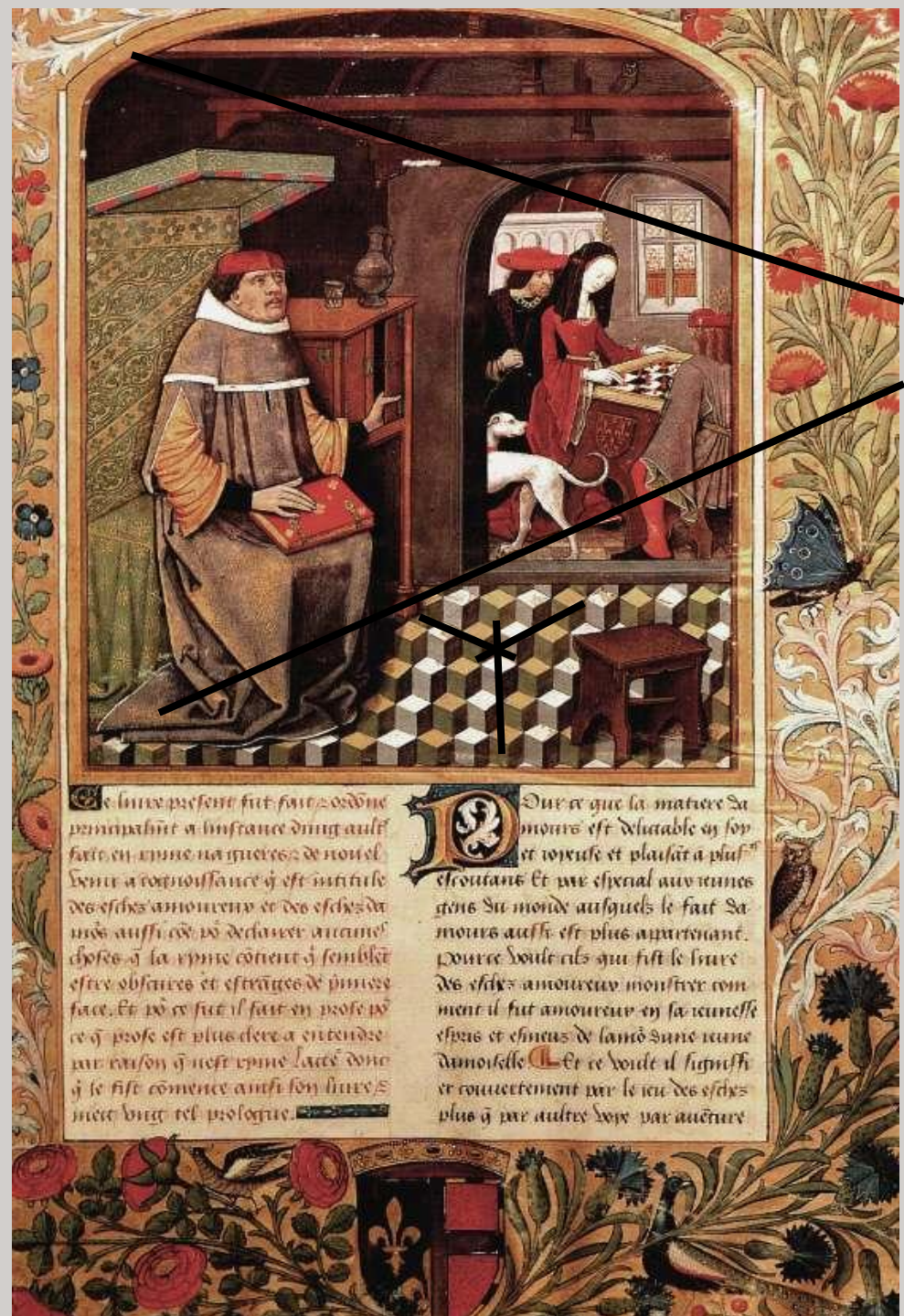


los sistemas gráficos
de representación
en:
**los
juegos de mesa**

miguel ángel barseghian



De l'heure present fut faitz ordne
p'imp'at'it a l'instance d'ung ault
fact' en l'annee un' queires: de nouel
vent a l'oc'p'issance q' est intitule
des esches amourenx et des esches de
mors aussi de l'oc' de l'oc' d'oc' d'oc' d'oc'
chose q' la ryme cointe q' sebb'et
esche ob'ances et escheages de p'ince
face. Et l'oc' fut il fait en prose p'
ce q' prose est plus d'oc' a entendre
par rason q' nest ryme l'oc' donc
q' se fist comence ainsi son l'oc'
ment d'oc' tel prologue.

Dur ce que la matiere de
mors est delitable en for
et v'oc' et pl'us a plus
choutans Et p'ic' especial aux rimes
gins du monde ausquels le fait de
mors aus h' est plus appartenant.
Pour ce vuole als qui fist le l'oc'
de esche amourenx monst'ee com
ment il fut amourenx en sa remesse
esche et chineis de l'oc' d'oc' d'oc'
d'oc' d'oc' d'oc' d'oc' d'oc' d'oc' d'oc'
Et ce vuole il signifi
et couu'ement par le ioc' des esches
plus q' par aultes d'oc' par aultes

sistemas gráficos de representación del espacio y de las cosas

breve reseña histórica de la
representación gráfica,
a partir un tema:

los

juegos de mesa

apunte realizado para la cátedra de sistemas de
representación de la facultad de artes de la U.N.C
y para la asignatura del mismo nombre, de primero y
segundo curso, de la
escuela superior de bellas artes "dr. figueroa alcorta".

2009 -actualizado- 2019



Otto Dix 'The Skat Players' 1920 – 97 x 117 cm óleo y collage sobre
lienzo - Neue National galerie

<http://histgeocollege.blogspot.com/2010/10/histoire-des-arts-otto-dix.html>

INTRODUCCIÓN

En cierta oportunidad, hojeando un libro de Dick E.Ibarra Grasso , “América en la prehistoria mundial – Difusión greco - fenicia”, advierto que para demostrar la acción de posibles corrientes migratorias en culturas de diferentes continentes utiliza de argumento imágenes de un juego de mesa, practicado con similares características reglamentarias tanto en la cultura azteca con el nombre de Patolli como en la India con el nombre de Pachisi, conocido entre nosotros como el Ludo.

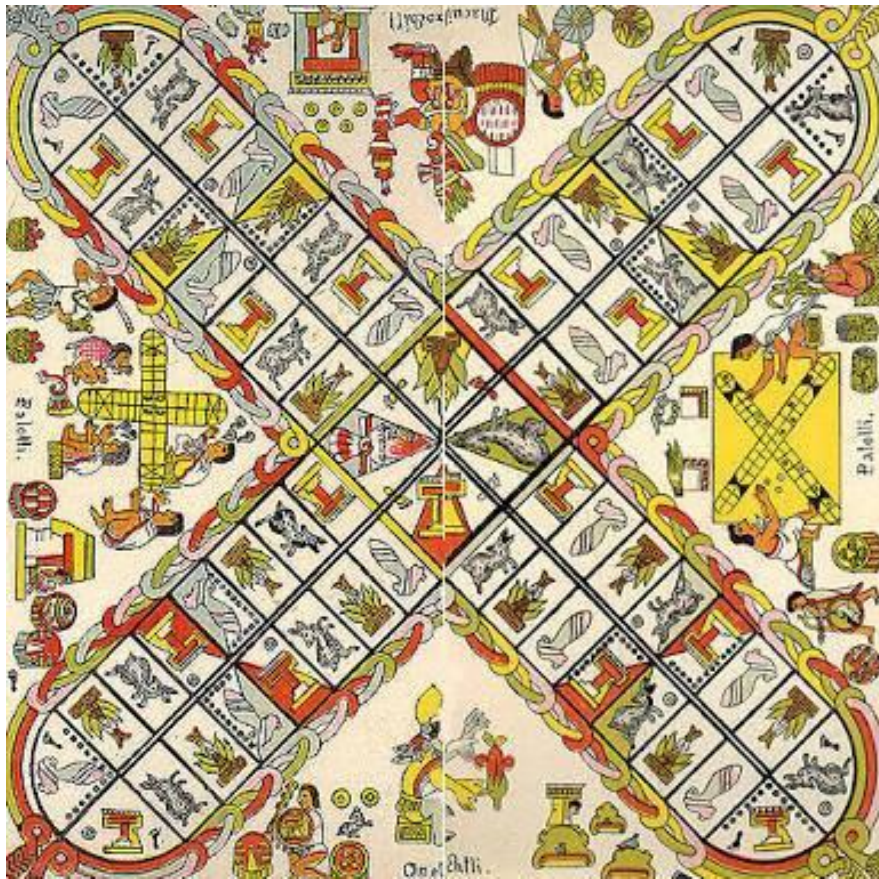
A partir de allí para mostrar el tipo de los sistemas gráficos o recursos para indicar la tercera dimensión en una representación bidimensional, la pintura en la historia y en culturas diversas, opté por buscar ejemplos que involucren un tema particular, en este caso, un juego de mesa, sea ajedrez, ludo, patolli, pachisi o cualquier otro que sirva para mostrar cómo una competencia puede ser mostrada con “estilos de representación espacial” totalmente diferentes. En una suerte de relevamiento meramente visual, sin mayor conocimiento de los fundamentos que originaron las diversas representaciones del espacio comencé mi búsqueda en textos de arte para desembocar muy pronto en la oferta de imágenes que proporciona internet. No siempre estas imágenes se encuentran en páginas propias del arte, a veces pertenecen a guías turísticas, otras a publicidades diversas etc. Por ello, muchas pinturas carecen de los datos mínimos necesarios como nombre del autor, año de realización. dimensiones de la obra, residencia actual o técnica empleada. Al no poseer las medidas originales no existe una única escala de representación, o sea, una obra pequeña puede ocupar toda una página y a la inversa obras de mayor tamaño se encuentran agrupadas arbitrariamente .

En muchos casos las imágenes conseguidas pertenecen a textos sobre la enseñanza del juego representado en cuyo caso por el carácter didáctico el tablero se muestra rebatido. A veces ante el particular interés que me despertaban ciertas pinturas hice uso de una licencia para utilizarlas aun cuando la actividad de los personajes no fuese necesariamente el juego de mesa.

En todas las obras analizadas existen diferentes indicadores de profundidad. En algunos casos el sistema gráfico utilizado es determinante de la estructuración del espacio, en otros casos, la mayoría, encontramos sistemas gráficos mixtos. En algunas pinturas encontramos que el sistema gráfico, con mayor o menor rigor se aplica sólo a algunos muebles insertos sea dentro de un paisaje o de un espacio vacío. Ciertas miniaturas presentan complejos sistemas donde coexisten exteriores e interiores por transparencia con escenas diversas que indicarían una sumatoria de situaciones de manera simultánea en una imagen única. Esta diversidad de expresiones o lenguajes impulsó mi entusiasmo para realizar este trabajo, sin mayores referencias históricas, sin la sujeción a una cronología o geografía en particular.

Al hablar de maneras gráficas o de maneras representativas de la profundidad me refiero a la manera de mostrar u ordenar personas y objetos en un espacio dado. Naturalmente, instalado en la cultura occidental, me resulta habitual utilizar términos como perspectiva cónica, y deformaciones perspectivas para referirme a las que se producen al representar las cosas de manera diferente a cómo las percibimos visualmente. También hoy nos valemos de perspectivas paralelas cuando la idea es representar volúmenes mensurables o sistemas de proyecciones acotadas, cuando hablamos de planos nos referimos a las convenciones estipuladas en el sistema Monge. Hablamos de rebatimientos para mostrar geométricamente las caras de un cuerpo pero también utilizamos el mismo término cuando se alteran ciertas deformaciones perspectivas, lógicas según nuestra mirada. La combinación de diferentes maneras representativas las definimos como mixtas según nuestros criterios actuales.

Las obras analizadas no responden a una selección rigurosa por cultura ni son presentadas según un orden cronológico.



<http://www.newsmov.biz/aztec-patolli.html>



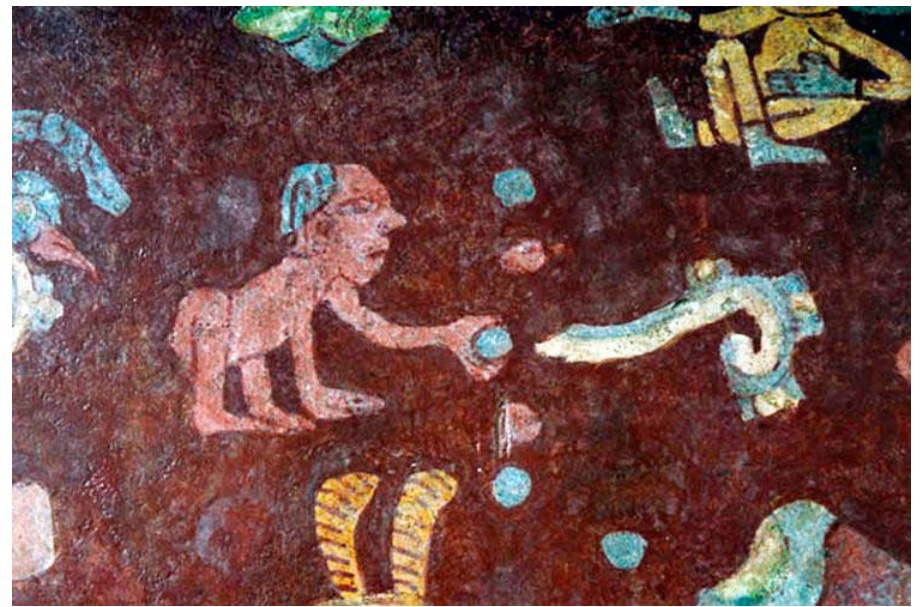
<https://www.artehistoria.com/en/node/84519>

CENTROAMÉRICA

Patolli (frijoles rojos): en la “Historia general de las cosas de la Nueva España”, el sacerdote Bernardino de Sahagún describe las características de este juego ya practicado por los teotihuacanos desde 200 años AC. Es mencionado en el Códice Magliabecchi. Estos Códices son textos religiosos manuscritos con una iconografía pautada y con un particular orden de lectura. En general el espacio no adquiere una definición, sea porque no la requiere o porque el carácter religioso presupone un espacio mítico. El desconocimiento de los códigos utilizados limita la observación a lo estrictamente gráfico, consciente de que tal vez no es un mero juego lo representado sino una representación cósmica del universo. Muchas símbolos escapan a nuestra lectura. Hechas estas salvedades nuestro análisis espacial parte de una mirada condicionada culturalmente. En el detalle a la derecha notamos que las figuras humanas responden a un cierto estereotipo, llamando la atención la perspectiva del banco sobre la cual se asienta la figura principal. Unos signos enulados parecen brotar de dos personajes a manera de expresión oral. Se puede decir que estamos en presencia de un sistema mixto, con rebatimiento del tablero de juego, con un escorzo apenas sugerido en las figuras humanas y una perspectiva caballera en el asiento del jefe y con una escala basada en relaciones jerárquicas y no perceptuales.



ZTECAS Posible juego de mármol mexicano antiguo, mural de Tepantitla, Teotihuacan
<https://www.mexicolore.co.uk/aztecs/artefacts/pre-hispanic-marbles-or-jacks>
El fondo monocromático, espacio de las acciones



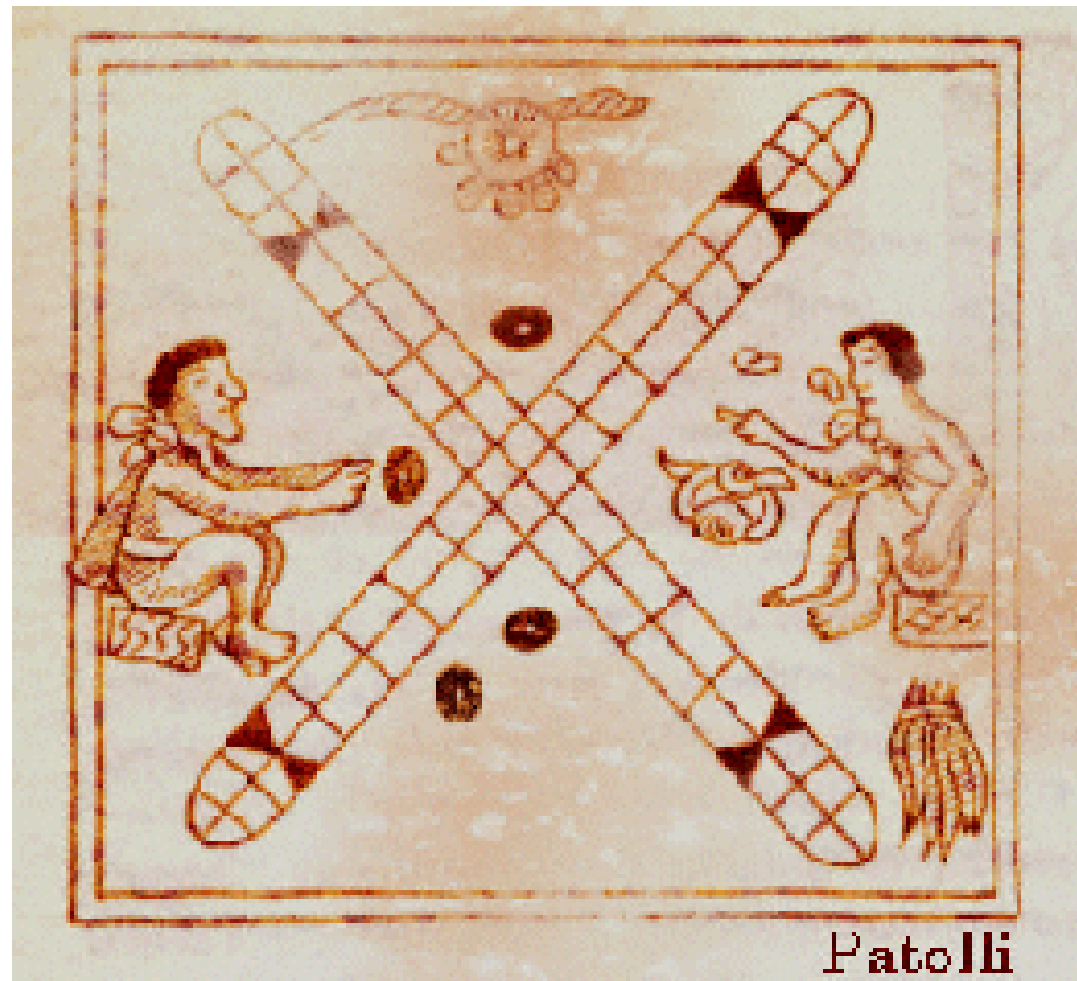
Detalle, la vírgula , en este caso, es el recorrido de la canica y no una expresión oral?



"Jugador de juego de pelota", mural de Tepantitla, Teotihuacan



<http://www.newsmov.biz/aztec-patolli.html>

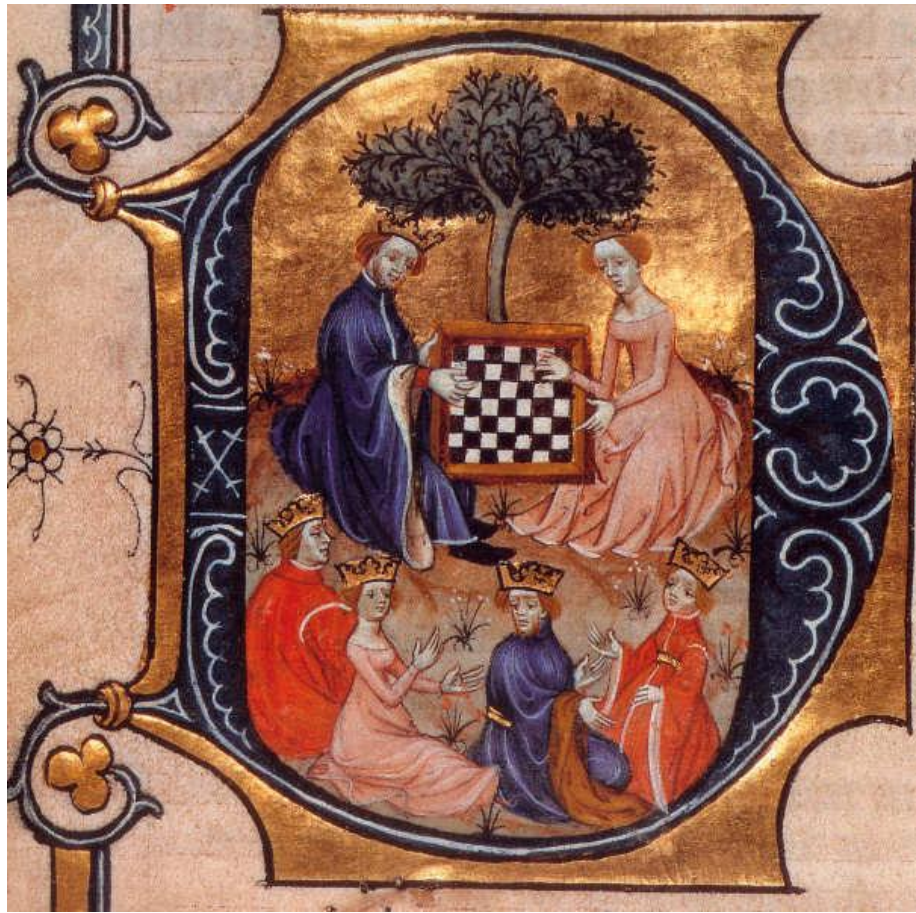


Patolli según Códice Durán

<http://www.newsmov.biz/aztec-patolli.html>

En primer término la imagen se sitúa en la India, donde dos personas juegan “Pachisi”, del cual derivaría nuestro “Ludo”. Ha sido dibujada según una mirada contemporánea, actual, basada en una perspectiva cónica monofocal. La convergencia de la trama lineal de la alfombra en un punto define la altura y la ubicación relativa del ojo del observador. Los competidores acompañan la “fuga”, mostrándose, en $\frac{3}{4}$ de perfil hacia quien mira. El tablero de juego se deforma según las leyes de la perspectiva. Al fondo un tapiz vertical, corta la visión, establece el diedro en la representación lo cual podría sugerir un espacio interior más allá de la ausencia de otros datos visuales. La actitud, los rasgos fisonómicos y los atuendos típicos de ambos personajes denotan sus particularidades, sus gestos revelan un naturalismo no estereotipado. La escasa información sobre el ámbito de la acción denota la poca importancia otorgada al mismo concentrando la atención sólo en el juego.

En las otras imágenes el tablero del Patolli se muestra según una vista superior en tanto los personajes se muestran según una vista lateral.



Dirk de Delft Kerstenre Ghelove (1410c) -El ajedrez se juega en un tablero a cuadros 7x7. ". Morgan Library, NY, EE. UU., <https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/>

Omar Calabrese (p.23/24) hablando acerca del nacimiento de las naturalezas muertas pictóricas en la historia, de su formato y escala, señala que, con la reducción del tamaño del cuadro, los objetos se representan en una escala 1:1. Más allá de la adecuación del pequeño formato a la nueva arquitectura burguesa esta representación "realista" se incorpora al espacio contiguo que rodea al cuadro. La ausencia de horizontes en la naturaleza muerta, con una iluminación artificial incorporada, contribuye a hacer poco perceptible el fondo, y por lo tanto elimina la distancia de su profundidad. La perfeccionada técnica de representación ilusoria parece alojar los objetos en un nicho. La historia del trampantojo es de remota data. Griegos y romanos hicieron alarde de sus habilidades ilusionistas en el campo de la pintura. Pero en esta voluntad reproductiva necesariamente debió comprometerse el espacio real, el arquitectónico, el de la vivencia.

ESTILOS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO

De la observación de obras pictóricas, relieves o dibujos pertenecientes a diferentes culturas en la historia, surgen algunas constancias características en los sistemas de representación del espacio y de los volúmenes que, de alguna manera, las identifican como "formas o estilos de representación del espacio". En algunas ocasiones esta representación se sujeta a un cierto orden geométrico y en otras, a diferentes indicadores espaciales que a veces se combinan indistintamente. Éstas formas pautan, con mayor o menor rigor, una manera de ubicar los objetos en un espacio que ha sido compactado dentro de una imagen bidimensional.

Los mismos objetos también responden a maneras de representación, y pueden aparecer entonces, mostrándose según lo que se sabe de ellos o según cómo se los ve, e internamente, la escala puede sujetarse a relaciones jerárquicas o geométricas.

