen, Köln, 2003, p. 329.
Fig.361. en Suh Anna, Leonardo da Vinci. Cuadernos, Parragon, Barcelona, 2006, p. 51.
Fig. 362. Leonardo.en Suh Anna, Leonardo da Vinci. Cuadernos, Parragon, Barcelona, 2006, p. 20.
Fig. 363. En Schläpfer-Geiser Susanne, Traditional Papercutting: The Art of Scherenschnitte, Lark Books, New York, 1996, p.125.
,Fig. 364.Frizot Michel, *A New History of Photography,* Könemann, Köln, 1998, p.17
,Fig. 365.Benes Peter, *Painting and Portrait making in the American Northeast,* Boston University, 1995, p.122.
Fig. 366. En Stoichita Victor, *Breve Historia de la Sombra*, Siruela, Madrid, p.175.
Fig. 367. Schenau, *L´Origine de la peinture*.1765, en Rutherford Emma, Silhouette. *The art of the shadow*, Rizzoli, New York, 2009, P 21 y Schlápfer-Geiser, Traditional Papercutting, Lark Books, New York, 1996, p.53
Fig. 368. Caspar Lavater, *Essays on Physiognomy*, Ward, Lock, and Co., London, 1960, p.198

Fig. 369 Fragmentos Fisiognómicos. 1776. Caspar Lavater, *Essays on Physiognomy*, Ward, Lock, and Co., London, 1960, p.436 y p. 201.
Fig. 370. Caspar Lavater, Essays on Physiognomy, Ward, Lock, and Co., London, 1960, p.277
fig. 371. El invento del fisionotrazo en 1784, Benes Peter, Painting and Portrait making in the American Northeast, Boston University, 1995, p.129.
Fig. 372. Retrato masculino realizado con la técnica del fisionotrazo. G.L. Chrétien.En Pons i Busquet Jordi, El cine: historia de una fascinación.Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p. 105.
Fig. 373. Retrato sin identificar. Chrétien.EnSánchez Vigil (Coord.), *Summa Artis*, La fotografía en España, Vol. 47, Espasa Calpe, p. 73.
Fig. 374. Chrétien, 1789, En Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación*. Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p. 106.
Fig. 375. Perfiles recortados por Lady Dorothy Bradshigh,Rutherford Emma, Silhouette. *The art of the shadow,* Rizzoli, New York, 2009, P 21 y Schlápfer-Geiser, *Traditional Papercutting,* Lark Books, New York, 1996, p.50, 51y p.13.
Fig. 376. Anuncio 1804, información de la visita a Boston del siluetista William King. En Van Leer Alice, *A History of American Silhouettes. A Collector´s Guide. 1790-1840,* Charles E. Turttle and Co., Vermont, 1968, p.49.
Fig. 377. Propaganda de la colección de R. Letton de figuras de cera de rostros célebres, En Van Leer Alice, A History of American Silhouettes. A Collector´s Guide. 1790-1840, Charles E. Turttle and Co., Vermont, 1968, p.119.
Fig. 378. Williams Moses, retrato atribuido a Raphaelle Peale. 1802, Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow*, Rizzoli, New York, 2009, p. 214.
Fig. 379. William Bache (1771-1845) , Rutherford Emma, *Silhouette*. The art of the shadow, Rizzoli, New York, 2009, p. 205.
Fig. 380. A. Charles (1768-1807) .Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow*, Rizzoli, New York, 2009, p. 128.
Fig. 381. Laliberté Norman, Mogelon Alex, Silhouettes, shadows ans cutouts, Reinhold, p.21
Fig. 382. En Van Leer Alice, *A History of American Silhouettes. A Collector´s Guide. 1790-1840*, Charles E. Turttle and Co., Vermont, 1968, p.181
Fig. 383. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow,* Rizzoli, New York, 2009, p. 92
Fig. 384. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow,* Rizzoli, New York, 2009, p. 82
Fig. 385. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow,* Rizzoli, New York, 2009, p. 153
Fig. 386. William Hamlet the Elder. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow*, Rizzoli, New York, 2009, p. 71.
Fig. 387. John Woodhouse. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow,* Rizzoli, New York, 2009, p. 71.
Fig. 388. Siluetas cortadas por William M.S. Doyle. En Van Leer Alice, *A History of American Silhouettes*. A Collector´s Guide. 1790-1840, Charles E. Turttle and Co., Vermont, 1968, p.36.
Fig. 389. Edouart. Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow*, Rizzoli, New York, 2009, p. 213
Fig. 390. Joachim Smith, Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow*, Rizzoli, New York, 2009, p. 44.
Fig. 391. Máquina de perfiles patentada en 1806 por Carl Schmalcalder, en Cabezas Lino, Las máquinas de dibujar. Entre el mito de la visión objetiva y la ciencia de la representación, en Gómez Molina J. (Coord), Máquinas y herramientas de dibujo, Cátedra, Madrid, 2002., P.250.
Fig. 392. Louis-Jaques-Mandé-Daguerre. Vista del Louvre. Daguerrotipo, 1839.Frizot Michel, *A New History of Photography*, Könemann, Köln, 1998, p..25
Fig. 393. Henri Ziegler, Daguerrotipo, 1841. Frizot Michel, *A New History of Photography,* Könemann, Köln, 1998, p.35
Fig. 394. Representación moderna de Teatro de Sombras tradicional en China.
En http://www.youtube.com/ watch?v=IazfPhHS1dc&feature=related
Fig. 395. China, figuras de la provincia de Henan. Representación *La investidura de los dioses. Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, p.74
Fig. 396. China, figura de la provincia de Hebei. en Viatge al mon de les ombres, *Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, p.79.
Fig. 397. Grabado de una representación de un teatro de sombras javanés. En Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación.*Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p. 21.
Fig. 398. Figura en sombra fotograma del documental en http://www.youtube.com/watch?v=pfydro4X2t0&feature=channel
Fig. 399 Figura ravana, rey de Langka. Indonesia , Java. En *Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, p.49.
Fig. 400. Teatro de Indonesia, Figura Wayang Kulit en Java. *Betara guru.,* En *Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, p.38.
Fig. 401. Long Roger, *Javanese shadow theatre: movement and characterization in ngayogyakarta Wayang Kulit.*. UMI,Michigan , 1982, p. 48,61, 48
Fig. 402. Representación turística del Wayang kulit en Ubud, Indonesia. Fotografía Joel Dousset, 2006. En http://www.flickr.com/photos/25641154@N00/261263560/
Fig. 403 Figuras del Wayang kulit Duryodana y Bhima, Indonesia.en *Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, p.51.
Fig. 404. Indonesia, Bali. Tualen y Merdah, *Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, p.53.
Fig. 405. Representación turística del Wayang kulit . Gustavo Thomas. 2009. En
Http://gustavothomasteatro.blogspot.com/2009/12/wayang-kulit-teatro-de-sombras-balines.html ver sacificio de Birma en http://www.youtube.com/watch?v=JMRHi2WVoZQ
Fig. 405. Karagöz (Karaghiozis en Grecia). *Viatge al món de les ombres*, catálogo exposición Fundació La Caixa, Barcelona, 2004, p.80.
Fig. 406. Grabado siglo XIX En Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación.*Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p 27.
Fig. 407. Sesión de *L´Epopée*, Paul Merwaert. En la illustración se muestra el ambiente del célebre cabaret del *Gato Negro* durante una sesión en1886. Massiot Bénédicte, *Silhouettes d´ ombres du cabaret du chat noir*, Institut national du patrimoine, Département

