



TRIBELON

RIVISTA DI DISEGNO
UNIVERSITÀ DEGLI
STUDI DI FIRENZE

VOL. 1 | N. 1 | 2024

DISEGNO FRA TRADIZIONE E INNOVAZIONE
DRAWING BETWEEN TRADITION AND INNOVATION

Citation: C. Montes Serrano, *El dibujo como arte de la memoria: breves notas sobre los fundamentos de la Representación*, in *TRIBELON*, I, 2024, 1, pp. 50-59.

ISSN (stampa): 3035-143X

ISSN (online): 3035-1421

doi: <https://doi.org/10.36253/tribelon-2856>

Received: April, 2024

Accepted: June, 2024

Published: July, 2024

Copyright: 2024 Montes Serrano C., this is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.riviste.fupress.net/index.php/tribelon>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Journal Website: riviste.fupress.net/tribelon

EL DIBUJO COMO ARTE DE LA MEMORIA: BREVES NOTAS SOBRE LOS FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN

Drawing as an Art of Memory: Brief Notes on the Foundations of Graphic Representation

CARLOS MONTES SERRANO

Universidad de Valladolid
carlosmontesserrano@gmail.com

*The present essay concisely addresses the psychological roots or foundations of graphic representation. To do this, it presents some ideas from Karl Popper, Karl Bühler, Johan Huizinga, Samuel Coleridge, Ernst Kris, Julián Marías, C. S. Lewis, and especially, Ernst Gombrich, gathering valuable insights from all of them for the analysis of any drawing. First, some ideas are mentioned that were raised in a debate between Karl Popper and Konrad Lorenz regarding the emergence of language and the human capacity for deception and simulation. The psychologist and linguist Karl Bühler, in his *Theory of Language*, refers to graphic representation as a non-linguistic representation system, spanning from the most illusory images to those with minimal iconicity. The cultural historian Johan Huizinga explains in his book *Homo Ludens* how the art of the graphic representation not only exhibits a series of playful characteristics but that it is precisely the innate playful tendency in humans that has given rise to all artistic manifestations. In this sense, the poet Samuel Coleridge describes how, in artistic enjoyment, there is always a willing suspension of disbelief. Ernst Kris, an art historian and psychiatrist, highlights in his book, *The Legend of the Artist*, the power of imagination in the creativity of artistic forms, thanks to the plasticity of the human mind that allows us to take one thing for another. These insights of Ernst Kris are enriched by the ideas of the philosopher Julián Marías, who addresses the issue from the beautifying nature of illusory deception. The medievalist and literary critic C.S. Lewis opens new perspectives on what we understand as the resemblance or likeness between reality and a drawing. Meanwhile, the cultural historian E.H. Gombrich summarizes and completes this entire set of ideas, emphasizing the viewer's effort in seeking meaning in any type of representation, which allows him to highlight the important role that memory and our recollections play in the interpretation of any drawing.*

Keywords: Representation, Perception, Likeness, Recognition, Images.

Mentiras, juegos y sueños

En un debate entre Karl Popper y Konrad Lorenz, celebrado en Viena en 1982, Popper llegó a definir al hombre como la única criatura capaz de decir mentiras. La definición no es fortuita ni carente de interés, ya que con ella Popper pretendía ofrecer una explicación sobre la emergencia del lenguaje y la capacidad del hombre para describir y elaborar universos ficticios¹.

Explicaba Popper, que antes de la existencia del lenguaje, nuestros más remotos antepasados se comunicarían a través de sonidos, gritos y gestos de índole instintiva, con los que manifestaban a sus iguales situaciones anímicas cruciales para la supervivencia. Se trataría de reacciones expresivas, similares a las del resto de los primates, con las que advertirían a sus congéneres de un peligro, de la proximidad de la caza, etc.; o refleja-

rían al exterior estados emocionales de dolor, de celo, ansiedad, temor o alegría. Quizá un día los niños de la tribu de homínidos – continuaba Popper – comenzaron un juego decisivo para la humanidad: el juego de imitar a sus mayores. Es decir, el juego de la simulación y del engaño. Un juego que daría lugar a la emergencia del lenguaje, y con él a la racionalidad, que permite al hombre dominar sus propios instintos y convertir lo que hasta entonces no eran más que síntomas y señales espontáneas, en signos artificiales, intencionales y representativos, capaces de manejar a su antojo². Como afirmaba Popper, glosando su ejemplo, «la utilización lúdica de los gritos de alarma conduce al niño por vez primera a la mentira, y de este modo sale a la palestra el problema de la verdad. Y con el problema de la verdad viene también el de la representación».