La propia obra se somete al soporte sobre el cual se realiza, al sitio donde se expone, a sus dimensiones en relación a un ámbito arquitectónico, y a las características físicas de éste.

Con esto quiero diferenciar la pintura que comprende la totalidad de los muros de cierre de un espacio, como serían los panoramas del siglo XIX, que integraban activamente el espectador, de una pintura tipo "ventana" o de la naturaleza muerta que parece instalada como en un nicho abierto en la pared.

En cierta oportunidad realicé un estudio sobre el tratamiento del espacio en las pinturas de Bonampak, para lo cual debí armar un listado de aspectos a considerar en el análisis y que afectaban no sólo a la propia obra en su interioridad si no también al espacio contenedor:

- Las obras, sus dimensiones y su ubicación en el ámbito arquitectónico, considerando el interior y el exterior del mismo. Entorno, relaciones funcionales, accesos. Dimensiones y carácter de este ámbito.
- Distancias de observación y posibles recorridos dentro del espacio arquitectónico;
- Jerarquización temática dentro del ámbito arquitectónico.
- Espacio de la representación: de la superficie y del espectador.
- Descripción de la obra ponderando los sistemas gráficos utilizados par provocar la ilusión de profundidad;
- Calidad del espacio representado, según sus límites y dimensiones: focalizado-continuo, finito-infinito, cerrado-abierto, arquitectónico – natural;
- El color en función espacial;
- La línea (dibujo) en relación al volumen de las figuras;
- El espacio en función del movimiento de las figuras y a las tensiones entre ellas; relaciones visuales, gestuales, expresivas.
- Escala.
- Ruptura en las constantes representativas
- Relación tema-resultado visual.

Esta imagen aparece en Google bajo el título de Pintura mural del palacio de los Tigres de Chichén, no se especifican dimensiones ni las características del sitio. En el análisis espacial no queda claro el lugar donde se desenvuelve la escena y si el niño está sentado sobre el animal o a su costado.

“La Vírgula de la palabra es un símbolo que expresa la comunicación en su máxima expresión, utilizada en épocas prehispánicas para representar la palabra, el habla, las ideas, y era considerado símbolo sagrado ya que también con ella se representaba “lo que fluye”, como el agua, el viento, el cielo y así mismo : la voz misma y el pensamiento”

<https://agenciavirgulapress.wordpress.com/2013/02/12/la-virgula-de-la-palabra-simbolo-sagrado/>



Múltiples simbolismos y relatos para nosotros desconocidos, provocan una lectura descontextualizada como así también los marcos rituales en los que se desenvuelve la relación entre el espectador y la obra. Toda obra se inserta en una época, en un contexto, responde a un imaginario particular, entendido éste como "...un mundo, una cultura y una inteligencia visual que se presentan como un conjunto de íconos físicos o virtuales, se difunden a través de una diversidad de medios e interactúan con las representaciones mentales". (M.Rojas Mix p18).

El espacio no sólo adquiere sentido por los objetos en él ubicados, si no también por las acciones que se desarrollan y que pueden estar inscriptas en los tiempos del mito o en los tiempos cronológicos, los de la historia.

En esta búsqueda comienzan a aparecer ciertas constantes representativas asociadas a ciertas formas del poder imperante en su momento. Se advierten diferencias a partir del poder que sustenta o hace factible la expresión plástica. Poder secular, poder religioso y sus intermedios. El espacio ordenado según la mirada del hombre o según la mirada de Dios. "*Si el arte ha de imitar, que imite entonces el mundo invisible, que es eterno y más perfecto que el visible.*" (Tatarkiewicz –p.304).

Los sistemas de representación, como construcción del hombre, están íntimamente ligados a su historia, a la cambiante relación de fuerzas que establece con la naturaleza, a su angustia existencial, a los mecanismos de defensa vinculados a lo tecnológico. Desde muy temprano se descubre el poder de la imagen y se establecen códigos que regulan su expresión, la cual se hace tan estereotipada y hierática como el poder religioso que trasunta. En este sentido, dice R.Debray (p.86) hablando del poder mediador de la imagen: "...guarda a la vez del monolitismo y de la anarquía. Garantiza la unidad de los poderes porque actúa como nexo de unión: pero impide que se los confunda, pues deja un espacio entre ellos. En ese caso, la mediación de la imagen habría sido un factor de laicidad en el seno de nuestro mundo y, a la vez, una garantía contra el exceso de fanatismo... Allí donde hay imágenes de lo divino, algo se ha negociado entre el hombre y su Dios".

Pareciera ser que cuando el fundamentalismo religioso impregna a la totalidad de la existencia social, la representación del espacio asume caracteres no ilusionistas y contrariamente, el fortalecimiento tecnológico del hombre acompañado de una secularización del poder implica inmediatamente en la plástica, una tendencia, una voluntad reproductiva del espacio y de las cosas como expresión de su dominio.

En general conocemos del arte antiguo por las obras que recogen los museos o por las arquitecturas que sobreviven a la acción del tiempo y del hombre. Ambas, muestran por lo general, las expresiones canonizadas por el poder en algún momento. Cuando se habla del arte en la historia se torna válida solamente la expresión oficial. Seguramente coexistieron o coexisten con ella, subyacen otras expresiones no reconocidas, ocultas, o consideradas como simples artesanías o desconocidas para nosotros porque la precariedad de su producción las hizo efímeras.

Naturalismo y abstracción codificada parecen responder a la ponderación de quienes en su momento privilegian lo secular a lo religioso o viceversa, con gradientes intermedios. Magia, mitos y religión, fe y escepticismo, individualismo y espíritu colectivo, coexisten con la tecnología en diferentes medidas, aun hoy, dentro de una misma cultura.

INMERSO el hombre en la naturaleza, canaliza sus búsquedas en el orden, en los ritmos de la misma para encontrar algún sosiego frente a la agresividad del medio. Todos sus sentidos se comprometen en la percepción de su mundo, de allí, que los objetos, las especies, los fenómenos naturales, se muestran según su esencia y adquieren sentido, no sólo por sus formas y su acción, sino por el animismo que les atribuye. El espacio adquiere sentido por las cosas, es una propiedad inherente a ellas.

La concepción del espacio como gran contenedor sólo surge cuando el hombre, o cuando quienes asumen la capacidad de establecer los códigos visuales, diferenciándose de su medio, armados de un cierto bagaje de conocimientos científicos, sienten el poder instalado en sus propias fuerzas. En ese momento, aquel naturalismo propicio para un conjuro mágico, de apropiación empática de ciertos factores deseables del otro, de igual o distinta especie, se transforma en un naturalismo de apropiación absoluta del objeto deseado, o de auto glorificación cuando la mirada se vuelve en forma especular.

Dice P.Wensthein (p.207) hablando del período feudal maya: *...”la evolución hacia un arte que trabaja con los recursos de un ilusionismo en perspectiva, en lugar de partir de los elementos formales expresivos y sujetarse a ellos, hace suponer una voluntad de arte ya debilitada en su esencia, reflejo del espíritu y de la estructura social de una sociedad que se deleita en el juego caprichoso y preciosista de la Forma, porque ya perdió el sentido elemental de la creación”.*

Tal vez se podría hablar en la representación, de diferentes realismos según la percepción del hombre se remita a lo háptico, (según Riegl), es decir a una percepción global, integradora, animista de las cosas o de un realismo que privilegia lo meramente visual. Esta grosera división está excluyendo los intermedios, las representaciones de la transición, de los sincretismos culturales, o aquellas extremas que respondiendo a fundamentalismos religiosos, propugnaron por expresiones rítmicamente abstractas sobre las peligrosas licencias de la imaginación creativa.

Podríamos así establecer dos grandes grupos en cuanto a formas de representación espacial: aquellos que apelan a algún tipo de perspectiva y a otros recursos ilusorios para expresar la profundidad del espacio y de los volúmenes en él ubicados, y otro, que considera al espacio como una propiedad intrínseca a los cuerpos, (sin cuerpos no hay espacio). Se vale, en oposición, de métodos que no apelan a ningún tipo de perspectiva, usando indistintamente, en forma separada o simultánea, según la necesidad, rebatimientos, cortes, geometrales, división por pantallas, acuerdos gráficos y cromáticos y tal vez, otros códigos que no se reconocen por nuestra mirada, todos apropiados para mostrar personas y cosas en su faceta más universal y característica, sin ilusionismos, en una intención próxima a un tipo de escritura pictográfica con toda la fuerza de la estricta simbolización de cada término de este lenguaje.

Mostré antes, en una representación del patolli, que ciertos símbolos, semejantes a signos de preguntas, emanan de la boca de algunos jugadores. Encontré que el mismo representa la oralidad de los personajes, “La Vírgula de la palabra es un símbolo que expresa la comunicación en su máxima expresión, utilizada en épocas prehispánicas para representar la palabra, el habla, las ideas, y era considerado símbolo sagrado ya que también con ella se representaba “lo que fluye”, como el agua, el viento, el cielo y así mismo : la voz misma y el pensamiento” , <https://agenciavirgulapress.wordpress.com/2013/02/12/la-virgula-de-la-palabra-simbolo-sagrado/> Podríamos citar las ,maneras de representar el espacio, extrañas a nuestros saberes, miniaturas persas, indias, etc, o a la antigua pintura china, tan cargada de simbolismos ajenos a nuestra experiencia occidental. Hasta sus propios tiempos de lectura de una pintura escapan a nuestro entendimiento.

La psicología de la forma y del color ha investigado los diferentes recursos ideados por los artistas para provocar sensaciones de profundidad en la representación bidimensional, algunos de los cuales aparecen utilizados, en medidas variables, en toda época y lugar, (superposición, transparencias), otros, (gradientes de profundidad, modelado, claroscuro etc.), refuerzan la voluntad ilusionista de quienes se interesan en una suerte de apropiación de su medio, mágica o no, a través de la imagen “realista” y otros recursos, como, por ejemplo, las sombras proyectadas, según una concepción particular son expresamente abandonados en algunas representaciones por su carácter accidental.

Superposición de figuras, transparencias, gradientes de profundidad que conllevan una visión perspectiva o distorsiones de la figura que apelan a principios de constancia de la forma, niveles de profundidad vinculados a la relación figura – fondo, profundidades determinadas por la ubicación de las figuras en el plano de la representación, la apelación al uso del color según sus características espaciales, el modelado, el uso de luces y sombras, la perspectiva atmosférica, etc., recursos que se complementan con los sistemas gráficos propios de cada cultura y que evidencian su sentido del espacio.

Sintéticamente podría señalar tres tipos clásicos de representación gráfica:

- a) representación de los contornos característicos que hacen reconocibles a los objetos y sus relaciones sin intenciones de reproducir su volumen o la espacialidad existente entre ellos, insertos en un continuo espacial y temporal;
- b) la geometría proyectiva ofrece una faceta limitada de las cosas según sus proyecciones perpendiculares sobre ciertos planos. Este método, utilizado habitualmente por los arquitectos para el dibujo de planos, implica un desdoblamiento del objeto mentalmente concebido para su mejor comprensión y materialización posterior. En el arte, la representación proyectiva selecciona, si se quiere arbitrariamente, el mejor contorno de cada objeto aun cuando en una misma composición deba apelar a diferentes proyecciones. Por ejemplo, el formato de una mesa circular se aprecia mejor según una vista superior u horizontal, pero una jarra apoyada sobre ella se muestra según una vista lateral. De esta manera, los objetos, son relacionados por proyecciones geométricas en la búsqueda de estructurar un espacio acotado sin apelar a deformaciones visuales que conspirarían contra lo que se “sabe” de dichos objetos. La tapa de una mesa cuadrada, en perspectiva se observa como un trapecio. Sólo una mirada entrenada puede obviar esta deformación e intuir la cuadratura original. A veces se debe modificar el enfoque de un objeto según el grado de confusión que pueda presentar su representación;
- c) en la perspectiva, sea cual fuere el tipo de perspectiva utilizado, las limitaciones de la representación proyectiva son dejadas de lado y se pretende representar la unidad espacial a partir de una imagen reveladora de los volúmenes, aunque sin respetar necesariamente las reducciones por profundidad.

La relación interna de cada sistema gráfico traduce una concepción particular del espacio. Así como las representaciones del contorno característico, (Antiguo Egipto), o proyectivas-religiosas (arte románico) se esfuerzan por incorporar los objetos en espacios divinos, continuos, con un concepto de infinitud cósmica, cada tipo de perspectiva expresa una manera diferenciada de entender el espacio contenedor de todas las cosas.

La perspectiva sistemática captura, selecciona una porción de la realidad visual, ubica en ella los objetos que se reducen a la distancia según relaciones matemáticamente determinadas, en un campo infinito, priorizando ciertos planos visuales, aunque, en rigor de verdad, también fue utilizada para representaciones míticas. La perspectiva paralela, utilizada por los japoneses, captura las escenas dentro de un continuo espacial, sin reducciones de tamaño por la distancia sino sujetas a escalas de tipo jerárquico.

Atendiendo a la acción, que implica al tiempo y al espacio, la perspectiva del Giotto establece secuencias diferentes de un mismo personaje en una misma representación, en un espacio único. El Renacimiento concentra la acción toda en una escena contenida dentro del marco de la representación. La escena barroca revelará el carácter instantáneo de la acción dentro de un continuo espacial.

Es decir, generalizando, alguno de estos tres tipos de representación mencionados caracteriza a la manera de representar los objetos en cada cultura. Ésta, suele subordinarse, además, a demandas filosóficas y comunicacionales, al imperio de ciertas formas de poder, o incluso, a la propia influencia que anteriores formas de expresión ejercen sobre la representación. Atractivos por la combinación de indicadores espaciales aparecen los sistemas de representación resultantes de sincretismos culturales. El arte abstracto emergente del fundamentalismo islámico en expansión debe tolerar inicialmente las expresiones vernáculas de los países sometidos. El estilo espacial resultante refleja la puja de fuerzas entre representaciones naturalistas y abstractas como puede observarse en las miniaturas persas.

Es a través del mito que el hombre se relaciona con la naturaleza en el antiguo Egipto y en los albores del cristianismo, pero en un caso la representación se hace eminentemente topológica atendiendo a una principal necesidad de codificación del mensaje y en el otro, con igual voluntad, se hace proyectiva, quizás porque no puede sustraerse, a pesar de ingentes esfuerzos, a las influencias de su pasado inmediato de representación perspectiva, y además porque ya se conoce, en los monasterios, la escritura de signos fonéticos. Una representación es topológica cuando apela a una mera representación de las características o contornos que hacen reconocibles a los objetos y sus relaciones sin intenciones de reproducir su volumen o la espacialidad existente entre ellos, insertos en un continuo espacial y temporal.

En el período feudal maya, cuando este espíritu colectivo se quiebra para satisfacer los intereses terrenales de algunas clases sociales, sean sacerdotes, príncipes o comerciantes, es el lenguaje oficial el que adquiere una manera más naturalista, con ciertos ilusionismos, con alguna representación perspectiva del espacio, con líneas onduladas y con fondos cromáticos planos más extensos que denotan algún abandono al horror vacuo. Hasta asoma una cierta ironía o desparpajo en la representación de sus jefes, en un marco de cierto hieratismo, que pone de manifiesto la omnipotencia de su poder terrenal. La posterior invasión tolteca volverá la representación a una rígida expresión codificada – hierática. Los toltecas en Chichén Itzá imprimen un fuerte acento militar a su gestión y se oficializa, se impone su dios vencedor, Quetzacoatl, nuevamente los mayas están gobernados por una rígida teocracia que transforma su lenguaje artístico. El lenguaje plástico, la representación del espacio, de concepción terrena, visual, o el espacio de concepción mítica, varía según las calidades del poder.

Tal vez habría que valorar también que muchas escenas religiosas se desenvuelven en urbes o en interiores arquitectónicos que obligan a una inevitable representación de un espacio cúbico.

También será importante el poder evangelizador de la imagen para una religión en expansión en un medio social signado por el analfabetismo.

Se podría decir que constituye un estilo intermedio, con una imagen que por momentos es topológica y navega en un espacio divino y que por momentos inscribe las cosas en espacios acotados apelando a sistemas proyectivos y evitando forzosamente la ilusión espacial o volumétrica que ligaría la representación a una valoración de lo terrenal. La llegada del humanismo renacentista no implicará tampoco un cambio inmediato de la representación proyectiva del espacio mítico a una representación perspectiva de la realidad visual. Francastel al analizar el Quattrocento italiano enfatiza que en sus comienzos la perspectiva se utiliza como procedimiento arquitectónico... *"hará falta un siglo para que se establezca el canon y para que los más grandes artistas comprendan verdaderamente lo que ese método significa en el plano de las ideas"*. Al principio, *"los más grandes genios de la época, ... no introducen la figuración matemática más que conjunta o paralelamente con los otros modos de interpretación de las cosas"*. La perspectiva deberá satisfacer en sus comienzos demandas de representación de espacios míticos y terrenos.

La actitud reflexiva del siglo XX indagará sobre el arte y sobre los múltiples aspectos que comprende, e inevitablemente estará indagando, directa o indirectamente, en la problemática de la representación del tiempo y del espacio. Previamente la fotografía universaliza una manera de mirar inspirada en la perspectiva monofocal. La instantánea se convierte en acción por sucesión acelerada de imágenes. La perspectiva renacentista se convierte en una forma natural y práctica de representar la realidad.

El debate sobre su grado de veracidad pierde sentido frente a su utilidad pragmática. Salvo un realismo basado en representaciones holográficas, el "viaje" virtual sobre una pantalla sigue inspirado en sucesivas visiones perspectivas.

El incesante desarrollo tecnológico abre nuevas vías de indagación. La imagen de un video arte parece conjugar las posibilidades del cine, de la computación, del sonido, y de la tradicional carga del arte pictórico. Surgen conceptos como las realidades virtuales que sedentarizan al hombre y establecen nuevas formas de comunicación, el holograma instala a un fantasmal Frank Sinatra en un recital tridimensional, posibilidades tecnológicas que conducen a una desmaterialización de la realidad.

Los sistemas gráficos de representación implican una manera de ordenar y mirar los objetos en el espacio. Hoy los arquitectos apelan a diferentes sistemas según la necesidad específica y recurren en forma permanente a los adelantos de la tecnología, perfeccionando y acelerando el dibujo de un legajo técnico y en un afán de anticipar, con la mayor "realidad" posible, la resultante de su diseño, de la arquitectura proyectada.

Es probable que en el pasado los arquitectos también hayan utilizado algunos sistemas representativos, eminentemente técnicos, al margen de la censura religiosa. Pensar formas en el espacio, diseñar, mostrar la arquitectura a realizar requirió desde la construcción planificada la ejecución de planos, perspectivas y maquetas. Sistemas extraños al arte, el cual adoptó como dije antes, los sistemas de representación más apropiados a una imagen culturalizada, canonizada por el poder de turno que a una voluntad de representación eminentemente visual.

Desde lo formal, cualquier sistema implica una manera particular de mostrar los volúmenes. La representación requiere acuerdos, se crean códigos simbólicos, el modo, el sistema mismo se convierte en una expresión simbólica que se incorpora a la obra colaborando en su estructura compositiva. Cuando la intención es mostrar sin deformaciones, se parcializa la mirada y la reconstrucción mental del volumen exige un esfuerzo particular, de adición de miradas o proyecciones geométricas sucesivas o en otros casos se apela a lo que ya se sabe de dicho volumen. Se podría decir que la información es más precisa pero limitada a dos dimensiones. En el caso opuesto, cuando se desea mostrar la mayor cantidad de facetas de dicho volumen siguiendo una cierta lógica visual, se admiten deformaciones visuales, abstracciones sobre lo que está pero no se ve, cercenamientos parciales etc. En estos casos se requiere de un cierto entrenamiento visual para reconocer y aceptar como correcto lo que así se muestra. Las formas se transforman, en una perspectiva anamórfica un trapecio invertido se convierte en un rectángulo, recurso que hábilmente utilizan los publicistas en los campos de juego apelando al punto fijo de observación de la cámara principal. Los volúmenes se aplanan y toman extrañas formas, las proporciones se alteran, los colores se alteran.

La aproximación del observador al objeto acentúa las deformaciones de éste, el campo visual se reduce, el exagerado escorzo produce deformaciones que adquieren un singular valor expresivo. Estas deformaciones obligan a plantear estrategias representativas. Si en la Última Cena, Jesús hubiera estado sentado en la cabecera de la mesa alargada, una perspectiva cónica como la empleada por Leonardo lo hubiera ubicado al final de un trapecio casi triangular donde su figura se hubiera visto empequeñecida por la distancia, desjerarquizando su imagen frente a un desmesurado escorzo de los apóstoles en primer plano. Este problema es resuelto por el artista colocando en forma transversal la mesa, lo que amplía el campo visual y obliga a alejar el observador para captar una escena presentada a la manera escenográfica. Pero este recurso de ocupación unilateral de la mesa ya había sido utilizado en la Edad Media cuando Soriguerola (SXII I- Museo de Arte de Catalunya, Barcelona) representa este mismo evento a través de rebatimientos que permiten mostrar personajes y vajillas sin las peligrosas deformaciones de la perspectiva cónica. Sólo la superposición de formas y el conocimiento de los objetos representados nos permite inferir su verticalidad u horizontalidad.

La perspectiva paralela japonesa soluciona arbitrariamente la cuestión jerárquica, el tamaño del personaje se subordina a su importancia y no a una restricción impuesta por el sistema gráfico.

La perspectiva cónica sistemática se instala en occidente y luego en el mundo globalizado. No se cuestiona su realismo, aunque en muchas ocasiones los pintores “tapan” ciertas deformaciones exageradas emergentes, por lo general, de un campo visual demasiado amplio., Panofsky lo llama aberraciones marginales.

De Chirico crea un mundo irreal alterando la lógica del sistema. Escher juega irónicamente con las transgresiones al sistema para crear así mundos de volúmenes imposibles o de lecturas múltiples. Construye mundos relativos conjugando en una imagen única diversas posiciones asumidas por un observador.

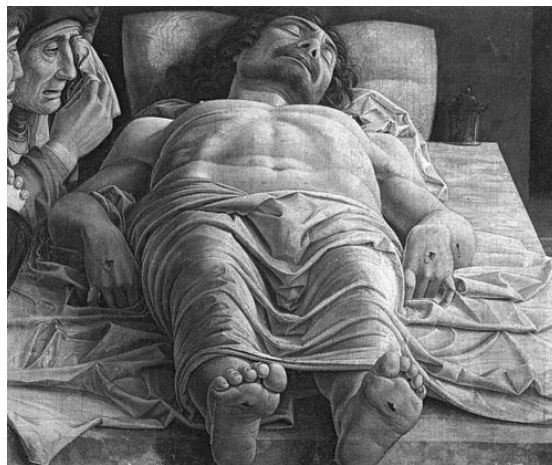
Implican desde un mismo punto giros angulares de la visual que en una representación de aparente unidad espacial confiere a las formas un valor dual, según cómo se mire. Así la ambigüedad de pisos y muros nos traslada a la relatividad del espacio no gravitacional o quizás a la visión del astronauta que desde su plano visual ve pender al hombre de sus pies. El cubismo habla de una descomposición de los volúmenes como cuestionamiento a la visión única. Aquí la descomposición afecta al espacio y nos traslada a la posibilidad de otra mirada diferente.

La representación de una acción en una imagen única e inmóvil implicó la elección de un instante característico, del gesto más apropiado, originó extensos debates acerca de dicha selección. Quizás el instante inmediatamente anterior, quizás el instante de la consumación del hecho o quizás el inmediatamente posterior con la consecuencia correspondiente. Esta limitación pareció superada por el cine. Espacio, tiempo, velocidad quedaban conjugadas en una sucesión de instantáneas que con una frecuencia particular provocaban el mágico efecto de una realidad controlable. Pero la ficción del movimiento trae aparejada la posibilidad tecnológica de retardarlo y repetirlo n veces, desde ángulos diferentes, en “cámara lenta”, para verificar aquello que nuestra vista no pudo captar con certeza. La instantánea readquiere una particular importancia en un mundo que parece privilegiar la velocidad.

El zoom puede transformar en un segundo el aterrado grito de una boca gigantesca en una solitaria silueta en la inmensidad de un desierto, otro artificio tecnológico permite visualizar la secuenciación de la acción corporal de quien evita las balas en Matrix. El fuera de foco pone interés en el detalle enturbiando el resto de la escena.

