

Actas del I Congreso Internacional de Educación Artística y Visual ante el reto social, cultura y territorialidad

Sevilla, 2006

Ponencias:págs. 4-88

Comunicaciones del Jueves:págs. 91-149

Comunicaciones del Viernes:págs. 150-221

Comunicaciones del Sábado: ...págs. 222- 253

Talleres:págs. 254-282

ISBN: 978-84-923724-9-2

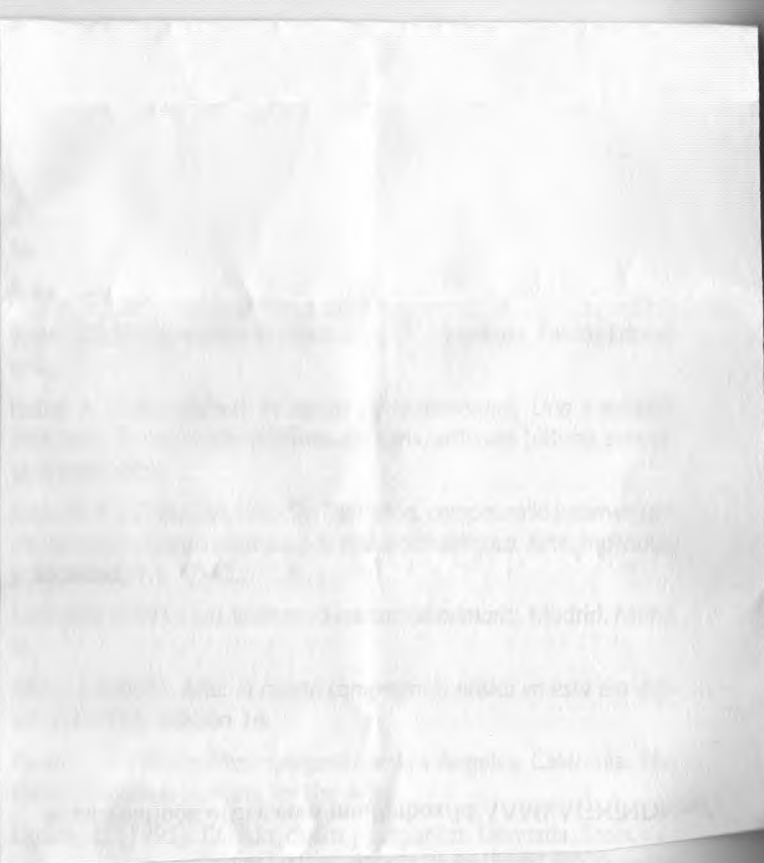
Edita: COLBAA

Maquetación y Producción: Madrigal Imagen y Creatividad

Lugar y año de edición: Sevilla 2007

Depósito Legal: SE-5662-07

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin la autorización del Ilustre Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Bellas Artes de Andalucía



DIBUJO Y PINTURA DE FIGURAS EN TORNO A LA CREACIÓN DE IDENTIDAD

Fernando García García, Antonio Agudo Tercero, Diego Blázquez Pacheco, Facultad de BB.AA, Universidad de Sevilla

Introducción: una revisión de la figura humana en la enseñanza artística.

El trabajo que se presenta remite a uno de los temas más constantes en la creación y la educación artística. El estudio de la figura humana es uno de los pilares sobre los que se ha sostenido la tradición docente de las instituciones dedicadas a la formación de profesionales del arte; desde las primeras sistematizaciones didácticas de estos estudios en las tradicionales academias hasta los contenidos curriculares de los centros de enseñanza superior de nuestros días, el uso del modelo humano como material de estudio y de interpretación ha mantenido una relevancia constante. Sin embargo, desde la segunda mitad del siglo XX, en el mundo de la creación artística internacional y contemporánea, se ha producido una progresiva recesión de la figura humana pintada y dibujada como parte de los repertorios artísticos. Esta pérdida de protagonismo obliga a replantear su función dentro de los contenidos didácticos de las instituciones docentes, en tanto que existe una aparente disociación entre la creación y la crítica artística contemporánea y la oferta educativa que se ofrece a los futuros profesionales que se forman en nuestros centros.

La necesidad de actualizar los presupuestos educativos sobre este tema, han motivado el estudio *Crisis y pervivencia de la figura humana en la pintura contemporánea*¹ del cual extraemos aquí algunas consideraciones someras en torno a la relación de las imágenes del cuerpo con los procesos de creación de identidad. El

objetivo de este estudio ha sido analizar las posibles alternativas de continuidad para este género desde el dibujo y la pintura como medios de creación de imágenes, colaborando al entendimiento de las circunstancias culturales y sociales que han provocado esta disociación, y favoreciendo una revisión de las necesidades creativas y docentes que mantiene la representación de la figura humana desde medios tradicionales.

