

LECTURAS

**MORFOLOGIA WAINHAUS**

1, 2 | DG | FADU | UBA

**LA HUELLA DEL AGORA**

**HETERONOMÍA Y AUTONOMIA DEL DIBUJO**

HORACIO WAINHAUS

## LA HUELLA DEL AGORA

HORACIO WAINHAUS

1.

*En el corazón de la forma se encuentra una tristeza,  
una huella de la pérdida.*

*La talla es la muerte de la piedra.*

*George Steiner<sup>1</sup>*

En los primeros tiempos de la revolución digital, cuando ésta invadía territorios anteriormente vedados al universo del chip (*scanner* y *photoshop* mediante), surgieron con fuerza visiones apocalípticas acerca del destino del dibujo manual, (y de la escritura, que, de hecho, no había desaparecido cinco siglos atrás con Gutenberg y sus “hordas tipográficas”). Se afirmaba que el código binario, mucho más potente, rápido y eficaz que la televisión en el tratamiento de la información, nos permitiría exteriorizar materialmente las más complejas creaciones de nuestra imaginación, otorgándonos mayor libertad en la toma de decisiones a la hora de proyectar. Y surgieron también, claro, quienes se oponían al uso de los nuevos medios bajo los argumentos más disímiles. El de la “falta de libertad” que imponía el universo digital era el más frecuente.<sup>2</sup>

Pero, ya se la considere oprimente o necesaria, toda “falta de libertad” implica alguna forma de heteronomía. Es decir, la “falta de libertad” funciona con la condición de cumplir las reglas o los mandatos de otro (vía *hardware*, *software*, o como quiera llamársele): lo que Zygmunt Bauman<sup>3</sup> llama una *condición agencial*: aquella en la que una persona es agente de la voluntad de otra. Los agentes son no-autónomos: no crean las reglas que guían su propio comportamiento ni establecen el espectro de alternativas que tendrán que sopesar para tomar sus decisiones.

Desde el Renacimiento —y sobre todo a partir del

siglo XVIII— el ser humano ha ido adquiriendo una mayor conciencia sobre el hecho de que la razón autónoma *está condenada a una situación de creación permanente*: no poseemos recetas. Al respecto, Cornelius Castoriadis sostiene que en toda genuina autonomía se impone la idea de que “ningún problema se resuelve sin abordarlo” y, sobre todo, que “el proyecto de autonomía es fin y guía, y no nos resuelve situaciones reales y concretas.”<sup>4</sup>

Además, desarrollar la idea de autonomía es, también, establecer una muy vaga distinción entre pasado y futuro. El primero es incierto, incompleto, siempre susceptible de ser reexaminado<sup>5</sup>, tanto como las consecuencias de los proyectos que, en el presente, afectan la identidad imaginaria de la propia sociedad.

2.

*“Entonces podría resultar que el retroceso fuera una manera de avanzar.”*

*Marshall Berman<sup>6</sup>*

Muchos siglos antes de este proceso, un numeroso ejército de calígrafos, iluminadores, miniaturistas y encuadernadores medievales desarrollaron una modalidad de trabajo lento y laborioso que se mantuvo casi sin cambios hasta mediados del siglo XV e integraba progresivamente el mundo de la imagen y el de la escritura.

Los contemporáneos de Gutenberg no imaginaban el impacto social desencadenado por la aparición de la imprenta de tipos móviles, pues, en sus inicios, ésta fue concebida más como una prolongación de la escritura manual —buscando imitar la calidad conseguida por el escriba— que como el desarrollo de un sistema de producción de espacios cognitivos

destinado a sacudir los cimientos de un estructura cultural forjada durante siglos.

Sin embargo, la maquinaria técnico-económica se puso en funcionamiento con bastante rapidez: a comienzos del siglo XVI, con la alianza de grabadores, fundidores y tipógrafos, ya habían surgido en Europa las primeras dinastías de impresores-editores, que contribuyeron a desarrollar la autonomía categorial del libro.