Sería muy extenso ejemplificar cómo los artistas se valieron de los sistemas gráficos para crear modelos de ruptura con el realismo, o para mostrar otras realidades. La milenariamente temida imaginación creativa de los artistas se sustenta en estos casos en una alteración del orden lógico para la producción de mundos ficticios, “amueblados” con objetos reconocibles, o no, instalados extrañamente en espacios reconocibles, o no.

“...el resultado de la distancia corta (perspectiva acelerada) se parece a las fotografías realizadas con objetivo “gran angular”, y las distancias perspectivas largas (perspectiva retardada) se asemejan a las fotografías tomadas con “teleobjetivos”.



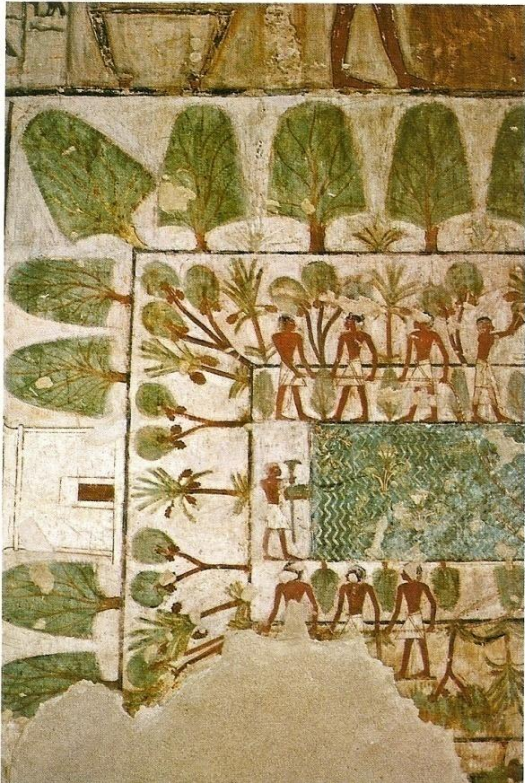
“Para experimentar mejor la diferencia de este cambio, hemos manipulado la imagen original del Mantegna, de la Galería Brera, produciendo los efectos de un acercamiento, o distancia más corta, con un ángulo visual más abierto. Los cambios son muy variados, pero los que más destacan son: la “descompresión” o estiramiento de la imagen, resultando más alargada, como si el pintor estuviese ahora más encima del modelo. La cabeza se achica en contraste con los pies que se agrandan, produciéndose una perspectiva más violenta o “acelerada”. Juan Cordero Ruiz, La distancia del punto de vista en las pinturas italianas y flamencas . Pág.169 <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/La%20distancia%20de%20punto%20de%20vista,%20Bolet%C3%ADn%20de%20Bellas%20Artes,%20n.%2031,%202003,%20p%C3%A1gs.%20149-204.pdf>

La perspectiva, consagrada por la fotografía, instala la cultura de la imagen más allá de las diferencias idiomáticas.

Inevitablemente nuestro análisis de los diferentes estilos representativos se realiza desde esta mirada, que al menos en el campo del diseño arquitectónico ha satisfecho, con limitaciones, sus demandas. Complementada con otras formas de representación se ha mostrado práctica. Quizás, porque a la arquitectura no se le pide, como a un modelo, que no se mueva. Lo cierto es que ningún tipo de representación bidimensional puede devolver la percepción real de un espacio.

En 1912 Jacques Rivière escribió:

“La perspectiva es accidental como la iluminación. No es la señal de un momento particular en el tiempo, sino de una posición particular en el espacio [...] por lo tanto, en el análisis final, la perspectiva es también la señal de un instante, del instante en que cierto hombre está en cierto punto. Además, al igual que la iluminación, los altera, disimula su verdadera forma. En efecto, es una ley de la óptica; es decir, una ley física”.....“Por supuesto, la realidad nos muestra esos objetos mutilados de esa manera. Pero, en la realidad, podemos cambiar de posición: un paso a la izquierda completan nuestra visión. El conocimiento que tenemos de un objeto es [...] una compleja suma de percepciones. La imagen plástica no se mueve, debe completarse a primera vista; por lo tanto, tiene que renunciar a la perspectiva”.



En “*El jardín de la casa egipcia*”, pintura hallada en la tumba de *Rekhmiré*, (Carpiceci, Alberto Carlo -Bonechi-Egipto, Arte e Historia- pág.26) se observa que cuando el escenario de la acción incluye a la arquitectura, se suele apelar a una representación que hoy llamaríamos mixta. Una visión cenital define los espacios entre construcciones, pero los objetos se muestran rebatidos, a veces arbitrariamente, pero siempre existe un dato revelador para una lectura sin equívocos. La puerta de ingreso define sin dudas la base del edificio en la pintura egipcia. Los árboles apuntan sus troncos hacia la piscina, en cambio los hombres mantienen su verticalidad con respecto al observador

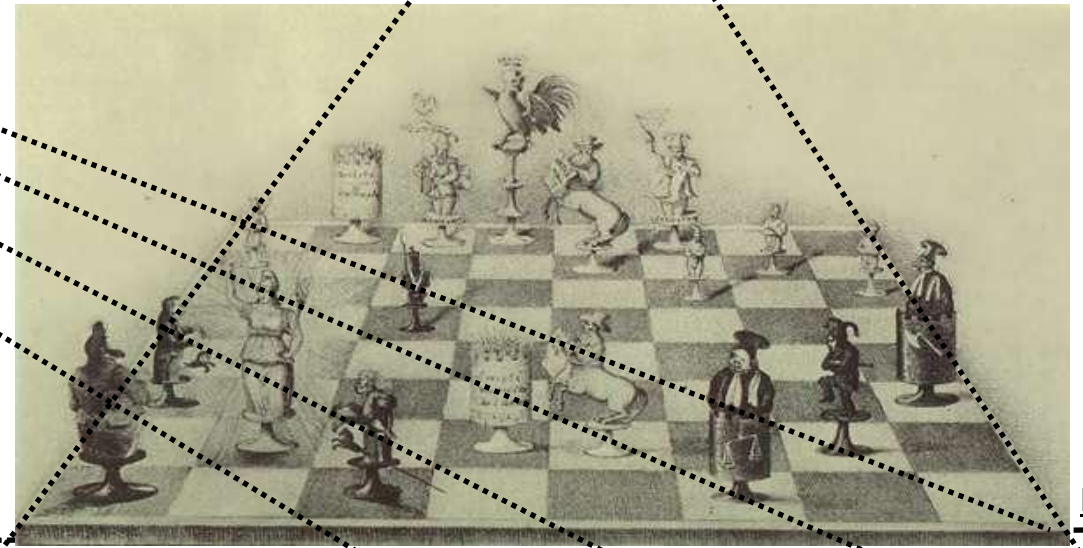


Estanque con peces. Tumba de Nebamun
<https://sembradas.com/jardin-egipcio-jardines/>

PDI

PF

LH



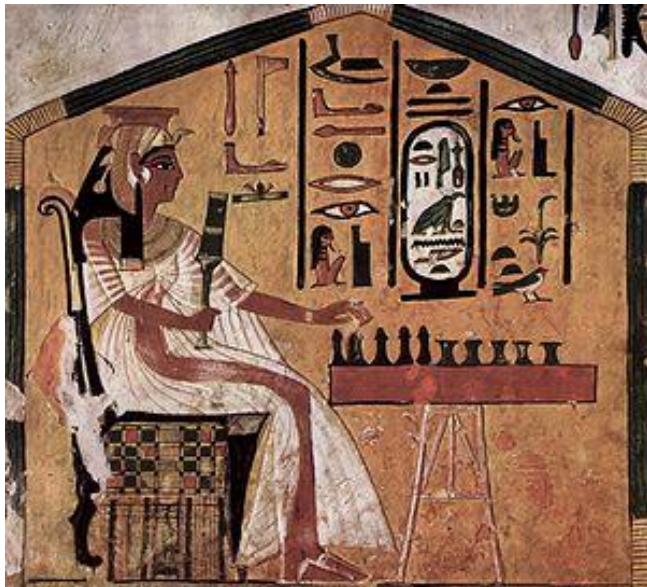
LT



Caricatura francesa contra Luigi Filippo, 1848
 Perspectiva cónica, sombras arbitrarias.
 Las diagonales (45°) fugan a los respectivos puntos de distancia.
 La distancia PE – LT determina la altura del observador
 La distancia PE – PDI determina la distancia del observador al Plano del Cuadro

John Carwitham (British, active ca. 1723–41)
 Grabado 18.2 × 21 cm
 Escena celestial con los dioses del Olimpo rodeando un tablero de ajedrez, Poseidón y Pan debajo,
 La perspectiva cónica y el ajedrez dedicados a los dioses.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heavenly_Scene_with_the_Gods_of_Olympus_Surrounding_a_Chess_Board

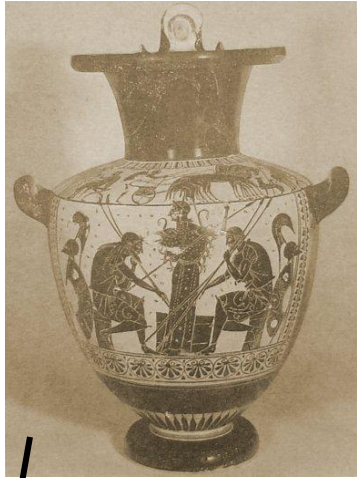
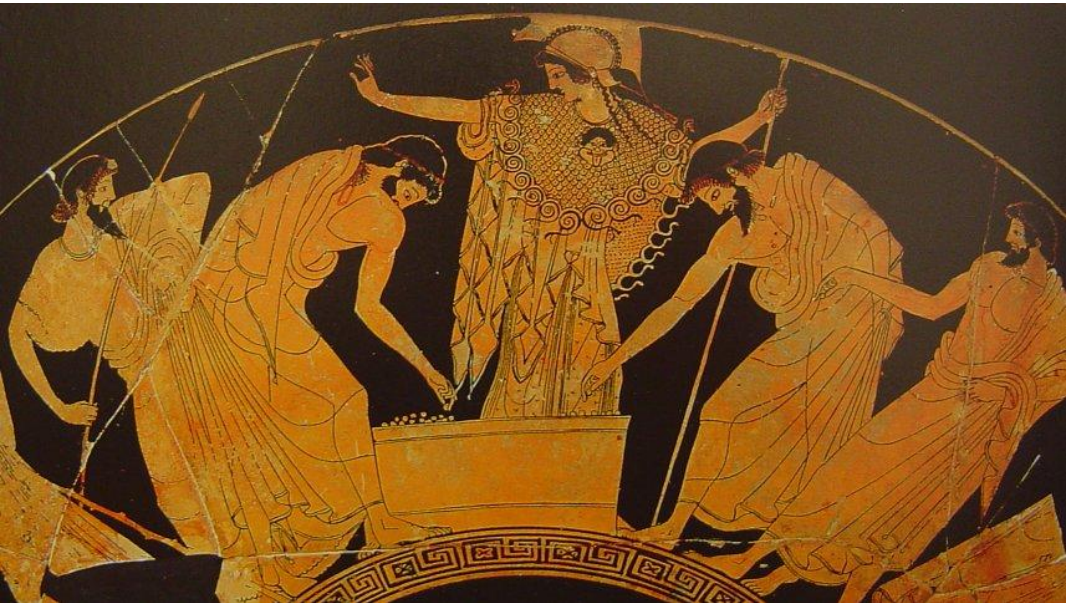
EGIPTO - SENET - Procedente de su tumba, en el Valle de las Reinas, encontramos esta pintura de la reina Nefertari “jugándose el destino de su alma al senet, juego que se parecía a nuestro ajedrez”. En este hermoso ejemplo del arte oficial del Antiguo Egipto encontramos ciertas constantes que lo caracterizan: La escena está limitada por un marco al cual se adapta la composición de iconos y jeroglíficos, sin dejar prácticamente espacios vacíos. Nada refleja en esta pintura una voluntad de representar la profundidad. Silla, mesa, tablero y fichas se presentan según una vista lateral, en “geométral”. Podemos imaginar, en base a la experiencia, las dos patas no representadas de la silla y de la mesa, no podemos deducir el formato del tablero, quizás cuadrado, rectangular o incluso circular. Al no modelar el color de las formas cabe esta posibilidad como también podríamos decir de las patas de la mesa al parecer de caña o palos atados. Esta vista no nos permite asegurar si están representadas la totalidad de las piezas que integran el juego ni su exacto formato. Tampoco nos permite apreciar las divisiones que imaginamos existentes en el tablero. Sólo la reina parecería estar escorzada, pero no por un deseo de expresar la profundidad del espacio sino por una necesaria representación de la totalidad de sus miembros como garantía de su integridad física en el Más Allá. Podríamos definir cuatro planos de profundidad en la parte inferior del cuerpo: la falda de lino blanco pasa por detrás de ambas piernas, ocultando parcialmente la derecha, ésta tapa parte de la izquierda detrás de la cual aparece nuevamente el paño. En la parte superior del cuerpo un pendiente de la toca cae sin alterar su forma sobre el cuerpo. El vestido se hace transparente en los brazos, el abanico tomado con la mano derecha interrumpe la línea del brazo izquierdo lo cual denota una ilusión espacial por superposición de una forma completa. Al provenir estas pinturas de la arquitectura funeraria o religiosa, el mensaje está dirigido a los dioses razón por la cual las formas se hallan inmersas en espacios sin definición, metafísicos o divinos. En este caso el fondo dorado nos recuerda la pintura bizantina impregnada de una religiosidad extrema.



Cámara mortuoria de Nefertari - Egipto, 1200 a.C.
<https://mariasorianeira.wordpress.com/2015/04/20/pintura-antiguo-egipto-la-tumba-de-nefertari/>



Un león y un antílope juegan al Senet. Detalle del denominado 'Papiro Satírico'. Finales del Reino Nuevo
https://www.taringa.net/+info/juegos-de-mesa_13bwi9

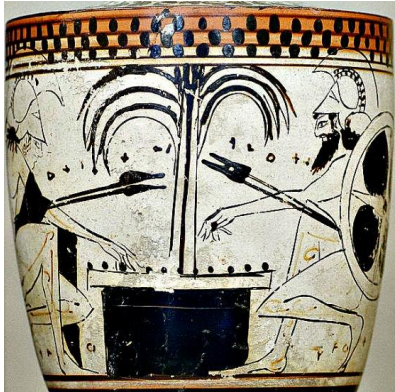


<https://www.amazon.com.mx/Petteia-Vikings-Hnefatafl-Ancient-Greek/dp/1441462775>

ANTIGUA GRECIA.

Ajax y Achilles jugando Petteia.

<http://www.dumsinandi.com/2PIEMONTE/VERCELLI/cuntribusion/guaita/catullo/66omniaquimagn/omniaquimagn.ht>



El mismo tema en un dibujo existente en El Louvre



Vaticano, Museo Gregoriano Etrusco 16757. Ánfora con figuras negras por Exekias procedentes de Vulci y datable a mediados del siglo VI a. C. representando a Aquiles y Ajax jugando petteia <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/869-6488-1-PB.pdf>



http://anaskafi.blogspot.com/2010/12/blog-post_27.html

En estas representaciones sobre vasos cerámicos se prescinde de la representación del espacio contenedor. Por superposición se determinan profundidades. El tema recurrente de guerreros jugando petteia con presencia de un árbitro?. En ningún caso se puede apreciar la forma del tablero ni de las piezas. En el vaso de la derecha quien parece arbitrar el juego se ubica entre la mesa y las lanzas.



ITALIA - POMPEYA



Jugadores en una taberna. Caupona de Salvius Pompeya
28,5 x 25,1 cm (viñeta)
Sólo interesa la acción, el espacio no requiere definición. Las
esquemáticas sombras arrojadas definen el plano de sustentación.
[https://www.facebook.com/pompeisoprintendenza/posts/giocatori-di-dadi-
da-pompei-caucona-di-salvius/1717160165257861/](https://www.facebook.com/pompeisoprintendenza/posts/giocatori-di-dadi-da-pompei-caucona-di-salvius/1717160165257861/)



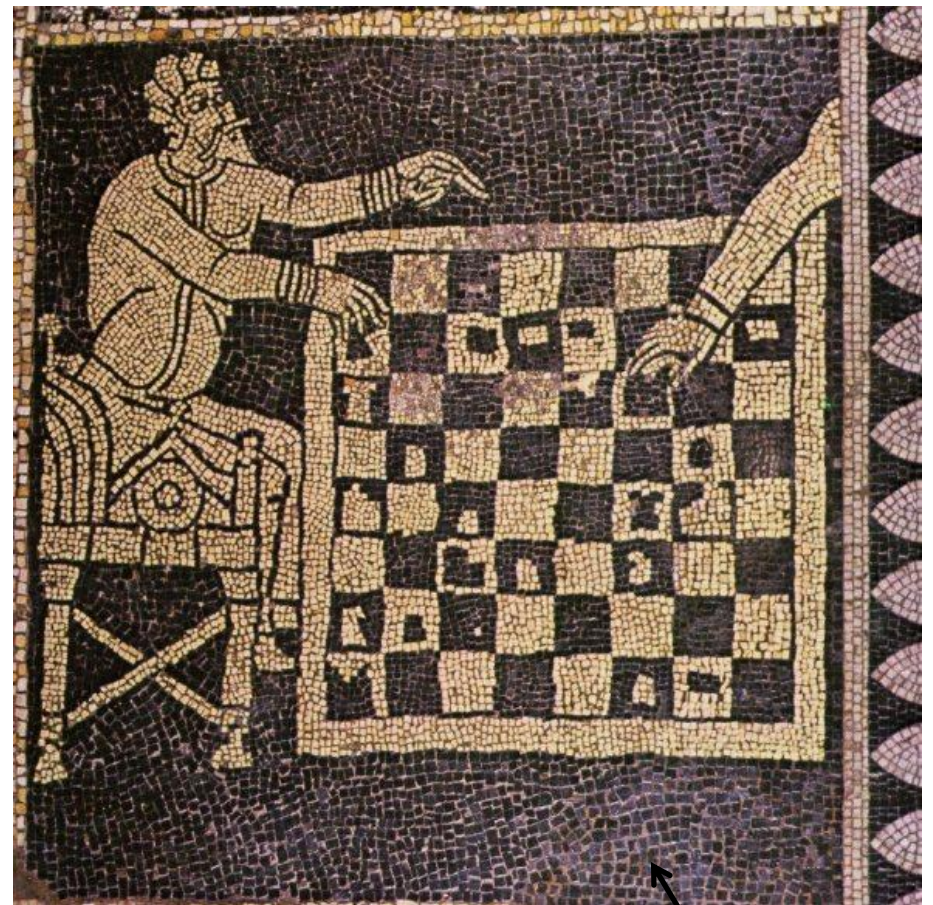
Jugadores en taberna. Pompeya Caupona de la vía Mercurio
<https://domus-romana.blogspot.com/2019/07/>
Tratamiento similar al anterior, sin sombras arrojadas, modelado en las
figuras según una iluminación lateral.



GRECIA - Pintura monocroma, firmada por Alejandro el Ateniense. Siglo I dC. Se observa una escena mítica, Niobe y sus hijas jugando a la tabila. (Petteia - Ludus Latruncularum) Museo Nacional de Nápoles, proveniente de Herculano.
<https://www.flickr.com/photos/arquepoetica/32399876661/>
La profundidad se logra por simple superposición. La mesa circular por efecto de la perspectiva se hace elíptica.



Jugando a los dados, Museo del Bardo, Túnez. Mosaico romano (?)
<http://abemus-incena.blogspot.com/2019/08/comer-fuera-en-la-antigua-roma.html>
La mesa se apoya sobre la falda de los jugadores? El sillón , asiento y respaldo acompañan la dirección de la mesa, no así las patas. El piso queda definido por una franja de color aunque los pies del jugador central y el lateral a la derecha parecen no apoyar sobre ella.



Ajedrez en la capilla de Palatine en Palermo (1143) Pintura al temple

<http://www.cci-italia.it/sic.htm>

Escena en el techo realizada sin censura por pintores musulmanes en una iglesia cristiana..Horror al espacio vacío.

UN TECHO Y UN PISO

Mosaico del piso, presbiterio de la Basílica de S.Savino, Piacenza, s. XI .

<http://myelection.info/guide/s/san-savino-piacenza-mosaici-romani.html> (arr.der)

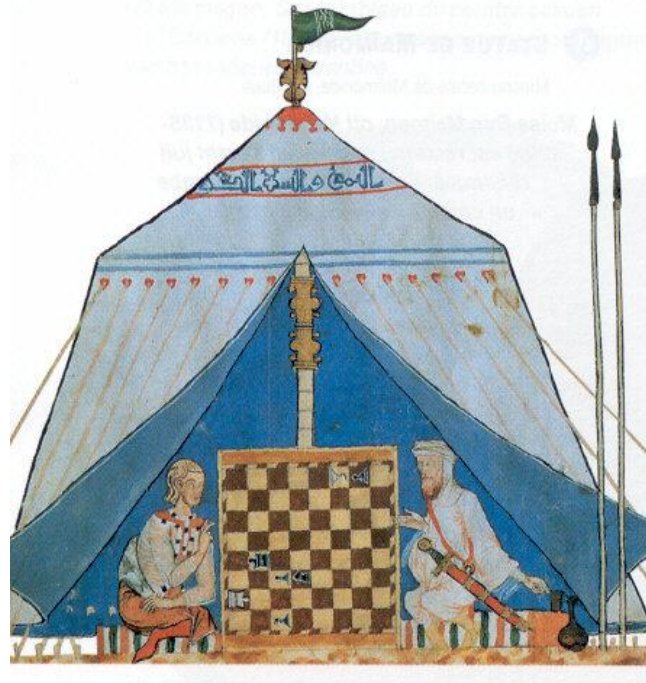
Jugador en posición oblicua, silla en vista lateral, tablero rebatido, piezas en vista lateral, del otro competidor, sólo un brazo, resto tácito. El tablero, está sobre el piso o sobre una mesa?. Según Enrichetta Cecchi-Gattolin en su *I tessellati romanici della basilica di San Savino*, (Módena, 1978) esta escena representa la prudencia.