Partiendo pues de la relación entre figura humana, cuerpo e identidad en el mundo contemporáneo, se pretende comprender cuales son los condicionantes que actúan sobre las transformaciones en la concepción y representación del ser humano; abordando un tema que sobrepasa la dimensión exclusivamente estética de la obra de arte y que necesariamente implica en su análisis numerosas esferas de conocimiento. Si queremos contextualizar el uso del dibujo y la pintura de la figura humana como recursos creativos y educativos, debemos re-visitamos las funciones de este género, confrontando los nuevos lenguajes artísticos con sus herencias tradicionales para encontrar los verdaderos cambios y las continuidades que acompañan a las formas actuales de alusión al cuerpo como objeto artístico.

Funciones de la imagen del cuerpo en los procesos de creación de identidad.

Una de las aportaciones esenciales de nuestro trabajo, ha sido el estudio del vínculo entre la creación de imágenes del cuerpo humano y la constitución de referentes de identidad.

La mayoría de las civilizaciones han confeccionado su propio imaginario de figuras humanas, haciendo del cuerpo representado el lugar idóneo donde establecer los rasgos definitorios de su cultura. La enorme variedad de imágenes diferentes sobre el mismo sujeto, demuestran hasta qué punto la percepción y la representación están condicionadas por lo que se ha dado en llamar *Weltanschauung*, o visión del mundo de un grupo organizado.

"Según la manera en que una sociedad plantea el problema de la vida y de la muerte, del trabajo y de la fiesta, según la idea que ella se forje de la naturaleza del hombre y de su destino, según el valor que asigne al placer y al saber, el cuerpo será evaluado, tratado y representado diferentemente [...]. El cuerpo es una construcción simbólica, no una realidad en sí misma./ hablar sobre el cuerpo humano supondría, no tanto hablar sobre una evidencia permanente o una realidad constante y universal, como sobre una categoría histórica poseída por lo imaginario."²

Tanto las creaciones más sumisas ante los valores dominantes, como las más contestatarias, surgen de una necesidad latente y común. En esta relación entre la obra y su entorno, resulta difícil dilucidar donde termina el concepto que el medio sociocultural impone a la creación de la imagen, y donde empieza el potencial de la imagen para modificar dicho medio. Las representaciones artísticas del cuerpo, no sólo reflejan, sino que colaboran en la construcción y evolución de los conceptos y apreciaciones con los que el ser humano se ha definido a sí mismo y su relación con el mundo en cada momento. Como plantea Simón Marchán:

"La obra artística como signo es un sistema comunicativo en un contexto sociocultural y un fenómeno histórico-social.[...] es portadora de significaciones y valores informativos y sociales [...] y ejerce influencia, tiene consecuencias en un contexto social determinado [...]. Es pues un subsistema social de acción"³.

Podríamos afirmar así que la imagen artística es un instrumento de conocimiento-construcción de la realidad, donde se intercambia el estudio de lo real con las construcciones ideológicas de un sistema. Dentro de esta cualidad, las imágenes del cuerpo, son un instrumento de conocimiento y constitución de la identidad de un grupo o individuo.

¿A qué nos referimos con esta afirmación?. El arte es "un medio de concebir el mundo visualmente", decía Read⁴. Para ciertos autores las vías de conocimiento (tradicionalmente: Arte, Ciencia y Religión) son producto del mismo impulso creativo del hombre, un impulso que parte de la necesidad de relación con el mundo en el que se encuentra inmerso, codificándolo e integrándolo en estructuras de sentido. Si admitimos como cierta esta definición del conocimiento en toda su extensión, como recreación constante de la realidad en forma de estructuras de sentido, el valor del arte como vía de conocimiento ha sido de gran importancia, en la medida que se ha ocupado de la creación de imágenes. Las imágenes de 'lo que vemos' bajo cierto paradigma de conocimiento reflejan lo que ese paradigma u organización cognitiva permite ver, y por ello constituyen la realidad creada bajo ese paradigma para el receptor de sus imágenes.

"En sí misma la esencia de todo arte consiste, como formulaba Hegel en que «pone al hombre ante sí mismo»«por lo tanto, la necesidad general de la obra de arte debe buscarse en el pensamiento del hombre, ya que es un modo de poner ante el hombre lo que éste es»"⁵.