des restaurateurs, 2008 p.10 en http://www.alienor.org/bibliotheque/chatnoir/Massiot_2008.pdf
Fig. 408. Cartel publicitario, *Ombres Françaais* de Caran Dache destacando entre otras la representación de *L'Epopée*. Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación*. Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p. 28.
Fig. 409. Cartel publicitario, representación de sombras en el Teatro de *Chat Noir.* Http://ombres-et-silhouettes.wifeo.com/theatre-du-chat-noir.php
Fig. 410. Operarios detrás de un decorado. Fotografía colección Museo d´Orsay. Henri Riviere.Massiot Bénédicte, *Silhouettes d´ ombres du cabaret du chat noir*, Institut national du patrimoine, Département des restaurateurs, 2008 p.13 en http://www.alienor.org/bibliotheque/chatnoir/Massiot_2008.pdf
Fig. 411. Caran d´Ache placa para "ombres chineses" en la representación de *L´Epopée*, *Cabaret Le Chat Noir.* 1888. *L'Epopée* (1888). Esta es una de las transparencias utilizada para la representación.
Fig. 412. Pieza de Siluetas para la representación *L'Epopée*, Musée d´Orsay. Http://www.musee-orsay.fr/fr/collections
Fig. 413. *Los tres caballeros*. Caran Dache. Massiot Bénédicte, *Silhouettes d´ ombres du cabaret du chat noir*, Institut national du patrimoine, Département des restaurateurs, 2008 p.13 en http://www.alienor.org/bibliotheque/chatnoir/Massiot_2008.pdf
Fig. 414. Marionetas de sombras para "el ballet de Cenicienta" del Teatro de Séraphin en el Palais Royal de París. Ceram C.W., *Arqueología del cine*, Destino, Barcelona, 1965, p.31.
Fig. 415.Las marionetas de piezas articuladas. En Reiniger Lotte, *Shadow Theatres and shadows films*, Batsford Ltd., London, 1970 p. 32.
Fig. 416. Publicación de las representaciones de sombras chinescas de Seraphin. Http://www.archive.org/details/lethatredesomb00guig.
Fig. 417. Ilustración de Les ombres chinoises de Mon Père de Pau Eudel. En la Biblioteque National de France http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5829031t/f145.planchecontact.r=theatre+seraphin.langFR
Fig. 418. *Ombres chinoises*. *Le petit Séraphin*. Juego doméstico. Musée des Arts décoratifs, Bourges. Http://www.culture.gouv.fr/Wave/image/joconde/0342/m022909_0002271_p.jpg.
Fig. 419. Hiroshige, Lambourne Lionel, *Japanisme, Cultural Crossings between Japan and West,* Phaidon, 2005, p.45.
Fig. 420. Vang Gogh, 1887, El puente en la lluvia (después de Hiroshige) Museo Van Gogh de Amsterdam, Lambourne Lionel, *Japanisme, Cultural Crossings between Japan and West,* Phaidon, 2005, p.45.
Fig. 421. a, b, c. A- Kuniyasu, Geisha con samisen, 1810 en Faulkner Rupert, *Masterpieces of Japanese Prints. Ukiyo-e from the Victoria and Albert Museum,* 1999, p.99. B- Kunisada. (1786 - 1864).El actor Nakamura Utaemon en una escena de una obra del Kabuki. En Cawthorne Nigel, *El arte de los grabados japoneses,* Tres Torres, 1998, p.83, Keisai Eisen, 1848. En Lambourne Lionel, *Japanisme, Cultural Crossings between Japan and West,* Phaidon, 2005, p. 60
Fig. 422. a, b. Utagawa Yoshiiku (1833–1904), 1840, Museo de Brooklyn .http://www.brooklynmuseum.org/opencollection
Fig. 423. Kitagawa Utamaro, criada en la terraza del Restaurante Nakataya, 1794.Lambourne Lionel, *Japanisme, Cultural Crossings between Japan and West,* Phaidon, 2005, p.62.
Fig. 424.Wu Chen,*Bambú al viento*, 1350. En Pignatti Terisio, *El dibujo. De Altamira a Picasso*, Cátedra, Madrid, 1981, p. 53.
Fig. 425. Ke Jiusi. Siglo XIV - Dinastía Yuan.Shanghai Museum. *Bamboo doble*, rollo de papel vertical, tinta china, 86 x 44 cm. Http://en.wikipedia.org/wiki/File:Ke_Jiusi-Twin_Bamboo.Twin_Bamboo.jpg
Fig. 426. a b c, Estampas japonesas del Ukiyo-e, del artista Utagawa Hiroshige. Forrer Matthi, *Hiroshige*. Prints and Drawings. Prestel, Munich, 2004.
Fig. 427. Henri Rivière, *36 vistas de la Torre Eiffel.* En http://www.henri-riviere.org
Fig. 428. Bloque de madera grabado de Utamaro.Y su estampación *Una mujer leyendo en una red de mosquito*. En Salter Rebecca, *Japanese Woodblock printing*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2001, p. 69
Fig. 429. A, b , c. Imágenes de sombras de Kuniyoshi, 1852. El *kage-e* .En Http://www.designswan.com/archives/interesting-kagee-shadow-picture.html
Fig. 430. *El beso*. Gustav Klimt. 1907.Österreichische Galerie Belvedere, Viena.
Fig. 431. *Les demoiselles d´ Avignon,* 1907. MOMA, Museo de Arte Moderno de Nueva York. Http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=79766
Fig. 432.Giacomo Balla, *Dinamismo di un cane al guinzaglio.*1912. Albright-Knox Art Gallery . Http://www.arte.it/opera/dinamismo-di-un-cane-al-guinzaglio-4629
Fig. 433. Dow. *Composition. A series of exercvises in art structure.* En Gómez Molina Coord., *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, Cátedra., Madrid, 2001, p. 563
Fig. 434. Comprobación *notan* del cuadro de Manet, En la playa Http://www.musee-orsay.fr/en/collections/
Fig. 435. Lámina del método de Alexander Cozens, 1785.Gombrich E. , *Arte e Ilusión*, GG, Barcelona, 1979, p. 168.
Fig. 436. A, b, c, d. Justinus Kerner, *Klesografía*, 1857. En Biblioteca Digital Universitaria de Heidelberg. Http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kerner1890
Fig. 437. Las siete piezas del *tangram.*Elffers Joost, *El Tangram. Juego de formas chino*, Barral, Barcelona, 1976,p. 49.
Fig. 438. Distintas figuras con diferentes poses de un conejo y de un gato, Elffers Joost, *El Tangram. Juego de formas chino*, Barral, Barcelona, 1976, p.60, p.57.
Fig. 439. Soluciones de las distintas figuras (combinación de las siete piezas para construir cada una de las figuras).Elffers Joost, *El Tangram. Juego de formas chino*, Barral, Barcelona, 1976, p. 242, 241.
Fig. 440. Solución de Figuras de personajes. Elffers Joost, *El Tangram. Juego de formas chino*, Barral, Barcelona, 1976, p. 250.
Fig. 441. Hokusai, rápidas lecciones de dibujo simplificado (*Ryakuga haya oshie*), Bordes Juan, *La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus,* Cátedra, Madrid,2007, p.244.
Fig. 442 Niepce, 1826. Frizot Michel, *A New History of Photography,* Könemann, Köln, 1998, p.21
Fig.443. William Henry Fox Talbot, 1839. Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994, p32.
Fig.444. William Henry Fox Talbot, 1839. Frizot Michel, *A New History of Photography,* Könemann, Köln, 1998, p. 27.
Fig.445. Man Ray, Rayografía, 1921. Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994, p.318
Fig.446. Diseños tradicionales chinos. Diseño de papel recortado. En Hawley W. M., *Chinese Folk Design. A collection of 300 Cut-Paper*