[https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.2307/766727?journalCode=ges\(ab.der\)](https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.2307/766727?journalCode=ges(ab.der))





Códice Mánese (SXIV-Biblioteca de la Universidad de Heidelberg-1320)
<https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/>



http://alasombradeal-andalus.blogspot.com/2008/12/historia-de-al-andalus_17.html

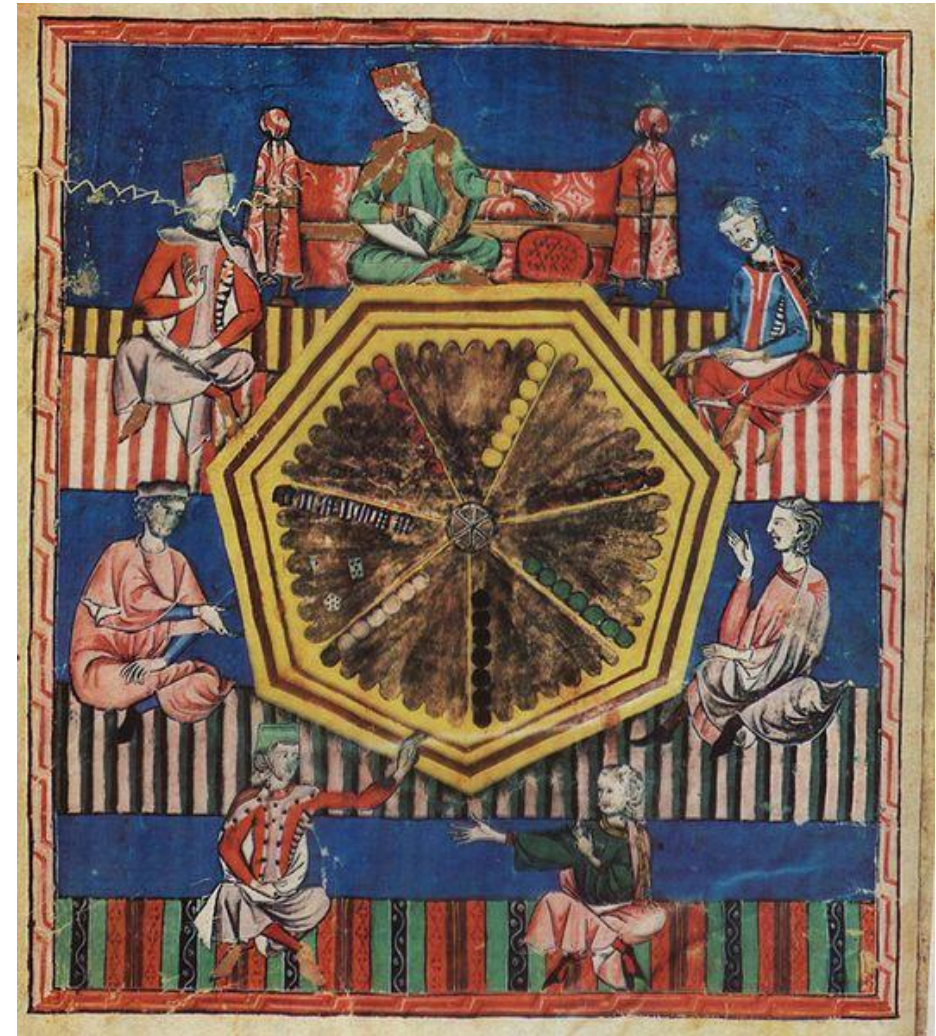


<http://bierzoprerromanico.blogspot.com/2008/>

EUROPA - Una pareja de nobles juega al ajedrez. El escudo, el pendón suspendido a manera de sombrilla, y los músicos en primer plano, en escala reducida, parecen caracterizar la importancia del rango de la pareja. El ámbito no ofrece mayor definición.. El escudo en sí parece definir un plano de fondo, una franja horizontal decorada con florones determina el piso. Los músicos por superposición de formas indican un “más adelante”. Sus pies apoyan sobre una superficie sinuosa que podría indicar un exterior. Toda la escena está enmarcada y el tablero de juego se halla rebatido al igual que las piezas. Las figuras humanas responden a un cierto estereotipo y vuelven sus cuerpos en $\frac{3}{4}$ de perfil hacia quien observa a la manera escénica. Probablemente para un libro de ajedrez la forma más clara de mostrar sin deformaciones el tablero fuese rebatiéndolo, pero, ¿se desconocía la perspectiva clásica? Obviamente no, como dice Danto esto es un “método deliberado”, donde la renuncia a una representación basada en la mera percepción responde a una concepción particular de la vida y no a una ignorancia técnica. Se pondera lo que se sabe de las cosas por sobre cómo se ven en un momento dado. Se pondera una escala jerárquica donde los nobles se representan con un tamaño diferenciado de los músicos ubicados en un primer plano. En las imágenes siguientes tomadas del libro “Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alonso el sabio.” (1251-1283). podemos preguntarnos, el juego que están practicando, ¿se desarrolla en un interior o en el exterior?. Obviamente siendo un texto sobre la enseñanza de ciertos juegos de mesa la mejor representación de estos responde a un rebatimiento donde las relaciones formales aparecen sin alteraciones perceptuales.

ESPAÑA “Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alonso el sabio.” (1251-1283). En las imágenes subsiste la duda si la escena es exterior o interior.

En la imagen con tablero heptagonal, a cada lado le corresponde un jugador que vuelve su cuerpo hacia quienes miran la escena. El de mayor jerarquía se instala en un sillón, frontalmente visualizado, sobre el borde superior del tablero. El piso (alfombra) al igual que el tablero están rebatidos. Esta combinación de diferentes maneras de representar cada elemento de la composición lejos de ser confusa contribuye a una mayor claridad de lo que se quiere mostrar.



30,2 x 40 cm

https://id.wikipedia.org/wiki/Naskah_Alfonso



Wauquelin Jean - Historia de Alejandro el Grande Cassiel y Phesona juegan ajedrez - Maestro de Alexandre-Wauquelin y colaboradores, alrededor de 1448-1450, pintura sobre pergamino. París, Biblioteca Nacional de Francia

<http://espritvaldeloire.canalblog.com/archives/2007/10/20/6618519.html>

La relación entre exterior e interior se consigue haciendo transparente el muro del castillo. El exterior responde a una cierta perspectiva cónica, el interior a una perspectiva paralela.

El arte pre-perspectivo

"Una de las características más resaltables de la pintura medieval, antes del descubrimiento de la perspectiva, era el diferente tamaño de los objetos según la posición relativa ocupada en la imagen. Pero este distinto tamaño no guardaba una proporción relativa con los objetos de su alrededor, en la mayoría de las ocasiones.

El otro concepto interesante para conocer el arte medieval pre-perspectivo es el de la polidimensionalidad, mediante el cual algunos objetos se nos muestran desde un punto de vista distinto al del resto de la imagen, casi siempre buscando la mejor posición para mostrar dichos objetos. Esto hace que incluso algunas figuras se representen desde distintos puntos de vista simultáneos, tal como verse en la siguiente imagen, donde el muro que rodea el jardín se representa como visto desde arriba, en vez de horizontalmente, como el resto de la imagen.

Lo más normal en esta época es mezclar ambos tipos de representaciones, como sucede en la imagen anterior, donde a la polidimensionalidad se añade la conceptualización, pues como podemos ver, el mismo muro del jardín arranca del primer plano, siendo a pesar de ello mucho menor que las figuras representadas en ese mismo primer plano, por su menor importancia para el artista". alcazaba.unex.es/~csanchez/perspectiva/



El Libro de Horas de Barry, alrededor de 1400



Un tablero de ajedrez a cuadros 7x5. 'Le Livre des Conquestes et Faits d'Alexandre', de Jean Wauquelin. Ilustrado por Willem Vrelant a mediados del siglo XV.

Manuscrito LDUT00456, Musée Petit Palais, París, Francia <https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/>

Al igual que en la imagen anterior los muros se transparentan para mostrar un interior. La escena del juego responde a una mirada frontal, con un plano de horizonte a la altura de un espectador de pie, en tanto el resto de la composición responde a una vista aérea.



Carrion, Juan de. Miniatura del "Romanzo del Cavaliere Cifar" Castilla, s. XIV. El caballero Cifar observa el campamento enemigo donde se juega ajedrez en un tablero azul y blanco de 4x5. Bibliotheque National de France, París, manuscrito Esp. 36 folio 19 https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/faulty-medieval-chess-boards_25.html?m=1
Compactación de los elementos de la composición. Sin una escala precisa. Quizás el reducido tamaño de estas miniaturas "obligaba" a ciertas licencias representativas



Miniatura de Guglielmo de Tiro, historia de la Guerra Santa - anónimo, s.XIV
https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/faulty-medieval-chess-boards_25.html?m=1

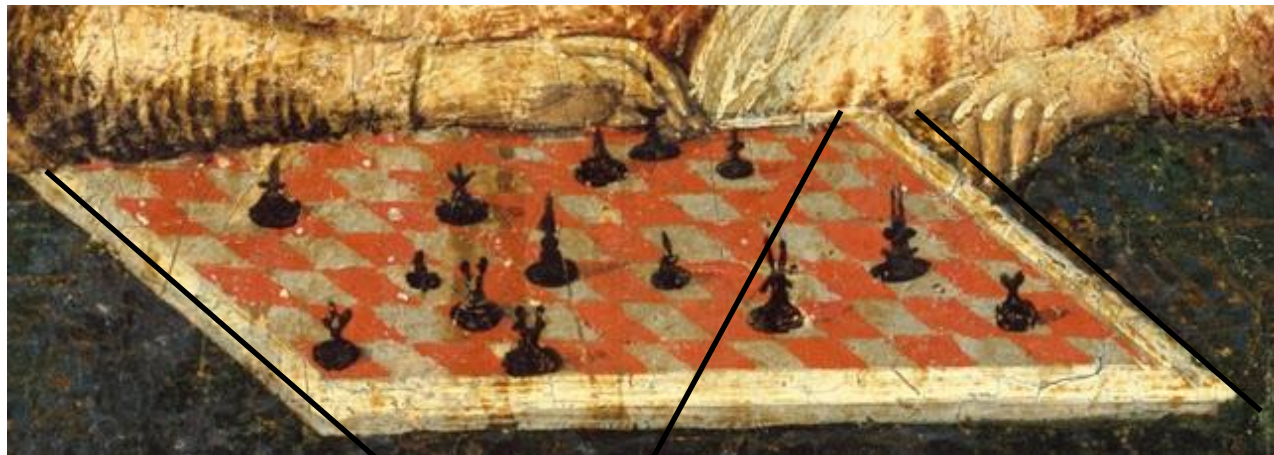
Ajedrez en un tablero a cuadros rojo y negro de 5x5. Los cruzados se niegan a luchar.. Bibliotheque Nationale de France, manuscrito fr. 2824 folio 94v
La escena supera el marco, en particular las catapultas en primer plano.
Verdadera síntesis narrativa.

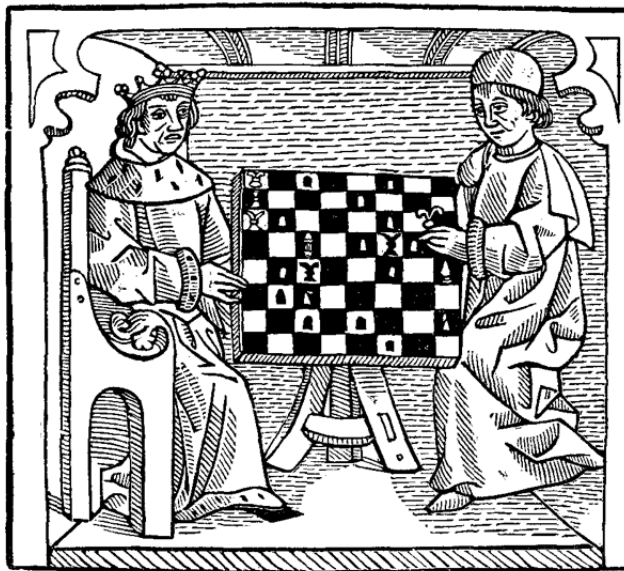


Liberale da Verona – Los jugadores de ajedrez-1475 - 33,3 x 40,3 cm. Museo Metropolitano de Arte de Nueva York (MET). fotomontaje digital de los tres fragmentos. <http://deludoscachorum.blogspot.com/2017/05/los-jugadores-de-ajedrez-de-liberale-da.html>

Los cassoni, baúles que se regalaban a los novios con la dote tenían pintadas sus caras externas. Este es el caso de la *Novella dei giocatori di scacchi*, (interpretar novela como un cuento corto) de la cual se han recuperado tres paneles. Dos de ellos muestran a un hombre y una mujer jugando ajedrez con un gran auditorio, instalados quizás dentro de una galería. Al parecer los personajes de la primera escena se repiten en las siguientes. Las escenas del tríptico responden a una perspectiva cónica, no muy precisa. No encuentro datos para encontrar el punto de fuga de la escena de los jugadores pero de prolongar los bordes de la mesa parecería estar ubicado sobre una línea de horizonte más alta que la del primer cuadro. Las columnas en primer plano adquieren singular protagonismo, dividen y ocultan parte de la escena. La luz proviene de la izquierda, según se advierte en los trajes y en el fuste de las columnas pero salvo en el primer cuadro, no se observan sombras arrojadas.

En el detalle se observa la arbitrariedad cuantitativa y la no alineación de las casillas.





Libro de estampas de Caxton, William Caxton,
The Game and Play of Chess, 1474
<https://d.lib.rochester.edu/teams/text/adams-caxton-game-and-play-of-the-chesse-book-one>

AJEDREZ: izq., a fin de mostrar el tablero de ajedrez el autor “eleva” las patas traseras de la mesa dibujando la tapa y al propio tablero en perspectiva invertida, a pesar de que el piso responde a una cierta perspectiva natural. La base de las columnas parece no apoyar sobre el piso.

En la segunda imagen la composición se estructura en base a una perspectiva cónica pero la silla del rey no responde a una lógica perceptual. Abajo der., la perspectiva cónica (en las columnas) se combina con perspectiva paralela (en el banco).



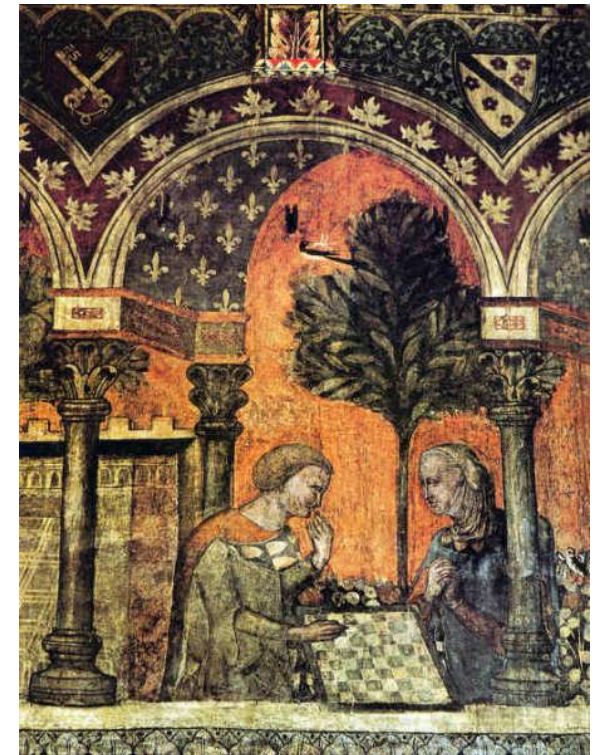
EUROPA

La dama Verzù y el Caballero de Borgogna
Anónimo, s.XIV Palacio Davanzati, Firenze
<https://thomasguild.blogspot.com/2014/01/medieval-chess-boards.html>

El arco sobre los jugadores se ha dibujado según lo que se “ve” de él, pero su decoración con flores de lis es frontal, no se deforma por la profundidad

https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/faulty-medieval-chess-boards_25.html?m=1

Un tablero de ajedrez de 6x6 sobre una mesa-Schachzabel, early 15th century. La mesa en perspectiva inversa, Las piezas “caídas”.



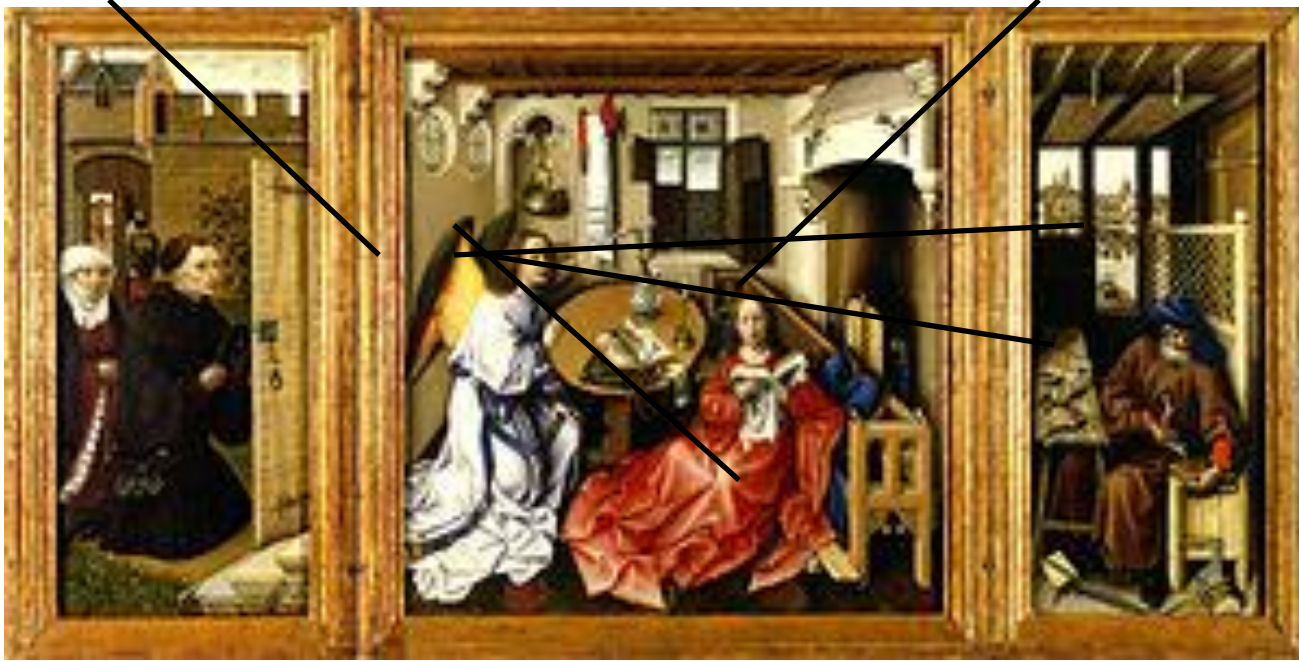


https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/faulty-medieval-chess-boards_25.html?m=1
 Lancelot trae un tablero de ajedrez mágico a la reina Ginebra. De hecho, es un tablero mágico, ya que el tablero de 7x6 a la izquierda se transforma en un tablero de ajedrez de 6x6 a la derecha. El tablero es azul y amarillo a cuadros. «Le Roman de Lancelot du Lac». Pierpont Morgan Library, Nueva York, NY, EE. UU. Manuscrito M. 806 folio 253. Desde el norte de Francia, principios del siglo XIV.

El espacio donde se desarrolla la acción se divide en dos, un exterior de noche estrellada y un interior, el castillo? En la pintura hay tres asientos, todos en perspectiva cónica, cada uno con su propio punto de fuga. Es el mismo tablero el que se entrega a la reina? En ese caso nos encontramos frente a un desplazamiento interno, de afuera hacia adentro, todo en una imagen única.

https://thomasguild.blogspot.com/2014/02/faulty-medieval-chess-boards_25.html?m=1
 Tristan e Isolde juegan al ajedrez en un tablero a cuadros de 6x7 (y beben la poción de amor). Tristan de Léonois. Messire Lancelot du Lac, de Gaultier de Moap, 1470. Bibliotheque Nationale de France, París, manuscrito p. 112 folio 239

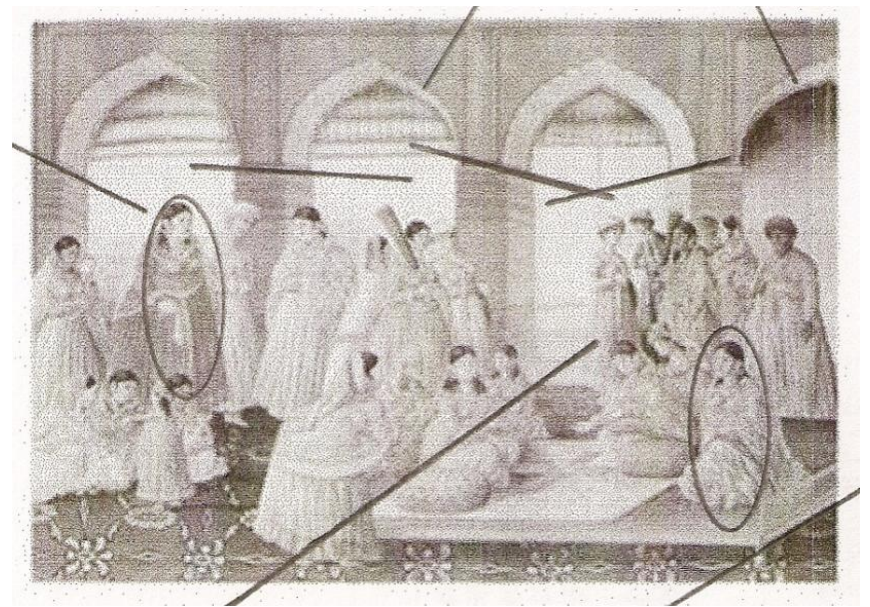
“Tristán solo quiere estar con la bella Isolda; que se detenga el tiempo, que puedan permanecer juntos, aislados del mundo, jugando al ajedrez. Lancelot se debate entre su amor irrefrenable por Ginebra y la obediencia debida a su rey Arturo; solo quiere una cosa: que al atardecer Ginebra mueva las piezas sobre el tablero y las horas se alarguen hasta la eternidad.” Diego Rasskin Gutman. Composición en perspectiva gráfica y de color, las olas reducen su tamaño y se aclaran hacia el fondo.



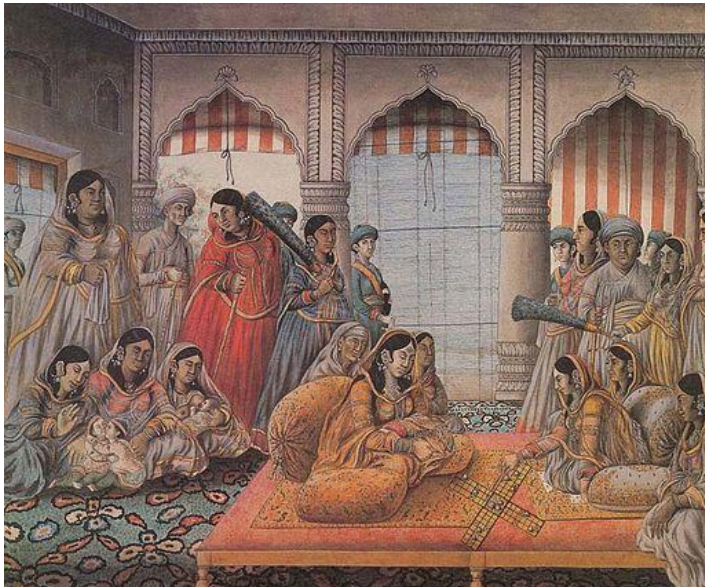
Anunciación del Maestro de Flémalle., (Tríptico de Mérode) Robert Campin, h. 1425-1430. Pintado sobre tablas, 64,5 cm × 27,3cm x 117 cm. (alas laterales) y 64,5 x 63,2 cm (panel central). Museo Metropolitano de Arte, N.York_Estados Unidos https://es.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%ADptico_de_la_Anunciaci%C3%B3n

A continuación transcribo un análisis realizado por Juan Cordero Ruiz, aclarando que éste sólo se refiere al panel central. Los paneles laterales parecen haber sido agregados con posterioridad representando a los donantes (izq.) y a José, carpintero (der.). No existe un punto de fuga único pero toda la composición se concentra al medio, con una secuencia espacial *“Es una pintura representativa de este grupo flamenco, pintado por los años veinte del siglo XV. Autor de tardío reconocimiento, hoy parece bastante documentado con el nombre de Robert Campin, según lo estudia Friedlaender. Lo seleccionamos porque reúne los caracteres de una perspectiva cónica intuitiva, muy pródiga en todos los pintores de este siglo y lugar. Con un horizonte alto, enfoca la escena desde arriba, y muy próximo a ella está el pintor, tanto, que muestra la mesa casi como vista “en planta” y ortogonalmente. De igual modo el suelo, que muestra los pequeños baldosines cuadrados, muy deformados como romboides por estar vistos casi encima de ellos. El efecto de escena acelerada se nos manifiesta en esa violencia de tamaño mayor en las formas del primer término, mientras las que se encuentran un poco más al fondo, se empequeñecen rápidamente. Es el efecto gran angular que ya hemos comentado. Contiene otras múltiples alteraciones que podrá descubrir por su cuenta el atento observador.”* (Pág. 177). Como conclusión, (pág 202), dice al final: *“Aceptando esto (con las naturales reservas y excepciones) nos queda la cuestión central de nuestra hipótesis: los abundantes ejemplos que hemos manejado de pinturas flamencas, nos muestran una gran abundancia de obras con el punto de vista más cercano al cuadro que, por contra, las pinturas italianas, y particularmente venecianas, que nos muestran distancias muchos mayores entre los puntos del cuadro P, y el de vista V”.*

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/La%20distancia%20del%20punto%20de%20vista,%20Bolet%C3%ADn%20de%20Bellas%20Artes,%20n.%2031,%202003,%20p%C3%A1g.%20149-204.pdf>

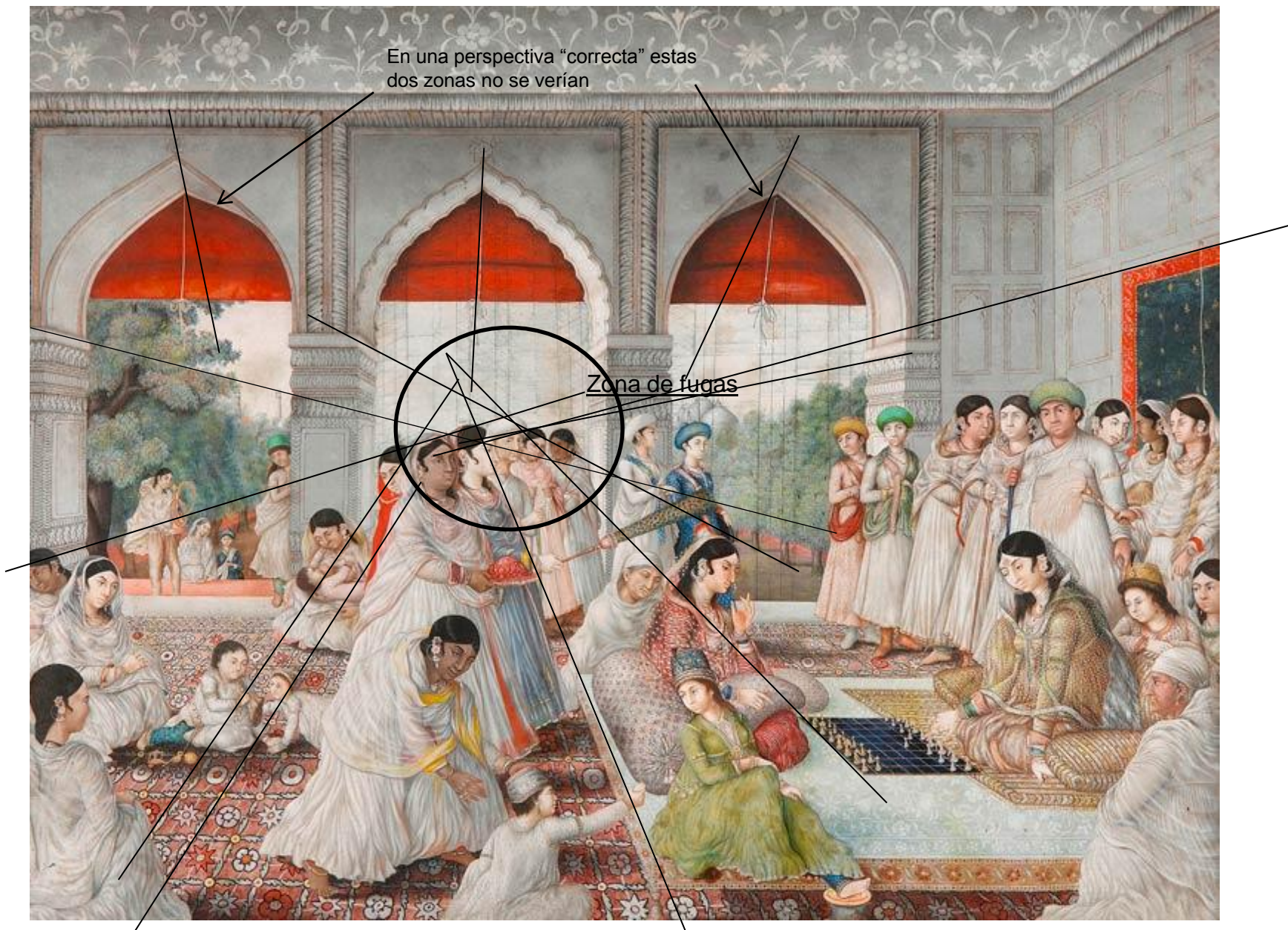


Autor:posiblemente por Navasi Lal después de un original perdido de Tilly Kettle. Mughal, Lucknow Descripción arriba: "Esposas mayores jugando a Chaupar (Lucknow, c.1790)". Fuente: A Second Paradise: Indian Courtly Life 1590-1947, por Naveen Patnaik (Nueva York: Metropolitan Museum, 1985), p. 72; escaneo por FWP, septiembre de 2001. <https://granmogolhistoria2.wordpress.com/2010/04/01/karachi-2/>
Ab: "Esposas mayores jugando a Chaupar en la corte Zenana con eunucos; 18 x 10.5 cm. Colección James Ivory".



