

Introspección. El cuerpo

Ximena González Eliçabe

Nada es más misterioso para el hombre que el espesor de su propio cuerpo.

D. Le Breton (1997)

Entre las múltiples acepciones de la palabra “cuerpo” nos encontramos con las siguientes: “conjunto de cosas o ideas que forman una unidad”; “conjunto de las distintas partes de un ser viviente”; “consistencia o densidad de algunos materiales y sustancias”; Parte del vestido, que cubre desde el cuello o los hombros hasta la cintura“. En anatomía propiamente, “conjunto de los sistemas orgánicos que constituyen un ser vivo”.

El cuerpo es parte física y material de un ser; a través de los siglos se lo relacionó con el alma, la personalidad y el comportamiento, algunas veces tomándolo como algo aislado y otras como una unidad.

Las teorías platónicas y pitagóricas consideran al cuerpo como sepulcro del alma, dado que, según ellas, el alma no está en él como un elemento que le confiere forma y le da vida, sino como un prisionero.

Según la concepción aristotélica, el cuerpo es la materia, el alma es lo que hace que el cuerpo tenga forma. Para los pensadores cristianos como San Agustín, el alma es “un principio animador del cuerpo”, pero se diferencia de éste por su esencia inmortal.

Estos dilemas ocuparon las mentes de la humanidad desde hace siglos. En la actualidad se alteran los códigos establecidos y el ritmo de vida vertiginoso modifica nuestra percepción del tiempo y del espacio. Esto también afecta a nuestros propios cuerpos.

Aspectos culturales

El antropólogo Le Breton considera que en la cultura occidental moderna hay una negación de lo “corpóreo” del cuerpo: la enfermedad, el envejecimiento, las formas, proporciones y medidas indeseables, la muerte.

Esta visión se opone, y convive con otras como la del cuerpo como “el templo del espíritu” difundida por el *New Age*. O la del cuerpo como máquina perfecta de seducción, tan presente en la cultura visual del consumo y la publicidad, donde se muestran cuerpos perfectos que se valen de cualquier herramienta para conseguir su propósito, tales como el culto al ejercicio físico, la cirugía estética, la cosmética, etc.

“La tecnología cuestiona ideas antiguas sobre el cuerpo. Vivimos en un tiempo de monstruos artificiales en el que la forma humana parece ser cada vez menos determinada, reducible a partes reemplazables, como el ciborg de *Terminator*... Considerar al cuerpo como una máquina es un reduccionismo cartesiano concomitante con considerarlo un bien comercial” (Dery, M. 1995). Hoy en día se comercializan “productos” humanos, se alquilan vientres, se vende sangre, semen, óvulos, órganos, tejidos, células.

El cuerpo en la medicina se ha convertido en un objeto del conocimiento científico, separado por completo de su esencia animada. Así lo muestran los innumerables grabados y dibujos anatómicos de los tratados de

anatomía que proliferaron especialmente desde el Barroco. Mario Perniola los describe como “bellas túnicas de piel” y agrega que “estas obras fueron consideradas inútiles tanto por los médicos como por los artistas”. Denomina a este fenómeno como “la erótica del revestimiento, que va mas allá de las pieles y afecta también al interior del cuerpo”. El cuerpo es considerado como objeto de atención erótica “los órganos internos son tan bellos como la curva del seno, la cavidad de los glúteos o de la vulva”. (Perniola, M. 1991).

Cada grupo humano codifica y articula prácticas culturales respecto del cuerpo, establece discursos, maneras de pensarlo y percibirlo.

“Cada sociedad tiene su cuerpo sometido a una administración social: obedece a reglas, rituales de interrelación y a escenificaciones cotidianas”, dice Michel Certeau en “Historias de cuerpos”.

Podríamos señalar también que el hombre, desde tiempos remotos, en la búsqueda de diferenciación, de demarcar roles dentro de su propia comunidad, de “huir de la homogeneización propia de la piel, uniforme común a todos los seres humanos” dice Squicciarino, se vale de la ornamentación del cuerpo, en sus formas directas como la pintura corporal, el tatuaje, las escarificaciones y otras prácticas que lo modifican. Hasta la utilización de “la indumentaria como sistema de signos” (Squicciarino, N. 1990) que operan sobre este cuerpo “soporte” de los mensajes de su portador-emisor, modifica sus espacios, posturas, volumen y extensiones del yo corporal. Prendas como el corset, el miriñaque, las pelucas, o los zapatos de taco alto, son claros ejemplos de ello.

Pero en la actualidad, mirando a nuestro alrededor, podemos preguntarnos: quiénes habitan estos cuerpos? Cómo son sus desplazamientos? En el espacio urbano el cuerpo está negado, ausente, o es que se hace invisible? Como señala Alain Mons, el cuerpo “resiste” mediante estrategias de ocultamiento y desocultamiento, en las grandes ciudades, en el transporte público, en los lugares ganados por la marginalidad. En las horas pico, los núcleos de gran circulación evidencian al cuerpo cansado de los trabajadores que regresan a sus hogares, éste se funde en el anonimato, despojado de su intimidad e individualidad, coexistiendo con la presencia inevitable del cuerpo del otro. De la misma forma, inexorablemente irrumpen otros cuerpos en el espacio urbano, los de los excluidos que casi con obscenidad exhiben sus miserias y su desnudez sin pudor, pues ya ni eso les queda; los de la masa enfervorizada que se apropia de las calles impidiendo la circulación de los otros; en este caso representan un sólo cuerpo multiplicado? ¿Son varios cuerpos? Quizás ninguno de ellos sea realmente dueño de su cuerpo.

Ejercicio de introspección

Generar una reflexión sobre el propio cuerpo es la consigna de un trabajo que realizamos en la materia Diseño de Objetos II la última de las asignaturas proyectuales dentro de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria.

