

ESTEREOTIPOS GRAFICOS Y FIGURA HUMANA.

TEMA: Investigación

SUBTEMA: La expresión gráfica en las distintas disciplinas del diseño.

GARCIA, Carla Beatriz - COLON, Sergio Daniel

Facultad de Arquitectura y Urbanismo – Universidad Nacional de La Plata
carla@carlagarcia.com.ar

PALABRAS CLAVES:

Figura humana, Estereotipos, Deconstrucción.

ABSTRACT:

Our thoughts and reflections will be circumscribed to the sketch - an instrument that serves as the basis to question the notion of space - with a focus on the human figure as part of what constitutes and provides a scale to any representation. This type of drawing is loaded with our memory and vision of the world.

The brain process known as “constancy” can change our perception and build images which are based upon our previous knowledge. What we know about things, interferes as a type of screen between things and us, thus, preventing us from seeing those things just as they are. (Edward 2006).

RESUMEN:

Estas reflexiones las vamos a circunscribir al croquis -instrumento de indagación del espacio- focalizando en la figura humana como parte que lo constituye y da escala a la representación. Este tipo de dibujo configura un acontecimiento personal, cargado de nuestra memoria y visión de mundo.

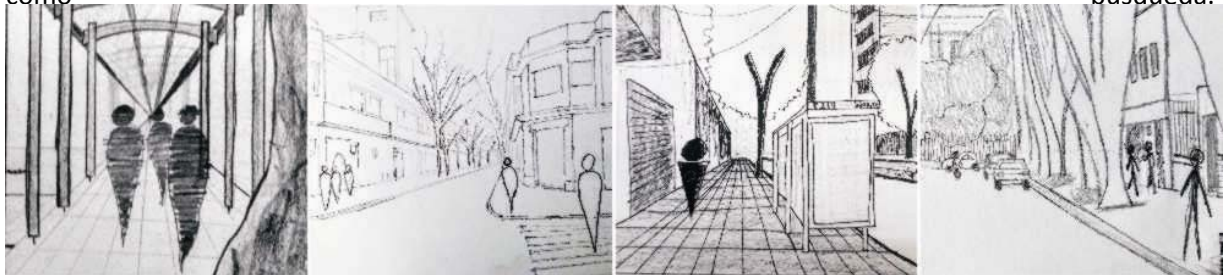
El proceso cerebral llamado “constancia” puede arruinar la percepción y construir imágenes que se conforman a partir del conocimiento previo. Lo que sabemos acerca de las cosas, se interpone como una pantalla entre las cosas y nosotros, impidiéndonos verlas tal como son. (Edward, 2006)

Un ejemplo habitual en los estudiantes, es que al solicitarles que dibujen un croquis peatonal de un espacio urbano, produzcan imágenes con calles y veredas que ocupan gran parte del espacio gráfico, lo que saben de la calle y de las veredas es que son anchas, largas y tienen baldosas, dibujando de memoria, y recurriendo una y otra vez a los estereotipos gráficos establecidos en su infancia, sustituyendo de esta manera lo que se ve por lo que se sabe.

También observamos en el Taller de Comunicación, que gran cantidad de estudiantes, ante la necesidad de colocar la figura humana en el croquis, recurren a una serie de estereotipos. Los más identificables y recurrentes son los que nosotros agrupamos en las categorías de: cabeza flotante -“el fantasma” y “el tachuela” y cuerpo de palo -“el hormiga y el muñeco”-.

Estos estereotipos estabilizados tienen ciertos rasgos formales que nos permiten hablar de ellos y a partir de ahí comenzar el proceso de reflexión. Cada estudiante tiene que volver a la observación de la figura humana y sus proporciones, sintetizarla y llevarla a la representación.

Es en este tipo de intervenciones precisas y singularizadas de los docentes, donde se provoca la deconstrucción de esos estereotipos, donde radica el aporte del saber docente en un contexto de libertad en la clase; para posibilitar romper el esquema, que es la anulación del recorrido singular como búsqueda.



1.- INTRODUCCIÓN

Las reflexiones expuestas en este trabajo, las vamos a circunscribir al tema del croquis, entendiéndolo como instrumento de indagación del espacio, y focalizaremos en la figura humana como parte que lo constituye.

Este tipo de dibujo configura un acontecimiento personal, cargado de nuestra memoria y visión de mundo.

La inclusión de la figura humana en el croquis, da escala al espacio arquitectónico representado. Se trata de un tema de proporción, representación y relación espacial.

Con la intención de problematizar este ingreso de los protagonistas a escena, en el “acto de ver”, observamos desde nuestro lugar de docentes en el Taller de Comunicación, que gran cantidad de estudiantes, ante la necesidad de colocar la figura humana en el croquis, recurren a una serie de estereotipos.