INDIA - Chaupar- En esta pintura el piso se rebate, la mesa de juego está dibujada en perspectiva paralela y los arcos fugan arbitrariamente. Tampoco es clara la reducción del tamaño de los personajes por profundidad visual. En la segunda imagen se han remarcado estas observaciones. No obstante la escena a simple vista presenta una unidad notable. Abajo izq.:en esta versión la arcada no muestra su espesor y el piso acompaña una fuga. La última imagen muestra como la fotografía se construye sobre criterios análogos a la perspectiva.





En una perspectiva "correcta" estas dos zonas no se verían

Zona de fugas

NEVASI LAI (ATRIBUIDO) Mujeres nobles jugando al ajedrez, 1780-1800 aprox. Acuarela y oro sobre papel. 47x62 cm. Museo Guimet. París. A diferencia de la obra mostrada en la diapositiva anterior, aparentemente del mismo autor, se ha utilizado sólo un sistema de perspectiva cónica, sin la precisión de un punto de fuga único.. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B6>



INDIA - Las deidades indias Shiva y Parvati juegan Chaupar (1694) - _Devidasa of Nurpur (active ca. 1680—ca. 1720).-16,5 x 27,6 cm
Museo Metropolitano de N.York. Acuarela opaca, tinta, plata y oro sobre papel <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/57.185.2/>

Piel de tigre: el tigre es el vehículo de Shaktí la diosa del poder y la fuerza. Shiva está más allá y por encima de cualquier tipo de fuerza. Es el señor de Śakti. La piel de tigre simboliza la victoria sobre toda fuerza. Sentado sobre la misma, Shiva enseña que ha conquistado el deseo-es.wikipedia.org.
Para mayor claridad en la representación la piel de tigre, el vehículo, y el tablero se muestran rebatidos



JAPÓN - Impresión de Ukiyo-e de Utagawa Kunisada(1786, 1865) Ilustración para "El cuento de Genji" de Murasaki Shikibu .
<https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc225477> Los personajes y los elementos artificiales de la composición se ordenan según una perspectiva axonométrica..
La laguna al fondo muestra un contorno superior horizontal en contraposición a este tipo de perspectiva

En El Poder del Centro, R.Arnhem, (F132-p185), opone a la representación de espacios interiores cerrados propios de la pintura occidental a los grabados japoneses del sXVIII donde el mundo no aparece como centro de la creación. escenas de la vida popular y cortesanas aparecen en espacios sin techos, es un mundo abierto, aunque esté subdividido, y el espacio descrito en el primer plano no es sino uno más entre otros, sólo que está más cerca nuestro. “El mundo así representado es una concatenación de centros vitales, pero sin un centro propio”.

Este es un espacio sin principio ni fin. Un sistema de líneas paralelas nace, quizás en un extremo superior y desciende hasta desaparecer por el extremo opuesto, no se detiene, salvo por el efecto del marco que lo contiene. o como en este caso una nube parece definir el límite superior de la composición .Es un continuo sin un centro gravitante como sería el que marca una perspectiva cónica.

El uso de la perspectiva paralela implica siempre una visión aérea, superior, la porción seccionada se puede extender indistintamente en cualquier dirección sin modificación de tamaños. Basada la perspectiva paralela en un sistema de tres ejes, la relación angular entre ellos puede atenuar o aumentar el efecto de una mirada descendente. Una mayor abertura de los ejes x e y los aproxima a la horizontalidad por lo tanto se acercan los planos visuales del espectador y de los actores de la composición. En el ejemplo, las figuras femeninas que parecen estar más próximas al espectador presentan una reducción que no responde a un efecto óptico sino más bien a una cuestión jerárquica.



JAPÓN Kitagawa Utamaro: El juego de las conchas - 1790

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/37303>



JAPÓN - Utamaro, Kitagawa 1753/54, 1806 Ukiyo-e - Cinco bellezas jugando

<https://ja.ukiyo-e.org/image/honolulu/8242>

Ukiyo-e : “estampa japonesa”, “búsqueda de lo agradable”, es un género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera, producidos en Japón entre los siglos XVII y XX
 Tablero de juego en perspectiva caballera, el resto del espacio sin definición. Si bien la mesa de juego está dibujada en perspectiva caballera la ponderación del sentido horizontal de la composición hace descender la mirada del espectador a la altura de las jugadoras. Al prescindir de las sombras la mesa y los cuerpos parecen #flotar, la superposición y la posición dentro del plano de la representación determina las relaciones de profundidad de las personas. Los espacios vacíos de la composición son ocupados con textos.



JAPÓN - Kitao Shigemasa - 1739 –1820

Mujeres jóvenes jugando go; Parodia de los cuatro logros (Kinkishoga) <https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc153416>

El ambiente donde se desenvuelve la acción está estructurado en base a una perspectiva paralela lo cual origina una mirada descendente.



Esta imagen compuesta por seis hojas (cuyas dimensiones no he podido hallar) muestra el interior de un edificio prescindiendo de sus cerramientos externos, para ello, curiosamente, combina dos sistemas de representación gráfica. En el plano inferior y lateral izq.aplica una perspectiva paralela, sistema muy utilizado en el arte oriental y que permite medir las dimensiones de los ambientes.; en tanto, en el plano superior, a manera de un corte fugado, plantea una perspectiva cónica, muy difundida en occidente desde el siglo XV. Al ubicar una línea de horizonte “alta” en el plano superior la mirada en “picado”, descendente, que implica una axonométrica no resulta perturbadora. El plano superior concentra la atención sobre el punto de fuga en tanto el inferior no presenta un centro preciso.

La profusión de personajes y de acciones aisladas sumadas a una cierta homogeneidad cromática “distraen” la atención dificultando un reconocimiento de los sistemas usados a primer golpe de vista.

Pareciera también que las personas no responden a una reducción de tamaño por profundidad

Toyohara Kunichika (1835-1900) Junta E-sugoroku de una casa de té en Yoshiwara, mediados de 1860. Panel de seis hojas. Sugoroku, se refiere a dos formas diferentes de juego de mesa japoneses, similar a backgammon y otros similar al juego de serpientes y escaleras. <https://toshidama.blogspot.com/2019/07/kunichikas-perspectives-on-yoshiwara.html>



JAPÓN - Dibujo de mujeres jugando juegos de mesa chinos, como Go y Shogi, 1780 ; autor: Torii Kiyonaga (1752-1815) medidas 2182 × 1522

https://nl.qwertyu.wiki/wiki/History_of_games

Espacio delimitado por tabiques, de lados paralelos, escena vista según una mirada descendente. Las mesas de juego dibujadas en perspectiva paralela pero en direccionales arbitrarias. Espacios vacíos rellenos con leyendas. Como puede compararse con la diapositivas anteriores en una misma época coexisten dos tipos de perspectiva diferentes, a veces en una misma pintura.



JAPÓN Kitagawa Utamaro: 1788–90 - tríptico de grabados en madera policromada; tinta y color sobre papel - 38.1 x 76.2 cm

este archivo fue donado a Wikimedia Commons como parte de un proyecto del Museo Metropolitano de Arte <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/37271>

Los Cuatro Logros Elegantes (kin ki sho ga) del artista japonés Utamaro representa las cuatro artes tradicionales de Asia Oriental. De izquierda a derecha, las artes representadas incluyen el juego Go, pintura, caligrafía y el instrumento de cuerda Guqin.

La composición se estructura a partir de una perspectiva cónica con una zona central de fugas. La altura de la dama de pie, al centro, no respeta el criterio de reducción por profundidad. Las mesitas y el biombo en primer plano parecen dibujados en perspectiva paralela

Yoshu Chikanobu (1838–1912), artista que practica el estilo de grabado japonés llamado ukiyo-e. <https://www.futuropasado.com/?p=670>

JAPÓN

La utilización de la perspectiva paralela en los objetos caracteriza a estas estampas japonesas. En la pintura de Yoshu Chikanobu las figuras humanas parecen seguir las direccionales que establece la isometría de los naipes aunque el espacio no tiene una delimitación precisa. En la pintura de Utamaro los muebles también están en perspectiva paralela pero las personas se distribuyen de manera apaisada contrapuesta, a la oblicuidad gráfica.

En ambas hay ausencia de sombras propias y arrojadas, colores planos. Los objetos y personas parecen “flotar” en un espacio sin límites.



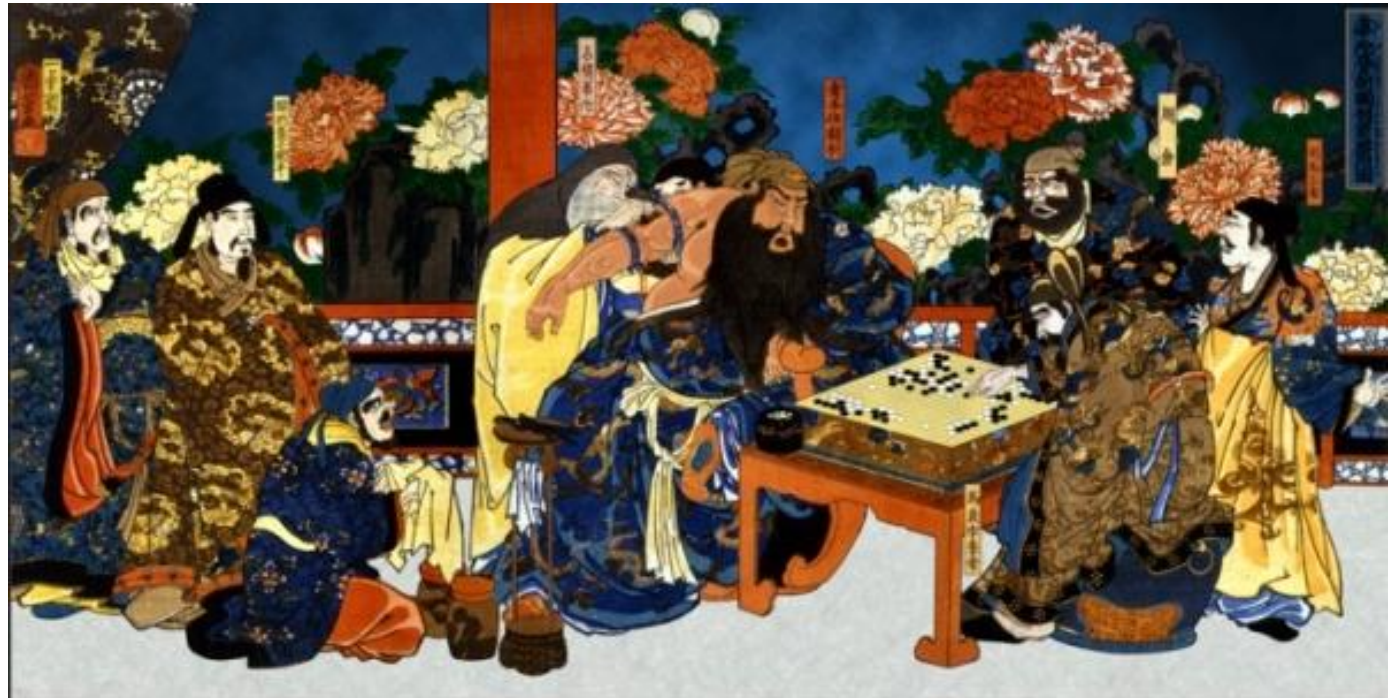
Utamaro (1750-1806) -
Cinco beldades de la Era Kansei –
Yoko-e
<https://blogs.yahoo.co.jp/hehualu2000jp/30208089.html>

Ichiyusai Kuniyoshi ga (1797-1861)
Duendes de la araña de tierra Berge en Raiko's
Retainers Game of Go
tríptico
Grabado en madera 1861
14.75"x30"
<https://antoinebevort.blogspot.com/2016/03/gowowowowowowowowowow-this-is-history.html>



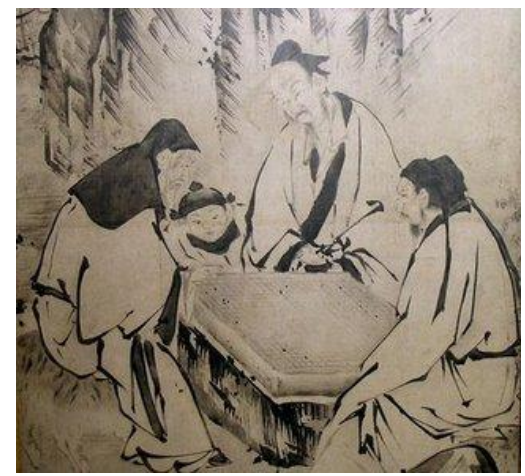
"El General Kuan Yu jugando a Go".
1798-1861 tríptico
Kuniyoshi
http://ida.unb.br/pdfppgarte/2009/2009_FrankNelyPeresAlvez.pdf

El tratamiento del detalle y del color se iguala en los diferentes planos de profundidad lo que provoca un efecto de aplastamiento del espacio, el fondo monocromático de un valor bajo pone límite a una escena teatral. El despliegue horizontal de los personajes al igual que la baranda tras ellos se contraponen al clásico orden propio de las perspectivas paralelas.





Kano Aitoku. Jugadores chinos en la dinastía Ming Período Azuchi Momoyama (1568-1600), Sackler Gallery, Smithsonian Institution, Washington DC, Estados Unidos.



Jugadores de Go: obras de autores anónimos y sin fecha cierta, bajadas de Internet. En todos los casos se aplica la perspectiva paralela al tablero de juego. En la primera obra Una ventana cuadrada, parece definir el muro del fondo. Se hace difícil comprender el tamaño y a posición de la dama sobre la mesa.

[http://toulouse.jeudego.org/sites/default/files/docs/affiches/Histoire du jeu de Go2.pdf](http://toulouse.jeudego.org/sites/default/files/docs/affiches/Histoire%20du%20jeu%20de%20Go2.pdf)

En las otras, unos árboles establecen escenas al “aire libre”.

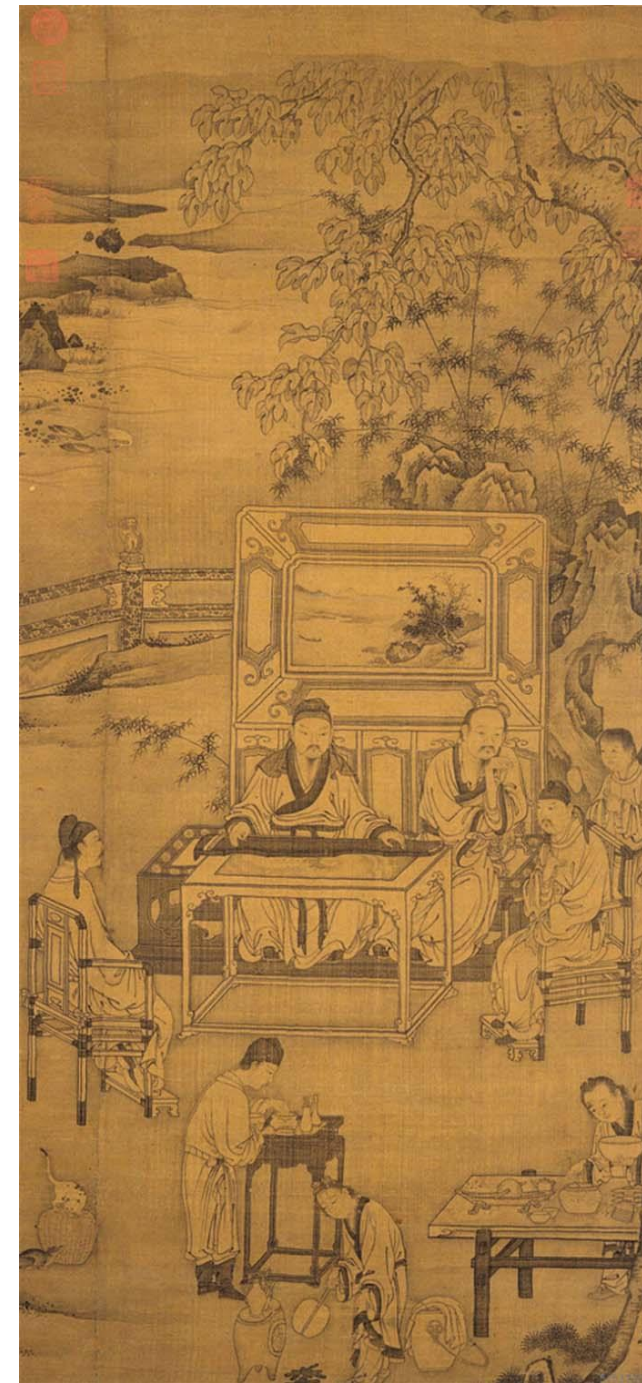
Go (Japón)/ Baduk (Corea)/ Weiqi (China)

<https://www.wattpad.com/319890154-butterfly-effect-%E2%9C%84-bts-u>



CHINA Zhou Wenju - 942-961 Chinese Go-players (Chong Ping Hui Qi Tu)_Jugar Weiqi (Go) en pantallas dobles
 ArtDauly.com, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=7149369>
 Desplazamiento manual, tinta y color sobre seda, 40,3 x 70,5 cm, Museo del Palacio, Beijing
<https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Zhou-Wenju-Go-Players.jpg>
 Espacio sin límites definidos con amoblamiento que estructura un acotado ámbito en base a perspectiva caballera, con un extraño aventanamiento al fondo como si abriera a otro ambiente o un cerramiento pintado? Los espacios vacíos se completan con sellos y textos. Los jugadores se ubican alrededor de la mesa a una manera escenográfica.. Ausencia de sombras

"Pawn Auditor" - Pintura de la dinastía Yuan, (1279-1368) ahora ubicada en el museo del Palacio Imperial. Foto: soundofhope
<https://m.overseas.weibo.com/user/2509881365/4408911463673573>
 La dinastía Yuan, fue una dinastía china fundada por los invasores mongoles.
 La ubicación en el plano define la profundidad del paisaje. Los muebles han sido dibujados en perspectiva caballera con diferentes direcciones, pero curiosamente, una suerte de armario ubicado tras el "auditor de peones" se ha dibujado en perspectiva cónica..
 La línea ondulante que pareciera a primera vista definir una serranía al fondo, (arriba) de pronto secciona una rama del árbol lo cual la convierte en una nube que "tapa" un posible horizonte.





Juan Kiang – Dinastía T'ing -1644-1911

En ambas imágenes la mesa está dibujada en perspectiva caballera aunque visualmente pareciera responder a una perspectiva cónica invertida. La estructuración del espacio es independiente del sistema utilizado para los muebles



Detalle mesa, los dos laterales son paralelos



Anónimo, La familia imperial jugando ajedrez en el Palacio de Verano Siglos XVIII-XIX
Pintura sobre cristal; 50 x 71 cm



Detalle mesa



CHINA -Zhou Fang – Damas de la corte jugando doble seis. Freer Gallery of art - Tinta y color sobre seda – 30,5 x 47,6cm - S. VIII - los personajes de la composición ocupan un lugar en el espacio según su ubicación en el plano de la representación, sólo los muebles se someten a una perspectiva caballera <https://kuaibao.qq.com/s/20180506A05YG300?refer=spider>

Creo que es incorrecto opinar en pocas palabras o con pocos ejemplos sobre la representación del espacio en China. Estamos frente a una cultura milenaria y los criterios utilizados en la representación tienen implícito conceptos extraños a nuestros saberes, como, por ejemplo, el de vacío y el de ritmo interior. En todos los casos, las obras elegidas, sirven sólo para mostrar la manera de representar objetos y el espacio en algún momento de su extensa historia.

Dicen los textos que el sistema de la perspectiva invertida china plantea una línea de horizonte externa, ubicando la fuga en el observador mismo, el cual se sitúa en una posición superior con una visión aérea y panorámica. No he podido encontrar muchos ejemplos donde se verifique esta afirmación. Al utilizar la perspectiva paralela la visión siempre es en picado, como “a vuelo de pájaro”. Acostumbrada nuestra percepción a la convergencia de las paralelas con la distancia, la omisión de este efecto provoca un resultado opuesto: las paralelas parecen “abrirse” hacia el fondo. En mi criterio, de allí surgiría la idea de una perspectiva invertida. En la pintura china se descarta el uso de sombras por su carácter accidental. La lectura se realiza de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo. La disposición de los elementos del cuadro también está determinada cuidadosamente, respondiendo a los Cánones de la pintura establecidos por Xie He, el más importante de los cuales es “generar y animar el aliento rítmico”, o inclusión de los ritmos vitales de lo pintado en el cuadro, y el decreto de pintar sólo un tercio del cuadro, dejando el resto vacío. La perspectiva también entra dentro de éste canon, y se organiza en liwai (interior-exterior) y yuanjin (lejano-cercano). Debe parecer que el pintor ve el cuadro desde arriba pero que a la vez se mueve dentro de él. La quinta dimensión hace referencia a un “supravacío”. Esto es, concebir el papel blanco como el vacío originario, en el que las pinceladas del artista van conformando los seres. Hay que señalar que los antiguos chinos contemplaban la obra pictórica, desenrollándola muy lentamente. Al enrollar el cuadro, es como si el universo retornara sobre sí mismo, y al desenrollado, es el observador el que vuelve a recrear su “creación”. Así, se inscribe la obra en el proceso vital del espectador, que participa de su shen o espíritu.

