

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS  
POSGRADO EN ARTES VISUALES

# ANATOMÍA DE UNA MARIPOSA

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN ARTES VISUALES  
CON ORIENTACIÓN EN: GRÁFICA

PRESENTA:

ADRIANA ELENA BRAVO MORALES

DIRECTOR Y ASESOR DE TESIS:

FERNANDO ZAMORA ÁGUILA

NOVIEMBRE  
2006



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Esta tesis espiral y laberinto, esta dedicada a las personas a quienes les debo el crecimiento en el primer tramo importante de mi vida, a las personas incondicionales que siempre quedarán en mi, hasta que yo misma me diluya en la porción de tiempo que me toca vivir.

Gracias inmensas

A mi padre Rubén Jesús Bravo Franco fallecido el 18 de octubre del 2005 cuya muerte logró sumergirme en oscuridades impensables y cuya dedicación, vida y enseñanzas simentaron lo que en gran parte soy.

A mi madre Lily Morales Ugarte por hacer posible que realizara mis estudios de Maestría, quién espera tener este escrito en sus manos para haber cumplido en su misión de formar a la ultima de sus hijos.

Agradezco la inmensa paciencia y fuerza a:

Andrea Robles Jiménez

Agradezco la ayuda y empuje de:

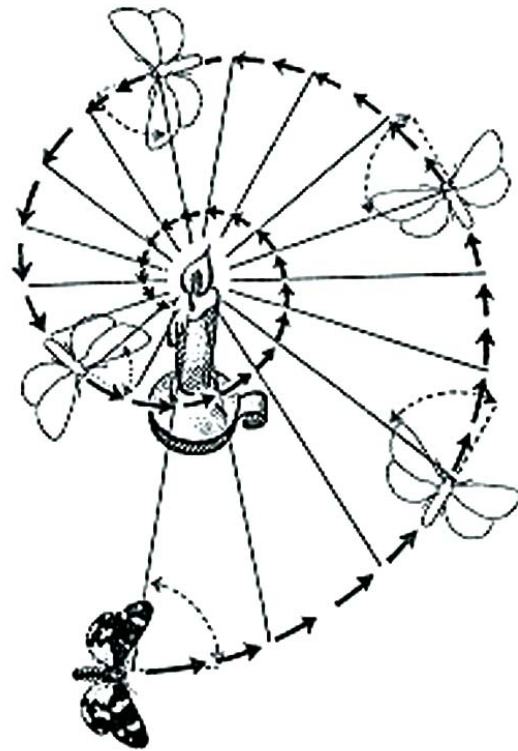
Annabel Castro

Y finalmente agradezco especialmente a mi Tutor, que pensó que esta tesis no se acabaría nunca, pero menos mal llego a termino.

Doctor Fernando Zamora Águila

# ANATOMÍA DE UNA MARIPOSA

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL



2006

# ANATOMÍA DE UNA MARIPOSA

## Animación Experimental

Índice	4
Introducción	7
<b>Capítulo I</b>	
<b>Anatomía de lo monstruoso</b>	10
1.1 Lo grotesco	12
1.1.1 Lo cómico absoluto	17
1.1.2 Lo grotesco en el siglo XX	18
1.1.3 Lo bello, lo feo y lo grotesco	20
1.2 Lo monstruoso	24
1.2.1 Categorización de las formas monstruosas	33
1.2.2 El sueño de la razón engendra monstruos	40
1.2.3 Lo siniestro	42
1.3 Lo abyecto	49
<b>Capítulo II</b>	
<b>La corporalidad monstruosa de <i>Ascalapha Odorata</i></b>	58
2.1 El cuerpo monstruoso	59
2.1.1 El cuerpo de la mujer	60
2.1.2 El cuerpo andrógino	65
2.1.3 El cuerpo grotesco en la Alta Edad Media	68
2.1.4 Tratado de anatomía	70
2.1.5 Bestiario medieval	73
2.1.6 Híbrido mariposa humano	76
2.2 Mariposa de la muerte	78
2.2.1 Simbolismo de la mariposa y su relación con la muerte .	78
2.2.2 <i>Ascalapha odorata</i>	79

2.3	Vuelo en espiral	82
2.3.1	Ley áurea y fototropismo	82
2.3.2	Relación simbólica de la espiral con el transcurrir de la vida en la muerte	84

### Capítulo III

<b>Arte digital</b>		86
3.1	Definición y antecedentes del arte digital	88
3.1.1	Imagen digital	89
3.2	Imagen en movimiento	94
3.2.1	Videoarte	94
3.2.2	Animación	96
3.2.3	Animación experimental	98

### Capítulo IV

<b>Animación experimental pieza “Anatomía de una mariposa”</b>		100
4.1	Híbrido análogo y digital	101
4.2	Proceso de producción de la pieza	102
PREPRODUCCION		102
Investigación científica sobre la mariposa nocturna <i>ascalpha odorata</i> :		102
a) Estudios anatómicos		102
b) Datos fisiológicos y biológicos		103
Rasgos y estilo de dibujo		103
Idea, Estructura de <i>Anatomía de una mariposa</i>		104
Guión técnico		104
Bocetaje		105
Definición prototipo de mariposa definitivo y caracterización		106
Story Board		107
PRODUCCION		115
Movimiento y animación		115
A Primera secuencia		116
B Herramientas y equipo		117

C Proceso de animación	118
D Segunda y tercera secuencia	119
Lay Out (configuración)	121
Prueba de Línea	122
Realización de dibujos	122
Fondos	123
Digitalización escaneo	123
Elaboración gráficos digitales	124
Composición y animación digital.	125
<b>POSTPRODUCCION</b>	128
Offline animación	128
Diseño de audio	128
Postproducción y montaje con sonido	129
<b>CONCLUSIONES</b>	130
<b>Anexos</b>	135
Apuntes de videoarte mexicano	136
Guión Técnico	137
Términos de animación	140
Apuntes sobre la imagen de video	142
<b>Índice de imágenes</b>	144
<b>Bibliografía</b>	148
<b>Créditos</b>	151

## INTRODUCCION

En una primera instancia me había planteado realizar una investigación de tesis acerca de las tradiciones y ritos que rodean la fiesta de “Todos santos” y su representación en el arte, tema que resultó muy extenso además de haber sido numerosas veces trabajado por diversos artistas. Por ello abandoné la investigación y empecé la búsqueda de un sólo elemento de los muchos que están implícitos dentro de la celebración de día de difuntos que sintetizara la concepción del eterno retorno de las almas, la relación con los muertos, entonces descubrí por casualidad una imagen en un texto de ciencias naturales que explicaba el *fototropismo*<sup>1</sup> de los insectos hacia la luz, allí se encontraba una mariposa nocturna trazando un vuelo en espiral hacia una vela.

Así encontré a la “mariposa de la muerte”, que es la mensajera del mundo de los vivos y el de los muertos, analogía de movimiento y metamorfosis continua. La mariposa así como el arte contemporáneo se ha distinguido por su constante cambio y transformación. Las artes electrónicas son una manifestación innegable de los múltiples senderos que se han tomado en el arte. La combinación de elementos visuales, sonoros e imagen en movimiento, hace que las posibilidades creativas se multipliquen.

*Anatomía de una mariposa* surge como una posibilidad más dentro del abanico de opciones del arte actual, ya que es una animación experimental que se sitúa en un espacio invadido tanto por lo digital como por lo análogo, es un híbrido no sólo por la carga monstruosa en cuanto al personaje, su apariencia y ensamblaje orgánico, sino también porque se utilizaron diferentes técnicas y aplicaciones, que al final se fusionan para lograr una pieza audiovisual.

En esta pieza se realiza una disección del recorrido en espiral de una mariposa nocturna (mariposa de la muerte) hacia la luz. Esta animación toma elementos de un tratado de anatomía y conforma un *bestiario* ya que en la “mariposa”<sup>2</sup> se da una fusión de rasgos humanos con las características de animales (lepidopteros), a la vez que esboza supersticiones desentrañando las tradiciones que rodean la vida y la muerte, la creencia de que la una está íntimamente ligada a la otra formando una espiral que se abre continuamente, el eterno retorno, la mariposa como símbolo del alma que abandona el cuerpo.

---

<sup>1</sup> Fototropismo: Movimiento de ciertos organismos como respuesta al estímulo de la luz: una característica particular de la raíz es que crece hacia el centro de la Tierra, es decir, que tiene fototropismo negativo y geotropismo positivo. Véase Dicionarios.com <http://www.diccionarios.com/consultas.php>

<sup>2</sup> Cuando me refiera a la mariposa *ascalapha odorata* la protagonista de la pieza de animación *Anatomía de una mariposa* lo haré entre comillas.



Algunas tradiciones se distinguen por su capacidad de renovarse, mutarse, destruirse y construirse usando como simiente sus propias cenizas, este trabajo es una manera de mirar hacia nosotros mismos, hacia nuestros miedos y supersticiones que hilvanan con un frágil tejido la fusión y convivencia de vida y muerte en constante metamorfosis.

En un trabajo artístico de esta naturaleza resulta difícil establecer una hipótesis rígida y comprobable, en un intento de una suposición verosímil plantearía que: La "mariposa" (*ascalapha odorata*) en su recorrido hacia la muerte (la luz) traza una espiral logarítmica marcada por la secuencia de *Fibonacci*<sup>3</sup> y cuyo factor de crecimiento es el número áureo el 0.618.

Por ello la espiral áurea (logarítmica) cuando se abre sitúa al número 0.618 como factor intrínseco en la naturaleza, por lo tanto "ley de vida", crecimiento y proporción de la belleza y a su vez esta espiral al cerrarse puede potencialmente establecer al número 0.618 como factor y "ley de muerte", situación expresada en un nivel metafórico en la pieza de animación *Anatomía de una mariposa*.

Establecí los siguientes objetivos:

Objetivo general: Realizar una animación en grafito sobre papel de una mariposa nocturna volando hacia la luz.

Objetivos específicos: Sentar las bases teóricas para la contextualización y comprensión de la pieza de animación *Anatomía de una mariposa* dentro de la estética de lo grotesco, lo monstruoso y lo abyecto.

Realizar una investigación sobre ciertos cuerpos considerados monstruosos y a partir de esta investigación derivar el híbrido mariposa-humano, la simbología de la mariposa y su relación con la muerte. Demostrar la relación existente entre el espiral áureo y el trayecto de la mariposa hacia la muerte.

Realizar una investigación acerca de lo que es arte digital especialmente de lo que es videoarte y animación experimental.

Mostrar paso por paso cómo se realizó *Anatomía de una mariposa* desde su planeación hasta el offline de la animación.

---

<sup>3</sup> En matemáticas, la **sucesión de Fibonacci** es una serie de números enteros que fue descrita por primera vez por Leonardo de Pisa (también conocido como *Fibonacci*). O sea, que se empieza con 0 y 1, y luego cada número es la suma de los dos anteriores. Algunas de las propiedades de esta sucesión son: La razón (el cociente) entre un término y el inmediatamente anterior varía continuamente, pero se estabiliza en un número irracional conocido como *razón áurea* o número áureo, que es la solución positiva de la ecuación  $x^2 - x - 1 = 0$ , y se puede aproximar por 1,618033989.

La metodología que utilicé fue: Investigación documental e histórica. Elaboré un marco teórico conceptual para formar un cuerpo de ideas sobre lo *monstruoso*. También el método inductivo deductivo ya que la inducción consiste en ir de los casos particulares a la generalización. La deducción, en ir de lo general a lo particular. La combinación de ambos métodos significa la aplicación de la deducción en la elaboración de hipótesis, y la aplicación de la inducción en los hallazgos. En la parte práctica utilicé principalmente el método experimental ya que me guié intuitivamente en la resolución de los problemas que se presentaban en el proceso de animación además de experimentar, con diversos materiales y soportes hasta encontrar los más adecuados así como trabajar con diversos programas , filtros y variables hasta derivar en los correctos.

Para ello dividí la presente tesis en cuatro capítulos; en el primero hablo de *Anatomía de una mariposa*, sitúo su personaje principal como un híbrido monstruoso y trazo el contexto teórico de la pieza de animación, para ello recurrí a explicar términos como lo *grotesco*, lo *monstruoso* y lo *abyecto* que constituyen el marco referencial estético adecuado para ubicar la pieza de animación.

En el segundo capítulo, hice una descripción del cuerpo monstruoso que desemboca en lo que es el tratado de anatomía y el bestiario; posteriormente expliqué el simbolismo de *mariposa* y su relación con la muerte; seguidamente expuse la espiral como concepto.

En el tercer capítulo, realicé una descripción del medio, tracé algunas definiciones importantes, no expliqué la historia del videoarte o de la animación experimental, pues no creo que sea necesario, sino simplemente, brindar algunas referencias técnicas que pueden ser de utilidad para ubicar la parte práctica de la presente tesis de una u otra forma.

En el cuarto capítulo, hice una explicación del proceso técnico de producción de la pieza *Anatomía de una mariposa*; cómo se realiza una animación desde el inicio del proceso, hasta la postproducción, incluyendo gráficos y descripción de materiales.

En las Conclusiones, finalmente, abordé el punto que lleva por nombre “el monstruo frágil”; en donde explicito la relación de *Anatomía de una mariposa* con lo monstruoso y la razón de plantear el trabajo desde esa óptica, así como su correspondencia con lo digital. Como complemento de *Anatomía de una mariposa*, presento un apéndice, que contiene apuntes acerca del desarrollo del videoarte en México, el guión técnico y una explicación a manera de glosario de términos técnicos utilizados en animación, tanto tradicional como digital.

# ANATOMÍA DE UNA MARIPOSA

## ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

### CAPÍTULO 1 Anatomía de lo monstruoso

“Quien con monstruos lucha cuide de no convertirse a su vez en monstruo. Cuando miras largo tiempo un abismo, también este mira dentro de ti”

F. Nietzsche , *Mas allá del bien y del mal*

La existencia terrible, abominable, espantosa, lo que no se deja subordinar a una determinada categoría jerárquica, lo que no se ajusta a los patrones de clasificación, en todas la épocas ha ejercido una fuerte atracción para la mente humana. Actualmente, a principios de un nuevo siglo, arrastramos del pasado un caudal de numerosos *monstruos*, un bestiario variado, deforme e informe que desde los inicios del arte, ha estado presente en la sombra de cada trazo, inventando nuevos términos infectados con el germen de lo trasgresor para nombrar lo mismo, para dibujar la periferia, para regir límites que se desplazan continuamente. Pese a que la imagen de lo *monstruoso* se haya banalizado y contaminado como un rasgo de fantasía de baja ralea por su comercialización, una fuerte fascinación ante lo misterioso ha hecho que los artistas en todas las épocas hayan dado expresión a estos fenómenos de las formas más variadas. A lo largo de la presente tesis pretendo realizar una disección en el cuerpo de lo *monstruoso*.

Esta Tesis lleva por título *Anatomía de una mariposa* porque en esta pieza, obra de animación se realiza una disección del recorrido o vuelo en espiral de una mariposa nocturna (mariposa de la muerte) hacia la luz. Es una animación experimental realizada con dibujos en grafito sobre papel que mezcla elementos de anatomía humana y *lepidóptera*<sup>4</sup> a manera de un *bestiario* medieval que se constituye en un híbrido *monstruoso*.

En el presente capítulo haré un análisis de la estética de la anatomía de *lo grotesco*, *lo monstruoso* y *lo abyecto*, haciendo una selección de ejemplos que los ilustran para esbozar el contexto teórico de la pieza de animación. La palabra *anatomía* deriva de las voces griegas *tomé* (corte) y *antemno* (cortar). *Anatomía* es una disección o separación artificial de las partes de un cuerpo orgánico, como estructura u organización de un animal o planta, así como la disposición, tamaño, forma y sitio de los miembros externos del cuerpo humano o del de los animales. También puede entenderse *anatomía* como el análisis metódico de una obra o discurso.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> lepidóptero: 1 *zool* [insecto] Que pertenece al orden de los lepidópteros: *la* polilla es un insecto lepidóptero. 2 nombre masculino plural *zool* Orden de insectos de metamorfosis completa que en la fase adulta poseen dos pares de alas membranosas cubiertas de escamillas y boca de tipo chupador en forma de tubo alargado que se repliega en espiral: *las* mariposas son lepidópteros que se alimentan de néctar y otros jugos vegetales. lepidópteros. <http://www.diccionarios.com/consultas.php>

<sup>5</sup> Véase Diccionario General de la Lengua Española © Soez Editorial SL, 2003. <http://www.diccionarios.com/index2.phtml>

## 1.1 Lo grotesco

¿De que “gruta” es este “grotesco”<sup>6</sup>

Tratar de definir en términos generales lo *grotesco* resulta una labor difícil, si no imposible; ya que está categoría estética que se sitúa más allá de lo *bello* y de lo *feo*; constituye una búsqueda que resulta completamente laberíntica. Lo *grotesco* está al filo del abismo como vértigo, como ruptura, como ilusión de cambio, de las evoluciones y revoluciones.

En un primer acercamiento, según el diccionario de la Real Academia Española, *grotesco* se define como: Ridículo y extravagante por la figura o por cualquier otra calidad. Por extensión de lo anterior, lo irregular, grosero y de mal gusto. *Grutesco*: Perteneciente a la gruta artificial. Dícese del adorno caprichoso de bichos, sabandijas, quimeras y follajes. Que imitan a los de la gruta de Tito que según Ryan Basañez:

Hay una concepción degradada y limitada de lo *grotesco*, asimilada al aspecto disparatado, absurdo, extravagante o grosero. Si atendemos a su etimología, *grotesco* procede del italiano “grotesco” que, a su vez, es derivación de la voz del italiano antiguo o siciliano “gruta”, la cual deriva del latino “*CRYPTA*”; está a su vez, procede del griego *Krupth* (bóveda subterránea, cripta), derivado del *kruptein* (ocultar). De acuerdo con sus raíces etimológicas, este término haría referencia a todo aquello que pudiera encontrarse oculto bajo la superficie de lo que conocemos como mundo visible.<sup>7</sup>

En una aproximación actual, podríamos decir que lo *grotesco* es lo exagerado o *deforme*, es decir, lo *de-formado*, lo que no tiene forma regular. El prefijo negativo de *de-formidad* puede entenderse también no sólo como “carente de forma” sino como “contra la forma” (habitual). Por consiguiente, las personas deformes serán aquéllas que se contraponen a la realidad percibida. Es *de-forme* lo que hay más allá de la muerte, en el doble sentido de carente de forma y de exageración o deformación.

*Anatomía de una mariposa* es una pieza de imagen en movimiento cuyo soporte es video, constituye la parte práctica de la presente tesis, en la que se muestra una mariposa nocturna que realiza un recorrido; vuela en espiral hacia la luz. La polilla protagonista de la animación, es una mariposa nocturna del grupo de las *noctuidae*, mariposa cuyo mito aún sobrevive; la *ascalapha odorata*<sup>8</sup> es considerada en las culturas prehispánicas la *mariposa de la muerte*.<sup>9</sup> Por ello también está relacionada con la exageración y con la deformación, ya que es intangible e informe. Es merecedora de apelativos de *bruja* en Nicaragua, *black witch* en Estados Unidos y Canadá, *Sorciere Noire*, *le papillon du mort* en Francia, (fig. 2). En las culturas andinas como la quechua y aymará lleva el nombre de *taparaku* (fig. 3) y es un

<sup>6</sup> Ryan Basañez, *El guiño grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vázquez, 1996, p. 29.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 27.

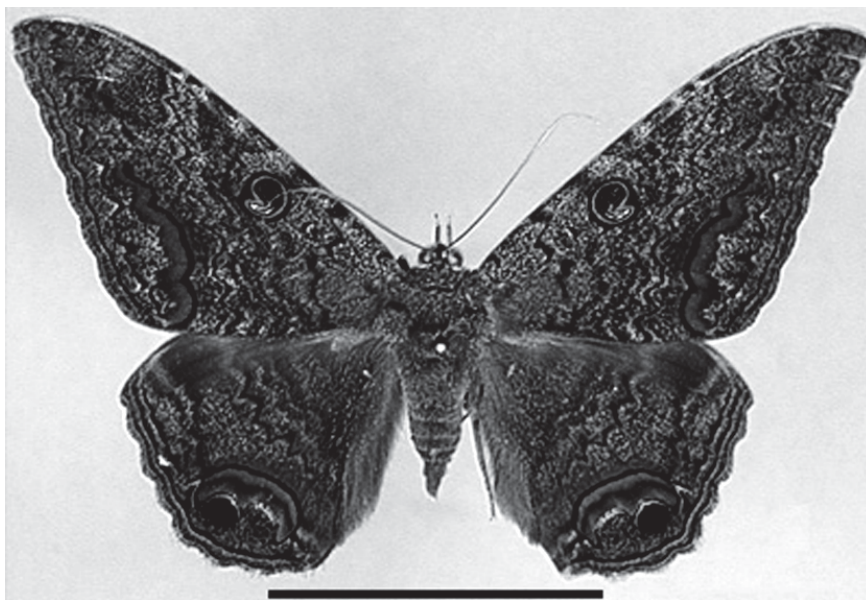
<sup>8</sup> La mariposa específica de esta pieza lleva el nombre científico de *Ascalapha odorata* (Linnaeus, 1758). Es una mariposa nocturna. (polilla). Perteneció a una de las tres familias mayores de lepidópteros, la familia *Noctuidae*.

<sup>9</sup> Recibía el nombre de *mictlanpapalotl* (mariposa del país de los muertos), *misquipapalotl* (mariposa de la mala suerte) y *tetzahupapalotl* (mariposa del espanto). La creencia popular afirma que cuando se posa en las paredes de la casa donde hay un enfermo, este va a morir. Roberto de la Masa Ramírez, *Mariposas Mexicanas*, Editorial Fondo de Cultura Económica, S.A. de C. V., 1987, p. 44.

mensajero que cruza ambos mundos, el de los vivos y el de los muertos, información que ampliaré posteriormente, en el segundo capítulo.

Se podría plantear un paralelismo entre el origen del término *grotesco* con el proceso de metamorfosis de la mariposa nocturna cuya formación se da en lo oculto, en la oscuridad de lo que conocemos como mundo visible en una especie de gruta o bóveda, nos remite a la idea de algo que se desarrolla y crece en lo subterráneo. Un ser que se esconde de la luz y de las miradas de los otros, como la larva dentro de una crisálida o pupa; también en una lectura adyacente, la crisálida es de cierta manera una cripta, ya que en su interior muere de cierta forma la oruga y emerge una mariposa.

La *mariposa* de la animación puede considerarse un elemento excesivo (por el tamaño), que está contra la forma habitual de lo que entendemos o percibimos como una mariposa, porque su constitución física es excesiva en comparación al tamaño promedio de las polillas, pues encontramos muchas no mayores de 1 cm., la *ascalapha odorata* llega a medir con las alas extendidas 17 cm., (fig. 2), constituyéndose en la más grande del hemisferio oeste y en una de las más grandes polillas en el mundo de los insectos, comparándola con el tamaño promedio de las polillas, la *ascalapha odorata* resulta ser monstruosa, las mariposas nocturnas son más evolucionadas que las diurnas, más complejas, la *ascalapaha odorata* es dentro de las



*noctuidae* una de las más evolucionadas pero además de su complejidad fisiológica que es excesiva y barroca ya que sus alas tienen diversos tonos y diseños, además físicamente es repulsiva, está cubierta de pelos gruesos, su color es oscuro, su tórax grueso, de hecho a simple vista parece resultado de un entrecruzamiento de un insecto y un mamífero pequeño, de ahí viene otro de sus apelativos: ratón viejo.

Fig. 2 Fotografía *Ascalapha odorata* (la mariposa de la muerte) con las alas extendidas.

La *deformidad*, apelando a su correspondencia simbólica, no es en todas partes un signo maléfico como afirma Jean Chevalier: “el ciego aparece a menudo como dotado de videncia. El símbolo de lo *deforme* aparece por lo general en forma *ambivalente*. Toda *deformidad* es signo de misterio, sea éste maléfico o benéfico como toda anomalía comporta una primera impresión repugnante; pero es un lugar o un signo

predilecto para esconder cosas muy preciosas que exigen un esfuerzo para ser ganadas.”<sup>10</sup> También, de esa manera, *Anatomía de una mariposa* plantea cierta ambigüedad porque si bien la “mariposa” es *deforme* (como explicare a lo largo de la presente tesis), también simboliza la muerte, al tocar la luz deja abierta la posibilidad de un crecimiento a una etapa superior, un nuevo crecimiento, una nueva metamorfosis en una espiral que se abre. También en otra interpretación posiblemente necesitamos sacrificar una parte de nosotros, matar nuestra animalidad, para poder acceder a la luz del conocimiento.

Pero, retornando una concepción cotidiana de la deformidad, es decir regularizadora, la sociedad normaliza y establece ciertas categorías de valor como “Lo que está conforme desde un

punto de vista físico, es también bueno, bello y portador de euforia”<sup>11</sup>.



En cambio, lo *grotesco* o lo *monstruoso* “Trataría de seres deformes en principio, y por lo tanto, malos, feos, disfóricos”<sup>12</sup> como se creía en la *teratología*<sup>13</sup> antigua. Aquí cabe lanzar una primera pregunta: ¿la construcción de la *mariposa* nocturna, de la presente tesis corresponde a una concepción de monstruo antiguo o contemporáneo?. Para responder esta pregunta, precisaré un mayor entendimiento del universo *grotesco*; por ello sería pertinente una revisión de algunas de sus manifestaciones en la cultura, especialmente en el arte, con el siguiente descubrimiento:

Fig. 3 Detalle de grabado *Taparaku* (mariposa de la muerte), Técnica: aguainta, aguafuerte, Adriana Bravo 1998.

En el siglo XV, en el transcurso de unas excavaciones en Roma, en el Palacio de Nerón, la Domus Áurea, salían a la luz ciertos adornos originales, extraños frescos bautizados *grotesche*, sin duda en razón lugar subterráneo en que fueran encontrados. Los artistas contemporáneos quedaron inmediatamente seducidos por aquellas imágenes fantásticas y quisieron imitarlas.<sup>14</sup>

<sup>10</sup> Jean Chevalier, *Diccionario de los símbolos*, Editorial Herder, p. 404

<sup>11</sup> Omar Calabrese, *La era neobarroca*, Madrid Cátedra 1994 p. 108.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 109.

<sup>13</sup> Teratología: Estudio de las anomalías y malformaciones en organismos animales y vegetales, en especial las de origen embrionario. teratológico, adjetivo: 1 monstruoso, antinatural, contranatural, deforme. Diccionario Ideológico de la Lengua Española Vox © Larousse Editorial SL, 2005

<sup>14</sup> Rosa de Diego, Lidia Vázquez, *De lo grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vázquez, 1996, p. 8.

En los *grotescos*<sup>15</sup> encontrados se notaba un estilo ornamental, donde importaba el juego insólito, fantástico y libre de las formas vegetales, animales y humanas que se confundían y transformaban entre sí, de tal modo que no se distinguían las fronteras claras que dividen esos reinos naturales en el ámbito habitual del mundo: en el *grotesco* esas fronteras son audazmente superadas. Lo *grotesco* se asimila por lo tanto con aquello que se escapa a la ortodoxia y a las normas, al código de la enunciación y de la decodificación. Es antítesis hecha de negación de espacio y de fusión de especies, de ingravidez de formas y de proliferación insolente de *híbridos*. Es decir, esas obras vagaban por el exterior del canon entonces vigente -el clásico- y resultan extravagantes. Y si la verdad del clasicismo se relaciona íntimamente con el concepto de luminosidad, lo que está fuera de la luz yace en la sombra, en lo infernal y negativo, en la ocultación.<sup>16</sup>

En la pieza *Anatomía de una mariposa*, la “mariposa” se compone de partes de diferente origen hasta derivar en un organismo complejo de arquitectura morfológica<sup>17</sup> barroca, es excesivo, en constante proceso de metamorfosis, pero este abigarramiento no sólo se da a nivel conceptual, también se puede percibir en el tratamiento visual de la pieza, ya que está saturada de elementos y trabajada con mucho detalle conformando una propuesta que se incluye dentro de lo barroco<sup>18</sup> (fig. 4).

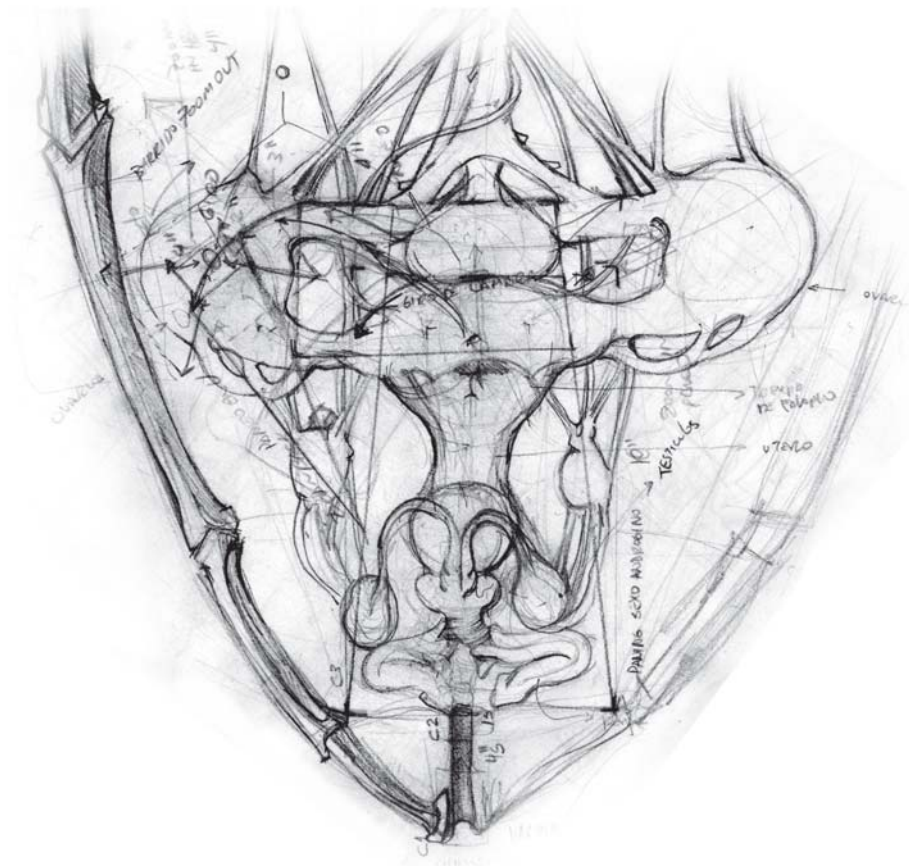


Fig. 4. Esquema anatómico del abdomen (esbozo a lápiz)

<sup>15</sup> Las palabras *grotesca* y *grotesco*, que son derivaciones de *grotta* (gruta), fueron acuñadas para designar una determinada clase de ornamentos que en las postrimerías del siglo XV se hallaron en Roma. Ryan Basañez *El guiño grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vázquez, 1996, p. 27.

<sup>16</sup> Véase Vitruvio, un autor venerado en el Renacimiento por su *De Architectura*, escribirá contra un tipo de adornos que califica de intolerables, retórico del rechazo, condena estos motivos ornamentales contra-natura, en cuanto que no reproducen imágenes de un universo familiar o cotidiano y sobre todo resultan inverosímiles o insólitas. Son formas *monstruosas*, indescriptibles, indecibles, incoherentes. Su carácter fantástico, extraño, onírico, su naturaleza nictomorfa, provocan miedo, las hacen signo de subversión. *Idem.*, p. 8.

<sup>17</sup> figura, configuración, hechura, formato, forma, [http://diccionarios.elmundo.es/diccionarios/cgi/lee\\_diccionario.html](http://diccionarios.elmundo.es/diccionarios/cgi/lee_diccionario.html)

<sup>18</sup> Véase Conclusiones, para entender más ampliamente la relación de la “mariposa” con lo barroco.

En *Anatomía de una mariposa*, en la primera secuencia de la animación se da un recorrido a manera de *endoscopia*<sup>19</sup> por el interior de los órganos de una mariposa en un *plano secuencia*<sup>20</sup>, sin cortes<sup>21</sup>, para hacer la planeación de los movimientos de cámara y de la animación tanto de capas como de elementos por separado, me valí de un esquema anatómico del abdomen y el tórax en el cual mezcle órganos humanos y lepidópteros. (fig. 5). En ese sentido desde su concepción la “mariposa” es un *híbrido* pero no lo es en su apariencia externa sino desde su interior, desde lo subterráneo de las entrañas de la *mariposa* en un sentido físico y psicológico, su *hibridaje* está oculto en su fisiología. Al tratarse de una mariposa nocturna de la familia de los *noctuidae*, es inmediato afirmar que está “mariposa” pertenece al mundo de la oscuridad, yace en las sombras, en lo negativo, en la ocultación, está fuera de lo que es un entorno iluminado y perfecto por esas razones los *grotescos* se propagaron a lo largo del siglo XVI. Las formas *monstruosas* de El Bosco y de Brueghel serán calificadas de *grotescas*. Lo *grotesco*, como movimiento liberador artístico que rompe el orden establecido, recorre toda la historia como testimonio de derrumbamiento de estructuras. Es importante por todo esto intentar una aproximación al término:

El Diccionario de la Academia Francesa de 1694 lo define como "ridículo, extraño, extravagante. Se dan ejemplos de arte *grotesco* en pintura (Jacques Callot, Velázquez), o en literatura (Rabelais, Cervantes, Shakespeare, Quevedo, Scarron, Cyrano de Bergerac). Se tiende, en suma, a una generalización connotativa en torno al sentido "cómico", "burlesco". Lo que no está en contradicción con una evolución paralela de la ornamentación hacia las formas voluptuosas y espirituales del rococó."<sup>22</sup>

Lo *grotesco*, en el caso de Théophile Gautier es un total cambio de punto de vista, la percepción de una nueva configuración del terreno estético. "*Les Grotesques*"<sup>23</sup> constituyen un intento de aproximación a todo autor que por voluntad, por necesidad o por casualidad, no ha sido clasificado, era inclasificable."<sup>24</sup>

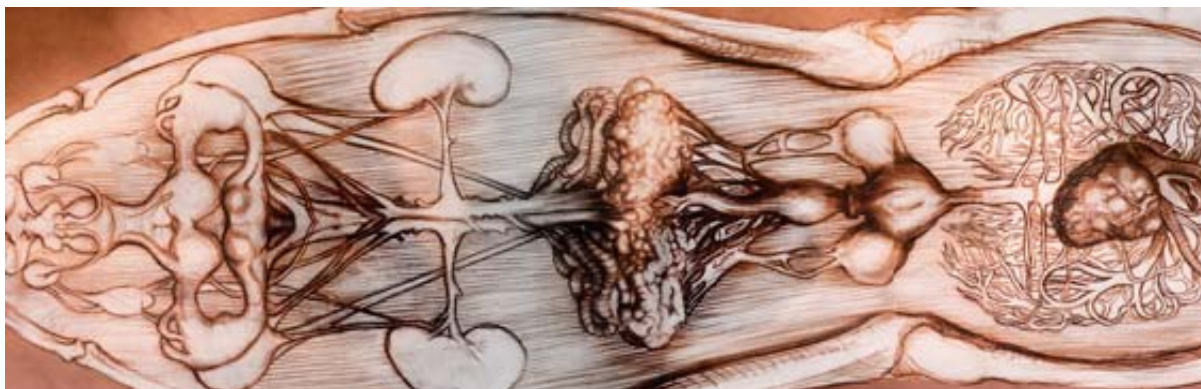


Fig. 5. Esquema anatómico del abdomen, sanguina sobre papel

<sup>19</sup> Endoscopia: Exploración o examen visual de las cavidades o los conductos internos del cuerpo humano mediante un endoscopio: *una* endoscopia del intestino. Diccionario de Uso del Español de América Vox © Larousse Editorial S.L. 200

<sup>20</sup> Véase *Términos de animación*, p. 140.

<sup>21</sup> Véase *Términos de animación*, p. 140.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p.9.

<sup>23</sup> *Les Grotesques*, obra publicada en 1844, obra teórica de juventud en la que Gautier efectúa un recorrido de los distintos empleos de la palabra grotesco a lo largo de la historia. Citado por Rosa de Diego y Lydia Vázquez *El guiño grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vázquez, 1996, p.13.



### 1.1.1 Lo cómico absoluto

En su libro "De la esencia de la risa y en general de lo cómico en las artes plásticas", Baudelaire hace de la caricatura, objeto inicial de reflexión, para llegar, a través de la risa, a lo *grotesco*, "a lo cómico absoluto". La primera reflexión es sobre la esencia de la risa:

La risa humana está íntimamente ligada al accidente de una antigua caída, de una degradación física y moral.<sup>25</sup> (...) La risa es satánica luego es profundamente humana. En el hombre encuentra el resultado de la idea de su propia superioridad; y , en efecto, así como la risa es esencialmente humana, es esencialmente contradictoria, es decir a la vez signo de grandeza infinita y de una miseria infinita.<sup>26</sup>

Baudelaire nos conduce a "lo cómico absoluto" distinto a "lo cómico significativo", planteando la esencia de su reflexión sobre lo *grotesco*: "Lo cómico es desde un punto de vista artístico una imitación; lo *grotesco*, una creación.

Lo *grotesco* es una creación dotada de una cierta facultad imitadora de elementos preexistentes en la naturaleza. Por lo tanto para Baudelaire la risa sería la expresión de una idea de superioridad, y su efecto cómico, del hombre sobre el hombre; sin embargo, la *ironía* sería la expresión de la idea de superioridad, y su efecto *grotesco*, del hombre sobre la naturaleza. En tal caso, la ironía será un excelente instrumento para que el individuo tomé conciencia de su propia debilidad y de su fatalismo, reaccione contra ello, justificándose, sin dejar lugar para la piedad y compasión cristianas.<sup>27</sup>

Existe para Baudelaire una oposición evidente entre imitación y creación, que es la base de la antítesis que él establece entre cómico y *grotesco*. Así concluye categorizando un *grotesco* como cómico absoluto, frente a lo cómico ordinario, a lo cómico significativo. Lo *grotesco*, tal y como lo entiende Baudelaire, está radicalmente alejado de los conceptos comunes, y constituye una de las manifestaciones más elevadas del arte. Porque la esencia de lo *grotesco* reside en la unión de lo real y lo fantástico, base de la producción de una obra de arte armónica, unida y compleja, en la que la metáfora se elevaría a la meditación filosófica.

En *Anatomía de una mariposa* se plantea también una fusión, la unión entre lo real y lo fantástico, ya que posee cierta facultad imitadora de elementos presentes en la naturaleza como la mariposa nocturna, pero también acude al arsenal de la imaginación para completar la obra. En la animación se plantea una profunda ironía porque se establece una situación o hecho que resulta ser totalmente contrario a lo que se esperaba ya que la "mariposa" busca llegar a la luz, pero al tocarla en vez de encontrar en la culminación de su trayecto la dicha, es destruida por la intensidad de su deseo, en palabras de Baudelaire: "la *ironía* será un excelente instrumento para que el individuo tomé conciencia de su propia debilidad y de su fatalismo".

<sup>25</sup> Charles Baudelaire, *De la esencia de la risa y en general de lo cómico en las artes plásticas*, Visor Dis.,S.A., 1988, p. 18.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p.28

<sup>27</sup> Rosa de Diego y Lidya Vázquez, *op. cit.* p. 13.

### 1.1.2 Lo grotesco en el siglo XX

En el siglo XX lo *grotesco* reaparece como objeto de una búsqueda en el arte contemporáneo. Es inevitable citar a Wolfgang Kayser y a Mijael Bajtin, aquéllos que reflexionaron sobre la cuestión desde planteamientos críticos, y que se convierten así en pioneros. Kayser, en su libro *Lo grotesco* afirma que:

Lo *grotesco* ha existido siempre, aunque sí se manifiesta de forma desigual en las distintas manifestaciones artísticas a lo largo de la historia. Es una categoría estética "transhistórica". Hay una recurrencia indiscutible de ciertos elementos *monstruosos* en el adorno: animales, vegetales, humanos; también en la tecnología y en los objetos. "Lo *grotesco* es todo lo extraño que se apodera de nuestro mundo. Produce también un cambio inesperado en el ámbito familiar, provocando terror y miedo. "Es lo incomprendible, lo inexplicable, lo impersonal". La creación de estas obras se produce "en la visión del soñador o del soñador despierto, o en la zona oscura de los momentos de transición". Lo *grotesco* oscila entre lo fantástico y lo irónico<sup>28</sup>.



En el planteamiento de la pieza *Anatomía de una "mariposa" (ascalapha odorata)* encarna uno de los miedos más hondos, el miedo a la muerte, uno de los misterios más profundos e insondables, es lo extraño que se apodera de nuestro mundo, incomprendible, inexplicable, cuya llegada nos llena de estupor y nos coloca en un momento en el que no se tiene consciencia de estar dormido o despierto, viviendo una pesadilla. El dolor que acompaña la pérdida de alguien amado quebranta hasta a la persona de mayor entereza. La muerte es una de las situaciones más difíciles de sobrellevar; abre una zona oscura, un momento de transición en el que todo lo que era real se transforma, nada vuelve a ser lo mismo, nada sabe igual, quedamos inmersos en la conciencia de nuestra propia finitud. (fig. 6).

Fig. 6. *Taparaku*, litografía, Adriana Bravo 2001

Mijael Bajtin considera que lo *grotesco* sólo puede ser reconocido en relación con la cultura popular y con lo carnalesco, de esta manera reinventa el término *grotesco*. El carnaval ocupa un lugar primordial en el pensamiento de Bajtin, como fenómeno popular, total, que convoca a la sociedad entera, sin distinción de clases. Así lo *grotesco*, en su relación estrecha con el carnaval y su función catártica, como principio dinámico es unificador. La risa que provoca es a la vez destructora y regeneradora. Su poder es positivo, en cuanto libera de toda opresión y sujeción a lo serio.

<sup>28</sup> Wolfgang Kayser *Lo grotesco*, Citado por Rosa de Diego y Lydia Vázquez, *El guiño grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vázquez, p.15.

Lo *grotesco*, se ocupa de las múltiples protuberancias del cuerpo, de las partes separadas, de los orificios exagerados. Dicha imagen del cuerpo concede una importancia capital a los procesos corporales considerando como su rasgo más sobresaliente la “degradación”, o sea la transferencia al plano material y corporal de lo elevado, espiritual, ideal y abstracto. Degradar, para Bajtin, "significa entrar en comunión con la vida de la parte inferior del cuerpo, el vientre y los órganos genitales, y en consecuencia también con los actos como el embarazo, el alumbramiento, la absorción de alimentos y la satisfacción de las necesidades naturales"<sup>29</sup>

En *Anatomía de una mariposa* la primera secuencia se basa en un trayecto, entrando por los órganos sexuales, órganos internos: intestinos, vísceras, etc.; en un *plano secuencia*<sup>30</sup>, sin cortes. Al principio del video, la cámara se interna por un orificio que es el ovipositor de la “mariposa”, después se da un recorrido por los órganos internos, hasta ser expulsada por el esófago. En la pieza, los procesos corporales tienen gran importancia; tanto así que la pieza subraya desde el título la anatomía y corporalidad de una “mariposa”, coincidiendo así con la concepción grotesca del cuerpo bajtiniana. (fig. 7).



Fig.7 Still, cuello de la matriz, *ascalapha odorata*, gráfita.

A partir de la concepción *grotesca* del cuerpo se desarrolla un sentimiento histórico nuevo, el de la sensación viva que tiene todo ser humano de formar parte del pueblo inmortal, creador de la historia. Frente

<sup>29</sup> Mijael Bajtin, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Madrid, Alianza, 1987, p.25.

<sup>30</sup> Véase Términos de animación, página 140.

a los cánones tradicionales, oficiales, las representaciones grotescas implican la fealdad, la *monstruosidad*, lo absurdo, la paradójica riqueza de la vida. Lo *grotesco*, no sería sino la expresión estética de dicha cultura popular hasta entonces subterránea.

La *risa* bajtiana es heredera de lo *cómico absoluto* baudeleriano. Reivindicar la licencia de la risa, hasta ahora históricamente relegada a las formas de la fiesta popular, supone elevar lo *grotesco* al rango superior de la conciencia estética, gracias a la victoria sobre un dogmatismo desconocedor, excluyente, unívoco, en la recepción de la expresión artística.<sup>31</sup>

### 1.1.3 Lo bello, lo feo y lo grotesco

"Fair is foul, and foul is fair". Así dicen las brujas en la primera escena de *Macbeth* de Shakespeare. Lo hermoso es feo y lo feo es hermoso. Lo feo parece ser aquello que no es bello o, al menos, lo que no encierra belleza, el grado cero de la belleza. Sin embargo, a partir del Romanticismo se entendió que lo feo podía ser hermoso para el arte. Para que lo feo pueda ser bello es necesario que se dé en tales condiciones que los valores queden invertidos. Asegura Theodor Adorno que "no hay nada tan sencillamente feo que no pudiera perder esa su fealdad por su inclusión valiosa en una obra no hecha con gusto culinario"<sup>32</sup>. Si los valores se invierten, no es que lo feo pase a ser bello y lo bello feo. Por ello es importante entender lo bello:

El clasicismo se ha entendido históricamente como paradigma de lo bello (y lo feo romántico se hacía bello, precisamente, por negación de lo clásico). Se consideró bello, y por ende bueno, lo equilibrado, lo no estridente, lo acorde con el pensamiento y el sentimiento contenidos. Lo contrario es, lo turbador.<sup>33</sup>

Cromwell<sup>34</sup>, afirma que "lo *bello*, humanamente hablando, sólo es la forma considerada en su expresión más simple, en su simetría más absoluta, en su armonía más íntima con nuestra organización"<sup>35</sup>. Lo *bello* es una categoría absoluta, lo *feo*, por el contrario, sólo puede definirse como una zona, más menos extrema, de lo imperfecto. La amplitud del campo de lo *feo*, frente a la restricción de lo *bello*, permite una casi infinita gama de variaciones y, también, de confusiones, el Romanticismo revalorizó lo *grotesco*: concebido como lo feo e incluso lo absurdo.

El desorden, lo ilógico, también lo secreto, pertenecen al mundo oculto, subterráneo, demoníaco. Por eso, lo feo y lo *grotesco* parecen ligados a lo escatológico. Retomando a Bajtin "las imágenes *grotescas* [...] son imágenes ambivalentes y contradictorias y que, consideradas desde el punto de vista estético "clásico", es decir de la estética de la vida cotidiana preestablecida y perfecta, parecen *deformes*, *monstruosas* y horribles"<sup>36</sup>. El canon de la normalidad, pues, es lo que permite definir lo *grotesco*. Así como el canon de la

<sup>31</sup> Rosa de Diego, Lidia Vázquez, *op. cit.*, p. 17.

<sup>32</sup> Theodor W, Adorno, *Teoría*, Barcelona, Orbis1983, p. 69.

<sup>33</sup> Jorge Urrutia, *op. cit.*, p. 33.

<sup>34</sup> Oliverio Cromwell, personaje histórico retratado por Victor Hugo en su obra *Cromwell*

<sup>35</sup> Victor Hugo, *Cromwell*; Buenos Aires, Espasa Calpe, 1947, p. 22.

<sup>36</sup> Mijael Bajtin, *op. cit.*, p.29.

normalidad del comportamiento social o del modo de pensar permite definir la locura. Pero hay una particularidad propia de lo *grotesco* que Urrutia lo expone de la siguiente manera:

Sin duda lo *feo* y lo *grotesco* se confunden, pero parece realizarse siempre en lo *grotesco* una ruptura de la norma que en lo *feo* no tendría por qué darse. Lo *feo* es imperfecto, *grotesco* es exacto, busca ser lo que es. Lo *feo* puede ser natural, lo *grotesco* es siempre artificial. Si lo *bello* es lo perfecto y lo *feo* es lo imperfecto en cualquiera de sus grados, lo *grotesco* resulta ser lo imperfecto perfecto, lo voluntariamente imperfecto.<sup>37</sup>

Es muy importante retomar una característica fundamental de lo *grotesco*: su *ambivalencia*, situación que lo sitúa en un espacio difuminado entre la belleza y la fealdad por ello es muy difícil su definición como lo plantean los autores anteriormente citados. Retomando a Baudelaire, cuando afirma que lo *grotesco* es una creación dotada de cierta facultad imitadora de la naturaleza o de la realidad, lo *grotesco* al ser fundamentalmente una creación, no es natural, sino *artificial*. Lo *grotesco*, como afirma Urrutia, viene a ser lo imperfecto perfecto, lo que indica que en la estructuración de una obra grotesca hay una planeación seriamente meditada cuyo efecto es la búsqueda de lo perturbador.

Lo *grotesco* es un fragmento de realidad que se ha nutrido de lo imaginario, es un recurso para interrogarnos sobre lo real; es una construcción artificial así como lo es la “mariposa” en la pieza de animación, ya que recurre a situaciones reales, a fragmentos existentes y los desordena.

Cuando llamamos *grotesca* a la “mariposa” del video *Anatomía de una mariposa* estamos condensando en una sola palabra una larga serie de atributos que podrían servir como aproximaciones a su carácter, pero que por sí solos no la delimitarían completamente, o con la debida precisión. Decir que algo o alguien es grotesco, es poner en relieve que, a la luz del orden establecido, es lo que “no debiera ser”. En ese sentido, cuando la muerte cuando irrumpe entre los vivos incluye la fatalidad, aquello que no debiera ocurrir, aquello que perturba, aquello que oscurece, que causa temor. Lo *grotesco* nos ofrece otra versión que es una conversión o perversión de lo real, provocando una mezcla de sensaciones contradictorias. Lo *grotesco* nos remite a un punto donde se cruzan gusto y disgusto y en que la tensión resultante no nos permitiría ir muy lejos por los caminos de la angustia y el placer. En está encrucijada no se pierde la razón, ni es posible el desenfreno de los sentidos; ambas dimensiones desempeñan ahí su función sin llegar a excluirse.