¹ Cfr. Popper, Lorenz, *El porvenir está abierto*, pp. 49-50.

² Cfr. Bühler, *Teoría del lenguaje*, p. 197.

De acuerdo con estas reflexiones cabría pensar que, gracias a esta esfera lúdica, en la que la simulación y el engaño adquieren un estatus privilegiado, podemos comprender mejor el mundo del arte. Un arte entendido no tanto como expresión, sino más bien como ficción o representación de otra realidad.

En tal sentido, entendemos a Platón cuando en el *Sofista* (266 c) define al arte de la pintura como «un sueño de origen humano elaborado para quienes están despiertos», haciendo hincapié en el carácter ilusorio e irreal del arte de la representación, capaz de engañar al observador simulando realidades distintas de las que realmente se ofrece en la pintura o en el dibujo³.

En suma, sería el mismo juego de ficción que dio lugar a la emergencia del lenguaje, ya que todas las formas representativas, tal como puso de manifiesto Karl Bühler en su *Teoría del lenguaje*, no son otra cosa sino lenguajes simbólicos no lingüísticos⁴.

De hecho, al tratar en uno de los capítulos de estos modos de representación no lingüísticos, Bühler abordará todo tipo de representaciones gráficas, en un arco que se extiende desde las imágenes más verídicas o ilusorias, como fueron las réplicas en figuras de cera popularizadas en el siglo dieciocho (fig. 1), a los de una iconicidad mínima, como son las partituras, en las que las notas más altas se representan en la línea más elevada del pentagrama (fig. 2).

En un mundo de ilusión y engaño

Sabemos por propia experiencia, que el hombre muestra una gran propensión a tomar unas realidades por otras y a encontrar equivalencias figurativas entre los objetos más dispares. De hecho, nuestra mente es muy moldeable y tiene una capacidad innata para otorgar un significado a las realidades más extrañas. Somos capaces de ver formas familiares en las nubes, en las ascuas del fuego, en los desconchones de las paredes, en las sombras de la noche o en los guijarros de los ríos, tal como señaló Leonardo da Vinci en algunos de los preceptos recogidos en el *Trattato della Pittura*.

En este contexto, se entiende mejor la explicación que Leon Battista Alberti nos



ofrece, en su tratado *De Statua*, sobre el nacimiento del arte de la escultura:

Creo que las artes que aspiran a imitar las creaciones de la naturaleza se originaron del siguiente modo: en un tronco de árbol, un terrón de tierra, o en cualquier otra cosa, se descubrieron accidentalmente ciertos contornos que sólo requerían muy poco cambio para parecerse notablemente a algún objeto natural. Fijándose en eso, los hombres examinaron si no sería posible, por adición o sustracción, completar lo que todavía faltaba para un parecido perfecto. Así, ajustando y quitando contornos y planos según el modo requerido por el propio objeto, los hombres lograron lo que se proponían, y no sin placer. A partir de aquel día, la capacidad del hombre para crear imágenes fue creciendo hasta que supo formar cualquier parecido, incluso cuando no había en el material ningún contorno vago que le ayudara⁵.



1 | Anna Morandi Manzolini, Cabeza de una joven, ca. 1730-40 (fundación Cavallini Sgarbi).

2 | Partitura manuscrita de Ludwig van Beethoven.

3 | Cfr. Platón, *Sofista*, 266 c.

4 | Cfr. Bühler, cit., p. 197 y ss.

5 | Cfr. Leon Battista Alberti, *De Statua*. La traducción se debe a E.H. Gombrich en *Arte e Ilusión*.





Como vemos, para el perspicaz Alberti también el origen de las artes representativas estaría en la plasticidad de nuestra mente, que nos permite reconocer formas familiares en los objetos más variados. Cabría admitir, de acuerdo con estas ideas, que el universo de las imágenes, en su intento de representar la realidad, tuvo su origen en la capacidad del hombre para admitir la simulación y el engaño. Asimismo, al reflexionar sobre la tendencia espontánea del hombre como hacedor de imágenes, habría que señalar que la dimensión lúdica a la que se refería Popper está presente en todo el actuar humano y en todas las culturas. Ya que, si no fuera por esta tendencia lúdica, el hombre nunca hubiera dado ese paso definitivo desde la mera ilusión perceptiva, a su dominio y manipulación con fines representativos. Me he referido con anterioridad al carácter lúdico en cuanto