En internet encontré este artículo sin firma del cual extraje algunos párrafos que sirven para explicar la curiosa representación del espacio, de las cosas y de las personas que veremos más adelante, obviamente esta síntesis no alcanza ni mucho menos para entender la vastedad de obras extendidas en un gran espacio geográfico y en una producción que alcanza siglos y que implica sincretismos con culturas preexistentes.

“La pintura en las artes islámicas

...en los países musulmanes el soporte donde se desarrollaron plenamente las artes pictóricas fue el libro. La fabricación y utilización del papel alcanzó gran difusión a partir del año 750, y fue gracias al comercio árabe con China que llegó a Europa donde el pergamino era el material habitual en la elaboración de los libros. ..El libro no era considerado una obra de simple artesanía, no era en absoluto un objeto artístico menor como podría parecer desde un punto de vista occidental, al contrario, los libros eran muy apreciados y muchos se convertían en verdaderos objetos de lujo y ostentación. En la elaboración de un buen libro participaban un sin fin de artesanos y artistas: joyeros, ingenieros, carpinteros, decoradores, grabadores de cuero, miniaturistas, calígrafos, maestros de dorado...

Representar a Allah es un acto de idolatría, ya que no se puede representar lo que no tiene forma ni límites, lo que es inaprensible por nuestra mente. Representar al ser humano es creer que puedes imitar la obra de Allah. Es por esta razón que la representación figurativa en las artes islámicas tiene una gran dosis de irrealidad que destaca ante los ojos del observador que lo que ve no es real. Así pues, aunque la representación figurativa desapareció de los espacios públicos como mezquitas o madrasas, perduró en el ámbito privado en los libros...

Los ilustradores de estas obras competían en habilidad usando pinceles muy finos, que requerían una gran pericia. El tamaño de una de estas ilustraciones podía ser como máximo unos 22 cm., las figuras alcanzaban un tamaño de unos 5 cm., las caras de las figuras 7 Mm., los ojos 1 Mm., las pupilas un tercio de milímetro...

El color se usaba de un modo arbitrario, el pintor buscaba plasmar una gran diversidad de tonos pero no representaba los matices del mundo real. Es por esta razón que el cielo aparece en muchas ilustraciones de color oro o las nubes son de color verde. Tampoco se representaban sombras y hasta que no se desarrolló la pintura mogol no se hacían distinciones entre el día y la noche. No se usaba ninguna técnica para el moldeado de los personajes, de modo que se parecen unos a otros al igual que ocurría en la pintura bizantina donde la única manera de identificar al basileus era por la corona, los rasgos faciales no eran importantes por lo que rara vez se incidía en ello. En ocasiones se trabajaba con pinceladas de acuarelas para dar cierto relieve a los fondos rocosos o montañosos. El punto de vista del pintor era siempre elevado, como si se contemplara la escena desde una torre o una montaña y aunque los planos están sugeridos no hay verdadera profundidad en las ilustraciones. No se considera la lejanía, tonos y tamaños son siempre iguales sin importar la distancia entre los objetos. La perspectiva es explícita, es decir, si se representaba a un personaje tumbado sobre una cama, la cama aparece como un rectángulo plano sobre el que se dispone la figura. Como ya he explicado antes esto es debido a una postura ideológica y no al desconocimiento de tal técnica como lo demuestran algunas ilustraciones de cuencos o tazones representadas en perspectiva con toda destreza. Todo la pintura está cargada de irrealismo, como si lo que se representa ocurriera en un mundo de sueños. Incluso se llega a cubrir con un velo las representaciones del Profeta (s.a.s) o las del Ángel Gabriel...”https://www.musulmanesandaluces.org/hemeroteca/42/la_pintura_en_las_artes_islamicas.htm

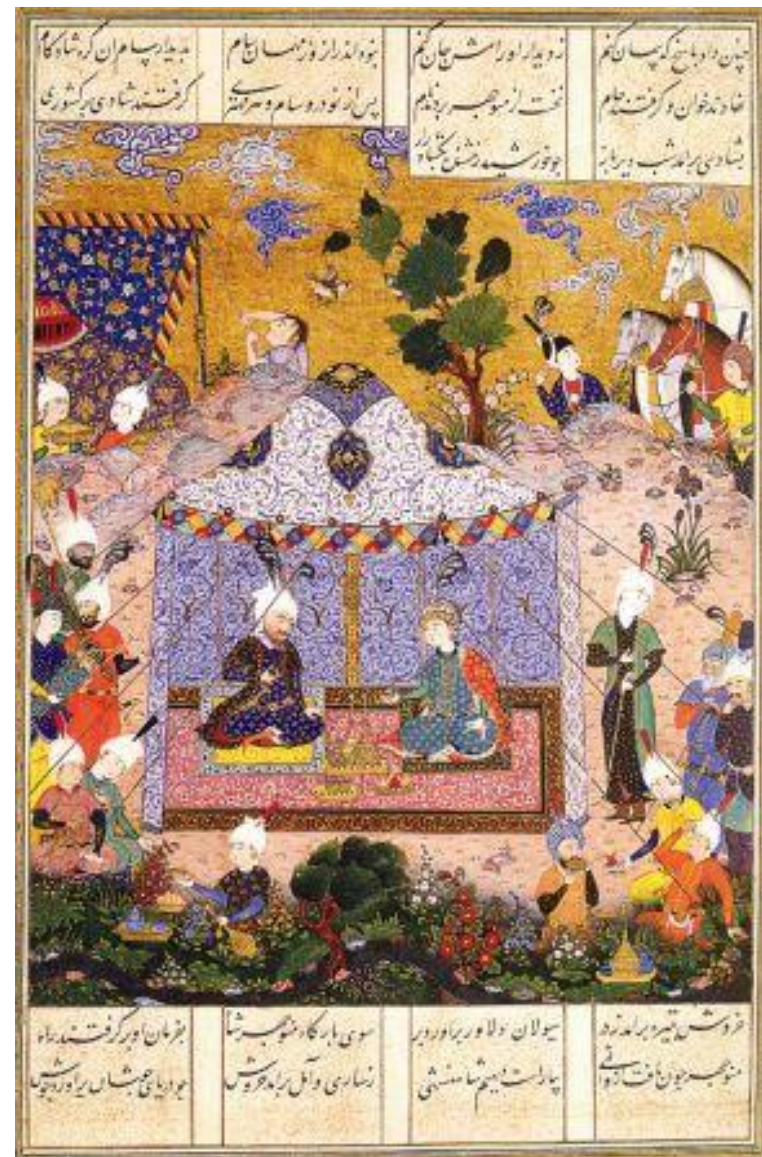


PERSIA - Transcribo estos párrafos a fin de entender un poco la representación en las miniaturas pictóricas iraníes:

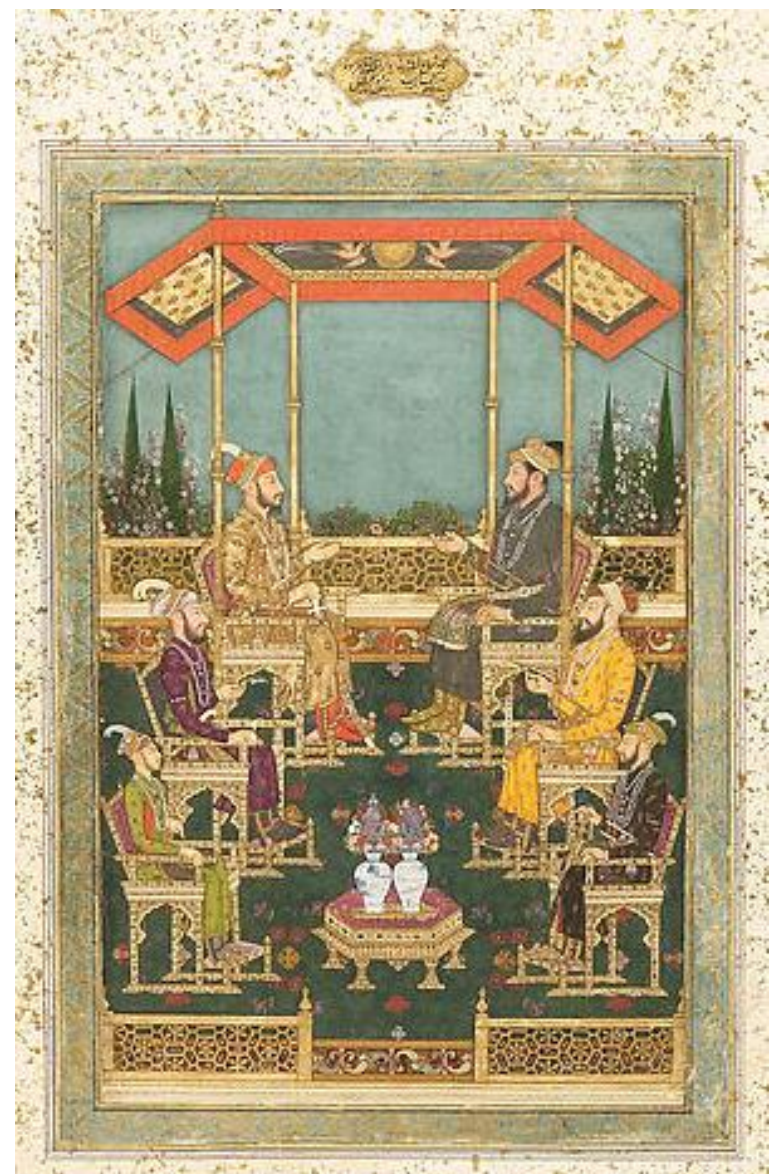
"La expresión pictórica siempre va acompañada del pensamiento: se convierte en un signo (la forma), y el pensamiento se esconde detrás. En general, la pintura tradicional iraní no tiene como objetivo representar el mundo tal como lo vemos directamente a nuestro alrededor. En los países islámicos, el arte siempre ha sido privado del naturalismo absoluto [1]. Según la concepción religiosa, el arte es solo un método para ennoblecer la materia y hacer visible la belleza divina. "Dios es hermoso y ama la belleza", dice el Profeta del Islam.

El pintor musulmán iraní, heredero de la tradición pictórica de la antigua Persia, se expresa plásticamente utilizando el esplendor de los colores sólidos puros, acompañado de líneas definidas y una arquitectura rítmica de formas. En este espacio, los colores brillan con su propio brillo, sin tomar prestada su luminosidad de una fuente externa. El claroscuro no tiene papel. La distancia se traduce por el desplazamiento vertical sin recurrir a la reducción de perspectiva. En este mundo imaginario, los personajes están dispuestos uno encima del otro, de abajo hacia arriba, sin reducir su tamaño. Elevar el plano horizontal acentúa los valores de la expresión decorativa. En este sistema, el espacio representado aparece más amplio y desarrolla la impresión de un mundo imaginario, cuya belleza sorprende y hace soñar. Simple y vigorosa, esta expresión del espacio se ofrece a la mente como un paraíso lleno de luz y, sobre todo, desprovisto de sombras. En estos paisajes, cada ser es un arquetipo de esencia sutil, que solo cobra vida en lo imaginario. Para comprender mejor este universo "imaginario" [de las antiguas pinturas iraníes, uno debe entender la filosofía del "ishrâq" . Según este pensamiento, hay tres mundos: el de la inteligencia, el del imaginario y el del mundo sensible. Situado entre la inteligibilidad y la sensibilidad, el mundo imaginario inmaterializa las formas sensibles y revela las formas inteligibles. Nadjim-o-Din Kobra describe así este mundo "donde lo corporal se convierte en espíritu y lo espiritual toma forma". Por lo tanto, se ofrece un universo triple a la expresión artística: lo inteligible, lo sensible y un "entre dos", el mundo inter imaginario. La atmósfera luminosa, sin sombra, sin modelo, sin atmósfera y sin perspectiva desde un único punto de vista, hace la transición del plano sensible al plano suprasensible, que puede considerarse como la búsqueda de la belleza espiritual.....En la tradición islámica, el mundo es la epifanía de los nombres y las luces divinas. Desde este punto de vista, el artista musulmán iraní ve el universo como la manifestación terrestre del mundo celestial y su obra se convierte en su espejo . Es por esta razón que evita representar sombras y claroscuros, su trabajo se convierte en la iluminación de nuestro mundo.....

El gusto de los pintores persas por los colores brillantes tiene sus raíces en la filosofía, el simbolismo y la forma de leer el color y la luz en la cultura iraní. También es por esta razón que la sombra no estaba representada en la miniatura y que el uso de metales (oro y plata) seguía siendo frecuente. Lo que le dio un aspecto más colorido al mundo representado. La luz, la causa de la manifestación del color, se considera un fenómeno simbólico. Es por eso que se presenta como un tema no limitado a la percepción de nuestro mundo. También se extiende a la totalidad del mundo imaginario. Así, la percepción de los colores se efectúa de una manera correspondiente a una experiencia interna relacionada con la luz externa..... Los colores se utilizan en la miniatura esencialmente de acuerdo con los requisitos de ritmo y armonía" La Revue de Teheran- Mensuel culturel iranien en langue française. N° 30, mai 2008 - Poésie picturale et beauté mystique (L'espace, la lumière et les couleurs) Abdolmajid Hosseini Râd <http://www.teheran.ir/spip.php?rubrique35>



Cour de Sâm, Shâhnâme de Ferdowsi "Tahmasbi", 1522-44, atribuido a Ghadîmî, Musée d'Art Contemporain de Téhérah <http://poesiespersanes.unblog.fr/2016/09/17/poesie-picturale-et-beaute-mystique/>



Una página de una copia circa 1503 del *Divān-e Šams-e Tabrīzī*. *Divān-e Kabīr* o *Divān-e Šams-e Tabrīzī* (las obras de Šams Tabrīzī). es una obra maestra de Jalal al-Din Rumi. Una colección de poemas líricos que consta de más de 40,000 versos, escritos en un nuevo idioma persa y considerados una de las obras maestras de la literatura persa.
[https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Shams ud-Din Tabriz 1502-1504 BNF Paris.jpg](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Shams_ud-Din_Tabriz_1502-1504_BNF_Paris.jpg)
 Se aprecia una escala jerárquica en el tamaño de los personajes, resulta difícil apreciar distancias en particular para quienes están tras lo que parece un monte

Escena de Darbar con cuatro hijos y dos nietos de Shah Jahan, ca. 1700–10 . Autor: Bhavanidas Activo en la corte mogol hasta ca. 1719, luego en la corte de Raj Singh (r. 1706–48) en Kishangarh a ca. 1748 www.metmuseum.org
 Este retrato grupal muestra sillones dibujados en perspectiva caballera en tanto su ordenamiento en el espacio responde a una perspectiva cónica. Al igual que el toldo que cubre a los hijos del Sha.

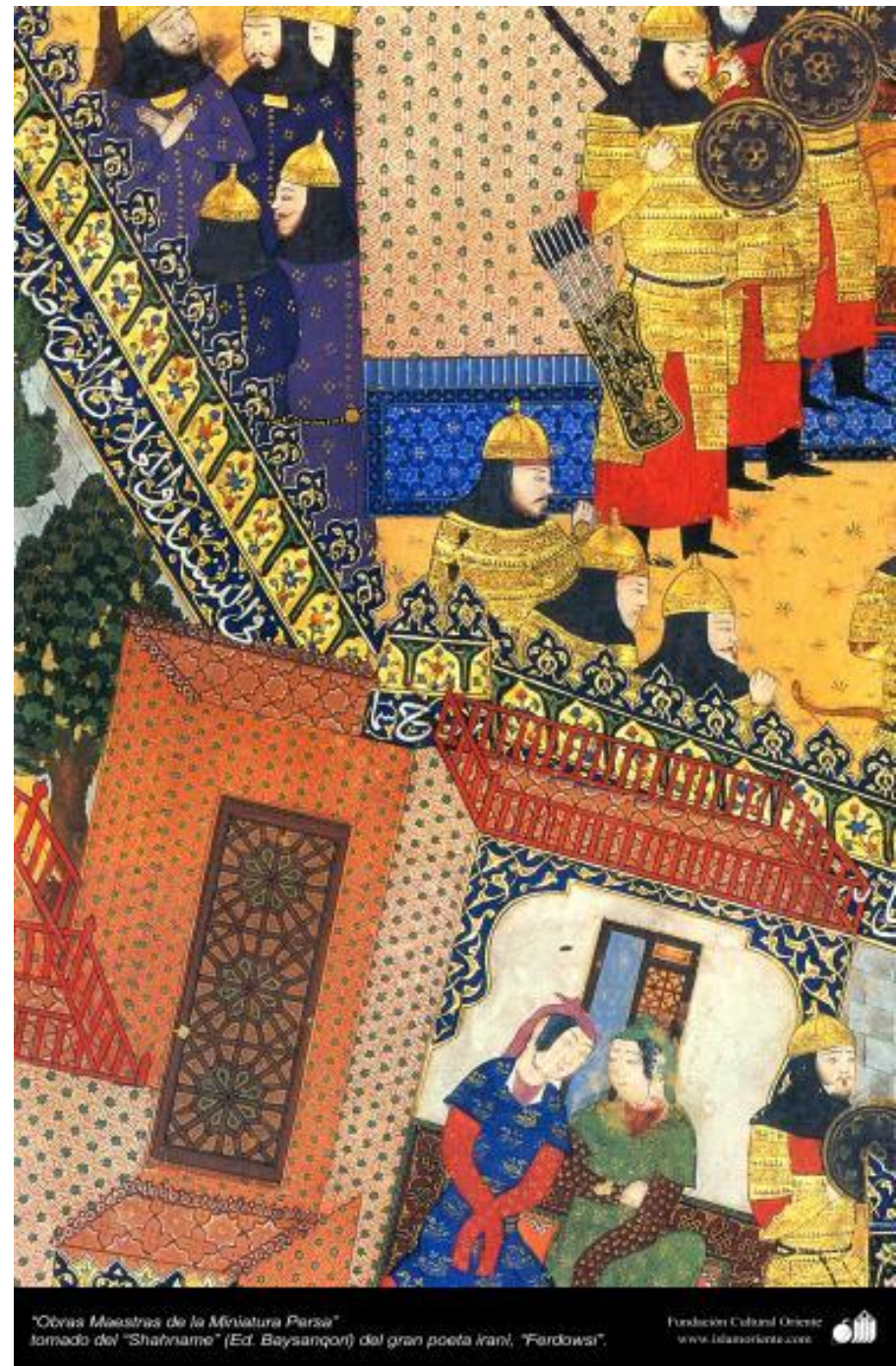
PERSIA - miniaturas persas - extraído do épico Persa Shahname obra do grande poeta Ferdowsi (Ed. Baysanqiri)
<http://fotografia.islamoriente.com/pt-br/gallery/miniatures-different-editions-shahname-ferdowsi>

Compleja representación que combina diferentes miradas en espacios estructurados según perspectivas paralelas. Las damas y el guardia en primer plano, de menor tamaño, muestran al fondo una puerta y un toldo rojo sobre sus cabezas. Al costado izq. árboles, sería un exterior, atrás una fortaleza con guardias de pie sobre un piso amarillo.

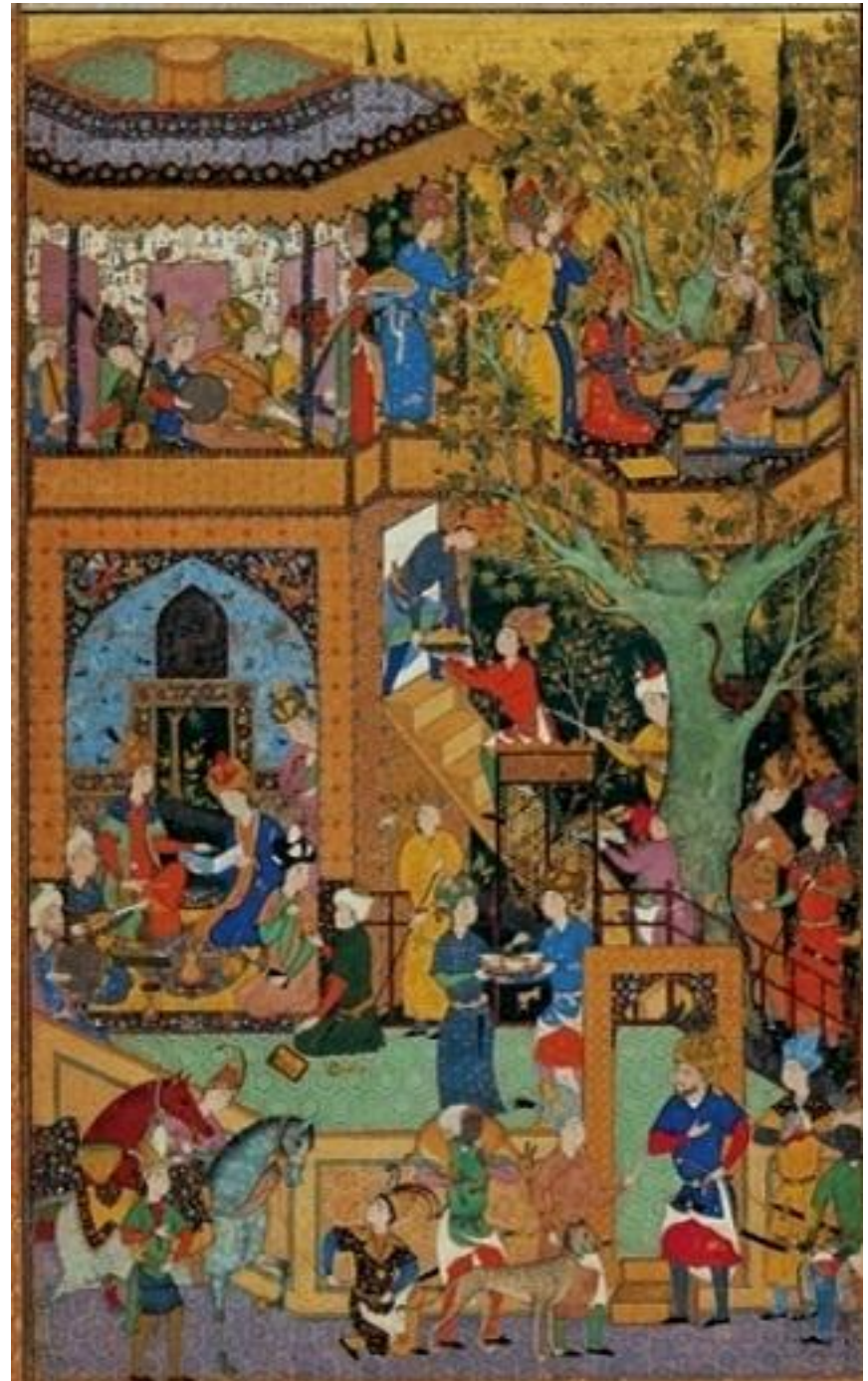
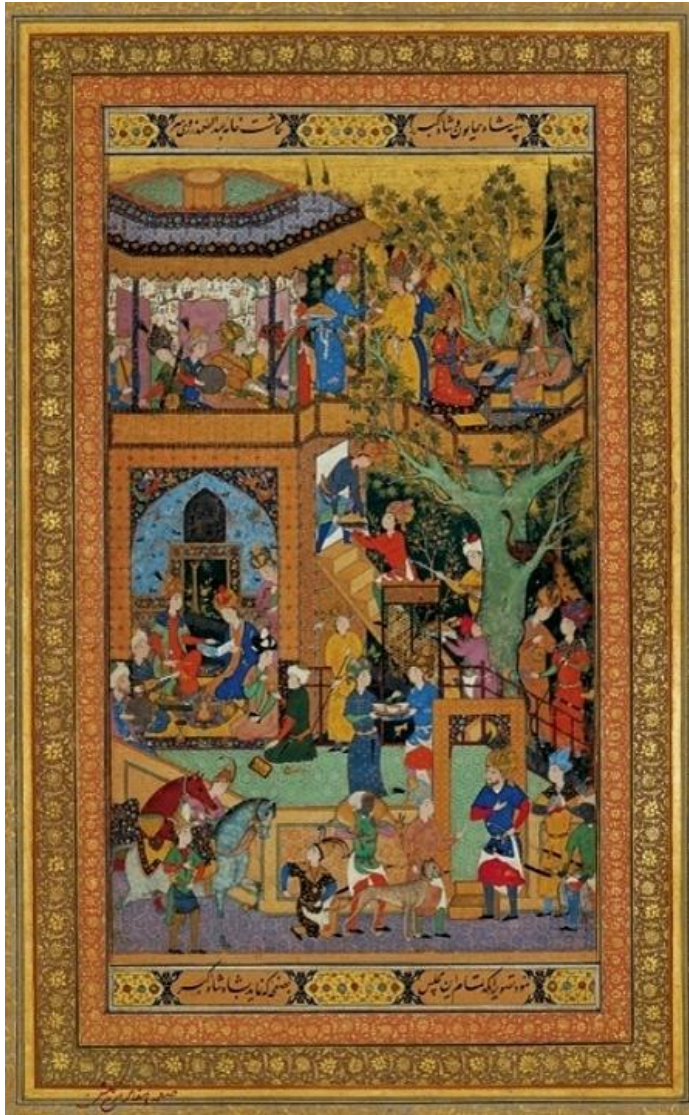
Si bien no son éstas composiciones vinculadas a los juegos de mesa las expongo porque caracterizan un rico sistema de representaciones que se vinculan a una forma de leer las obras y donde casi siempre está presente el texto escrito como poesía o narración. →