Lo *grotesco* como un fenómeno esencialmente ambiguo, donde se confunden lo cierto y lo incierto,. En lo *grotesco* la duda impregna desde el núcleo hasta la superficie; nace de lo dudoso y es duda manifiesta. Duda que como hemos visto, media entre lo real y lo imaginario, sin privilegiar ninguna parte.

El fenómeno *grotesco* irá acompañado, en todo caso de la idea de oscuridad, penumbra o inseguridad en lo que respecta a la relación entre el momento y el lugar de su origen. En ese sentido su aparición sería una especie de recuerdo fallido, es decir, un recuerdo con el que ya no podemos acceder a lo olvidado o

---

<sup>37</sup> Jorge Urrutia, *op. cit.*, p. 38.

definitivamente oscurecido, sino a su referencia simbólica convenida, condensada y fijada en metáfora o imagen ambigua y enigmática que constituye su ser intemporal. *Anatomía de un mariposa* presenta la imagen de una polilla revoloteando hacia la luz, con el peligro constante de quemarse al tocar el foco, presenciar este acontecimiento en la realidad, es desde ya perturbador, esta imagen nos brinda una metáfora humana, es definitivamente una imagen ambigua y enigmática, ya que su culminación queda abierta a cualquier interpretación. (fig. 8).

Al acusar cualquier fenómeno de *grotesco*, estamos aludiendo indirectamente al ahí de su ser y a su relación con el "ahí" de su origen, pues desde las condiciones de posibilidad de su aparición nos interrogaremos acerca de las de su generación. La "mariposa", desde su origen, nos plantea implícita en ella, el término de oscuridad, de lo subterráneo, de transformación, de la misteriosa metamorfosis de una oruga en una polilla ambas en sí mismas monstruosas.

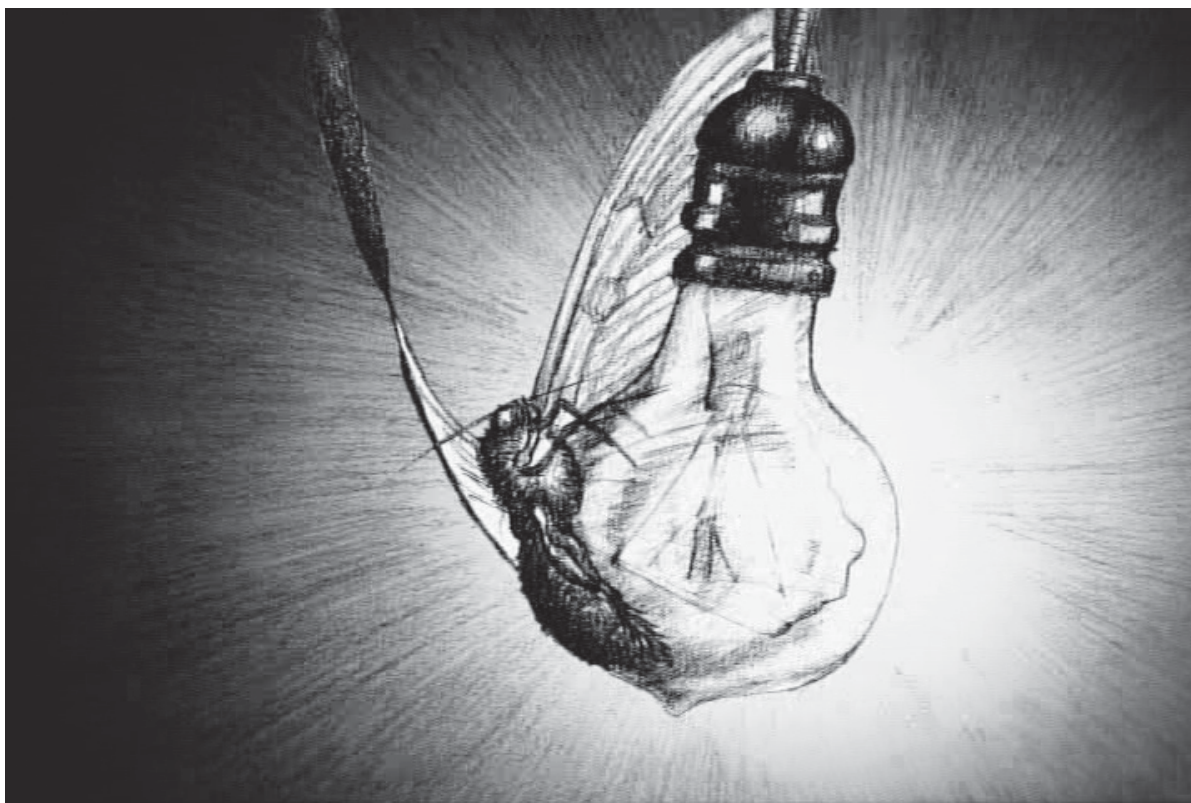


Fig. 8 Still, mariposa volando hacia el foco, grafito

Quizás se trate del territorio que procura la auténtica mediación entre lo claro y lo oscuro, lo que es lo mismo de un *grotesco* dosificado tanto en sus carencias, omisiones o sanciones como en su capacidad de sorprender, su novedad y su aptitud para el rescate o la recuperación de experiencias. Recordemos que lo *grotesco* tenía cierto pacto con la penumbra, que le capacitaba para remitir al observador desde la luz a la oscuridad pero, siempre, guardando una prudente equidistancia entre lo espantoso y lo fatalmente tentador; aunque sea una contradicción, para que la luz sea percibida es necesario que esté rodeada de oscuridad; en *Anatomía de una mariposa*, el trayecto de la oscuridad hacia la luz nos

plantea un trabajo de carga simbólica, la “mariposa” tiene menos carga irónica, es mas bien grotesca a partir de la significación del término y su origen etimológico, es importante situarla, contextualizar la pieza en términos teóricos, sentar las bases y los elementos para contextualizar la pieza de animación de eso trata el presente capítulo.

Mi trabajo se nutre de lo *grotesco* ya que *Anatomía de una mariposa* como en gran parte de mi trabajo plástico consiste en crear una autobiografía visual, mi interés personal hacia lo *grotesco* se desprende de la etapa de transición, de la adolescencia, etapa en la que el cuerpo se transforma de manera sorprendente e incontrolable, el cuerpo lugar de relación e intercambio entre el exterior y el



interior contiene en su trama la memoria; en mi caso, el cuerpo infantil se vio trastocado, sexuado, definido y de alguna manera reglamentado en una función, en un papel, en una posición determinada. La metamorfosis no sólo fue física, también se tradujo en un (fig.9.) resquebrajamiento interno, en mi relación hacia afuera, hacia los otros, este sentimiento adolescente no lo logré superar; mis intentos de asimilación hacia los demás eran fallidos, conflictivos, de esa situación es de donde emerge el monstruo, lo siento dormitando en mi interior, impulsado por aquellas fuerzas irrefrenables, desbordantes, caóticas que deben ser controladas y domesticadas. (fig. 9)

Fig. 9. *Giran soles para volar*, grabado, Aguatinta, aguafuerte, Adriana Bravo 1999

Cuando se tienen en uno intrínsecas características físicas y psicológicas que no embonan con el sistema, el orden, que no se adecuan a la jerarquía de valores instaurada, a la regulación o al acatamiento de la normas es inmediato el rechazo y el posterior aislamiento, entonces queda la opción de negar y ocultar lo que se es, que es imposible de esconder, o resaltar la diferencia, resaltar la presencia de lo extraño, exagerar sus características, hacerlas visibles; entonces a partir de mis trece años de edad, los monstruos que dibujaba brotaron con una increíble facilidad. Lo monstruoso se experimenta no sólo como un rechazo hacia el propio cuerpo sino también como una afirmación de un cuerpo alternativo, acaso repulsivo, pero propio. En ese sentido la imagen del monstruo es también una imagen emancipadora; en mi caso fue crear una geografía habitable.

*Anatomía de una mariposa*, nos presenta un ser mixto, extraño que invade el espacio que consideramos cercano y familiar con su carga oscura y fanática; nos plantea un recorrido, un juego a manera de exorcizar aquellos miedos profundos, siniestros, irracionales, demoníacos; juego absurdo que se juega riendo y horrorizado con los profundos absurdos de la existencia, por ello también se incluye en el territorio de lo monstruoso; por ende, paso a exponer el siguiente punto.

## 1.2 Lo Monstruoso

“Nada se asemeja tanto a la mediocridad como la perfección”<sup>38</sup>  
Jean Paulhan

En el monstruo se mezclan conviven y se entrecruzan partes de diferente naturaleza y origen hasta esbozar un organismo complejo, barroco. El exceso extralimitado e irracional es lo que nos plantea con su existencia, en la actualidad se ha dado una convivencia perturbadora entre el espacio del monstruo sus grutas su mundo subterráneo y nuestros espacios cotidianos, el monstruo está colocado en medio del día, en medio del *living*. Presenciamos múltiples y variadas manifestaciones mediáticas de lo monstruoso dentro del cine, televisión, video, videogames, creados por una tecno imaginación especializada en producir simulacros y seducciones, convivimos con juguetes como los *pokemon* (*pocket monster* o monstruos de bolsillo) y los *digimonsters* (*digital monsters*), que lejos de ser monstruos terribles son como mascotas.

Ya no tememos al monstruo que en la mitología cristiana encarnaba de manera espantosa la apariencia del mal, para una fácil lectura casi pedagógica; presenciamos una severa metamorfosis de lo monstruoso, se plantea otro monstruo contemporáneo, mutado informe, inestable amorfo.

Estamos familiarizados con el compendio monstruoso de seres deformes, mixtos, perversiones y mezclas fantásticas que pueblan nuestras pantallas, nuestra cotidianidad. Pero nos hemos detenido a pensar ¿de dónde surge lo monstruoso?, ¿qué es lo monstruoso? y ¿que implicaciones tiene en el arte?.

Encontramos huellas de lo *monstruoso* a lo largo de la historia del ser humano desde el Paleolítico Superior, en dónde se encontraron representaciones de criaturas híbridas compuestas por partes de distintos animales, e incluso con rasgos humanos, como el supuesto hechicero o mago de *Les Tríos-Freres* (rabo y curvatura de la espalda de caballo, piernas y pies humanos, patas delanteras de oso y extraña cabeza con barba y astas de reno); en el arte mesopotámico se distinguen desde épocas prehistóricas representaciones animalísticas de divinidades y seres infernales. En este bestiario se destaca el hombre-toro. Las formas antropozoomórficas tienen gran diversidad a lo largo de la historia antigua.

A pesar de que la imagen del monstruo ha servido tradicionalmente en todas las culturas

---

<sup>38</sup> Citado por Omar Calabrese, *La Era Neobarroca*, Cátedra, Madrid 1989 p. 107.



como símbolo o encarnación del mal, sin embargo no siempre ha tenido un sentido puramente negativo. De hecho el monstruo, como representación del horror y de la deformidad tiene siempre una función formativa. Sin representación del mal no sería posible la escenificación del triunfo del bien. Es lo que sucede fundamentalmente en las mitologías monoteístas y maniqueas, en las que la representación del bien sólo es posible como triunfo sobre el mal. Las mitologías politeístas por el contrario no necesariamente consideran la imagen del monstruo como símbolo del mal. A veces incluso el monstruo es encarnación mítica del bien como el dragón. La mayor parte de los dioses egipcios tenían apariencias monstruosas, mitad hombre mitad animal, y encarnaban sin embargo virtudes positivas.<sup>39</sup> Entre los griegos este tipo de representaciones híbridas entre lo humano y lo animal, tiende sin embargo a señalar un estadio intermedio entre lo salvaje y lo civilizado, del que de algún modo la cultura humana quisiera emanciparse.<sup>40</sup>

Desde sus inicios, la idea de monstruo está ligada a lo insólito, inmersa con la de la maravilla, con la del milagro. Existen hechos insólitos que no obstante su portento son reales. Becare Botas nos señala al respecto:

“Para un griego de la antigüedad era paradoxon todo lo que siendo real, discurría paralelo al pensamiento y opiniones comunes, lo que iba contra ellos y por tanto atraía la Mirada”.<sup>41</sup>

Los *paradoxa*<sup>42</sup> son hechos admitidos como reales, existentes, verdaderos, pero que no se dejan someter en sí mismos al orden y las leyes del pensamiento racional, por lo que producen el *thauma*, la maravilla; y por lo tanto son más maravillosos cuanto más reales y verdaderos.<sup>43</sup>

Aristóteles consideró que dentro del “mundo natural” había acontecimientos que no son producidos por el “arte” y, sin embargo, son “contrarios a la naturaleza”: los llama también “movimientos violentos” que se diferencian justamente de los “movimientos naturales”: “ser

---

<sup>39</sup> El dios Horus, por ejemplo, dios del cielo, de la luz y la bondad, se representaba como un halcón con cuerpo de hombre, Hator, diosa del amor, tenía cabeza de vaca, etc.

<sup>40</sup> La esfinge a la entrada de Tebas es un ser civilizado que plantea enigmas a los viajeros, aunque devora sin embargo a quienes no saben resolverlos. Las sirenas de Odiseo se caracterizan por lo melodioso de su canto, aunque arrastran a los navegantes a la perdición. Las batallas entre centauros y lapitas, características de las Metopas del Partenón, ejemplifican a la perfección este combate entre lo salvaje natural del animal y la civilización humana. Por eso también entre los griegos se produce una separación más radical entre la imagen del bien, bajo la apariencia de unos dioses plenamente humanizados, y la representación del mal, que a partir de entonces empieza a presentarse bajo la imagen del monstruo absoluto.

Monstruos mitológicos como la Hidra, el Cancerbero, los Titanes o la Gorgona ya no tienen en su representación nada de humano. La Hidra de Lerna es un monstruo con cuerpo de perro y nueve cabezas de serpiente, la Gorgona un monstruo alado de garras afiladas, cuya cabeza tenía serpientes en lugar de cabellos, una lengua larga, horribles dientes y sobre todo una asombrosa capacidad de petrificar a sus enemigos con la mirada. Por su parte el Cerbero, que guardaba las puertas del Hades, y tenía la misión de impedir que saliesen los muertos o que entrasen los vivos, era un terrible perro de tres cabezas y cola de serpiente. La propia imagen de los Titanes, tal como aparecen por ejemplo en Hesíodo, es dudosa, aunque por lo general tienden a encarnar abstracciones tales como Cronos, el tiempo que todo lo devora, Océano, el hijo indefinido del Cielo (Urano) y de la Tierra (Gea), Críos, el frío, etc.

<sup>41</sup> Murria Gellman, *El Quark y el Jaguar*, citada por Héctor Santiesteban, *El monstruo y su ser*, p. 13.

<sup>42</sup> Paradoxa o thaumásia en griego; mirabilia o admiranda en latín designan la misma cosa: la maravilla. Héctor Santiesteban, *El monstruo y su ser*, p. 14.

<sup>43</sup> Paradoxografía. *Literatura griega de lo maravilloso*, Edición a cargo de Vicente Bécares Botas (en preparación) citado por Héctor Santiesteban, *El monstruo y su ser*, p.13.

movido por violencia es lo mismo que ser movido contrariamente a la naturaleza”, “el movimiento natural es uno, los movimientos contrarios a la naturaleza son múltiples”<sup>44</sup> .

Entre los movimientos violentos, Aristóteles sitúa a los *monstruos* porque perteneciendo a la naturaleza son a la vez anti-naturales y no producidos por el "arte". La concepción de lo *monstruoso* como algo anti-natural deriva probablemente de la incapacidad o imposibilidad regenerativa que, con razón o sin ella, se ha solidó atribuir a los *monstruos*, y que se asocia directamente con la concepción griega de la naturaleza como *physis*: lo que da origen o genera. Un monstruo es una exacerbación de la singularidad individual porque detenta la originalidad absoluta: se extingue también genéricamente con su propia muerte: cada monstruo es, "fuera de serie" o "único en su género".<sup>45</sup>

*Anatomía de una mariposa* se acerca a lo monstruoso, porque la “mariposa” pertenece al mundo natural y sin embargo es contraria a la naturaleza, ya que está siendo intervenida desde el mundo del arte, es parte de lo que Aristóteles llamaría los *movimientos violentos*. Eso se debe a que la mariposa nocturna aunque perteneciente a la naturaleza es a la vez antinatural ya que es una reconstrucción artificial, una exacerbación de la realidad. (fig. 10).

Si acudimos a las significación textual del diccionario, está coincide con Aristóteles situando a los *monstruos* como seres contrarios a la naturaleza, ya que difieren de los demás, son desmesurados. Jean Paulhan decía que: “nada se parece tanto a la mediocridad como la perfección”. Por eso morfológicamente todo *monstruo* es, por definición, un exceso. Con los *monstruos*, nos situamos dentro de los límites extremos de la imaginación. Pero, qué se entiende exactamente por *monstruo*? Según el diccionario de la lengua española tenemos:



Fig. 10, Still, corazón, grafito sobre papel

Monstruo: Ser contrario a la naturaleza por diferir de forma notable de los de su especie. Persona, animal o cosa desmesurada en tamaño o fealdad, y que por ello causa extrañeza y rechazo. Persona muy cruel o malvada. Personaje fantástico que aparece en el folklore, la literatura o el cine, generalmente caracterizado de forma negativa por su maldad, fealdad o tamaño. Persona que posee cualidades extraordinarias para algo.

El *monstruo*, a menudo, se toma por signo premonitorio, o como indica la etimología de la palabra, por advertencia divina. Son los signos sagrados de los cuerpos representados en un momento ambiguo, incierto, previo a la creación, justo antes de que la muerte haya terminado su trabajo.

<sup>44</sup> Aristoteles *De coelo* III, 1, 300a, p. 159

<sup>45</sup> Marcos García de la Huerta *Sobre catástrofes y monstruos* (Universidad de Chile) Está en: OEI - Programación - CTS+I - Sala de lectura, <http://www.campus-oei.org/salactsi/tef08.htm>.

*Monstruo* viene precisamente de "monstrare", y lo *monstruoso* es lo que se muestra superlativamente, lo que es imposible disimular u ocultar. En *La Era Neobarroca*, Omar Calabrese, ha situado dos significados de fondo para la palabra reflexionando en la etimología misma de la palabra *monstruo* "Primero: la espectacularidad, derivada del hecho de que el *monstruo se muestra* más allá de una norma («monstrum»). Segundo: «la misteriosidad» causada por el hecho de que su existencia nos lleva a pensar en una admonición oculta de la naturaleza, que deberíamos adivinar («monitum»)"<sup>46</sup>.



Fig. 11. Still, mariposa perfil, acercamiento al ojo, grafito

Calabrese afirma que: "Todos los grandes prototipos de *monstruo*, los de la mitología clásica, como el minotauro o la esfinge, son al mismo tiempo maravillas y principios enigmáticos. Son desafíos llevados a dos campos especulares que constituyen la experiencia humana: el dominio de lo «objetivo» (es decir, el mundo fuera de nosotros) y el de lo «subjetivo» (es decir, nuestro espíritu). En fin, desafíos llevados a la regularidad de la naturaleza y a aquella otra regularidad que se adecua a ella, la inteligencia humana".<sup>47</sup> (fig. 11).

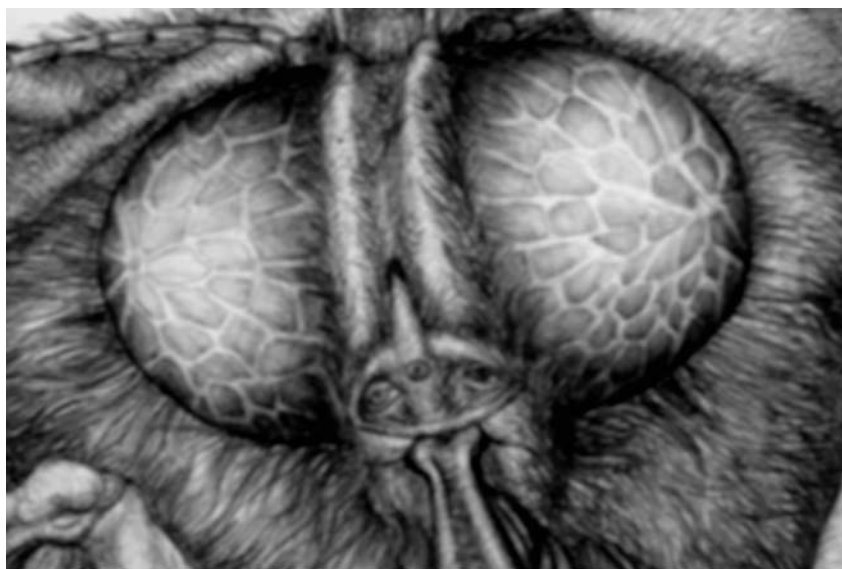
En el caso de *Anatomía de una mariposa*, la "mariposa" es excesiva ya que se exhibe de una manera desproporcionada, mostramos una "mariposa" enorme, transitamos por sus cavidades, sus órganos, internamente posee una complejidad fisiológica exacerbada y cuando la cámara es expulsada desde su interior hacia fuera y la vemos en su totalidad encontramos un animal que aparenta ser enorme en relación al encuadre tapizada de pelos uñas y salientes con ojos compuestos, palpos y

<sup>46</sup> Omar Calabrese, *op. cit.*, p. 106.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p 107.

*espiritrompa*<sup>48</sup>; al fin y al cabo un insecto, si un insecto es agrandado en tamaño, es antinatural, difiere de los de su especie y es de por sí *monstruoso*. Además el tratamiento visual: el trazo, la valoración, la cantidad de elementos y la complejidad de la composición se acerca a un planteamiento barroco y saturado, también relacionado a lo excesivo, lo mixto, lo *monstruoso*. (figs. 11 y 12).

La mariposa *ascalapha odorata* al ser símbolo cultural de la muerte, o tener una carga de la creencias populares que la ligan a lo funesto y al mal agüero, puede ser catalogada como *monstruosa* ya que el *monstruo*, a menudo, se toma por signo premonitorio. Es superlativa, es imposible ocultar su monstruosidad física y espiritual, ya que es la mensajera de la muerte. La “mariposa” se



muestra mas allá de la norma de una polilla nocturna, tanto por el tamaño como por su carga negativa, es un signo de amonestación, porque la “mariposa” trae consigo la muerte propia o de un ser querido. Aún así es enigmática y ambivalente, porque toda muerte trae implícita una renovación.

Fig.12. Still, mariposa de frente, grafito

Los *monstruos* revelan o la locura de la imaginación o las manifestaciones de la alteridad. Aunque cada monstruo presente una forma sumamente extraña, única a decir verdad, la *monstruosidad* es algo en general omnipresente: el monstruo simboliza la vida de los instintos y los terrores del alma, las regiones más allá de la racionalidad y los dominios desconocidos de la tierra. Descubrimos en este carnaval de formas, en estas catástrofes de la carne, el horror primordial de un mundo que no es cosmos sino caos; nos encontramos en un universo espantoso, amenazador, compuesto por materias informes, primarias y esencialmente inhabitables.

El *monstruo* se inscribe en lo excesivo, en el caos, en la medida en que lo *monstruoso* es siempre una ruptura del orden normal, de la “forma”. Esto lo explica con bastante profundidad José Miguel Cortés en su ensayo crítico “*Orden y caos*”: “Cada época histórica propone un modelo de representación del mundo tanto social como político o cultural; a partir de éste se elaboran unos sistemas de referencia que la sociedad debe

<sup>48</sup> *Espiritrompa*: Órgano chupador de los lepidópteros, con forma de tubo largo que las mariposas despliegan para chupar el néctar de las flores, a modo de lengua, y que recogen después arrollándolo en espiral.  
<http://www.wordreference.com/definicion/espiritrompa>

acatar, una jerarquía de valores que define las relaciones entre las personas.” Cortés afirma: “que las personas que con su sola existencia tornen ambiguo o pongan en duda este sistema serán excluidos”<sup>49</sup>. Por ello explica que:

Aquellos que rechazan este proceso de homogenización y conformidad a las leyes quedan marginados geográfica, cultural, lingüísticamente, quedan devaluados en la escala oficial de valores: se convertirán en *monstruos*“(...) Estos seres encarnaran lo *abyecto* en la sociedad, sobre ellos los poderes públicos se encargarán de crear una imagen altamente negativa que la colectividad interiorizará hasta el punto de llegar a ser normal y necesaria su exclusión.”<sup>50</sup>

Las sociedades occidentales cristianas se han valido durante siglos de símbolos de carácter negativos como el demonio, las brujas y los seres *monstruosos* para marginar o expulsar a los indeseables. “La sociedad para autoprotgerse se divide entre las fuerzas del bien (la continuidad, el *statu quo*) y las fuerzas del mal (las que introducen una conducta irracional que cuestiona las bases sobre las que se sustenta lo social) en perpetuo combate”.<sup>51</sup>

Cortés considera que lo *monstruoso* equivale a aquello que representa una amenaza para la integridad, de un sistema o de un individuo, un elemento que se opone a las estructuras que constituyen la vida. Lo *monstruoso* se presenta siempre como una diferencia, una distinción en relación a la naturaleza. Todos los *monstruos* son seres vivos. No hay *monstruos* mecánicos, ni minerales. Son diferentes de aquello que conforma nuestra percepción del mundo natural.

Lo *monstruoso* sería aquello que enfrenta a las leyes de la normalidad. Unos *monstruos* traspasan las normas sociales y psicológicas, pero ambos se juntan en el campo del significado, en la medida que, normalmente, lo físico simboliza y materializa lo moral. La dualidad bondad/maldad es una proyección sentimental del maniqueísmo bien/mal, es una fuente de inspiración clásica que, también adquiere otras dicotomías como vida/muerte, instinto/razón, orden/desorden, antropomorfismo/bestialidad, naturaleza/ciencia o humano/mecánico. Lo *monstruoso* perturba (desde la trasgresión hasta la agresión) las leyes, las normas, las prohibiciones de que la sociedad se ha dotado para su cohesión.<sup>52</sup>

Todo lo que aparece como indefinible, que no es ni una cosa ni otra, es entendido como un peligro para la sociedad y los individuos que la conforman. Los conceptos de peligro, contaminación y/o impureza pertenecen a lo no categorizado, al desorden, transgreden confunden y contradicen las clasificaciones de la sociedad, por ende la sociedad rechaza esos elementos por considerarlos inapropiados. En ese sentido, las criaturas *monstruosas* vendrían a ser manifestaciones de todo aquello que está reprimido por los esquemas de la cultura dominante, ya que lo *monstruoso* hace que salga a la luz lo que se quiere ocultar o negar. Existe una cierta necesidad del monstruo: el monstruo como instrumento casi ineludible de reflexión y pensamiento. Además, problematiza las categorías culturales, en tanto que muestra lo que la sociedad

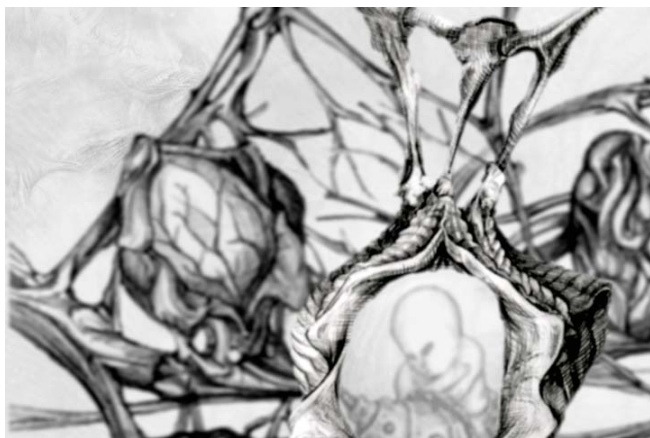
<sup>49</sup> José Miguel Cortés, *Orden y Caos*, Editorial Anagrama 1996, p. 13.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>52</sup> *Ibid.*, p.18.

reprime. Todo ello tiene un contundente carácter subversivo al revolver o invertir las categorías conceptuales, o subvertir los represivos esquemas culturales de categorización. Como decíamos anteriormente son las brujas de Macbeth las que todo lo mezclan, el caos *monstruoso* anterior a la creación del mundo. (fig. 13).



Por el desorden e inseguridad que esto conlleva Stephen King afirma:

“Amamos y necesitamos el concepto de *monstruosidad* porque es la reafirmación del orden que anhelamos como seres humanos(...) y déjenme sugerir que no son las aberraciones mentales ni físicas las que nos horrorizan, sino la ausencia de orden que estas situaciones parecen implicar”.<sup>53</sup>

Fig. 13. Still, detalle ovario, grafito.

Así como Fernando Savater plantea este problema en los siguientes términos: “El monstruo no es más que la *monstruosidad* del Orden que le segrega, pero debe ser representado por éste como el infractor de la ley, y su exilio vergonzoso como merecido castigo. La íntima y secreta zozobra que corroe el Orden, alarmándole desde dentro por la *monstruosidad* que consiente y fabrica, se expresa hacia fuera como represión o condena del diferente”<sup>54</sup>

En *Anatomía de una mariposa* podemos hacer una analogía entre lo que significa la luz y el orden, así como la oscuridad en relación con el caos; la “mariposa” al constituirse como un ser caótico, con carácter barroco, exacerbado al ser iluminado por el orden imperante debe ser eliminado. (fig. 14).

Es importante notar que lo anormal sólo existe y tiene sentido en relación a lo que se ha instituido reconocido como normal. Si lo *monstruoso* plantea la destrucción o el ir más allá de la naturaleza, es importante antes tener una concepción de lo que es la naturaleza para poderla superar y hablar de lo no natural. La edad de la razón va a proveer la norma, la cosmología, el orden que genera, al tiempo que la posibilidad de su violación. La oposición normalidad/anormalidad es como el contraste entre el orden (reino de la armonía y belleza) y el desorden (imperio del traumatismo y el caos). Desorden que rompe la normalidad constituida y no puede presentarse más que bajo la *monstruosidad*. En ese sentido, es interesante señalar que cuatro de los seres *monstruosos* más significativos de finales de siglo XIX y principios del XX tienen en común la privación del uso de la palabra (elemento clave de raciocinio y la comunicación humana): Frankenstein, Mr Hyde, (de la novela de Robert- Louis Stevenson), la versión de

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 19.

<sup>54</sup> Fernando Savater, *Riesgos de la iniciación al espíritu*, en “*Instrucciones para olvidar el Quijote*”, Madrid, 1985, p. 106. José Miguel Cortéz, *Orden y Caos*, Editorial Anagrama 1996, p. 20.

Murnau sobre Drácula y Gregorio Samsa en *La metamorfosis* de Kafka; podemos apreciar como a todos ellos se los ha confinado al silencio a una comunicación no verbal hecha por toscos y bruscos gestos que enfatizan su diferencia.

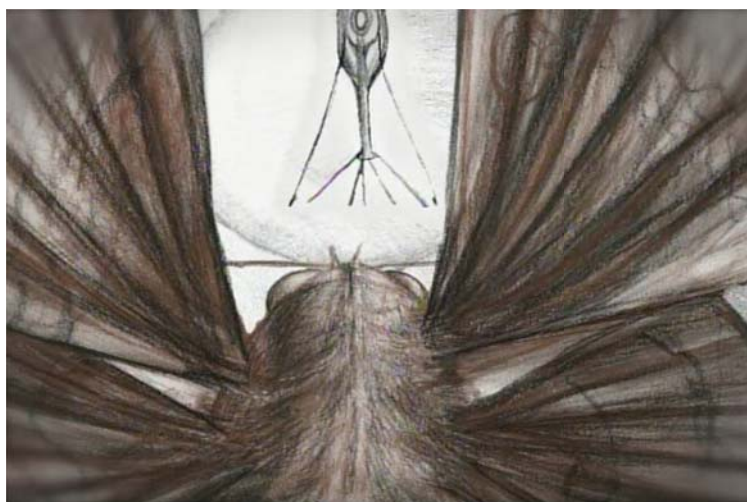
En la pieza de animación *Anatomía de una mariposa*, la “mariposa” es un híbrido silente, la traslación del pensamiento en la palabra incorpora estructurar, organizar, plantear un orden o sea el uso racional de los términos. Los monstruos al ser caóticos, irracionales evidentemente deberán quedar inmersos en el silencio que enfatiza su diferencia y su pertenencia a otros mundos. Por ello Cortéz afirma que:



Fig.14 Still, mariposa pegada al foco

Sin embargo, las formas *monstruosas* poseen un profundo carácter de ambigüedad, por un lado inquietan, producen angustia, hacen referencia a todo aquello que no queremos y no podemos reconocer, eso que no puede ser vivido por nosotros más que como aquello que se niega: la negación que llevamos en nosotros mismos y que, quizá, nos conforma.<sup>55</sup>

El *monstruo* simboliza la vida de los instintos y los terrores del alma, nuestra animalidad como una presencia que debemos reprimir continuamente, dentro de los animales los insectos son singularmente extraños, especialmente monstruosos. En ese sentido, el *monstruo* es perteneciente al lado oscuro de



nuestro mismo yo, encarna las metamorfosis horribles de nuestro propio cuerpo y deseos, lo incontrolable y dentro de lo incontrolable, lo que provoca real pavor es la muerte que se posa suavemente sobre todos nosotros sin excepción, la única certeza que tenemos en relación a ella es que es un completo misterio, lo absolutamente desconocido y a que a todos nos llegará tarde o temprano. (fig. 15).

Fig. 15.. Still, acercamiento a la cabeza de la mariposa, Sanguina sobre papel.

Los monstruos son diferentes de aquello que conforma nuestra percepción del mundo natural, enfrentan las leyes de la normalidad, traspasan las normas sociales o psicológicas. Lo *monstruoso* perturba las leyes, las normas, las prohibiciones, las transgreden, las confunden y

<sup>55</sup> José Miguel Cortéz, *op. cit.*, p. 21.

contradicen; en ese sentido el monstruo se sitúa en una posición ambigua frente a las dicotomías como antropomorfismo/bestialidad, vida/muerte, instinto/razón, orden/desorden, naturaleza/ciencia. *Anatomía de una mariposa* se sitúa en una posición indefinida, entre las dicotomías, ya que la mariposa *ascalpha odorata* en un sentido físico es una mezcla quirúrgica entre un insecto lepidóptero que posee órganos humanos, su monstruosidad no es fácilmente detectable en su superficie, pero sí está presente en su interior, en los procesos del cuerpo, en lo orgánico, en lo que Bajtin llamaría “las partes bajas del cuerpo”; es grotesca ya que estos procesos orgánicos tienen gran importancia en la pieza, pues se hace un recorrido por ellos. (fig. 16).

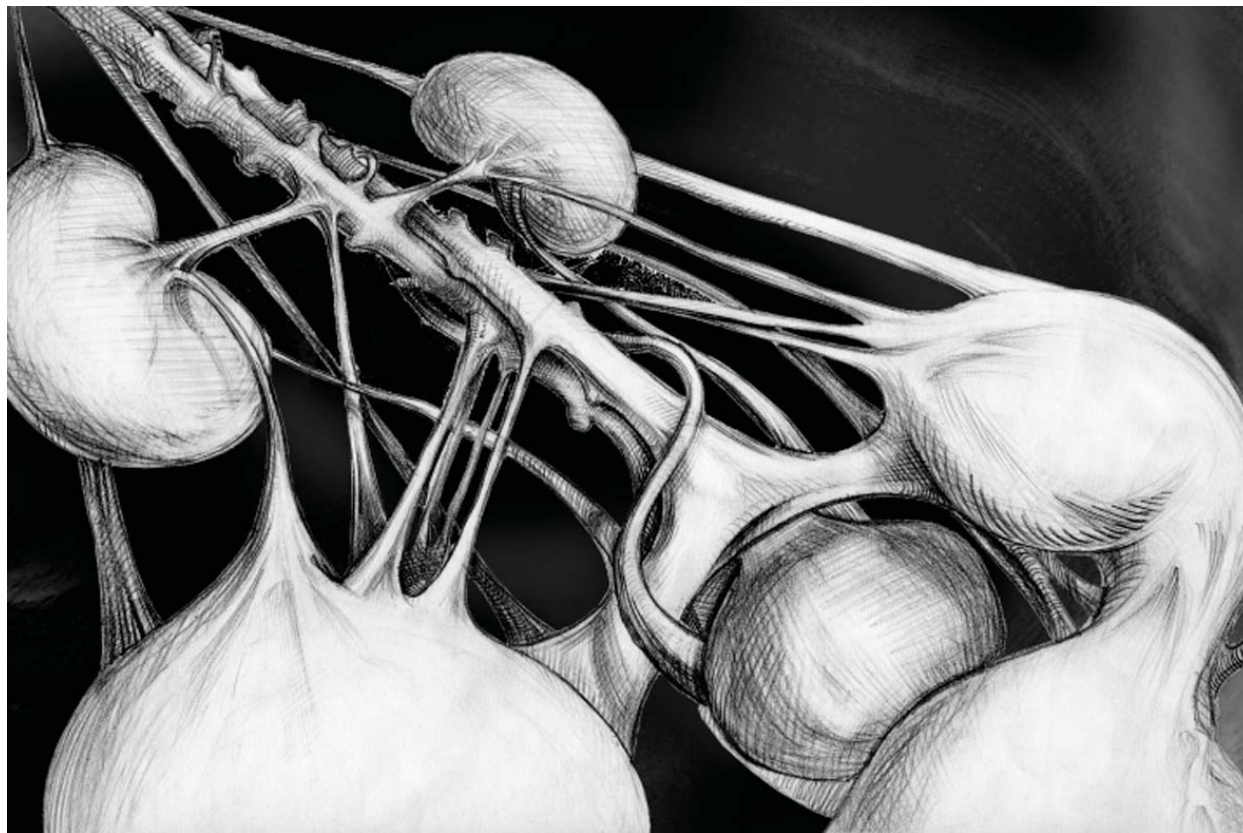


Fig. 16 Still, órganos internos, matriz, ovarios, riñones

En otro sentido, la “mariposa” y su metamorfosis ha sido comparada a la existencia humana; En la iconografía medieval, la mariposa representa los tres estadios de la vida humana (la oruga), la muerte (la crisálida) y la resurrección (la mariposa que en numerosas representaciones del momento de la muerte sale por la boca del difunto simbolizando el alma).<sup>56</sup> El alma que recorre los diversos mundos, el de los vivos así como el de los muertos, es un transeúnte; el alma también posee características de las nociones de lo caótico y lo monstruoso, tales como la inestabilidad, lo dinámico, lo imprevisible, la discontinuidad, la multiciplidad, el alma es absolutamente informe y así como la mariposa es símbolo del continuo cambio. (fig. 17).

<sup>56</sup> Alberto Manguel, *Leyendo Imágenes, una historia privada del arte*, La imagen como pesadilla Pág. 165, Grupo editorial norma



La mariposa nocturna tiene correspondencia con los primeros monstruos detectados por la teratología antigua, está presente dentro de la iconografía más antigua, olvidada ya casi por todos, pero no obstante presente en el tejido mismo de nuestra sociedad y también tiene relación con la

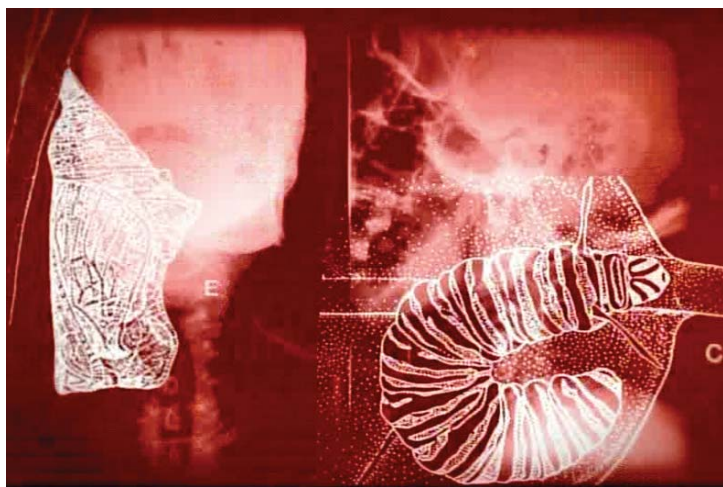


Fig. 17 imagen digital.

inestabilidad del monstruo contemporáneo, es un mito antiguo que emerge de la oscuridad de los tiempos remotos y también pertenece a una concepción contemporánea de lo monstruoso como parte de un momento histórico discontinuo, parte de la fragmentación del mundo, lo aleatorio, lo fractal, la simulación, la multiplicidad, entre otras.

### 1.2.1 Categorización de las formas monstruosas

Ha habido diferentes maneras de ordenar o categorizar las formas *monstruosas*, Ambroise Paré, que basó su clasificación en el análisis de las causas genéticas, enumera trece causas del nacimiento de los *monstruos*.<sup>57</sup>

Pero es en el libro de Gilbert Lascault donde se puede apreciar una propuesta más elaborada ahí encontramos, históricamente planteadas, tres catalogaciones o clasificaciones de los *monstruos*, que responderían a otras tantas visiones y/o conceptos sobre los mismos:

I *El Monstruo como combinación de seres y/o formas*: La creación de *monstruos* sería algo así como ejercer una actividad combinatoria sin tomar demasiada conciencia. Es una tarea de collage, resultado de una actividad combinatoria, el monstruo es algo sin misterio, perfectamente transparente a la razón que lo examina. En esta sección habría seis modalidades:

- Por confusión de géneros (humano-animal), sin que exista modificación en la forma externa. Seres que poseen una naturaleza diferente a la que tienen en el mundo: animales que hablan. En *Anatomía de un mariposa*, la "mariposa" podría considerarse monstruosa porque: se presenta la confusión de géneros humano y animal; ya que la mariposa nocturna es de alguna manera metáfora de la

<sup>57</sup> "Varias son las Causas de los *monstruos*. La primera es la gloria de Dios. La segunda, su ira. La tercera, su excesiva cantidad de simiente. La cuarta, su escasez. La quinta, la imaginación. La sexta, la holgura o la angostura de la matriz. La séptima, la forma indecente de sentarse de la madre que, cuando estaba preñada estuvo demasiado tiempo con las piernas cruzadas y presionando el vientre. La octava, por caída o golpes dados al vientre de la madre cuando estaba preñada. La novena, por enfermedades hereditarias o accidentales. La décima, por putrefacción o corrupción de la simiente. La undécima, por mixtura o mezcla de simientes. La duodécima, por artificios de malos ostiarios. La decimotercera, por los Demonios o Diablos." Citado en Claude Kappler, *Monstres, demons et merveilles a la fin du Moyen Age*, Paris, Payot, 1980, p. 224

fragilidad humana, simboliza el alma que abandona el cuerpo, tiene presentes características profundamente humanas como buscar la luz a costa del propio sacrificio. También es monstruosa por la composición de nuevos elementos animales y humanos, ya que se mezclan órganos lepidópteros y humanos para completar el esquema interior del cuerpo. (fig. 18).

- Por transformación física: gigantes, ogros, enanos. También por transformación física la “mariposa” en correspondencia al encuadre de la cámara es gigantesca además está especie de polilla nocturna es de las más grandes; llega a medir 17 cm. tamaño que para una polilla es monstruoso porque está fuera de la norma o del promedio. Véase (fig. 11. o fig. 2).



Fig. 18 Detalle de órganos internos, sanguina sobre papel.

- Por el desplazamiento (el sexo en la axila), la multiplicación (por ejemplo cara con tres narices), la supresión, el desarrollo o la representación de órganos aislados del cuerpo humano. Por desplazamiento, o mas bien por multiplicación, en la primera escena se observan dos penes masculinos que son parte de la matriz. Además, hay una repetición por el *plano secuencia*<sup>58</sup> del recorrido interior de la “mariposa” de diferentes orificios o bocas que tragan la cámara. (fig. 19).

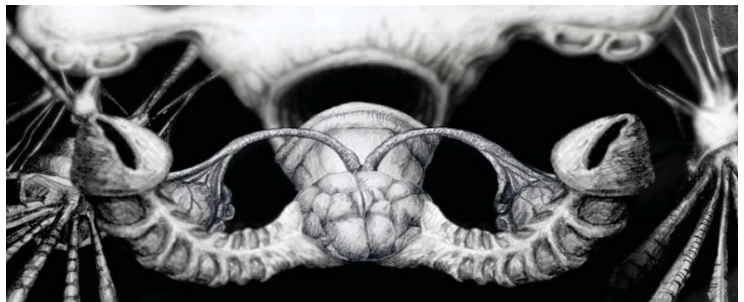


Fig. 19 Detalle matriz.

- Por la composición de nuevos seres formados con elementos animales y humanos. En este sentido, lo más común es la mitad posterior animal y la anterior humana: sirenas, faunos, centauros o sátiros. En otros casos, se presentan diferentes animales, en uno por ejemplo, a la Quimera .
- Por indeterminación de las formas: se convierten en sustancias líquidas, se hunden, se disuelven, o se llegan a hacer invisibles. Por indeterminación de formas, la “mariposa” no tiene una forma constante, sino que es producto de una metamorfosis, a la vez que representa el alma, lo insible, invisible, incorpóreo.

<sup>58</sup>Véase Términos de animación, página 140.

- Por metamorfosis, la transformación dinámica del ser (ejemplos son, Prometeo, el personaje Gregorio Samsa de Kafka). Por metamorfosis, está “mariposa” es el resultante de un proceso interior de metamorfosis y el personaje humano está oculto debajo la piel del animal; está en lo subterráneo de la carne. (fig. 18).
- Construir un monstruo sería algo así como pervertir el rompecabezas de Dios. La razón lo comprende, lo sitúa y lo desvaloriza, la situación es más compleja que eso.

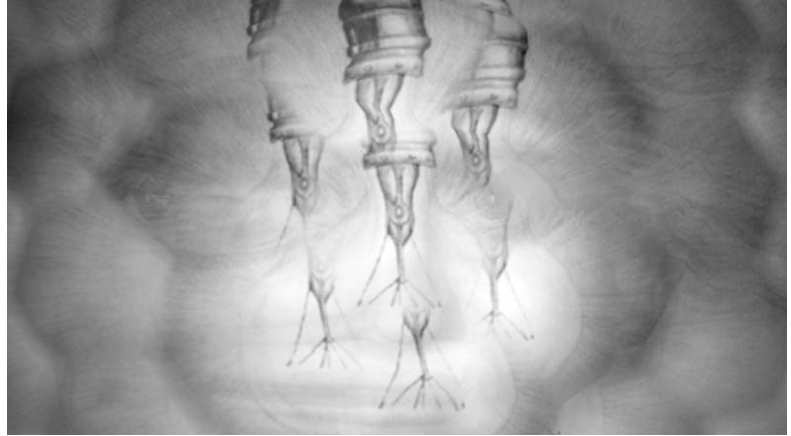


Fig. 20. Detalle subjetiva desde el interior del ojo de la mariposa

II *Los Monstruos situados en un plano simbólico:* “ En la tradición bíblica, el monstruo simboliza las fuerzas irracionales , posee las características de lo infame, lo caótico, lo tenebroso, lo abisal. El monstruo aparece como algo desordenado, desmedido, evoca el periodo anterior a la creación del mundo.”<sup>59</sup>

El monstruo simboliza al guardián de un tesoro, es decir el conjunto de las dificultades a vencer, los obstáculos a superar para acceder por último al tesoro, material biológico o espiritual.(...) Todas las vías de la riqueza, de la Gloria del conocimiento, de la salvación, de la inmortalidad están preservadas. No es posible apoderarse de ellas más que por un acto heroico. Matando al monstruo, ya sea en el exterior o interior a nosotros mismos, queda abierto el acceso al tesoro. <sup>60</sup> (...)El monstruo es también el símbolo de la resurrección: se traga al hombre a fin de provocar un nuevo nacimiento. Todo ser atraviesa su propio caos antes de poder estructurarse; el pasaje por las tinieblas parece la entrada en la luz. Conviene sobrepasar en uno mismo lo incomprensible, que es terrorífico por ser incomprensible y parecer privado de leyes.<sup>61</sup>

Para Eduardo Cirlot, los *monstruos* son símbolos de la fuerza cósmica en estado inmediato al caótico. Simbolizan el desbordamiento afectivo de los deseos, la exaltación imaginativa en su paroxismo, las intenciones impuras. Son, por ello, el oponente, el adversario por excelencia del héroe. Aluden a las potencias interiores que constituyen los estratos más profundos de la geología espiritual. La lucha contra lo *monstruoso* significa el combate por liberar a la consciencia apresada por el inconsciente. En numerosos casos, el monstruo no es más que la imagen de cierto yo; ese yo que conviene vencer para desarrollar una identidad superior.<sup>62</sup>

Según Chevalier: los *monstruos* simbolizan una función psíquica, la imaginación exaltada y errónea, fuente de los desórdenes y las desgracias; es una deformación enfermiza, un funcionamiento malsano de la fuerza vital. Aunque los *monstruos* representan una amenaza exterior, revelan también un peligro interior: son

<sup>59</sup> Jean Chevalier, *Diccionario de los símbolos*, Editorial Hender, 199, p. 721.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 721.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 722.