Una de las consecuencias importantes del nuevo mapa de situación derivó en el hecho de que el libro —y, especialmente, el posterior desarrollo de la novela como género— permitió proyectar progresivamente la vida íntima de los hombres al espacio público. Este hecho resulta destacable porque a mediados del siglo XX, la televisión ha hecho exactamente lo contrario, al introducir una visión general en la intimidad del individuo. Al respecto, ha escrito Marshall McLuhan: “La pantalla televisiva nos conecta con una forma de pensamiento colectivo. No necesito ya formarme mi propia idea sobre un hecho: la información que me suministra la televisión ha pasado ya por el tamiz de una opinión más global de la que soy parte integrante.”<sup>7</sup>

Esta nueva ola de tensiones entre *oikos* (el hogar, aquello relativo al universo privado) y *ecclesia* (el universo público de la política) está presente en la totalidad de las significaciones imaginarias que cada sociedad puede formular. El hecho de que muchas no se formulen no se relaciona con el hecho de que “estén prohibidas” —en ese sentido, en nuestra sociedad *todo es pornográfico*—, sino con que resultan mental y psíquicamente imposibles de soportar para los miembros de la misma sociedad.<sup>8</sup>

El campo de la percepción y los sistemas de representación constituyen dos de las áreas más afectadas por los condicionamientos que imponen los nuevos medios. En este proceso, los Estudios sobre la Forma<sup>9</sup> se localizan en la primera línea de la batalla conceptual.

### 3.

*“Si deseamos tener una clara noción acerca de la máquina, debemos pensar en sus orígenes tanto psicológicos y prácticos; y de manera análoga, debemos valorar sus resultados estéticos y éticos.”*

Lewis Mumford<sup>10</sup>

Unos 15 años atrás, la computadora personal —devenida simultáneamente un medio de expresión personal y un órgano de comunicación de masas—, comienza a desplazar el interés de toda una generación desde los encantos de la televisión hacia un universo participativo mucho más complejo. Su peso cultural influencia profundamente todas las áreas de conocimiento y redimensiona las redes de poder. Más aún: quizás el momento en que la opinión pública se forjaba fundamentalmente en la televisión pertenezca al pasado. Por lo menos tres factores técnicos —la interactividad, la numerización y las redes— amenazan su hegemonía.

Señala Derrick de Kerckhove en relación a la interactividad: “La televisión empezó a disgregarse a mediados del decenio de 1970 con la aparición del mando a distancia. Al recurrir *al zapping* para librarse de la publicidad, el telespectador dio un primer paso hacia la libertad. La generalización de las videograbadoras le ha permitido dar el segundo: grabar un programa mientras ve otro o se dedica a una actividad diferente lo ha liberado de las imposiciones, de horario o de contenido, de la programación. El éxito fulminante de las microcomputadoras ha significado un tercer paso.”<sup>11</sup>

La interactividad aumenta sustancialmente gracias a elementos que mejoran la *performance*, como el teclado y el mouse —que ofrecen al usuario la impresión de controlar la pantalla—. Y es cierto que la fabricación y el perfeccionamiento continuo de las cámaras de video marcan un avance significativo en esa dirección. En los años noventa, las pequeñas cámaras de mano y el lápiz electrónico transforman a un número cada vez mayor de telespectadores en productores. A fin de cuentas: un modo de respuesta frente a la sumisión que teníamos frente a la pantalla poco tiempo atrás.

En las autopistas electrónicas, la televisión tiende a abandonar su estatuto de órgano de difusión masi-

va para adquirir un carácter similar al del teléfono, un medio individualizado con miles de millones de canales interactivos, que es, en opinión de Marshall McLuhan, el más formidable y el más subestimado de los medios de comunicación.

#### 4.

*“Cualquiera que no sea como todo el mundo, que no piense como todo el mundo, corre el riesgo de quedar eliminado.”*

José Ortega y Gasset<sup>12</sup>

El dibujo, en tanto instancia modal de representación, expresa la complejidad ideológica de cada momento histórico. Esta complejidad se sustenta mediante las relaciones entre las estructuras técnicas de transmisión de la información y las funciones sociales superiores (la religión y la política, por ejemplo), e interesa especialmente en cuanto a su eficacia simbólica para llegar a comprender cómo, en una determinada sociedad, palabras, escritos o figuras llegan a producir efectos concretos y se transforman en fuerzas materiales.