Backgammon, folio ilustrado de una antología de tratados persas, Afganistán, Herat, período timúrido, 1427. Tinta, colores, plata y oro sobre papel. Villa I Tatti, Centro Universitario de Harvard para Estudios del Renacimiento Italiano, Florencia. Foto: Villa I Tatti, Centro de Estudios del Renacimiento Italiano de la Universidad de Harvard; © Presidente y becarios del Harvard College. A manera de bandas superpuestas de abajo hacia arriba y apelando a la superposición se define la profundidad de la escena



INDIA - El infante Akbar le presenta una pintura a su padre Humayun .
<https://en.wikipedia.org/wiki/Humayun> Si bien en esta obra no encontramos personas practicando algún juego de mesa, la aprovecho por el interés que me provoca la manera de representar espacios y acciones. La compleja interrelación entre arquitectura y naturaleza, los múltiples episodios que transcurren de manera simultánea, la fusión entre interior y exterior establecen un juego espacial sin un centro de atención en particular en una gráfica de líneas paralelas. A la der. Detalle



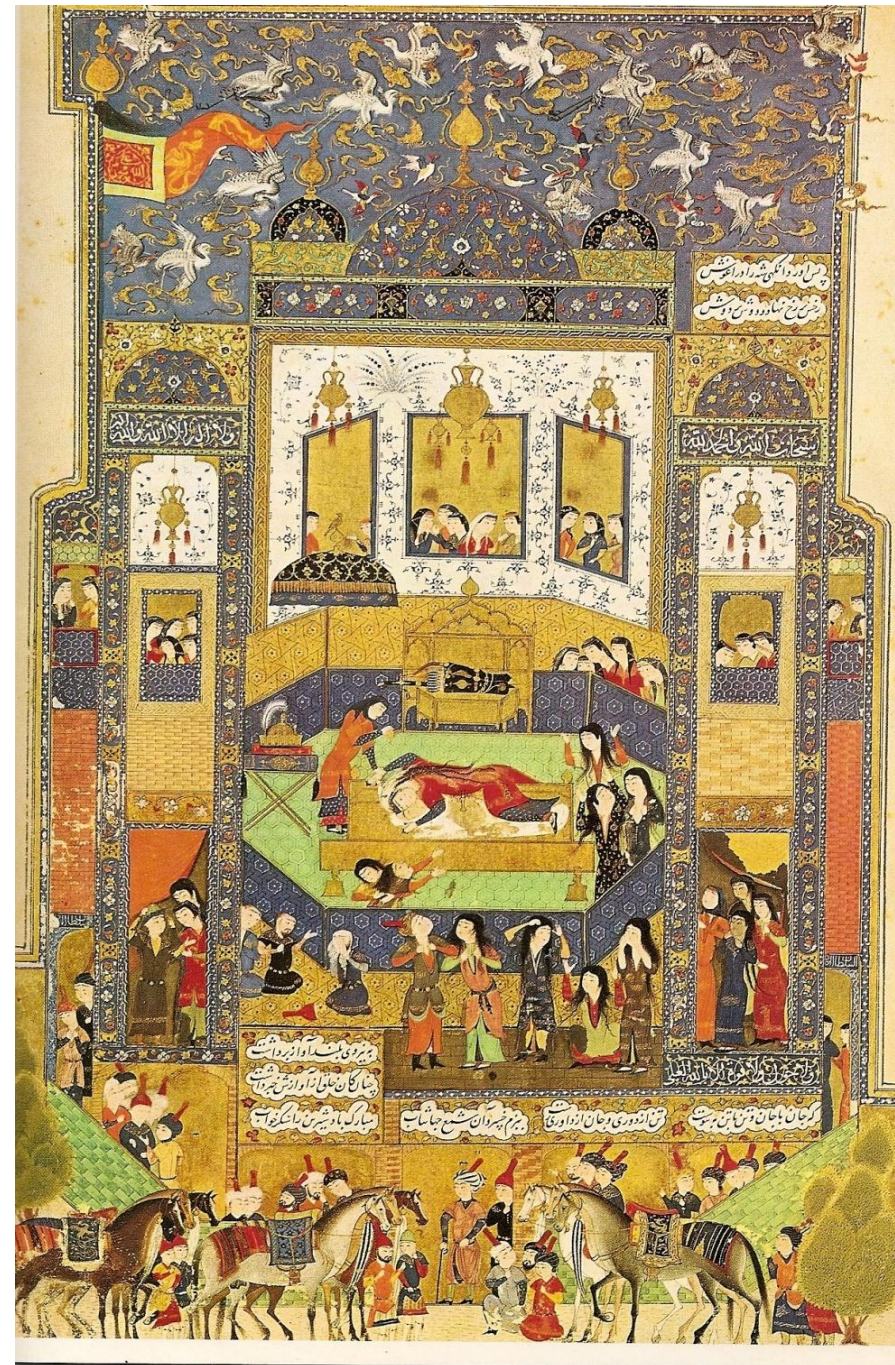
ESPACIO INTERIOR Y EXTERIOR

Manuscrito de Nizami - La muerte de Chirin-Irán-1054

En esta pintura persa el castillo aparece como un corte con alguna perspectiva. La princesa yace en su lecho moribunda, y su corte llora, algunos observan desde ventanas altas, otros desde las galerías y afuera aguarda la caballería. Algunos versos se intercalan en la pintura. La sala central parece tener forma octogonal pero la trama sobre los muros oblicuos no acompaña la deformación. El cielo está poblado de aves y arabescos. Los espacios están saturados de imágenes como una suerte de horror vacuo. Sólo los animales tiene cierto modelado y no hay sombras arrojadas.



“Terminada una reunión un marido regresa a casa “cargado” de vino. Está golpeando la puerta con la antorcha mientras su joven esposa con una lámpara en la mano tiembla de miedo.” (Bowra, C:M:-La Grecia Clásica-pág.98)
En el vaso griego la puerta cerrada define el límite entre exterior e interior .





Joven persa jugando al ajedrez con dos de sus cortejantes.
 entre 1556 y 1565, Ilustración del "Haft Awrang" por Nur ad-Din Abd ar-Rahman Jami en la historia *Un padre aconseja a su hijo sobre el amor*, 21,5 x 16,7 cm
 Freer and Sackler Galleries, The Smithsonian Institution Washington, DC
https://an.wikipedia.org/wiki/Imachen:Youth_at_chess_with_suitors_-_Haft_Awrang.jpg

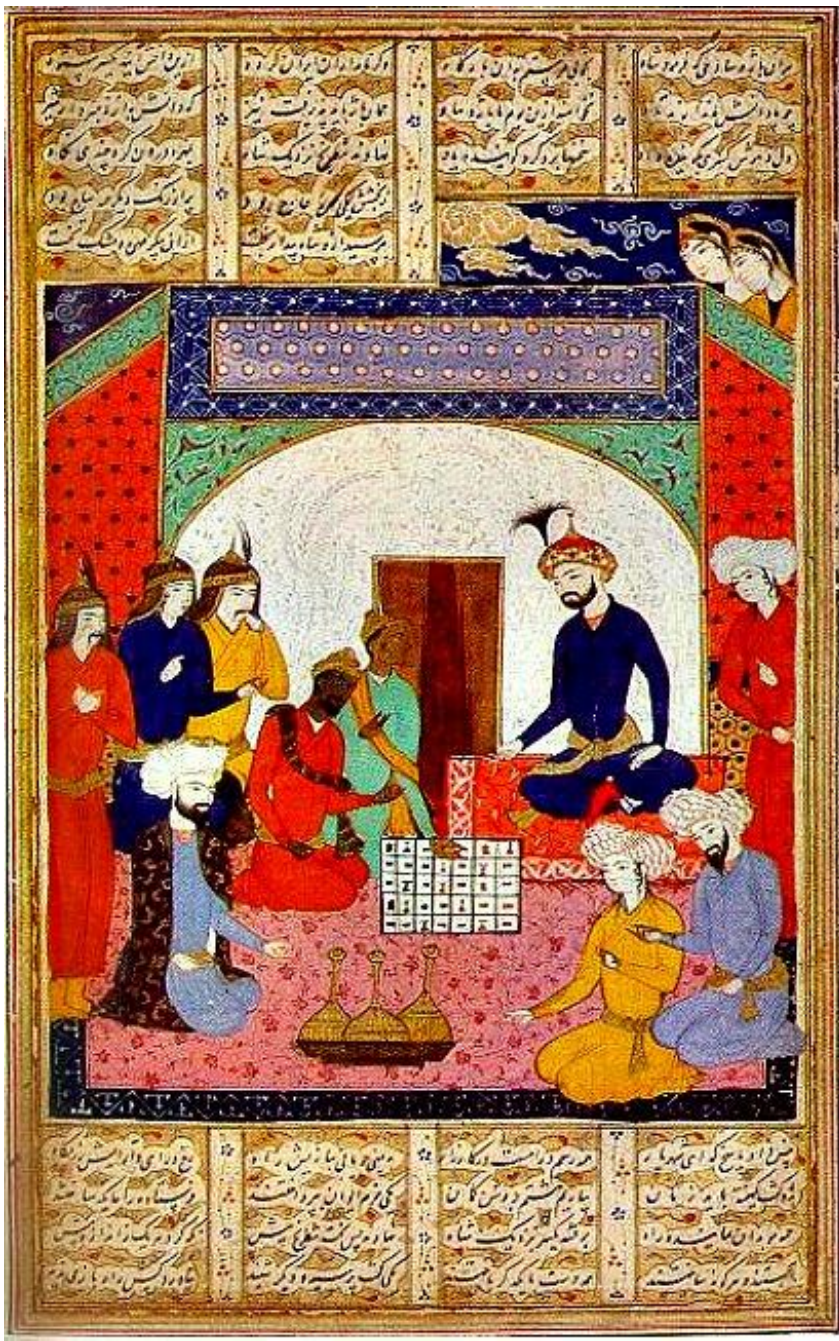
En esta miniatura persa la profundidad se consigue por superposición aunque tanto el piso como el tablero se rebaten visualmente.
 No hay reducción proporcional de tamaño en los personajes por la distancia.
 En la segunda miniatura la posición dentro del plano de la representación determina la posición relativa de las personas, más abajo, más adelante y a la inversa. No hay modelado ni sombras arrojadas. Por el tamaño se revela la importancia del personaje.

Persia, s.XIII El jeque Shams udDin Tabrizi juega ajedrez con un joven cristiano con gran escándalo de sus discípulos.
 Shams Tabrizi (1185-1248) en una copia de unos 1503 poemas de su discípulo Rumi, el *Diwan-e Shams-e Tabrizi* https://fr.wikipedia.org/wiki/Shams_ed_Dîn_Tabrîzî





Indios llevan Chaturanka al palacio persa. Dinastía Sasánida (224-651 dC)
<https://thereaderwiki.com/zh/%E8%90%A8%E7%8F%8A%E6%B3%A2%E6%96%AF>
 El intercambio cultural queda representado por la presencia de los embajadores ndios ante la autoridad persa. No existe voluntad de representar el ámbito de la acción. La ubicación simétrica de todos los personajes a partir de un eje central y posando frontalmente a la vez que mostrando el tablero de juego se interpreta como un registro documental del momento.



Embajadores de indias presente chaturanga a. Cosroes I (persa) de "un tratado sobre el ajedrez", del siglo 14. https://nl.qwertyu.wiki/wiki/History_of_games
 Dos épocas, mismo tema.
 Los distintos rebatimientos y la ubicación de dos mujeres que parecen mirar desde el exterior hacen difícil reconocer la configuración del ambiente. La poesía o narración integra la composición.. El tablero se visualiza según una mirada superior, los botellones desde una mirada lateral, diríamos que las cosas se muestran según su perfil más característico



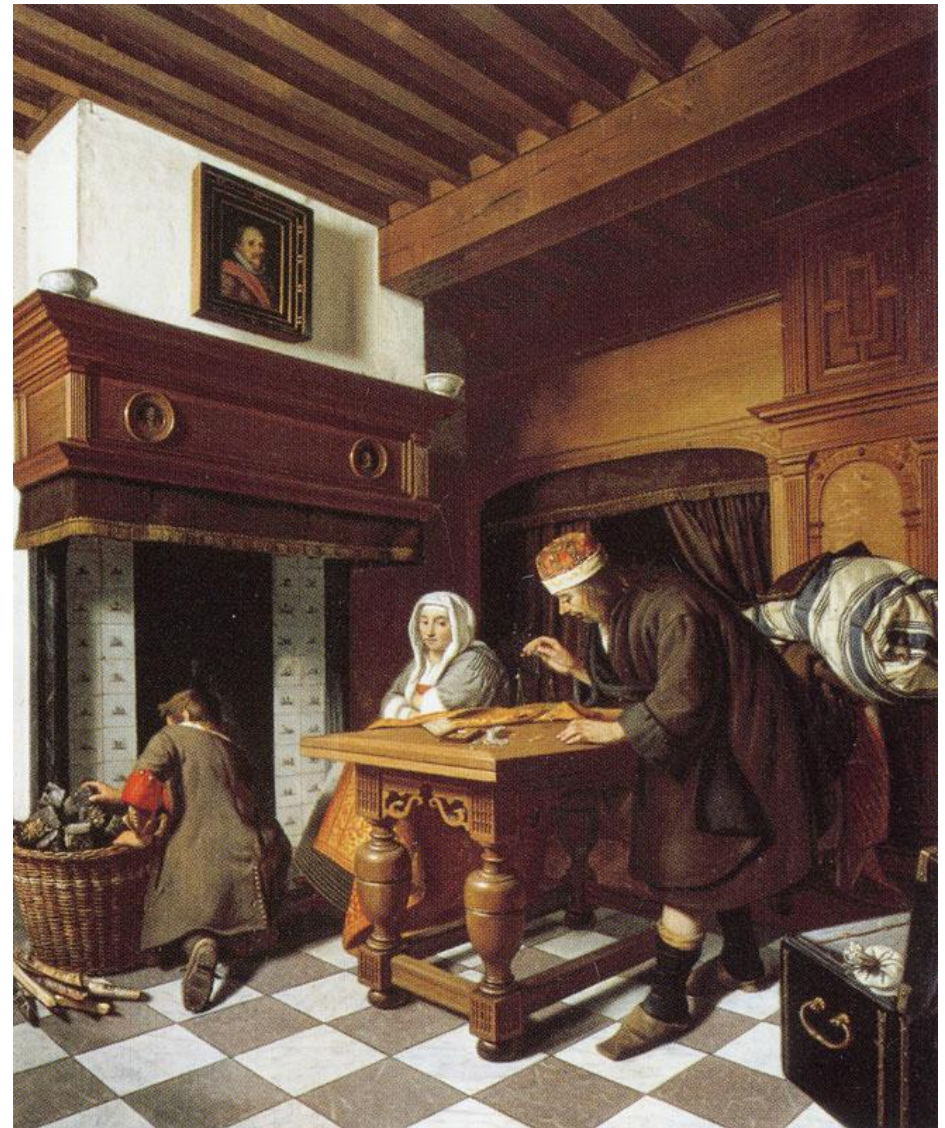
INDIA - Krishna y Radha jugando a una versión del ancestral Chaturanga.

https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_ajedrez

El piso se rebate completamente en tanto el tablero lo hace parcialmente. Una baranda opaca delimita el espacio-



Cornelis de Man - (1621 – 1706) - Los jugadores de ajedrez 1670
85 x 97 cm Museo de Bellas Artes – Budapest
https://en.m.wikipedia.org/wiki/Cornelis_de_Man



Cornelis De Man. El pesador de oro 1670-75-Colección Privada - 82 cm x 68 cm
<https://www.pubhist.com/works/04/large/4930.jpg>

A partir del Renacimiento la perspectiva cónica a método se impone en Europa, muchas veces construida con el auxilio de matemáticos o de la cámara oscura, en estos casos la proximidad de la escena hace suponer el uso de esta prótesis visual. En la primera obra de este artista el sistema se basa en un solo punto de fuga, en tanto en la segunda el plano del cuadro es oblicuo a la escena lo que origina dos puntos de fuga, sistema muy pocas veces empleado en el campo de la pintura artística.



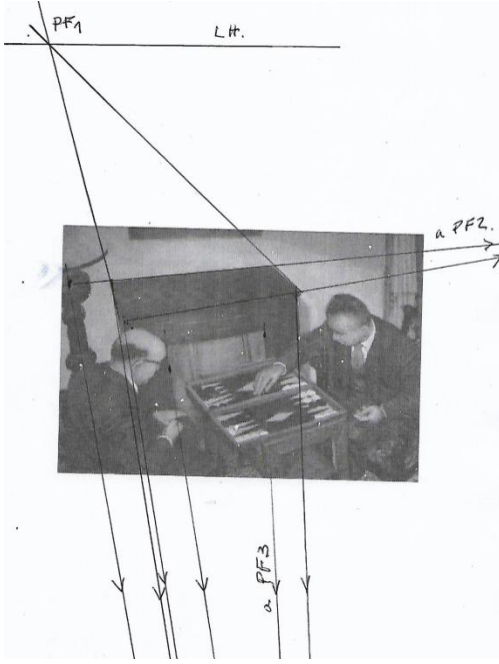
Georges de La Tour, 1650 - Jugadores de dados- 26 x 18,2 cm óleo s/tela - Preston Hall Museum, Stockton-on-Tees, Cleveland, Regno Unito The Bridgeman Art Library/Archivi Alinari https://www.gaiaedizioni.it/Immagini/GA5/materiale_kit/ARTE/Giocatori%20di%20dadi.pdf

Característica de la obra de La Tour es la instalación de un foco luminoso central, interno, en este caso tapado por el brazo de un jugador. Esta limitada iluminación provoca un fondo oscuro sin reconocimiento de los límites espaciales.

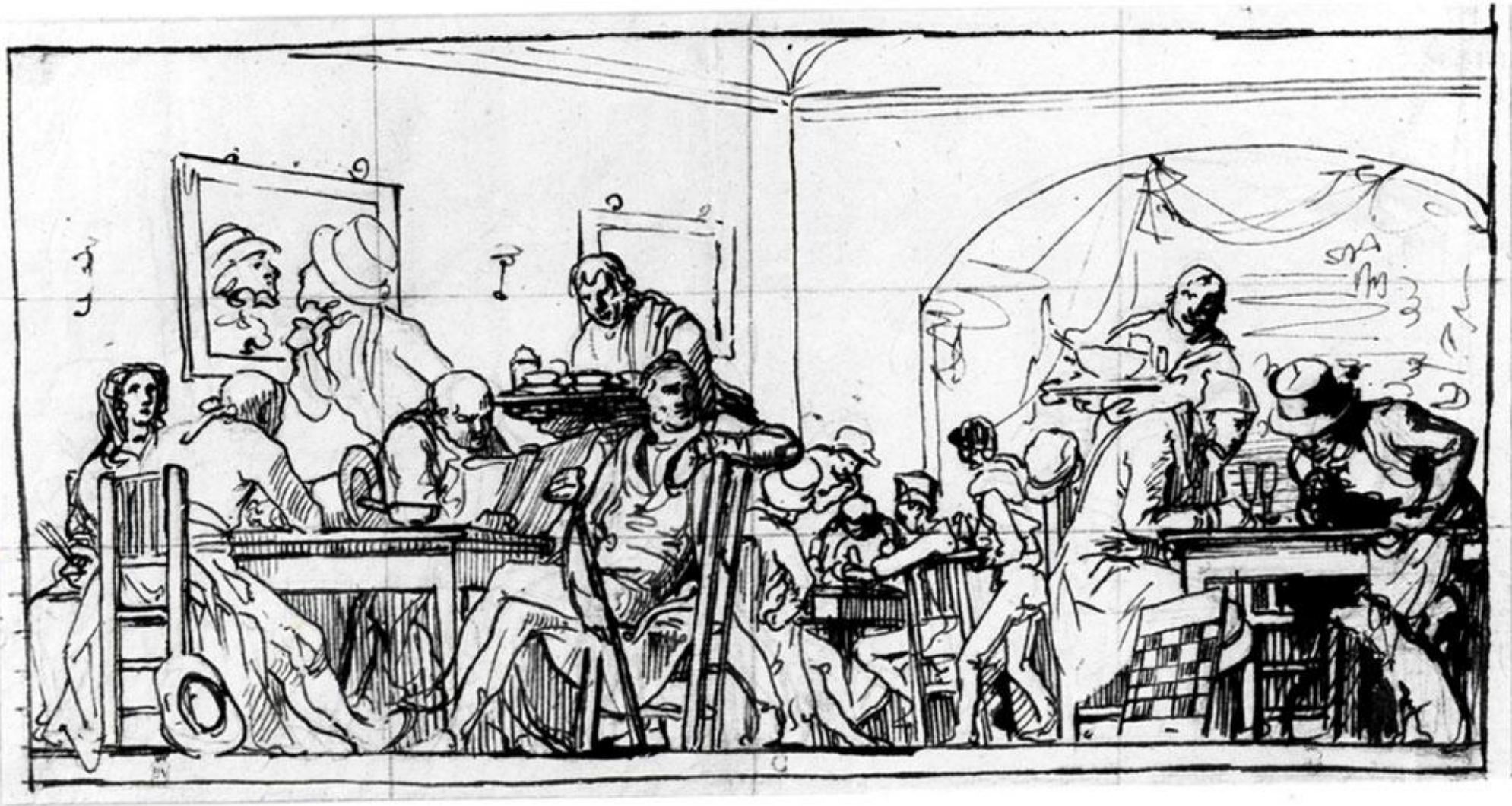


The Chess Game - Meissonnier, Jean-Louis-Ernest – 1853 óleo. , 24 x 32 cm – Colección Privada - <https://www.wga.hu/frames-e.html?/html/m/meissoni/index.html>

El observador y el foco luminoso coinciden, la precisión de los detalles nos hace pensar en la colaboración de algún tipo de prótesis visual.



miguel ángel barseghian-2010 - Los jugadores de "tabli" – 85 x 110 cm
El enfoque en picado provoca tres puntos de fuga.



Jugadores de ajedrez en el café de Levante; boceto del cuadro pintado hacia 1839 por Alenza para decorar el frontis de la puerta del Café de Levante

https://es.wikipedia.org/wiki/Caf%C3%A9_de_Levante

Lo poco común de este dibujo en perspectiva cónica es la ubicación de la mirada del observador por debajo de las tapas de las mesas.



Daumier, Honoréintre 1867 - 24.8 cm x 32 cm - óleo sobre madera
 Petit Palais - Museo de Bellas Artes de la Ciudad de París
<http://parismuseescollections.paris.fr/es/node/226703#infos-principales>

En la obra de Daumier encontramos un enfoque, quizás, con alguna influencia de la fotografía, la que propondrá nuevos puntos de vista, sin priorizar en este caso la fisonomía de uno de los jugadores pero destacando la disminución de tamaño del otro por efecto de la perspectiva.

"Alberto V, duque de Baviera, enfrentado a su esposa Ana de Austria". 1552. De Hans Muelich (1516-1573) Portada de:EL Libro de las Joyas de Ana de Habsburgo
<https://www.arteconografia.com/2012/03/el-libro-de-las-joyas-de-ana-de.html>

Los carteles colgantes, en latín, tiene que ver con la celebración del matrimonio. El artista representa una compleja relación política. La partida entre dos iguales tiene como público testigo a diplomáticos gravitantes en política y religión. En un apretado enmarque la dirección de las miradas refuerza el centro de atención de las fugas, sólo la oblicuidad rompe esta tendencia central.