*Designs*, Dover, Toronto, 1971.
Fig. 447. Carteles en una calle de Londres, 1899.Barnicoat John, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, GG, Barcelona, 1997, p.44.
Fig. 448. Dudley Hardy, Cartel teatral de *Una chica alegre*, 1898. Http://ca.wikipedia.org/wiki/Fitxer:GaietyGirlDudleyHardy.jpg
Fig. 449,Dudley Hardy.Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p. 190.
Fig. 450 Cartel de La Goulue au Moulin Rouge, 1891.Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p. 190.
Fig. 451. *Divan Japonais*, Lautrec. 1893.1. Barnicoat John, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, GG, Barcelona, 1997, p.11
Fig. 452. Lievemont, 1899. Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p, 203
Fig. 453. A..Hohenstein,Iris, 1898. Barnicoat John, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, GG, Barcelona, 1997, p.54.
Fig. 454.Gisbert Combaz, *La libre esthetique,* 1898.Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p, 203.
Fig. 455.Will Bradley, Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p, 197.
ig. 456. Los Beggarstaffs, cartel de la revista Harper´s, 1895. Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p. 190.
Fig. 457. Los Beggarstaffs. Chica en un sofá, 1895.Barnicoat John, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, GG, Barcelona, 1997, p.58.
Fig. 458. Los Beggarstaffs. Cartel para la representación de Don Quijote,1896.Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p, 190.
Fig.. 459. Hohlwein, cartel de moda para hombres, 1908. Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p, 254.
Fig. 460 Gipkens, cartel para una exhibición de aeroplanos capturados, 1917, Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p.252
Fig. 461.Van der Leck, 1919.Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p.275.
Fig. 462. Cassandre. Dubonnet.1932. Http://www.cassandre.fr/posters/index.html
Fig. 463. Cassandre, Cartel publicitario para la marca de bebidas Bonal,1935.
Http://www.cassandre.fr/index.html
Fig. 464. Milton Glaser (*Push Pin Studio*), Dylan, 1967. Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, Mc Graw Hill, México DF, 2000, p.395.
Fig. 465. Moscoso, 1967,*Young Bloods*. Barnicoat John, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, GG, Barcelona, 1997, p.66.
Fig. 466. Moscoso, 1968, *The Miller Blues Band*, arte sicodélico.http://www.thevintageposter.com/ArtDetail.asp?Size=med&Inv=7837
Fig. 467. Melero José, *Cielo y tierra en niños y primitivos,* Universidad de Jaén, Jaén, 2004, p. 76.
Fig. 468. Melero José, *Cielo y tierra en niños y primitivos,* Universidad de Jaén, Jaén, 2004, p. 72.
Fig. 469. Melero José, *Cielo y tierra en niños y primitivos*, Universidad de Jaén, Jaén, 2004, p. 80
Fig. 470. Sully, Estudios de infancia, 1896. Gómez Molina Coord., *El manual de dibujo, Estrategias de su enseñanza en el siglo XX, bifurcaciones del dibujo*, p. 583.
Fig. 471. Arnheim Rudolf, *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*. Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1962. P. 115
Fig. 472. Dibujo de un niño de cinco años. Melero José, *Cielo y tierra en niños y primitivos*, Universidad de Jaén, Jaén, 2004, p. 252.
Fig. 473. Álbum infantil con papeles recortados del siglo XIX en Bordes Juan, *La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus,* Cátedra, Madrid, 2007, p. 271.
Fig. 474. Cizek, 1927, láminas recogidas en *Children´s coloured paper work*. En Bordes Juan, *La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus,* Cátedra, Madrid,2007, p. 275.
Fig 475. Richard Rothe, *Der Schwarz-und Buntpapierschnitt, El papel recortado en negro y en color,* 1923. En Gómez Molina Coord., *El manual de dibujo, Estrategias de su enseñanza en el siglo XX,* Bordes Juan, *Bifurcaciones del dibujo,* p. 596, 602, 603
Fig. 476. Ribera, *Demócrito*, 1630. www. museo del prado.es/coleccion/galeria-on-line/obra/democrito
Fig. 477. Ribera,*San Pablo Ermitaño*, 1637. En www. museo del prado.es/coleccion/galeria-on-line/obra/san-pablo-ermitano/
Fig. 478.Caravaggio, *David vencedor de Goliat*, 1600.
http://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/david-vencedor-de-goliath/
Fig. 479. *Aquelarre* , 1821, Goya, http://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/el-aquelarre-o-el-gran-cabron/
Fig. 480. *El perro*, mural en una de las paredes de la "quinta del sordo", Goya, 1819-23 http://es.wikipedia.org/wiki/Perro_semihundido
Fig. 481.Hoddler, la *Noche* 1890, Schneckenburger Ruhrberg, Fricke, Honnef, *Arte del siglo XX,Vol I*, Taschen, Colonia, 1999,p. 29.
Fig. 482. Friedrich, *Abadía en el robledal* 1809-1810 ,VVAA, Historia Universal del Arte, Vol. 8, *El siglo XIX,* Planeta, Barcelona, 1988, p. 207.
Fig. 483. Turner, 1833 Bockemühl Michael, *Turner*, Taschen, Colonia, 200, p 47.
Fig. 484. Monet, 1871, .VVAA, Historia Universal del Arte, Vol. 8, El siglo XIX, Planeta, Barcelona, p. 330.
Fig. 485. *Impresión :Amanecer.* Monet 1872.En Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef, *Arte del siglo XX,Vol I,* Taschen, Colonia, 1999, p 10.
Fig. 486. Monet , 1873. VVAA, Historia Universal del Arte,*el siglo XIX*, Planeta, Barcelona, 1988, p. 309
Fig. 487. Claude Monet, *Boulevard des Capucines,* 1873. Nelson-Atkins Museum of Art. http://www.nelson-atkins.org/
Fig. 488. Monet, *Houses of parliament.* En museo instituto de arte de chicago. Http://www.artic.edu/aic/collections
Fig. 489. Monet, 1900-01.http://www.artic.edu/aic/collections/search-artwork/results/artist%3Amonet?page=1
Fig. 490. 1904,Monet. Museum Of fine arts, St. Petersburg. Florida. Http://www.fine-arts.org/permanent.html#euro
Fig. 491. Monet. 1905. Monet c.1904.Musée Marmottan.
Fig. 492. Monet. Puente de Waterloo.Tiempo gris. 1900. Museo Instituto de Arte de Chicago.http://www.artic.edu/aic/
Fig. 493. Monet. Puente de *Charing Cross,* 1901.http://www.artic.edu/aic/
Fig. 494. Monet. *Puente de Waterloo. Efecto de luz solar*. 1903.http://www.artic.edu/aic/
Fig. 495.Van Gogh, *El sembrador* 1888, Museo Van Gogh, Amsterdam, www.vangoghmuseum.nl
Fig. 496.Giacomo Balla 1912. *Niña corriendo a lo largo de un balcón*, 1912 Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994, p.191.
Fig. 497. Duchamp, *Desnudo bajando la escalera.* 1912, VVAA, *Arte del siglo XX,Vol. I,* Taschen, Colonia, 1999, p. 129,
Fig. 498. De Chirico. *Misterio y melancolía de una calle*. 1913. VVAA, Historia Universal del Arte,*el siglo XX*, Vol. 9, Planeta.Barcelona, 1988, p.272