Aquello que llamamos comunicación —en el sentido moderno que le damos a esta palabra—, ámbito en el que podríamos inscribir el acto de dibujar, es para autores como Régis Debray una respuesta especial tardía a una cuestión mucho más seria y permanente. Para expresarlo en otros términos: todo modo de interacción entre técnica y cultura, incluso la más insignificante y modesta —y con más razón una práctica gráfica que acompaña la historia del desarrollo humano— podría estudiarse bajo la perspectiva de una teoría de la mediación.<sup>13</sup>

Nuestra sociedad impone la difusión de los mensajes antes de la formación de las mentes: construimos un edificio en terreno anegadizo. Es un grave error creer que una cultura basada en la imagen pueda eludir el rigor del pensamiento discursivo-abstracto. Porque, en realidad, lo da por descontado. Por ejemplo: la fotografía aérea dice muy poco a quien no tiene ciertas nociones básicas de urbanismo. Del mismo modo, si no enseñamos a leer de modo crítico a los niños —y también a los adolescentes y adultos—, nunca se les podrá *enseñar a ver*.

Los hacemos débiles frente a la voracidad mediática, que se alimenta de la falta de conciencia acerca de la tensión expresada no tanto entre “lo real” y “lo virtual”, sino entre la *información global* —un territorio que no implica todavía colectividad— y la formación de un ideario personal.

#### 5.

*“El arte trabaja en la transformación del lenguaje discursivo en otro mimético.”*

Theodor Adorno<sup>14</sup>

Es cierto que en la dicotomía real-virtual, lo real involucra la dimensión del cuerpo: existe un goce corporal en el propio acto de dibujar y numerosas artistas, arquitectos y diseñadores han dado testimonio sobre este proceso. De Ucello<sup>15</sup> a Max Beckmann y de Rembrandt a Joseph Beuys.

Roland Barthes evoca claramente a esta dimensión al describir el placer físico que encuentra en lo que tiene de *graphie* el acto de escribir, que constituye no sólo una instancia de reflexión sobre cada tema de escritura, sino la posibilidad de “sentir a mi mano actuar, trazar ligazones, hundirse, elevarse [...] construyendo así, a partir de pequeños trazos aparentemente funcionales, un espacio que es sencillamente el espacio del arte: soy artista, no porque represente un objeto sino porque en la escritura mi cuerpo goza al hacer trazos e incisiones...”<sup>16</sup>

Estas palabras despliegan el rasgo catártico de toda acción artística, que muchos autores han estudiado.<sup>17</sup> Pero, al mismo tiempo, demarcan el territorio de un tipo de práctica al que no parece posible arribar por vía digital. También, implícitamente, sostiene la idea de un tiempo “otro”, tiempo concentrado en un sólo acto, que contrasta con la división en múltiples operaciones sucesivas —una secuencia típica: *scanning*-vectorización-retoque-incorporación de color-incorporación de relieve-impresión— que impone el universo digital. Este principio es válido tanto para esa práctica que suele llamarse dibujo “expresivo”, como para el desarrollo de los esquemas “racionales” que se ponen en juego en toda actividad proyectual.

De hecho, la enseñanza clásica de la pintura define una secuencia temporal que debe cumplirse: dibu-

jar primero (realizar el esquema espacial del objeto), colorear luego (“rellenar”). Pero un pensador-hacedor moderno como Paul Cézanne sostiene otro principio: “a medida que se pinta, se dibuja”<sup>18</sup>. Palabras que Maurice Merleau-Ponty interpreta fenomenológicamente: “lo que Cézanne dice es que ni en el mundo percibido ni sobre el cuadro que lo expresa, el contorno y la forma del objeto son estrictamente distintos de la cesación o la alteración de los colores, de la modulación coloreada que debe contenerlo todo: forma, color propio, fisonomía del objeto, relación con los objetos vecinos”—. Y más adelante: “Cézanne quiere engendrar el contorno y la forma de los objetos como la naturaleza los engendra bajo nuestra mirada: mediante la disposición de los colores. Y de ahí proviene que la manzana que pinta, estudiada con una paciencia infinita en su textura coloreada, termina por hincharse, por estallar fuera de los límites que le impondría el dibujo juicioso.”<sup>19</sup> Es que en el esfuerzo por recuperar el mundo tal y como lo captamos en la experiencia vivida, todas las precauciones del arte clásico vuelan en pedazos.