<sup>62</sup> José Miguel Cortéz, *Orden y Caos*, Editorial Anagrama 1996, p. 24. tomado a la vez de Chevalier, J.E., *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Labor, 1988, p. 721.

como las formas asquerosas de un deseo pervertido. Proceden de una cierta angustia, de la cual son imágenes. Pues la angustia es un estado convulsivo, compuesto de dos actitudes diametralmente opuestas: «la exaltación deseosa y la inhibición temerosa.» Generalmente surgen de la región subterránea, de las cavidades, de los antros sombríos... otras tantas imágenes de lo subconsciente.<sup>63</sup>

El monstruo aparece como una forma alegórica, designa una realidad que le es exterior, proclama la existencia de una relación entre lo que es y lo que no es, hace referencia al abismo abierto entre el mundo del ser y de la apariencia, entre lo ideal y lo real. “Lo *monstruoso* se presenta como un hecho extraordinario en el interior del mundo natural.”<sup>64</sup>

Cortez continua afirmando: Al mismo tiempo, hay que recordar que el ser humano occidental considera la fealdad como signo de algo desgraciado, como el equivalente visible del mal. La visión cristiana entiende que el hombre (creado a imagen de Dios) es desfigurado y/o transformado por el pecado, convirtiéndose en un ser *monstruoso*. Así, el occidente cristiano va a simbolizar el mal mediante las formas *monstruosas*, vinculando cada vicio a un monstruo específico.<sup>65</sup>

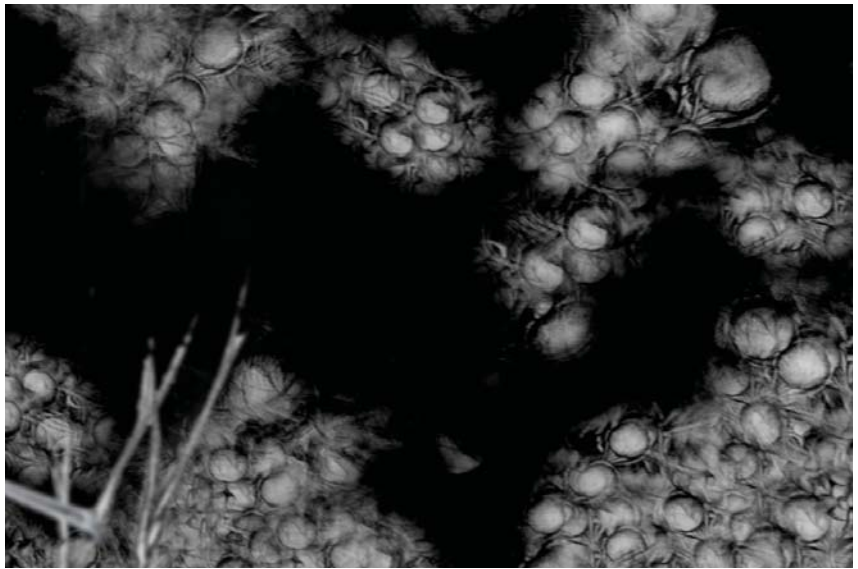


Fig. 21 Still, huevesillos.

Si leemos un monstruo como un símbolo unívoco, como un texto del que debemos descifrar un mensaje, sólo conseguimos petrificarlo. Por tanto, nos encontramos con que, por un lado, la clasificación formal de lo *monstruoso* multiplica las formas a partir de reglas simples de combinación/composición, y por otro, que la mera clasificación simbólica multiplica las interpretaciones, pero parece restringirlas a un número de formas tradicionales (la esfinge, el centauro, el diablo, el fauno, la sirena).

### III Lo *Monstruoso* y los *Fantasmas de la Mente*

La forma *monstruosa* nos remite a la imaginación como su origen creador; una imaginación cuyo funcionamiento ignoramos totalmente. La forma *monstruosa* nace del capricho, de la fantasía sin normas, de una creatividad que no se plantea fines, ni es sumisa a la razón, sino que trabaja por asociaciones libres.

<sup>63</sup> Jean Chevalier, *op. cit.*, p. 722.

<sup>64</sup> José Miguel Cortés, *op. cit.*, p. 25.

<sup>65</sup> *Idem*, p. 25.



Fig. 22. Still, subjetiva mariposa, imagen digital construida

Como ya dijera Freud, el carácter fortuito, las asociaciones azarosas, son las vías por las cuales el inconsciente menos controlado se expresa. Si los *monstruos* nos asustan, es porque nos están mostrando los deseos propios que tanto tememos y, por ello, reprimimos. Lo *monstruoso* nos fascina y atrae porque nos inquieta, nos tienta y nos obliga a salir de lo cotidiano y banal; está ligado a la ambigüedad, a la ambivalencia y la alteridad. Al observar un ser *monstruoso*, se nos revela una parte de nosotros mismos que desconocemos, se despierta en nuestro interior la ocasión de expresar, de proyectar los deseos y los temores que conforman lo más profundo de la existencia.

Lo que parece cierto es que cualquier inventario de formas *monstruosas* equivale a un inventario de formas mentales. En este sentido, sería bueno destacar dos temores que, según Freud, afluyen constantemente al inconsciente del ser humano: La prevención que el hombre siente ante la sexualidad de la mujer, en un doble sentido:

Históricamente el hombre ha vivido la relación con la sexualidad de la mujer como el posible riesgo de una mutilación (el mito de la vagina dentada). El terrible temor del hombre a su posible castración. Asimismo, encomiamos la ambivalencia que se experimenta ante la posibilidad de dar a luz, el miedo a la maternidad, a ese *monstruo* que se está gestando en el interior del cuerpo de la mujer, al tiempo que lo devora y se alimenta de sus entrañas.

El *monstruo* está instalado en la vida cotidiana. No sólo hubiéramos podido venir al mundo como *monstruos*, no sólo nos podemos convertir en uno de ellos en cualquier momento, sino que también, cada

vez que nace un niño, un *monstruo* potencial está en camino. La amenaza es constante. Toda tentativa de transmitir la vida constituye un riesgo. Fig. 13.

El temor al cuerpo mutilado, a la trasgresión de las fronteras corporales (interior-exterior). Vivimos en una situación donde la integridad física y psíquica del ser humano está continuamente en entredicho. A los *monstruos* que nacen se unen, entonces, los que la sociedad fabrica (guerra, accidentes, crueldad, psicosis....) La unidad del ser humano se rompe y se instituye el desorden, el caos y lo impuro. Lo *monstruoso* es entonces lo intolerable, aquello que hace nacer en nosotros el horror, la angustia. Cortéz señala al respecto:

En el campo físico, la mutilación orgánica (especialmente la del ojo) desempeña un papel fundamental. El ojo es el órgano que más veces se ha multiplicado, agrandado, desplazado. Espiar y ser espiado, ver aquello que está prohibido mirar o aquello que es preferible no ver. Asimismo, los *monstruos* son devoradores, chupan la sangre. La boca se transforma, es pura voracidad, ya no es el órgano de intercambio y comunicación, sino que se impone como agresividad pura, deseo de dominar y destruir al otro.<sup>66</sup>

En el campo psíquico, la pérdida de la razón y/o la conclusión de la identidad, al desplazarnos más allá de la consciencia y cuestionar nuestra integridad y seguridad, se evidencian como algunos de los temores más terribles que se le presentan a las personas. Lo *monstruoso* surge en el interior de la mente del ser humano donde se confunde la razón y la sin razón, dando lugar a la escisión de la personalidad. Este último acercamiento metodológico advierte sobre el contenido más inconsciente de las formas *monstruosas*, se refiere a la trasgresión de las normas sociales y a una angustia irrefrenable por cumplir nuestras más íntimas pulsiones agresivas y/o sexuales.

La mariposa nocturna también es símbolo de la resurrección: provocar un nuevo nacimiento. Todo ser atraviesa su propio caos antes de poder estructurarse; el pasaje por las tinieblas parece la entrada en la luz. Como en ella se da el recorrido en espiral hacia la luz. Fig. 23. Conviene sobrepasar en uno mismo lo incomprendible, que es terrorífico por ser incomprendible, la muerte, lo desconocido, el camino hacia una autodestrucción que retornar;a como otra etapa.

Los monstruos también se reconocen como símbolos de la fuerza cósmica en estado inmediato al caótico, el desbordamiento afectivo de los deseos, parte de la oscuridad el caos antes del orden, antes del verbo, antes de la luz, los seres de la penumbra, así como nuestra mariposa perteneciente a la oscuridad de la noche.

El monstruo es el oponente del héroe en el caso de nuestro héroe, es justamente el monstruo, la "mariposa" que se inmola en la luz a manera de posible liberación de la consciencia apresada por el inconsciente. En *Anatomía de una mariposa*, la "mariposa" tiene una deformación, enfermiza en su interior: órganos mixtos, un funcionamiento malsano de la fuerza vital, esto también conlleva una función

---

<sup>66</sup> José Miguel Cortés, *op. cit.*, p. 28.

psíquica perturbada, asunto que se puede notar cuando vemos la percepción subjetiva de la “mariposa” desde el punto de vista de sus ojos compuestos. En ella se da una amenaza exterior que revela también un peligro interior. En la pieza de video se presentan inevitablemente imágenes oscuras del subconsciente.

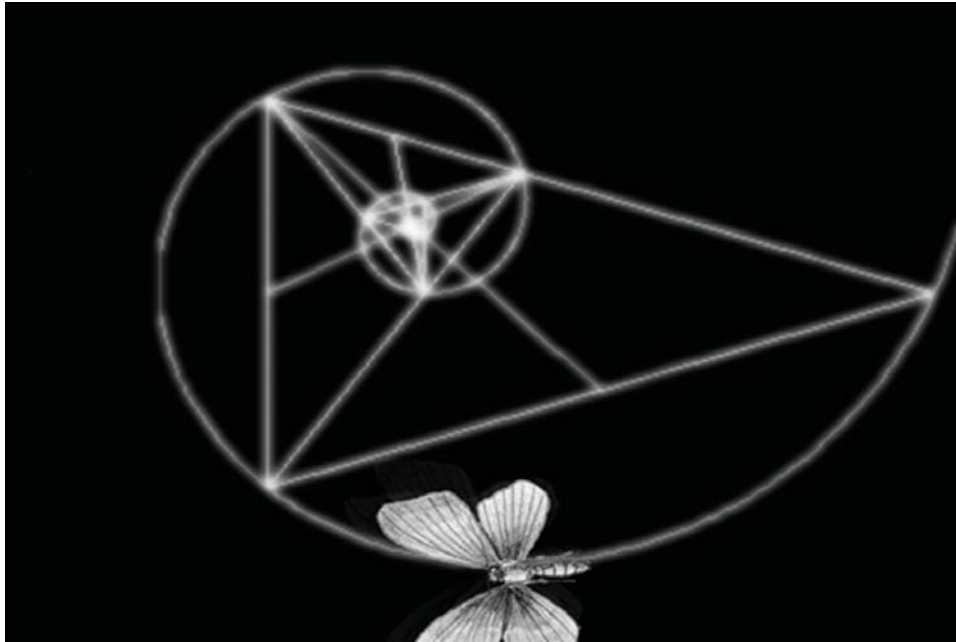


Fig. 23 Esquema del recorrido en espiral

Leyendo, sólo por la carga simbólica de su protagonista, la reducimos, ya que el monstruo además de simbolizar la muerte puede tener diversas lecturas en otros planos. En *Anatomía de una mariposa* también hay una carga profunda de miedos o deseos subconscientes que toman forma .

Lo monstruoso nos fascina y atrae porque nos inquieta, nos tienta y nos obliga a salir de lo cotidiano; Al observar un ser *monstruoso*, se nos revela una parte de nosotros mismos que desconocemos, se despierta en nuestro interior la ocasión de expresar, de proyectar los deseos y los temores que conforman lo más profundo de la existencia. Uno de los temores más intensos es el de la muerte. En cuanto símbolo, la muerte es el aspecto precedero y destructor de la existencia. Indica lo que desaparece en la evolución de las cosas. Pero también nos introduce en los mundos desconocidos de los infiernos o los paraísos; lo cual muestra su ambivalencia, análoga a la de la tierra, y la vincula a los ritos de pasaje. Es revelación e introducción. Todas las iniciaciones atraviesan una fase de muerte antes de abrir el acceso a una vida nueva. En este sentido, la muerte nos libra de las fuerzas negativas y regresivas, a la vez que desmaterializa y libera las fuerzas ascensionales de la mente.

Otro de los temores humanos es la ambivalencia que se experimenta ante la posibilidad de dar a luz, el miedo a la maternidad, a ese *monstruo* que se está gestando en el interior del cuerpo de la mujer, al tiempo

que lo devora y se alimenta de sus entrañas. Está “mariposa” además de tener órganos masculinos y femeninos (fig. 7). tiene un hilera de huevos y fetos en la matriz (fig. 26), en la primera secuencia del video.



Fig. 24. Still, oviducto u ovipositor. Fig. 25. Órganos internos intestinos. Fig. 26. Ovario.

En *Anatomía de una mariposa* tenemos evidentes formas en las que la sexualidad está presente, en un inicio del video la cámara hace un *travell-in* por un túnel (fig. 24), este túnel es un oviducto, pero también podría ser una vagina o un ano; nos internamos en el cuerpo, la mayoría de los órganos hacen referencias a situaciones fálicas, o a vaginas, o bocas. (fig. 25). La boca monstruosa que es pura voracidad, donde existe la pulsión de vida también está presente la pulsión de muerte, Eros y Thanatos. En la secuencia subjetiva desde el interior del ojo de la “mariposa”, tenemos el espacio donde puede haber una confusión entre la razón y la sin razón, formas inconscientes y monstruosas mezcladas con la risa de un niño.

### 1.2.2 El sueño de la razón engendra monstruos

La importancia de la obra de Goya en el arte es innegable, por su visión deformadora, crítica o satírica de lo popular.<sup>67</sup> Los dibujos y grabados que conforman Sueños, Caprichos y Disparates y las Pinturas Negras series que muestran la relación de Goya con lo *grotesco*. En el caso de la presente Tesis considere necesario incluirlo porque tiene varios puntos de unión con la pieza de video *Anatomía de una mariposa*, por su relación con lo monstruoso, lo *grotesco*, y además porque Goya trabajo sus imágenes grotescas principalmente a través de la grafica con la serie de caprichos y disparates. *Anatomía de una mariposa* visualmente emerge del mundo del grabado, el estilo de valoración de la pieza tiene correspondencia con la manera en la que se dibuja o traza un aguafuerte, la valoración de la línea, el claroscuro y la diferenciación de los distintos planos que brindan el volumen.

El Capricho No 43 *El sueño de la razón produce monstruos* "El Autor soñando. Su intento sólo es desterrar vulgaridades perjudiciales y perpetuar con está obra de caprichos, el testimonio de la verdad" se nota la conjunción entre sueño y realidad, nítidamente expresada en este grabado, contiene la siguiente declaración de los principios estéticos, la trasgresión de los límites de la razón: "La fantasía, abandonada de la razón, produce *monstruos* imposibles; unida con ella es madre de las artes y origen de las maravillas". De hecho, Goya en Los Caprichos parte de sus sueños para interpretar los vicios y perversiones, como emergencias de lo *monstruoso* en una época que consideraba monstruosa cualquier creación en contra de la naturaleza.<sup>68</sup>

<sup>67</sup> En los Caprichos "Goya insiste sobre el carácter original de sus imágenes, a las que califica como ideales, pues dice no haberlas copiado de otro ni tampoco de la naturaleza" Federico Castro, *Sueño, capricho y fantasía en Goya*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vazques, 1996, p. 108.

<sup>68</sup> *Ibid.*, p.109.



Goya tenía conocimiento de los textos “Los Placeres de la Imaginación” (1712) de Joséph Addison, donde se reconocía a la imaginación la capacidad de producir placer, pero también señalaba que cuando el cerebro está dañado por algún accidente, o desordenado y agitado el ánimo como consecuencia de algún sueño o enfermedad, la fantasía se carga de ideas feroces y se aterriza con visiones de *monstruos* horribles, “todos obra suya”, esto pudo haber influido en el comentario realizado por Goya en el capricho No 43, (fig. 27). Goya admite que lo absurdo es una realidad esencial de la existencia humana. Pero llega a esa conclusión

a través de su personal experiencia patológica: la enfermedad le descubre el abismo insalvable que existe fatalmente entre la razón y la experiencia humana: lo absurdo o caprichoso es auténticamente humano.<sup>69</sup>

Con Goya nos asomamos a los abismos de la miserable condición del hombre, descubrimos que la conducta denominada inhumana es, profunda e irremediadamente, humana. Hasta ese momento, el arte occidental había plasmado la crueldad y lo *monstruoso* como una excepción en el orden del mundo; en Goya el descenso a los infiernos es una pesadilla que se convierte en la norma, en la esencia del mundo. El infierno deja de estar en el exterior para aparecer en la mente del individuo. Como dijera Charles Baudelaire en 1857: «El mérito principal de Goya consiste en su habilidad para crear *monstruosidades* creíbles y tangibles. Sus *monstruos* son posibles, tienen las proporciones adecuadas. Nadie se ha arriesgado tanto en el camino de la realidad grotesca. Todas esas contorsiones, caras bestiales y muecas diabólicas son profundamente humanas (...). En una palabra, es difícil precisar el punto en que la realidad y la fantasía se confunden.»<sup>70</sup>



Fig.27. Capricho No 43, *El sueño de la razón produce monstruos*, agua fuerte, aguainta, Francisco Goya.

Con sus obras, Goya nos arroja ante la profunda duda de un mundo incierto y desconocido, que consigue aterrorizarnos por su proximidad y por nuestra complicidad con él. Entre 1819 y 1823, Goya cristalizaría su peculiar descenso a los infiernos cuando creó en la Quinta del Sordo las denominadas «pinturas negras». Con ellas va a poner en entredicho toda la estructura jerárquica y simbólica del cuerpo social. Se rodea en sus propias paredes de unas *monstruosidades* que no son biológicas, sino la plasmación de

<sup>69</sup> Edith Helman indica el doble significado de los términos capricho y sueño; capricho sería la fantasía que inventa, pero también lo inventado, como sueño es el estado de dormir y a la vez el suceso o las figuras que se representan en la imaginación del sujeto dormido. Y, aunque intuye que Goya crea sus *monstruos* en sueños y pesadillas cuando la enfermedad le aísla y ensimisma, (el saturnismo, patología alucinatoria ya que padeció la enfermedad profesional de los pintores, envenenamiento por plomo contenido en las temperas que empleaban) Para esta investigadora tanto los dibujos de los sueños como las pinturas negras son sucesivas consecuencias de los diversos sueños alucinatorios de Federico Castro, *Goya. op.cit.*, p. 112.

<sup>70</sup> José Miguel Cortés, *op.cit.*, p. 30.

los abismos del espíritu. Rodeado de visiones, pesadillas y alucinaciones, Goya cuestiona la sólida realidad en la que parecía vivir el hombre de su época, y desvela todo lo que se agita en su interior y que no es, precisamente, bondadoso.

Sufriendo Goya, una alteración mental transitoria, en sus grabados se refleja la fusión entre fantasía y realidad ya que los sueños constituyen representaciones inintencionadas; por el contrario, en *Los Caprichos* existe una intención satírica. Así el capricho no. 58, supone una reelaboración del dibujo *La lavativa*. En el primer nivel, el del dibujo, Goya ofrece imágenes diáfanas de su encuentro con lo siniestro, en el segundo sitúa al espectador ante lecturas en clave satírica o grotesca de contenidos escatológicos<sup>71</sup> derivados de lo siniestro.<sup>72</sup> Quizá sea pertinente recordar con Eugenio Trías : “situado en el límite mismo de la realidad, se encuentra lo *siniestro*, aquello que está oculto tras la familiaridad que nos une a las cosas conocidas y que puede tornarse insólito e incluso espantoso en su no prevista revelación.” De este modo, lo escatológico, consustancial a la vivencia de lo siniestro, cobra significación estética. Lo escatológico despierta el asco, pero éste no es una sensación exclusiva de la experiencia sensorial. El encuentro cara a cara con nuestros propios tabúes también provoca asco, a lo cual debemos añadir que la representación del asco implica literalmente una provocación. El sujeto que se enfrenta a sus propias negaciones individuales o colectivas se sitúa en el territorio de marginalidad en el que conviven lo *grotesco* y lo *siniestro*.

### 1.2.3 Lo siniestro

Freud explica respecto a lo *siniestro*: Para la teoría psicoanalítica, el ser humano siente una profunda angustia ante toda emoción reprimida que retorna, y esto es lo que denomina lo *siniestro*. Según Freud, “lo *siniestro* se refiere a aquello que se opone a lo íntimo, familiar, secreto, y que incide en el terreno de lo desconocido; lo oculto (aunque conocido) que emerge en un momento dado. Lo *siniestro* no sería realmente nada nuevo, sino más bien algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que sólo se tornó extraño mediante el proceso de su represión. (...), lo *siniestro* sería algo que, debiendo haber quedado oculto, se ha manifestado. Así, lo *siniestro* se produce cuando se desvanecen los límites entre la fantasía y la realidad, cuando lo fantástico interviene en lo real”<sup>73</sup>.

En *Anatomía de una mariposa*, lo fantástico interviene en lo real y se confunden; tomamos un hecho común familiar a todos nosotros que es la atracción de las polillas hacia la luz, verlas autoinmolarse en los focos es un hecho cruel de la naturaleza, pero cotidiano; está en mi memoria desde niña, sin embargo es

<sup>71</sup> adj. De la escatología[cf11]2 o relativo a los excrementos y suciedades: no deja de hacer comentarios escatológicos. [http://diccionarios.elmundo.es/diccionarios/cgi/lee\\_diccionario.html?busca=escatol%F3gico](http://diccionarios.elmundo.es/diccionarios/cgi/lee_diccionario.html?busca=escatol%F3gico)

<sup>72</sup> Una lavativa en manos de un asno con bata de médico puede resultar una imagen jocosa e incluso grotesca para el observador que no ha sufrido dicha práctica en su propio cuerpo; sin embargo, para el enfermo que la ha padecido recientemente –es el caso de Goya– como vehículo eliminador del plomo contenido en su cuerpo, la óptica es diferente. Goya trasciende lo concreto y ofrece una visión global de la profesión médica que identifica con una técnica usual de la época, parece confiar poco en su efectividad para hacer descender la intoxicación saturnina-, cabe afirmar que el pintor crea imágenes grotescas a partir de su experiencia de lo siniestro.

<sup>73</sup> Citado por José Miguel Cortés, *op.cit.*, p. 29, tomado de Freud *Lo siniestro* (1919), publicado en Hoffmann, E.T.A., *El hombre de arena*, Palma de Mallorca, Hesperus, 1991, p.28.

un recuerdo que retorna, la atracción de provocarse la propia muerte es algo que debe ser reprimido, la inmolación de la “mariposa” es algo que despierta muchas dudas y cuestionamientos sobre la seguridad del presente, sobre los límites de la vida y la muerte. Es siniestro el baile en espiral hacia la muerte de la “mariposa”, el alma humana que se quema al encontrar la luz; desde otra óptica podemos afirmar que con la vida empecé la muerte.

Las imágenes *monstruosas* resultan ser el símbolo perfecto de esa extraña relación: un ser perteneciente a los abismos de lo dionisiaco, que adopta las formas de lo apolíneo, de lo antropomórfico, para poder convivir entre los humanos. Sería la representación apolínea de un universo dionisiaco que emerge únicamente de vez en cuando, materializado en lo que se considera ajeno a las reglas de la normalidad vigente. Por tanto, lo bello escondería lo siniestro, lo conocido conduce a lo desconocido, pero sin fronteras ni límites, de manera que lo desconocido no opera como un mundo aparte respecto a lo conocido, sino que acaba constituyendo su perfecto reverso. De esa pugna continua entre los deseos inconscientes y la represión impuesta (por el entorno social) y asumida como algo natural se origina el ser *monstruoso* que, a la vez, fascina y repugna, atrae y horroriza. Lo siniestro procedería de una combinación de las represiones individuales y grupales. Sin embargo, estos deseos son tabú y por ello hay que pagar un precio por transportarlos fuera del inconsciente, más allá del censor. Como dijera Lovecraft, «es una suspensión o trasgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la Naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables».

Sigmund Freud tipifica entre las imágenes de lo siniestro amputaciones y lesiones de órganos vitales, descuartizamientos... anatomías fragmentarias que en su recién alcanzada autonomía pueden tener vida propia, una macabra existencia. Las imágenes de castración ofrecen síntomas de fatiga del orden racional. La destrucción entre congéneres expresa la destrucción del orden social, la pérdida de valores, la emergencia de ese plano oculto de la existencia que constituye lo siniestro". Esos temas, de manera más o menos explícita, pueblan dibujos y grabados de Goya.

Para Freud y Roger Caillois<sup>74</sup>, la angustia del hombre frente a un mundo determinado se centra a las cuatro representaciones míticas fundamentales de lo *monstruoso*:

- Aquello que confunde las relaciones de la vida con la muerte, el temor ante el pasaje que nos lleva de una a otra, el perenne deseo del ser humano por alcanzar la inmortalidad (el mito del vampiro, del muerto viviente). La pieza de video *Anatomía de una mariposa*, se encuentra en esa región teñida

<sup>74</sup> Ambos coincidirían en que tanto lo siniestro como lo fantástico son, siempre, una aparición; plantean un enigma, algo que va contra las leyes naturales; son una interrupción del mundo cotidiano y aportan una contradicción con la cultura dominante. Asimismo, coinciden en que cuando este fenómeno se generaliza y está en todos los sitios ya no existe, deja de ser, pues ya no transgrede, ya no rasga una regularidad bien establecida que parecía imperturbable. Como muy bien lo definiera Caillois: «Es una ruptura del orden reconocido, irrupción de lo inadmisibles en el seno de la inalterable legalidad cotidiana, y no sustitución total en el universo real de un universo exclusivamente milagroso.» Sería la misma diferencia que podemos establecer entre los seres *monstruosos* (un hecho extraordinario en un mundo ordinario) y los personajes de los cuentos de hadas (criaturas ordinarias en un mundo extraordinario). *Ibid.*, p. 31.

por completo por la muerte, representa el último trayecto hacia el fin y no sólo eso la “mariposa” simboliza el anuncio de la muerte, como afirmé con anterioridad.

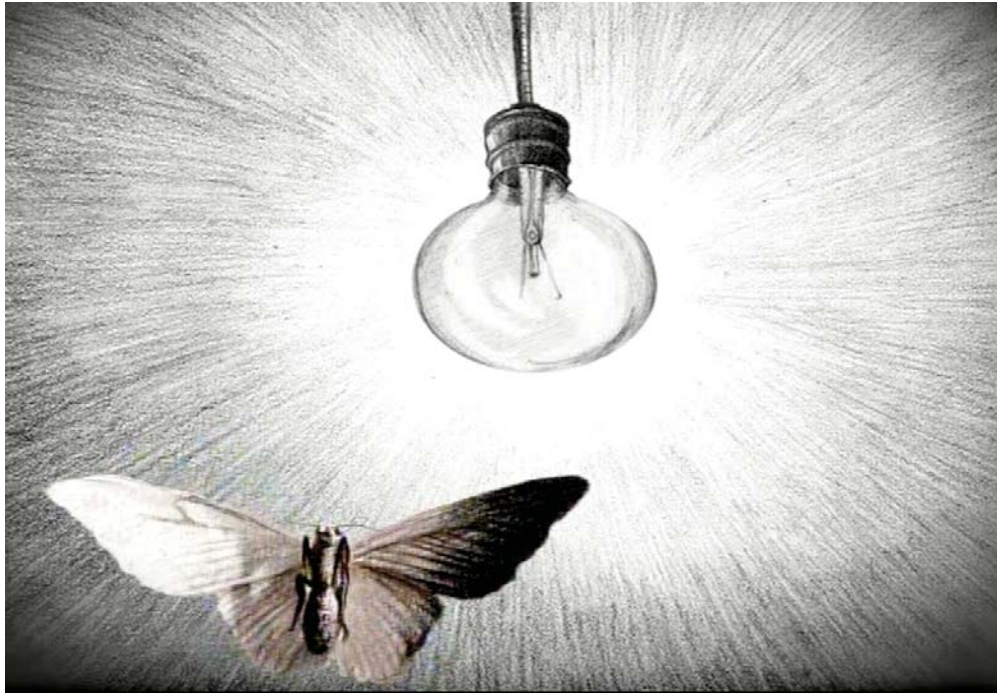


Fig. 28. Still, mariposa volando hacia el foco

- El pavor que suscita la mutilación, básicamente la de los órganos especialmente valiosos como son los ojos y el pene. Incluido en este temor está justamente la exposición de los órganos internos.
- La duplicidad del ser humano, la aparición del doble, la pérdida de identidad y la despersonalización donde se diluye el control racional y emergen los instintos destructivos, metafóricamente vinculados a la forma animal (Dr. Jekyll y Mr. Hyde). En la animación *Anatomía de una mariposa*, la “mariposa” posee dos naturalezas en un nivel físico y metafórico: la humana y la del insecto.
- La promiscuidad entre lo orgánico y lo inorgánico, entre lo humano y lo inhumano, la diferencia entre lo inanimado y lo animado (Golem)

La sociedad tiene miedo de todo aquello que parece extraño y raro, de lo que se escapa de la norma. Existe una profunda tendencia a parangonar lo feo y/o distinto con lo anormal y *monstruoso*. El sujeto ante lo informe, desordenado y caótico se siente amenazado, percibe un peligro que se cierne sobre su integridad, que pone en duda su seguridad (física y psíquica) y no puede soportarlo. Por ello, necesita apartar de su lado todo aquello que es diferente. Pues todo lo que aparece como diferente es impuro y representa un desafío para el estatus establecido. «La impureza, de por sí, es apenas una representación y ésta se encuentra sumergida en el miedo específico que obstruye la reflexión; con la impureza penetramos en el reino del Terror.» Así, aparece uno de los mayores problemas de nuestro tiempo: el pavor a la mezcolanza y confusión entre las razas, entre hombre y mujer, lo humano y lo animal. Este temor se suscita de un modo más

descarnado con las personas deformes (enanos, gigantes, siameses...) o gravemente mutiladas; a éstas se les niega la incorporación a lo social muy claramente. Para ellas tan sólo queda el mundo del espectáculo.

En las películas de Federico Fellini, el mundo del circo y de la deformidad física ha tenido siempre un papel destacado. Encontramos en su obra hermafroditas, enanas, tullidos y muy diferentes y extraños seres que con su presencia ponen en entredicho las nociones de belleza y proporción, cuestionan al ser humano como un ser superior y abren espacios abismales sobre la animalidad de las personas. Es en el *Satiricon* donde, posiblemente, más abundan unos *monstruos* que ya no se refieren tan sólo a su anormalidad física, sino que plasman muy claramente una evidente deformación moral. Son seres que nos extrañan visualmente y nos perturban moralmente, son representaciones de la desdicha, el dolor, la alienación y/o la represión sexual.<sup>75</sup>

La película de Tod Browning, *Freaks* (1932) el microcosmos del circo simboliza a la sociedad. Una sociedad que marca sus propias reglas y leyes y rechaza a todo aquel que no que se diferencia del gran grupo. No se trata de un horror fantástico sino que Browning lo extrae directamente de la realidad, sin ambajes ni fantasías. En *Freaks* no hay trucos de maquillaje ni efectos especiales, Browning nos muestra a los monstruos tal y como son. El terror en el estado más puro, el miedo a lo desconocido, a dejar nuestras placenteras vidas para ser aquello que rechazamos.

Es en *Freaks*, es donde el cine ha propuesto la más profunda meditación sobre el concepto de *monstruosidad*. A medida que transcurre la acción del film las fronteras de lo que este término significa se alteran considerablemente para, al final, quedar abolidas (los únicos seres físicamente normales están indefensos o son *abyectos*). Los personajes que vemos son personas reales, seres que no remiten a una transformación de laboratorio, ni son producto de la imaginación romántica, ni del efecto de un simple trucaje. Son seres deformes y mutilados, con los que se introduce constantemente el tema de la posible castración en la imaginación del espectador. La película ofrece una visión un tanto pesimista sobre la naturaleza humana, la *monstruosidad* no sólo no se ha erradicado, sino que invade como una plaga la normalidad y convierte a las personas en bestias que aterrorizan al espectador.<sup>76</sup>

Lo *monstruoso* está íntimamente ligado al miedo. El miedo está unido a lo desconocido. Es una expresión privilegiada y estilizada del vértigo de la conciencia frente a la confusión de lo imaginario y lo real.

El miedo es una emoción, quizás la primera entre las emociones humanas, simple, instintiva, que existe desde que se nace hasta que se muere. Román Gubern describe el estatus del miedo en los siguientes términos: «El miedo es una reacción altamente funcional, saludable y adaptativa, ya que permite al organismo activar sus defensas y reaccionar de un modo autoprotector en situaciones de amenaza.» Sin embargo, cuando la sublimación de la muerte se hace imposible y el miedo se convierte en pánico, entonces la imaginación angustiada crea y multiplica imágenes *monstruosas* de perversidad. Vencer al monstruo implica una victoria sobre la angustia fundamental.<sup>77</sup>

*Anatomía de una mariposa* tiene entretejida en sus trazos el miedo inclusive el terror a aquello que es uno de los misterios más oscuros, el territorio completamente desconocido: la muerte.

---

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 36.

<sup>76</sup> *Idem.* p. 36.

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 37.

El *monstruo* está basado en un sentimiento inmanente de terror ante la profundidad misteriosa de la existencia, refleja la fascinación que lo siniestro ejerce sobre el ser humano. Además, los seres *monstruosos* no sólo son una amenaza que significa peligro, sino que llevan aparejados componentes de repulsión y náusea que se asocian a la suciedad, a la decadencia, al deterioro y la putrefacción. No sólo producen miedo, sino que, generalmente, son repelentes, repulsivos, asquerosos. Así pues es la “mariposa” claro ejemplo de esto porque lleva implícita la amenaza de una posible muerte, además que su apariencia provoca asco ya que está cubierta de pelos y es grotesca, trae consigo la idea de el fin de la vida, esto conlleva la decadencia, el deterioro y la putrefacción del cuerpo. Mary Douglas hace un reflexión acerca de el nexos entre el desorden y la muerte:

«La reflexión sobre la suciedad implica la reflexión sobre el nexos que existe entre el orden y el desorden, el ser y el no ser, la forma y lo informe, la vida y la muerte.» No podemos olvidar, por muy obvio que pudiera parecer, que lo que es limpio con respecto a un objeto o situación, puede ser impuro con respecto a otra. No hay nada sucio en sí mismo, sino que está social, histórica y culturalmente delimitado.<sup>78</sup>

La sociedad ante lo desordenado y caótico siente una amenaza, pelagra su integridad, necesita apartar de su lado todo aquello que plantea con su propia existencia la mezcolanza y confusión entre lo humano y lo animal o la vida y la muerte. En esa medida *Anatomía de una mariposa* puede ser considerada impura, ya que perturba las dicotomías, la pone en duda, las desordena.

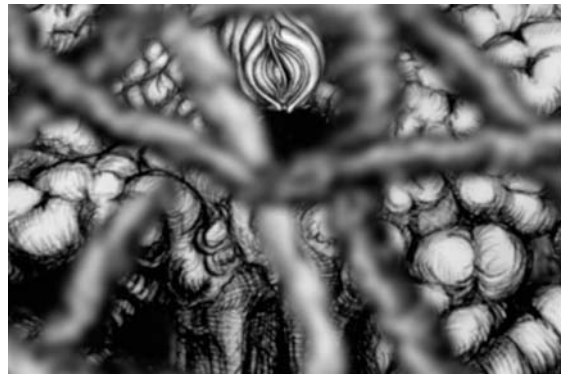


Fig. 29 Órganos internos.

El gran principio fundador de la teratología o ciencia de los *monstruos*: basarse en el estudio de la irregularidad, ocuparse de la *desmesura*. En efecto, los *monstruos*, en cualquier descripción desde la antigüedad hasta nuestros días, son siempre excedentes o excesivos, en grandeza o pequeñez: gigantes, centauros, cíclopes; enanos, gnomos, pigmeos; con demasiadas partes ausentes: gasterópodos, sciópodos, blénidos<sup>79</sup>. La perfección natural es una medida media y lo que sobrepasa los límites es «imperfecto» y *monstruoso*; pero imperfecto y *monstruoso* es también lo que sobrepasa los confines de aquella medida media que distingue la otra perfección, la espiritual. Perfección y «mediedad», sobre todo en ciertas épocas del gusto, son casi sinónimas. En el caso de la pieza de animación *Anatomía de una mariposa*, tenemos que está lejana del equilibrio que plantea la «mediedad» ya que tiene formalmente una construcción barroca, compleja, por otra parte el organismo de la “mariposa” es mixto, exacerbado y excesivo. (fig. 29).

De aquí el enigma del monstruo, pero también su *excedencia espiritual*. Este último carácter hace del

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>79</sup> Literalmente 'estómago-pie'; grupo amplio de moluscos que incluye a los caracoles. [www.fishbase.org/Glossary/Glossary.cfm?TermEnglish=gaster%F3podos](http://www.fishbase.org/Glossary/Glossary.cfm?TermEnglish=gaster%F3podos)

monstruo un ser no sólo anormal, sino generalmente negativo. Un ser para el cual el juicio de exceso físico o morfológico se transforma en juicio de exceso de valores espirituales. He aquí la explicación del por qué la teratología, de ciencia «positiva» se torna en disciplina moral y se basa en los sistemas de valores aceptados por una sociedad. Por ejemplo: lo que está conforme desde un punto de vista físico es también bueno, bello y portador de euforia; y viceversa. Para ello resulta esclarecedor citar las palabras de Omar Calabresse:

Si volvemos a los *monstruos*, veremos que, según la homologación «más ordenada», se tratará de seres deformes en principio y, por tanto, malos, feos, disfóricos. Sin embargo, pueden darse mutaciones de homologación: alguien puede empezar a decir que el monstruo es perfectamente conforme y, por tanto, también bello, pero también disfórico y, por tanto, sustancialmente malo. Un prototipo: Dorian Gray.

Es interesante apuntar como también afirma Calabresse: “Los nuevos *monstruos*, lejos de adaptarse a cualquier homologación de las categorías de valor, *las suspenden, las anulan, las neutralizan*. Se presentan también como formas que no se bloquean en ningún punto exacto del esquema, no se estabilizan. Por tanto, son formas que no tienen propiamente una forma, sino que están, más bien, en busca de ella. Lo que hace reflexionar sobre la «natural» inestabilidad e informidad del monstruo contemporáneo y sobre la «natural» inestabilidad e informidad de nuestra sociedad.”<sup>80</sup>

En *Anatomía de una mariposa* la “mariposa”, pese a que en la animación hacemos énfasis en su corporalidad monstruosa y su construcción mixta, también es un híbrido inestable, ya que está en constante cambio y movimiento, viene de varios estadios, conlleva varias metamorfosis, además es símbolo de la representación del alma que abandona el cuerpo en constante transformación. Fig. 28.

El alienígena de *La cosa* de Carpenter (1982), es el monstruo contemporáneo que refleja perfecta y conscientemente lo informe. Cuando una célula llega cerca del predador, éste la captura, la traga y después se transforma en ella. En *Alien*, Ridley Scout (1979), también hay una forma lo informe, que parece una vez un gigantesco mandril, otra un robot mecánico, otra un dragón. El todo queda, sin embargo, indecible, porque el monstruo no se toma nunca por entero, ni por un tiempo suficiente para estabilizar su percepción. Éticamente es cierto que la informidad se asocia a la maldad; pero por parte de personajes que tienden a la «conservación» (aunque la actriz Sigourney Weaver; indudablemente nos empujará del lado de la homologación: «conforme, bella, eufórica, buena»). Sin embargo, el científico de la expedición espacial sostiene que no se debe matar al monstruo porque es cierto que se trata de una «máquina para matar», pero, como tal, «perfecta».

La informidad física de los “monstruitos” de Spielberg y Rambaldi, no sólo no permanece suspendida en sus homologaciones con otras categorías, sino que, al contrario, es justamente ella la que es juzgada buena, eufórica y bella. En conclusión, lo informe *provoca* bimodalidad de comportamientos también

<sup>80</sup> Omar Calabresse, *Op. cit.*, p.109.

en la sociedad a la que se incorpora. Por ello el monstruo continuamente provoca la reflexión sobre nosotros mismos, por ello Calabresse afirma la imposibilidad de una homologación del monstruo contemporáneo:

Se ha dicho que la teratología contemporánea no sólo se presenta como nueva respecto al pasado, sino que induce a pensar en un nuevo capítulo final relativo a la relación de los *monstruos* con el ambiente cultural. El modo de imaginar los *monstruos* de hecho esconde los modos de imaginar las categorías de valor. En el caso que hemos examinado me parece evidente que no nos encontramos ya frente a la clásica homologación deforme-malo feo-disfórico; pero ni siquiera frente a la homologación que podríamos definir "anticlásica": deforme-bueno-bello-eufórico;; ni frente a las homologaciones características, por ejemplo, de algunos "géneros" de discursos (el cómico: deforme-feo-bueno-eufórico; y así todos los demás) Al contrario, se debe todavía confirmar la aparición de nuevas poéticas ligadas a la incertidumbre y a la no definición de formas y de valores, al juego llevado a sus cimas de categoría.<sup>81</sup>

Lo informe de la "mariposa", sin embargo puede ser considerada disfórica, fea y mala en una instancia, pero en otra, al ser la representación simbólica del alma y la espiral el eterno retorno de una evolución hacia la luz, puede también ser juzgada buena, eufórica y bella. Por ende, la "mariposa" provoca la bimodalidad de comportamiento. (fig. 30).

Las nociones de lo monstruoso y lo caótico fluyen en una subversión a la norma del orden estético, psicológico, moral, social, etc. Se sabe que lo caótico infunde peligro y miedo. Se planea su desaparición o al menos su marginalidad para que no contamine ni toque con su horror las jerarquías sociales. Lo monstruoso, representa lo diferente, lo abyecto, lo marginado, lo "otro" reprimido, lo diferente, negativo, el deseo no satisfecho, lo "impuro", la suciedad, la amenaza. Se fulminan, con las categorías aquí expuestas, el régimen de lo diurno, la armonía, la mimesis, la belleza, y se entroniza el régimen nocturno, lo subjetivo-traumático, lo anormal, el caos que se representa en *Anatomía de una mariposa*, especialmente desde su interior, en lo subterráneo, en el espacio orgánico, en lo abyecto.

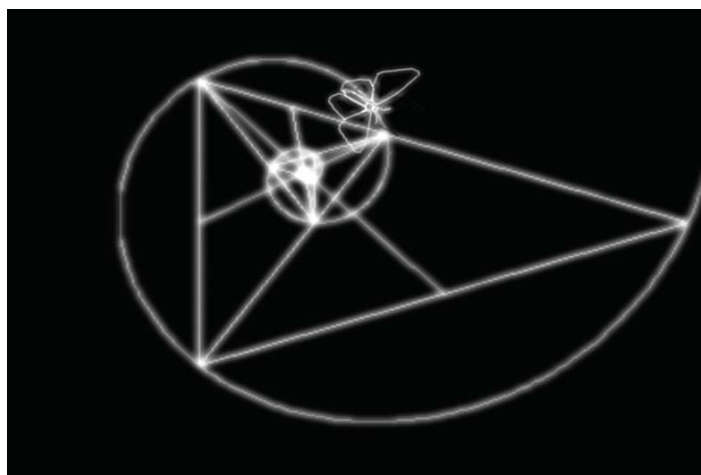


Fig. 30 Imagen digital, espiral .

<sup>81</sup> *Idem.*, p.109



### 1.3 Lo abyecto<sup>82</sup>

Lo fecal es sólo convencionalmente repulsivo"<sup>83</sup>

Ciertamente, es inherente a la condición humana la fascinación por la transgresión catalizada en el arte. Desde los antiguos ritos paganos y las fiestas orgiásticas medievales<sup>84</sup> hasta las expresiones plásticas modernas (*pintura, fotografía, performance, acciones, body art*), el individuo ha ingresado al terreno de lo prohibido a través del arte: sexo, violencia, sadismo, pecado, voyeurismo, androginia, apelando para ello muchas veces al arsenal de lo *abyecto*. Es en el arte donde lo *abyecto* puede terminar convencionalmente (culturalmente) redimido; lazo que ata percepción y pensamiento. La presencia de lo *abyecto* tal vez sea más evidente en tiempos de crisis, de inquietud social, en los que se puede decir que el artista expresa eso que se siente en el aire y de lo que normalmente no se habla, "eso" que se considera tabú. No es de extrañarse que las expresiones heterogéneas<sup>85</sup> hayan salido a la luz en la inmediatez del último cambio de milenio.

Etimológicamente, lo *abyecto* es lo rechazado, lo expulsado. En este sentido, se trata de un concepto casi pasivo. Sin embargo, Julia Kristeva la lingüista y psicoanalista francesa, describe en *Poderes de la perversión* un fenómeno que tiene diversos puntos de contacto con lo que ocupó a Rosenkrantz (lo feo) y Freud (lo siniestro). La denominación de Kristeva para este fenómeno es "lo abyecto"; ella reinterpreta el término enfatizando su carácter transgresor: En una entrevista reciente, Kristeva señalaba: "En el diccionario, *abyección* significa un estado de crisis, de degradación, de autodisgusto y disgusto hacia los otros (...) En mi uso del término insisto en el aspecto privativo: «ab-yecto», el cual significa para mí que uno no es ni sujeto ni objeto. Cuando uno está en un estado de abyección, los bordes entre el objeto y el sujeto no pueden ser

<sup>82</sup> **Apuntes históricos de lo abyecto:** Karl Rosenkrantz en su obra *Aesthetik des Hässlichen*, Estética de lo feo, 1853. es una clasificación de las categorías estéticas, entre las que él incluye áreas que han sido dejadas de lado por la filosofía de orientación positivista, o sea lo negativo, lo feo o lo terrible. Él le da a esto un gran significado, y por ello se mueve inevitablemente en un área de investigación heterogénea. FARNSTROM Maud, *Las delicias del cielo o los horrores del infierno*, Tesis Universidad de Lund, Suecia.

Cuando Rosenkrantz llega al fondo de la estética se mueve a partir de una clasificación sistemática de su amplio material, el que distribuye en tres grupos: I. lo bello en sí, II. lo feo y III. lo cómico. La categoría heterogénea, lo feo, tiene un apartado que comprende: 1. lo vulgar, 2. lo despreciable y 3. la caricatura. Aquí es el número 2 el que está en el centro de la atención, con sus subdivisiones entre a. lo burdo, b. lo muerto y lo horrible. La categorización de Rosenkrantz le da una norma a lo irregular, lo cual es una proeza en sí. Esto crea algo como un fondo de resonancia, válido también para las expresiones postmodernas actuales.

La razón de Freud para acercarse a las categorías estéticas es ante todo la de echar luz sobre la psicología clínica. Según Freud, la ciencia del arte sobre todo se ha detenido en "lo hermoso, grandioso, atractivo, es decir sentimiento positivo /.../ aunque contradictorio, repugnante, penoso /.../" y aquí define la palabra "unheimlich" como una negación de "heimlich", o sea con eso que es conocido (el hogar), íntimo, de lo que el útero constituye su punto culminante. "Das unheimliche" provoca miedo y ansiedad, pero lleva consigo un eco de algo vivido, algo primal y traumático, que aumenta los sentimientos negativos. Freud también nombra el correspondiente de la palabra en hebreo, donde coincide con lo demoníaco, lo que confirma la pertenencia de la categoría en el terreno de lo sagrado. Freud ejemplifica su propuesta con los ataques de locura y epilepsia, en los que el individuo está "fuera de sí". Freud, *Lo siniestro*

<sup>83</sup> La cuestión radica en determinar si hay *convención*, límite social o cultural en el repliegue frente a la abyección, o si media una interdicción original, primaria, anterior a la cultura, y ubicar el misterio del excremento en el borde de la línea *naturaleza-cultura*, donde late la pulsión de la represión. NIGRO Mariella, *Lo inominable*.

<sup>84</sup> Véase Burgo Partridge, *Historia de las orgias*, Ediciones B.

<sup>85</sup> **heterogéneo.** Compuesto de componentes o partes de distinta naturaleza, <http://www.wordreference.com/definicion/heterogéneo>

mantenidos".<sup>86</sup> Lo *abyecto* no es ni sujeto ni objeto, sino algo que Kristeva describe como "un objeto caído"<sup>87</sup>, lo que da a entender su posición "baja" en una escala jerárquica racionalmente construida.

Los objetos contaminantes son esquemáticamente de dos tipos: excrementicio y menstrual. El excremento y sus equivalentes (putrefacción, infección, enfermedad, cadáver, etc.) representan el peligro proveniente del exterior de la identidad: el yo (moi) amenazado por el no-yo (moi), la sociedad amenazada por su afuera, la vida por la muerte. Por el contrario, la sangre menstrual representa el peligro proveniente del interior de la identidad (social o sexual); amenaza la relación entre los sexos en un conjunto social y, por interiorización, la identidad de cada sexo frente a la diferencia sexual.<sup>88</sup>

En *Anatomía de una mariposa* se da esa relación de la vida amenazada constantemente por la muerte, por el tiempo que finalmente pondrá fin a todo, por otro lado hacemos un recorrido por el interior de la "mariposa" y luego la cámara es expulsada al exterior, no hay límites entre adentro y afuera, recorreremos ambos trayectos, uno interior y otro exterior. (fig. 31, 32 y 33).



Fig. 31. Expiración, principio del esófago. Fig. 32. Expiración, esófago mariposa. Fig. 33. Expiración, boca mariposa.