2.- METODOLOGIA

Nos posicionamos metodológicamente en la Heurística como base de la investigación, ya que la misma –a través de la metáfora de la caja negra [1]- permite aproximarse a la construcción de la relación entre los estudiantes y el espacio arquitectónico urbano, posibilitando, en el caso particular, la captación e integración de datos heterogéneos, aspectos paradójicos y contradictorios en el armado de estructuras con sentido de universos espaciales.

Esta metodología promueve la conducta exploratoria basada en el desarrollo de la curiosidad y la apertura al entorno desconocido y a la expansión de la imaginación. Permite, a su vez, construir un sistema de enseñanza-aprendizaje que fomente la agudeza y la efectividad en la exploración del espacio y su representación.

En el conocimiento, maduración y proyección de las propias fuerzas del estudiante, que busca su genuina expresión, como miembro de una comunidad de aprendizaje. [2]

En esta valoración de la integridad de la persona se rescatan todos sus mecanismos operativos, desde los manuales-instrumentales hasta los abstracto-sistemáticos, sobre un fondo de cambio de habilidades constante.

La vida cotidiana es una buena puerta de entrada al aprendizaje, ya que aprendemos desde nuestra experiencia, nuestra vida,

nuestra manera de relacionarnos, “de lo cercano a lo lejano”.

3.- DESARROLLO

La necesidad de representar la figura humana en los proyectos, presenta un problema para los estudiantes cuando ingresan a las carreras de diseño.

La aspiración a dibujar como lo hacen “los arquitectos”, en ocasiones provoca una respuesta rápida que conduce al uso de estereotipos gráficos establecidos, reducidos a síntesis geométricas extremas.

Los más identificables y recurrentes son los que nosotros agrupamos en las categorías de: cabeza flotante –“el fantasma” y “el tachuela” y cuerpo de palo –“el hormiga” y “el muñeco”.

Estos estereotipos estabilizados tienen ciertos rasgos formales que nos permiten hablar de ellos y a partir de ahí comenzar el proceso de reflexión. Cada estudiante tiene que volver a la observación de la figura humana y sus proporciones, sintetizarla y llevarla a la representación. Entendemos por proporción la relación entre las dimensiones de las partes de la forma.

Categoría cabeza flotante.

Los fantasmas: son seres o entidades dotados de una cabeza flotante y su cuerpo se reduce a una sola forma, prolijamente cerrada, que termina en un punto en forma de gota. De esta manera, se hacen desaparecer los rasgos propios y diversos de los cuerpos humanos. Esta representación de la figura humana es la más usada en las producciones de los estudiantes.

Los tachuelas : familiares de los fantasmas, son aún más sintéticos. En ellos se produce una reducción geométrica extrema, un círculo flotando sobre cuerpo triangular. Por lo general, están pintados minuciosamente de negro, lo que acentúa su carácter abstracto.

Categoría cuerpo de palo.

Los hormiga : son una síntesis formal completa. Los elementos que la conforman son seis, un círculo para la cabeza, un trazo principal para el tronco y cuatro más para las extremidades. Si bien, es un estereotipo adquirido muy temprano en el aprendizaje y aparentemente muy elemental, esconde un

gran potencial para la representación y la expresividad. Componen una gran familia desde los más sintéticos como son “los hormiga”, a los más detallados y proporcionados. Toda este conjunto comparte la condición formal de ser siluetas, figuras planas oscuras recortadas en el soporte blanco.

Los muñecos: son figuras completas, en las que se detallan las partes. Son una construcción plana. Está compuesta, a su vez, por otros estereotipos. Operan como soluciones memorizadas para resolver una imagen detallada, más o menos proporcionada, pero con una fuerte impronta infantil.

El uso de la línea y el plano en las categorías anteriores.

Podríamos agrupar las formas de dibujo de la figura humana en dos conjuntos: las construidas solo con el uso de líneas y las figuras rellenas planas, generalmente oscuras. Esta característica o manera de representar los estereotipos gráficos, no es casual.

Consideramos que el relleno de la figura responde a una necesidad, por parte del estudiante, de dedicar un tiempo a la producción de la misma y dejar a un lado el proceso reflexivo sobre la práctica que está desarrollando. En esta decisión gráfica, el dibujante se concentra en el relleno de la figura y pierde de vista el contexto, el fondo. El todo de la imagen se deja de percibir, el resultado es una visión cada vez más abstracta. El alto contraste al que se arriba entre la figura y el fondo, produce el efecto contrario al seguramente deseado. Así se desvincula la figura del espacio representado que la alberga. El relleno de la figura es un rasgo más de la representación del estereotipo gráfico.