fundamento del quehacer artístico, lo que exige un breve comentario. El historiador del arte y de la cultura, Johan Huizinga, escribió un pequeño tratado titulado *Homo Ludens*⁶, en el que defiende la tesis de que el hombre es un animal que juega, frente a la ya clásica idea del *Homo Faber*, el hombre hacedor, fabricante de utensilios y herramientas. Huizinga expone en su libro que la cultura no sólo presenta una serie de características lúdicas, sino que es precisamente esa tendencia innata de los humanos para el juego la que ha dado lugar a la emergencia y el desarrollo de todas las manifestaciones de la cultura, entre las que se encuentran la poesía, el arte, la ornamentación, la música, la danza, etc. Según el pensar de Huizinga, la característica fundamental del juego es la inmersión en una realidad ficticia, en un mundo inventado regido por sus propias

3 | Página opuesta. Alonso Sánchez Coello, *El príncipe Diego de Austria*, 1577 (Museo Liechtenstein, Viena).

4 | Juan Sánchez Cotán, *Bodegón de frutas y hortalizas*, ca. 1602 (San Diego Museum of Art, San Diego).

6 | Cfr. Huizinga, *Homo Ludens*, p. 67.

reglas, en el que adoptamos una voluntaria suspensión de la incredulidad (*a willing suspension of disbelief*), célebre frase acuñada por el poeta y filósofo inglés Samuel T. Coleridge en su *Biographia Literaria*⁷, para describir un tipo de poesía romántica que nos arrebató a un ámbito cognoscitivo más allá de lo real.

El dibujo, la representación y la creación de imágenes, participan de esta esfera lúdica privativa de la condición humana. El observador interpreta e identifica una imagen, por muy tosca que sea, no como un conjunto de líneas y manchas, sino como la realidad que ésta evoca. El historiador del arte y psiquiatra Ernst Kris explicaba esta cuestión en su libro *La leyenda del artista*⁸, acudiendo a los juegos infantiles, en los que «los efectos de la imaginación son tan potentes, que una caja se convierte en un barco, una escoba en una escopeta y un palo en un caballo» (fig. 3). Este último ejemplo, el del caballo de juguete, o *hobby horse*, fue retomado por E.H. Gombrich en uno de sus artículos más relevantes en relación con la psicología de la representación y los fundamentos de las formas artísticas⁹.

Breve inciso sobre el concepto de ilusión

Por todo lo anterior, me atrevería a afirmar que el encanto y el placer que nos otorga el arte de la representación reside precisamente en el carácter embellecedor del engaño ilusorio. Es más, cuando el arte evita este componente engañoso o ficticio, se desliza hacia manifestaciones carentes de interés y atractivo.

El filósofo Julián Marías, en su *Breve tratado de la ilusión*¹⁰, explica cómo en el español la palabra ilusión tiene dos significados, uno negativo y otro positivo. El negativo es el común en todas las lenguas, y se refiere a una percepción errónea ante un estímulo real exterior, que hace que nos equivoquemos e interpretemos una cosa por otra. El significado positivo es exclusivo del español, y tiene que ver con la emoción o sentimiento anticipado de placer o de alegría ante alguien o algo que esperamos.

De ahí las expresiones «me hace una gran ilusión...», o «es una idea muy ilusionante...». De ello se deriva la necesidad vital de tener ilusión por las cosas, ya que sin



5 | Pontormo, *Autorretrato con el brazo en escorzo*, ca. 1500 (British Museum, n.1936,1010.10, The Trustees of the British Museum).

⁷ Cfr. Coleridge, *Biographia Literaria*.

⁸ Cfr. Kris, Kurz, *La leyenda del artista*, p. 72.

⁹ Cfr. Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse*, pp. 209-224.

¹⁰ Cfr. Marías, *Breve tratado de la ilusión*.



6 | Leonardo da Vinci, *Un bosquillo*, ca. 1500 (Royal Library, Windsor Castle).

ese sentimiento esperanzado y placentero todo deviene en tristeza. ¡Qué *desilusión!*, decimos al descubrir la verdadera realidad de las cosas, indicando que, en la *ilusión*, en el engaño, reside en muchas ocasiones la belleza, la alegría y el bienestar.