El cadáver (*cadere, caer*), aquello que irremediablemente ha caído, cloaca y muerte, trastorna más violentamente aun la identidad de aquel que se le confronta como un azar frágil y engañoso. Tanto el desecho como el cadáver, me indican aquello que yo descarto permanentemente para vivir. Esos humores, esta impureza, está mierda, son aquello que la vida apenas soporta, y con esfuerzo. Me encuentro en los límites de mi condición de viviente. De esos límites se desprende mi cuerpo como viviente. Esos desechos caen para que yo viva, hasta que, de pérdida en pérdida, ya nada me quede, y mi cuerpo caiga entero más allá del límite, *codere-cadáver*. Si la basura significa el otro lado del límite, allí donde no soy y que me permite ser, el cadáver, el más repugnante de los desechos, es un límite que lo ha invadido todo.() El cadáver visto sin Dios y fuera de la ciencia es el colmo de la abyección. Es la muerte infestando la vida.<sup>89</sup>

Generalmente, la mecánica para realizar un estudio de anatomía era mediante el análisis de un cadáver, la observación de las partes del cuerpo real, para luego poder graficar exactamente los órganos, se recorría por decirlo de algún modo el interior de un cadáver, para investigar su fisiología, en este caso recorreremos en una primera instancia a manera de endoscopia el interior de la

<sup>86</sup> Ch. Penwarden, *Of word and flesh. An interview with Julia Kristeva*, en *Rites of Passage, Art of the End of the Century*, Londres, Tate Gallery, 1995, p.22.

<sup>87</sup> Del objeto, lo *abyecto* no tiene más que una cualidad, la de oponerse al yo. Por el contrario, lo *abyecto*, objeto caído, es radicalmente un excluido, y me atrae hacia allí donde el sentido se desploma.(...) Está afuera, fuera del conjunto cuyas reglas del juego parece no reconocer(...). A cada yo su objeto, a cada superyó, su *abyecto*. KRISTEVA Julia, *Poderes de la perversión*, Siglo XXI editores, 1998., p. 8.

<sup>88</sup> Julia Kristeva, *Poderes de la perversión*, Siglo XXI editores, 1998., p. 96.

<sup>89</sup> Julia Kristeva, *Poderes de la perversión*, Siglo XXI editores, 1998., p. 10.

“mariposa” viva; sin embargo está simboliza la muerte, es la representación de un límite, la representación del peligro inminente, de la muerte apunto de infestar la vida.

Lo *abyecto* está emparentado con la perversión (...).Lo *abyecto* es perverso ya que no abandona ni asume una interdicción, una regla o una ley, sino que la desvía, la descamina, la corrompe Y se sirve de todo ello para denegarlos. Su rostro mas conocido, más evidente, es la corrupción. Es la figura socializada de lo *abyecto*. (...) se lleva a cabo una travesía de las categorías dicotómicas de lo Puro y lo Impuro, de lo Prohibido y del Pecado, de la Moral y lo Inmoral.<sup>90</sup>

Sin embargo, se diferencia de los siniestro planteado por Freud, ya que lo *abyecto* es en palabras de Kristeva :“Esencialmente diferente de lo "siniestro", incluso más violenta, la *abyección* se construye sobre el no reconocimiento de sus próximos: nada le es familiar, ni siquiera una sombra de recuerdos.”<sup>91</sup>

Asco de una comida, de una suciedad, de un deshecho, de una basura. Espasmos y vómitos que me protegen. Repulsión, arcada que me separa y me desvía de la impureza, de la cloaca, de lo Inmundo. Ignominia de lo acomodaticio, de la complicidad, de la traición. Sobresalto fascinado que hacia allí me conduce y de allí me separa.() Quizá el asco por la comida es la forma más elemental y más arcaica de la abyección.() De este elemento, signo de su deseo, "yo" nada quiero, "yo" nada quiero saber, "yo" no lo asimilo, "yo" lo expulso. Pero puesto que este alimento no es un "otro" para "mi", que sólo existo en su deseo, yo me expulso, yo me escupo, yo me *abyecto* en el mismo movimiento por el que "yo" pretendo presentarme.().<sup>92</sup>

El asco es una sensación que nos despiertan variadas cosas, entre ellas los insectos, más aun un insecto con la características físicas como las de la “mariposa”, no sólo por el hecho de ser grotesca, representa la suciedad, la materia contaminante, sino porque también está ligada a la muerte.

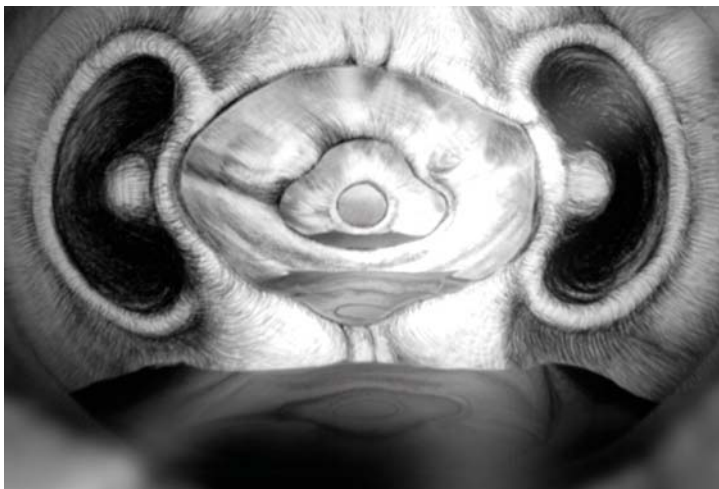


Fig. 34. Still, órganos lepidóptero

*Abyecto* en palabras de Kristeva: es algo rechazado del que uno no se separa, del que uno no se protege de la misma manera que de un objeto. Extrañeza imaginaria y amenaza real, nos llama y termina por sumergirnos. No es por lo tanto la ausencia de limpieza o de salud lo que vuelve *abyecto*, sino aquello que perturba una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicidad, lo ambiguo, lo mixto.

Lo *abyecto* viene a significar la separación de lo humano y lo no humano. Generalmente se refiere a los desperdicios del cuerpo (sangre, orina, pus, mierda), desperdicios que el sujeto

<sup>90</sup> *Ibid.*, p.25.

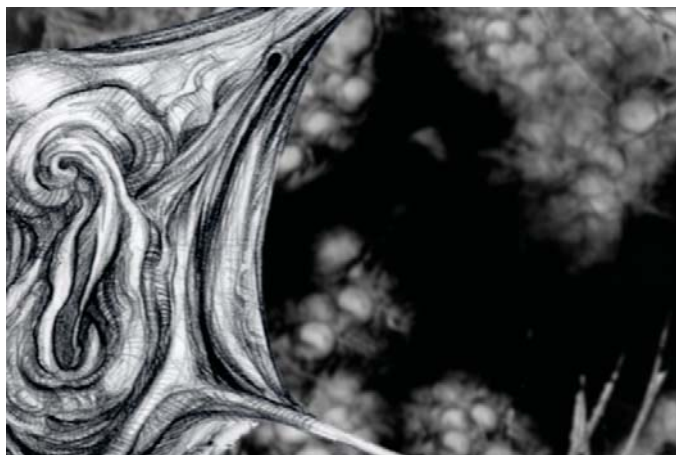
<sup>91</sup> *Ibid.*, p.13.

<sup>92</sup> *Ibid.*, p.9.

encuentra asquerosos y expulsa lejos de sí mismo. Los desperdicios se situarían al otro lado de la frontera, el lugar en el cual ya no se es: el cadáver como el elemento más extremo de la abyección. En el caso de *Anatomía de una mariposa*, la cámara es abyectada fuera del cuerpo; la idea de la muerte está presente a lo largo de la animación, la amenaza de la presencia de un cadáver está en el aire. Según Julia Kristeva, lo abyecto es aquello "que perturba la identidad, el sistema, el orden. Aquello que no respeta las fronteras, las posiciones, los roles el cuerpo; ya no es ni humano ni animal, la barra simbólica que separa ambos términos se ha quebrado y aparece la imagen delirante del monstruo, esto se enlaza perfectamente con el híbrido de la "mariposa" (fig. 35).

Lo *abyecto* nos confronta con esos estados frágiles en donde el hombre erra en los territorios de lo animal. De esta manera, con la abyección, las sociedades primitivas marcaron una zona precisa de su cultura para desprenderla del mundo amenazador del animal o de la animalidad, imaginados como representantes del asesinato o del sexo.<sup>93</sup>

Cabe mencionar que arrebatarse la vida a alguien es un hecho violento, animal; arrebatarse la vida a uno mismo también linda en una pulsión de muerte, es la parte animal del ser mixto la que se arroja sobre el foco y se autodestruye.



Dentro de la categoría de lo *abyecto* se vuelven a encontrar los ingredientes descartados por el discurso científico, un conglomerado desordenado de fluidos corporales y excrescencias, las cuales todas ellas son un testimonio de destrucción, violencia y muerte. Por lo tanto, se adentra un poco más en lo que se encuentra al interior del campo primitivamente sagrado que, rodeado de prohibiciones, debe ser transgredido.<sup>94</sup>

Fig. 35. Still, célula y huevecillos

"El cadáver es el colmo de la abyección. Es la muerte infestando la vida. Abyecto es algo rechazado del que uno no se separa, del que uno no se protege de la misma manera que de un objeto. Extrañeza imaginaria y amenaza real, nos llama y termina por sumergirnos."

La impureza es aquello que cae del "sistema simbólico". Es aquello que escapa a esta racionalidad social, a este orden lógico sobre el cual reposa un conjunto social. Si miramos detenidamente la impureza, como lo hizo Mary Douglas, la suciedad no es una cualidad en sí, sino que se aplica a aquello que se relaciona con un límite y representa, más específicamente, al objeto caído de este límite, su otro lado, un margen (...) "La materia proveniente de estos orificios (del cuerpo) es evidentemente marginal."<sup>95</sup>

En *Anatomía de una mariposa*, la identidad está absolutamente perturbada, no se respetan los

<sup>93</sup> *Ibid.*, p.21

<sup>94</sup> *Ibid.*, p.35

<sup>95</sup> *Ibid.*, p.89

límites ni los lugares, las fronteras entre lo interior y lo exterior han desaparecido, el cuerpo ha explotado y sus trozos se confunden, en un todo viscoso y putrefacto.

Bataille de una manera concreta expresa cómo el arte y la literatura llevan consigo testimonios de la crisis del sujeto o de su latente heterogeneidad, de cómo esto: "lejos de ser un área marginal de interés secundario, lo que el consenso general parece suponer, sino la codificación definitiva de nuestras crisis, de nuestras apocalipsis más íntimas y serias. De allí su poder...". Bataille afirma que: "La abyección es simplemente la incapacidad de asumir con fuerza suficiente el acto imperativo de exclusión de las cosas abyectas (que constituye el fundamento de la existencia colectiva)".<sup>96</sup> También Hal Foster pertenece a aquellos que se han interesado por las categorías heterogéneas: "a las que ha descrito en términos de *uncanny*. Este concepto lo aplica ante todo a partes seleccionadas de la producción artística surrealista, donde se detiene ante Max Ernst, Hans Bellmer, André Masson y el fotógrafo Brassai; todos ellos con una conexión estrecha con Bataille. Al igual que la mayoría de los surrealistas, Foster parte de una perspectiva psicológica individual, que sin embargo es ampliada desde comprender a los productores culturales hasta la situación postmoderna."<sup>97</sup>

Así también de modo similar a Kristeva, Foster sigue las huellas de Freud en lo que respecta a la localización de la repetición o el regreso de algo que ha sido reprimido, un acto traumático que ha contribuido a reducir al sujeto occidental. El desvelar o revivir el hecho en el arte, y entonces se puede comparar a una especie de catarsis. Los conocidos esfuerzos de los surrealistas de recuperar los potenciales reprimidos de la propia psiquis es lo que ha fascinado a Foster para llevar adelante sus estudios.<sup>98</sup>

Hay también otros escritores que trabajan en este territorio como: Arnold Hauser quién ha formulado una teoría del instinto de representación de la realidad, basada en el miedo y la agresión inmanentes. En su libro *The Philosophy of Art History* (1962) describe una teoría "destruccion-restitutiva", la idea de que todo arte está ligado a impulsos agresivos o sádicos. Así el arte se vuelve una manera de controlar un caos aterrador, una idea que Hauser compara con la manera del niño de dibujar y tener poder sobre las figuras representadas. Este razonamiento puede ponerse de relieve con respecto a los rasgos heterogéneos que nos interesan en este contexto, los que pertenecen a lo mundano, que abarca la trasgresión, así como la suspensión de lo racional, en el que la fiesta, la excitación, el exceso y los sacrificios, para no hablar del potlach se generan. Bataille afirma que el éxtasis de las religiones se basa en la voluntad de superar el miedo, lo que se asocia a la idea de una descripción de la creación artística como la superación de un miedo y un terror existencial.<sup>99</sup>

---

<sup>96</sup> Georges Bataille, *Obras Completas, T. II*.

<sup>97</sup> Maud Farnstrom, *Las delicias del cielo o los horrores del infierno*, Tesis Universidad de Lund, Suecia

<sup>98</sup> *Ibid.*

<sup>99</sup> *Ibid.*

*Anatomía de una mariposa*, como afirmaba anteriormente, está ligada a un impulso agresivo o sádico, la animación es en otro sentido el proceso que lleva a la “mariposa” a su autodestrucción, un sacrificio, pero aun así estamos imbuidos completamente en los parámetros de la muerte, lo monstruoso, lo agresivo, lo caótico, unido al terror de lo desconocido.



Fig. 36. Still, *Six men getting sick* 1967, David Lynch,

Ese estado de degradación física y psíquica, esa amenaza de las leyes y esa trasgresión de las categorías aquí planteadas, son aspectos destacables en las obras que a continuación vamos a analizar, obras que desbordan y subvierten tanto el orden representado como el orden de la representación, dándoles un poder de significación que pervierte las normas, aboliendo las reglas, e instaurando lo *abyecto* como una encarnación oscura del caos.

David Lynch Fig. 36. y David Cronenberg son dos directores de cine que crean un mundo caótico, habitado por criaturas deformes y *monstruosas*, mitad humanas, mitad bestias, en que la metamorfosis orgánica y la descomposición de la materia se entiende como una involución, una vuelta a la animalidad que reintroduce el desorden social con numerosos significados simbólicos. Sus películas se hunden en la suciedad visual obsesiva y sofocante de lo viscoso, de lo pútrido; son el resultado de una fascinación por la mutación que explora lo repugnante, lo sucio, y se recrea en una poética de las purulencias y lo nauseabundo. El individuo pierde el control de su cuerpo, la carne se corrompe y se desparrama en líquidos y sustancias abyectas, aproximándonos a la muerte.

En *Erashead*<sup>100</sup> (Cabeza borradora) de David Lynch, 1976, encontramos una fijación en vincular los órganos y prácticas sexuales con lo sucio y lo *abyecto*. En la película hay una presencia constante de la muerte como el paradigma de lo inadmisibile, el bebé con el vientre abierto tras una larga agonía, Henry decapitado y su cabeza vendida -por un niño- a una fábrica para crear la goma de borrar en los lápices. En el caso de Cronenberg tenemos que :

<sup>100</sup> David Lynch nos muestra un bebé con una cabeza que parece un embrión y una masa-tronco, sin extremidades, envuelto en unas vendas. Sin embargo, cuando Henry corta los vendajes para averiguar qué le ocurre, nos damos cuenta que éstos conformaban el cuerpo y que al cortarlos lo ha vívisccionado, quedando al descubierto un amasijo de órganos y un espeso líquido que fluye sin cesar. Existe en Lynch una fascinación morbosa por la deformación física: la cara del bebé cubierta de granos, un cuerpo viscoso e informe, una boca como un agujero purulento que gime y chilla sin cesar. En definitiva, una criatura que asemeja un feto mutante que nos enfrenta a la perturbadora alteridad. Es la obsesión por un cuerpo que se vacía y pierde sus fluidos, la presencia de un líquido putrefacto y burbujeante que sobresale lentamente del cuerpo y nos advierte sobre el carácter infecto del mismo.

“El elemento central de las películas de Cronenberg también es la representación del cuerpo como un lugar profundamente vulnerable y en continuo proceso de degeneración, que subraya su decadencia; en su cine el cuerpo se convierte en materia viscosa, en parásito vírico, en malformaciones genéticas que mezclan las excrescencias y el deseo sexual, en mutaciones fisiológicas que muestran la complacencia del director por la poética de lo pútrido y nauseabundo: “En toda mi obra se encuentra el tema de la transformación. Ello tiene que ver con el tema de la identidad, de su fragilidad” (...). Cuando lo imprevisto aparece, el sentimiento de identidad se revela como no real; existe el caos y el desastre. Nuestro sentido de la estabilidad vacila y nuestra fe en ella.<sup>101</sup>

En *Shivers*, (1975), unos seres parásitos crecen en el vientre de sus víctimas y se expanden por doquier como una epidemia vírica. En *Rabia*, (1976), la heroína, después de una operación quirúrgica, desarrolla en la axila una punta orgánica en forma de pene, que tan sólo con sangre humana puede aliviar su hambre voraz. En *Videodrome*, (1982), el cuerpo se modifica sorprendentemente (la abertura vaginal del abdomen para recibir la cinta de vídeo, la pistola de carne en forma de pene).

*Videodrome* es también *biodrome*, afecta la corporalidad y fundirla con la máquina. Estos excesivos televidentes polimorfos generan una verdadera tecnofobia frente a la alteridad abyecta del hombre-máquina y sus transgresiones tecnofílicas. El cuerpo sufre una serie de mutaciones para poder albergar imágenes en sus entrañas, al enfrentarse a un videocasete palpitante una vagina dentada se abre en el estómago del protagonista para recibirlo gustosamente.<sup>102</sup>

En todas estas películas se producen importantes mutaciones corporales dotadas de componentes sexuales muy marcados, de deseos no reconocidos, todas ellas aparecen como metáforas de pulsiones reprimidas. En *La mosca*, *The Fly* (1986), es donde sus ideas de la metamorfosis y descomposición del cuerpo humano serán más evidentes. Uno de los elementos más destacables del film de Cronenberg es que no se pasa reversiblemente de una forma humana a otra (hombre-lobo), sino que el proceso de metamorfosis es permanente, cada día se originan cambios y en esa perpetua mutación indescriptible, la degradación de la carne es imparable. Así, lo que importa no es tanto el resultado, como el proceso que convierte al ser humano en algo informe, a medio camino de todo (hombre, animal y, al final, máquina). Ello traerá consigo la anulación del narcisismo, pues la imagen unificadora del cuerpo se desmorona en ese proceso de transformación inaprensible<sup>103</sup>.

En su película *Almuerzo desnudo*, *The naked lunch* (1991), la metamorfosis del organismo llega a una situación extrema, a un universo paranoico y alucinatorio donde encontramos, en un proceso de inversión total.<sup>104</sup>

En la imagen corporal que nos propone Cronenberg en sus películas, la fusión de lo animal y lo humano, la mutación genética, la ambivalencia de sus fronteras y la debilidad de su existencia desequilibran nuestras

<sup>101</sup> José Miguel Cortés, *op. cit.*, p. 188 tomado a la vez de *Entrevista a D. Cronenberg*, en Handling, P., y Véronneau.

<sup>102</sup> Fabián Gimenez, David Cronenberg y la nueva carne: el paradójico abrazo a la abyección maquinica.

<sup>103</sup> José Miguel Cortés, *op. cit.*, p. 189.

<sup>104</sup> Máquinas de escribir antropomorfas parlantes (al pulsar las teclas los dedos penetran en una materia orgánica: viva y mecánica a la vez) y personajes infectados por un virus que convierte sus cuerpos en máquinas, al tiempo que disocia sus órganos, hinchando y deshinchando sus miembros. Con ello Cronenberg traspasa los límites de lo permisible para la mente humana y se acerca a la visión caótica y autodestructiva que emana de los textos de William Burroughs.

certidumbres y amenazan nuestra existencia. Sus *monstruos* no proceden del exterior ni son producto de la magia; por el contrario, están dentro de nosotros, son nuestros propios cuerpos.<sup>105</sup>

La nueva carne, el horror corporal -un efecto de sentido, atravesado por conceptos, preceptos y afectos, que recorre la mayoría de los filmes de David Cronenberg. Juego de transversalidad entre el discurso fílmico y el filosófico.

A través de los personajes de Cronenberg podemos acceder a un análisis de lo que la *alteridad* de un cuerpo preñado de tecnología representa en la cultura occidental, esto es, exceso, trasgresión, perversión, polimorfismo sexual, abyección, en definitiva, caos para la identidad constituida. La metamorfosis del cuerpo es, en definitiva, metamorfosis de la subjetividad. Líneas de subjetivación configuradas en el vértigo de las líneas de fuga que desterritorializan a la corporalidad convirtiéndola en un espacio abierto a un devenir post-humano.<sup>106</sup>

Estas perversiones de la carne nos revelan una característica fundamental del monstruo contemporáneo, esto es, la trasgresión de las oposiciones simples, los *monstruos* actuales no se dejan encasillar fácilmente en las viejas categorías de lo conforme y lo deforme, rompiendo los estereotipos clásicos que vinculaban la alteridad con un monstruo deforme, hoy, la alteridad de lo *monstruoso* se instala en el propio cuerpo. Oposiciones y jerarquías se desmantelan, ya no funcionan como una estrategia de exorcismo de lo diferente, en cambio, son sustituidas por una lógica de las conexiones que nos remite a un terror viral. Muchos de los *monstruos* de Cronenberg no nos remiten, entonces, a una subjetividad perversa sino a los pliegues y repliegues de la piel.<sup>107</sup>

Arribamos aquí a la problemática de la abyección, en el horror nos enfrentamos a aquello que nos resulta repulsivo, a aquello que nos perturba y rechazamos violentamente convirtiéndolo en límite. Las reflexiones de Julia Kristeva pueden ayudarnos a sobrevolar lo *abyecto* para, así, poder abordar la paradoja de la abyección en la nueva carne. Kristeva, remite a la impureza, a la muerte que nos amenaza y, también, a la animalidad, a ese espacio donde la humanidad desaparece. Bataille afirmará algo similar al decir que la animalidad, para nosotros, simboliza la trasgresión, ya que el animal nada sabe de interdictos, "*la humanidad degradada tiene el mismo sentido que la animalidad*"<sup>108</sup>

Lo extremo, lo abyecto, lo *grotesco* y lo monstruoso, son características en las cuales incluyo mi trabajo artístico. A través de la categoría de lo abyecto o lo monstruoso se muestra la vulnerabilidad de la condición humana, no solamente para recrearse en lo deforme y monstruoso, sino para instalarse en el reconocimiento de nuestros primarios impulsos tanáticos, para hablar desde la fragilidad de nuestro cuerpo, hablar desde el territorio prohibido, vedado, temido, pero es en ese espacio donde yo personalmente encuentro más facilidad para proponer, para hallar, para crear;

<sup>105</sup> José Miguel Cortés, *op. cit.*, p. 190.

<sup>106</sup> Fabián Giménez Gatto, *David Cronenberg y la nueva carne: el paradójico abrazo a la abyección maquínica*, <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/FGimenez/Cronenberg.htm>

<sup>107</sup> Sin embargo, en la obra de Cronenberg el carácter de lo *abyecto* estaría ligado mucho más a la máquina que al animal, o bien, a una especie de animalización de lo maquínico, en el sentido de otorgarle a lo tecnológico una significación ligada a la sexualidad y a la violencia, como sucedía anteriormente, en las sociedades primitivas, con la animalidad. Lo maquínico se convertiría, entonces, en el sustituto simbólico de la animalidad en el imaginario post-industrial.

<sup>108</sup> Fabián Giménez Gatto, *David Cronenberg y la nueva carne: el paradójico abrazo a la abyección maquínica*, <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/FGimenez/Cronenberg.htm>



es un hecho liberador de alguna manera, ya que si bien, en mi trabajo plástico vuelco mis propios miedos y temores también de alguna manera se exorcizan. Lo irracional, lo ilógico, lo absurdo se oponen a ese sistema normativo de uniformidad y de homogeneidad que engrana a los individuos en una escala de valoración social, donde todo lo que no encuadre con el orden es denominado abyecto, monstruoso y *grotesco*.

*Anatomía de una Mariposa* tiene correspondencia con los primeros monstruos detectados por la teratología, está presente dentro de la iconografía más antigua y también tiene relación con lo informe, la inestabilidad del monstruo contemporáneo, en continua metamorfosis, en su relación con el monstruo actual que se sitúa en nuestra propia carne, en la subversión de nuestros órganos, la excesiva corporalidad del insecto, su relación intrínseca con la idea de cadáver, en la “muerte como afirmación trágica de la vida”<sup>109</sup>, la muerte cuya contemplación estremece y atrae, la fascinación del ser humano por la contemplación de la muerte está íntimamente ligada al placer erótico, la secuencia de la muerte de la “mariposa” que lucha con el foco puede ser leída también como un acto sexual. (fig. 37).

Es clara la necesidad de entender la problemática que el tema del cuerpo nos genera, siendo que la apreciación del cuerpo ha variado según el contexto histórico y social, en el que se sugieren los análisis, en las últimas décadas el cuerpo ha sido analizado y utilizado como imagen para abordar una pluralidad de experiencias reales y cotidianas y no sólo los ideales clásicos, pero percibo todavía una marginación al mundo abyecto que forma nuestra estructura orgánica. El cuerpo es un espacio inagotable donde la particularidad de cada ser va construyendo visiones que muestran u ocultan la condición humana.

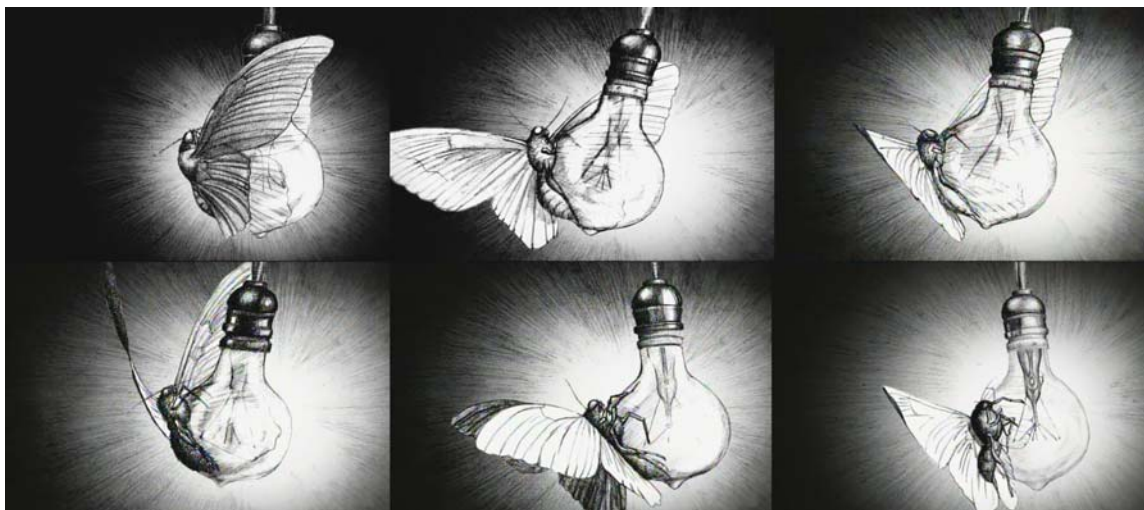


Fig. 37. Serie de stills final mariposa quemándose en el foco

<sup>109</sup> Georges Bataille, *Teoría de la religión*, Taurus. 1975.

## CAPÍTULO 2

### La corporalidad monstruosa de *Ascalapha Odorata*

#### 2.1 El cuerpo monstruoso

2.1.1 El cuerpo de la mujer

2.1.2 El cuerpo andrógino

2.1.3 El cuerpo grotesco en la Alta Edad Media

2.1.4 Tratado de anatomía

2.1.5 Bestiario medieval

2.1.6 Híbrido mariposa humano

#### 2.2 Mariposa de la muerte

2.2.1 Simbolismo de la mariposa y su relación con la muerte .

2.2.2 *Ascalapha odorata*

#### 2.3 Vuelo en espiral

2.3.1 Ley áurea y fototropismo

2.3.2 Relación simbólica de la espiral con el transcurrir de la vida en la muerte

## CAPÍTULO 2 La corporalidad monstruosa de *Ascalapha Odorata*

### 2.1 El cuerpo monstruoso

Los lugares del monstruo no son ya las tinieblas, el subterráneo o el espacio exterior, sino el propio cuerpo, ese apéndice siniestro, a la vez conocido y desconocido, que envejece, incuba tumores en silencio, reclama drogas, propaga virus y traiciona al alma negándose a continuar vivo indefinidamente.

Pilar Pedraza<sup>110</sup>

Al realizar una disección anatómica el elemento más obvio ante el cual nos encontramos es el cuerpo, cuerpo que se ha transformado con el paso del tiempo. Las interpretaciones que hacemos en torno a ello, cambian acorde al contexto en que se ubica el cuerpo y la influencia de un paradigma dominante. Las ciencias trazan una idea de los límites del cuerpo humano, y pueden explicar la mecánica de éste. La psicología indaga en la relación entre los hechos sociales y la construcción de los mismos en la psique. Y no sólo eso: puede incluso explicar la forma en que los individuos han dejado de ubicarse en el mapa de la realidad cotidiana. El cuerpo funciona como vínculo o vehículo social en su entorno. La idea de que nace se reproduce y muere está incompleta. Porque el cuerpo se usa, se manipula, se le transforma, tiene precio, se duplica, y se le confiere la condición de propiedad. Hay una idea de pertenencia o de abandono sobre el mismo. Ya sea que se le ponga a la deriva, o en manos de otro cuerpo a manera de salvaguarda o guía. Se usa como *canon* o patrón de uso, consumo o especulación. Adquiere un valor simbólico.

El concepto de cuerpo, en la sociedad occidental, se refiere constantemente a un pattern donde confluyen aspectos de carácter tanto físicos o estéticos como culturales y espirituales. El concepto de cuerpo no es un hecho objetivo e inmutable, sino un valor producido tanto por la historia personal del sujeto como por la presencia del entorno físico y cultural en el cual desarrolla su existencia.

La construcción estética de nuestro cuerpo ha sido siempre valorando el envoltente, lo externo. No existe un reconocimiento estético de nuestra construcción biológica, la imagen artística del cuerpo generalmente ha expuesto el exterior, lo aparente, se ha construido una estética única a partir de lo expuesto, marginando el maravilloso mundo orgánico de nuestro interior, aislando, olvidando, lo que lo constituye, de lo que conforma el cuerpo en su totalidad.

Por ende del cuerpo auscultaremos su anatomía, trazaremos los cortes y las incisiones. En el caso del presente trabajo el cuerpo a diseccionar es aquel considerado monstruoso. Para ello he elegido algunos

---

<sup>110</sup> Antonio José Navarro, *La nueva carne, una estética perversa del cuerpo*, Valdemar 2002, contratapa.

ejemplos de cuerpos culturalmente calificados como desorganizados y caóticos, por añadidura peligrosos, ya que reflejan los temores más profundos de una sociedad, estos ejemplos son tomados, principalmente por las características de la pieza *Anatomía de una Mariposa*.

### 2.1.1 El cuerpo de la mujer

Pocas son las mujeres que no son esencialmente perras o sirvientitas –entonces son hechiceras y hadas.

Los poderes del horror, Julia Kristeva

En occidente la sexualidad ha sido reducida casi siempre a la mera reproducción. Sólo una minoría privilegiada ha logrado burlar este destino. La maldición que pesa sobre el placer sexual parece estar asociada tanto a las religiones como a una filosofía de la voluntad de poder que entiende la realidad como producción, trabajo y dominio. Esta situación es más palpable, más dolorosa y grave en la mujer; podemos constatar esta situación tomando como ejemplo el pensamiento de San Agustín: “Todo ser humano, posee un alma espiritual asexuada y un cuerpo sexuado. En el individuo masculino, el cuerpo refleja el alma, pero no es éste el caso en la mujer. El hombre es por tanto, plenamente imagen de Dios, pero no la mujer, que sólo lo es por su alma. y cuyo cuerpo constituye un obstáculo permanente al ejercicio de su razón. Inferior al hombre, la mujer debe estar sometida”<sup>111</sup> y no sólo eso en palabras de Tomas de Aquino:

“No hay realmente más que un sólo sexo el masculino. La mujer es un macho deficiente. No es, pues, sorprendente que como ser débil, marcado por la imbecillitas de su naturaleza, la mujer haya cedido a las seducciones del tentador. Por eso debe permanecer bajo tutela”<sup>112</sup> esto anterior afirman dos de los filósofos más sutiles de la tradición cristiana y que mayor influencia han tenido en el racionalismo eclesiástico lo que produce verdadero pavor.<sup>113</sup>

La mentalidad sobresaliente entre las clases altas y medias en el siglo XIX alimentó sin ningún escrúpulo, la creencia en la fortaleza del hombre y en la debilidad de la mujer (el hombre, se identifica con el Estado y se concibe hecho a imagen y semejanza de Dios). Si la mujer era una persona normal, es decir, educada, sometida, no habría de tener sexualidad, ni, por lo mismo, fuerza, vida, por lo que, en consecuencia, su imagen tendría que ser representada con rasgos frágiles y enfermizos. Cuando, se le reconocía su propia sexualidad, entonces la mujer adoptaba rasgos repugnantes, los propios del vicio, de la lascivia, de la prostitución y de los bajos instintos. La culpa de Eva se hace símbolo de una maldición en la cultura occidental y marca todo nuestro cuerpo colectivo y, sobre todo, el alma femenina.<sup>114</sup>

La sexualidad es el paradigma del pecado y el cuerpo, especialmente el de la mujer, el lugar donde se castiga, donde amenaza la muerte y el látigo del poder represivo. Se subraya la perplejidad ante el cuerpo, el escándalo de cualquier sexualidad ante el misterio del cuerpo, el misterio de sus funciones digestiva y reproductivas, su negación y condena, y de modo especial la ignorancia del cuerpo femenino, del miedo al cuerpo femenino, al grito de su naturaleza.<sup>115</sup>

<sup>111</sup> Jean Delumeau, *El miedo en occidente*, Taururs, 1989, p.481.

<sup>112</sup> *Idem*. p.481.

<sup>113</sup> Diego Romero de Solis, *Variaciones sobre el cuerpo, El cuerpo de Lucy*, Universidad de Sevilla, p.178.

<sup>114</sup> *Ibidem*. p. 178.

<sup>115</sup> *Idem*. p. 178.

En *Orden y caos. Un estudio sobre lo monstruoso en el arte*, José Miguel Cortés sostiene que: "La existencia de *monstruos femeninos* dice más de los miedos masculinos (entre otras cosas porque han sido los hombres quienes los han creado) que sobre los deseos de la mujer o la subjetividad femenina."<sup>116</sup>

Es decir, que estos *monstruos* dan cuenta, de un sagrado y gozoso temor masculino de ser infectado de feminidad: de ser devorado y castrado; y son el testimonio de cierta disidencia femenina con relación a la disciplina patriarcal, mujeres al margen de la obediencia complaciente con respecto al hombre. Y a causa de esta posición transgresora la mujer es considerada lujuriosa, descontrolada e insaciable, situada por fuera del orden masculino; se trata de una versión femenina *monstruosa* de la cual se construyen imágenes que la consagran como un ser bestial, voraz y depredador del hombre.<sup>117</sup> (figs. 38, 39,40).



Figs. 38, 39, 40 Organos internos (vagina)

En Europa del medioevo se recoge esta tradición, este imaginario, y se lo deposita en la figura de las brujas, de quienes se creía que "se reunían en aquelarres que terminaban en una bacanal en la cual copulaban con animales y con el diablo, ofrecían sus hijos a Satanás y se los comían. Durante siglos fueron acusadas de los más odiosos crímenes: canibalismo, asesinato, castración de víctimas masculinas, así como de provocar desastres naturales tales como tormentas, fuegos y plagas."<sup>118</sup>

Como ya había citado la importancia de Goya en relación a la presente tesis, cabe mencionar que la sexualidad de la mujer, su cercanía con lo primitivo y su liberación, tuvo un momento clave en Goya. La Maja desnuda, es tal vez el primer desnudo completamente profano del arte occidental. Goya recrea a este imaginario. En sus obra la mujer ocupa un lugar preponderante, ya como bruja, ya como prostituta. Mujeres fuente del deseo, el vicio, la falsedad, lo desconocido, la hipocresía, lo degradado y lo opuesto a la belleza y la racionalidad: trasmundo oscuro de sueños y *monstruos*.

A partir, y a lo largo del siglo XIX, hay en el desnudo más perversión que inocencia. Acaso sea el propio placer que aspira a su legitimidad, a romper las barreras de la culpa. La figura humana tiende a perder su

<sup>116</sup> José Miguel Cortés, *Orden y Caos*, Editorial Anagrama 1996, p. 41.

<sup>117</sup> Entre las representaciones clásicas más destacadas se pueden mencionar la Esfinge (íncubo femenino que abraza matando); las sirenas (simbolizan lo inferior de la mujer y a la mujer como lo inferior); las lamnias (símbolo de los celos de la mujer sin hijos); las estriges (horribles pajarracas que chupan la sangre de los muchachos y les arrancan las entrañas); las serpientes (génesis del pecado); las amazonas (se unen sólo con extranjeros a quienes matan luego de ser fecundadas y sólo crían a las hijas y mutilan y matan a los hijos varones); y las bacantes (mujeres lascivas, enamoradas de Dionisos, entregadas al culto orgiástico, seres entre lo humano y lo animalesco, devoradoras de hombres, niños y fieras). Y así se podría mencionar tantas desde las más antiguas leyendas. "Una potencia irrefrenable, una lascivia inagotable, un deseo mortal unifican a todos estos tipos femeninos que la mitología clásica nos ha legado." *Ibidem*, p. 41.

<sup>118</sup> *Ibidem*, p. 47.

rango, su dignidad, su semejanza con Dios. El cuerpo se pervierte, porque quiere ser sólo cuerpo, lucha por hacerse libre e independiente del alma, libre del viejo Estado, del Dios anciano y terrible.<sup>119</sup>

Existió una situación difícil para la mujer referente a su sexualidad: “El miedo a la mujer, va más allá de lo que había pensado Freud, del miedo a la castración, de la supuesta envidia de la mujer por el pene del hombre. ¿Es tal vez este deseo del pene un concepto sin fundamento, introducido subrepticamente en la teoría psicoanalítica por el propio fantasma de la superioridad masculina? Hay tal vez un impulso inconsciente, de negación de la mujer, que trata de abrirse camino más allá de las aceptaciones culturales. El hombre mezcla su fascinación por la mujer con un instintivo rechazo. La mujer es lo extraño, lo unido a la naturaleza, a sus secretos.”

El hombre se define como apolíneo y racional por oposición a la mujer, dionisiaca e instintiva, que arrastra consigo el misterio de la maternidad, pero más ampliamente todavía misterio de la fisiología femenina ligada a las lunaciones. Atraído por la mujer, el otro sexo se siente asimismo rechazado por el flujo menstrual, los olores, las secreciones de su compañera, el líquido amniótico, las expulsiones del parto. En muchas civilizaciones se ha considerado a la mujer como un ser fundamentalmente impuro, al que se alejaba! de ciertos cultos, La repulsión respecto al "segundo sexo" estaba reforzada por el espectáculo de la decrepitud de un ser más cercano que el hombre a la materia y, por lo tanto, más rápida y visiblemente "percedero" que el que pretendía! encarnar el espíritu. De ahí la permanencia y la antigüedad del tema iconográfico y literario de la mujer aparentemente complaciente, pero cuyos huesos, senos o vientre son ya la podredumbre.<sup>120</sup>

La “mariposa” fue pensada en un principio como un animal andrógino, pero desde otra óptica, la



Fig. 41. Interior ovario

“mariposa” es profundamente femenina, es “la” mariposa de “la” “muerte”, la muerte es “femenina”, además se acerca a lo instintivo antes que lo racional, es en parte un animal, está muy presente y de manera subrayada su fisiología y es más cercana a los procesos corporales, la decrepitud, un ser cuyo vientre lleva implícito la muerte y la vida. (fig. 38, fig. 41).

<sup>119</sup> Diego Romero de Solís, *Variaciones sobre el cuerpo, El cuerpo de Lucy*, Univ de Sevilla, p.184.

<sup>120</sup> *Ibidem*. p. 178.

“Está ambigüedad fundamental de la mujer que da y anuncia la muerte ha sido sentida a lo largo de los siglos y expresada, sobre todo, por el culto de las diosas-madres. La tierra madre es el vientre nutricio, pero también el reino de los difuntos bajo el suelo o en el agua profunda. Es cáliz de vida y de muerte.”<sup>121</sup> Los cuidados a los muertos y los rituales funerarios han sido responsabilidades de las mujeres. La mujer parece estar más ligada al ciclo del eterno retorno, a la lucha constante entre la vida y la muerte, más vinculada al tiempo real. La mujer crea y destruye. Hay muchas diosas de la muerte, porque hay muchos sueños de libertad, porque el tiempo se identifica demasiado con la pesadilla, con la amenaza del poder.<sup>122</sup> Razones que ligan a la mujer con la presente tesis, la “mariposa” es femenina y tiene entretejida con sus órganos la presencia de la muerte, la corporalidad de está nos muestra un abdomen preñado con hileras de huevos – óvulos, cada uno con la posibilidad latente de una nueva vida, de renovación, insertando a la “mariposa” de la muerte en el ciclo del eterno retorno.

Todo el inmenso horror que se produce en la Europa del racionalismo, con la persecución y matanzas de brujas, toda esa pesadilla incomprensible que va más allá de cualquier explicación revela el miedo ancestral a la mujer y explica por qué brotan personajes literarios como la vampira. El miedo explica muchas cosas del comportamiento humano, le recuerda su naturaleza animal, sus antepasados caníbales, la memoria terrible de su evolución a lo largo de cientos de millones de años.<sup>123</sup>

"La literatura finisecular será eco y portavoz de la obsesión del hombre de su tiempo por el sexo, la muerte y el mal, y hará de la imagen de la vampira la representación simbólica del amor como algo maldito, como algo imposible de conseguir, que oscila entre el placer y el dolor, el deseo y la crueldad, la traición y la repulsión. En ese contexto, la sangre (y la mordedura con su trágica voluptuosidad) se convertirá en el símbolo de esa oscura sexualidad que adquiere fuerza poética en su estrecha vinculación con la muerte. La vampira será la metáfora del deseo y, al tiempo, su reverso, el temor; con ella, la fealdad de los seres *monstruosos* será sustituida por una belleza hermosa y terrible, seductora y ambigua."<sup>124</sup>

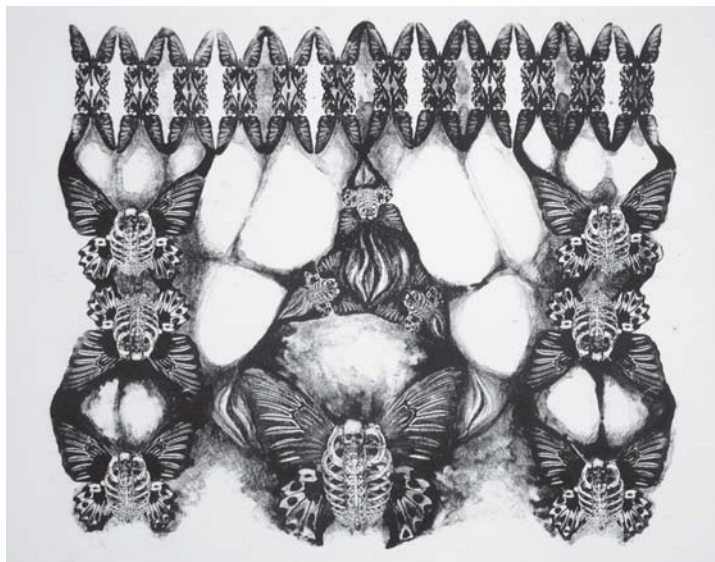


Fig. 42. Litografía Imaginario

El cuerpo de la vampira no es sólo el apetito insaciable de enfermedad y de muerte, la voracidad, sino que es también la palabra reprimida, la imaginación negada.<sup>125</sup>

<sup>121</sup> Jean Delumeau, *El miedo en occidente*, Taururs, 1989, p. 474.

<sup>122</sup> La representación más grandiosa que los hombres hayan forjado de la mujer a la vez destructora y creadora. Hermosa y sedienta de sangre, es la diosa "peligrosa" Es el principio materno ciego que impulsa el ciclo de renovación. Es la sanguinaria Diosa hindú Kali.

<sup>123</sup> *Ibidem.*, p.188.

<sup>124</sup> José Miguel Cortés, *Orden y Caos*, Editorial Anagrama 1996, página 59.

<sup>125</sup> Diego Romero de Solís, *Variaciones sobre el cuerpo, El cuerpo de Lucy*, Univ de Sevilla, p.198.

También Salvador Dalí<sup>126</sup>, Willen De Kooning y Eduard Munch, en el siglo XX, se han ocupado de representar esa dimensión fantasmal de la feminidad, pues difícilmente ellos pueden escapar a los legendarios imaginarios colectivos; ellos se ocupan nuevamente de algo que los trastorna y los cautiva, a saber, el halo de otredad que se cierne sobre las mujeres en general, no en una, sino en cualquiera, un ser anónimo con un cuerpo fragmentado, trozos que quieren decir algo: la boca, la cabellera, los dientes, los labios, los grandes ojos, los senos, las caderas... Lo femenino es para ellos abismo convulso, contradictorio y ambivalente, una parte o un conjunto de partes anatómicas cargadas de significación: mujer-órgano que se impone de manera obsesiva una y otra vez para ser descrita o plasmada en las más extravagantes formas. Toda ella puede ser reducida al órgano, a la condición de vagina dentada.

Por su parte, De Kooning, pinta una serie de cuadros donde aparecen "mujeres agresivas y frenéticas, prostitutas burlescamente maquilladas, madres caníbales, diosas feroces y eróticas; seres de rostro vociferante y atroz, trágico y violento, que toman diferentes aspectos de los *monstruos* y son cruelmente mutilados por el artista."<sup>127</sup>

La vampira está en Munch,<sup>128</sup> en todas esas mujeres que expresan con su distorsión, con su impudicia, la voracidad del siglo, y que son más depredadoras que víctimas. La obra de Gustav Klimt también refleja la temporalidad sinuosa de la mujer, su vagina dentada.

De tal modo, "la vagina dentada, la mantis religiosa, la mujer caníbal son creaciones masculinas cuya función es mitigar los propios demonios, creaciones de hombres que ven en la mujer (particularmente en su



actitud decidida con respecto a su goce) una amenaza, ella como lo *otro*, lo desconocido, el reflejo *monstruoso* que nos interroga y puede llegar a cuestionarnos nuestra relación con el mundo y con el propio cuerpo."<sup>129</sup>

Fig. 43 Ilustraciones The Wall

<sup>126</sup> Y por supuesto, Salvador Dalí! *El Angelus*, pintura de Jean Francois Millet. A Dalí le sorprende la misteriosa actitud expectante de la mujer en esa obra, hasta el punto de equipararla a la figura de la Mantis religiosa, y en esta condensa una de sus ideas sobre lo femenino: ser que con su inmóvil actitud religiosa y espectral prelude las violencias inminentes del cruel acoplamiento. Es este el *Mito trágico* que Dalí alcanza a ver con la agudeza de su método paranoico crítico en el *Angelus de Millet*. La Mantis religiosa se convierte entonces en lo que Cortés denomina el *animal totémico* para simbolistas y luego para los surrealistas. En esta comparación, la mujer está asociada a un animal devorador y a la muerte del hombre articulada a la sexualidad: la mujer entregada al canibalismo sexual.

<sup>127</sup> José Miguel Cortés, op. Cit., p. 83

<sup>128</sup> En su pintura, Eduard Munch se esfuerza por definir a la mujer, quien "en su multiplicidad es un misterio para el hombre -la mujer que es al mismo tiempo santa y prostituta, y una desgraciada persona abandonada." *Ibidem*. p. 61

<sup>129</sup> *Ibidem*, p. 91.



Un ejemplo que ilustra perfectamente con lo expuesto es la película de animación y de acción viva: “*The Wall*”, de Alan Parker<sup>130</sup>. “*El Muro*” film construido sobre la base de la supervivencia humana en un mundo moderno de posguerra, vacío consumista y frívolo. En esta propuesta encontramos, además la recurrente representación de la vagina dentada, esta vez explícitamente graficada y animada. En la apariencia de una flor de pétalos suaves que mediante un delicado *morf*<sup>131</sup> se convierte en una boca con salvajes dientes que devora a la flor masculina, (fig. 43), esto en la imagen del alejamiento del protagonista de su esposa y posterior infidelidad de ésta, el tema que suena en este intervalo es: MOTHER. Además en varias partes de la cinta observamos a la madre como una de las protagonistas principales de las múltiples desgracias de Waters; ella, en una de las animaciones se transforma en la pared en la tierra que produce tumbas, esta imagen maternal nos remite al culto de las diosas-madres, también tenemos otro ejemplo en la escena en la que el protagonista recuerda a la esposa; el ataque de la esposa dentada mientras resuena DON’T LEAVE ME NOW. Esta pieza que es un concepto integral entre sonido, imagen, historia, dibujo y animación, pese a que es relativamente reciente y su intención transgresora, reproduce los mismos temores masculinos de siglos anteriores.

Todo lo expuesto en este punto me impulsa a formular unas preguntas: ¿cómo es que las mujeres nos vemos a nosotras mismas?, ¿cómo reconocemos nuestra corporalidad?, y ¿cuál es el reflejo de esto en el arte?. Estas preguntas no creo que vayan a ser respondidas en la presente tesis, porque en todo caso creo que recién se está construyendo y de diversas maneras, sin embargo es interesante notar, que en el caso de *Anatomía de una mariposa*, la protagonista no nos muestra un cuerpo fragmentado sino más bien un todo orgánico, una unidad, también se le da una preponderancia a los órganos antes que lo epidérmico, a lo interno, a la complejidad de un mecanismo fisiológico inventado, a un cuerpo completo sin cortes, todo en un *plano secuencia*<sup>132</sup>.