Una segunda afirmación de Cézanne articula la condición temporal con el acto reflexivo que supone toda acción gráfica, sostenida ante todo por su valor heurístico: “pensar antes y después de pintar, nunca durante...” palabras que contribuyen a desmontar muchas críticas que suelen hacerse a las diversas instancias de representación tradicional —basadas en un supuesto carácter no cognoscitivo—.

Por eso es relevante que un autor como Gui Bonsiepe —ya no un artista “puro”, sino un militante de la *Design culture* ligado a la tradición ulmiana— sostenga que “los procedimientos de codificación bi y tridimensional de las ideas proyectuales y de los resultados proyectuales deben continuar siendo un instrumento indispensable para el diseñador [...]”.<sup>20</sup> Entre las técnicas bidimensionales, Bonsiepe enumera esbozos —cuya finalidad es la visualización de una idea proyectual—, diagramas estructurales y funcionales, diagramas del movimiento y ergonómicos, a las que agrega técnicas tridimensionales de modelación “tradicional”, cuya existencia física permite visualizar el carácter formal general de un proyecto.

Es posible observar que un planteo de este tipo se

refiere tanto a una pragmática como a la voluntad educativa que la sostiene: la búsqueda de un dibujo “esencial”, práctica recurrente en los constructivistas rusos, la Bauhaus y otras vanguardias, concebida como forma de constituir un modo de expresión visual de un ideario que expone el espíritu de la modernidad de manera más plena y vívida. en comparación con cualquier hecho político —enfrentado a las complejas y confusas realidades del mantenimiento del orden—.

Podemos ejemplificar este posicionamiento con la utilización de métodos de enseñanza nada convencionales, por parte de Itten, con la esperanza de “desenseñar” a los estudiantes y devolverles a un estado de inocencia, que tenía como objetivo llegar a un “punto de origen” en que pudiese empezar la “verdadera enseñanza”. Ideas correspondientes, en referencia a las funciones concretas del dibujo, están desarrolladas por Wassily Kandinsky, que sostiene en *Punto y línea sobre el plano*: “Debemos, de entrada, distinguir los elementos básicos del dibujo de otros elementos, a saber: elementos sin los cuales una obra [...] no puede ni siquiera llegar a la existencia.”<sup>21</sup>

Esta voluntad educativa está cimentada sobre un aparato discursivo derivado de las ideas que tenían sobre el dibujo pedagogos como Pestalozzi, Froebel y Ramsauer, ideas suficientemente difundidas y consolidadas para la época en la que se educaron los militantes de las vanguardias.

El *ABC del Anschauung*<sup>22</sup> de Heinrich Pestalozzi (1746-1827), por ejemplo, inició el interés por el “dibujo pedagógico”, diferenciándolo del dibujo que se enseñaba en la tradición académica. El método de dibujo de Pestalozzi —que comenzaba a muy temprana edad y se desarrollaba en ejercicios asignados simultáneamente a un grupo— se basaba en la creencia de que “el cuadrado es el fundamento de todas las formas, y el dibujo debería basarse en la división en partes de cuadrados y curvas”. Un segundo caso digno de mencionar lo constituye el *Manual de dibujo* de Johannes Ramsauer, que parte de la idea de las *Hauptformen* (formas principales) que “representan la esencia abstracta de los objetos físicos”. De esta idea se derivan tres tipologías principales: objetos en reposo (subdivididos en erguidos y yacientes), objetos en movimiento (in-

cluyendo las formas direccionales de las flechas, objetos giratorios como las ruedas, y objetos cambiantes como una humareda), y objetos que combinan el movimiento y el reposo (incluyendo formas flotantes como un bote en el agua y formas colgantes como una rama de árbol).<sup>23</sup>