Este trabajo titulado “Introspección - El cuerpo”, pretende abordar un acercamiento a la relación entre el cuerpo y el espacio, interior y exterior del individuo. Apunta a que el estudiante tome conciencia de su propia corpo-

reidad y la de los demás, mediante la realización de un objeto textil.

El trabajo consiste en crear un “muñeco de trapo” con diversos materiales textiles, pero no se trata simplemente de un juego infantil, si bien el componente lúdico está presente en el proceso. El estudiante se expresará mediante la selección de los materiales y la construcción de las diversas piezas que conforman esta nueva anatomía. Volcará en el objeto características de su personalidad, –por lo general, surgen inconscientemente– a lo largo del desarrollo del trabajo creativo se descubren a sí mismos en una actitud que expresa su visión de la realidad, del entorno, del mensaje que quieren transmitir.

La consigna es crear un personaje: realista o fantástico; arquetípico o autoreferencial; idealizado o estereotipado. El objeto debe ser antropomorfo pero pueden sumar otros atributos. La técnica de ensamble es libre. Además tienen que realizar tres cambios de vestuario con criterio de serie de diseño que acompañen la historia del personaje.

A todo esto lo antecede una narración, que pone de manifiesto la construcción de ese personaje, con los elementos que hacen al desarrollo de una historia. La misma puede transcurrir en un determinado tiempo-espacio, o ser o no lineal.

El desarrollo del personaje, su entorno y su historia, llevan a reflexionar sobre las cuestiones planteadas al comienzo de este artículo, a la vez que evidencian un recorrido individual e introspectivo para cada estudiante, que apunta a encontrarse con el propio ser, con sus propios conflictos, lo obliga a tomar decisiones, a distinguir su estilo personal como diseñador, ya que esta materia se plantea como “Diseño de autor”.

Este término muchas veces causa confusión, pero al hablar de “Diseño de autor” se entiende por ello a una obra cuyo contenido conceptual procura imprimir un estilo propio, que pretende la identificación del espectador-usuario con las emociones de su autor, e intenta que ésta cause en aquel, reflexiones críticas.

Para llegar a esto en el diseño de indumentaria creo que es necesario primero reconocerse en el propio cuerpo, para extender luego esta reflexión al espacio corpóreo de los demás.

El resultado de este trabajo se exhibe en forma de objetos o micro-instalaciones en la galería que tiene la Universidad en la sede de la calle Jean Jaurès, durante la semana de la moda, al final de cada cuatrimestre.

Referencias bibliográficas

- Certeau Michel (2002) “Historias de cuerpos” citado por Borja Gómez, Jaime Humberto, en *La construcción del sujeto, representaciones del cuerpo en la Nueva Granada del siglo XVII*. Bogotá.
- Dery, Mark (1998) *Velocidad de escape*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Diccionario de la Real Academia Española.
- Ferrater Mora, José. (1979) “Diccionario Filosófico” 6ta. Edición, Madrid: Alianza Editorial.
- Le Breton, David (1997) *Antropología del cuerpo y la modernidad*. Trad. Paula Malher, Buenos Aires: Nueva Visión.

- Mons, Alain (1992) *La metáfora social*. Buenos Aires: Nueva Visión. ISBN 950-602-297-6

- Perniola, Mario. Artículo en “Revista de Occidente”, ISSN 0034-8635, N° 124, 1991, pags. 59-82

- Squicciarino, Nicola (1990) *El vestido habla*. Madrid: Cátedra.

El sueño de Melania

Vanesa Muriel Hojenberg

La construcción de un caso de estudio para Dirección de Arte Audiovisual

El presente texto presenta un caso de estudio realizado en octubre de 2006 en el contexto de la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa del Programa de capacitación docente de la Facultad de Diseño y Comunicación dictada por la profesora Elizabeth Gothelf.

En esta oportunidad, se elige compartir con el cuerpo docente en general –y con los profesionales del área audiovisual en particular– la puesta en escena de esta estrategia pedagógica aplicada a los contenidos presentes en la asignatura Dirección de Arte Audiovisual I. La misma, integra los planes de estudio de cuarto año de las carreras de Comunicación Audiovisual (Cine y TV), Diseño de Imagen y Sonido, Diseño de Espectáculos y Fotografía, de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

El eje temático de la cursada se centra en la preproducción de Arte, siendo ésta entendida como la instancia de planificación, investigación, creación y desarrollo basal de las propuestas visuales. A su vez, la asignatura aborda, en su devenir, las actividades y competencias determinantes para la comprensión de la teoría y la práctica disciplinar.

El desarrollo de la propuesta visual involucra la comprensión y adopción de una metodología de trabajo diseñada con el propósito de favorecer el planteo de una construcción creativa, sólida y coherente con los requerimientos del guión y su director. Ésta debe tender hacia un planteo creíble por sobre el realista, invitando así al espectador a aceptar naturalmente el universo diegético del filme como un universo posible.

Debido a la convivencia de aspectos creativos y operativos, la Dirección de Arte –área que aborda las definiciones visuales relativas a decorados y personajes– comunica ideas y organiza tareas de modo simultáneo. Los profesionales abocados a esta actividad, construyen y definen conceptos expresivos y simbólicos, a la vez que evalúan y organizan su materialización.

La Dirección de Arte es, por su naturaleza dinámica y cinética, plástica y arquitectónica, tanto como por su anclaje histórico y social, una actividad que depende –en gran medida– de la coordinada definición de etapas de trabajo para cumplir con el objetivo principal de su práctica, que es la construcción de una propuesta visual capaz de traducir el guión en imágenes de modo verosímil.

Presentación general de los módulos seleccionados

Para el armado del presente caso de estudio se vincula-