### 2.1.2 El cuerpo Andrógino

Foucault señaló que: “uno de los antepasados históricos del *individuo anormal* por la psiquiatría y la psicología de fines del siglo XIX, es el *monstruo*. El *monstruo* tenía como paradigma al *hermafrodita*, trasgresión a la vez de las leyes naturales (pues trastoca la división natural de sexos) y de las leyes humanas”<sup>133</sup>

La experiencia cultural del *hermafrodita* y en general de la ambigüedad sexual y los cambios de sexo, se construye en la Edad Media a partir de un trabajo de elaboración sobre fuentes y tradiciones muy heterogéneas procedentes tanto de la Antigüedad clásica como de la exégesis de las Sagradas Escrituras. Inicialmente se sitúan

<sup>130</sup> guión de Royer Waters, música de Pink Floyd 1982, protagonizada por Bob Geldof y con la animación pionera de *Gerald Scarfe*.

<sup>131</sup> Véase términos de animación.

<sup>132</sup> Véase Términos de animación, página 140.

<sup>133</sup> Foucault, M. *Lex Anormaux*, en Dits et Ecrits, t. II. Paris: Gallimard, 1994. p. 822

en el mismo eje de experiencia que el *monstruo*, aunque, acabarán distanciándose de esta figura, sin perder nunca, por otra parte, parentescos y afinidades con ella. Por sus asociaciones imaginarias, el *hermafrodita* participa de los tres campos semánticos, integran la experiencia de lo sobrenatural medieval: *mágica*, *mirabilis* y *miraculus*.

Lo *mágicuss* es lo sobrenatural maléfico, donde de un modo u otro está implicada la intervención de Satán. La emergencia del *hermafrodita* y de la duplicidad sexual aparecen a menudo, percibidos como presagios o advertencias negativas, signos de catástrofes inminentes, o presentados como emblemas de la sodomía. En el fondo de esta experiencia subyace la identificación del *hermafrodita* con una inducción de desorden, de caos que pone en entredicho la regularidad de la Naturaleza. Esta condición la comparte el *hermafrodita* con el *monstruo*, en cuya familia aparece a menudo incluido tiene el carácter de signo, de aviso; su factura maléfica tiene que ver con la producción de desorden, de aparente rebelión frente a la armonía de la Naturaleza establecida por Dios.<sup>134</sup>

Por otra parte, el Génesis recuerda que la división del género humano en dos sexos procede directamente de la voluntad divina. La existencia del *hermafrodita* es una rebelión frente a esto, de ahí su parentesco demoníaco con la sodomía. Del mismo modo que en la génesis de los *monstruos* están a menudo presentes el pecado de lujuria o la intervención satánica.

La “mariposa” al estar ligada a la muerte tiene implícita la carga negativa, la existencia del *hermafrodita* ligada a lo *mágicuss* sobrenatural maléfico se debe a que desde el génesis se expone la división del género humano en dos sexos mostrando así la voluntad divina, la existencia del *hermafrodita* se da como un pecado, una rebelión, por ello está ligado a la sodomía, en la “mariposa” también se da una rebelión hacia una clasificación sexual, la “mariposa” incorpora dos penes a una matriz como se puede observar en la Fig. 44, la “mariposa” es excesiva hipersexuada y existen muchas regencias a bocas o vaginas en el recorrido por los órganos, dando la impresión de una constante penetración de la cámara.

Los *mirabilia* designan seres y acontecimientos extraordinarios las maravillas de la Naturaleza que exhiben la omnipotencia y lo inescrutable de los diseños divinos. En esta experiencia los *hermafroditas* como los *monstruos*, son también signos, portentos, que revelan la enorme diversidad de la Naturaleza, incomprendible para los hombres pero querida por Dios.<sup>135</sup>

En el ámbito de los *mirabilia*<sup>136</sup>, el individuo *hermafrodita* no pierde totalmente su condición de desorden, o al menos de suceso extraordinario, pero se presenta como posibilidad inscrita en la Naturaleza; no es ni sobrenatural ni ajeno a la humanidad.<sup>137</sup>

<sup>134</sup> Ambos elementos se encuentran ya en la tradición pagana: el *hermafrodita* como signo funesto (Cicerón, Plinio, Tito Livio) y como trastocamiento (Aristóteles, Lucrecio, Ovidio). Esto explica que inmediatamente después de nacer los *hermafroditas* fueran arrojados al mar. Francisco Vazquez Garcia, *Variaciones sobre el cuerpo La imposible fusión. Claves para una genealogía del cuerpo andrógino*, Univ. de Sevilla, p.221.

<sup>135</sup> *Ibidem*. p.223.

<sup>136</sup> En relación con los *hermafroditas*, esta experiencia, que en el curso del renacimiento y hasta casi el siglo XVIII será expresada en los libros de cosmografía, de viajes, y en la literatura de maravillas, es también la resultante de una reelaboración de la tradición clásica. La leyenda de Aristófanes sobre el andrógino recogida en El Simposium de Platón. El andrógino aparece aquí como un ser duple y esférico más de entre los tres que originalmente componían el género humano. *Idem*

<sup>137</sup> En una trayectoria afín, la teoría galénica de la generación ofrecía una explicación puramente naturalista de los *hermafroditas*; se trataba de un tercer sexo, engendrado cuando, en el proceso de mezcla de los sémenes masculino y femenino, la confrontación quedaba indecisa y la mixtura era depositada en la cavidad central de la matriz. La recepción de Aristóteles en la

Ocupando un lugar en cierto modo marginal respecto a las anteriores, se situaba la experiencia del *hermafrodita*<sup>138</sup> o del cambio de sexo como **miraculus**, como signo de redención; bien en un sentido literal -intervención providencial de Dios para producir una metamorfosis sexual- bien en un sentido alegórico -el andrógino como símbolo de perfección originaria e indiferenciada, de la fusión de los contrarios.<sup>139</sup>



Fig. 44. Matriz

En el siglo XVIII El *monstruo* y sus potencias son dominadas y objetivadas: se convierte en campo e instrumento de Investigación, los *monstruos* son detectados como formas de transición, con la formación del concepto de organismo como clave para la clasificación de lo viviente con los desarrollos de la Anatomía Comparada y la Embriología las *monstruosidades* y los hermafroditismos aparecen catalogados como anomalías» de la organización. Estas son estudiadas por la nueva disciplina de la *Teratología*. La

---

Baja Edad Media atenuará esta admisión del tercer sexo, pero en líneas generales, la aceptación del hermafroditismo y de los cambios de sexo como fenómenos naturales se mantendrá en el pensamiento europeo hasta prácticamente el siglo XVIII. *Idem.*  
<sup>138</sup> La percepción del hermafrodita como poseedor de arcanos conocimientos sobre el sexo femenino, registrada en la Edad Media, la fascinación curiosa suscitada por esta figura, no están lejos de este tipo de experiencia; como si el *hermafrodita* encarnara el deseo colectivo de una eliminación de los límites. Esta experiencia tripartita del hermafroditismo y de los cambios de sexo se irá decantando progresivamente en la edad moderna en la dirección de una naturalización de estos fenómenos. La percepción del *hermafrodita*, y de los *monstruos* en general, como, presagio apocalíptico, plenamente vigente en el siglo XVI, irá perdiendo importancia.

Hay una distancia entre el *monstruo* y el *hermafrodita*, la intervención diabólica en la generación del primero sigue gozando de amplio crédito, mientras que en el caso del segundo, se opta siempre por explicaciones naturalistas. Será necesario, y esto sólo se efectuará a partir del siglo XVIII, que el *monstruo* se desvincule totalmente de sus parentescos satánicos para que el hermafroditismo pueda ser visto como un caso de la teratología *Ibidem.* p.225.

<sup>139</sup> *Ibidem.* p.224.

naturalización del monstruo permitió su objetivación científica y a la vez permitió su inclusión en el mismo campo que los *hermafroditas*. Las dudas sobre la condición *monstruosa* de estos seres y la discusión acerca de sus afinidades maléficas se convirtieron en supersticiones pasadas.<sup>140</sup>

### 2.1.3 El cuerpo en la alta edad media

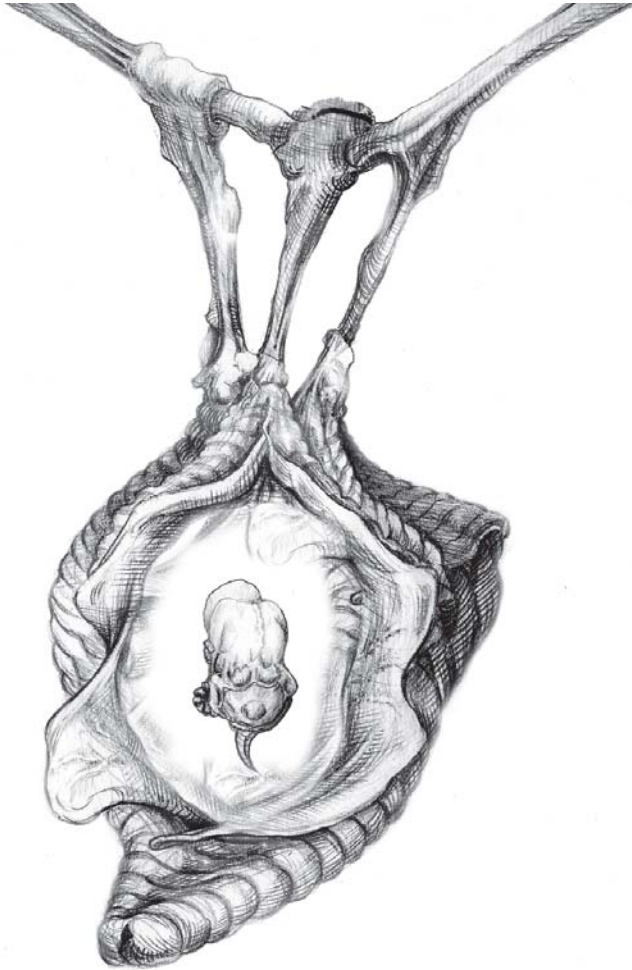


Fig. 45. Huevo-matriz con feto en el interior

El cuerpo *grotesco* del júbilo carnavalesco ensambla a los hombres entre sí, es el signo de la alianza. No se trata de un cuerpo separado: la noción de "cuerpo grotesco" no debe llevar a equívocos. El cuerpo en la

*La cultura moderna ha creado un cuerpo encerrado en los límites de la piel. La corporalidad es aquello que sólo puede existir en un lugar del espacio a la vez y dentro de las fronteras de su figura física. Así pensó el cuerpo el filósofo Descartes. Esta idea cartesiana, aliada del realismo burgués, reduce la anatomía humana a sus límites visibles. Pero para multitud de culturas y para ciertos momentos de la civilización occidental, el cuerpo se halla inextricablemente compenetrado con la naturaleza. Este es un cuerpo proyectivo de las culturas arcaicas y de las culturas populares de la Edad media y el Renacimiento. Una forma de corporalidad descubierta por Mijal Bajtin en su clásico estudio del "cuerpo grotesco", en Gargantúa y Pantagruel, de Rabelais.*

<sup>140</sup> En el siglo XIX vuelve el andrógino, pero vuelve cargado de valores negativos, maléficos tanto entre sus detractores como entre sus vindicadores., el hermafroditismo aparece catalogado junto a las perversiones sexuales en los textos de psiquiatría y medicina legal, recordándose siempre la proclividad perversa de los andróginos, el *hermafrodita* queda emparentado con la extensa tribu de los "perversos" que la sexología comienza a catalogar. El individuo de sexo indefinido, empieza a ser visto como un "peligro social", es decir, un sujeto con responsabilidad culpable aunque no haya cometido falta, son considerados especialmente lúbricos y desenfrenados. Se creía que sus inclinaciones sexuales entrañan una duplicidad especialmente amenazadora. En la misma época, el simbolismo y el decadentismo artístico y literario, evocan la condición andrógina como un rasgo asociado a la mujer primigenia y destructora del hombre como atributo de femme fatale Es la mujer devoradora, como la Salomé de Wilde.

En el siglo XX el interés suscitado por la figura del "intermediario" y por las transmutaciones de sexo entre historiadores y otros científicos sociales, venía a coincidir, por otra parte, con ciertas tendencias culturales acrecentadas desde fines de los años 70, el uso, cada vez más extendido en la moda y el espectáculo, de la ambigüedad sexual; las posibilidades que el desarrollo de la cirugía abría a la elección transexual; las crecientes solicitudes de cambio de sexo; la invocación, por algunas feministas, de una "revolución andrógina" en la que las identidades sexuales quedarían completamente disueltas; la crisis de la idea de "autenticidad" y la calificación del travestismo como uno de los rasgos de la actual era neobarroca; la constatación postestructuralista de que la diferencia sexual es sólo un constructo social y cultural, con la correspondiente vindicación de lo indiferenciado analógico. *Ibidem.* p.218.

sociedad medieval, en las tradiciones del Carnaval, no se distingue del hombre, como sucederá con el cuerpo de la modernidad, entendido como un factor de individuación. Lo que la cultura del medioevo y del Renacimiento rechaza, justamente, es el principio de individuación, la separación del cosmos, la ruptura entre el hombre y el cuerpo. La retirada progresiva de la rica y de las tradiciones de la plaza pública marca la llegada del cuerpo moderno como instancia separada, como marca de distinción entre un hombre y otro.

El cuerpo *grotesco* está formado por salientes, protuberancias, desborda de vitalidad, se entremezcla con la multitud indiscernible, abierto, en contacto con el cosmos, insatisfecho con los límites que permanentemente transgrede. Es una especie de "gran cuerpo popular de la especie", un cuerpo que no deja nunca de renacer."El cuerpo *grotesco* -dice Bajtin-, no tiene una demarcación respecto del mundo, no está encerrado, terminado, ni listo, sino que se excede a sí mismo, atraviesa sus propios límites. El acento está puesto en las partes del cuerpo en que éste está, o bien abierto al mundo exterior, o bien en el mundo, es decir, en los orificios, en las protuberancias, en todas las ramificaciones y excrecencias: bocas abiertas, órganos genitales, senos, falos, vientres, narices". Fig. 45.

Las actividades que le dan placer al hombre carnales son, justamente, aquellas en las se transgreden los límites, en las que el cuerpo desbordado vive plenamente su expansión hacia afuera. Y esto con una sed tanto más grande cuanto precaria es la existencia popular, frecuente los periodos de escasez y precoz y el envejecimiento. Es una especie de cuerpo provisorio, siempre en la instancia de la transfiguración, sin descanso. Un cuerpo siempre boquiabierto, que sólo puede estar en la abundancia, que apela, sin cesar, al exceso.<sup>141</sup>

El realismo *grotesco*, que se plasma en un sistema de imágenes relativas a la vida material y corporal, característico de la cultura cómica medieval. La cualidad esencial de este realismo, reside en su carácter degradante, es decir, en su constante afán de rebajar al plano de lo material, de lo corporal, todo aquello que pertenece a la esfera de lo espiritual, de lo abstracto. De esta forma, el cuerpo humano, y en especial las manifestaciones que afectan a la vida -lo que Bajtin denomina los actos del "drama corporal", se convierten preferentemente en elementos *grotescos*.

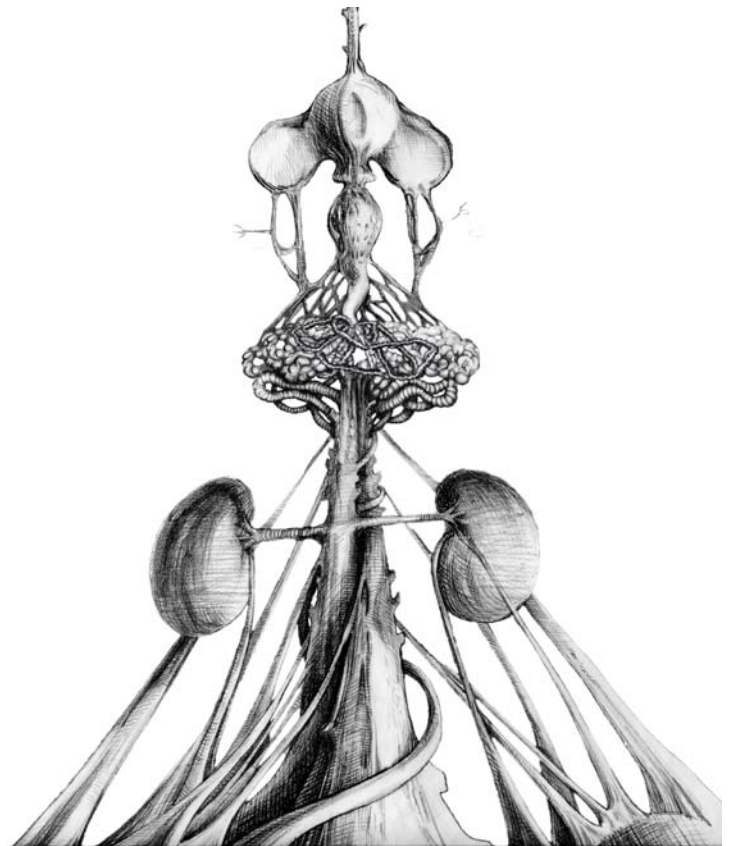


Fig. 46 Esquema órganos internos

A través de esta representación, no hay ninguna ruptura cualitativa entre la carne del hombre y del mundo. El principio de la fisiología humana está contenido en la cosmología. El cuerpo humano es en las

<sup>141</sup> *Ibidem* p. 32.

tradiciones populares, el vector de una inclusión, no el motivo de una exclusión; es el que vincula al hombre con todas las energías visibles e invisibles que recorren el mundo. No es un universo independiente, replegado sobre sí mismo como aparece en el modelo anatómico, en los códigos del saber-vivir o en el modelo mecanicista. El hombre, bien encarnado (en el sentido simbólico), es un campo de fuerza poderoso de acción sobre el mundo y está siempre disponible para ser influido por éste. Fig., 46.

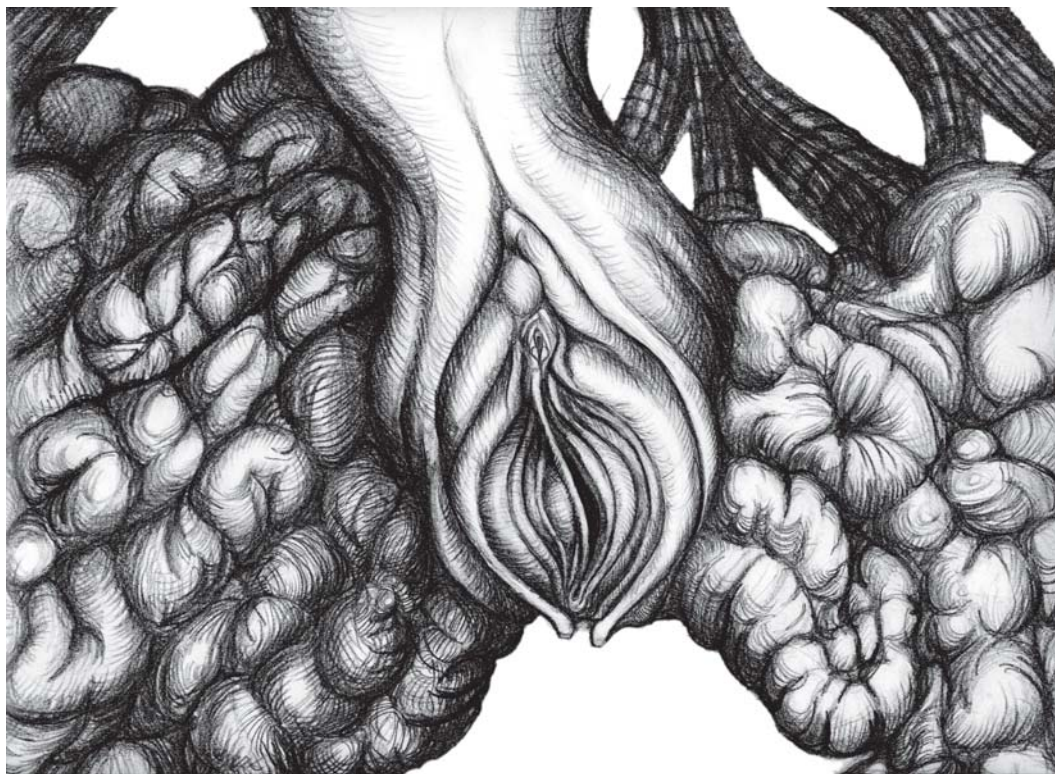


Fig. 47. Estomago intestinos

*Anatomía de una mariposa* tiene muchos puntos de unión con la concepción del cuerpo *grotesco* ya que este es un cuerpo que nunca deja de renacer, se excede a si mismo, ostenta sus orificios protuberancias, bocas, falos. La “mariposa” tiene un cuerpo desbordado, en ramificaciones, pelos, patas, ocelos, lengua, coincide al ser un cuerpo provisorio fruto de una metamorfosis y con la posibilidad constante de transfiguración. Fig. 47.

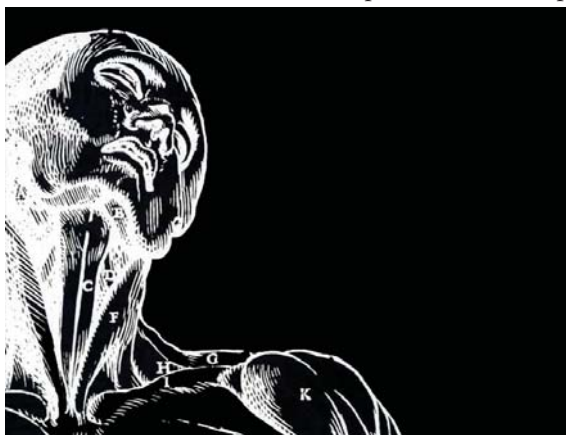
#### 2.1.4 Tratado de Anatomía

A principios del Renacimiento todavía el cuerpo humano se definía como un microcosmos análogo al macrocosmos del Universo. Siguiendo este fin nació en el Renacimiento<sup>142</sup> un enorme

<sup>142</sup> Dentro del mismo movimiento renacentista la vuelta al arte clásico fue, uno de sus rasgos fundamentales. Y los artistas, con el fin de volver a la perfección de los desnudos humanos de la escultura clásica y en la pintura, buscaron aumentar su conocimiento anatómico para poder así esculpir y pintar el cuerpo humano de la manera más real y natural posible. Grandes pintores como Verrochio, Mantegna, Durero, Miguel Ángel o Rafael demostraron un exhaustivo conocimiento anatómico. Donatello, Verrochio, Signorellio y Pollaiuolo, del que se dice realizó sus propias disecciones. En ocasiones, la curiosidad científica se une a la del artista dando frutos extraordinarios. En el cuerpo humano confluyen todas las miradas, las de la ciencia y las del arte. Enrique Perdiqero, *Historia de la Anatomía* Suplemento nº2 de CONECTA. ISSN: 1576-4826

interés por las cuestiones científicas con el fin de elaborar un método riguroso. Las matemáticas, el álgebra y la geometría jugaron aquí un papel esencial. Hasta en la investigación fisiológica eran aplicadas, por ello uno de los aspectos clásicos que más fascinó a los renacentistas respecto el arte antiguo fue el concepto de proporción. Los griegos opinaban que si se seguían las reglas de la proporción, la representación artística quedaría naturalmente imbuida a la belleza.

La rama de la biología en la que tuvieron lugar los progresos más interesantes durante los siglos XIV y XV, fue la **anatomía humana**. La integración de los dibujos en los textos científicos, las notas explicativas a los mismos, y la nueva tendencia naturalista, tuvieron mucho que ver en el renacimiento de la nueva anatomía, fundamentalmente en la explicación del cuerpo tal y como se veía al diseccionarse.<sup>143</sup>



Una de las primeras formas de representar el cuerpo humano han sido los libros ilustrados. Sus descripciones y láminas fueron la base sobre la que poco a poco se fue edificando la ciencia anatómica. Realmente existió una aceptación por parte de los artistas de estas técnicas y una creciente colaboración con los médicos, no obstante, la síntesis perfecta no se produciría hasta *Leonardo da Vinci* (1452-1519).<sup>144</sup>

Fig.48. *Humanis corporis fabrica* "Sobre la estructura del cuerpo humano"

Con el avance de la anatomía y sobre todo a partir del texto de Vesalio, de 1543, *Humanis corporis fabrica* "Sobre la estructura del cuerpo humano" Fig. 48, fig. 49, el cuerpo empieza a ser estudiado en sí mismo como una realidad autónoma.<sup>145</sup> Esta visión del hombre no está incluida en el interior de una

<sup>143</sup> Existen pocos testimonios de disecciones en la antigüedad. Los primeros datos fiables se sitúan hacia el siglo II A.C. en la escuela ptolomeica. El estudio sistemático de anatomía más antiguo que se conoce se encuentra en un papiro egipcio fechado cerca del 1600 a.C. En los escritos del médico griego Hipócrates del siglo V a.C. se refleja un nivel de conocimientos parecido. En el siglo IV a.C. Aristóteles aumentó los conocimientos anatómicos sobre los animales. El primer progreso real de la ciencia de la anatomía humana se consiguió en el siglo siguiente: los médicos griegos Herófilo de Calcedonia y Erasístrato diseccionaron cadáveres humanos.

Después de esto, existen pocas evidencias de estudios; la asociación religiosa entre cuerpo y alma alimentó miedos y supersticiones que criticaban y dificultaban el examen de cadáveres; a los que lo intentaron durante la Edad Media. Sin embargo se encontraron manuscritos medievales que muestran esquemas de algunos sistemas corporales, servían como recuerdos nemotécnicos. Otros dibujos pretendían mostrar los lugares donde sangrar o las posibilidades de sanar según el lugar donde se hubiese producido una herida. La transición se fue produciendo con las ilustraciones que aparecieron en las sucesivas ediciones del "Fascículos medicinae" de Johannes de Ketham, en el que con apariencia todavía medieval -la postura en rana-, se pretendió ya una representación más exacta de algunas estructuras anatómicas.

La principal fuente del saber anatómico en esos siglos continuó siendo Galeno. No obstante, hacia el siglo XII se volvió a diseccionar en Salerno, en el XIII se hicieron algunas autopsias y estudios *post-mortem* en la Universidad de Bolonia y, a principios de siglo XIV, Bolonia se convirtió en el centro anatómico. Para el 1400, la anatomía pública formaba parte del programa de estudios universitarios, a pesar de ello no sería hasta el siglo XVI cuando se diera el paso definitivo que marcara el caso de la anatomía galénica y el nacimiento de la moderna.

<sup>144</sup> Fue uno de los primeros artistas que ahondó con un espíritu sistemático en el conocimiento anatómico. Fruto de su estudio son *Cuaderno de Notas* y *El tratado de la pintura* en las que tras mucho tiempo invertido, expone sus argumentaciones y conclusiones. Y es que su interés por la anatomía fue tal, que sus investigaciones van más allá de las necesidades prácticas del arte, hasta el punto de ser el artista que más pruebas ha dejado de sus disecciones. Leonardo anatomizó cadáveres durante más de doce años 30 cadáveres muchas veces en secreto, dibujó bocetos de secciones frontales y transversales mostrando los miembros y órganos desde distintos ángulos con un altísimo grado de realismo. Leonardo es también a nuestros ojos un innovador; fue el primero en seriar sus disecciones y respecto al arte, introdujo técnicas gráficas nuevas como la representación en cortes transversales, el intento de explicar las palancas musculares y, sobre todo, por querer "copiar" con precisión científica la realidad observada, para lo que se centró en las cuestiones del equilibrio y proporción.

cosmología sino que coloca en un lugar destacado la singularidad del ser humano. Se inicia un proceso donde se considera al cuerpo como algo diferente al hombre que encarna. Es un proceso de desprecio y distanciamiento en el que va a nacer (entre los siglos XVI y XVIII) el hombre de la época moderna. Un hombre distanciado de sí mismo, de los otros y del cosmos.

*Andrés Vesalio* (1514-1564)<sup>146</sup>: Para sus demostraciones prácticas de anatomía *Vesalio* rompió con la tradición enseñando anatomía con el cadáver, disecando y mostrando por sí mismo las funciones que hasta entonces desempeñaban separadamente el profesor, el disector y el demostrador; en el curso del año siguiente el juez de la corte criminal de Padua empezó a enviarle los cadáveres de los ajusticiados, con lo que progresó rápidamente en sus estudios anatómicos.

Para ayudarse en su labor docente en ausencia de cadáveres durante las temporadas de clima cálido y fruto de su constante labor de investigación anatómica, publicó una serie de seis grabados para la enseñanza, las "Tabulae anatomicae sex" (1538), tres dibujados por él mismo y otros tres - los esqueletos- en los que ya contó con la pericia como artista **Stephen Van Celcar**, uno de los discípulos de Tiziano participantes en las ilustraciones de la *fabrica*. Desde el punto de vista de la ilustración anatómica ya supusieron una ruptura con las anteriores, por su interés en mostrar con gran detalle las estructuras y por su clara vocación didáctica. Pero era una anatomía fundamentalmente galénica, basada en la disección humana.<sup>147</sup> Con todo, estas primeras láminas de *Vesalio* son reflejo del vuelco que produjo en la enseñanza anatómica.

Obra que simboliza la perfecta implicación entre ilustraciones y texto. Además, estos dibujos, bellos y realistas, no son mero adorno de la teoría, sino la complementan, al tiempo que en la explicación se comentan los grabados. En la obra la descripción formal de las partes del cuerpo está separada de sus funciones y se constituye de acuerdo con la idea renacentista del mundo y el hombre que concibe el cuerpo humano como un edificio. 'Fabrica del cuerpo humano' y, para ello, en los cuatro primeros libros se ocupa respectivamente de los huesos, los músculos y los ligamentos, las venas, las arterias y los nervios. En los tres últimos libros, a esta consideración arquitectónica y estructural va a unirse otra, funcional y aún galénica, describiéndose el contenido de las cavidades abdominal, torácica y cefálica.<sup>148</sup>

Un volumen ilustrado profusamente con bellísimas imágenes que todavía hoy, siguen siendo una de las cumbres de la ilustración del conocimiento científico. Ningún dibujo anatómico puede compararse con los de *De fabrica*<sup>149</sup>, ninguno excepto los no publicados por Leonardo; los dos son la prueba más brillante de cuán estrechas eran las relaciones entre la biología descriptiva y el arte naturalista. Es la primera obra en la que se logra coordinar la descripción del anatomista y la ilustración del artista. La calidad de las ilustraciones es extraordinaria, no ya en cuanto a su fidelidad sino en lo que se refiere a valor artístico, con figuras que dan

<sup>146</sup> Nacido en Bruselas, se formó inicialmente en Bruselas y Lovaina, donde aprendió latín, griego y algo de hebreo. Su formación médica la adquirió en París, donde entró en contacto con el humanismo médico reinante, y en especial con la recuperación del Galeno anatomista. Obtuvo su título en Lovaina. se graduó, a los 23 años de edad; al día siguiente fue nombrado explicator chirurgiae y empezó a dar conferencias a los estudiantes sobre anatomía y cirugía. Casi inmediatamente después de la publicación de su libro *Vesalio* renunció a su cátedra en la Universidad de Padua e ingresó al servicio del emperador Carlos V; cuando éste abdicó en 1555, Vesalio se quedó en España, como médico de Felipe II, pero en 1564 hizo una peregrinación a la Tierra Santa y en el viaje de regreso murió en circunstancias oscuras en la isla griega llamada Zanthos o Zákinthos.

<sup>147</sup> Enrique Perdiguero, *Historia de la Anatomía* Suplemento nº2 de CONECTA. ISSN: 1576-4826.

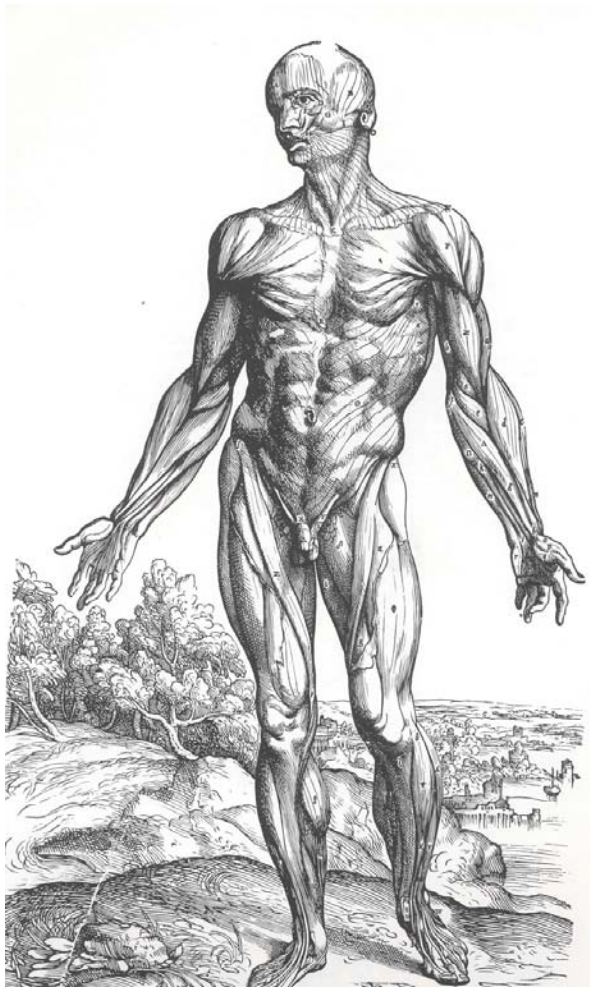
<sup>148</sup> *Ibidem*.

<sup>149</sup> *De fabrica* este tratado de más de seiscientas páginas supuso la completa exposición, por vez primera, de la anatomía humana atendida a lo observado en los cadáveres. Ello suponía, por supuesto, el enfrentamiento con Galeno. Pero no, porque el proyecto anatómico de conjunto de *Vesalio* fuera diferente al de Galeno, sino precisamente por su interés en seguirlo hasta sus últimas consecuencias a la hora de investigar la estructura corporal humana como base de la medicina. *Vesalio* tuvo acceso realmente al cadáver humano y, procediendo como Galeno, vio cosas que aquel no pudo ver en los animales que le sirvieron en su práctica disectiva. *Vesalio* fue, así en cierto modo, el más galenista de los anatomistas renacentistas, y por eso mismo se separó de la anatomía galénica.



impresión de movimiento que son, sin duda, las más famosas de la Historia de la Medicina, copiadas luego centenares de veces encuentran aquí su máxima expresión, de modo que la ilustración anatómica alcanzó un punto de no retorno.

*Anatomía de una mariposa* coincide con la idea de que el ser humano no posee un cuerpo, "es un cuerpo". El entendimiento del cuerpo como una frontera por sobrepasar deriva de un primer corte, de la



primera escisión y esto se da con el avance de la anatomía y sobre todo a partir del texto de Vesalio, *De Corporis Humani Fabrica*, el cuerpo empieza a ser estudiado en sí mismo como una realidad autónoma. Esta visión del hombre no está incluida en el interior de una cosmología sino que coloca en un lugar destacado la singularidad del ser humano. Se inicia un proceso donde se considera al cuerpo como algo diferente al hombre que encarna. Es un proceso de desprecio y distanciamiento en el que va a nacer (entre los siglos XVI y XVIII) el hombre de la época moderna. Un hombre distanciado de sí mismo, de los otros y del cosmos. Esta escisión adquiere varios efectos uno de ellos es la fragmentación, la idea de que vida y muerte están ligadas, queda dislocada. Hablar de la corporalidad de la muerte es una idea extraña, hacer un estudio anatómico de su interior aun más, finalmente para ello emplear como referente visual a Vesalio es colocar la primera pieza de nuestro distanciamiento del cosmos, nuestra ruptura y soledad.

Fig. 49. *Humanis corporis fabrica* "Sobre la estructura del cuerpo humano" (1543)

### 2.1.5 Bestiario Medieval

La belleza es monstruosa  
Rilke

Procedente del mundo grecorromano, bizantino y persa, el *bestiario* fantástico se apodera del mundo cristiano románico no sin resistencias y críticas por pensadores de la época. Pero el románico sacraliza esta estética pagana convirtiendo a los animales -tanto reales como imaginarios- en portadores de virtudes o perversiones, por lo que su aparición en capiteles, canecillos, metopas, tímpanos, etc. es reinventada y usada con sentido de enseñanza y advertencia.

Es innegable que el *bestiario* fantástico es uno de los motivos escultóricos fue el que mayor efecto de intimidación provocaría en el hombre medieval. Estas peculiares e imaginativas bestias se generaban por combinación de partes de animales diferentes, creando estampas, en ocasiones, atroces. Estos animales podían ser representados sólo o en lucha entre sí o con hombres indefensos, con el objetivo de conmover y motivar al creyente en su esfuerzo por evitar las tentaciones y renegar del pecado. Aunque cualquier símbolo tiene dualidad de significados, incluso completamente opuestos, el medioevo usó ciertos animales con predilección para manifestar el bien (Aves como la cigüeña y el águila, el león) y otros como formas del mal y del Diablo (serpiente, la liebre, el jabalí, el cerdo, la cabra, etc.). Dentro del *bestiario* fantástico existen animales empleados con carácter positivo, como: los grifos. Sin embargo, la nómina de animales fantásticos maléficos es mucho más amplia: anfibena, arpía, sirena, basiliscos, centauro, etc. Los *Bestiarios* que se suelen presentar en correspondencia con virtudes o pasiones humanas, a las cuales, mediante un complejo sistema de símbolos, representan teniendo también cierta relación con una cosmovisión popular que Bajtin caracterizó como “cultura cómica popular”, y que puso en conexión con las manifestaciones carnalescas, la risa festiva y, precisamente, la plástica de lo *grotesco*.

Jurgis Baltrusaitis afirma que: “La edad media no evoluciona, pues, solamente hacia el orden de la vida, el realismo y Occidente, sino que presenta también su componente surrealista, sus artificios y exotismos. Edad media atormentada poblada de monstruos y prodigios se instaura y desarrolla dentro del Medioevo evangélico y humanista”<sup>150</sup> así como Lillian von der Walde Moheno afirma que: lo monstruoso en la Edad Media ciertamente se da como algo objetivo, que existe, que es real :



Fig. 50. Mariposa, sanguina sobre papel.

“Los monstruos efectivamente existen tanto para el emisor medieval como para el receptor coetáneo. No caben, pues, dentro del terreno de lo maravilloso, mágico o fantástico. Son tan reales como lo son nuestros deseos, como lo son nuestros miedos.” Como constatamos en la visión que Bajtin tiene del cuerpo *grotesco* en la edad media como parte inherente de un todo, de un mundo efervescente, prodigio y cambiante en el que todo es posible.

El “mundo mágico”, los hombres del Medioevo lo perciben como algo insólito, extraordinario, que no forma parte de su cotidianeidad. Y esto, es muy significativo. En los monstruos medievales se concentran y personifican los deseos y temores inconscientes del ser humano. Pero son seres deformes, hijos de lo

<sup>150</sup> Jurgis Baltrusaitis, *La Edad Media fantástica*, Ediciones Catedra, Madrid, 1983.

desordenado, de lo extraño. Y en la Edad Media privaba la asociación del orden con el bien, y del desorden con el mal; San Agustín es claro ejemplo. Por lo tanto, lo monstruoso comúnmente va a adquirir un carácter negativo. Es más, no hay que olvidar otra relación producto del auge del neoplatonismo: lo bello es bueno, mientras que lo feo es lo contrario. Y el monstruo, generalmente, es el prototipo de la fealdad, en lo monstruoso no pocas veces se halla la representación de lo que se cree peligroso para el hombre y para la sociedad.<sup>151</sup>

Retomando a San Agustín como manifiesta en *la ciudad de Dios* en ella comenta la existencia de cíclopes; de otros hombres que tienen los pies vueltos hacia atrás, de otros con dos sexos y capaces de engendrar y dar a luz al mismo tiempo; de los que no tienen boca y viven exclusivamente de aire que respiran por la nariz, etc. También existe otra lectura de lo monstruoso de esta manera:

El arte de ese tiempo no pudo resistir la tentación de representar ese mundo fantástico y de otorgarle cierto simbolismo. Lo monstruoso y lo exótico pasaron a ser tanto o más reales que lo cotidiano. Pero no debe olvidarse que en aquella época lo feo era considerado incluso más significativo que la belleza misma; en lo feo se encontraba mejor a Dios que en lo bello, porque lo monstruoso era prueba, más que la perfección de la belleza terrestre, de que las formas visibles no eran más que símbolos de una belleza mutable y no de la verdadera belleza. Lo feo liberaba al hombre románico del mundo sensible y le hacía sentir la nostalgia del ideal divino.<sup>152</sup>

La sexualidad es uno de los aspectos de mayor importancia si hablamos de los deseos y temores del hombre. Y ésta es prescrita por la sociedad en aras de su estabilidad y “progreso”. Desde la infancia se da una ordenación restrictiva que tiende a valorar la parte superior del cuerpo como positiva, mientras que la inferior cae en el rango de lo sucio y lo malo; de esta suerte, los órganos sexuales y el instinto básico sexual se cargan de una conceptualización negativa. A ello hay que aunar la visión de la cultura oficial del Medioevo con respecto al acto carnal: éste es concupiscencia, si no se realiza con exclusivos fines de procreación. Con semejante peso ideológico, no es raro que muchos de los monstruos medievales sean seres sexuados. Los monstruos, ciertamente, descubren mucho del psiquismo humano en lucha entre lo que intuye y le dicta la civilización. Muchos de los monstruos medievales reflejan un temor esencial: el que produce el otro sexo.<sup>153</sup>

En el bestiario de Juan de Austria<sup>154</sup> la mariposa está incluida dentro de las aves, ya que vuela, pero la mariposa nocturna creo que está fuera de esta clasificación porque tiene un carácter más bien negativo, los

<sup>151</sup> Lillian von der Walde Moheno, , Lo monstruoso medieval, en *La experiencia literaria*, [1994], p. 47-52.

<sup>152</sup> Joan Sureda, *Historia universal del arte*, Editorial Planeta, 1999.

<sup>153</sup> Existe un tipo de monstruos que poseen un carácter sexual, pero que presentan una particularidad son hermosos, o tienen algunos rasgos bellos. Su representación no es extraña a la mentalidad medieval, ya que si bien existió y se extendió el pensamiento neoplatónico, también se dio un movimiento crítico que cuestionaba varios de sus elementos. La *Egipciaca* se inscribe en esta corriente, dado que muestra que el cuerpo de una mujer joven y encantadora puede encerrar el alma de una perdida, y uno deformado y bestializado, en cambio, el de una santa. Dentro de los “monstruos bellos” sobresale, sin lugar a dudas, la sirena. Anteriormente afirmé que es evidente la atracción intersexual, y que ello implica la percepción de que se es vulnerable y que, en último extremo, puede acarrear consecuencias funestas. No hay mejor manifestación de esta realidad humana que la sirena. Atrae, ciertamente; pero su dulce canto duerme y hunde a los navegantes. Es, pues, una expresión de los peligros del deseo —en este caso, del hombre. No es en balde, así, que simbolizara “la tentación demoníaca y la lujuria”.

<sup>154</sup> Como botón de muestra, podemos hablar del *Bestiario de Juan de Austria*, un manuscrito del Siglo XVI, cuyo autor fue Martín Villaxide. Lo que nos interesa es que sigue las características de los *bestiarios* medievales en su arquitectura moralizante y simbólica. Por tanto de esta descripción o sumario, vemos el carácter no sólo alegórico sino misceláneo e iconológico, al modo de la literatura de *emblemas*, que estos libros contenían, y, en consecuencia, la naturaleza intelectual y abstracta de estas

monstruos sexuales en la edad media e incluso ahora nos presentan los miedos implícitos en el tejido de la sociedad, cada monstruo es un acertijo o semáforo de alto, en ese sentido la "mariposa" nos presenta un animal que puede ser situado dentro de un bestiario y también un nuevo monstruo con referentes medievales, que está contagiado de todo el contexto contemporáneo ya que es analizado, cortado y expuesto como en una mesa de operaciones con todo nuestro afán de perfeccionamiento quirúrgico contemporáneo, nos pregunta acerca del cuerpo correcto, en su interior se lanzan ideas sobre la belleza y lo monstruoso, sin embargo es un cuerpo que está en continuo cambio así como el cuerpo bajtiniano, además es inestable e inasible, es una pregunta expuesta unida a un espiral, es el monstruo en su laberinto. Fig. 50.

### 2.1.6 Híbrido mariposa humano



Fig. 51 Esquema órganos internos, sanguina

figuraciones que, al fin y al cabo, seguían la línea ya establecida por la alquimia y las tradiciones esotéricas, frente a la línea de simples leyendas o mitos locales, carentes de todo este simbolismo. Así consta de siete partes: **1ª** "Peces". **2ª** "Aves". **3ª** "Animales". **4ª** "Monstruos". **5ª** "Consejos Morales a Don Juan de Austria". **6ª** "Ensalzamiento de la Conquista de Granada". **7ª** "Anatomía de lo que es el Hombre". Según la propia tabla de contenidos el número de descripciones contenidas es amplísimo y las ilustraciones que acompañan a los textos son igualmente fascinantes, por la enumeración podemos hacernos una idea de la totalidad:

**Entre los Peces:** langosta de mar, besugo, sábalo, pez raya, dragón marino, pulpo, estrella de mar, gallo marino, delfín, pez rémora, pez torpedo, pez liebre, pez araña, calamar, lampea, cocodrilo de Arabia, carpa, ballena...

**Entre las Aves:** halcón, águila real, grifo, grulla, codorniz, pavo real, gallo, ánade, faisán, mochuelo, búho, papagayo, cisne, tórtola, mirlo, canario, verderón, **mariposa**, cantarina, alacranes, cuclillo, avispa, buitres, ave fénix...

**Entre los Animales:** lebre, galgo, podenco, león, elefante, dromedario, búfalo, unicornio, caballo, toro, murciélago, arpa, conejo, pulga, chinche, rinoceronte, oso, zorra, armiño, gato, ciervo, nutria, sagitario, basilisco, salamandra, dragón, sierpe...

**Entre Peces y Aves** el autor intercala consejos para la realización de los jardines que considera deberían hacerse en el Alcázar de Toledo para recreo de la Reina D<sup>a</sup> Isabel de Valois, esposa de Felipe II, así como consejos morales destinados a la reflexión de D. Juan de Austria. Al terminar el "Libro de los Animales" presenta al hombre, sus características y cualidades, incluyendo *monstruos* realmente alucinantes.

Como herencia de la edad media, nos queda el extenso repertorio de monstruos, de híbridos., de extraños paisajes y objetos con poderes sobrenaturales, que eran parte de una unidad armoniosa junto con el ser humano, como puntualizamos en la concepción medieval grotesca del cuerpo. Sin embargo después del advenimiento de la razón se crea la escisión del hombre con la naturaleza. Los monstruos y los híbridos se convierten en signos, advertencias de esta ruptura.

Aun así simbólicamente "Todo lo híbrido, deforme y extraño, es rico en significación. La costumbre y el orden natural no pueden trastornarse gratuitamente: ha intervenido una fuerza del más allá. Lo *monstruoso* llega a ser signo de lo sagrado."<sup>155</sup>

Como señalaba Cortez hacer un monstruo en su sentido mas sencillo es perturbar el puzzle de Dios , mezclar animales con humanos, agrandar ciertas partes y achicar otras, repetir ciertos órganos y cambiar otros, de esa manera creamos siguiendo las múltiples combinaciones un híbrido como :

Las figuraciones de híbridos obedecen a ciertas leyes. Por ejemplo, los seres fabulosos medio hombre, medio animal (sirena, esfinge, centauro). El tema es más límpido cuando el hombre en persona se asocia a estas dos componentes simbólicas. A veces simbolizan el antagonismo feroz que divide interiormente al hombre entre las tentaciones del mal y las aspiraciones al bien.<sup>156</sup>

El híbrido sobre el cual trabajamos, es la mariposa que simboliza por un lado la muerte y por el otro el alma que abandona el cuerpo, no obstante la calidad etérea de este insecto unida simbólicamente al alma, también existe el peso de la corporalidad de la muerte, del cadáver, por ello hice hincapié en su anatomía, transforme su cuerpo lo fusione, mute y realice una metamorfosis en su interior, con órganos lepidópteros y humanos como ya exprese anteriormente de manera extensa para afirmar algunos puntos.

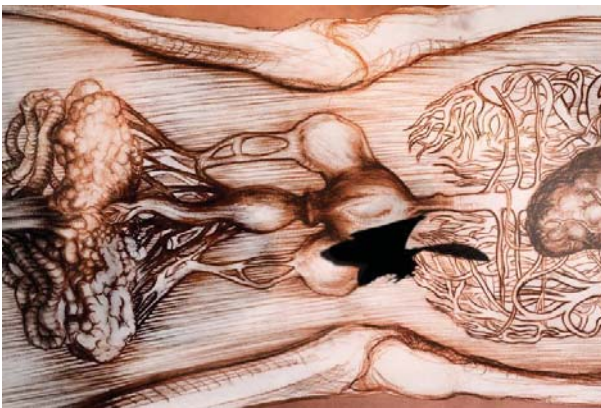


Fig. 52. Esquema órganos internos, sanguina



Fig. 53. Esquema órganos internos, sanguina

<sup>155</sup> Jean Chevalier, *Diccionario de los Símbolos*, Editorial Herder, 1991, p. 563

<sup>156</sup> *Ibidem.*, p. 565.

## 2.2 Mariposa de la muerte



Fig. 54. Mariposa de la muerte

El concepto de la muerte está ligado a un constante ciclo, es como una pequeña muerte cada día: nacimiento-muerte, despertar-dormir, lucidez-inconsciencia... Es la muerte con otros nombres: sueño, fatiga, hambre. Todo evidencia las limitaciones, carencias y fragmentariedad del cuerpo humano.