Se desconoce cuándo y por qué se otorgó un sentido positivo a la palabra *ilusión*. Pero es probable que se haya forjado a partir de la admiración y el disfrute ante obras de ficción de carácter artístico, como las escenografías del teatro, las arquitecturas fingidas, o los frescos y pinturas *trompe-l'oeil* destinadas a engañar al ojo (fig. 4).

Recursos y simulacros: la cuestión del parecido

En uno de sus ensayos, Clive Staples Lewis, el célebre profesor de Oxford, conocido popularmente a través de las *Chronicles of Narnia*, compuso un pequeño relato con el que intentaba ilustrar una compleja cuestión, muy alejada del tema que aquí nos ocupa, pero que cabe aplicar a nuestros intereses¹¹.

Trata de la historia de una desgraciada mujer que es encerrada en una mazmorra; allí da a luz a un hijo que crece en aquel triste lugar sin otro contacto exterior que las paredes y el suelo de la celda, ya que la pequeña ventana que iluminaba la celda se encontraba inaccesible a lo alto.

Aquella mujer era artista, y se le permitió llevar consigo unos blocs de dibujo y unos lápices. A medida que el niño crecía, la madre procuraba explicarle, por medio de sus dibujos, cómo era la realidad exterior: los campos, los árboles, las casas, las montañas, etc. El hijo, atento, procuraba hacerse una idea de cuanto le decía y dibujaba su madre. Pero un día, el niño le expuso algo que la hizo vacilar y pensar que su hijo podría haber ido creciendo con una concepción bastante errónea de todo lo que ella le explicaba. «¿No creerás – le preguntó la madre –, que el mundo real está formado por líneas dibujadas a lápiz?», a lo que contestó su hijo con sorpresa, «¡Cómo!, ¿es que no hay trazos de lápiz?», mientras que su entera noción del mundo exterior, hasta entonces débilmente imaginada, se tomaba en un inmenso vacío, ya que las líneas y trazos del lápiz, único medio que le permitían imaginarlo, habían sido suprimidas de él.

El niño de este relato creía, al ver los dibujos de su madre, que la realidad estaba formada por algo así como un conjunto de siluetas y borrosidades, similares a las líneas, trazos y manchas de lápiz. Y es que, acostumbrados a la lectura de dibujos, llegamos a olvidarnos que éstos no son más que simulacros de la realidad, ejecutados mediante hábiles recursos que nos permiten ver y entender lo que en ellos se representan.

Como sabemos, los convencionalismos del dibujo, manejados con pericia por el artista para lograr una imagen fidedigna, provocan en el contemplador la ilusión de realidad. Ahora bien, la ilusión no equivale al parecido, ya que el mundo real no se parece en nada a un conjunto de trazos y manchas. No existen, hablando con precisión, parecidos entre una realidad tridimensional y una imagen de dos dimensiones. La única copia o facsímil se daría entre dos dibujos, o entre dos pinturas, en los que sí cabe reproducir fielmente cada línea y cada trazo sobre un idéntico soporte.

Han sido los artistas, a través de procesos de experimentación, tanteando con su medio gráfico, quienes fueron descubriendo los recursos o artificios gráficos más adecuados para suscitar sobre el papel una imagen verosímil¹². Conocemos una gran variedad de estos recursos,

¹¹ Cfr. Lewis, *They Asked for a Paper*, pp. 162-182.

¹² Cfr. Gombrich, *Arte e Ilusión*, p. 310.



como los procesos de gradación tonal para crear la sensación de lejanía o luminosidad, la perspectiva con la que simulamos en el papel realidades de tres dimensiones, o el escorzo con el que podemos producir una ilusión de profundidad (fig. 5).

Los dibujos de Leonardo son el mejor ejemplo para ilustrar estas ideas, ya que además podemos cotejarlos con los preceptos y reflexiones recogidas en sus cuadernos. Leonardo sabía que su tarea no consistía en imitar a la naturaleza, sino en crear una ilusión de realidad a través de sus dibujos o pinturas. De ahí sus incansables esfuerzos por estudiar las apariencias visuales de los distintos aspectos de la naturaleza tal como se perciben, para intentar provocar con sus dibujos reacciones análogas en el observador (fig. 6).