Dentro de las figuras construidas solo con línea se encuentran las “figuras de línea de contorno”. Se trata de siluetas representadas con una línea continua determinando una forma cerrada. En otro tipo de representación, el uso de la línea es un trazo expresivo, proponiendo figuras en donde la línea es modulada y gestual. La línea, permite el detalle y a la vez puede sintetizar y sugerir.

El uso de la línea en la representación de la figura humana permite generar formas más abiertas, resultando más orgánicas y de esta manera se integran mejor al espacio representado. Las figuras resueltas con líneas

resultan visualmente menos pregnantes ya que no contrastan tanto con el fondo como las figuras rellenas.

Un breve itinerario histórico aporta a la reflexión sobre la representación de la figura humana.

Los egipcios dibujaron un sistema de proporciones modulares, donde el cuerpo humano se incluye en una cuadrícula. Utilizaron el canon estableciendo la mano como unidad de medida. Para ellos un cuerpo perfecto, en determinadas dinastías era aquél cuya longitud medía dieciocho veces su propio puño -cuadrado-, tres para la cabeza, diez desde los hombros hasta la rodilla y seis para las piernas.

Los griegos tuvieron un especial interés por la proporción del cuerpo humano. Policleto estableció el canon de la altura de siete cabezas como modelo de un cuerpo proporcionado. Posteriormente Lisipo creó otro canon más esbelto de siete cabezas y media.

En el Renacimiento, el redescubrimiento de las proporciones matemáticas griegas del cuerpo humano lo representa el Hombre de Vitruvio de Leonardo Da Vinci. Es un estudio de cuales debían ser las proporciones de cada parte del cuerpo en referencia a las dimensiones generales del mismo. La entrepierna o bajo ombligo es el centro del cuerpo. Un hombre con los brazos extendidos alcanza un ancho que es igual a su altura, por eso puede ser inscrito en un cuadrado y en un círculo. La cabeza entra ocho veces en la altura del cuerpo.

En el siglo XX Le Corbusier estableció un nuevo sistema de proporciones que responde a las medidas del cuerpo humano al que llamó Le Modulor, siendo éste un referente para la arquitectura y el diseño modernos. Le Corbusier pensaba que con la adopción y aplicación del sistema métrico se había perdido la relación con la escala humana. Su trabajo propuso una nueva mirada sobre lo antropométrico.

Jugando en el umbral de la deconstrucción de los estereotipos de figura humana.

El primer paso es darse cuenta del uso de un estereotipo, reconocerlo en su incorporación no reflexiva. La toma de conciencia de esta situación inaugura la posibilidad de comenzar a operar sobre el estereotipo gráfico. (Fig. 1)

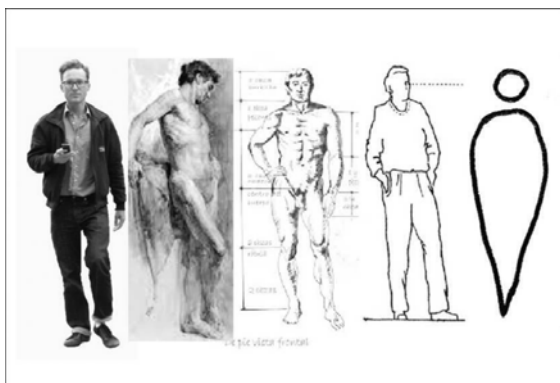


Fig. 1 – Relato gráfico del camino no consciente de construcción del “Fantasma”.
Fuente: elaboración propia.

Veamos el siguiente ejemplo de lo que llamamos deconstrucción de estereotipos, en este caso el tipo fantasma. Se propone al estudiante trabajar a partir de la proporción clásica de 8 módulos como abordaje de los primeros pasos. La utilización de papel cuadriculado, o mejor aún milimetrado, es una estrategia gráfica de base y agiliza la reflexión analítica.

En primer término ajustar la proporción general, la relación de la cabeza con el cuerpo -en los dos ejes perpendiculares, ancho y alto- en segundo lugar quebrar y abrir la forma pregnante -gota o triángulo-, esto significa incorporar datos muy sintéticos de la anatomía e indumentaria de la figura humana a componer, como se ilustra en la siguiente figura, alejándola de la figura abstracta.

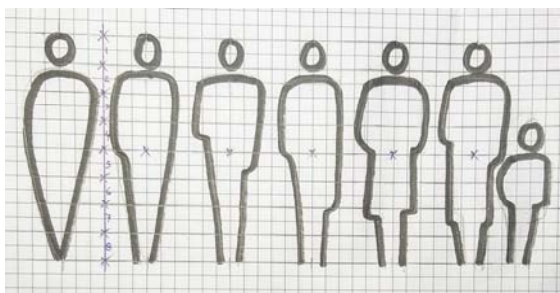


Fig. 2 – Camino de deconstrucción del “Fantasma”.
Fuente: elaboración propia.