Aparte de los mitos ya mencionados que unen a la mariposa nocturna con la muerte cabe citar que en la mitología griega, **Tánatos** (en griego *Thánatos*, «muerte») era la personificación de la muerte no violenta. Su toque era suave, Era una criatura de una oscuridad escalofriante. En el arte, Tánatos era representado como un hombre joven con barba llevando una mariposa, una corona o una antorcha invertida en sus manos. A veces tiene dos alas y una espada sujeta a su cinturón.

### 2.2.1 Simbolismo de la mariposa y su relación con la muerte .



Fig. 55. Mariposa de perfil volando

Existen muchos mitos, tradiciones y creencias que unen a la mariposa nocturna con la idea de la muerte. “En la Antigüedad, la imagen de una mariposa que sale de la crisálida representaba el alma que abandona el cuerpo al morir. En el arte cristiano, la mariposa es símbolo del alma humana resucitada. Ciclo vital de la oruga, crisálida y mariposa simboliza la vida, muerte y resurrección.”<sup>157</sup>

<sup>157</sup> James Hall, *Diccionario de Temas y símbolos artísticos*, Alianza editorial, p. 209.

A pesar de que la mariposa en el arte occidental es considerada como símbolo de ligereza e inconstancia también encarna nociones «Como las mariposas que se apresuran a la muerte en la llama brillante, se lee en el *Bhagavad Gita* (11,29), así corren los hombres a su perdición...» Ligereza sutil: las mariposas son espíritus viajeros; su visión anuncia una visita, o la muerte de alguien próximo. Otro aspecto del simbolismo de la mariposa está fundado en sus metamorfosis: la crisálida es el huevo que contiene la potencialidad del ser; la mariposa que sale es un símbolo de resurrección. También es, si se prefiere, la salida de la tumba .En el *Tochmarc Etaine* o *Cortejo cíe Etáin*, relato irlandés del ciclo mitológico, El simbolismo de está mariposa, el del alma desembarazada de su envoltura camal, es como en la simbólica cristiana<sup>158</sup>

Entre los aztecas, la mariposa es un símbolo del alma, o del aliento vital, que escapa de la boca del agonizante. Los guerreros muertos acompañan al sol en la primera mitad de su curso visible, hasta mediodía; a continuación , vuelven a descender a la tierra en forma de colibríes o de mariposas. También es el símbolo del fuego oculto, ligado a la noción de sacrificio muerte y resurrección.<sup>159</sup>

Un apólogo de los baluba del Kasai (Congo central) ilustra a la vez la analogía alma-mariposa y el deslizamiento del símbolo a la imagen. El hombre sigue de la vida a la muerte el ciclo de la mariposa: en su infancia es una pequeña oruga, y una gran oruga en su madurez y se convierte en crisálida en su vejez su muerte es el capullo de donde sale su alma que tiene la forma de mariposa; la puesta de la mariposa es la expresión de su reproducción .Igualmente el psicoanálisis moderno ve en la mariposa un símbolo de renacimiento, una creencia popular grecorromana da al alma que sale del cuerpo de los muertos la forma de una mariposa. Sobre los frescos de Pompeya Psique se presenta como una niña halada, una mariposa Está creencia de también se da entre ciertas poblaciones de Asia central para quienes los difuntos pueden aparecer en forma de mariposa nocturna.<sup>160</sup>

### 2.2.2 *Ascalapha odorata*

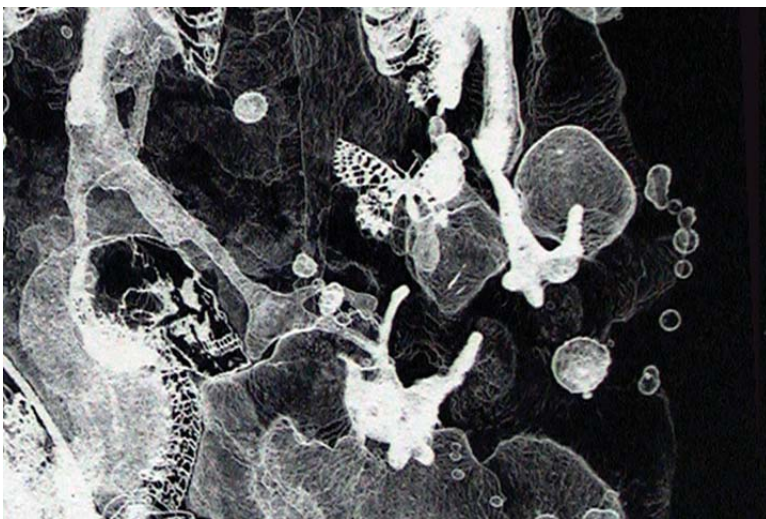


Fig. 56. Detalle Litografía

La elección de la mariposa no es casual algunas investigaciones científicas han comprobado que la mariposa es el único ser viviente capaz de cambiar por completo su estructura genética durante el proceso de transformación: el ADN de la oruga que entra al capullo es diferente al de la mariposa que surge. Es, pues, el símbolo de la transformación total, por ende del movimiento.

<sup>158</sup> Jean Chevalier, *Diccionario de los símbolos*, Editorial Herder, 1991, p. 691.

<sup>159</sup> *Ibidem*.p. 692.

<sup>160</sup> *Ibidem.*, p. 692.

La temática que trataremos será la siguiente: el trayecto en espiral de una mariposa nocturna (*ascalpha odorata*, *mariposa de la muerte*) que atraída instintivamente por la luz de un foco de vapor de mercurio encuentra la muerte al hacer contacto con este.

Psyché es la representación de la mariposa como una criatura sobrenatural de la mitología griega y que se extendió en la mitología europea siendo conocida como la *mariposa de la muerte*. Desde la antigüedad a la mariposa se le a relacionado con el alma y la muerte; es así como en el idioma griego Psyché, además de mariposa, también significa Alma.

Leyenda: En muchas culturas la *mariposa de la muerte* es conocida como un ser que espía las personas que pronto va a morir para guiar sus almas al mundo de los muertos, y por ello visten de negro luto generalmente. En su misión estas criaturas no deben dejarse ver pero, eventualmente si son observadas por los humanos, estas mariposas negras serán tomadas como el anuncio de la muerte de alguien de la familia. Psyché es la representación de la muerte por venir.<sup>161</sup>

La “mariposa” específica de está pieza lleva el nombre científico de *Ascalapha odorata*. Es una mariposa nocturna. (polilla). Pertenece a una de las tres familias mayores de lepidópteros, la familia *Noctuidae*. Está especie ha sido asociada desde tiempos remotos con la muerte: los aztecas en el antiguo México las consideraban señal de mal agüero cuando entraban al lugar donde se encontrara un enfermo. Su nombre en lengua náhuatl es Mictlanpapalotl, literalmente “Mariposa de la muerte”. En otros lugares reciben los nombres vernaculares como “Black wick” o “Sorcerie noir”. En investigaciones científicas sobre la *ascalapha odorata* se ha descubierto que es uno de los lepidópteros más evolucionados, sus sentidos tienen características muy peculiares de tal manera que en este trabajo son piezas medulares tanto en el plano conceptual como en el estético.

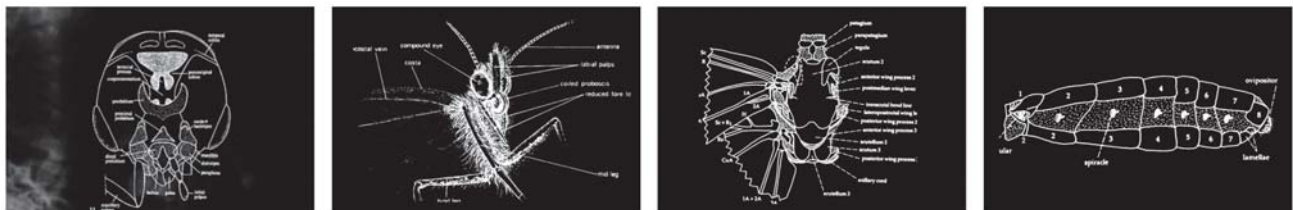


Fig. 57. Esquemas anatómicos lepidópteros

### *Sentido de la vista*

El hecho de que la “mariposa” sea atraída hacia la luz, tiene una razón, el *fototropismo*: las bombillas de vapor de mercurio emiten una luz ultravioleta invisible a nuestros ojos pero captada por ellas. Sus ojos

<sup>161</sup> Véase *Wikipedia enciclopedia libre*  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Papillon\\_\(mitología\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Papillon_(mitología))



compuestos carentes de diafragma que cambian su pigmentación aumentando o disminuyendo según la cantidad de luz ambiente.

### *Sentido del oído*

La *Ascalapha odorata* tienen la capacidad también de emitir sonidos de diferentes tipos: por fricción de sus pelos o partes abdominales separadas, por expulsión de aire almacenado en el esófago, también por medio de sus alas cuando vuelan o se les ataca emitiendo gemidos ronquidos o crepitaciones. En lo que se refiere al oído poseen dispositivos extremadamente sensibles que pueden percibir sonidos de frecuencia mucho más alta que los que el oído humano es capaz de registrar. Se ha observado en las noctuidas que tan pronto como perciben un sonido súper agudo cesa de volar y se deja caer al suelo. Tomando en cuenta lo anterior se utilizaron estos elementos por medio del diseño sonoro y visual.

La propuesta visual del proyecto está basada en elementos de anatomía y fisiología lepidóptero a manera de un tratado de anatomía, corresponde también a los *bestiarios* que son tratados medievales. Estos contienen la descripción de animales reales o fantásticos, y se suelen presentar en correspondencia con virtudes o pasiones humanas, mediante un complejo sistema de símbolos. Las características de los *bestiarios* en su arquitectura incluyen: animales, *monstruos* y deformación en cuanto a la anatomía de lo que es el hombre. La *Ascalapha odorata*, toma la estética de los *bestiarios* adoptando una forma grotesca, ya que su fisonomía es en ocasiones deformada y a veces excesiva. Además la combinación de formas animales y humanas es un principio de ruptura típico de lo *grotesco* o deforme, o bien la mezcla/combinación de sexos.

Lo *grotesco* es siempre una ruptura del orden normal, de la "forma" percibida cotidianamente, su traslación al campo de la ficción es la de un juego en que el artista ha de saber envolver al lector, a través de una serie de claves o estímulos que hagan verosímil y atrayente la "propuesta de juego". Este proyecto es un híbrido por la mezcla de sus técnicas y aplicaciones, pero lo es también por que se funden la anatomía humana con la lepidóptera formando un *monstruo*. En la pieza se suscitará una subversión contra la corporalidad entendida como organismo, como organización armoniosa y apolínea de los órganos del cuerpo. Se plantea una desorganización del organismo en una metamorfosis excesiva, por ende *monstruosa*.

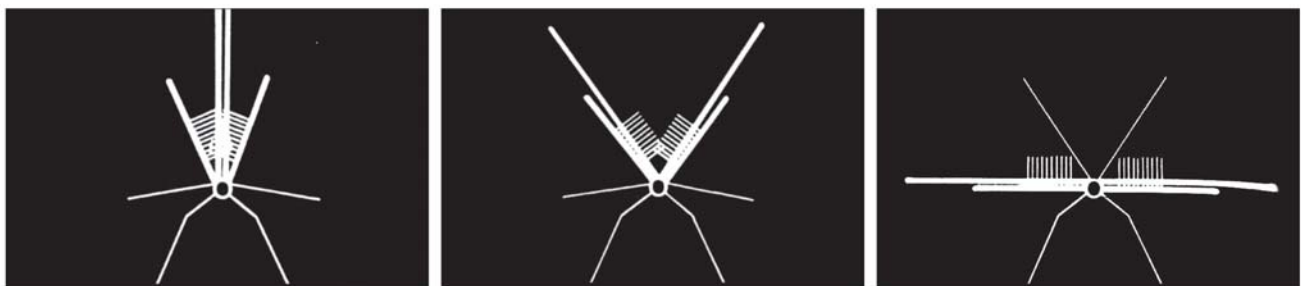
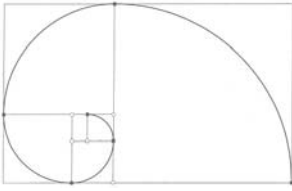


Fig. 58. Esquemas de la posición de las alas para el vuelo de las mariposas nocturnas.

## 2.3 Vuelo en espiral, El trayecto



La espiral es un círculo espiritualizado. En la forma espiral, el círculo desenrollado, devanado, ha dejado de ser vicioso... la vuelta sigue a la vuelta y toda síntesis es la tesis de una nueva serie...

Vladimir Nabokov

Fig. 59. Espiral áurea.

En la espiral tiene una importancia profunda ya que marca el recorrido que lleva a la *mariposa* hacia la muerte. Atraída de manera natural por la luz debido a que la *mariposa* usa la luz del sol como faro para orientar su vuelo. Cuando se trata de una fuente de luz más próxima, la polilla vuela de forma que los rayos de la luz eléctrica incidan en sus ojos formando un ángulo de 80 grados, pero en lugar de seguir una línea recta, describe una espiral.

### 2.3.1 Ley áurea y Fototropismo<sup>162</sup>

Un bestiario es "En la literatura medieval, colección de fábulas referentes a animales reales o quiméricos". La ambigua existencia de los objetos matemáticos ha llevado a titular así esta colección de curvas, números, demostraciones, disciplinas, metáforas y otras fantásticas creaciones como la espiral de Durero y la espiral logarítmica, esto nos marca una coincidencia más en la investigación de la presente tesis.

Sección áurea : Son varios los nombres que ha recibido lo que hoy conocemos por sección áurea (o razón áurea, o proporción áurea). De entre ellos podríamos destacar la "división en media y extrema razón" de los griegos o la "proporción divina" de Luca Pacioli, no siendo hasta principios del siglo XIX cuando empezó a usarse "sección áurea". La primera aparición documentada del término es de 1835, cuando Martin Ohm llamó así a la famosa proporción

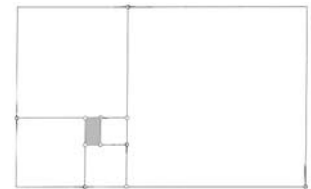


Fig. 60. Proporción áurea

Si un segmento AB lo dividimos en dos partes mediante un punto C interior de modo que  $AB/AC$  sea igual a  $AC/CB$ , tendremos la sección áurea del segmento. Se suele representar con la letra griega "É" (phi o fi) en honor del escultor griego Fidias, y su valor es 0.618. Para ser precisos, la *sección* es el punto donde cortamos el segmento, mientras que la *razón* o *proporción* es el cociente entre las longitudes de los dos segmentos resultantes.<sup>163</sup>

El famosísimo dibujo se debe a Leonardo da Vinci y es una ilustración del libro de Luca Pacioli *De divina proportione*, en el que se estudian los polígonos y poliedros regulares y se defiende la tesis de que el

<sup>162</sup> Fototropismo (*foto-* + *tropismo*) : Movimiento en respuesta a un estímulo luminoso. foto=luz; tropo=movimiento. Tropismo que obedece a la influencia de la luz. Tropismo (del griego, *tropos*, 'vuelta' movimientos automáticos e invariables, de origen hereditario, que se producen como respuesta a estímulos..

<sup>163</sup> The Story of a Number, p.114 y ss.

cuerpo humano contiene en microcosmos la fórmula de la belleza de todas las cosas. El dibujo ejemplifica las proporciones ideales del hombre.

### *Spira mirabilis*

*Eadem mutata resurgo*  
 “aunque cambiada surjo de nuevo igual”  
 epitafio de Jacques Bernoulli genio matemático.

René Descartes. le había hablado a su amigo Mersenne (1638) sobre el descubrimiento de una curva con propiedades sorprendentes. La curva no se generaba por polinomios . La propiedad que interesó a Descartes de la espiral es que corta a todos los radios vectores trazados desde el polo bajo un mismo ángulo Es decir, que se hallaba ante una espiral equiangular.

El nautilo es un antiguo y sagaz matemático. Es un cefalópodo, que habita en una concha en forma de espiral formada por varias cámaras unidas por tabiques. A medida que el nautilo crece, como lo hace la curva equiangular desde su origen, pasa de una cámara a otra. Lo hace isométricamente, o sea que sus cámaras aumentan de tamaño pero su forma es invariable. Por homotecia las cámaras se generan una tras otra con una relación de proporcionalidad poco común en la naturaleza. Puede habitar a 600 metros bajo las aguas y resistir grandes presiones hidrostáticas, debido a que las paredes aumentan de grosor de forma proporcional al radio de la concha.<sup>164</sup>

La espiral equiangular descrita por Descartes no puede dibujarse sólo con regla y compás (como se verá, es una curva logarítmica). Sin embargo, disponemos de algunas buenas aproximaciones. Una de ellas es la llamada espiral de Durero, que el pintor y grabador construyó de la siguiente manera: dado un rectángulo áureo se divide este en un cuadrado y un rectángulo más pequeño . Es fácil ver que el nuevo rectángulo también es áureo, por lo que se puede repetir con él el proceso y continuar indefinidamente. Pues bien: los vértices obtenidos son puntos de una espiral como la descrita por Descartes. Para tener una aproximación a ella basta entonces unir dichos vértices mediante cuartos de circunferencia.<sup>165</sup>



Un proceso parecido se puede realizar al revés: partiendo de dos cuadrados de longitud uno se van construyendo cuadrados de lado igual a la suma de los dos anteriores. Uniendo los vértices mediante arcos circulares tendremos de nuevo una aproximación a la espiral equiangular, y esta vez con el añadido de que los radios de los sucesivos arcos forman una sucesión de Fibonacci. Se le llama, cómo no, espiral de Fibonacci.<sup>166</sup>

Fig. 61. Epitafio, espiral logarítmica de Jacques Bernoulli.

Jacques Bernoulli<sup>167</sup> se maravilló tanto con esta curva que la llamó *espiral mirabilis*. El recorrido de la “mariposa” traza la espiral basada en la sección áurea descubierta por Durero muy parecida a la espiral

<sup>164</sup> *On Growth and Form*, p.172 y ss.

<sup>165</sup> *The Story of a Number*, p.114 y ss.

<sup>166</sup> *The Story of a Number*, p.114 y ss.

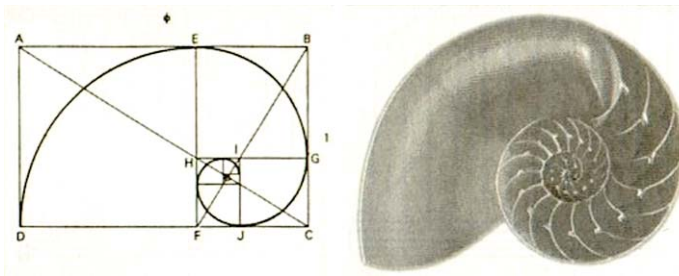
<sup>167</sup> La expresó en polares mediante el logaritmo; donde **c** y **k** son constantes y **É** es el ángulo de giro (lo cual justifica su otro nombre de espiral logarítmica). Verificó que mientras que el ángulo de giro aumenta en progresión aritmética, el radio correspondiente lo hace en progresión geométrica. Dicho de otra manera: la separación de las espiras aumenta al crecer el ángulo. Verificó su autosemejanza (es invariable bajo homotecia), lo que la emparenta con los fractales. Encontró que coincide con su evoluta, con su podaria, con su cáustica de reflexión y con su cáustica de refracción.

logarítmica o a la secuencia de Fibonacci por la influencia del *fototropismo* que afecta a la “mariposa” nocturna. La espiral de Durero está relacionada con el crecimiento continuo en la Naturaleza y de los seres vivos (0.618, proporción áurea), es interesante acotar que el *fototropismo* de las plantas y los insectos marca un movimiento hacia la luz que está relacionado directamente con la secuencia de Fibonacci. La espiral rige el crecimiento en cada aspecto de la naturaleza, desde los campos magnéticos a las galaxias extensas, que remolinan el espacio. Lo vemos en las fuerzas físicas que forman la tierra, las mareas del océano, los vientos en la atmósfera, y dentro de la vida misma.

### 2.3.2 Relación simbólica de la espiral con el transcurrir de la vida en la muerte

La espiral, cuya formación natural es frecuente en la naturaleza, implica la evolución de una fuerza, de un estado. En todas las culturas se encuentra esta figura de significaciones simbólicas: La espiral es un motivo simple: se trata de una línea que se enrolla sobre sí misma. Manifiesta la aparición del movimiento que se abre saliendo del punto original; este movimiento lo mantiene y lo prolonga indefinidamente es el tipo de líneas sin fin que enlaza directamente las dos extremidades. La espiral es y simboliza emanación extensión desarrollo, continuidad cíclica pero en progreso, y rotación creación.

El simbolismo de la concha espiriforme es reforzado por especulaciones matemáticas, que ven en ella el signo del equilibrio en el desequilibrio, del orden del ser en el seno del cambio. La espiral, y especialmente la espiral logarítmica, posee esta notable propiedad de crecer de una manera Terminal, sin modificar la forma de la figura total, y ser así permanente en su forma a pesar del crecimiento asimétrico. Las especulaciones aritmológicas sobre el “número de oro”, cifra de la figura logarítmica espiriforme, vienen naturalmente a



completar la meditación matemática sobre la significación de la espiral, Por todas estas razones semánticas y por sus prolongaciones semiológica y matemática la helicoidal del caparazón del caracol es un glifo universal de la temporalidad, de la permanencia del ser a través de las fluctuaciones del cambio.<sup>168</sup>

Fig. 62. Espiral logarítmica y nautilus

Con su doble significación de involución y de evolución, la espiral reúne el simbolismo de la rueda, a la que iguala y supera por frecuencia en las representaciones figuradas o en los motivos ornamental célticos. La espiral simboliza también el viaje del alma después de la muerte, a lo largo de los caminos por ella desconocidos, pero conduciéndola por sus rodeos ordenados hacia el foco central del ser eterno: «Creo que en todas las civilizaciones primitivas en que se la encuentra, y en muchas civilizaciones de América y del Asia, e incluso también de la Polinesia, la espiral representa el viaje post mortem del alma del difunto, hasta su destino final»<sup>169</sup>

<sup>168</sup> *Ibidem.*, 1991, p. 480.

<sup>169</sup> *Ibidem.*, 1991, p. 481.

La espiral logarítmica está presente en la naturaleza, las telas de la araña, la manera en que el halcón se aproxima a su presa según una espiral logarítmica: su mejor visión está en ángulo con su dirección de vuelo; este ángulo es el mismo del grado de la espiral. Así también los insectos como la mariposa *ascalapha odorata* se aproximan a la luz según una espiral logarítmica porque acostumbran a volar con un ángulo constante a la fuente luminosa, normalmente el sol, pero en este caso la ley de crecimiento de las cosas en vez de abrirse se cierra y la “mariposa” traza la dirección contraria que a la vez es una ley del crecimiento y también de manera contraria una ley de muerte. De esta manera también marca la trayectoria de la *Ascalapha odorata* hacia la muerte, en ese momento la secuencia de Fibonacci une los puntos de la eterna espiral de la vida en la muerte en una situación cotidiana y común como una “mariposa” volando en dirección a un foco, se presenta la metáfora de la fragilidad en donde se pueden encontrar preguntas existenciales que no se pretenden dilucidar pero sí esbozar por medio de esta pieza.

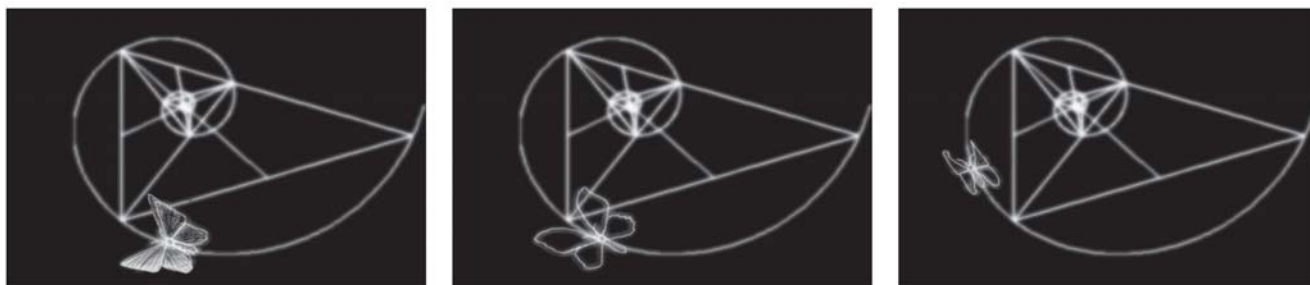


Fig. 63. Serie espiral equiángulas y mariposa

## CAPITULO 3

### Arte digital

#### 3.1.1 Definición y antecedentes del arte digital

##### 3.1.1 Imagen digital

#### 3.2 Imagen en movimiento

##### 3.2.1 Videoarte

##### 3.2.2 Animación

##### 3.2.3 Animación experimental

## CAPITULO 3 Arte digital

“Creo que la computadora es una maquina espiritual”  
Humberto Eco

En momentos como el actual, en el que es posible advertir la coexistencia de tiempos, espacios diversos y modificaciones, en que el accionar social es reflejo del advenimiento tecnológico, no es de extrañar la aparición del arte digital como una de las propuestas más recientes dentro del arte, abriéndonos un nuevo campo, modificando las perspectivas de percepción de la imagen. Erwin Panofsky al proclamar que “el artista debe ser los ojos y voz de su tiempo” también se refiere a un conocimiento de los avances tecnológicos, sin embargo es absurdo afirmar la preponderancia del arte digital sobre los demás medios artísticos citare nuevamente a J. M. Cortés quién afirma: “A estas alturas parece evidente que cualquier recurso artístico, sea cual sea su nivel de desarrollo, no significa en si mismo nada positivo. Es mas la experiencia parece demostrar que es en la intersección y mezcla de medios y practicas muy diversas donde encontramos las resoluciones mas sugerentes”<sup>170</sup>

La ingente y abusiva proliferación de imágenes, en todos los formatos posibles, es una de las características más relevantes de la sociedad occidental de este final de siglo; tanto es así, que hoy en día se hace difícilmente distinguibles las realidad de su representación. “La retórica de la imagen, ha creado un discurso singular, de gran capacidad seductora, en el que siempre se oculta tanto como se muestra. La influencia de estas imágenes a través de los mass media adquiere una importancia estratégica de gran relevancia al conseguir mostrar el mundo de un modo mas complejo y próximo”<sup>171</sup> Por ello Gubern habla de: “la densidad y diversificación imaginística en nuestro final de siglo es tan grande que vuelve a parecernos más pertinente hablar hoy de una *civilización de la imagen*”<sup>172</sup>.

Nuestra percepción de lo real ha sido alterada por distintos factores. Entre ellos, los descubrimientos tecnológicos que, como el microscopio y el telescopio, modificaron la magnitud de las dimensiones, permitiendo una incursión en lo que era inapreciable. Con los nuevos elementos electrónicos creados para la comunicación audiovisual se incremento y agudizo las estrategias perceptivas para captar el instante visual,<sup>173</sup> la situación se a acelerado aun más en este ultimo tiempo por la televisión y la publicidad.

---

<sup>170</sup> CORTÉS José Miguel, *Introducción Movimiento aparente*, EACC, 2000. Pág. 23.

<sup>171</sup> *Idem*.

<sup>172</sup> Se ha estimado que en la época de Lautrec un peatón concedía veinte segundos al examen de un cartel, pero en 1960 se calculaba que su atención no superaba dos segundos. GUBERN, Román, *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1997, Pág. 108.

<sup>173</sup> *Ibidem.*, Pág. 123

### 3.1 Definición y antecedentes de el arte digital

El arte digital es resultado de los cambios constantes dentro de lo que es el arte, de la incorporación de nuevas técnicas y aplicaciones como la fotografía o el fílm que producen cambios notorios en la representación estética. La reproductibilidad de la obra y la propuesta de un concepto distinto que no plantea como única finalidad la copia de lo real, transforma el proceso de producción artística.

La importancia del cine es inmensa para la infografía y en especial para el video digital ya que como afirma Gubern: El cine se convertiría en las matriz fundacional y genética de todos los sistemas de representación audiovisual basados en la imagen animada, que se desarrollarían posteriormente a lo largo del siglo.<sup>174</sup> Posteriormente la popularización de la televisión que se incorporara como parte cotidiana de la vida del espectador común familiarizándolo con la imagen en movimiento.<sup>175</sup>

Otra propuesta fue la del arte digital<sup>176</sup> que surge a finales de los setenta, derivado del impacto que la tecnología de información ha tenido en los espacios de producción artística de nuestra sociedad, y del impulso que los sistemas corporativos multinacionales le han proporcionado a la tecnología de la computación.

Las propuestas artísticas en cuanto a lo que podríamos llamar medios alternativos abarcan desde lo corpóreo, como en el performance, hasta el uso de todo tipo de tecnología. Propuestas artísticas como video, animación, infografía, instalaciones interactivas, entre otras variantes de soportes electrónicos, transforman la imagen. El arte digital<sup>177</sup> presenta un campo de exploración visual muy singular en un espacio cuya animación y movimiento permite al receptor interactuar y desplazarse en la obra.

Lo esencial de una obra digital, la define su programación informática en el nivel binario. Es una obra reprogramable en sus elementos, cuyo movimiento bidimensional y sensación tridimensional se logran mediante la programación de perspectivas combinadas; tiene un carácter reproducible y requiere de un equipo técnico para poder ser observada. Se almacena en soportes especiales y la

---

<sup>174</sup> GUBERN, Román, *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1997, Pág. 109.

<sup>175</sup> La televisión es, en esencia, un sistema radioeléctrico de telecomunicación, en el que la imagen recibida se forma por un haz electrónico que barre una superficie fosforescente, que es el dorso de la pantalla, según un principio divisionista o analítico similar al de la pintura puntillista de Seurat *Ibidem.*, Pág. 118.

<sup>176</sup> El arte por computadora constituye la información matemática de un mundo lógico cuyo funcionamiento se estructura en función de proposiciones binarias, propias del pensamiento y de la cultura que tienen como base la delimitación por oposiciones. En este universo binario, el registro o transmisión de imágenes y sonidos que apreciamos en el monitor de una computadora es el resultado de la comprensión de señales de este tipo que se lleva a cabo en la programación de un software. ZAPETT, Adriana, *Arte digital*, 1998 CNA, Dirección de publicaciones, México Pág. 19.

<sup>177</sup> El carácter de la obra digital responde a la tecnologización progresiva del arte, de ahí que se deba analizar en ella el paso de una estética del objeto a una estética del proceso. Asimismo, deberá proponerse un claro discurso estético vinculado a las propuestas de la época. ZAPETT, Adriana, *Arte digital*, 1998 Centro Nacional de las Artes, Dirección de publicaciones, México Pág. 22.



percepción que nos provoca está íntimamente ligada a espacios virtuales de sensación. Por tal motivo, su realización exige de una mayor especialización en el área de la informática<sup>178</sup>.

Actualmente se puede hablar de una nueva materialidad de la obra de arte, por la relación del arte con las nuevas tecnologías y medios, también se puede hablar de un nuevo tipo de relaciones de la obra de arte, de un nuevo tipo de relaciones entre los científicos y los artistas. Con el arte digital se da una ruptura espacio-temporal entre el espectador y la obra, también se dan cambios en los espacios de exhibición ya que por la nueva materialidad del arte digital este tiene la capacidad de desplazarse a lo cotidiano.

Con la entrada de la electrónica en el mundo del arte, entra así mismo a intermediar entre la imagen y su observación un nuevo concepto, y este es sin duda el llamado "interfaz electrónico". Para Peter Weibel: *"En el momento en que la imagen ha necesitado de un aparato para ser vista, por ejemplo en el caso del vídeo, o un teclado, en el caso del ordenador, no ha habido más remedio que constatar ineludiblemente que existe una interfaz que se puede manipular. El horizonte actual de la generación y contemplación de imágenes se ha visto sustituido por un horizonte artificial dominado permanentemente por tecnologías de la interfaz."*<sup>179</sup>

Las nuevas herramientas multimedia, sus técnicas informáticas, materiales y sus combinaciones de signos sonoros o visuales, se distancian de cualquier otra estética ya codificada. La obra digital se fundamenta en la sensación y en los sentidos como un arte polisensorial que privilegia la velocidad, el ritmo y el movimiento.<sup>180</sup>

En vista de la importancia que en el arte han adquirido paulatinamente las computadoras, como herramientas hay que tomar en cuenta como afirma Zapett lo siguiente: "el arte digital vinculado con los avances de la informática produce nuevas formas de significación y un campo de definiciones estéticas aún no precisadas que alteran nuestra percepción y nos inducen a otra. La representación digitalizada o virtual en el arte nos conducirá a una nueva combinación que, a su vez, lleva a la estética del objeto, a una estética del proceso. Asimismo, se puede considerar que la memoria del pasado y de las vivencias quedarán suplantadas por el sentido de la experiencia presente en un mundo en constante implosión."<sup>181</sup>

### 3.1.1 Imagen digital

Las imágenes pueden ser manifiestas o latentes, siendo éstas sólo imágenes potenciales, como la imagen fotográfica sin revelar o la imagen magnética codificada en las moléculas de una cinta de

---

<sup>178</sup> *Idem.*

<sup>179</sup> Peter Weibel, Conocimiento y Visión. En el Catálogo Cibervisión 99

<sup>180</sup> ZAPETT, Adriana, *Arte digital*, 1998 Centro Nacional de las Artes, Dirección de publicaciones, México pag. 23

<sup>181</sup> *Idem.*

vídeo. Las imágenes pueden ser el resultado de una pigmentación quirográfica<sup>182</sup> (dibujo y pintura), de una pigmentación iconográfica (imágenes impresas), fotoquímicas (fotografía y cine), fotónicas (holograma), electrónicas (televisión), o magnético-electrónicas (vídeo). Y la estructura genética de la imagen electrónica puede ser analógica o digital, distinción muy relevante de cara a su producción, manipulación, transmisión, almacenamiento y reproducción. - Representación de la temporalidad: las imágenes pueden ser estáticas, secuenciales (cómic) o móviles. - Naturaleza cromática: las imágenes pueden ser acromáticas o coloreadas. - Método de almacenamiento o de preservación: las imágenes pueden ser ópticas o magnéticas. Segmentación: existe un amplio espectro de modalidades, desde las imágenes fractales que permiten la divisibilidad isomórfica del conjunto a la imagen cinematográfica (cuya unidad perceptual es el fotograma), la imagen de televisión (cuya unidad perceptual es la línea) y la imagen informática (cuya unidad es el píxel), mostrando que la secuencia que conduce desde lo analógico a lo digital sigue una ley de extensión decreciente de la estructura del significante y de una correlativa versatilidad de su articulación, pasando de la poliarticulación analógica a la omniarticulación digital de los píxel.

La iconósfera no es simplemente un entorno físico o perceptivo, sino que constituye un complejo sistema de interacciones entre el sujeto y las imágenes presentes en su espacio social. Vivimos en una cultura oculocéntrica, lo que significa que su centro está localizado en cada aparato perceptivo humano, creando un solapamiento de campos visuales para cada sistema ocular. Cada mirada humana explora el espacio óptico.<sup>183</sup>

La densidad de nuestra iconósfera se ha incrementado considerablemente en los últimos veinte años, debido a la aparatosa emergencia de numerosas modalidades de imágenes computarizadas, en una nueva etapa postanalógica e interactiva de las relaciones entre hombre y máquina en el campo de la producción icónica. Explorada y utilizada desde los años cincuenta en el sector militar, la imagen infográfica empezó a introducirse en sectores civiles unos quince años más tarde, expandiéndose hacia los usos científicos e industriales, en los campos del diseño y la arquitectura, en las industrias del espectáculo, en los videojuegos y en la publicidad. Esta sofisticada tecnologización de la producción icónica ha acabado por dibujar la nueva actividad del *imagineering* (imaginierización), neologismo que funde los vocablos *image* (imagen) y *engineering* (ingeniería).<sup>184</sup>

Pero el principio fundamental de la computación no ha cambiado. La díada 0/1, en la que Leibniz creía percibir hace tres siglos una gran productividad metafísica, se convirtió en la base de la escritura informática, que hoy alcanza hasta la escritura informática de imágenes. En efecto, el ordenador se alimenta de algoritmos convertibles en señales electrónicas elementales, basadas en un código binario on/off, que representan el uno y el cero. Por eso se ha llegado a afirmar que la informática es el brazo secular de las matemáticas.<sup>185</sup>

Como es sabido, la imagen infográfica, imagen digital o imagen sintetizada por ordenador, se basa en la digitalización de la imagen, es decir, en que es descompuesta y cifrada como un cuadro de números sobre los que se puede operar sin degradarlos (cosa que no ocurre con las técnicas analógicas de producción icónica) y conservada como información binaria. A partir de esta matriz

<sup>182</sup> Véase: Terminos de animación, página 140.

<sup>183</sup> GUBERN, Roman, *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1997, Pág. 131

<sup>184</sup> *Ibidem*, Pág. 134

<sup>185</sup> *Idem*.

numérica la imagen se construye por síntesis con un mosaico de píxeles (acrónimo de picture elements), definidos cada uno de ellos por valores numéricos que indican su posición en el espacio de unas coordenadas, su color y su brillo. En el fondo, esta técnica constituye un desarrollo técnico muy sofisticado del principio analítico y estructural que subyace en la vieja artesanía de la confección de los mosaicos, de los tapices y de la pintura puntillista de Seurat, que ha desembocado en nuestro siglo en las tramas de las imágenes fotomecánicas y electrónicas<sup>186</sup>

El principio estructural de la imagen de síntesis es el mosaico, palabra cuya etimología significa «arte de las musas» y cuya productividad técnica alcanza a todas las imágenes tramadas modernas. El origen histórico del mosaico se atribuye a su empleo en las termas.<sup>187</sup>

Lo digital se corresponde, en el hombre, al funcionamiento neurológico y a sus impulsos bioeléctricos, mientras que lo analógico se corresponde a lo mental y a lo cognitivo. Algo parecido ocurre en la infografía, salvando la licencia antropomórfica, pues esta técnica llega a lo analógico (la imagen) a través de lo digital o, si se prefiere, lo analógico es función de lo digital. Recordemos que la imagen digital codificada se presenta como una matriz de números (en filas y en columnas) contenida en la memoria de un ordenador, que no tiene una estructura isomorfa (analógica) con respecto a la imagen, y en cuya memoria los píxeles pueden ser manipulados o alterados individualmente o en grupos de ellos. La imagen infográfica está basada, por lo tanto, en una técnica analítica que transforma la discontinuidad de los píxeles en una forma visual analógica, continua y compacta.<sup>188</sup>

La imagen digital instaaura en la producción icónica el protagonismo del *punctum*, del punto, en detrimento de la línea. En un mundo físico que ha revelado a lo largo de este siglo su discontinuidad estructural (electrón, neutrón, fotón, quantum, etc.), no es raro que se haya encontrado su unidad de representación visual óptima en el píxel. La imagen digital es, por otra parte, naturalmente tributaria de una estética combinatoria (de sus píxeles), combinables hasta el infinito.<sup>189</sup>

Como se dijo, la imagen infográfica es almacenada como una matriz numérica (por esto han sido llamadas a veces aritmografías o arte algorítmico) y sólo resulta perceptible por la vista cuando se manifiesta y expande en soportes tales como la pantalla o el papel. De manera que en la infografía existe una dualidad entre imagen latente e imagen manifiesta, como ocurre en la imagen videográfica. Una característica fundamental de la producción infográfica reside en su sujeción a un proceso interactivo entre el operador y la máquina.<sup>190</sup>

Con la infografía se ha asistido a una ruptura importante en la historia de las técnicas de representación, pues por vez primera se genera lo visible, y se modeliza su sentido, mediante operaciones simbólicas de contenido lógico-matemático, dando la razón a Galileo, cuando postulaba que el mundo está escrito en lenguaje matemático. Se les puede responder, no obstante, que los fines estéticos son los mismos y que lo único que ha cambiado es el procedimiento para alcanzarlos.<sup>191</sup>

<sup>186</sup> GUBERN, Román, *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1997, Pág. 137.

<sup>187</sup> *Ibidem*, Pág. 138.

<sup>188</sup> *Ibidem*, Pág. 139

<sup>189</sup> *Idem*

<sup>190</sup> GUBERN, Román, *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1997, Pág. 139

<sup>191</sup> *Ibidem*, pag. 143.

Podrá entenderse ahora que consideremos a los mundos virtuales de la producción infográfica como verdaderos laberintos -laberintos formales y no materiales- basados en las metamorfosis y las sorpresas. Un algoritmo para producción infográfica es, en efecto, como un laberinto en el que el operador debe orientarse y formular sus opciones. Y hay que saber utilizar un laberinto para poder salir airoosamente de él.<sup>192</sup>

Pero además de esta taxonomía, la infografía abre nuevas posibilidades transgresoras de las rutinas artísticas, por lo que podemos distinguir entre las simulaciones (del mundo real) y las quimeras (imágenes monstruosas o arbitrarias). Y se denomina hiperimagen a la amalgama de imágenes de naturaleza distinta, como ocurre con el collage de imagen fotoquímica e imagen numérica -lo indicial y lo construido-, a modo de verdadero injerto semiótico.<sup>193</sup>

Antes hemos señalado una analogía entre la dualidad de la imagen infográfica y la videográfica. En relación con la imagen fotoquímica también pueden observarse algunas analogías y algunas diferencias importantes. Entre las analogías figura de nuevo la distinción entre imagen latente (no revelada) e imagen manifiesta, y, en el caso del cine, la distinción entre el soporte de conservación (film) y soporte de exhibición (pantalla). Pero, a diferencia de las imágenes ópticas, la imagen infográfica goza de autonomía en relación con su soporte magnético, de modo que puede ser alterada sin tocarlo, agredirlo físicamente o dañarlo, algo que obviamente no ocurre con la imagen fotoquímica. Y mientras la imagen cinematográfica nace de la proyección de un haz de luz que es reflejada en una pantalla, la imagen en la pantalla del monitor se forma en cambio con luz emitida desde detrás de su superficie, desde un proyector electrónico encarado hacia los ojos del observador.<sup>194</sup>

La salida de la imagen de video se puede dar dentro de los cinescopios de televisiones, pantallas de plasma, LCD o mediante proyectores, para más información respecto a ello véase la página 142 de la presente tesis.

Otra gran diferencia estética entre cine e imagen digital radica en que la discontinuidad debida al montaje de los planos está abolida y su segmentación mecánica está reemplazada por la continuidad de las metamorfosis de la imagen sintetizada por los píxeles. De manera que la discontinuidad formal de los píxeles garantiza, paradójicamente, la continuidad evolutiva de las formas.<sup>195</sup>

Pero la gran diferencia estética entre imagen digital e imagen fotoquímica se halla en otro lugar. La imagen Ainfográfica, ajena a cámaras y objetivos, es autónoma respecto a las apariencias visibles del mundo físico y no depende de ningún referente. Al haber eliminado a la cámara y hasta al observador, la imagen de síntesis nace de un «ojo sin cuerpo» y culmina así el trayecto histórico de la imagen a la busca de su autonomía absoluta, liberándola del peso y de las imposiciones de la realidad, en un proceso de desrealización que culminará con la realidad virtual.

La gran novedad cultural de la imagen digital radica en que no es una tecnología de la reproducción, sino de la producción, y mientras la imagen fotoquímica postulaba «esto fue así», la imagen

---

<sup>192</sup> *Ibidem*, pag. 144.

<sup>193</sup> *Idem*

<sup>194</sup> *Ibidem*, pag. 146

<sup>195</sup> *Ibidem*, pag. 147

anóptica de la infografía afirma «esto es así». Su fractura histórica revolucionaria reside en que combina y hace compatibles la imaginación ilimitada del pintor, su libérrima invención subjetiva, con la perfección performativa y autenticadota propia de la máquina. La infografía, por lo tanto, automatiza el imaginario del artista con un gran poder de autenticación. Esta combinación sinérgica de libertad imaginaria y de autenticidad formal ha convertido a la imagen digital en una gran cantera de efectos visuales .<sup>196</sup>

La imagen digital ha devuelto la libertad de imaginación del pintor al ciudadano de la era fotográfica es decir, de la era de las tecnologías icónicas del mimetismo naturalista, que son la fotografía, el cine y la televisión técnicas que documentan mas que inventan porque su función es la de registrar la luz reflejada por los objetos materiales, que dejan así su huella analógica en la emulsión o en la placa fotosensible. Con la imagen infográfica este naturalismo se ha volatilizado y ha sido reemplazado por una imaginación autosuficiente hecha algoritmo, que ni requiere la habilidad manualística de las quirografías, ni la sensibilidad perceptiva solicitada por la elección del encuadre y del disparo en los medios fotoquímicos. Con la infografía, y en mucha mayor medida que con estos medios, se rescata la condición visionaria de la producción imaginística, haciendo posible la creación de imaginarios imposibles a través de la máquina.<sup>197</sup>

La imagen infográfica ha fundado una nueva antropología de lo visible y está solicitando la emergencia de la nueva figura del artista-ingeniero. La infografía tiene también algo de alquimia y las videomorfizaciones a que antes nos referíamos con sus metamorfosis a la vez organicistas y fantasmagóricas, evocan las transmutaciones exploradas por aquellos sabios.<sup>198</sup>

## Gráfica digital

Con los nombres de **electrografía, infografía o gráfica digital** se suele denominar hoy día a las imágenes artísticas producidas por medios eléctricos, electrolumínicos, electromecánicos o electrónicos y a aquellas provenientes de las computadoras y sus periféricos. Se define como electrográficas a todas aquellas obras artísticas realizadas mediante el uso -total o parcial- de fotocopiadoras, faxes, ordenadores, videos y, en general, de sistemas digitales de generación, manipulación, impresión o reproducción de imágenes (como plotteres, impresoras, cámaras fotográficas electrónicas, etc.), sistemas multimedia, así como aquellos sistemas de transferencia que transforman las imágenes realizadas mediante los procedimientos y las tecnologías citadas.<sup>199</sup> Por varias razones es conveniente diferenciar las imágenes digitales de la familia de las electrografías, pues aunque éstas se originan en cierta medida gracias a los mismos fenómenos físicos -la luz y la electricidad-las imágenes digitales tienen características propias que habría que tomar en cuenta, no sólo por razones semánticas y metodológicas, sino también estéticas y artísticas.

---

<sup>196</sup> *Idem*

<sup>197</sup> GUBERN, Roman, *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1997, pag. 144.

<sup>198</sup> *Idem*

<sup>199</sup> José Ramón Alcalá/ *Ars & Machina*. Electrografía artística en la colección del MIDE. Gráficas eléctricas en el arte de la segunda mitad del siglo xx, consultado el 18 de junio de 2001 en: <http://7www.u.clni.es/mide/>

La gráfica digital, también conocida como infografía, se distingue de las demás por no basarse en procedimientos analógicos de generación y reproducción de imágenes, sino, como su nombre lo indica, en procesos de naturaleza digital, es decir, que la imagen es analizada digitalmente y traducida a un sistema de códigos binarios. La gráfica digital no requiere necesariamente de un original para ser transformado o reproducido. Se pueden construir imágenes directamente en la computadora mediante interfaces hardware y software y una vez construidas es posible imprimirlas en diversos tipos de impresoras y materiales. También se pueden introducir imágenes de otros medios, mediante scanners que pueden digitalizarlas en distintas resoluciones y así dejarlas listas para ser manipuladas e impresas por medios computarizados.

Los productos de la gráfica digital pueden ser objetuales o no objetuales, es decir que la imagen puede existir sólo como información digital en la máquina y ser vista a través del monitor como una imagen virtual, inmaterial, o puede estar impresa en un soporte material. Como ejemplos de las manifestaciones no objetuales tenemos el net-art, el multimedia interactivo y la realidad virtual. La producción sobre medios materiales es muy amplia e incluye a la fotografía digital. Podemos ver obras, tanto de gráfica digital, como medios autónomos o también como parte de distintas manifestaciones artísticas más complejas como las instalaciones, los -performances y otras formas conceptuales que incluyen en su producción procesos electrográficos. Las obras electrográficas tienen en común, entre otras cosas, las cualidades que distinguen a los llamados medios gráficos, sean estos tecnologizados o tradicionales: el ser imágenes bidimensionales susceptibles de ser reproducidas por medios diversos, desde mecánicos y químicos, como el caso del grabado tradicional, hasta electrostáticos y digitales, como es el caso de la electrografía. La matriz info gráfica. Un elemento básico que distingue a cualquier medio gráfico es el concepto de matriz. Se requiere siempre de un medio que sea capaz de transferir la imagen repetidamente a otra superficie. En el caso de la gráfica tradicional estos medios son físicos. Tratándose de las imágenes electrográficas esta matriz puede ser material o inmaterial como la matriz infográfica de la gráfica digital. Vemos pues cómo en el caso de esta última la naturaleza de la matriz cambia radicalmente.

## 3.2 Imagen en movimiento

### 3.2.1 Videoarte

"Escribir... escribir... escribir sobre el vídeo es como explicarle un viaje a alguien que nunca se ha tomado un ácido".

Esta cita de Marco Vassi nos ubica directamente en la "drug-culture" de los 70, caracterizar los primeros años del vídeo a través del entorno cultural y social que hizo posible su aparición en el arte y, a su vez, determinar cuáles fueron los cambios e influencias que el propio medio acabaría imprimiendo al arte. Entre ellos, se destacan el ejercicio de una influencia social y política sin

precedentes, la reestructuración de las expectativas institucionales y las del mercado del arte, la incidencia en el carácter procesual de la obra y en la participación del espectador, y la definitiva alteración del estatus del arte y del artista.