Dentro de esta concepción, la imagen colabora a crear la relación con el mundo, y la imagen de la figura humana influye en nuestra forma de tomar conciencia de la relación del propio cuerpo con el entorno; es decir, si la imagen en general nos pone frente al mundo, la imagen del cuerpo, nos pone frente a nosotros mismos y nos construye una relación con el resto de lo real, nos confiere una autoconsciencia, una identidad.

Entendemos aquí el poder de la representación no sólo como pastiche y mascarada en la adopción de personalidades⁶, sino también como medio auténtico e indispensable de creación de un tipo de identidad, ya sea personal o colectiva. Sirvámonos para aclarar este proceso, del concepto de juego elevado por Gadamer como principio motor de la representación. En cuanto el juego consiste en representar, el juego tiene un componente amplio de ensayo y creación de la personalidad infantil, de su identidad. Desde los modelos del juego, un niño que representa juega su identidad, "la autorrepresentación del juego hace que el jugador logre la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo."⁸ La infancia como momento fundacional de las características colectivas o individuales que desarrollará el "jugador" ofrece un amplio material de reflexión sobre el arte y su función social⁹. Pero la diferencia entre el arte y el juego del niño es que el arte no se agota en el representar, sino que apunta más allá de sí mismo hacia aquellos que participan como espectadores, en el arte es el artista el que "juega", pero remite al espectador. Esto apunta al uso colectivo del arte "la representación del arte implica esencialmente que se realice para alguien, aunque de hecho no haya nadie que lo oiga o que lo vea"¹⁰.

En este punto podemos establecer una escisión parcial entre el proceso artístico como formación de conocimiento y la aplicación de sus imágenes con un carácter consciente y un interés concreto en la propaganda. Nos referimos al proceso por el cual la creación de "estereotipos" producidos por un sistema, se convierte en un mecanismo de manipulación social. En este proceso, el lenguaje visual adopta una función conativa¹¹. Podemos observar cómo esta función se produce en parte por la tendencia a la identificación del espectador con la imagen¹², contemplada por Ortega y Gasset bajo el concepto de 'simpatía'¹³. La representación contiene una potencial identificación entre la imagen representada y el espectador que hace que éste simpatice con la imagen que le devuelve su reflejo manipulado. Sin duda, la certeza de este "poder" de captación explica la permanencia constante del cuerpo entre los contenidos favoritos del mundo publicitario¹⁴. No obstante podemos establecer en este contexto una diferenciación: la mera publicidad o propaganda (en caso de poder aislarse de

otras funciones de la representación), se agota en su finalidad. Si en el arte, como hemos indicado más arriba, la representación parte de una necesidad de relación del propio "jugador-artista" que remite al espectador, la publicidad tiene como único objetivo la captación del espectador, y sobre éste fin se articula su imagen.

En cualquier caso la imagen de la figura humana resulta para el "homo sapiens" una poderosa herramienta, que contribuye al conocimiento-construcción de sí mismo. "Cada representación viene a ser un proceso óptico que contribuye a constituir el rango óptico de lo representado"¹⁵. En esta línea, el modo de creación de identidad que barajamos, no corresponde directamente a una representación descriptiva de lo que ya se sabe; no se trata de plantear la representación del cuerpo como una explicación a posteriori del hombre (dibujar conscientemente la figura de determinada manera que corresponde a unas ideas ya conscientes sobre el concepto representado), sino que forma parte indisoluble de la formación de este saber¹⁶. La creación de imágenes, la representación como proceso sería así la extrapolación de la denominada fase del espejo a la que alude Lacan¹⁷. El niño, se re-conoce como un ser individual contenido en la imagen unitaria que le devuelve el espejo. Esta fase suponía que el espejo reflejaba fielmente al yo, pero Lacan afirma que la identidad es creada por el espejo, el individuo surge de la imitación, de la aparente cohesión que proporciona la imagen del espejo. Por decirlo de algún modo, no existe consciencia de un yo sin que aparezca una imagen que lo constituya. La imagen es por tanto un lugar especular de re-conocimiento y de construcción de la identidad.

Podemos engranar aquí además un argumento etimológico: la palabra identidad procede del latino "idem", es decir, igual. No es posible establecer una relación de identidad si no existe un 'espejo' en que mirarse, una imagen u objeto con el que 'identificarse' un referente al que hacerse igual. La creación de imágenes es el "espejo" que devuelve los significados que cada ente social, grupal o individual considera 'reales' dentro de su estructura de sentido.

El dibujo y la pintura como procesos de estudio y creación de identidad.