Fig. 499. De Chirico. *La Torre Rosa,* 1913. Http://www.guggenheim.org
Fig. 500. Fotografía de Matisse recortando. Néret Gilles, en *Matisse*, Taschen, Colonia, 2006.
Fig. 501. Matisse, *el tragador de sable*s, 1943, Néret Gilles, en *Matisse*, Taschen, Colonia, 2006.p 217.
Fig. 502. Matisse, *Icaro, (jazz),*1943. Néret Gilles, en *Matisse*, Taschen, Colonia, 2006.p. 213.
Fig. 503. Matisse,*Desnudo azul II*, 1952, Néret Gilles, en *Matisse*, Taschen, Colonia, 2006.p. 228.
Fig. 504. Matisse,*Venus*, 1952, Néret Gilles, en *Matisse*, Taschen, Colonia, 2006, p.238.
Fig. 505. *El feliz donante* (1966), de René Magritte. Bruselas, Museo d'Ixelles.
http://www2.udec.cl/~mariasmo/pintores/magritte/presentacion%20magritte.htm
Fig. 506.Picasso, Selección de grabados a la Aguatinta, serie de la Tauromaquia, 1957, en *Picasso. Obra gráfica original. 1904-1971*. Ministerio de Cultura, Madrid, 1981. también puede verse una selección en
http://www.all-art.org/art_20th_century/picasso14.html
Fig. 507. Picasso. Cerámica. Consulta catálogo on line, http://www.museupicasso.bcn.es/
Fig. 508. Picasso, Don Quijote, litografía, 1955. http://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_(Picasso).
Fig. 509. El artista Antonio Saura, El Quijote. 1987. Don Quijote de la Mancha, Círculo de Lectores, Barcelona 1987, vol.1 392 pp, vol.2 392 pp, ilustrado con 125 dibujos a pluma y tinta china y 70 de técnica mixta.
http://nyork.cervantes.es/FichasCultura/Ficha28639_27_1.htm y www.antoniosaura.org
Fig. 510.Ayb.Yves Klein. 1960,VVAA, *Arte del siglo XX,Vol. I,* Taschen, Colonia, 1999, p. 581.
http://www.youtube.com/watch?v=1mJCVM3d7jw
Fig. 510.Yves Klein, *Ant 63, Antropometría*, 1961,
Pigmento y resina sintética sobre papel. VVAA, Historia Universal del Arte,*el siglo XX*, Vol. 9, Planeta.Barcelona,1988, p. 298.
Fig. 511.Yves Klein *Ant 63 Antropometría, 1961*,
Pigmento y resina sintética sobre papel.VVAA, *Arte del siglo XX,Vol. I,* Taschen, Colonia, 1999, p.298.
Fig. 512. ,VVAA, *Arte del siglo XX,Vol. I,* Taschen, Colonia, 1999, p. 581.
Fig. 513. Richard Hamilton 1965-1967.VVAA, *Arte del siglo XX,Vol. I,* Taschen, Colonia, 1999, p. 303 .
Fig. 514. Richard Hamilton. Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994, p. 339 .
Fig. 515. Juan Genovés, *Rebasando el límite*, 1966. Http://www.juangenoves.com.
Fig. 516. Juan Genovés, *Agrupamiento*, 1966.
Fig. 517. Juan Genovés, Secuencias, 19, 1996.
Fig. 518 Juan Genovés ,1971.
Fig. 519.Juan Genovés, 1978
Fig. 520. Juan Genovés, *Trasunto,* 2007
Fig. 520. Juan Genovés, *Trasunto,* 2007
Fig. 522.-Fig. 533. En http://www.miquelbarcelo.com
Fig. 534. Keith Haring, *Sin título,* 1982, Mural en Calles Houston y Bowery, New York, http://www.haring.com
Fig. 535. Keith Haring, Sin título, 1982. http://www.haring.com
Fig. 536.Keith Haring, *Sin título*, 1981. Sussman Elisabeth, Keith Haring, Evergreen, Colonia,1998, p.77.
Fig. 537. Fenaquistiscopio. Invento del físico Plateau. Pons i Busquet Jordi, *El cine, historia de una fascinación*, Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p125.
Fig. 538. Bandas de imágenes dibujadas para un *zoótropo.* 1890-1910. Pons i Busquet Jordi, *El cine, historia de una fascinación*, Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p127.
Fig. 539. *Scanimation*..Fotograma de el video http://www.youtube.com/watch?v=DoEvdNxleSk&feature=fvwp&NR=1
Fig. 540. *Scanimation.*Portada descompuesta: acetato e imagen retocada del galope de un caballo *en* Butler Seder R. *¡Al galope!*, Ediciones B, Barcelona, 2008.
Fig. 541. http://tecnometro.blogspot.com.es/2009/07/scanimation_9109.html
http://coloraslanguage.blogspot.com.es/2011_03_01_archive.html
Fig. 542. Representación del experimento del fotógrafo Muybridge en 1878.En Pons i Busquet Jordi, *El cine, historia de una fascinación*, Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002, p138
Fig. 543. Muybridge, 1881.Frizot Michel, *A New History of Photography,* Könemann, Köln, 1998, p.245.
Fig. 544. Friedrich Murnau, Nosferatu, 1921-1922.
Fig. 545. Robert Wiene, fotograma de *El gabinete del Doctor Caligari*, 1919 - 1920. En Stoichita Victor, *Breve Historia de la Sombra*,, Siruela, Madrid, 1999, p. 155.
Fig. 546. Secuencia de *El gabinete del doctor caligari, http://www.youtube.com/watch?v=xrg73BUxJLI*
Fig. 547.Fotogramas de *El tercer hombre de* Carol Reed, 1949. Suevia Films, DVD
Fig. 548. Detalle de la mano de un personaje recortado por Reiniger. Reiniger Lotte, *Shadow Theatres and shadows films*, Batsford Ltd., London, 1970 , p 99
Fig. 549 Reiniger Lotte, *Shadow Theatres and shadows films*, Batsford Ltd., London, 1970 , p 98.
Fig. 550. Fotogramas del primer largometraje animado de la Historia del cine, Las aventuras del Príncipe Achmed,1926 en The adventures of Prince Achmed, Lotte Reiniger, The Milestone Collection, DVD.
Fig. 551.Reiniger y Carl Koch.Reiniger Lotte, *Shadow Theatres and shadows films*, Batsford Ltd., London, 1970 , p.119.
Fig. 552-554. Fotogramas en *The adventures of Prince Achmed*, Lotte Reiniger, The Milestone Collection, DVD.
Fig. 555.Representación de *El cisne negro. 2001,* bailarina Zenaida Yanowsky del Royal Ballet, Londres. Fotos de Johan Persson y Bill Cooper.
Fig. 556. La bailarina Yang Liping se convierte en una silueta, *Moon, Dynamic Yunnan*. 2005. en
*http://www.youtube.com/watch?v=ZkLrFpo0lHA&feature=related*
Fig. 557. Reiniger. Fotogramas en *The adventures of Prince Achmed*, Lotte Reiniger, The Milestone Collection, DVD.
Fig. 558-560. Reiniger. Fotogramas en *The adventures of Prince Achmed*, Lotte Reiniger, The Milestone Collection, DVD.

# BLOQUE 3
## Análisis del concepto a finales siglo XX, primera década siglo XXI

Fig. 561. *Lo que el viento se llevó,*1939, dirigida por Victor Fleming.
Fig. 562. *Encuentros en la tercera fase,* Steven Spielberg. 1977. Columbia Pictures.
Fig. 563. *ET, el Extraterrestre*, Spielberg. 1986. Universal Pictures.
Fig. 564. Cartel de la película ET, el Extraterrestre, Spielberg. 1986. Universal Pictures.
Fig. 565. Secuencia *ET, el Extraterrestre*, Spielberg. 1986. Universal Pictures. Secuencia cerca del final de la película.
Fig. 566. Secuencia *ET, el Extraterrestre*, Spielberg. 1986. Universal Pictures. Secuencia comienzo de la película.
Fig. 567. Cartel de *El exorcista*,1973 de William Friedkin.
Fig. 568. Dos fotogramas de *El exorcista*. El sacerdote exorcista llega a la casa.
Fig. 569. Cartel *Apocalypse Now,* de Francis Ford Coppola, 1979.
Fig. 570. Secuencia *Apocalypse Now,* de Francis Ford Coppola, 1979.
Fig. 571. Secuencia comienzo de la película. *Apocalypse Now,* de Francis Ford Coppola, 1979.
Fig. 572. Cartel anunciador de *El Zorro*, Campbell, 1998.
Fig. 573. Secuencia de entrada de la película. Cabecera de *El Zorro*, Campbell, 1998.
Fig. 574. *Psicosis,* 1960. Hitchcock . Secuencia del asesinato en la ducha.
Fig. 575-576. *Psicosis,* 1960. Hitchcock. Fotogramas de la película.
Fig. 577-578. *Los pájaros,* 1963.Hitchcock.
Fig. 579.Secuencia de entrada, cabecera del exitoso programa televisivo *Alfred Hitchcock presenta*..1955-1961.
Fig. 580.Cartel promocional de *Sleepy Hollow*, Tim Burton, 2000.
Fig. 581. Cartel del *Sexto sentido,* M. Night Shyamalan, 1999.
Fig. 582.Cartel promocional de *El pianista* 2002 dirigida por Roman Polanski.
Fig. 583-585.Fotogramas de la película *Drácula*, Francis Ford Coppola,1992. DVD, Sony Pictures.
Fig. 586. *Alien, el octavo pasajero,* Ridley Scott ,1979,
Fig. 587-588.*Pesadilla en Elm street.* Wes Craven, 1980.
Fig. 589-590..*Harry Potter y el Prisionero de Azkabán.* Basada en el tercer libro de la serie infantil escrita por J. K. Rowling y dirigida por Alfonso Cuarón, 2004.
Fig. 591. Secuencia de la película, *Indiana Jones, en busca del arca perdida*. Steven Spielberg. 1981.
Fig. 592. Secuencia de la película *El señor de los anillos . Las dos torres.* Peter Jackson. 2002.
Fig. 593-594-595. .*Tron*, Steven Lisberger,1982, Walt Disney Productions.
Fig. 596. *Matrix*. Andy y Larry Wachowski, 1999.
Fig. 597- 598. *Depredador,* de John McTiernan en 1987,
Fig. 599. termografías, en Http://www.reumatologohernandezcollados.com/Articulos/Termografia.html y Http://www.rsdconsultants.com/Thermography.htm
Fig. 600.-601. *Depredador,* de John McTiernan, 1987
Fig. 602. Reelaboración fig. 601.
Fig. 603. *Hollow Man*, Paul Verhoeven, 2000.
Fig. 604. *Nueve semanas y media,* Adrian Lyne, 1986, famosa secuencia del streptease.
Fig. 605-612. *Peter Pan,* Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske. 1953, Disney..
Fig. 613. A y b. Cartel y rediseño del cartel de Mary Poppins de Walt Disney. 1964 y versión para la edición especial en DVD, 2004 respectivamente
Fig. 614-618. *Mary Poppins*, Robert Stevenson, 1964, Disney.
Fig. 619. Títulos de créditos*, Dr No*, Maurice Binder, 1962.Ver http://www.jamesbondwiki.com/page/James+Bond+Title+Sequences
Fig. 620. Títulos de créditos, *Desde Rusia con amor*, Robert Brownjohn, 1963. www.youtube.com. Búsqueda: "Main title james bond" y "Opening title james bond"
Fig. 621-622. Títulos de créditos, *Goldfinger*, Brownjohn, 1964. www.youtube.com
Fig. 623-624. Títulos de créditos, *Thunderball - Operación trueno,*Maurice Binder ,1965. www.youtube.com
Fig. 625-627. Títulos de créditos, *El hombre de la pistola de oro.* Maurice Binder , 1974. www.youtube.com
Fig. 628. Títulos de créditos, *Sólo se vive dos veces*, Maurice Binder, 1967. www.youtube.com
Fig. 629. Títulos de créditos, *Diamantes para la eternidad*, Maurice Binder,1971. www.youtube.com
Fig. 630. Títulos de créditos, *007 al servicio secreto de su majestad*, Maurice Binder,1969. www.youtube.com
Fig. 631. Títulos de créditos, *La espía que me amó*, Maurice Binder,1977. www.youtube.com
Fig. 632. Títulos de créditos, *Moonraker*, Maurice Binder,1979. www.youtube.com
Fig. 633. Títulos de créditos,*Sólo para tus ojos*, Maurice Binder,1981. www.youtube.com
Fig. 634 Secuencia del famoso "cañón de pistola" gunbarrel en la película *Dr No*. Maurice Binder, 1962. www.youtube.com
Fig. 635 Títulos de créditos, *Octopussy*, Maurice Binder, 1983. www.youtube.com
Fig. 636. Títulos de créditos, *Panorama para matar*, Maurice Binder, 1985. www.youtube.com
Fig. 637. Títulos de créditos, *Licencia para matar*, Maurice Binder, 1989. www.youtube.com
Fig. 638. Títulos de créditos, *Goldeneye*. Kleinman. 1995. www.youtube.com
Fig. 639. Títulos de créditos, *El mañana nunca muere,* Kleinman, 1997 www.youtube.com
Fig. 640. Títulos de créditos, *El mundo nunca es suficiente*. Daniel Kleinman, 1999 www.youtube.com.
Fig. 641. Títulos de créditos, *Muere otro día.* Kleinman, 2002 www.youtube.com
Fig. 642. Títulos de créditos, En *Casino Royal,* Kleinman, 2006 www.youtube.com
Fig. 643. Títulos de créditos, *Quantum of Solace*, Kleinman, 2008. www.youtube.com