El carácter abstracto inscripto en la raíz de la misma dinámica del proceso sembró, sin embargo, la semilla de la discordia y el enfrentamiento entre pensamiento y práctica. Para un historiador como Eric Hobsbawm, aún compartiendo el entusiasmo y el júbilo de una época “heroica” del arte, se hace necesario sostener ácidamente que más que ejercicios de *forma significativa*, lo que el lenguaje gráfico contemporáneo —y la nueva función del dibujo, por lo tanto—, impone, es la necesidad de subtítulos y comentaristas.<sup>24</sup> Posición encontrada con la de Bauman para quien “el coraje de los artistas modernos fue la impracticidad de los políticos; la solidez de los artistas fue la levedad e irresponsabilidad de los políticos.” Y ese distanciamiento, en el participaron muchos intelectuales modernos —arquitectos, artistas, novelistas y poetas de vanguardia— “radicalizaron el moderno sueño del orden”.<sup>25</sup>

## 6.

*“El sueño de la razón produce monstruos”.*

Goya

Pero, ¿acaso no nos han enseñado, hasta el cansancio, que el dibujo cumple la función de ordenar los sueños? La práctica del dibujo en las escuelas de arquitectura y diseño estuvo marcada históricamente por la máxima de Leonardo acerca del arte como *cosa mentale*, ligada al conocimiento de las cosas en general —en particular, del mundo objetual—, y al de los medios de representación y comunicación. Los medios constituyen instrumentos para hacer visible lo que el cerebro recibe de los estímulos exteriores, *percepto* mediante. Pero se trata de comprender tanto los nuevos modos de percibir como la dimensión mediadora del dibujo, ya que cada representación se vincula con sus propios condicionamientos.

Entre el condicionamiento propio del creador y el condicionamiento mediológico, debemos valorizar

el espacio privado-público del pensamiento crítico. Entre *oikos* (el hogar de las ideas) y *ecclesia* (el espacio público de evaluación), debemos posicionar, como los griegos, una esfera intermedia —el *agora*—. Una interfase, si queremos utilizar un término actual, considerando la pérdida de eficacia simbólica que se produce en la migración terminológica. En la antigua Grecia, el *agora* desempeñaba un papel clave en el mantenimiento de la capacidad verdaderamente autónoma del individuo en el ejercicio de su identidad. Es fundamentalmente en este sentido que el pensamiento-acción del dibujo es *agórico*. Siempre lo ha sido. Pero en estos tiempos, constituye un territorio muy frágil, porque suele ser atacado con frecuencia, poniendo en peligro su integridad o distorsionando el papel que desempeña.

Escribe Bruno Munari: “Si se admite que desde que el hombre de las cavernas pintaba con los dedos, hasta hoy, época en que el artista no solamente ya no se hace él mismo los pinceles, ni siquiera los colores, que los escultores utilizan el martillo automático, al igual que los obreros de las carreteras, se ha producido una evolución de la técnica, ¿por qué hemos de oponernos a que esta evolución continúe? ¿Por qué hemos de ignorar todo el instrumental que actualmente puede usar un operario visual, para obtener el máximo resultado con el mínimo esfuerzo? Esto es pereza del cerebro. Prepararemos un programa [...] en el que se especifiquen los problemas de hoy y no los de ayer, y en el que se hagan investigaciones sobre el mañana, ya por la vía de los medios de comunicación visual, ya por la de los métodos de trabajo. *Y en donde se enseñe con una única finalidad cultural y no operativa.*