En varias de sus publicaciones, E.H. Gombrich resumía todas estas ideas con una sencilla paradoja: «el mundo nunca puede parecerse del todo a un cuadro, pero un cuadro puede parecerse al mundo». Y en otro lugar, «la cuestión no es si la naturaleza se parece realmente a estos mecanismos pictóricos, sino si las imágenes que reúnen tales características sugieren una lectura en términos de objetos reales»¹³. Y más en concreto, refiriéndose a la representación del ojo, afirmaba: «podemos decir que los ojos parecen ojos de verdad, aunque los ojos de verdad no se parecen en nada a la representa-

ción realizada por el artista»¹⁴. Algo que podemos comprobar en detalle en los retratos de Velázquez y otros grandes maestros de la pintura (fig. 7).

La memoria del observador y la búsqueda del significado

C. S. Lewis nunca fue dibujante ni estudioso de este arte, por lo que hay que disculparle algunos detalles poco verosímiles de su breve relato. Es muy poco probable que la desdichada mujer pudiera dar a entender a su hijo cómo son las cosas a partir de dibujos a lápiz. Aun admitiendo que fuese una inmejorable dibujante, para interpretar estos dibujos su hijo debería haber conocido previamente cómo son las cosas que su madre le dibujaba.

Habría que suponer, para hacer creíble la narración, que inicialmente esta mujer le enseñaría a su hijo la correspondencia entre un dibujo y la realidad; por ejemplo, haciendo dibujos del interior de la celda y de la figura humana. De esta forma, podría hacerle entender lo que es un dibujo a línea y sus posibilidades para representar contornos, los efectos de perspectiva mediante la fuga de líneas, o el modo de crear la sensación de claroscuro o de textura.

Aun así, resultaría imposible que ese niño entendiera cómo son los árboles, las montañas, el mar, las ciudades o el

7 | Velázquez, detalle de *El papa Inocencio X*, 1650 (Galería Doria-Pamphili, Roma).

¹³ Ivi, p. 335.

¹⁴ Cfr. Gombrich, *Illusion and Art*, p. 206.



“ ¡Qué desilusión!,
decimos al descubrir la
verdadera realidad de
las cosas,
indicando que, en la
ilusión, en el engaño,
reside en muchas
ocasiones la belleza, la
alegría y el bienestar.



8 | Ronald C. James, *The dalmatian dog* (*Life Magazine*, vol. 58, n° 7, 1965).

9 | Francesco Guardi, *Capriccio con templo y arcadas*, ca. 1770-1780 (colección particular).

mundo animal, ya que carecería de la capacidad de reconocerlos a partir de su memoria. A lo máximo que llegaría sería a un conocimiento analógico, similar a la vaga e imprecisa noción sobre el aspecto del mundo exterior que puede llegar a tener un ciego de nacimiento.

Quizá puedan aclarar estas ideas algunos ejercicios de interpretación de formas ambiguas de dificultad creciente utilizados por los psicólogos. Es asombroso cómo nuestra mente es capaz de reconocer en una de estas pruebas a un perro dálmata, pero siempre que conservemos el recuerdo de la realidad que tenemos que identificar, pues de lo contrario, no habría reconocimiento alguno (fig. 8).

No solemos darnos cuenta del importante papel que juega la memoria en el reconocimiento visual, ya que la percepción no consiste sólo en ver, sino en contrastar aquello que vemos con nuestros recuerdos. La aportación interna del observador es fundamental en la percepción, pues el flujo de información que recibimos en todo momento del exterior debe ser continuamente contrastado, en un proceso temporal del que no somos conscientes, con nuestras conjeturas, expectativas y anticipaciones.

Al igual que en la percepción del mundo real, en la interpretación de cualquier dibujo también desempeñan una función de gran relevancia las conjeturas e hipótesis

sobre la forma y su significado. Siempre es necesario una contribución constructiva por parte de la mente del observador para dotar de significación a los estímulos visuales que proceden del dibujo.

Ernst Gombrich solía insistir en ello al referirse a “la aportación del espectador”¹⁵, y al esfuerzo en busca del significado¹⁶. Con estas expresiones quería resaltar la importancia de la memoria del observador, ya que la información transmitida por un dibujo o una pintura debe ser procesada por nuestra mente para conferirle un significado coherente en relación con los objetos de la naturaleza.

Es más, tan relevante es la percepción del significado de un dibujo que, una vez captado éste, las formas antes confusas parecen cristalizarse en una imagen coherente y estable. De hecho, si nos fijamos en los bocetos desaliñados que suelen ejecutar los artistas, como éste de Francesco Guardi (fig. 9), apreciamos que los personajes situados en los distintos planos del dibujo apenas acusan rasgos anatómicos reconocibles. Sin embargo, en el contexto general de la escena dibujada, y gracias a nuestra memoria, esas formas se reconocen inequívocamente como unas personas ataviadas a la moda dieciochesca, ya que no cabe otro significado coherente para el posible observador.