Fig. 644. En esta secuencia de Matrix Reloaded, 2003, Andy y Larry Wachowski. http://www.youtube.com/watch?v=lLXaRtc1f4I
Fig. 645. *Sin City*. Dirección de Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino, 2005, Buena Vista Home, DVD.
Fig. 646. *300*, Zack Snyder, 2007. Warner Bros Pictures.
Fig. 647. Viñeta original del cómic *300*.Miller Frank, *300*, Norma Editorial, Barcelona, 1998.
Fig. 648. *300*, Zack Snyder, 2007. Warner Bros Pictures. DVD y comparación con las viñetas extraídas de Viñeta original del cómic *300*.Miller Frank, *300*, Norma Editorial, Barcelona, 1998.
Fig. 649- 650.*Ibídem*.
Fig. 651-652.Viñetas originales del cómic *300*. Miller Frank, *300*, Norma Editorial, Barcelona, 1998.
Fig. 653. En Richardson Mike (editor), *300.El libro de la película*, Norma Editorial, Barcelona, 2007.
Fig. 654.655.*300*, Zack Snyder, 2007. Warner Bros Pictures. DVD y comparación con las viñetas extraídas de Viñeta original del cómic *300*.Miller Frank, *300*, Norma Editorial, Barcelona, 1998.
Fig. 656. Película de créditos finales en 300. Estudio de diseño Yu + co. http://www.yuco.com/projects/300
Fig. 657. Will Eisner y Alberto Breccia. Selección de páginas de cómic extraída de *http://chiquirritipis.blogspot.com/*
Fig. 658. Selección de dos páginas de Hugo Pratt. Corto maltés, La Balada del mar salado, Norma editorial,Barcelona, 2000, p. 284.
Fig. 659. Alex Toth, Alex Raymond, Joe Kubert y Allan More. en http://chiquirritipis.blogspot.com/
Fig. 660. Burne Hogarht, Tarzán de los monos. Ediciones Montena, Madrid, 1983.
En la fig. 661- 664.2. Hogarth Burne, *Dynamic light and shade,* Watson-guptill Publicationes, New York, 2002, p. 16, 17.
fig. 665. Frank Miller. Coleccionable *Daredevil Vol. 9*. Marvel comics, Planeta DeAgostini, 1982, p.p. 39, 17.
fig. 666. Miller. *Daredevil,:Cazadores*, Forum, Planeta- DeAgostini, 1981-82.pp. 41 y 65.
Fig.667. A,b y c. Miller, *Ronin*, Planeta DeAgostini, Barcelona, 1983, pp. 219, 142 y 236.
Fig. 668. Miller Frank. *Batman El señor de la noche,* Ediciones Zinco, DC. Cómis, Libro primero *El Regreso,*1986, p.38, libro segundo *El triunfo*, p.3 y p.6
Fig.669. Miller Frank. *Batman el señor de la noche*. Ediciones Zinco, DC. Comic,Libro primero *El Regreso,*1986,p.45 y libro segundo *El triunfo*, p.25.
Fig.670. Miller Frank. *300*, Norma editorial, Barcelona, 2000.
Fig.671. Miller Frank, *Sin City: La gran masacre*. Norma Editorial, Barcelona, 2002.
Fig.672. Miller Frank, *Sin City: Alcohol, chicas y balas*. Norma Editorial, Barcelona, 1999.
Fig. 673 - 674.Miller Frank, *Sin City,* Norma Editorial, Barcelona, 2001.
Fig. 675. Miller Frank, *Sin City: La gran masacre*. Norma Editorial, Barcelona, 2002.
Fig. 676.*Miller Frank. El arte de Sin City.* Norma Editorial, Barcelona, 2003.
Fig. 677. Miller Frank,*Sin City,* Norma Editorial, Barcelona, 2001.
Fig. 678. Miller Frank, *Sin City: La gran masacre*. Norma Editorial, Barcelona, 2002.
Fig. 679.Miller Frank, *Sin City: Ese cobarde bastardo,* Norma Editorial, Barcelona, 1996.
Fig. 680. Miller Frank, *Sin City: Ida y vuelta al infierno.* Norma Editorial, Barcelona, 2001.
Fig. 681.Miller Frank, *Sin City: Alcohol, chicas y balas*. Norma Editorial, Barcelona, 1999.
Fig. 682. Miller Frank, *Sin City: La gran masacre*. Norma Editorial, Barcelona, 2002.
Fig. 483. Miller Frank,*Sin City,* Norma Editorial, Barcelona, 2001.
Fig. 684-686. .Miller Frank, *Sin City: Alcohol, chicas y balas*. Norma Editorial, Barcelona, 1999.
Fig. 687. Carteles promocionales de *Batman Begins,* Christopher Nolan, 2005.
Fig. 688. Identificador visual de Batman. Versión extraída de la película Batman, dirigida por Tim Burton en 1989.
Fig. 689.a,b,c y d. www.national geographic.com: Tim Laman, Michael Nichols, Chris Johns, Michael Nichols.
Fig. 690. En los populares spots publicitarios de Martini, *http://wn.com/martini_spot,* 1998.
Fig. 691. a,b. Victor Vasarely, 1939. Estudio de ilusión óptica. *Cebra*. VVAA, Historia Universal del Arte,*el siglo XX*, Vol. 10, Planeta.Barcelona,1988, p. 158 y http://lynnandhorst.blogspot.com.es/2010/06/scintillation-study.html
Fig. 692. Tela militar, multicam.Http://www.multicampattern.com/gallery/
.Fig. 693. Bates Littlehales. www.national geographic.com
Fig. 694.Tipos de patrones en el diseño de los trajes militares. Tarncolor http://www.armeeladen.de/shop/shop_content.php?coID=9
Fig. 695.Steve Winter, Tigre. national geographic
http://www.artflakes.com/en/products/national-geographic-a-camouflaged-tiger-hunts-amid-tallgrass
.James Balog, Leopardo.
http://www.gettyimages.es/detail/foto/cheetah-on-prowl-imagen-sin-royalties/888440-001
Fig. 695. Producción propia. I. B
Fig. 696. La compañía de danza *Momix* . Espectáculo. *Sun Flower moon*, 2007. hhttp://www.momix.com/
Fig. 699. Secuencia en la película de *Muere otro día,* Lee Tamahori, 2002 Die another Day Ice Chase.
Http://www.youtube.com/watch?v=UPFBPxFDFB8&feature=related
Fig. 700.Tachi Lab. University of Tokyo, profesores Susumu Tachi, Masahiko Inami and Naoki Kawakami. . Optical camouflage.
Http://www.star.t.u-tokyo.ac.jp/projects/MEDIA/xv/oc.html
http://www.skilluminati.com/research/entry/diy_invisibility_suits_optical_camouflage_source_documents/
Fig. 701. Hernán J. González. http://hjg.com.ar/st/faq.html
Fig. 702. Software para la creación de estereogramas. http://www.flash-gear.com/stereo/
Fig. 703. Producción propia. IB.
Fig. 704. Diseño de Producción propia. IB. generado por el software en el sitio web Http://www.flash-gear.com/stereo/
Fig. 705. Diseño de Producción propia para generar la ilusión del estereograma. trama de puntos y silueta de un león rellenada por esa trama y desplazada ligeramente en una capa superior del fondo.
fig. 706. El signo de la cruz latina. http://es.wikipedia.org/wiki/Cruz
fig. 707. Símbolo de la Media Luna Roja y la Cruz Roja.
fig. 708. Diseños para los signos de Tauro y de Aries del zodiaco.