El desarrollo del arte del siglo XX implica un proceso de divergencia que se inicia, según P. Virilio, en el siglo XIX y según Ana Maria Guash: “La desaparición de la pintura ante la fotografía y la cinematografía se intensificó con la incorporación tecnológica del vídeo, la «tercera ventana» según Virilio. El uso del vídeo por parte de artistas implicados en los movimientos renovadores de principios de los años sesenta se debe situar en un terreno fronterizo entre el cine experimental y la televisión comercial. De hecho, tal como afirma John G. Hanhardt, la incorporación del vídeo a la praxis artística hay que entenderla como oposición a la televisión comercial, pero también como consecuencia de la búsqueda de prácticas in-tertextuales por parte de artistas del assemblage, del happening, del fluxus, etc., que rechazaban la noción de arte existencial derivada del expresionismo abstracto y cuestionaban la noción de arte elevado.

Y aunque en unos primeros instantes el videoarte fue un sucedáneo de la televisión, pronto definió su propio lenguaje y sus distintas expresiones: videoescultura, videoperformance, videoinstalación, etc.”<sup>200</sup>

En 1957 se inició el uso de la grabación videográfica por parte de las estaciones de televisión norteamericanas.<sup>201</sup> Al igual que la imagen televisiva, a cuyo servicio se diseñó el nuevo medio, es también una imagen de baja definición y de una textura diferente a la cinematográfica, lo que ha sido explotado a veces eficazmente en los experimentos de los videoartistas o videastas.

Las ventajas técnicas del vídeo radican en la verificación instantánea del resultado de la grabación, sin mediación de laboratorios, de manera que, como en el caso de la cámara polaroid, se puede tener a la vez el objeto y su imagen. A ello se añade la posibilidad de borrado y regrabado de la cinta, todo lo cual abarata y democratiza su uso, alentando su experimentación por gentes poco expertas. Al montaje mecánico del cine, basado en el empalme de los segmentos discontinuos de cada plano, el vídeo lo sustituye con el editaje electrónico, que no supone cortes en la cinta, aunque mantenga el principio de la discontinuidad de las tomas en espacios y/o tiempos distintos.

El vídeo ha desembocado desde los años sesenta en la ebullición experimental del videoarte (nacido en Estados Unidos y muy tributario de las experiencias del arte conceptual) y en el vídeo doméstico, que ha desbancado a la vieja cámara de cine de Super 8 mm. La comercialización de

---

<sup>200</sup> GUASH, Ana Maria, *El arte ultimo del siglo XX Del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza 2001. p.441.

<sup>201</sup> Basada en la magnetización molecular de una cinta flexible recubierta por un óxido metálico, su imagen conservada es latente, a diferencia de la cinematográfica, y visualizable mediante un lector que alimenta a un monitor televisivo, siendo por su naturaleza muy vulnerable a los campos magnéticos y a la degradación por el paso del tiempo.

películas cinematográficas en soporte videográfico constituye, en cambio, un mero soporte alternativo, más cómodo y asequible, del producto cultural original.

Debido a la inexistencia de antecedentes inmediatos sobre la intersección entre arte, tecnología y telecomunicación, la interpretación histórica del vídeo y su legitimidad presentan numerosos problemas a la hora de abordarlas. A lo largo de sus 30 años de existencia, se ha demostrado que es prácticamente imposible sistematizar el vídeo en apartados estancos; no obstante, desde aquí defiendo que sigue siendo necesaria un análisis exhaustivo que permita su caracterización. Este texto, pues, plantea los inicios del vídeo y el entorno cultural, social y político en el que apareció este fenómeno; todo ello como aspectos de los cuales no se puede desligar su evolución.

Aunque este trabajo se concentra en el medio videográfico intenta no perder nunca de vista que son una reducida minoría quienes se dedican a él con exclusividad; no nos engañemos, la predisposición de los artistas es multidisciplinar, como el propio medio. Y no es de extrañar que encontremos en sus exposiciones todo tipo de objetos y artefactos que no incorporan el vídeo, e incluso dibujos y pinturas realizados antes, durante y después de crear sus obras. Tampoco debe ser una sorpresa la referencia a performances grabadas en vídeo, o a instalaciones cuyo soporte es exclusivamente cinematográfico. Consciente de que existen múltiples posibilidades en el videoarte, he tratado de presentar un panorama lo más amplio posible, atendiendo siempre a lo que el mercado, las instituciones, los críticos y los artistas han definido como tal, pero presentando también sus propias contradicciones.

### 3.1.1 Animación

La *animación* es definida normalmente como la creación de ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles. Es importante recalcar que la calidad de la secuencia es mas importante que la calidad de las imágenes.

La *animación*<sup>202</sup> no consiste en hacer que los dibujos adquieran movimiento. Se trata fundamentalmente, de dibujar el movimiento, como se mueve es mas importante que se mueve. Si bien lo que se mueve también es importante, en un orden relativo de importancia, lo verdaderamente importante es cómo se mueve. Lo que el animador hace en cada cuadro de la película no es tan importante como lo que se hace en medio. A diferencia de muchas técnicas artesanales, ninguna técnica de *animación* puede producir en si misma un objeto completo. En cambio cada una de ellas contribuye a conformar un todo.

---

<sup>202</sup> Según el animador norteamericano Gene Deitch, "animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona."



Cuando los estímulos visuales son recibidos en tiempos muy cortos menos a 1/10 de segundo, el cerebro realiza una combinación de ellos generando el efecto conocido como *movimiento aparente* gracias a la *persistencia retiniana*<sup>203</sup>. Este proceso permite ver el movimiento en el cine, pues el proyector envía imágenes a la pantalla a una velocidad de 1/24 de segundo, tiempo suficiente para que el ojo perciba las imágenes y se combinen en el cerebro.

La *animación* no es únicamente sinónimo de movimiento en el espacio, en realidad se trata de un concepto más amplio, ya que además, debe cubrir todos los cambios que producen un efecto visual, incluyendo la situación en el tiempo, la forma, el color, la transparencia, la estructura, la textura de un objeto, los cambios de luz, la posición de la cámara, la orientación el enfoque, e incluso la técnica de presentación. Según esta definición las imágenes capturada por un vídeo también constituirían una animación. Lo que distingue a la animación de las técnicas de adquisición de imágenes en movimiento es que en la animación los fotogramas son generados uno a uno, bien por métodos tradicionales de dibujado bien generando las imágenes en un ordenador.

Nota Historia de la animación<sup>204</sup>

---

<sup>203</sup> *Persistencia retiniana* es un efecto que se genera en la retina del ojo, en ella se encuentran terminaciones nerviosas conocidas como conos y bastones los cuales reaccionan ante la luz, siendo unos mas sensibles al movimiento. Cuando el ojo humano recibe un estímulo luminoso a través de la pupila y la cornea, la imagen que se genera se invierte, proyectándose en la parte posterior del ojo (retina) donde los conos y bastones reciben la información visual y la transmiten al nervio óptico. Pero cuando este estímulo se precede a otros en forma continua y con un lapso de tiempo muy corto (aproximadamente a una velocidad mayor de 1/10 de segundo) la retina no puede procesarlos en forma separada sino que los combina, enviando información de imágenes en movimiento, aunque estas son realmente estáticas, a este fenómeno lo llamamos *persistencia retiniana* fenómeno en el que descansa la animación.

<sup>204</sup> El ser humano siempre ha tratado de captar el movimiento en su arte. Algunos expertos en animación afirman que el antecedente de la tira cómica puede encontrarse en decoraciones murales en Egipto, aproximadamente en el año 2000 a.c. en paneles sucesivos que ilustran dos luchadores en varias posiciones. Leonardo Da Vinci, ilustrando proporciones de la figura humana, mostraba cómo las extremidades aparecerían en diversas posiciones. Los japoneses utilizaban rollos de papel para contar una historia de forma continua.

La animación apareció antes que el propio cinematógrafo. En 1888 el francés Emile Reynaud inventó el praxinoscopio, uno de los muchos juguetes ópticos de la época, en el cual se utilizaba una técnica pre-cinematográfica de animación.

El padre del cine de animación fue el francés Emile Cohl, que desde 1908 realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados. Otros pioneros fueron Georges Méliès, James Stuart Blackton y el español Segundo de Chomón. Durante la época del cine mudo y los primeros años del cine sonoro aparecieron las principales formas del cine de animación. Por un lado, las películas más comerciales, destinadas al público masivo (Walt Disney, Popeye, Betty Boop, etc.). Por otro lado, artistas de vanguardia que contemplaron la animación como una extensión de las artes plásticas y realizaron obras experimentales (Oskar Fischinger, Len Lye, etc.).

El National Film Board of Canadá promovió todo tipo de experimentos vanguardistas, lo que convertiría a Canadá en una potencia de primer orden. Destaca el trabajo de uno de los principales animadores experimentales y abstractos de todos los tiempos: Norman McLaren. Aún hoy se pueden ver conceptos que inventó McLaren hasta en anuncios y videoclips. Hasta nuestros días, el NFB ha producido la obra de numerosos artistas, entre los que se puede destacar a Frédéric Back, Ryan Larkin, Ishu Patel, Caroline Leaf, Chris Landreth.

En los países del bloque comunista, el Estado promovió intensamente la animación. La primera gran figura de este desarrollo fue la del animador checo de marionetas Jiri Trnka, un artista popular y delicado. En estos años también empezaron a realizarse películas animadas en China y Japón.

En los años 70 algunas alternativas gozaron de favor del público. El más conocido puede ser Ralph Bakshi, con sus primeras películas pertenecientes al movimiento underground (*Heavy Traffic*, *Fritz el gato caliente*). Entre los cortometrajistas destacaron John y Faith Hubley.

Entre los cortometrajes artísticos más vanguardistas y radicales tenemos al checo Jan Svankmajer, que utiliza el *stop-motion* y la plastilina para crear mundos surrealistas. Otros nombres que se pueden mencionar son los de Yuri Norstein, Walerian Borowczyk, Jan Lenica.

### 3.1.2 Animación experimental.

Es muy difícil definir o precisar exactamente el territorio que abarca la animación experimental, ya que el término experimental está en constante evolución, se va construyendo y derruyendo a si mismo continuamente, aun así intentare hacer un acercamiento acudiendo nuevamente al diccionario tenemos que es adj. Que sirve de experimento, todavía no ha salido a la venta. Fundado en la experiencia: método experimental. Y por experimentar se entiende. Probar y examinar prácticamente la eficacia y propiedades de una cosa, Sentir, sufrir algo o alguien algo, como un cambio, un sentimiento, conocer algo por la propia práctica.

Para hablar de experimentación en el cine del siglo XX es necesario, como apunta Jean Mitri, ponerse primero de acuerdo en el contenido del término experimentación. Atendiendo a las diversas concepciones se llama experimental a todo film de "vanguardia", ensayo de laboratorio, film abstracto, surrealista o cine *underground*. En este sentido afirma J. Mitri: "*No existe cine experimental antes de los años veinte. Por el contrario, todo film que contribuyó al descubrimiento y perfeccionamiento de un lenguaje, en busca de sus medios expresivos, puede considerarse como experimental, aunque no hayan llegado al estatus de obra de arte*" <sup>205</sup>

Para J. Mitri, el cine experimental propiamente dicho tuvo por objeto el descubrimiento de un cine puro, desligado de lo que no era específicamente fílmico. A pesar de ello, el origen de éste está más en la pintura que en el cine, aunque por supuesto cuenta con un poder potencial sobre el descubrimiento de nuevos elementos expresivos.

Osamu Tezuka protagonizó la explosión de los dibujos animados nipones, en lo sucesivo conocidos como anime. Autor de cómics prolífico, adaptó varias de sus propias obras, consiguiendo el primer éxito con la serie de televisión *Astro boy*, que definió los rasgos habituales del anime: rasgos faciales de los personajes, animación limitada, narración semejante al cine de imagen real, vínculo entre la industria de la animación y la del cómic. Tezuka, un huracán creativo, también realizó largometrajes y hasta cortometrajes experimentales. Durante los años 60 el anime fue habitual en las salas de cine, pero en la década siguiente quedó confinado a la televisión. También hubo notables animadores independientes como Yoji Kuri y Kihachiro Kawamoto.

En Europa occidental los logros fueron más puntuales: películas como *El submarino amarillo* de George Dunning, *Allegro non troppo* de Bruno Bozzetto o *El planeta salvaje* de René Laloux tuvieron repercusión. En el cortometraje destacaron artistas como Raoul Servais, Jean-François Laguionie o Paul Driessen.

El auge de la infografía ha llevado a la compañía Pixar de John Lasseter (inicialmente una pequeña productora que realizaba cortos infográficos experimentales en los 80) donde se generaron las totalmente independientes y artesanales *Me casé con un extraño* y *Mutant aliens* de Bill Plympton, un frenético humorista que también es el autor de cortometrajes más conocido del período.

El anime japonés se ha convertido en la industria más prolífica del planeta, popularizándose en todo el mundo. Las series de televisión son innumerables y siguen siendo la atracción principal para millones de aficionados. Los largometrajes para cines, después de desaparecer prácticamente durante los 70, volvieron con una fuerza creativa y comercial inusitada, principalmente a partir de *Nausicaa del valle del viento* de Hayao Miyazaki y *Akira* de Katsuhiro Otomo. Se ha producido una explosión en la variedad de los estilos y temáticas que se tratan, con autores tan diferentes como Mamoru Oshii, Satoshi Kon o Isao Takahata, mientras el citado Miyazaki se ha convertido en un director de culto internacional con el prestigio de los grandes directores de imagen real. Un animador independiente que ha logrado reconocimiento en Occidente ha sido Koji Yamamura.

En el Reino Unido, la productora Aardman Animation Al abrigo de este éxito florecía la animación independiente, donde se puede citar al estudio Bolexbrothers, y los cortometrajistas Barry Purves, Phil Mulloy y los hermanos Quay.

<sup>205</sup> MITRI, Jean. *Historia del cine experimental*. Ed Fernando Torres, 1974. Valencia pg 26.

Talvez la manera más eficaz de acercarnos al término de animación experimental es entendiéndola como el espacio que se queda fuera de lo que es animación tradicional, entendiendo el término experimental como la creación de nuevas obras que aporten elementos innovadores a las artes visuales. Se exhorta a una redefinición invención y exploración, creación y recreación, ya sea a través del uso de nuevas tecnologías o siguiendo los lineamientos de la tradición artística tradicional, visiones e historias que reflejen retazos diversos de la realidad.

La animación experimental define su propia forma y condiciones y utiliza éstos como su lengua distintiva. La forma interpretativa el diagonal de la animación experimental es estética y no narrativo, aunque algunas veces, despliegan a las convenciones estéticas para reconstruir un diverso concepto de la narrativa. La animación experimental resiste el contar de historias y se mueve hacia el vocabulario usado por los pintores y los escultores, la liberación del artista para concentrarse en el vocabulario que el o ella está utilizando en sí mismo sin el imperativo de darle una función o significación específica.

La animación experimental propone estilos múltiples, si la animación ortodoxa es caracterizada por una unidad del estilo, en las propuestas experimentales de animación existen modos y mezclas diversas. Esto funciona de dos maneras específicas primero, facilitar la multiplicidad de visiones personales que un artista puede desear incorporar en una película, y en segundo lugar, desafiar y volver a trabajar a códigos y a convenciones ortodoxos y crear nuevos efectos. La presencia del artista en estas películas es notoria, los resultados a los que se llega, son en gran parte personales, subjetivos y originales. El trabajo de los artistas que intentan utilizar la forma animada en una manera innovadora estas visiones son a veces impenetrables y resisten la interpretación fácil, siendo simplemente la expresión absolutamente individual del artista.

## CAPÍTULO 4

### Animación experimental pieza "*Anatomía de una mariposa*"

#### 4.1 Híbrido análogo y digital

#### 4.2 Proceso de producción de la pieza

##### PREPRODUCCION

- Investigación científica sobre la mariposa nocturna *ascalpha odorata*:
  - a) Estudios anatómicos
  - b) Datos fisiológicos y biológicos
- Rasgos y estilo de dibujo
- Idea, Estructura de *Anatomía de una mariposa*
- Guión técnico
- Bocetaje
- Definición prototipo de mariposa definitivo y caracterización
- Story Board

##### PRODUCCION

- Movimiento y animación
  - a) Primera secuencia
  - b) Herramientas y equipo
  - c) Proceso de animación
  - d) Segunda y tercera secuencia
- Lay Out (configuración)
- Prueba de Línea
- Realización de dibujos
- Fondos
- Digitalización escaneo
- Elaboración gráficos digitales
- Composición y animación digital.

##### POSTPRODUCCION

- Offline animación
- Diseño de audio
- Postproducción y montaje con sonido
- Términos en la animación

## CONCLUSIONES

## CAPÍTULO 4 Animación experimental pieza *"Anatomía de una mariposa"*

### 4.1 Híbrido análogo y digital.

El arte, especialmente el arte contemporáneo, se ha distinguido por su capacidad de renovarse, mutarse, destruirse y construirse usando como simiente sus propias cenizas. Las artes electrónicas son una manifestación innegable de los múltiples senderos que se han tomado en el arte, utilizando nuevas tecnologías como herramienta y plataforma para la creación. La combinación de elementos visuales, sonoros e imagen en movimiento, hace que las posibilidades creativas se multipliquen.

Es importante señalar que esta pieza es un híbrido no sólo por la intención monstruosa en cuanto al personaje, su apariencia y ensamblaje orgánico, sino también porque se utilizaron diferentes técnicas y aplicaciones análogas y digitales, que al final se fusionan para lograr un producto audiovisual.

Esta animación podría haber sido trabajada completamente en el ordenador y poseer un carácter digital, en forma de código binario, como muchas de las animaciones contemporáneas, pero justamente mi intención era realizar una pieza que pese a estar dentro de un formato de video digital que haga referencia a las láminas de grabado anatómico.

Existen ciertas limitaciones en el ordenador, imágenes que no se pueden construir completamente en el campo digital, por ello recurrí al instrumento más elemental y antiguo: el lápiz, que nos provee de ciertas características completamente humanas, inexactas, análogas como la fuerza del trazo, la calidez de las líneas, el difuminado y la suavidad de una claroscuro que son elementos que los programas más avanzados de computadora no logran imitar con total eficacia, esto tiene que ser trabajado de origen para conservar el carácter de esbozo anatómico que me parece muy importante resaltar en este trabajo.

La influencia del cine, adquiere cada vez una mayor importancia en la elaboración de los discursos artísticos de nuestra contemporaneidad. La combinación del cine con el vídeo y los medios digitales están posibilitando el dominio de la imagen en movimiento. Además de hacerlo más accesible. Sin embargo, creo que sería un error dejarse llevar por la fascinación de los medios más novedosos; la mera innovación de las diferentes tecnologías de información y comunicación no pueden convertirse en el propio fin de ninguna actividad creadora, por ello en este trabajo se da una fusión de una de las técnicas más antiguas dentro de la gráfica como es el grabado al aguafuerte y posteriormente la litografía con la imagen digital e imagen en movimiento.

## 4.2 Proceso de producción de la pieza *Anatomía de una Mariposa*

### PREPRODUCCION

- Investigación científica sobre la mariposa nocturna *ascalapha odorata*:

#### a) Estudios anatómicos

Teniendo una formación en la práctica del grabado tomé este como uno de mis referentes inmediatos para conformar el estilo de la pieza, básicamente los aguafuertes sobre metal, el grabado en sus orígenes tenía muchas funciones especialmente para reproducir imágenes entre ellas: santos e imágenes bíblicas, así como naipes y barajas teniendo un origen sagrado por una parte y profano por otra, el uso del grabado se extendió a otros usos incluidos generalmente dentro de lo profano como los bestiarios medievales los libros del bien morir o la reproducción de imágenes y láminas de anatomía, a manera de preservar el conocimiento. Pues los usos profanos del grabado se fusionaron en la conformación de la presente tesis, ya que tomé prestadas algunas características visuales de los bestiarios y de las láminas de anatomía.

Tomé fundamentalmente el trabajo de *Vesalio*<sup>206</sup> y las láminas maravillosas que conforman *De humanis corporis fabrica* como principal referente para el tratamiento visual de la forma de la “mariposa” y la representación de sus órganos, *Vesalio* es el primer anatomista que trabajó con mayor profundidad el análisis del cuerpo humano, esto se ve expresado en las láminas de *corporis fabrica*, son aguafuertes realizadas con una maestría tan grande que son piezas claves tanto en la historia del arte como de la medicina. En la pieza *Anatomía de una mariposa* también se da una coincidencia entre arte y ciencia, ya que me valgo de imágenes de órganos lepidópteros y humanos para realizar una deformación de estos. Mi interés fue realizar un monstruo que estuviera compuesto por órganos mixtos humanos y de insecto bajo la caja torácica de una mariposa real. *Vesalio* fue un pionero porque estudió exhaustivamente y metódicamente el cuerpo humano sólo podría haberse realizado con tal claridad si se trabajaba directamente sobre cadáveres, este dato es muy importante porque enlaza estas láminas que retratan con una distancia médica la “muerte” y el “cadáver” como parte fundamental para la realización de las láminas.

Es importante señalar que el motor principal para la realización *De humanis corporis fabrica* es el conocimiento científico anatómico pero si ahondamos un poco en el asunto podemos suponer que estas láminas son como retratos fúnebres, de criminales anónimos sentenciados a la horca, la muerte se hace cada vez más presente en cada trazo, en la descripción de cada órgano y vena. La

---

<sup>206</sup> Médico anatomista, obtuvo su título en Lovaina, explicator chirurgiae publicó su libro *Humanis corporis fabrica* Sobre la estructura del cuerpo humano (1543)

mariposa nocturna, está ligada a las creencias paganas que la identifican como señal de mal agüero, como mensajera de la muerte. De cierta forma *Anatomía de una Mariposa* es también un retrato fúnebre ya que esta ligada con la muerte en muchos sentidos, a partir del recorrido por el interior de los órganos de la “mariposa” vemos su anatomía, hasta verla morir con el último destello de la luz del foco. También jugué con el transcurrir de una temporalidad que es una característica intrínseca del video.

## b) Datos fisiológicos y biológicos

Empecé una investigación recopilando datos de todo tipo sobre este lepidóptero. Por un lado tomé datos puramente científicos de diferentes bibliotecas especializadas en biología, donde también obtuve imágenes muy descriptivas de anatomía lepidóptera, lo cual fue fundamental para crear el prototipo dibujado. Por otro lado investigué en fuentes diversas como Internet, las creencias mitos y tradiciones que rodean a la mariposa de la muerte. En investigaciones científicas sobre la *ascalapha odorata* se ha descubierto que es uno de los lepidópteros más evolucionados, sus sentidos tienen características muy peculiares de tal manera que para la realización de la pieza fueron tomadas en cuenta tanto en el plano conceptual como en el estético.

### • Rasgos y estilo de dibujo

La animación está compuesta de dibujos realizados a mano, e imágenes generadas en ordenador. Los dibujos hechos a mano fueron trabajados con la técnica de grafito y sanguina sobre papel de dibujo, estos fueron realizados a manera de esbozos anatómicos tomando como referente los grabados *De humanis corporis fabrica*, 1543, es decir, figurativos y realistas. Inclusive las exageraciones y deformidades tienen un acabado verosímil.

En la construcción de la secuencia inicial fue importante resaltar la fuerza del trazo también en cuanto a la nitidez de los órganos y vísceras justamente para lograr la potencia expresiva que puede tener un dibujo y de esta manera aprovechar las cualidades del medio.

En la segunda secuencia observamos la cabeza y parte de las alas, el tratamiento de los dibujos deja de ser tan frío, médico y anatómico, y se torna más cálido, se reconoce la textura del pelambre de la *ascalapha odorata*, el trazo es más armonioso con las formas.

En la tercera secuencia vemos a la “mariposa” volando como si el punto de vista estuviera dentro del foco, por ello la “mariposa” se deforma se esferiza, también se torna borrosa aplicando diferentes filtros. En el primer plano de cabeza de “mariposa” que se acerca hacia la cámara muestra detalles cada vez más cercanos. Trabajé la imagen como si fuera una fotografía microscópica mostrando los ojos compuestos y los ocelos.

Es muy importante la secuencia desde el punto de vista de la “mariposa”. Desde el interior de su ojo compuesto y reticulado vemos el foco repetido y distorsionado en distintas formas. Esto también está trabajado en imagen digital. Recreamos la realidad vista desde la perspectiva de la “mariposa”, como la imagine, desde cada una de sus celdillas.

Alternamente introduje cortes detalle de pata en esquema, con instrucciones de anatomía, otra vez intente recordarle al espectador que estamos recorriendo la *Anatomía de una mariposa*, por ende también incluí el esquema de vuelo y la ruta en espiral

En la última secuencia el foco que baja y sube su voltaje como si palpitará , este efecto fue realizado en imagen *after effects*<sup>207</sup>, cuando la “mariposa” toca el foco volvemos a trabajar dibujo a grafito, pero está vez, la “mariposa” está muy iluminada, los cuadros que pasan como flashasos, utilicé radiografías escaneadas y esquemas varios que fueron animadas.

#### • Idea

**Estructura de *Anatomía de una mariposa*** La estructura narrativa que forma en el guión se compone fundamentalmente de una introducción en la que en una primera instancia inmiscuimos al espectador en un recorrido por el interior de los órganos de un *ser*, indefinido, la introducción sitúa al espectador en un *plano secuencia*<sup>208</sup> a manera de una endoscopia, recorrido orgánico por el interior de la “mariposa”, que nos muestra una parte monstruosa y grotesca a través de sus órganos sexuales imaginados, los huevos que gesta y sus vísceras humanas, que no explica el tipo de animal que vamos recorriendo, hasta ser expulsados , en ese momento tenemos un pequeño clímax en el que el espectador visualiza la mariposa nocturna, Descubrimos su exterior: sus pelos, patas, abdomen, alas, antenas, ojos, lengua. Sus alas se despliegan y el vuelo comienza Observamos un foco que palpita en el centro del todo, el desarrollo de la animación es el vuelo, la verdadera disección anatómica se lleva a cabo gracias al montaje de la obra que nos muestra varios cortes del vuelo en espiral alrededor del foco de la “mariposa”, y al hacer contacto se producen una serie de imágenes y sonidos catárticos que marcan el final de este recorrido, el clímax final es la lucha del insecto con el foco que concluye con su muerte.

#### • Guión Técnico<sup>209</sup>

El guión apunta a dos objetivos. En primer lugar es el guión de diseño de audio y en segundo lugar junto con el storyboard, es un elemento de referencia fundamental para todos los que

<sup>207</sup> Véase Términos de animación, página 140.

<sup>208</sup> Véase Términos de animación, página 140.

<sup>209</sup>Un “guión” significa habitualmente un guión dialogado que se deriva del story board. Una explicación escrita y detallada de la acción de un filme animado raramente existe en forma independiente del story board, Richard Taylor, *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Editorial Acanto, Barcelona 2000, Pág. 20.



intervienen en la producción de la pieza. Los cambios de escena pueden marcarse en el mismo al igual que la duración total de las escenas. Ver Anexos.

### • Bocetaje

En esta fase se traduce lo que está presente en el guión a un plano visual, para darle vida a la animación, este tramo es de búsqueda de un estilo propio, en el caso de la Tesis se trabajaron muchas variantes sobre el diseño de la “mariposa” nocturna y las distintas poses que adquiriría la “mariposa” a lo largo de la animación, se cuidó que el dibujo tenga lógica con el guión. Mi primera propuesta fue incluir una calavera en vez del cráneo de la mariposa, esta opción fue rápidamente desechada, por obvia, me interesaba la construcción de un monstruo a partir de su interior antes que por su apariencia extrema. Construí un híbrido, hermafrodita ya que existen muchas variedades

de lepidópteros que tienen estas características, incluí dos penes latigüeantes como animales vivíparos unidos a una matriz. La intención de empezar por el oviducto, fue justamente evocar a un posible nacimiento pero de manera inversa, estamos en un conducto un túnel húmedo una posible vagina que nos absorbe y permite recorrerla, toda la parte interior de la animación tiene referentes sexuales fálicos u femeninos, nos regodeamos en todo lo que son órganos excreciones, por esta razón busqué un acabado que nos remita a una sensación orgánica.

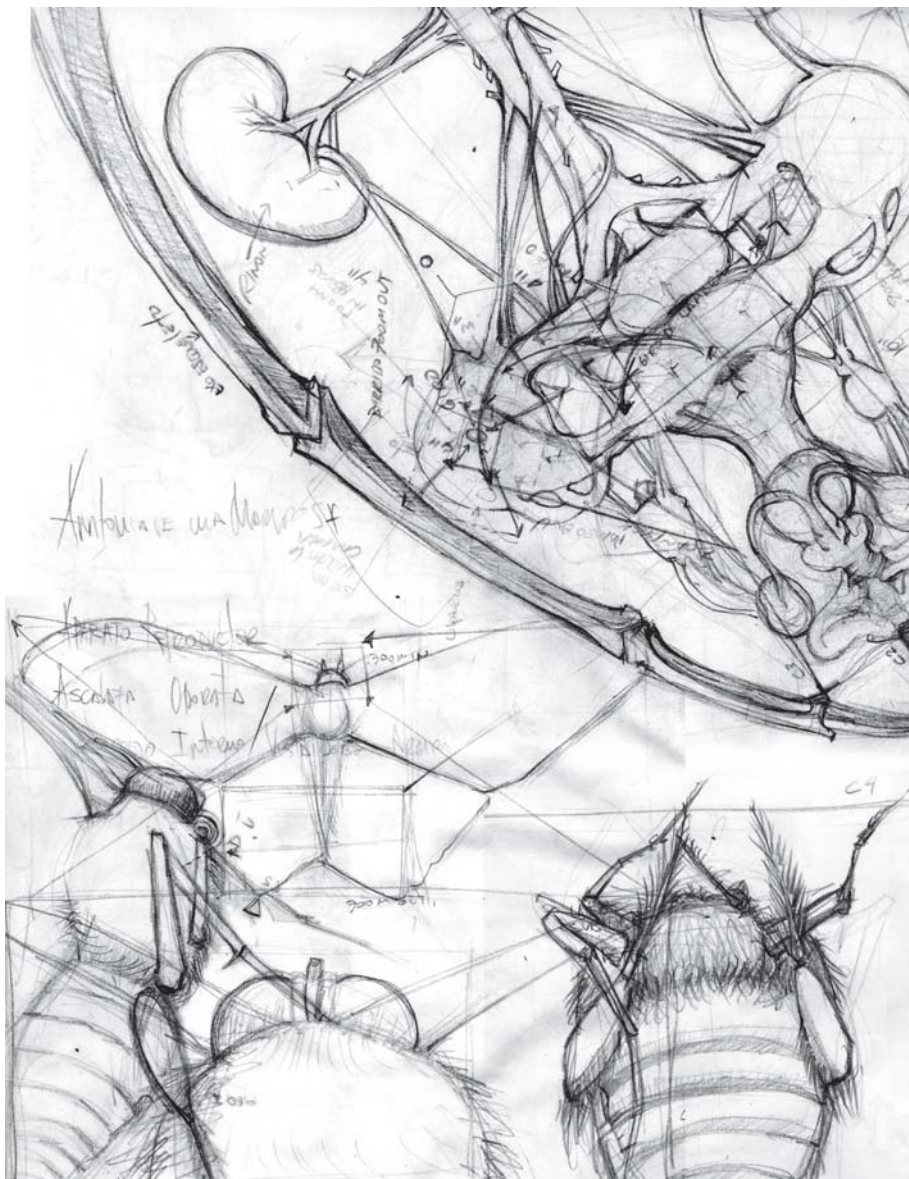


Fig. 64 Ejemplos de bocetaje aplicado a la anatomía de una mariposa

- Definición prototipo de mariposa definitivo y caracterización

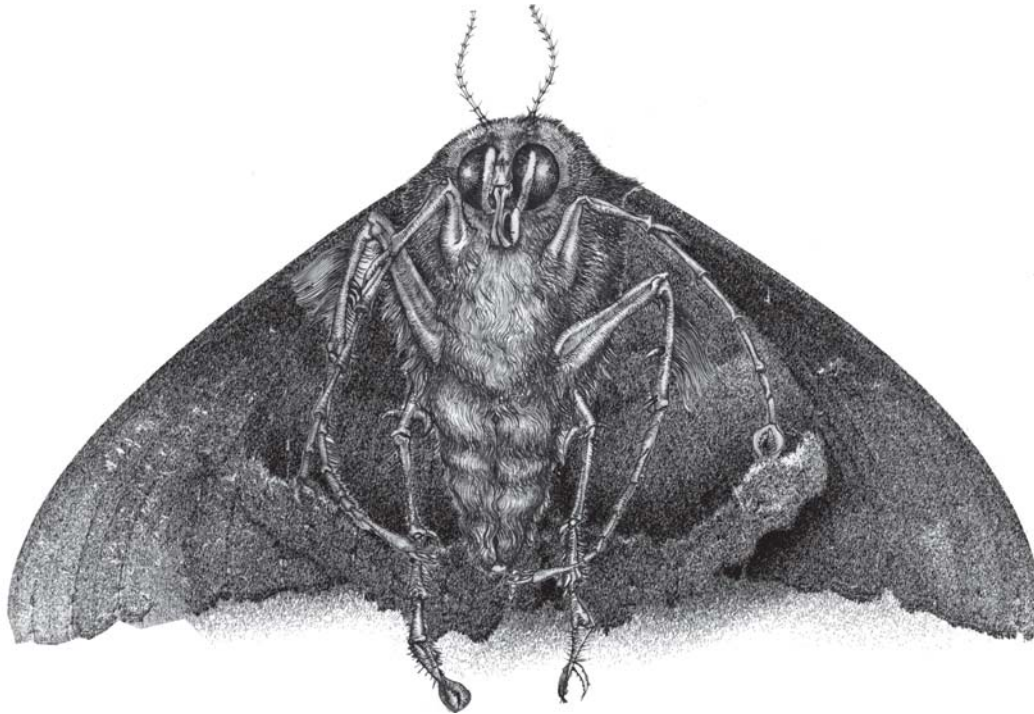


Fig. 65. Prototipo inicial

En esta etapa se trabajó con varias propuestas del prototipo a usar, pero al darme cuenta cuando escanee el animal de la increíble fealdad natural de esta mariposa decidí no transformarla ni manipularla demasiado o unirla con otros animales sino exagerar algunos rasgos para darle más fuerza expresiva, respetando la forma natural que posee el macho de la especie, así que finalmente me fui por la idea de simplemente exagerar los tres ocelos y agrandar los ojos compuestos de la mariposa real, poner en evidencia resaltar las uñas finales de las patas y las uñas que se encuentran en medio de las extremidades inferiores. Se desproporcione la espiritrompa y se la mostró en su totalidad.

Una característica muy importante de la mariposa aunque sea de alguna manera obvia es su capacidad de movimiento, esta característica fue tomada en cuenta para el proceso de la animación se hicieron grabaciones de su vuelo, según las cuales se hizo también un esbozo de movimiento tomando principios básicos como cuando las alas bajan el abdomen se eleva y cuando las alas subían el abdomen baja. Se tomó en cuenta la gran longitud de sus alas que caracteriza el vuelo de esta "mariposa" por lo cual es confundida a veces con un murciélago, es la pesadez de sus alas un dato importante para la animación del vuelo además nos da ciertas indicaciones del temperamento del personaje principal, que es más bien monstruoso, nocturno y se relaciona profundamente con su capacidad de movimiento, intenté que el movimiento de este animal sea creíble, y exprese su potencial de muerte.

- **Story Board**

El story board es, inicialmente, la forma en que usted, como cineasta, desarrolla a través de las imágenes dibujadas la acción que tendrá la película.<sup>210</sup>

A través del story board se visualiza el relato, donde se analiza cuál escena será la introducción, el desarrollo, el clímax y la conclusión. Dentro del proceso de producción, el story board desempeña estas funciones principales: sirve como maqueta del proyecto en la que se presenta la secuencia que tendrá la animación, mostrando imágenes de las escenas, información sobre efectos visuales y auditivos. Además se establecen las relaciones visuales que tienen los objetos entre sí. Se muestran también la relación de escalas entre la imagen y el formato del ambiente, los planos que tiene la escena y el movimiento de los personajes.

La función que cubre el story board es como herramienta de trabajo, como referencia para la asignación del trabajo de cada escena. A través de él, se ve el avance y las escenas que faltan realizar. En esta etapa se analiza las características físicas y emotivas de la escena, para estar en concordancia con la historia completa. El story board es un elemento de referencia para ser consultado en cualquier momento, además es el lugar donde se compone la película final, editada y crear el marco para cada escena, en que punto de la acción cambia a una perspectiva diferente, o se traslada a un escenario distinto, y esto constituye la edición básica de la película, otra función vital del story board es el cronometraje del filme que puede calcularse mediante la visualización de la acción, tal como ha sido registrada en el story board. Esto proporciona tanto la duración de cada escena individual como la de la pieza de animación. Fig. 66 - 72

---

<sup>210</sup> Richard Taylor, *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Editorial Acanto, Barcelona 2000, p. 16.

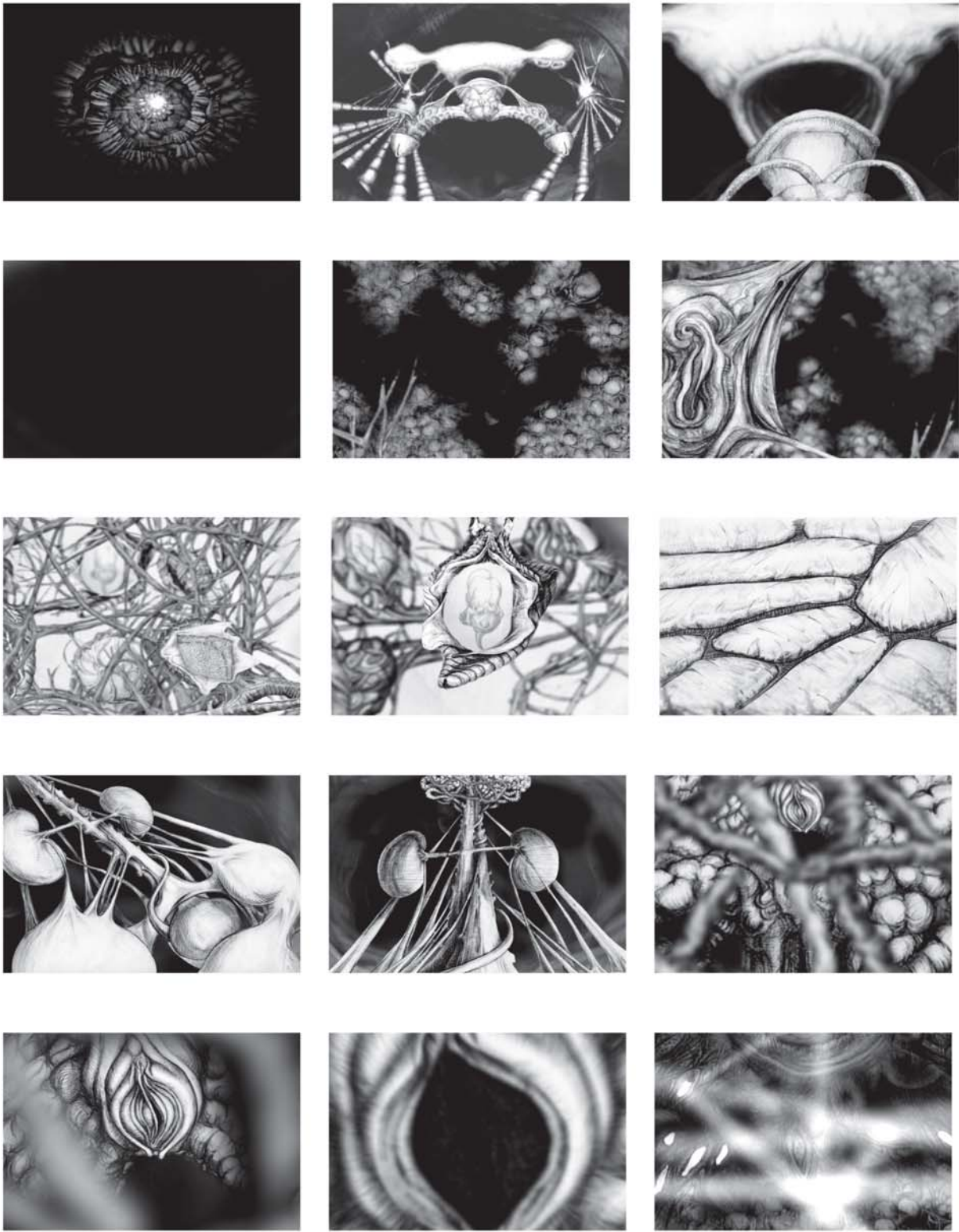


Fig. 66. Story board pagina 1

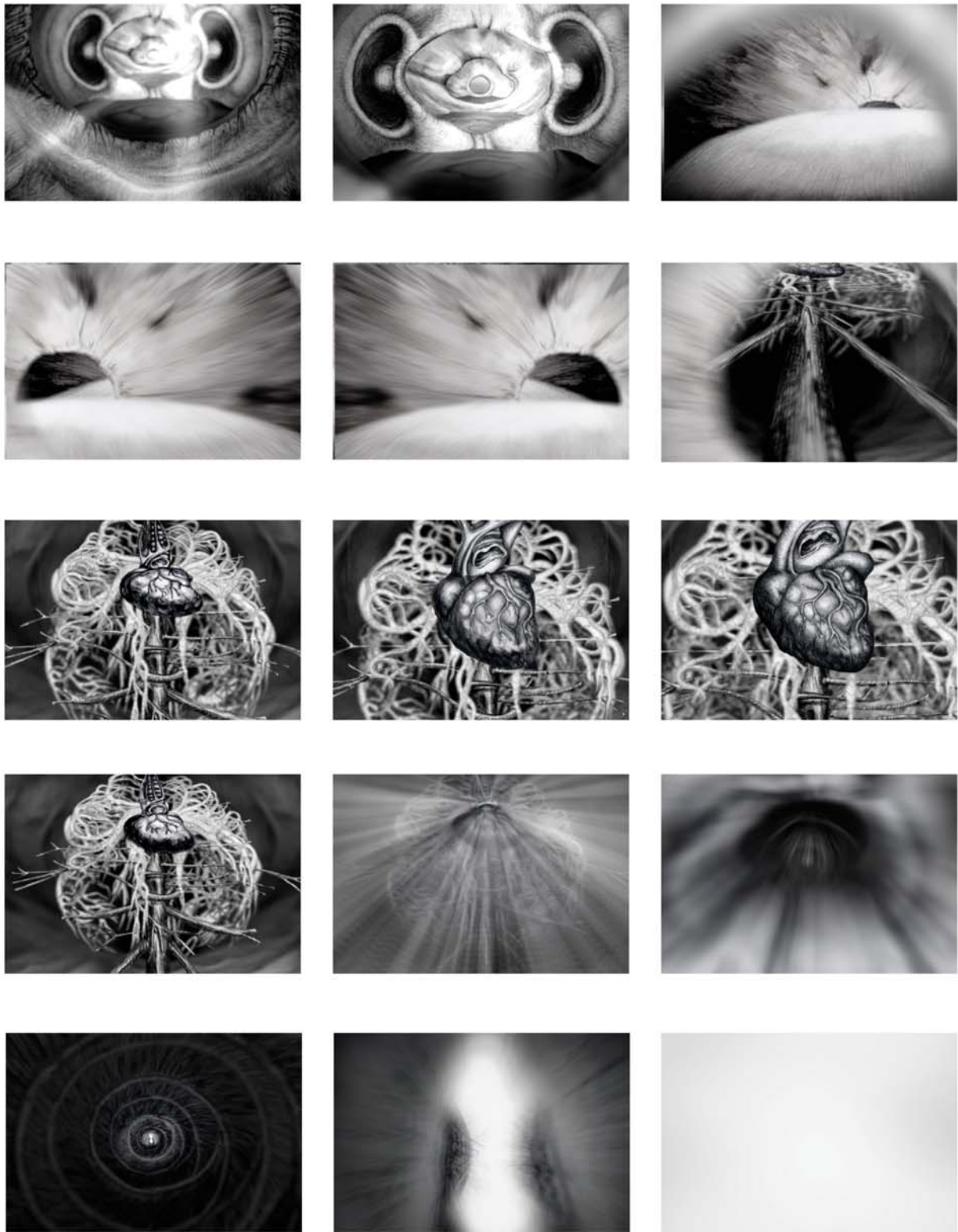


Fig. 67. Story board pagina 2

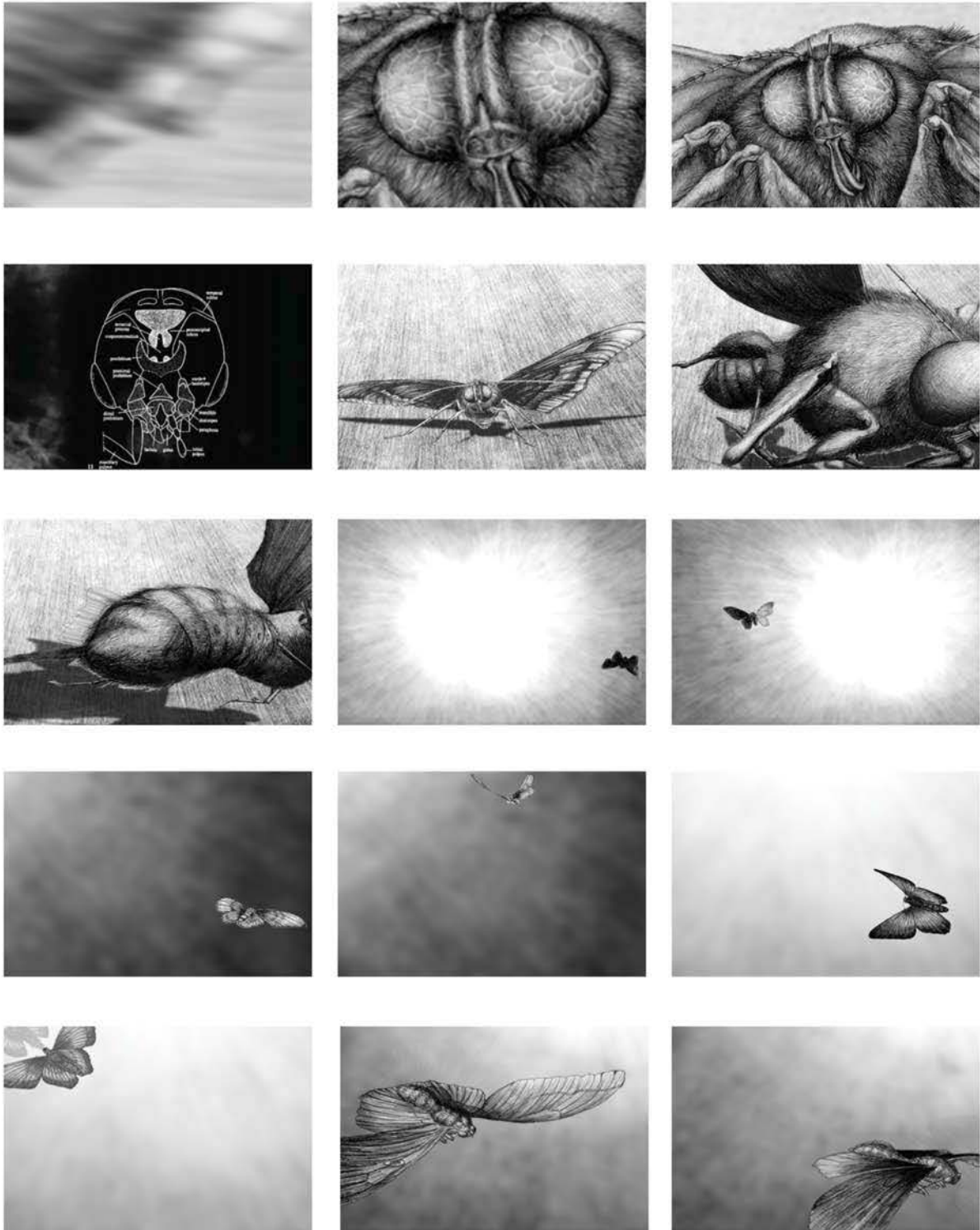


Fig. 68. Story board pagina 3

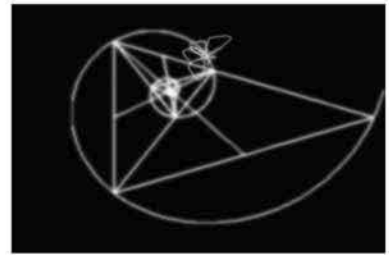
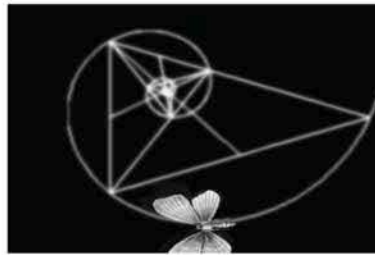
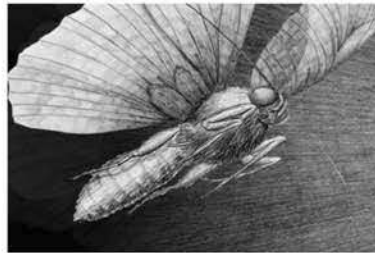
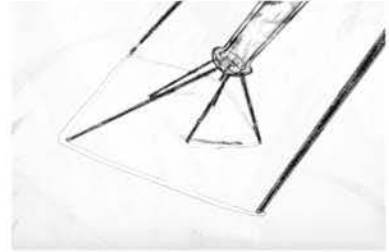
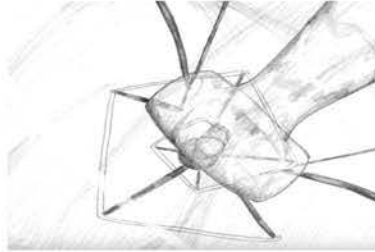
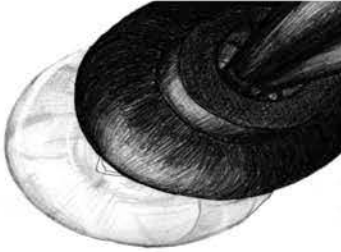


Fig. 69. Story board pagina 4

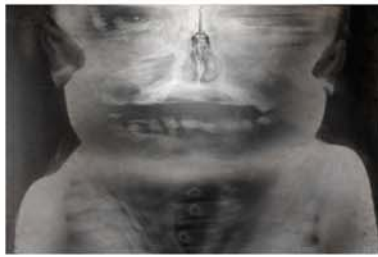
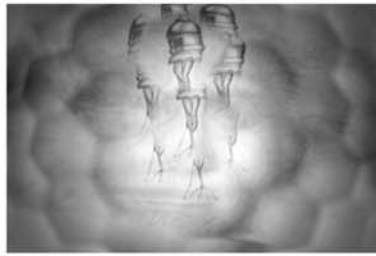
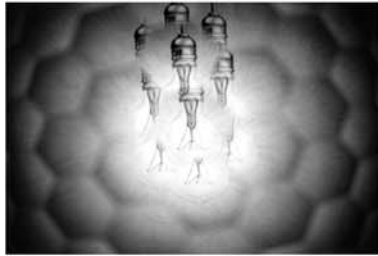
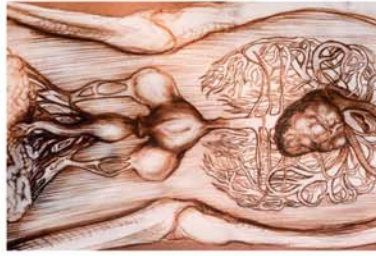


Fig. 70. Story board pagina 5



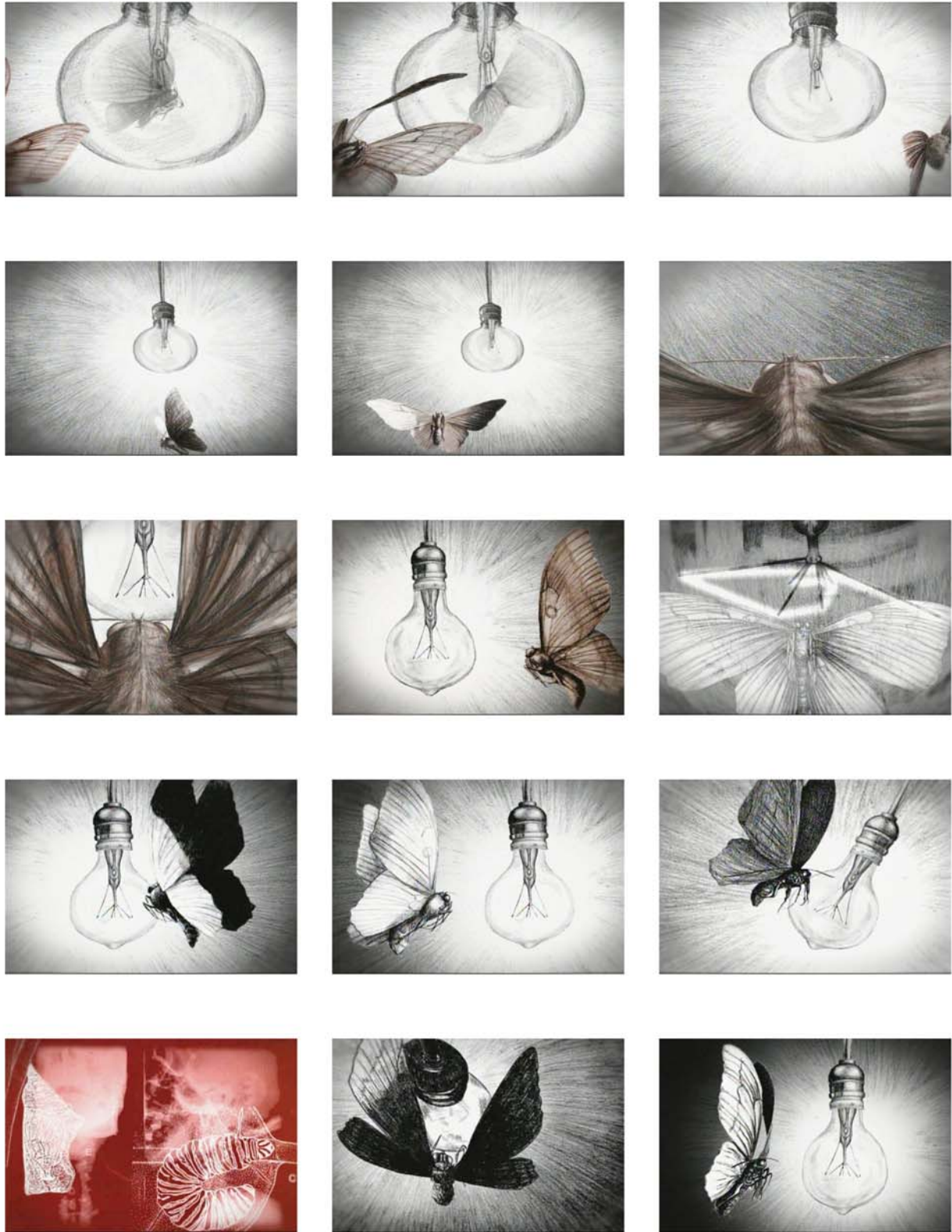


Fig. 71. Story board pagina 6



Fig. 72. Story board pagina 7

## PRODUCCION

### • Movimiento y animación

“La animación no es el arte del dibujo en movimiento sino el arte del movimiento dibujado ”

Norman Mc Laren , *Pionero de la animación canadiense*

El movimiento equivale a vida; de ahí el término de *animar*. Pero animación no significa tomar un dibujo inerte y dotarlo de movimiento.<sup>211</sup>

Animar es construir movimientos. Cada dibujo o movimiento no tiene valor tratado en forma separada, deben ser vistos en conjunto, entender todo el movimiento en términos de su continuidad. En la animación se hace posible lo imposible, se recrea la realidad, que quiebran o moldean todas las reglas físicas de tiempo, espacio y movimiento sin embargo ver y comprender el movimiento es fundamental para hacer animación.