En la primera versión, de *Les Joueurs de cartes*, tres jugadores se posicionan a la manera escenográfica dejando libre el costado que obstaculizaría la visión del juego. La reducción del tamaño de los espectadores hace pensar que no se encuentran demasiado próximos a la mesa. Las pinceladas construyen la forma, colores fríos y cálidos se alternan sin contribuir a la profundidad de la escena. En ambas pinturas se utiliza la perspectiva con un punto de fuga único y central. La prolongación de las líneas que definen los bordes laterales de la mesa señala la ubicación del punto de fuga, o sea el ojo ciclópeo de quien observa la composición o la ubicación de la lente fotográfica que captó la "instantánea". En la segunda obra, quinta versión, las fugas coinciden aproximadamente en el cuello de la botella. La línea de horizonte sitúa al hipotético observador, eventualmente sentado o agachado, y a un par de metros de distancia. La estructura del cuerpo del hombre a la derecha, es paralela a la mesa y acompaña la fuga. En la otra figura, tanto la estructura del torso, donde no se observa su hombro izquierdo, como la línea que une sus muñecas, y la visión del lado interior de los naipes, revelan una posición oblicua a la mesa que no es acompañada por el respaldo de la silla. No obstante, podemos apreciar una fuerte simetría compositiva donde ambas figuras encierran un espacio interior a ellas, tipo canal, y que culmina en la botella resaltada con un brillo intenso. El énfasis plástico está puesto en el color y en las pinceladas que estructuran las formas, con algún refuerzo lineal de contornos. Las formas se modelan según la acción de una luz que proviene desde la izquierda y un fuerte contraste de valor luminoso diferencia las figuras del fondo. La actitud de los personajes, la estructura gráfica que soporta la ubicación de los objetos en el espacio, y el tratamiento cromático impregnan una atmósfera particular como resultado de una búsqueda plástica que se orienta sobre los medios utilizados en la producción pictórica.



Cézanne - *Les Joueurs de cartes*, - Ambas obras integran una serie de cinco..
Primera versión: 1890-92, óleo sobre lienzo, 134,6 x 180,3 cm Fundación Barnes,
Merion, Pennsylvania



Quinta versión – 1890/95 – 57 x 47,5 cm
Museo de Orsay París Francia
https://es.wikipedia.org/wiki/Los_jugadores_de_cartas



La vocación de San Mateo de Caravaggio, óleo s/ lienzo, 1599 - 3,38 m x 3,48 m Iglesia de San Luis de los Franceses , Roma Italia [https://es.wikipedia.org/wiki/La_vocaci%C3%B3n_de_San_Mateo_\(Caravaggio\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_vocaci%C3%B3n_de_San_Mateo_(Caravaggio))



Franz von Defregger 50 x 63 – 1885 <https://reproarte.com/en/choice-of-topics/style/genre-art/27180-chess-match-detail> Perspectica cónica. La fuente luminosa coincide con el punto de fuga, los jugadores, en contraluz, ensimismados en el juego.



Jugadores de Tric Trac , Le Nain Mathieu (1607/1677)- , óleo sobre tela – 0,96 x 1.23m - Museo del Louvre, Francia . <http://www.salvatoreffiorillo.it/gambling.html> Estructurado el espacio a través de un triedro monocromo, una luz de izquierda a derecha establece contrastes netos en el modelado. La sombra arrojada dibuja la silueta vertical de un personaje, la cual permite por consiguiente establecer, junto a la línea que delimita los muros de cierre, su verticalidad y la distancia aproximada a la cual se encuentra.

Importancia de la luz, de las sombras propias y de las arrojadas

Se puede decir que con la perspectiva renacentista nació también la luz y la sombra modelando los cuerpos según una direccional marcada. La sombra arrojada por los cuerpos establece distancias entre éstos y contribuye a definir los planos límites del espacio. En la obra de Caravaggio tomo de wikipedia este comentario: “En esta pintura, el brillo y la ventana con lienzo parece que sitúa la tabla puertas adentro. Cristo trae la luz verdadera a este espacio oscuro de los recaudadores de impuestos. Para acentuar la tensión dramática de la imagen y focalizar sobre el grupo de los protagonistas la atención del que mira, recurre al expediente de sumergir la escena en una penumbra cortada por rayos de luz blanca, que hace emerger los gestos, las manos, o parte de la ropa, y deja casi invisible el resto”



_Los jugadores de cartas - Charles Hunt - 1803-1877 –
59 x 49 cms - óleo sobre tela
<http://www.salvatorefiorillo.it/gambling.html>

Escena de juego en una posada (David Teniers)
<http://www.salvatorefiorillo.it/gambling.html>

En ambas pinturas el espacio se ordena conforme a la impresión visual desde un punto. Una fuente de luz enfoca la acción principal la cual se desarrolla en un espacio próximo abriéndose por un lateral hacia un espacio más profundo y con valores de iluminación más bajos.



Henri matisse – 1911 - la familia del pintor - 143 x194cm – óleo s/lienzo – museo Hermitage, San Petersburgo
<https://es.slideshare.net/efeferna/6-museo-hermitage-san-petersburgo-pinturas-siglo-xx>

Matisse funde la relación figura fondo a través del color y rebate el piso y texturas eliminando los efectos de perspectiva, excepto en el tablero, mesa y banquetas. Sólo la superposición y el conocimiento de los objetos nos permite inferir que los floreros descansan sobre la cara superior del hogar .



Dos tableros de ajedrez más grandes: un tablero de 9 por 8 en el piso y un tablero de 8 por 10 en la mano de uno de los peleadores. 'Partie d'échecs dégénérant en assassinat' en el libro Renaut de Montauban. Manuscrito realizado en Brujas, entre 1462-1470. Bibliotheque Nationale de France, París. Manuscrito, Arsenal ms. 5073 rés. folio 15. <https://thomasguild.blogspot.com/2014/06/courier-chess.html>
 Perspectiva cónica intuitiva, el observador se sitúa por arriba de los personajes, y las fugas tienden a un área central.
 La violencia de la acción queda detenida en una única imagen. Difícil saber los antecedentes que llevan a esta acción y las consecuencias de la misma.



Pintura del Siglo XIV que muestra al monje Deodato con una cáliz de oro. Los jugadores son su captor árabe y un cortesano africano. Arriba a la izquierda aparece San Nicolás. A la derecha el califa africano le dice que es inútil rezar, San Nicolás le toca y le pone a salvo. , www.ajedrezdeataque.com

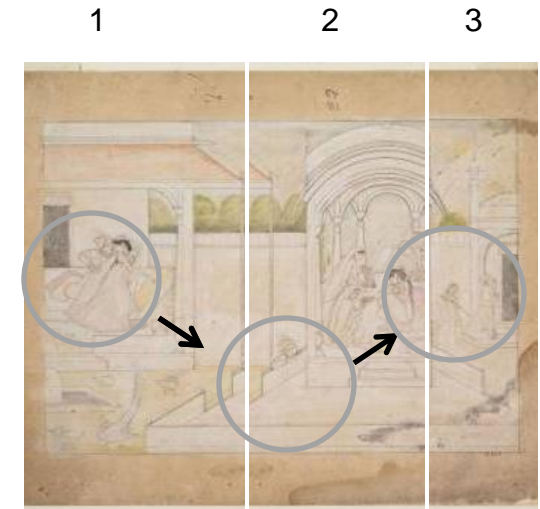
Toda una historia sintetizada en torno a un tablero de ajedrez, en una acción congelada.

INDIA - La dicha marital de Nala y Damayanti: Folio de una serie Nala-Damayanti, ca. 1800-1810 Atribuido a Ranjha. Artista: primera generación pos Manaku y Nainsukh - India (Kangra, Himachal Pradesh) -

tinta y acuarela opaca sobre papel; dimensiones:página 29.2 x 39.5 cm - Imagen:22.2 x 33.3 cm; Credit Line:Rogers Fund, 1918

En esta pintura basada en el poema de Shrisharsh, el Naishadhacharita, se describe la felicidad conyugal de Nala y Damayanti. Es uno de un grupo más grande de imágenes que permanecen sin terminar pero aún no se encuentran entre las obras más exitosas de la primera generación después de Manaku y Nainsukh.

Nala aparece tres veces. A la izquierda, trata de llevar su novia a su cama; en la escena del medio, se divierte, observando cómo Damayanti es atendida por siete chicas; en el extremo derecho, ingresa al interior de un palacio. Obviamente no se trata de una pintura referida a los juegos de mesa pero me parece interesante rescatarla ya que además de combinar dos sistemas, uno basado en la perspectiva cónica y otro, a la izquierda, basado en la perspectiva paralela incorpora dentro de la escena a los protagonistas en tres oportunidades

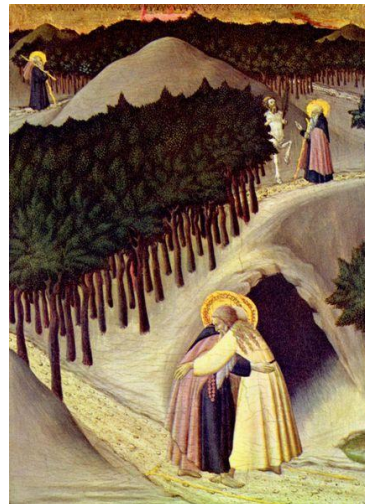




M. Duchamp. "Desnudo bajando una escalera"-1912-(89x146) (Philadelphia Museum of Art (Philadelphia, United States) Rechazado por los cubistas la imagen se aproxima a una mirada estroboscópica. Duchamp reconoció la influencia de las fotografías de Étienne-Jules Marey.



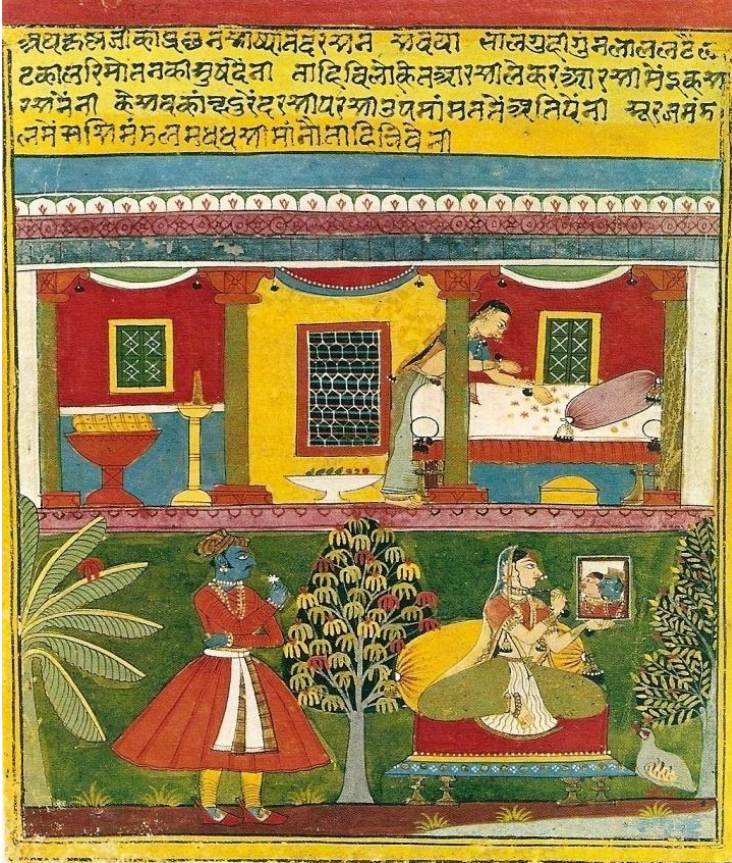
'Tríptico Portinari' de Hugo van der Goes (304x253). Miguel Rojas Mix inscribe esta obra en lo que él llama "perspectiva diacrónica". "En la representación de imágenes narrativas la diferencia de escala de las figuras puede indicar tiempo: el presente se representa más grande que el pasado. Agrego, el tamaño responde también a una jerarquía y al interés de los donantes.



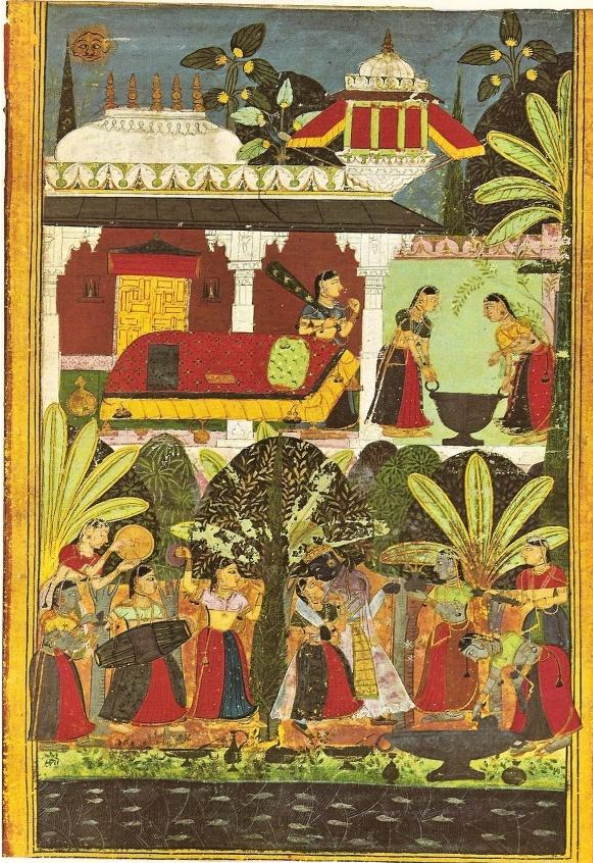
Stef. di Giovanni Sassetta -1452 El encuentro de S. Antonio Abad y S. Pablo en la Tebaida. 47,5 x 34,5cm En la obra de Sassetta con un mismo "telón de fondo" se muestran episodios de una historia, secuenciados desde el fondo hacia adelante.



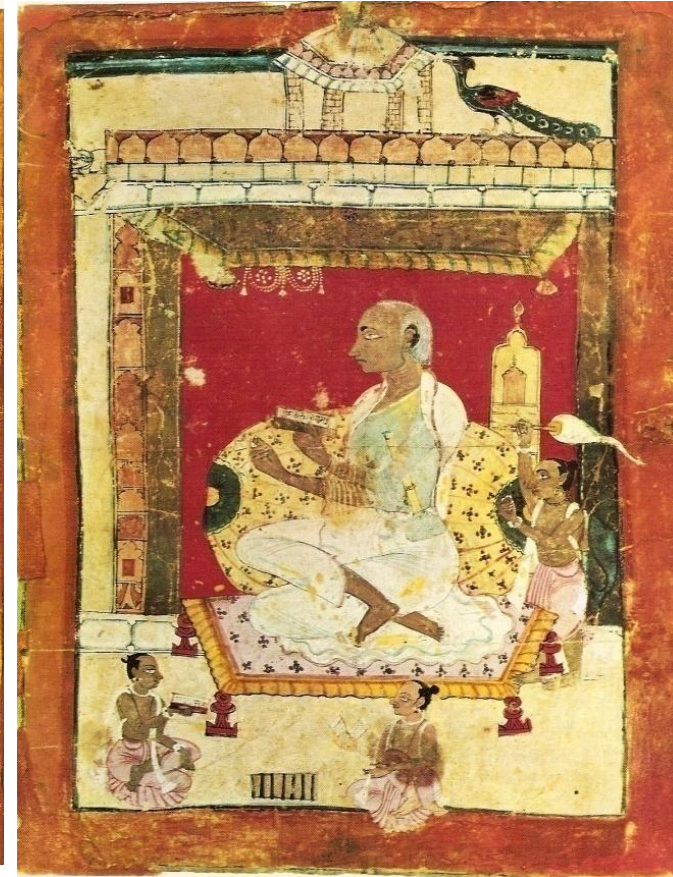
Marcel Duchamp -1911- Óleo sobre lienzo 102 cm x 102 cm Museo de Arte Filadelfia En la obra cubista el desplazamiento se corresponde con la mirada del observador.



Escuela de Mewar- Mujer que sostiene un espejo en el cual se refleja su amante. Final S.XVII



Escuela de Mewar-Krishna y radha- Final S.XVI, 38 x 22cm



Escuela de Bundii-Santón hindú – final S.XVI, 24 x 16cm

Incorporo estas tres imágenes tomadas del libro de Lévèque y Ménant, Pintura Islámica e India, por su particularidad representativa.

En la primer obra se supone que quien acomoda el lecho se encuentra en el mismo nivel que las figuras de adelante y que está bajo una galería abierta. Pero en la segunda, el lecho está fuera de la galería? Posee una perspectiva paralela que no se repite en el resto de la composición. Las sirvientas que portan el caldero se ubican sobre un fondo monocromo (verde) que también avanza bajo sus pies, como si flotaran. Estas pinturas están trabajadas con un fuerte cromatismo, con colores saturados y sin claroscuro y sin sombras arrojadas.

En la tercer obra el asiento del santón está en perspectiva invertida pero el techo parece fugar como en una perspectiva clásica. Los sirvientes son de menor tamaño por una escala jerárquica, aunque entre ellos también se podría establecer un crecimiento inverso.



La fotografía habilita a nuevos y curiosos enfoques, en ambas imágenes, la mano en primer plano, iguala el tamaño del rostro del niño.



Vista en "picado"



LA FOTOGRAFÍA

La fotografía estroboscópica permite pausar el movimiento



Ab. Ivan "el terrible", escena de un film de Serguei Eisenstein- 1944 Recursos escénicos , un haz de luz corta la sombra gigantesca de Iván aislando sólo la cabeza en un perfil muy reconocible

- **BIBLIOGRAFÍA**

- ALBRECHT, Hans Joachim . Escultura en el Siglo XX ; Conciencia del espacio y configuración artística . Barcelona. Blume, 1981 .
- ARGAN Giulio. El concepto del Espacio Arquitectónico . Buenos Aires. Nueva Visión SAIC, 1982
- ARNHEIM, Rudolf . Arte y percepción visual; Psicología de la visión creadora. 9ª. Ed. Buenos Aires. Eudeba, 1985.
- ----- El Poder del Centro; Estudio sobre la composición en las artes visuales. Madrid. Alianza Editorial, 1984.
- ----- Nuevos Ensayos sobre la Psicología del Arte . Madrid. Alianza, 1989.
- AUMONT, Jacques . La Imagen . Barcelona. Paidós, 1992.
- BOURNOURE, Vincent- Historia General de la Pintura-Pintura Americana, Nº 27, Ed. Aguilar SA, Madrid 1969
- CABEZAS JIMÉNEZ, Ma. Del Mar. Imaginario Urbano, expresión gráfico-plástica en el espacio público. Tesis doctoral. Ed. Univ. de Granada, 2007.
- CALABRESE, Omar . Cómo se lee una obra de arte . Madrid. Cátedra SA, 1993.
- CHARTIER, Roger - El mundo como representación. Historia Cultural: entre práctica y representación. Barcelona. Gedisa , 1999 .
- CANBY, R. Sheila. The Shahnama of Shah Tahmasp. The Persian Book of Kings.
- Publicado por The Metropolitan Museum of Art , Nueva York. 2014. ISBN 978 1- 58839-530-6
- CARPICECI, Alberto Carlos. Arte e Historia Egipto. 5000 años de civilización. Impreso en Italia por Centro Stampa Editoriale Bonechi,
- COLE, Alison, La Perspectiva. Buenos Aires. EMECÉ Editores, 1993.
- COURTOIS, Michel-Historia General de la Pintura- Pintura china, Nº24, Ed. Aguilar SA, Madrid, 1969.
- CRESPI, Irene y FERRARIO, Jorge - Léxico Técnico de las Artes Plásticas. 6ta. ed – Buenos Aires. Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1995 .
- DAMISCH, Hubert . El origen de la perspectiva. Madrid. Alianza Forma, 1997.
- DEBRAY, Regis .Vida y Muerte de la Imagen; Historia de la mirada en Occidente. Barcelona –Bs. Aires. Paidós Ibérica SA y Paidós SAIC F, 1994.
- -----El Arte Egipcio; Problemas de su valoración. Madrid . Ed. Revista de Occidente, 1927.
- FATÁS, G y BORRÁS, G.M. Diccionario de términos de arte y arqueología. Madrid. Alianza Editorial, 1980.
- FRANCASTEL, Pierre . Pintura y Sociedad. Nacimiento y destrucción de un espacio plástico. Del Renacimiento al Cubismo.s.l. EMECÉ Editores, s.f
- FRANCASTEL, Pierre . Pintura y Sociedad. Nacimiento y destrucción de un espacio plástico. Del Renacimiento al Cubismo.s.l. EMECÉ Editores, s.f
- GUY, John y BRITSCHGI, Jorrit. Wonder of the Age. Master Painters of India, 1100-1900. Pub. By The Metropolitan Museum of Art, Nueva York. Second printing 2011

- GIEDION, .El Presente Eterno. s./l. Alianza Editorial, 1981.
- GOMBRICH, Ernst . Arte e ilusión. 5ta. Ed. Barcelona . GG Arte, 1977.
- GUERRY, Liliane . Cezanne y la Expresión del Espacio. Córdoba. Assandri, 1959 HAUSER, Arnold . Historia social de la literatura y del arte. Barcelona . Labor, 1979.
- HUYGHE, René. General Editor . Larousse Encyclopedic of Prehistoric and Ancient Art. London . Paul Hamlyn Ltd., 1962.
- KERMODE, Frank .*El control institucional de la información*. En SULLÁ, Enric (compilador) y otros. El canon literario. Madrid. Arco/Libros S.L, 1998.
- LÉSOUALC´H, Théo-Historia General de la Pintura- Pintura japonesa, Nº25, Ed. Aguilar SA, Madrid, 1969.
- LÉVÈQUE, Jean Jaquesy MÉNANT, Nicole-Historia General de la Pintura-Pintura islámica e india, Nº26, Ed.Aguilar SA, Madrid, 1969.
- MURRAY, Peter- MURRAY, Linda, Diccionario de Arte y Artistas, Instituto Parramón Ediciones, 1978.
- NIETO ALCAIDE, Víctor. La luz, símbolo y sistema visual. Madrid, 1978, Edicione sCátedra
- PANOFKY, Erwin . La Perspectiva como forma simbólica. 7ma ed. s/l. Tusquets,1995.
- PAZ, Octavio – Apariencia desnuda. La obra de Manuel Duchamp. Madrid.. Alianza Forma/ Era, 1994.
- PIERANTONI, Ruggero – El ojo y la idea. Fisiología e historia de la visión. Barcelona – Buenos Aires. Paidós Ibérica SA, 1984.
- QUAINTEENNE, Esteban. Tratado Metódico de Perspectiva.3ra ed. Editorial Construcciones Sudamericanas, Bs As. 1944
- ROJAS MIX, Miguel. El Imaginario. Civilización y cultura del Siglo XXI. Bs. As., Ed. Prometeo Libros, 2006.
- SCHNEIDER, Marius . El origen Musical de los animales; Símbolos en la mitología y la escultura Antiguas. s/l. Ciruela, s/f.
- SORLIN, Pierre. El “siglo” de la imagen analógica – Los hijos de Nadar. Buenos Aires, 2004, La Marca Editora.
- STOICHITA, Víctor I. Breve historia de la sombra, Madrid. Ed. Siruela, 1999
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw. Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Madrid. Editorial Tecnos, SA. 1987
- VIRILIO, Paul. La Máquina de Visión, 2da Edición, Madrid, Ediciones Cátedra, 1998.
- WORRINGER, Guillermo -Abstracción y Naturaleza-Fondo de Cultura Económica- México-Bs.As., 1910
- ZEVI, Bruno . Saber Ver la Arquitectura; Ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura. Barcelona. Poseidón, 1976.
- ZULUETA PÉREZ, Patricia; SUÁREZ SÁNCHEZ, Raquel; GEIJO BARRIENTOS, J. Manuel, El uso de la sombra en los planos y dibujos de los científicos de la Ilustración.- Universidad de Valladolid, España. Escuela Técnica Superior de Ingenieros ...Ponencia Congreso 2004
- ZUNZUNEGUI, Santos, Pensar la Imagen, 3ra Edición. Madrid. Ediciones Cátedra SA, 1995.