fig. 709.http://es.wikipedia.org/wiki/Partido_Comunista
Fig. 710.Símbolo nacional de la bandera de Canadá.http://es.wikipedia.org/wiki/Bandera_de_Canad%C3%A1
Fig. 711. Escudos: Liverpool, Manchester, Chelsea y Arsenal en http://es.wikipedia.org
Fig. 712-713. Selección de todo tipo de entidades corporativas. varios.
Fig. 714. Anuncio coca cola. 2009. www.causecatalysts.com/tag/social-responsability/
Fig. 715. *Open happiness* (destapa tu felicidad) de McCann Erickson, en 2008.
Http://www. anuncios.com/campana-creatividad/mas-anuncios/103149400800l/coca-cola-open-happiness.l.html
Fig. 716. Identificador visual Nueva York como destino turístico diseñado por Milton Glaser en 1970 http://www.miltonglaser.com
Fig. 717. Historia del logo John Deree.
http://www.deere.com/esMX/ag/nuestra_empresa/informacion_de_la_empresa/historia_logotipo/index.html
Fig. 718.http. www.neatorama.com/2008/02/18/evolution-of-car-logos/ y http://www.marcavirtual.es/videos/branding-cambio-de-imagen-en-peugeot/
Fig. 719.Veterano de Osborne de 1957
Fig. 720-721. http://fundacionmanoloprieto.org/contenidos/artista.htm
Fig. 722 Localización de los 90 toros existentes en el territorio español. Http://www.elmundo.es/elmundo/2007/graficos/ene/s4/toro.html
Fig. 723. Dibujo original de Manolo Prieto. http://fundacionmanoloprieto.org/contenidos/artista.htm
Fig. 724. David Alameda, Http://www.elmundo.es/elmundo/2007/graficos/ene/s4/toro.htm.
Fig. 725. Grupo de fotografías compartidas del toro en un portal de internet en Http://www.flickr.com/groups/toroosborne/
Fig. 726. Skyline de Barcelona. Http://www.ub.edu/bcnsimod/
Fig. 727.El skyline es un recurso de promoción turística de París. istockphoto.com
Http://espanol.istockphoto.com/stock-illustration-5864549-incredibly-detailed-paris-skyline.php
Fig. 728. Skyline vectorizado de Londres. Http://www.shutterstock.com
Fig. 729. Skyline. Irina Solatges
Http://us.fotolia.com/id/15147901
Http://www.shutterstock.com/cat.mhtml?searchterm=skyline%20par%C3%ADs&anyorall=all#id=32832241
Http://www.shutterstock.com/pic-32846443/stock-vector-london-planet-vector-london-silhouette-skyline.html
Fig. 730. Monumentos de Nueva York en silueta.
Puente de Brooklyn, Estatua de la libertad y Empire State.
http://www.shutterstock.com/pic-7087631 2/stock-vector-silhouette-of-the-brooklyn-bridge-in-new-
york.htmlhttp://www.shutterstock.com/pic-94759654/stock-vector-statue-of-liberty-vector-black-shadows-silhouette.html
Http://archinspire.com/home-design/races-to-become-the-highest-in-the-world.htm
Fig. 733.p. p . Ignacio Bordes.
Fig. 734. Skyline ciudad de Nueva York durante los atentados del 11 s.
Http://www.jamesnava.com/2010/09/11/11s-9%C2%BA-aniversario/
fig. 735. Primeras señales que regulan la circulación por carretera de 1968.
Costa Joan, *Señalética*, Ceac, barcelona, 1989. Ilustra. P. 83- 90
fig. 736. Selección diseño de pictogramas extraídos de Costa Joan, *Señalética*, Ceac, Barcelona, 1989. Il
fig. 737.Diseños de O. Aicher. Costa Joan, *Señalética*, Ceac, Barcelona, 1989. P. 145.
Fig. 738. Sistema de señalización planteado por el AIGA. 1974-79. Selección en www.aiga.org/content.cfm/symbol-signs.
Fig. 739. Pictogramas extraídos de Costa Joan, *Señalética*, Ceac, Barcelona, 1989.
Fig. 740 .Hombre lópez para *Evolutive*. En Diseño Gráfico con Mariscal, nº2, Sin palabras. Signos, símbolos, pictogramas. Salvat, Madrid, 2000. P.3
fig. 741. Pictogramas para los olimpiadas de Munich 72 , Barcelona 92 y Beijing, 2008.
Http://en.beijing2008.com/63/32/column212033263.shtml
Fig.742. producción propia. Ibordes.
Fig.743. pp. Ibordes.
Fig.744. Dave Mc Kean, Http://www.mckean-art.co.uk/
Fig. 745. *Dobleyou*,
http://www.doubleyoutube.com/dyoutube/videos/Nike_El_Oso-Container_/
Fig. 746.Stéphane Blanquet & Olive.
http://www.blanquet.com/flash.php
Fig. 747. Promo Disney Channel Latino. 2006. http://www.youtube.com/watch?v=OtReqmLjed4&feature=relmfu
Fig. 748. Mtv. 2006.
Http://www.youtube.com/watch?v=BZAxv322Nf4 mtv buzz.
Fig. 749. Disney Channel Latino. 2006.
http://www.youtube.com/watch?v=Uc_ZeWP9WSM&NR=1&feature=endscreen
Fig. 750. *Factoría 5 Studio*, para el proyecto del Centro Internacional de Convenciones de Bogotá de Daniel Bermúdez + Herreros
http://vimeo.com/27956680
Fig. 751. Cortinilla televisiva para Canal +, 2003. http://www.youtube.com/watch?v=WhdK2J2ifd4 y cabecera canal + deporte 2003,
http://www.youtube.com/watch?v=yps2zNUnlSc y
http://www.youtube.com/watch?v=bai3wBAoRVY&feature=autoplay&list=PL8B1D615C2BD04E22&lf=results_main&playnext=2
Fig. 752. Cabeceras, cortinillas y continuidad para las Olimpiadas de Beijing 2008 en Tve. Taicreatividad.
Http://www.taicreatividad.com/
Fig. 753. Cortinillas teledeporte, tve. 2009
http://www.youtube.com/watch?v=KHu-QaxJAR8&feature=related
http://www.youtube.com/watch?v=iPVWfNJoAhE
http://www.youtube.com/watch?v=GLCifC5p3gM
Fig. 752. Cortinilla tv para canal +. Estudio de diseño, *Acrylick*. 2003.