La función última de la imagen de figura humana, tal como lo planteamos aquí, sería la construcción de la esencia particular que corresponde a cada creación de identidad de un grupo y sus individuos, en función de los problemas y de los objetivos que se pretenden resolver en cada momento. Esto no quiere decir que exista una renuncia a la búsqueda de la verdad como tendencia del conocimiento, sino que esta búsqueda es parcial en función de los problemas de mediación con el entorno que el artista se plantea conocer.

Las nuevas circunstancias reclaman nuevas formas de representación que traten de describir la nueva identidad de un hombre contemporáneo que rechaza las antiguas concepciones y los antiguos métodos.

Desde los nuevos medios de creación de imágenes (fotografía, vídeo, infografía...) y de las nuevas presencias del cuerpo en lenguajes artísticos como el Body Art o el arte de Acción (happenings, Fluxus, Accionismo), los artistas han revisado y reconstruido modelos de identidad que respondan a las nuevas necesidades de relación entre cuerpo-entorno.

Pese a la continua crisis de los medios tradicionales en el arte contemporáneo, la pintura y el dibujo mantienen ese potencial en cuanto que métodos de construcción de imagen¹⁸. Además existen argumentos que legitiman estos medios en la medida que ambos dotan de cualidades específicas al icono que construyen; e igualmente por su propia naturaleza procesual puede aportar una

forma de análisis del objeto representado (cuerpo en nuestro caso) que difiere sustancialmente de otros medios de creación de imágenes¹⁹. Esta especificidad del medio viene dada por la combinación entre forma, materia y contenido; es decir, no sólo el tema y la composición del icono son fuente de conocimiento y provocadores de una emoción concreta, sino que una adecuada aplicación de la materia condiciona el impacto de esa emoción evocativa. La aplicación de la materia pictórica apoya el mensaje emotivo de la obra en uno u otro sentido. Sin una relación coherente entre materia, forma y contenido la obra de arte queda mermada en la emoción que transmite. Si la aplicación del medio en este conjunto aporta evocaciones propias a la emoción integral que provoca la obra, la pintura será un elemento necesario, no pudiendo sustituirse por otro medio sin alterar el mensaje.

Con estas escuetas líneas intentamos ofrecer elementos de reflexión que contribuyan a la reelaboración de las concepciones pedagógicas en torno al dibujo y la pintura de figuras. Una didáctica del estudio a través de la recreación de conceptos y del protagonismo del pensamiento sobre la acción, se convierte en imprescindible a la hora de suplir las carencias que, sobre el tema que nos ocupa, sufren unas disciplinas tachadas (a veces con razón, a veces sin ella) de un excesivo academicismo artesanal, y necesitadas de una continua actualización.

Bibliografía:

África Vidal, M.C.: ¿Qué es el Postmodernismo?, Alicante, Secretariado de publicaciones Universidad de Alicante, 1989.

Gadamer, H. G.: Verdad y Método, Salamanca, Ediciones Sígueme, 1997.

G. Cortés, J.M.: El Cuerpo Mutilado. La Angustia de Muerte en el Arte, Valencia, Generalitat Valenciana Conselleria de cultura, educació i ciència. 1996.

Marchán, S.: Del Arte Objetual al Arte de Concepto, Madrid, Akal ediciones, 6ª edición, 1994.

Ortega y Gasset: La deshumanización del arte y otros ensayos de estética, Madrid, Alianza Editorial, Revista de Occidente en Alianza, 1998.

Pérez Gauli, J. C.: El cuerpo en venta. Relación entre arte y publicidad. Madrid, Cátedra, Cuadernos de Arte, 2000.

Racionero, L.: Arte y Ciencia. La dialéctica de la creatividad. Barcelona, Ed. Laia, 1987).

Read, H.: Breve historia de la Pintura Moderna, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1984.

1.-Tesis presentada en octubre de 2004 en el Departamento de Pintura de la Universidad de Sevilla por Fernando García García, dirigida por los doctores D. Antonio Agudo Tercero y D. Antonio Zambrana Lara.

2.-Cfr. José Miguel G. Cortés: El Cuerpo Mutilado. La Angustia de Muerte en el Arte, Valencia, Generalitat Valenciana Conselleria de cultura, educació i ciència. 1996. p. 20.

3.-Cfr. Simón Marchán, Del Arte Objetual al Arte de Concepto, Madrid, Akal ediciones, 6ª edición, 1994, p.13.

4.-Cfr. Herbert Read, Breve historia de la Pintura Moderna, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1984, p.12.