Perdemos valores? No, estamos adquiriendo otros nuevos.”<sup>26</sup>

## NOTAS

1. Steiner, George, *Gramáticas de la creación*, Madrid, Siruela, 2001, pág. 42.
2. Para Umberto Eco, “si los apocalípticos sobreviven elaborando teorías sobre la decadencia, los intelectuales integrados rara vez teorizan.” El pesimismo de los apocalípticos contrasta con la postura del integrado, que sin ser ni optimista ni pesimista, ante todo, *no disiente*.
3. Bauman, Zygmunt, *En busca de la política*. Buenos Aires, FCE, 2003, pág. 89.
4. Castoriadis, Cornelius, *Hecho y por hacer*. Buenos Aires, Eudeba, 2001, pág. 45.
5. Por ejemplo, ésta es una de las ideas centrales de *1984* de George Orwell.
6. Berman, Marshall, *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1989, pág. 58.
7. McLuhan, Marshall, *Leyes de los medios*, México, FCE, 1989.
8. Bauman, Zygmunt. *Op. cit.*, pág. 96.
9. El campo de la *Morfología* nos permite abordar tanto la dimensión *perceptiva* como los *representativa* de las formas. En la primera deben incluirse tanto los aspectos emergentes de la mirada directa como la incidencia de las nuevas tecnologías para interpretar o proponer una nueva aproximación a la “realidad”. Por representación de la forma entendemos todos los sistemas y técnicas que permiten registrarla y prefigurarla. Los elementos ópticos estudiados en el primer aspecto son sustituidos por rasgos gráficos diferenciados e identificables, específicos de cada sistema y de cada técnica de representación. Por otro lado, y no menos importante que los dos primeros aspectos, la dimensión *cognitiva* se refiere al proceso de conocimiento habilitado por los sistemas gráficos, sus respectivas técnicas (a su vez en relación con la capacidad perceptual). Involucra la posibilidad de articulación del saber en relación a la capacidad de representación y percepción del mundo. Si bien la cognición es el objetivo principal y la instancia final lógica del proceso de conceptualización y operación de la forma, el conocimiento del mundo —y en especial, del espacio diseñable— dependerá dinámicamente también de los niveles perceptivo y representativo.
10. Mumford, Lewis, *Técnica y civilización*, Madrid, Alianza, 1971, pág. 16.
11. Estos conceptos están desarrollados en De Kerckhove, Derrick, *La piel de la cultura*, Barcelona, Gedisa 1999. Ver también “De la aldea mundial a la psiquis planetaria”, en *Correo de la Unesco*, Luxemburgo, Unesco, Febrero 1995, pág. 20, de donde tomamos la cita.
12. Ortega y Gasset, José, *La revolución de las masas*, Madrid, Espasa Calpe, 1930.
13. Ver especialmente Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen*, Barcelona, Paidós, 1994 y del mismo autor, *Transmitir*, Buenos Aires, Manantial, 1997.
14. Adorno, Theodor, *Teoría estética*, Madrid, Taurus, 1990, pág. 131.
15. Ucello consideraba a la perspectiva como la fuente inagotable de inspiración y placer que “tiene su éxtasis en el momento mismo del dibujo”, según Vasari.
16. Barthes, Roland, Prefacio a *La civilización de la escritura*, publicado en Jean, Georges, *La escritura*, Barcelona, Ediciones B, 1999, pág. 205.
17. En particular Hans-Robert Jauss desarrolla la tríada *catharsis-aiesthesis-poiesis* en su Teoría de la recepción estética.
18. Joachim Gasquet, *Cézanne*, Grenoble, Cynara, 1988, pág. 204.
19. Conferencia radial de Maurice Merleau-Ponty para la radiodifusión francesa. Octubre-Noviembre 1948.
20. Bonsiepe, Gui, *Teoría y Práctica del Diseño Industrial*, Barcelona, Gustavo Gili (GG), 1977, Pág. 189.
21. Kandinsky, Wassily. *Punto y línea sobre el plano*, Barcelona, Paidós, 2000.
22. *Anschauung*: sustantivo derivado del alemán *Anschauen*: ver, percibir.
23. De Abbott Miller, J., “Escuela elemental”, en *El abc de la Bauhaus y la teoría del Diseño*, Lupton, Ellen, Abbott Miller, J., eds., Gustavo Gili, 1993.
24. Ver Hobsbawm, Eric, *A la zaga. Decadencia y fracaso en las vanguardias del siglo XX*, Barcelona, Crítica, 1999.
25. Bauman, Zygmunt. *Op. cit.*, pág. 99.
26. Munari, Bruno, *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili, 1980, pág. 71.