

Comunicación Congreso EGA
Madrid, 2008
IMAGEN ICÓNICA, IMAGEN FANTASMÁTICA
REFLEXIONES PARA EL DESARROLLO DE UNA PEDAGOGÍA POÉTICA.

Autor:
Pedro Burgaleta Mezo. PTU.
Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica. ETSAM. UPM.

El ámbito de la creación es una especie de periferia, una trastienda desde la que el mundo se contempla como un artificio, como un conjunto de cosas realizadas (fabricadas, producidas o creadas). Iniciar al aprendiz en la creación supone conseguir que se traslade desde el mundo hasta su trastienda, desde la condición de usuario a la de creador.

Este tránsito, que una vez experimentado parece que tan sólo requiere de un simple cambio de atención suele ir acompañado al principio de un gran esfuerzo que convierte dicho desplazamiento en una verdadera iniciación. Iniciarse en la creación implica adquirir una nueva mentalidad que haga compatible la consideración de la consistencia del mundo como conjunto de cosas que se reconocen, que funcionan y tienen sentido, con la inconsistencia del mundo como artificio. El creador, para serlo, necesita transitar con naturalidad entre ambos mundos.

*

Desde este punto de vista, la iniciación en la creación dibujando puede consistir en pasar de una situación en la que dibujar consiste en reconocer las cosas hasta otra consistente en explorar las diversas maneras posibles de referirse a las cosas mediante el dibujar.

La primera manera de dibujar suele manifestarse en un dibujo de siluetas mediante el cual las cosas se reconocen, extrayéndolas del fondo en el que se encontraban sumergidas, de un modo similar al que acontece cuando se les asigna una palabra y se las nombra. La segunda manera supone una especie de aventura, un encuentro potencialmente original con el mundo, más allá de de las palabras cotidianas que sustituyen, determinan y cierran las cosas. El dibujante suspende aquí provisionalmente el estado de atención correspondiente a la vigilia y deja que su mirada vague, a la espera de que algo imprevisto le detenga. Es entonces cuando puede surgir la visión sorprendente y a través de ella el fantasma.

*

En el ámbito del dibujar, el fantasma es, al menos desde Leonardo, esa mancha indeterminada que vemos en la pared y que ahora nos parece un paisaje, luego un rostro y después cualquier otra cosa, o nada.

El fantasma, -mancha, sombra o nube- en la medida en que nos permite reconocer cualquier cosa es, él mismo, irreconocible.

Leonardo recomendaba encararse con los fantasmas como un medio de trabajar la imaginación, especialmente para aquellos aprendices que no la tuviesen suficientemente desarrollada.

El valor del fantasma radica en su indeterminación, en su aspecto informe, en su carácter de mero indicio y en su capacidad para soportar proyecciones. El fantasma, en su ambigüedad, funciona como un lugar intermedio, como un umbral, que permite que nuestro mundo interior se encuentre con el mundo

exterior en un lugar inexistente, en un lugar hueco, en una nada que siendo vacía nos acoge. El fantasma es, pues, el lugar de lo ficticio.

El entrenamiento de la imaginación en la contemplación del fantasma va más allá cuando dibujamos el fantasma o cuando dibujamos fantasmáticamente.

Dibujar fantasmas, dibujar lo sorprendente, puede llevarnos a utilizar ese fenómeno advertido como desencadenante creativo. Desde el fantasma como materia informe, es posible desplegar un proceso creativo que nos lleve hasta los umbrales del mundo: es posible generar mundo.

Dibujar fantasmáticamente, elaborar dibujos que sean ellos mismos fantasmas, es otra manera de entrenar la imaginación sosteniendo el carácter indeterminado de las imágenes. Dibujar fantasmáticamente es sostener la figura sumergida en su fondo, a punto de emerger pero sin llegar nunca a conseguirlo, o emergiendo cada vez de una manera distinta; porque el fantasma es, ante todo, el producto de un ambiente, de un contexto, de un fondo. En el fantasma, figura y fondo se entrelazan. Por eso resulta imposible ver fantasmas a plena luz del día. El fantasma es el producto de la penumbra del fondo: estar en penumbra es permanecer en el fondo, ser todavía parte de él.

*

Los bocetos son penumbras, son fantasmas.

Leonardo recomendaba a los aprendices contemplar fantasmas, pero él mismo practicaba el encuentro con los fantasmas cuando al elaborar sus bocetos dibujaba fantasmáticamente.

Pero esa manera de dibujar no es solamente la propia de los grandes maestros a partir del Renacimiento, es una manera de dibujar arquetípica porque surge del garabato, y garabatear, como grado cero del dibujar, es una actividad que acompaña al ser humano desde siempre. Y garabatear es ya elaborar fantasmas.

*

Abocetar es dibujar tanteando. Al dibujar tanteando, se introduce la duda en el dibujo, se rompe el valor de la línea de borde y el valor de la silueta, se hace patente el valor del gesto. Abocetar es como empezar desde cero. La movilidad que se despliega acepta el acontecimiento del trazo azaroso. La actitud exploratoria del dibujante es similar a un deambular que induce un estado poético o de ensoñación, una especie de éxtasis inducido por la suma de quietud y movilidad. Abocetar es una manera de ensoñar.