http://www.acrylick.com/proyectos/futbol.html
Fig. 753. Cortinilla tv para canal +. Acrylick. 2003.
http://www.acrylick.com/proyectos/basket.html
Fig. 754. Cortinilla canal Mtv. 2003
Fig. 755. Promo canal Mtv. 2003
Fig. 756. Promo *locomotion*.
Fig. 756. Cortinillas de continuidad navidades en telecinco. 2008
Http://www.youtube.com/watch?v=geSG16RWKfE
Fig. 757. ipod Apple
TBWA\Chiat\Day desde 2003 http://www.coloribus.com/products/ipod-itunes/
Comerciales de ipod + itunes.
Campaña silhouette con la participación de U2, en 2004 y de Eminem, en 2005.
http://www.youtube.com/watch?v=YoNDKHlgFL8
http://www.youtube.com/watch?v=olPS6pod42U
Fig. 758. Michael Jackson, *In the closet*, 1991
http://www.youtube.com/watch?v=zwvix7uEQg0&feature=related
Fig. 759. Beyoncé, en la entrega de los Billboard Awards 2011, *Run the World (Girls)*
*http://www.youtube.com/watch?v=JONYwWBmHmU*
Fig. 759. a Rogier Wieland .Video musical stopmotion, *Trenchcoat,* whats gotta so.!
2007http://www.rogierwieland.nl/rogierwieland.nl/whatcha_got_music_video.html
Y cómo se hizo. Http://www.rogierwieland.nl/rogierwieland.nl/whatcha_got_making_of.html
Fig. 760. Promo TDP-ATP Masters.
http://www.youtube.com/watch?v=oSv4_sD95XM
Fig. 761. Autopromos y cortinillas para TVE "Parte de tí".
http://www.youtube.com/watch?v=zw7GlcfFDjE
Mismo efecto de http://vimeo.com/12051077
de Matt Pyke y Chris Perry de *Universal Everything*
Fig. 762. JUNG VON MATT agencia.2010
Philharmonic-orchestra-of-Hamburg. Brahms y Strauss.
http://www.creatividadpublicitaria.com.mx/2010/07/grafica-maestro.html
Fig. 763. Étienne-Jules Marey. Colección MOMA.
http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A7838&page_number=1&template_id=1&sort_order=
Fig. 764. Mike dempsey cartel para la English National Opera. En *Diseño Gráfico con Mariscal,* nº30, *Pasen y vean. La gráfica del espectáculo.* Salvat, Barcelona, 2000, p.13.
Fig. 765. Isidro Ferrer, Carteles para el Centro Dramático Nacional de España. Temporadas 2006-2009. En
http://www.isidroferrer.com.
Fig. 766. Twelve Animals, Kentaro Nagai, 2007. http://www.graflexdirections.com/project/piecepeace/01/
Fig. 767 Agencia BBDO Nueva York, Promoción de Fedex. 2009. En http://www.advertolog.com/search/?q=fedex
Fig. 768. New Balance, 2010. Agencia JWT, Singapore.
En http://www.advertolog.com/
Fig. 769. Leo Burnett India 2004. Johnnie walker.http://www.advertolog.com/johnnie-walker/print-outdoor/evolution-6342905/
Fig. 770. Saatchi, olympus camara. 2005
Fig. 771. Saatchi, cerveza bek´s , 2002. En http://www.advertolog.com/
Fig. 772. TBWA\Bruselas. 2010. para Eurostar. En http://www.advertolog.com/
Fig. 773. Agencia Rainey Kelly Campbell Roalfe / Y&R , 2002. Land-Rover. Silueta de sombra arrojada inconexa. advertolog.com/
Fig. 774. LOWE Lintas & Partners, 2000.advertolog.com/
Fig. 775. LOWE Lintas & Partners, 2000. advertolog.com/
Fig. 776. Saatchi & Saatchi, Camel, 2007, advertolog.com/
Fig. 777. Saatchi & Saatchi, Camel, 2007. advertolog.com/
Fig. 779. Compañía de danza Pilobobus, Ceremonia de los Oscar en 2007.
http://www.youtube.com/watch?v=AHJuRSlXvCM
Fig. 780. Pilobobus para Bbva. 2008
http://www.youtube.com/watch?v=qLMwH1YbLAM&feature=related
Fig. 781 - 782. Peter Callesen.
Http://www.petercallesen.com/index/index2.html
Fig. 783.Homenaje póstumo Steve Jobs, fundador de Apple. Jonathan Mak.2011.
http://www.abc.es/20111007/tecnologia/abci-tributo-adolescente-steve-jobs-201110071024.html
Fig. 784. Artista e ilustrador. Rob Ryan Http://www.typetheory.com/?p=1315
Fig. 785-786. Rob Ryan http://www.misterrob.co.uk/
Fig. 787. Gandl Stefan,*Neubau welt vector,* R. Klanten, M. Mischler, 2005.
fig. 788. Grabación del evento de presentacion de Microsofot israel Research &Development Center, Israel, 2010
http://www.youtube.com/watch?v=WhXmAsEtNOw
fig. 789. Interfaz donde se puede ver la múltiple visión que recoge el sistema *kinect.*
http://www.youtube.com/watch?v=YTBvjLGDluY
http://www.youtube.com/watch?v=arpV0LI5Cbk
fig.790. El sistema *Kinect* para la XBOX 360 traza la estructura de la silueta del jugador.
http://www.youtube.com/watch?v=11Dp7Zilvwl
fig. 791.Demo Unity3D + Kinect

http://www.youtube.com/watch?v=0MJ205lyz5E&feature=related
fig. 792. Interfaz del videojuego para XBOX *Dance Central.*
http://www.youtube.com/watch?v=loTPsjQm0f0&feature=relmfu
fig. 793. Proyección interactiva, Body Mapping de Hypermetrop project. 2012
http://beamart.fr
http://www.youtube.com/watch?v=JYJo7UetC_s&context=C4ad0d96ADvjVQa1PpcFP91jmbJEAWYmKKgLVyjTm7KB7RSCM2dUY=
fig. 794. *Resolution of memory* de *im.aege.ry.* 2011.
http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=g2G6O8VJ4uc&NR=1
fig. 795. Apparition - Klaus Obermaier & Ars Electronica Futurelab.
http://www.youtube.com/watch?v=-wVq41Bi2yE&feature=related
fig. 796. Kinect Theremin - Sneak Peek
http://www.youtube.com/watch?v=RHFJJRbBoLw
http://www.youtube.com/watch?v=aSlls151qqM
fig. 797. openFrameworks[2] + kinect.
http://www.youtube.com/watch?v=aSlls151qqM

# BIBLIOGRAFÍA

Almoznino A, *The art of Hand Shadows,* Dover, New York, 20001.

Apellaniz Juan M. *El arte Prehistórico del Pais Vasco y sus vecinos,* Ed. Desclée de Brouwer, Bilbao, 1982,

Arnheim Rudolf, *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora*. Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1962.

Arnheim Rudolf , *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía.* Alianza Forma, Madrid, 1980.

Arnheim Rudolf, *El pensamiento visual,* Paidós Estética, Barcelona, 1998.

Barnicoat John, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, GG, Barcelona, 1997

Beltrán Antonio, *El arte rupestre del levante español*, Encuentro ediciones, Madrid, 1982.

Belanger Grafton C., Silhouettes. A Pictorial Archive of Varied Illustrations, Dover, New York, 1979.

Bordes Juan, *La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus,* Cátedra, Madrid, 2007.

Bordes Juan, *Historia de la Figura Humana,* Cátedra, Madrid, 2003.

Belanger Carol, *Silhouettes. A Pictorial Archive of Varied Illustrations*, Dover publications, New York, 1979.

Belanger Grafton Carol, *Big Book of silhouettes*, Dover publications, New York, 2000.

Buzzati D y Cinotti M., *Clásicos del Arte, El Bosco*, Editorial Noguer, Barcelona, 1978.

Bosing W., *El Bosco*, Taschen, Colonia, 2000.

Cawthorne Nigel, *El arte de los grabados japoneses,* Tres Torres, Barcelona, 1998.

Chaves Norberto, *La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional*, GG, Barcelona, 1994.

Ceram C. W., *Arqueología del cine*, Destino, Barcelona, 1965,

Cordero Ruiz, Juan, *Fundamentos para una gramática de la visión y la representación*, en Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de Santa Isabel de Hungría, 2ª Época - Núm. XXIII, Sevilla, 1995,

Coromines Joan y Pascual José A., *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, Volumen V, Editorial Gredos, Madrid, 1986.

De Santillana G., *Leonardo da Vinci*. An Artabras Book, Reynal&Company, New York, 1978.

Durero Alberto, *De la medida*, Akal, Madrid, 2000.

Dondis D. A., La sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.

Edwards Betty, *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Urano, Barcelona, 1994.

Ehrenzweig Anton. *Psicoanálisis de la percepción artística*, GG, Barcelona, 1976.

Ehrenzweig Anton. *El orden oculto del arte*, Editorial Labor,Barcelona, 1973.

Eisner Will, *El cómic y el arte secuencial,* Norma Editorial, Barcelona, 1996.

Elffers Joost, *El Tangram. Juego de formas chino*, Barral, Barcelona, 1976

Faulkner Rupert, *Masterpieces of Japanese Prints. Ukiyo-e from the Victoria and Albert Museum,* 1999,

Forrer Matthi, *Hiroshige*. Prints and Drawings. Prestel, Munich, 2004.

Frizot Michel, *A New History of Photography,*Könemann, Köln, 1998.
Fundació La Caixa, *Viatge al mon de les ombres,* catálogo exposición , Barcelona, 2004.

Frutiger Adrian, *Signos, símbolos, marcas y señales. Elementos, morfología, Representacón y significación*, GG, Barcelona, 1999.