5.-Luis Racionero en su libro Arte y Ciencia. La dialéctica de la creatividad. (Barcelona, Ed. Laia, 1987) explica esta teoría, en esta obra se identifican los cambios de paradigma científico con las mudanzas de estilos artísticos.

6.-Véase el comentario de Gadamer al respecto y sus notas en Hans-Georg Gadamer, Verdad y Método, Salamanca, Ediciones Sígueme, 1997, 7ª Edición, p. 82.

7.-muchos artistas contemporáneos han jugado con la máscara como estrategia para establecer el debate de la identidad (Sherman, Morimura, Duchamp etc.) pero este proceso consciente de adopción de identidades no es el único al que nos referimos aquí, pues si bien esta conciencia de la mascarada relativiza y reflexiona sobre el proceso de adopción de identidades, no abarca todas las posibilidades que pretendemos apuntar.

8.-Véase todo el desarrollo del concepto de juego y representación, sin duda de una amplitud y una argumentación que no es posible desglosar aquí: en Gadamer, op. cit., pp. 143-154.

9.-El juguete como objeto de referencia y de representación prefigura gran cantidad de las relaciones entre el objeto artístico y el espectador. Numerosos artistas trabajan con el juguete como material en este momento; el fragmento, la representación y la inversión de los valores que se pueden asociar al juego se expresan directamente por artistas como Koons o Burgeois... El juguete está preñado de toda la capacidad representativa que después ostenta la obra de arte, por ello la estrategia de apropiarse de sus significados trasladándolo al ámbito artístico es tan eficaz.

10.-Cfr. Gadamer, op. cit., p. 154.

11.-Podemos tomar algunas definiciones de la Función Conativa del lenguaje que aclaren este término: En esta función, el receptor predomina sobre los otros factores de la comunicación, pues la comunicación está centrada en la persona del tú, de quien se espera la realización de un acto o una respuesta. Las formas lingüísticas en las que se realiza preferentemente la función conativa corresponden al vocativo y a las oraciones imperativas e interrogativas. El elemento destacado es el receptor de quien el hablante quiere conseguir algo: influirlo, aconsejarlo, moverlo a actuar en un sentido determinado. También es muy frecuente observar esta función en los mensajes publicitarios, en las señales de tráfico, etc.

12.-En alusión a esta función conativa de la imagen, Juan Carlos Pérez Gauli, en su libro El cuerpo en venta. Relación entre arte y publicidad. (Madrid, Cátedra, Cuadernos de Arte, 2000, p. 22), nos ofrece una visión de la imagen como intento de captación del espectador por empatía, si bien hace una distinción entre la publicidad y el arte: "Podemos concluir que la publicidad busca la empatía del espectador a través de la exposición superficial de los rasgos estereotipados de los modelos, el arte sin embargo busca la empatía a través del análisis profundo de la personalidad humana."

13.-Véase la definición de Ortega sobre el concepto de simpatía en la contemplación estética en su epígrafe "Simpatía y Abstracción" (José Ortega y Gasset, «Arte de este mundo y del otro», en El Imparcial, serie de artículos aparecidos entre el 24 de julio y el 14 de agosto de 1911, recopilados en Ortega y Gasset, La Deshumanización del Arte y otros Ensayos de Estética, Madrid, Alianza Editorial, Revista de Occidente en Alianza, 1998, pp. 91-115).

14.-Véanse los estudios pormenorizados que se han realizado en la industria publicitaria a este respecto, recogidos por Juan Carlos Pérez Gauli, El cuerpo en venta. Relación entre arte y publicidad, pp. 141-162.

15.-Cfr. Gadamer, op. cit., p. 189.

16.-"el llamado contenido objetivo no es una materia que esté esperando su conformación posterior, sino que en la obra de arte el contenido esta ya siempre trabado en la unidad de forma y significado" Gadamer, op. cit., p. 133.

17.-Citado en M. Carmen África Vidal, ¿Qué es el Postmodernismo?, Alicante, Secretariado de publicaciones Universidad de Alicante, 1989, p. 44.

18.-La situación de la mujer en la sociedad contemporánea ha reclamado nuevas formas de referencia y nuevas imágenes de su identidad. Algunas artistas como Paula Rego, han reelaborado desde la pintura el imaginario de los papeles femeninos en series de pinturas que reivindican ese nuevo papel en la consideración femenina.

19.-Pintores de la Escuela de Londres como Kossoff, Auerbach y Freud se adhieren a este convencimiento, y conciben el ejercicio pictórico y dibujístico como una vía de indagación en un conocimiento profundo del sujeto humano particular que representan en cada una de sus obras.

.....
.....