*

El boceto funciona como un lugar matricial, como una imagen generadora de otras posibles imágenes. Aunque las cualidades de ese lugar dependan de la poética general en la que se inscriba, ciertos atributos genéricos podrían considerarse comunes a todo lugar matricial. Así, son lugares intermedios entre lo informe y la forma. En ellos se da la reversibilidad entre la figura y el fondo; también la simultaneidad, por la que todo el proceso aparece como congelado y a la vista, de ahí su transparencia. Igualmente, los elementos presentan la suficiente indeterminación como para poder interactuar.

*

Posiblemente las cualidades matriciales del boceto surgen del juego de dibujar y desdibujar. En el boceto se dibuja y se desdibuja de manera simultánea.

Pero desdibujar no es una operación banal sino una especie de “arte de carnicero”, el arte de encontrar las coyunturas o la relación sintáctica entre las

partes y el todo, el arte que J. F. Billeter comenta magistralmente en *Cuatro lecturas de Zhuanghzi*.

*

Aunque fue especialmente Cézanne quien al dar de manera sistemática un valor prioritario a la pincelada sobre el dibujo de silueta en su pintura (continuando así por otra parte la vieja polémica surgida en el Renacimiento entre la escuela romana -Rafael- del dibujo y la veneciana -Tiziano- de la pincelada, polémica explicitada después en la Académie como la “*Querrela entre Antiguos y Modernos*”) instauró en los tiempos recientes la rotura del límite de las figuras como acción poética, y sometió a esta condición su manera de dibujar, la auténtica potencia del desdibujar intencionado y su rendimiento se constatan en el cubismo quizá como en ninguna otra poética. El cubismo analítico es ante todo el resultado de la maestría de Picasso en el desdibujar. En el proceso seguido por Picasso –como ya antes pudo verse de modo más simplificado en Seurat- se observa la secuencia que lleva desde un dibujar convencional hasta un desdibujar fértil, generador de poéticas. Para desdibujar es necesaria una operación previa: antes de desdibujar una cabeza, Picasso la simplifica, busca la *figura esencial*, mostrando así la raíz clásica de su poética - las cabezas simplificadas de Picasso se asemejan notablemente a las cabezas de las Islas Cícladas, simplificadas miles de años antes. De manera más elemental, también Seurat necesita simplificar sus imágenes para, finalmente, desdibujarlas. Es el precio que dos dibujantes formados en las estrictas reglas académicas deben pagar para fundar unas poéticas alternativas.

El cubismo analítico es un juego de límites: consiste en un ejercicio de desdibujamiento y desmembramiento, hasta el límite, de una figura simplificada también hasta el límite. El límite del desmembramiento es aquel que permite que los fragmentos puedan reagruparse y reconfigurarse de manera distinta a la originaria en un espacio matriz de transparencia. Los bocetos de Picasso de esta época, más todavía que sus óleos, son auténticos espacios matriciales. Y el cubismo sintético, sin embargo, no es más que la cosecha de aquellas matrices, soluciones dispuestas para poblar el mundo como una nueva figuración, donde la indeterminación y la ambigüedad casi han desaparecido, pudiendo convertirse con cierta facilidad en artefactos tridimensionales. Después de Picasso, las generaciones no educadas académicamente practican el desdibujar de un modo ya diferente: dibujan desde el principio desdibujando. Sin embargo, aquellos artistas que -como Antonio López García, por ejemplo- se educaron académicamente y no practicaron el desdibujar se encuentran anclados en un espacio donde dibujar sigue siendo la operación previa al pintar, actitud que desde el punto de vista cultural resulta en gran parte incomprensible.

*

Algunas breves referencias permiten constatar la recuperación del carácter potencialmente positivo de lo fantasmático, recuperación que se corresponde con una actitud relativamente reciente en nuestra cultura que se conecta con la recuperación también muy reciente de la imaginación como actividad implicada de manera positiva en el pensamiento y en la creación. Aparte de la conocida alusión de Leonardo al fantasma, es Freud en los tiempos recientes quien da un importante valor al fantasma dentro de su teoría del alma: el fantasma surge de cierta relación con el objeto, con una relación que acostumbra a ser de sustitución o negación. Giorgio Agamben por su parte explora la evolución del

fantasma en la cultura occidental desde Petrarca en su trabajo *Estancias (El fantasma y la palabra en la cultura occidental)* y existen relecturas contemporáneas de Platón (como *Dialéctica de la Imagen*, de Carlos Másmela) donde se plantea el valor positivo que subyace en la distinción que el filósofo lleva a cabo en *El Sofista* entre la imagen icónica y la imagen fantasmática: la imagen icónica se relaciona dialécticamente con el fantasma, y éste resulta imprescindible para hacer patente que la imagen icónica, el *eidos*, sólo es eso, una imagen y no algo real. Finalmente, Clement Rosset, defensor de una *ontología negativa* (paralela a las *teologías negativas*, como la del Maestro Eckart, por ejemplo) defiende la necesidad del fantasma o del doble como único modo de hacer patente lo real (*Lo Real y su Doble, La Anti Naturaleza, El Objeto Singular, etc.*)