Tanto en el caso de los fantasmas como los tachuela, se trata de formas muy pregnantes, geométricas y cerradas. Figuras que se apoyan en un solo punto, lo que genera inestabilidad y desvinculación con el espacio contextual.

Abrir la forma cerrada significa considerar el apoyo lógico y anatómico de la figura. Si esta decisión se combina con un simple y estratégico quiebre en la silueta, que sugiera un codo o el perfil de un vestido, ésta

se volverá rápidamente verosímil. Sólo con proporcionar y abrir la forma cerrada del triángulo o la gota. También marcar el centro, el ombligo, es una estrategia de síntesis y referencia la proporción.

Se trata de dar sentido a una forma abstracta, mediante la incorporación de datos vinculados con la proporción humana.

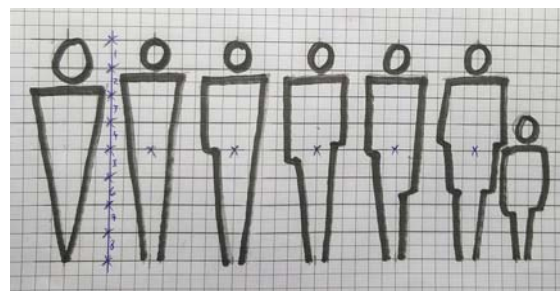


Fig. 3 – Camino de deconstrucción del “Tachuela”.
Fuente: elaboración propia.

Las secuencias de las figuras 1, 2, 3 y 4, ejemplifican caminos de deconstrucción del estereotipo, teniendo como soporte y guía papel cuadriculado. Van de lo “casi” abstracto a lo figurativo, más evidente en alguna de las búsquedas.

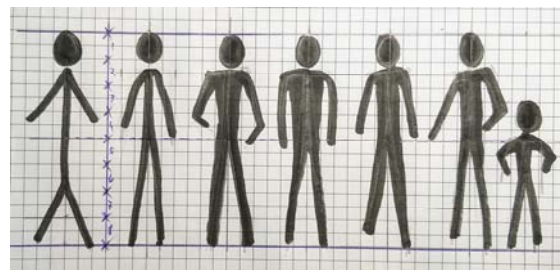


Fig. 4 – Camino de deconstrucción del “Hormiga”.
Fuente: elaboración propia.

Se reconoce en la marca del centro geométrico de la figura -la entrepierna o el ombligo-, el dato clave y estratégico que ayuda a relacionar las partes y rasgos formales definitorios y sintéticos que la determinan.

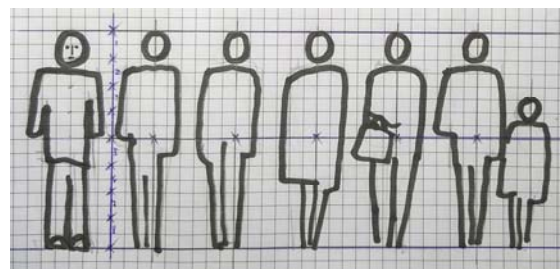


Fig. 5 – Camino de deconstrucción del “Muñeco”.
Fuente: elaboración propia.



4.- CONCLUSIONES

Como docentes acompañamos a los estudiantes en el proceso de deconstrucción del uso del estereotipo, y la búsqueda de una forma personal de dibujar, en este caso, la figura humana.

El estudio de la proporción humana, la ergonomía y un entrenamiento reflexivo son medios eficaces para lograrlo. La premisa básica es que el dibujo se puede aprender y enseñar.

La importancia de aprender a dibujar de manera proporcionada, da confianza no sólo en la propia habilidad de representar la figura humana, sino que aumenta la seguridad en la exploración misma del espacio arquitectónico, que a su vez será la forma de estudiar y conocer las proporciones y medidas humanas.

Este cuestión para los arquitectos y diseñadores tiene una doble entrada, por un lado el conocimiento de la figura humana a través del estudio de las proporciones anatómicas en su diversidad etérea y de genero; y por otro lado el estudio analítico de

la forma humana y su relación con el espacio y la forma-función.

El objetivo general es provocar al estudiante con ejercitaciones que le permitan reflexionar rápidamente y obtener resultados inmediatos en la transformación de sus dibujos, logrando en primer instancia creer en sus capacidades y de esa manera estimular la investigación grafica, la comprensión de la necesidad de ejercitar la síntesis de la figura, para lograr representarla con pocos trazos, y con ello seguramente lograr más confianza en si mismos.

5.- REFERENCIAS

[1] BREYER G. (2003). Heurística del diseño. Ed. FADU – UBA. Buenos Aires.

[2] GARCÍA T. O., VIERA L. M., GARCÍA C. B. (2010). Propuesta Pedagógica del Área Comunicación I a III. La Plata.