Gibson James, *La percepción del mundo visual.,* Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1974.

Gombrich E. H., *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica,* GG, Barcelona, 1979

Gombrich E. , *El sentido del Orden. Estudio sobre la psicología de las Artes Decorativas*, Debate, Barcelona, 2004.

Gombrich E. , *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, Debate, Madrid, 2000,

Gombrich E., *Temas de nuestro tiempo. Propuestas del siglo XX acerca del saber y del arte*, Debate, Madrid, 1997.

Gómez Molina Juan Jose (Coord.), *Máquinas y Herramientas de dibujo*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2002.

Gómez Molina J (Coord.), *Las lecciones del Dibujo*, Cátedra, Madrid, 1995.

Gómez Molina J., Cabezas L., Bordes J., *El Manual de Dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, Cátedra, Madrid, 2001.

González Pilar, Historia Universal de la Pintura, Tomo 1, *Origen del Arte Occidental. Otras culturas*., Espasa, Madrid, 1996,

Hagen Rose_Marie y Hagen Rainer, *Bruegel*, Taschen, Colonia, 2000.

Haegn Rose-Marie y Rainer, *Egipto. Hombres, Dioses. Faraones*. Taschen, Köln, 1999.

Hawley W. M., *Chinese Folk Design. A Collection of 300 Cut-Paper Designs*, Dover, Toronto, 1971.

Hockney David, *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros,* Destino, Barcelona, 2001.

Hogarth Burne, *Dynamic Light and shade*, Watson-Guptill P., New York, 1991.

Jean Georges, *La escritura, archivo de la memoria*, Aguilar Universal, Madrid, 1989.

Kemp Martin, *La Ciencia del Arte*, Akal, Madrid, 2000.

Kepes Giorgy, *El lenguaje de la visión*, Infinito, Buenos Aires, 1969.

Kohler W., Koffka K. Sander F., *Psicología de la forma,* Editorial Paidós, Buenos Aires, 1973.

Küppers Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*, GG, Barcelona, 1985.

Laliberté Norman, Mogelon Alex, *Silhouettes, shadows ans cutouts,* Reinhold, New York, 1968

Lambourne Lionel, *Japanisme, Cultural Crossings between Japan and West,* Phaidon, 2005.

Lavater Caspar, *Essays on Physiognomy*, Ward, Lock, and Co., London, 1960

Leroi-Gourhan André, *Los primeros artistas de Europa, introducción al arte parietal paleolítico,* Encuentro, Madrid.

Da Vinci Leonardo, *Tratado de la Pintura*, Editora de los Amigos del Círculo del Bibliófilo, Barcelona, 1979.

Marcé i Puig Francesc, *Teoría y análisis de las imágenes*, Ediciones de la Universidad de Barcelona, 1983.

Mavromataki Maria, *Mitología Griega*, Xaitali, atenas 1997.

Massiot Bénédicte, *Silhouettes d´ombres du Cabaret du Chat Noir*, Institut National du Patrimoine, Département des Restaurateurs, 2008.

McSwiggan K., *Silhouettes*, Shire Publications, Buckinghamshire, 1997.

Meggs Philip, *Historia del diseño gráfico*, McGraw Hill, México DF, 2000.

Melero José, *Cielo y tierra en niños y primitivos,* Universidad de Jaén, Jaén, 2004.

Milicua Jóse Direct. Historia Universal del Arte, Vol. II, Barral Xavier, *La Antigüedad clásica. Grecia, Roma y el Mundo Mediterráneo*, Editorial Planeta, Barcelona, 1987,

Milicua Jóse Direct. Historia Universal del Arte, Vol. IV, Sureda Joan, *La Edad Media. Románico y Gótico.* ,Editorial Planeta,, Barcelona, 1987.

Müller-Brockmann J., *Historia de la comunicación visual,* GG, Barcelona, 2001.

Pignatti Terisio, *El dibujo. De Altamira a Picasso*, Cátedra, Madrid, 1981.

Pijoan José, *Summa Artis.* Historia General del Arte. Vol. IV. Espasa Calpe, Madrid, 1999.

Pons i Busquet Jordi, *El cine: historia de una fascinación.* Fundació Museu del Cinema-col.lecció Tomás Mallol, Barcelona, 2002.

Read Herbert, *Imagen e idea. Función del Arte en el desarrollo de la Conciencia Humana,* Breviarios del Fondo de Cultura Económica, México, 1965.

Read Herbert, *Arte y sociedad*, Península, Barcelona, 1970.

Reiniger Lotte, *Shadow Theatres and shadows films*, Batsford Ltd., London, 1970.

Ruspoli Mario, *Lascaux. Un nouveau regard*, Bordas, Paris, 1986,

Rutherford Emma, *Silhouette. The art of the shadow,* Rizzoli, New York, 2009.

Sanchidrián José Luis, *Manual del arte prehistórico*, Ariel Prehistoria, Barcelona, 2001.

Sandison David, *El Arte de los Jeroglíficos Egipcios*. Tres Torres, Barcelona, 1998.

Scharf Aaron, *Arte y fotografía*, Alianza Forma, Madrid, 1994

Schläpfer-Geiser Susanne, *Traditional Papercutting: The Art of Scherenschnitte*, Lark Books, New York, 1996.

Satué Enric, *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza Forma, Madrid, 1998.

Satué Enric, *El diseño gráfico en España. Historia de una forma comunicativa nueva*, Alianza Forma, Madrid, 1997.

Sureda Joan, Historia Universal del Arte, Vol. I, *Las primeras civilizaciones. Prehistoria, Egipto y Oriente Próximo,* Editorial Planeta,, Barcelona, 1987.

Schobinger Juan, Gradin Carlos, *Arte rupestre de la argentina. Cazadores de la patagonia y agricultores andinos,* Encuentro Editores, Madrid, 1995.

Stoichita Victor, *Breve Historia de la Sombra,* Siruela, Madrid, 2000

Tanizaki J, *El elogio de la sombra*, Siruela, Madrid, 1995.

Trenchard K, *Mexican Papercutting. Simple Techniques for Creating Coorful Cut-Paper projects*, Lark Books, New York, 1998, Van Leer Alice, *A History of American Silhouettes. A Collector´s Guide. 1790-1840,* Charles E. Turttle and Co., Vermont, 1968.

Van Leer Alice, *A History of American Silhouettes. A Collector´s Guide. 1790-1840,* Charles E. Turttle and Co., Vermont, 1968.

VVAA. Colección *Egiptomanía. El fascinante Mundo del Antiguo Egipto*, nº15, Planeta- DeAgostini, Barcelona, 1997.

VVAA, *Historia Universal de la Pintura, Románico y Gótico,* Espasa, Madrid, 1996

VVAA, *Arte del siglo XX, Vol. I,* Taschen, Colonia, 1999.

Vernon, M. D., *Psicología de la percepción*, ediciones Hormé, Buenos Aires, 1973.

Wong Wucius, *Principios del diseño en color,* GG, Barcelona, 1988.

Zöllner Frank, *Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica,* Taschen, Köln, 2003.

# AGRADECIMIENTOS

Quisiera acabar con mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que, de alguna manera, han contribuido en la elaboración de esta Tesis Doctoral:

A mi director D. Félix Juan Bordes, a quien le quiero agradecer toda la generosidad y estímulo para la realización de esta investigación.
Por su dedicación y cariñoso interés desde siempre en mi formación.

Al Director del Departamento de Expresión Gráfica y Proyectos Arquitectónicos D. Ángel Melián.

A todos los profesores que participaron en el programa de doctorado "Procesos Creativos en las Artes del Siglo XX", en el curso académico 2001-2003.

A mis compañeros del Departamento de Expresión Gráfica y Proyectos Arquitectónicos, por su apoyo y ánimos para que esta tarea concluyese.

En especial, quisiera agradecer a los profesores D. Miguel Saavedra, D. Alberto Bravo de Laguna y D. Enrique Bordes por haber tenido presente "las siluetas" en este tiempo. Además, también agradecer al profesor D. Enrique Solana su generoso impulso e interés porque finalizara este Tesis.

Al profesor D. Domingo Nuñez, de quien he aprendido y compartido el valor del calco y el disfrute por la investigación.

A los profesores D. José A. Pérez de Amézaga y D. José M. Cruz, con quien comparto aciertos, fracasos y discusiones en mis labores docentes.

Y finalizar con un sentido agradecimiento a Ivonne, que sin su apoyo este trabajo no hubiese sido posible. Quisiera agradecer su compañía en este largo proceso, ya que cada momento dedicado a la silueta, también es suyo.

A Silvia a Maite.