¹⁵ Cfr. Gombrich, *Arte e Ilusión*, cit., p. 165.

¹⁶ Cfr. Gombrich, *Illusion and Art*, cit., p. 203.

El dibujo como lugar de la memoria

En el Museo Castelvecchio de Verona se encuentra un cuadro del pintor Francesco Caroto realmente sugerente (fig. 10). Se trata de la imagen de un niño que complacido nos muestra el típico dibujo infantil. Pienso que este cuadro es toda una lección sobre el concepto de representación, que resume magistralmente los conceptos hasta aquí desgranados.

Situados en el museo, ante este cuadro, reconocemos de forma inmediata y sin mayor esfuerzo la escena representada. Vemos un niño pelirrojo, de boca grande, ojos saltones, y aspecto simpático; en sus manos sostiene orgulloso una hoja de papel en la que ha dibujado con unos cuantos rasgos la figura de un hombre de pie y de frente. Pero, si meditamos en nuestro proceso de reconocimiento e identificación, debemos concluir que se trata de una gran proeza del ser humano. Evidentemente, el dibujo realizado por el niño no es un retrato; se trata más bien del típico dibujo infantil en el que el parecido es inexistente. No obstante, y pese a ser un mal simulacro, todos reconocemos en ese torpe garabato –gracias a nuestra memoria y no al parecido– que se trata de un dibujo de una figura humana.

Alguien podría decirnos que el dibujo infantil en nada se parece a un hombre real; que se trata de un dibujo conceptual, de una convención, de un pictograma al que nos hemos acostumbrados por inculcación cultural. Pero ¿es tan sólo eso? ¿No es verdad que ni la hoja es una hoja, ni la cara del dibujo infantil se parece a una cara real?

En efecto, lo que realmente vemos en esta pintura no es más que un hábil juego de pigmentos y manchas sobre un lienzo que simulan o evocan una escena verosímil. Es decir, nos encontramos, una vez más, con una ilusión, una ficción, un engaño. De ahí que podamos afirmar que el dibujo no es sólo una forma de conocimiento, sino también un modo de recordar.



9 | Francesco Caroto, *Niño con un dibujo*, ca. 1520 (Museo Castelvecchio, Verona).

Bibliografía

L.B. Alberti, *De la pintura y otros escritos de arte*, Tecnos, Madrid 1999.

K. Bühler, *Teoría del lenguaje*, Alianza Universidad, Madrid 1979 (ed. or., *Sprachtheorie*, Gustav Fischer, Jena 1934).

S.T. Coleridge, *Biographia Literaria*, Rest Fenner, London 1817.

L. Da Vinci, *Scritti. Tutte le opere: trattato della pittura scritti letterari scritti scientifici*, Rusconi, Roma 2002.

E.H. Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form*, in L.L. White (ed.), *Aspects of Form: a Symposium on Form in Nature and Art*, Lund Humphries, London 1951.

E.H. Gombrich, *Arte e Ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Debate, 2002 (ed. or., *Art and Illusion*, Pantheon Books, London 1960).

E.H. Gombrich, *Illusion and Art*, in R.L. Gregory, E.H. Gombrich, Gerald Duckwoth (eds.) *Illusion in Nature and Art*, London 1973.

J. Huizinga, *Homo Ludens*, Alianza, Madrid 1972 (ed. or. *Homo Ludens*, Wolters-noordhoff, Leyden, 1938).

E.K. Kris, O. Kurz, *La leyenda del artista, Cátedra*, Madrid 1982 (ed. or. *Die Legende vom Künstler*, Krystall-Verlag, Wien 1934).

C.S. Lewis, *They Asked for a Paper*, Geoffrey Bles, Oxford 1962.

E. Kris, *Psicoanálisis del arte y del artista*, Paidós, Buenos Aires 1964.

J. Marías, *Breve tratado de la ilusión*, Alianza, Madrid 1984.

Platone, *Sofista*, 266 c. *Diálogos V*, Biblioteca Clásica Gredos, Barcelona 2001.

K. Popper, K. Lorentz, *El porvenir está abierto. Conversación de Altenberg y textos del simposio sobre Popper celebrado en Viena*, Tusquets editores, Barcelona 1992 (ed. or., *Die Zukunft is offen*, Piper, München 1985).