Existen cinco movimientos básicos: constante, aceleración, desaceleración, irregular, y movimiento cero, utilizados en la animación de los elementos visuales en un escenario.

Constante: Movimiento que se utiliza con mayor frecuencia para desplazar los elementos gráficos sobre el fondo, en el no existen cambios de velocidad.

Aceleración: Este movimiento se logra tomando como referencia el punto inicial de la trayectoria del elemento a mover. Las posiciones subsiguientes se colocan con una separación entre una posición y la siguiente se puede determinar por medio de un incremento porcentual o matemático, asignándole valores a cada distancia lo que permite aumentar el espacio, mas no el tiempo.

Desaceleración: A diferencia de la aceleración, para lograr el efecto visual de desaceleración se debe acortar las distancias entre cada una de las posiciones del personaje en la trayectoria planteada, logrando un efecto óptico de disminución en la velocidad de este. Normalmente se utiliza como puente entre un movimiento constante y movimiento cero.

Movimiento cero: Este efecto visual es utilizado cuando se desea hacer énfasis en un momento determinado de la historia, es un movimiento semejante al congelamiento de la imagen.

Movimiento irregular: es utilizado para dar énfasis sobre la falta de consistencia en el carácter o personalidad de los personajes en los que se aplica. La separación entre una posición y otra no guardan orden como en los movimientos anteriormente descritos. El dominio de este movimiento en particular es el más difícil de los cinco movimientos.

También hay que tomar en cuenta estos puntos como señala Miguel Díez Lasangre en su artículo “Los principios de la animación tradicional”<sup>212</sup>:

<sup>211</sup> Richard Taylor, *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Editorial Acanto, Barcelona 2000, p. 16.

<sup>212</sup> Publicado en N° 1 de 1999 de revista "Muittu" de A.S.I.F.A./ Euskadi -(Asociación Internacional del film de Animación)

### **Tiempo de la acción - Timing.**

Es la velocidad que tarda una acción en desarrollarse. Influye en la apariencia de peso que tiene el objeto animado. Si a un objeto le aplicamos timings diferentes parecerá que tiene pesos diferentes. En general para un objeto pesado el timing será más lento.

### **Anticipación.**

Podemos considerar que toda acción está constituida por tres elementos: introducción, desarrollo y conclusión. La anticipación es la introducción o preparación de la acción principal y sirve para hacerla más comprensible al espectador. Un personaje dirige primeramente la mirada a un objeto que luego va a coger: la mirada hacia el objeto sería la anticipación de la acción principal de coger algo.

### **Continuidad de la acción - Overlapping.**

Se trata de ligar unas acciones a otras buscando una fluidez y evitando el " efecto robot ". Si un personaje se dirige a una puerta y luego se detiene ante ella para abrirla, lo natural es que la mano se vaya alzando en dirección al pomo de la puerta a medida que el personaje se acerca ; de esta manera crearemos una continuidad en las acciones.

### **Terminación de la acción - Follow through.**

Es el procedimiento para terminar o cerrar adecuadamente una acción. Si un objeto se detiene, la parte principal es la primera en alcanzar el reposo, luego le seguirían los elementos secundarios. También aquí nos acercamos a la idea de acción secundaria: en este caso se trataría de acciones posteriores a la acción principal. De forma general podemos afirmar que cuanto más pesado y voluminoso sea el objeto animado, más lento será el tiempo de parada, y por tanto, más necesario evidenciar estas acciones secundarias.

### **Líneas de acción, arcos - Arcs.**

Habitualmente se utilizan líneas curvas y arcos para guiar el trabajo de intercalado con el fin de que los movimientos sean fluidos. Partimos de la idea de que la mayoría de los movimientos en la naturaleza tienen trayectorias curvilíneas.

#### **a) Primera secuencia**

La realización de toda la primera secuencia fue trabajada completamente en animación 2d con movimiento de capas, para ello me tomé un mes completo para planificar las secuencias, las escenas y movimientos particulares antes de animar, ya que toda acción debe plantearse primero con los dibujos ya planeados para crear esa acción específica. Este proceso de planeación es muy importante en la animación porque está conlleva un proceso muy largo y minucioso debemos evitar los errores o anticiparlos.

---

## b) Herramientas y equipo

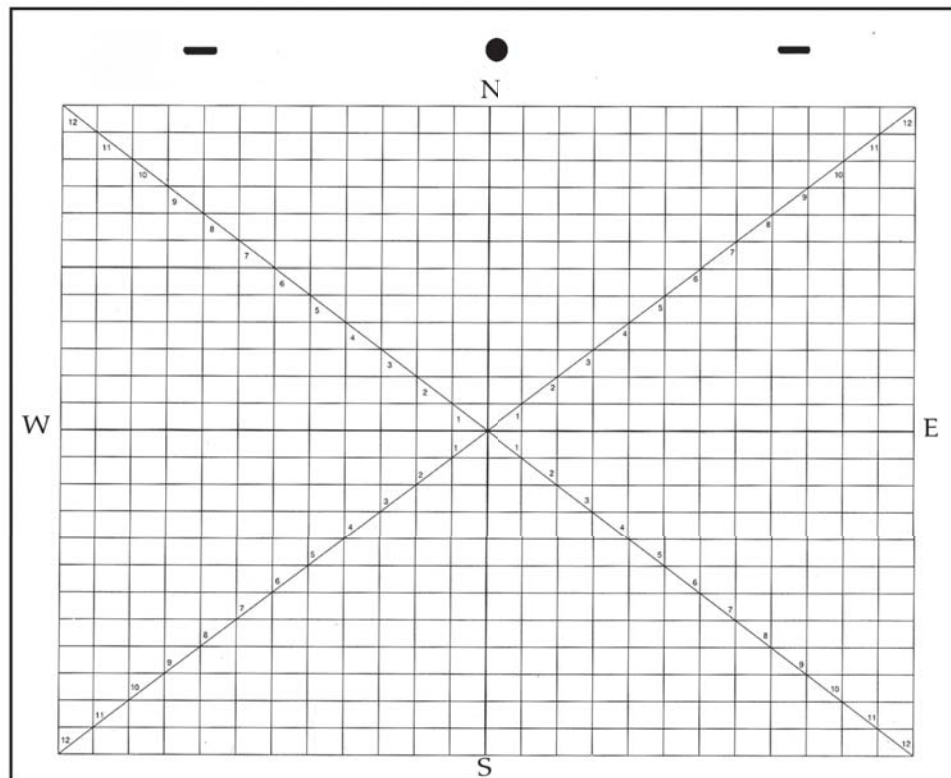


Fig. 73. Hoja de Registro

Se dibuja en proporción al cuadro de video para ello es necesario un método para que los dibujos en movimiento mantengan la misma relación entre ellos, es decir un registro<sup>213</sup>. El método estándar consiste en una hoja transparente cuadrículada que encaja sobre unas clavijas (pegs). En este caso le colocamos una barra de pegs<sup>214</sup> incorporada al scanner de modo que los dibujos conservaron exactamente las mismas posiciones originales para su digitalización.

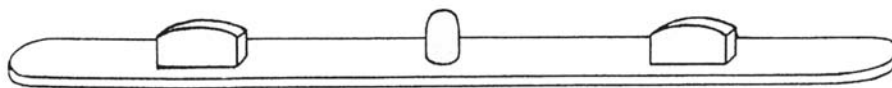


Fig. 74. Peg bar

Las mesa de animación: es importante trabajar sobre una mesa de luz ya que ello permite ver las posiciones de los dibujos anteriores y posteriores y, de este modo, juzgar las que ocuparan los

<sup>213</sup> La proporción es 1: 1,376, lo que da, como promedio típico, un tamaño de 12 pulgadas x 8,72 pulgadas. Para la televisión ese formato varía ligeramente. El área escaneada es un poco más pequeña que el cuadro completo. Cuando hay necesidad de titulado, se necesita una proporción mayor. Richard Taylor, *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Editorial Acanto, Barcelona 2000, Pág. 23.

<sup>214</sup> Las guías o pegs de registro estos son necesarios cuando se hace animación bidimensional o dibujo animado, estas guías pueden ser de diferentes formas dependiendo de los recursos y de las técnicas a usar. La Guía o registro más usado son los *Oxberry*, ya fabricados y que necesitan unas ponchadoras industrializadas fabricadas por la Oxberry.

siguientes eso es muy útil cuando se dibuja la figura sobre varios niveles de papel diferentes, ya que se pueden ver todos los niveles de forma simultánea cuando se necesite.

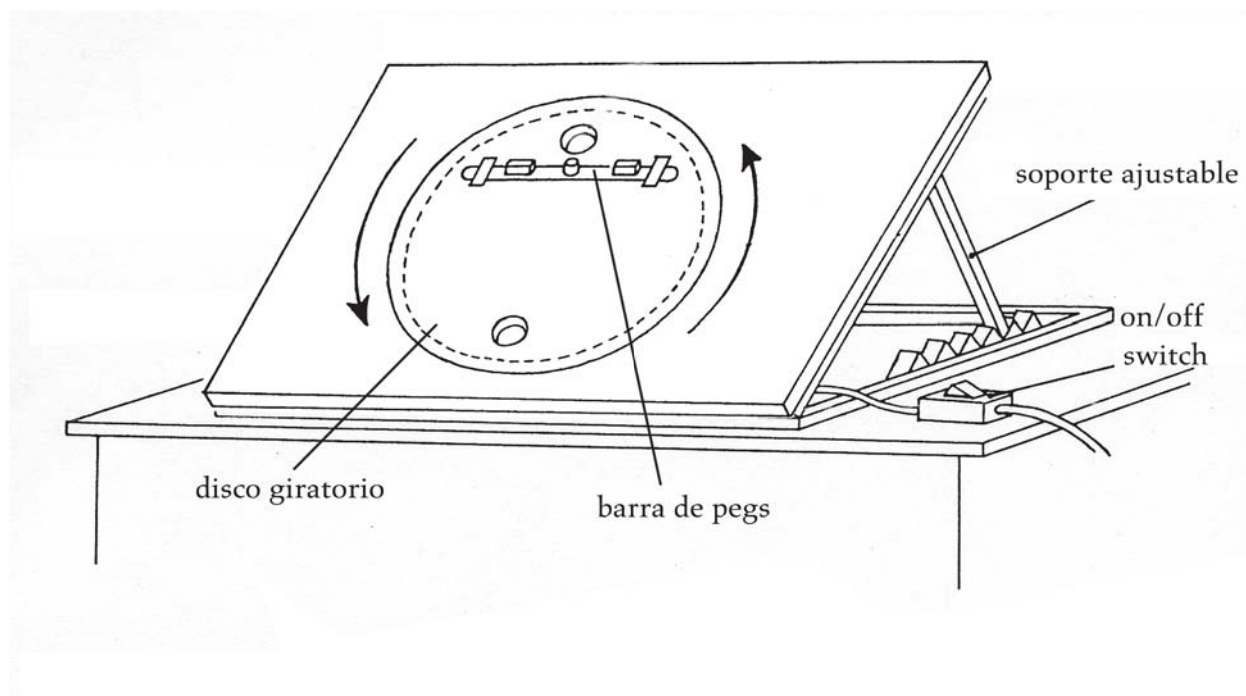


Fig. 75. Esquema básico mesa de animación

Finalmente los utensilios de dibujo: en el caso de *Anatomía de una Mariposa* se emplearon portaminas delgadas para el trabajo de animación de cuadro por cuadro, lápices grafito de distintos números desde los 8h hasta los 8b, sanguinas sepias y lápices carboncillo, para la tercera secuencia y tinta china y pinceles para algunas aguadas en fondos.

### c) Proceso de animación:

Se comenzó por decidir el fondo donde se desplazara la acción, se trazó la ubicación de los personajes en escena. Todo esto se hizo en base al Story Board y se usaron mesas de luz para poder ver el dibujo anterior y determinar los cambios que habrán en cada movimiento.

A partir de las alteraciones introducidas dentro de las formas de los dibujos, se pudo avanzar hasta crear la ilusión de que un objeto mueve a través de la distancia. El control de la velocidad es la esencia de la animación. La comprensión del movimiento real es un elemento fundamental para la animación. El movimiento exige control tanto del cambio en la forma o en la posición de los dibujos que conforman la acción, como del tiempo que lleva esa acción. Para mover un objeto la variación de la velocidad de movimiento a través de la cantidad de cambios de cuadro a otro es la forma de crear una acción expresiva. Acelerar y reducir la velocidad sin factores fundamentales para dotar de fuerza a las acciones. Los movimientos vigorosos se consiguen a través del espaciado de los movimientos. Espacio y tiempo el espaciado de los dibujos a través de un movimiento y el número de cuadros

asignado a cada dibujo gobierna el movimiento.

La animación de los extremos y los intermedios la realizará el animador principal realizando los movimientos principales que determinarán el carácter de la animación, luego vienen el desarrollo de intermedios según la cantidad de dibujos que se hayan decidido.

Se denominan bases a las piezas de un personaje que permanecen fijas, mientras alguno de sus elementos se mueve, como el caso de un personaje que sólo mueve la boca y los ojos, esto permite no trabajar de más y hace que sólo se mueva lo esencial, aparte de ahorrar tiempo soluciona el problema de simplificar movimientos y hacer énfasis donde más lo necesitamos. Esta técnica es conocida como Animación Limitada<sup>215</sup>, a veces se utiliza el mismo personaje con otros movimientos pero la misma base y diferente fondo. Este tipo de animación se utilizó principalmente en la primera secuencia de la *Anatomía de una Mariposa* para dar la ilusión de movimiento de las diversas capas de órganos del interior de la mariposa nocturna.

#### d) Segunda y Tercera secuencia

Tomado en cuenta las capacidades cinéticas de la “mariposa”, decidí por la complejidad que representaba animarla en 2D y por la dificultad de los movimientos de cámara y los ángulos de las diversas perspectivas y tomas del movimientos del personaje recurrir a la animación 3D con el programa Maya<sup>216</sup> que nos brinda rapidez y ductibilidad.

3D o tercera dimensión en lo que refiere a gráficos por computadora es la capacidad que tienen estas de simular volumen, esto es cuando un plano X, Y adquiere valores Z (altura o según sea el caso), estos valores pueden ser interpretados para formar polígonos mediante algoritmos que nos permiten modelar en 3D cualquier cosa.<sup>217</sup>

En general, el arte de los gráficos 3D es similar a la escultura o la fotografía, mientras que el arte de los gráficos 2D es análogo a la pintura. En los programas de gráficos por computadora está distinción es a veces difusa: algunas aplicaciones 2D utilizan técnicas 3D para alcanzar ciertos efectos como iluminación, mientras algunas aplicaciones 3D primarias hacen uso de técnicas 2D.

---

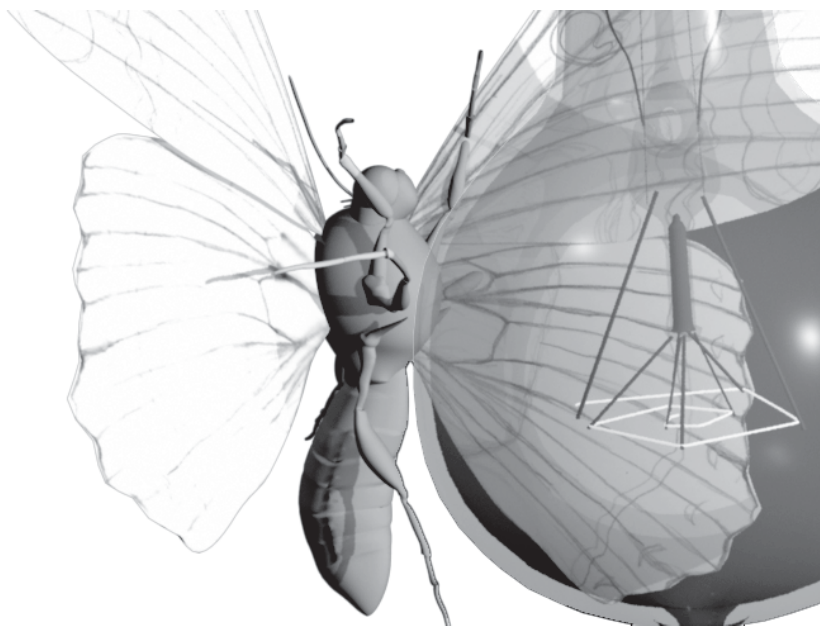
<sup>215</sup> Animación limitada es cuando se anima en una tasa inferior. El estándar del animé japonés es animación en treses. La pérdida de calidad ya es perceptible si se es observador. El concepto de animación limitada también afecta a otros aspectos diferentes de la tasa. Por ejemplo, es animación limitada cuando se repiten ciclos. Hay que tener en cuenta que diferentes elementos de la imagen (un personaje, otro personaje, un objeto móvil, un plano del fondo, otro plano del fondo) se animan por separado, y que por tanto dentro de la misma escena puede haber elementos con diferentes tasas de animación. [http://es.wikipedia.org/wiki/Animación#Animaci.C3.B3n\\_completa\\_vs.\\_animaci.C3.B3n\\_limitada](http://es.wikipedia.org/wiki/Animación#Animaci.C3.B3n_completa_vs._animaci.C3.B3n_limitada)

<sup>216</sup> **Maya** es un software de creación de gráficos 3d, efectos especiales y animación. Surgió del desarrollo de Power Animator y de la fusión de Alias y Wavefront, dos empresas canadienses dedicadas a los gráficos generados por ordenador. Más tarde Silicon, el gigante informático, absorbió a Alias|Wavefront, que finalmente ha sido absorbida por Autodesk. <http://es.wikipedia.org>.

En el caso de *Anatomía de una mariposa*, el prototipo de la mariposa nocturna el que se animó basándonos en estudios de vuelo de las mariposas, en esquemas de vuelo y las grabaciones que habíamos recopilado de la mariposa *ascalapha odorata* además utilizando como referencia bocetos de las formas básicas de la mariposa de varios lados para tener una referencia de su forma, tamaño y proporción. Una vez digitalizadas estas referencias en archivos jpg. se empezó a modelar en 3D. La etapa de modelado consiste en ir dando forma a objetos individuales que luego serán usados en la escena en este caso los dos personajes la mariposa y el foco (para el cual también se capturo un esquema sencillo de su forma y filigrana etc.). Los procesos de modelado puede incluir la edición de la superficie del objeto o las propiedades del material, agregar texturas y otras características. En el caso del personaje de la mariposa se necesitó una edición de superficie básica ya que cada frame fue retrabajado de manera análoga en grafito.

El proceso de modelado de la mariposa se le asignó un esqueleto, una estructura central con la capacidad de afectar la forma y movimientos de su cuerpo. Esto ayuda al proceso de animación, en el cual el movimiento del esqueleto automáticamente afectará las porciones correspondientes del modelo.

En la composición de la escena se involucra la distribución de objetos, luces, cámaras que en una escena que será utilizada para producir una animación. En el caso de *Anatomía de una*



*Mariposa* tenemos sólo una fuente de luz que es el foco. La iluminación es un aspecto importante de la composición de la escena, contribuye al resultado estético y a la calidad visual del trabajo terminado. Los efectos de iluminación pueden contribuir en gran medida al humor y la respuesta emocional generada por la escena.

Fig. 76. Modelado de la mariposa nocturna en Maya.

Tessellation y mallas es el proceso de transformar la representación de objetos, como el punto medio de coordenadas de una esfera y un punto en su circunferencia, en una representación



poligonal de una esfera. Este paso es usado en el r nder basado en pol gonos, donde los objetos son descompuestos de representaciones abstractas primitivas como esferas.

Se llama r nder al proceso final de generar la animaci n a partir de la escena creada. Esto puede ser comparado a tomar una foto o en el caso de la animaci n, a filmar una escena de la vida real. Las t cnicas van desde las m s sencillas, como el r nder de alambre, pasando por el r nder basado en pol gonos, hasta las t cnicas m s complejas.

Fig. 77. Modelado de la mariposa nocturna y foco en Maya



### • Lay Out (Configuraci n)

La configuraci n toma cada escena tal como ha sido presentada en el story board y la convierte luego en un plan de tama o real que ser  la base tanto del fondo como de la animaci n de la historia.<sup>218</sup>

Una vez seleccionada la escena que se debe realizar, se desarrolla la secuencia de los movimientos de cada personaje que se presente en la escena. A est  etapa se le denomina Layout, a la cual entendemos como el proceso de colocar cada una de las im genes que intervienen en la escena dentro de cada secuencia, as  como la indicaci n de los movimientos que realizan durante la misma, movimiento de arte con relaci n al eje de toma, acercamiento o alejamiento de la imagen.

Se realiza el layout con base a la escena establecida en el story board, analiza los movimientos que desarrollar  cada elemento dentro de la escena, los tiempos de la misma y el tipo de encuadre m s adecuado para ejemplificar la escena. Una vez hecho esto, realiza sobre papel bosquejos que sean adecuados al tipo de movimiento, para ello el animador separa el movimiento en im genes, cada una de ellas ligeramente diferente al anterior y que al pasarlas r pidamente genera el efecto de movimiento aparente. Para ello se tienen tres etapas; en primer lugar se realizan los trazos iniciales, intermedios y finales del personaje, en la posici n y proporci n seleccionada. Posteriormente se

<sup>218</sup> TAILOR, Richard, *Enciclopedia de T cnicas de Animaci n*, Editorial Acanto, Barcelona 2000, P g. 42.

trazan los pasos que se encuentran intermedios entre los pasos que se dieron al principio dando sentido al movimiento, haciendo los cambios necesarios de posición del o los personajes. Finalmente, se terminan los pasos faltantes de la animación, limpiando todas las imágenes en cada, una de las hojas que conforman la escena, a esto se denomina trazo fino, el cual servirá para la siguiente etapa.

- **Prueba de Línea**

A continuación el material se digitaliza mediante un escáner, con lo cual se realiza la siguiente etapa de la animación, llamada prueba de línea. Este proceso se desarrolló fundamentalmente para poder comprobar principalmente que el movimiento de las partes animadas fuera coherente, que la escala y relación de los personajes fuera la deseada; el tiempo de la escena en pantalla fuera el suficiente, además de realizar las correcciones necesarias en el área de layout. Una vez analizada cada escena se dan las correcciones necesarias; hechas éstas, se vuelven a escanear las partes de las escenas corregidas y se insertan en la secuencia original para observar las mejoras que se establecieron en la primera prueba de línea.

- **Realización de dibujos**

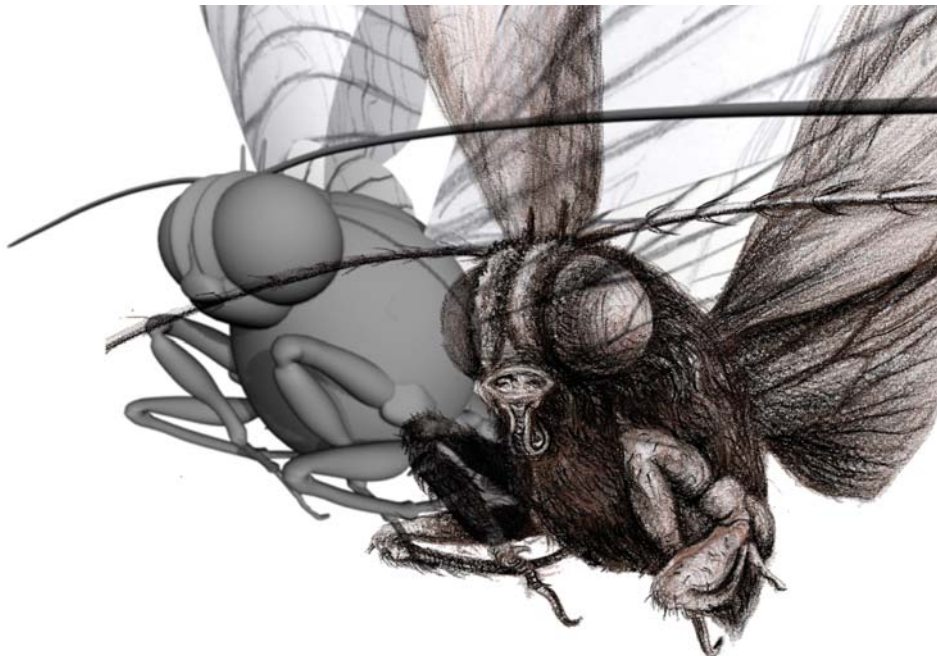


Fig. 78. Ejemplo del proceso de ilustración

Una vez aprobado el movimiento de la animación en la prueba de línea, la escena es realizada con base en el trazo del Layout fino calcando el contorno marcado en el papel al papel de dibujo, por medio de la mesa de animación, para luego realizar su valoración con grafito para ello utilice lápices de diversas graduaciones pasando por los duros desde un 5h hasta los 8b para los negros más oscuros. También utilice barras de grafito y grafito acuarelado para algunos fondos. Para las

escenas finales trabajé con sanguinas sepias y ocre . Se realizaron más de mil quinientos dibujos desde fondos, la diferentes capas, elementos, y animaciones. Para la secuencia 2 y 3 como expliqué anteriormente se necesitó modelar un prototipo de la mariposa en el programa *Maya* (este prototipo de mariposa), también se modelo el foco y el cable. Luego se paso a realizar la composición digital del cuadro y su posterior movimiento, cuando se finalizaba una escena está se exportaba en secuencia de imágenes (targas), cada dibujo se usaba dos cuadros o tres cuadros de video, dependiendo del movimiento, luego se imprimía la escena y pasaba nuevamente a ser trabajada a mano valorada en grafito.

- **Fondos**

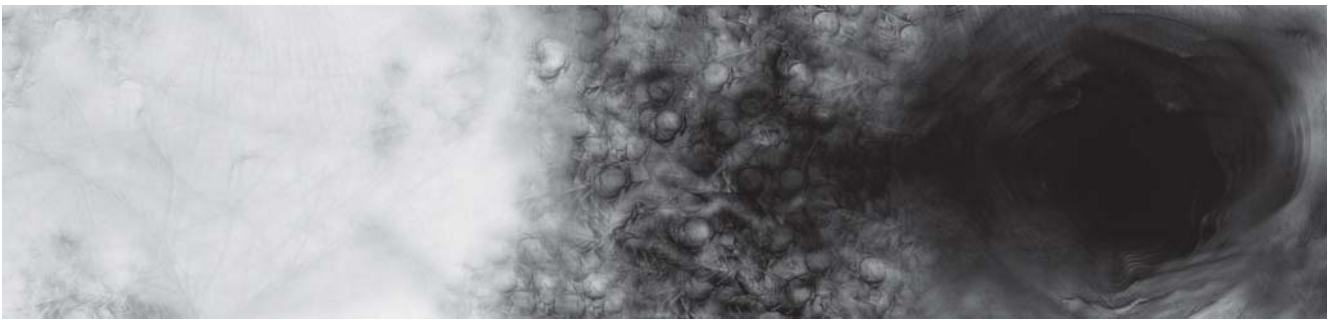


Fig. 79. Ejemplo de fondo para panning horizontal

El fondo es elemento que guarda mayor parecido con un cuadro convencional En términos de estilo, la principal consideración es conseguir una unidad técnica entre fondo y personaje, en el caso de *Anatomía de una mariposa* recurrí a trabajar los fondos con la misma técnica es decir con grafito sobre papel, utilizando un mismo tipo de trazo, para reforzar algunas partes se utilizó aguadas con tinta china y un retoque digital en el programa *Photoshop* como para calibrar niveles brillo contraste y empalmar el tono con los dibujos de la animación de elementos. Trabajé fondos completos directamente en *Photoshop*, primando la textura del grafito sobre el papel este elemento fija el estilo del trabajo para mantener la uniformidad del tratamiento visual y la credibilidad del espacio en que se desarrolla la acción.

- **Digitalización**

Cada secuencia se dividió en escenas las cuales constaban de 15, 20, 30 ó 45 dibujos, según los requerimientos de poco o mucho movimiento. De está manera, ordenando los dibujos por secuencia y escena se procede a la digitalización. En está etapa se escanea dibujo por dibujo, a una resolución aproximada de 200<sup>219</sup> pixeles lo cual permitía por un lado tener los dibujos a un tamaño mayor por si se necesitaba hacer movimientos en donde se tuvieran que escalar y por el otro tenerlos a una buena resolución para no perder detalles del grafito.

---

<sup>219</sup> dpi

En esta etapa también entramos a un proceso de verificación, lo que se llama comúnmente continuidad, en la que vamos a corregir las dos principales fuentes de error que son la calidad de la línea o cuidar que el estilo gráfico sea uniforme y la coloración en el caso de *Anatomía de una Mariposa* la graduación tonal de cada *frame* respecto al otro.

Para ello cada dibujo pasó por un proceso de retoque en *photoshop* en donde se les dieron niveles para lograr la uniformización en cuanto contraste y brillo asegurando la continuidad de la animación, además de lograr la visualización en pantalla y se limpió la parte de papel que sobraba, esto técnicamente se llama crear un *canal alpha*, lo que equivale en animación tradicional a lo que se hacía con los acetatos y el recorte manual de estos.

Este proceso fue el equivalente a hacer tomas cuadro por cuadro, realizando un proceso directamente digital. Cada dibujo fue un archivo digital, que se guardaba con un número que permitiera posteriormente secuenciarlo, por ejemplo: el primer dibujo como 001 y el último según el caso, por ejemplo 0045. así se tuvo toda una escena con 45 dibujos numerados es secuencia de *targas* (.tgas), formato usado para imágenes de video que permite guardar una imagen sin restarle calidad. Posteriormente se hizo uso *after effects* en donde se manda llamar la secuencia de imágenes, así el programa abre la escena completa con lo cual se puede apreciar el movimiento.

### • Elaboración gráficos digitales

Fig. 80 Imagen digital



Para la elaboración de las imágenes digitales recurrí a las láminas que recopilé en la fase de preproducción por ejemplo esquemas anatomía lepidóptera, las imágenes de estudios anatómicos de Vesalio en el *corporis humanis fabrica* y algunas láminas mucho más antiguas, también se reutilizaron los diversos esquemas de construcción de la espiral tanto de la de Arquímedes, la logarítmica como la de Dürero, también incluí esquemas de vuelo de la mariposa, litografías que fueron parte de mi trabajo durante la maestría que muestran antecedentes de la mariposa de la muerte, imágenes de focos y esquemas electrónicos, finalmente radiografías de cuerpos humanos que fueron reprocesadas en *photoshop* unidas con varias capas de dibujos formando los seres espectrales de la escena en el interior del ojo compuesto de la mariposa.

## • Composición y animación digital

La composición sirve para describir visualmente una historia tenga esta una narrativa lineal o no, debe traducirse en términos visuales, por ello en la composición están implícitos elementos visuales como el encuadre, la coherencia espacial, la relación jerárquica de los objetos tomando en cuenta las reglas compositivas como equilibrio, ritmo de la imagen, recorrido visual, unidad en la variedad y principalmente la utilización de los diferentes planos y saber maniobrarlos inteligentemente para reforzar la sensación o intención de la escena.

Es muy importante para la composición digital tomar en cuenta la ilusión de perspectiva ya que al crear un elemento de fondo en dos o tres niveles que se mueven a velocidades diferentes se produce un refinamiento del trabajo de fondo panorámico donde se alcanza una ilusión de profundidad en la perspectiva. Los elementos más próximos a la cámara se moverán a mayor velocidad, los que se encuentran a media distancia se moverán más lentamente, mientras que la distancia más alejada se moverá muy lentamente o permanecerá inmóvil. Esto significa trabajar con tres o incluso cuatro niveles de la animación con dibujo, para ello algunos de los planos estarán necesariamente fuera de foco para lograr que el elemento principal se quede en plano focal. Tenemos como ejemplo de esto la escena 3 de la secuencia 1.

Para la composición digital principalmente utilicé el programa *After effects* para la organización del plano múltiple es decir la combinación de los distintos backs o fondos y los demás elementos para generar los compuestos, ósea las serie de capas y mascarar en el orden que se acomodaron, los efectos que tienen cada una de ellas, con los distintos movimientos y direcciones, su duración y extensión en el *time line*<sup>220</sup> y sus cortes, disolvencias y diversas transiciones por cada una de las escenas y posteriormente secuencias.

Para la animación del vuelo en espiral de la mariposa se trazaron cada una de las posiciones de vuelo en *freehand* y luego se las importó como *paths a flash*<sup>221</sup> y se realizó un *loop*<sup>222</sup> del vuelo, de la mariposa en un *movie clip*<sup>223</sup> que está atado otro *path*<sup>224</sup> del espiral, para marcar el recorrido del vuelo, también se utilizó un programa sencillo, el *morph*<sup>225</sup> para la secuencia en el interior del ojo de la mariposa que logra una transformación gradual de un dibujo otro mediante disolvencias.

En la animación los movimientos de cámara se realizan por medio del arte, el animador prevee los puntos principales del encuadre, plano y acción a desarrollar.

<sup>220</sup> Véase *Términos de animación*, página 140.

<sup>221</sup> Véase *Términos de animación*, página 140.

<sup>222</sup> Véase *Términos de animación*, página 140.

<sup>223</sup> Véase *Términos de animación*, página 140.

<sup>224</sup> Véase *Términos de animación*, página 140.

<sup>225</sup> Véase *Términos de animación*, página 140.

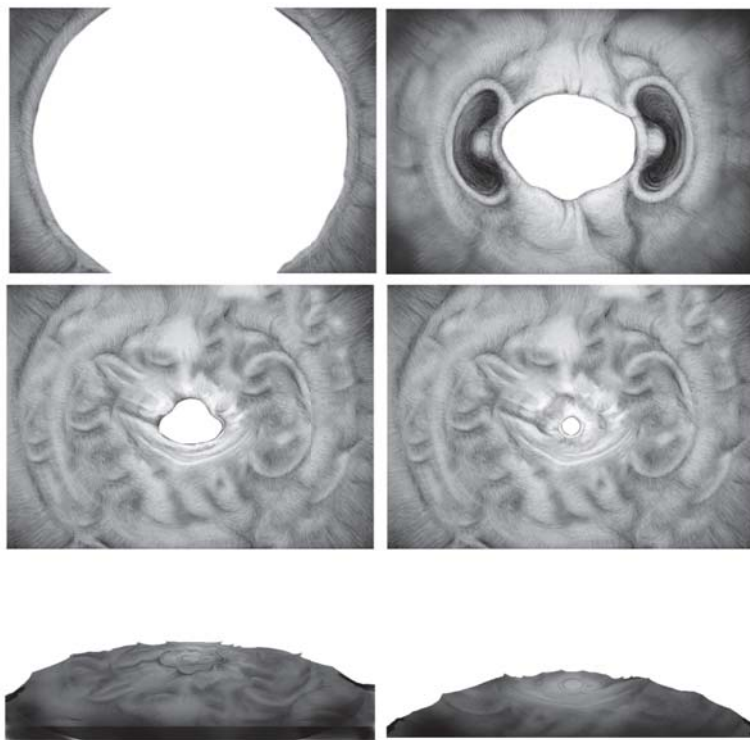


Fig. 81. Composición por capas

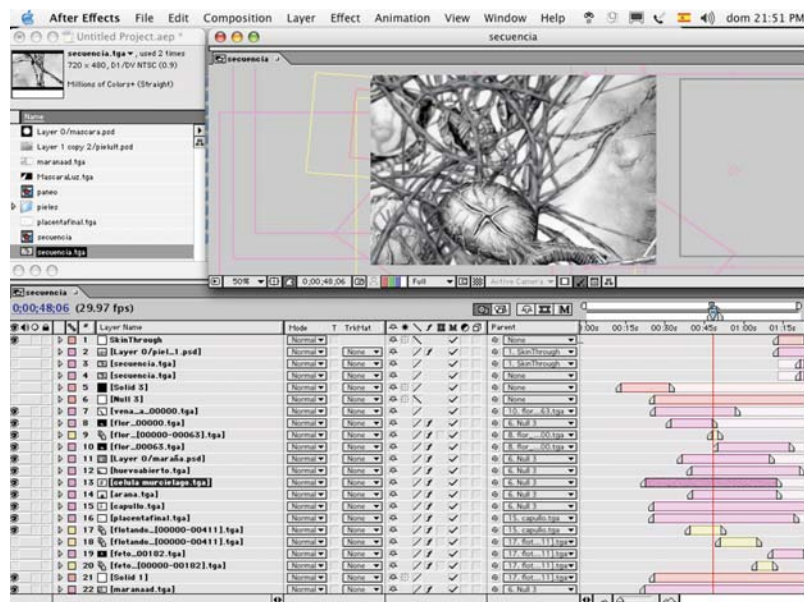


Fig. 82. Composición por capas armadas en after effects

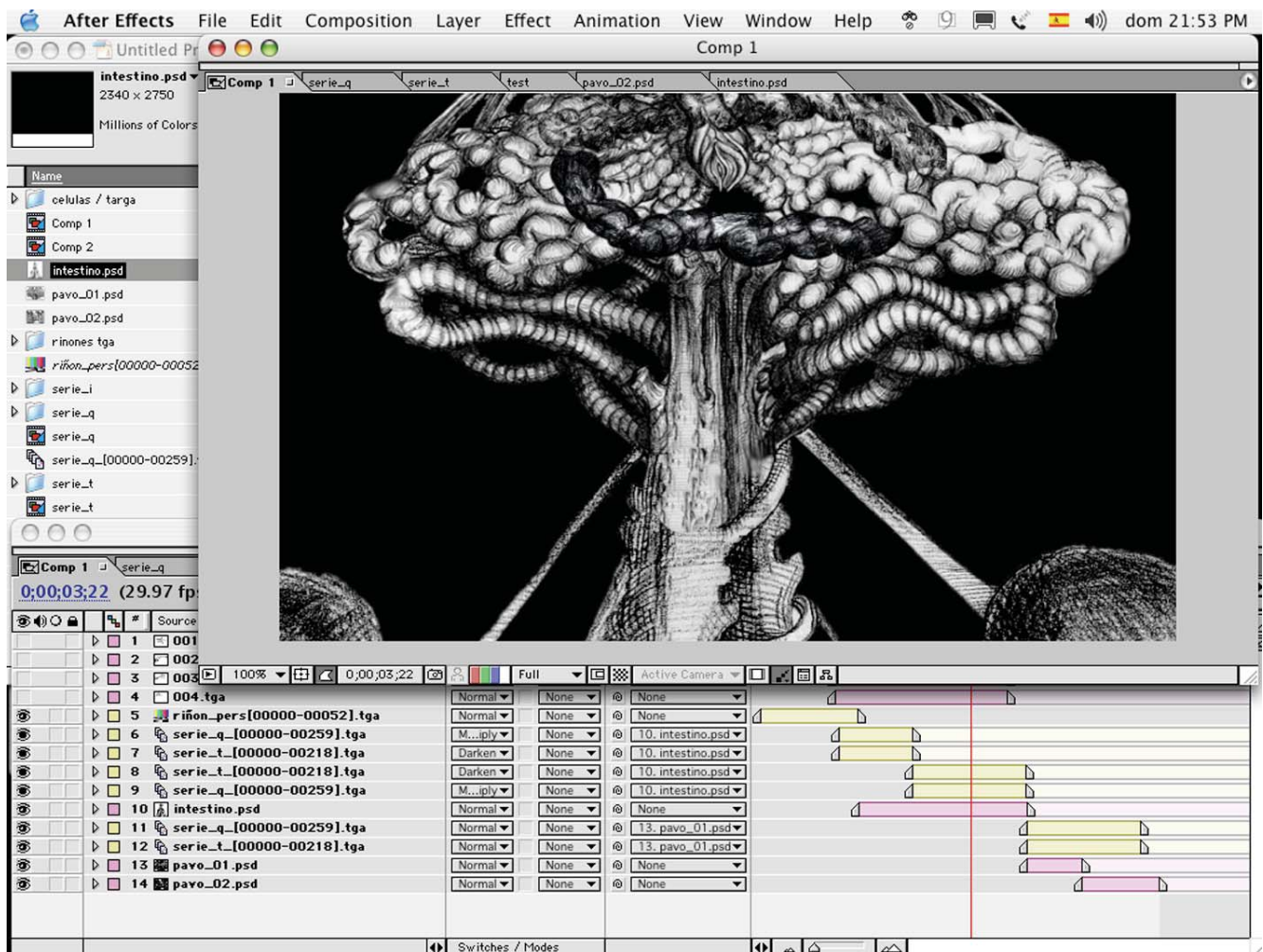


Fig. 83. Composición por capas armadas en after effects

## POSTPRODUCCION

- **Offline**

Una vez que se secuenciaron todas las escenas y se hizo una composición por capas en el programa de *after effects*, completando el movimiento planeado en la animación en línea, pase a otra



etapa que fue hacer un montaje de imagen con todas las escenas integradas en las tres secuencias principales. Se utilizó *Final Cut* para la edición final de la animación. Esta fase correspondió a un armado final del material ya compuesto, es decir el offline, esto me permitió ver el ritmo de las secuencias juntas y darle un ajuste general, generar pausas y enfatizar algunas partes de mayor importancia sobre otras.

Fig. 84. Edición no lineal en Final Cut

- **Diseño de Audio**

Podría afirmarse que la calidad de diseño de audio de una animación es tan importante como la imagen. El ritmo y el diseño de audio pueden proporcionar una sólida base temporal para alguien con una experiencia limitada en términos de composición dentro de un medio que se basa en el tiempo. Los efectos sonoros, tienen el poder de apelar a la imaginación; unidos estos elementos pueden representar más de la mitad del trabajo de una pieza de animación.

En el caso de *Anatomía de una Mariposa* trabajamos básicamente el campo de los efectos de sonido, con incidentales, un sonido base. Estos contribuyen a dar una dimensión espacial a las escenas exhibidas y refuerzan el impacto de una acción. Al finalizar el offline, es decir ya teniendo editada toda la secuencia de animación se entregó el material al diseñador de audio que trabajó con una copia de la animación de menor tamaño y calidad. Esta copia tenía un código de tiempo visual y de audio, garantizando de esta manera una sincronización exacta.



El diseñador de audio se valió de efectos de sonido, obtenidos de librería, el registró los sonidos de origen mediante micrófonos unidireccionales tipos lavalier y boom, mediante una grabadora DAT, para reunir los sonidos que necesita y para darles un tratamiento posterior, aplicándole filtros y efectos, mediante un sintetizador, o transformó sonidos de librería específicos para cada escena tratando de enriquecer la imagen con su correspondiente audio. En cuanto sonido y se realizo un proceso similar al de edición de la imagen logrando una composición por capas de audio en el programa Acid Pro para PC.

### • **Postproducción y Montaje con sonido**

Este término significa habitualmente todo aquello que se hace una vez finalizado el proceso de animación y digitalización combinando con el sonido sincronizado y la forma final de la animación.<sup>226</sup>

Para la copia final, llamada técnicamente *master*, se unieron las secuencias finales de imagen y sonido. En un equipo especial para postproducción (flame), el cual permite tener el master con la mejor definición de imagen, lo cual fue muy importante para la pieza para no perder la textura analógica, se dieron los últimos retoques digitales que consistieron en una mascarilla ovalada con las orillas difuminadas que se colocó en toda la animación esto con la intención de darle mayor claroscuro y enfatizar las imágenes centrales en el cuadro, también realizamos la construcción de la última escena cuando explota el foco y se apaga lentamente la filigrana directamente en el ordenador. Está animación evidentemente no ha sido rodada como un filme, sino digitalizada y grabada y luego editada en disco. Por eso el proceso de post producción es más corto comparado al de un film. Se hizo una copia en alta calidad en un betacam digital también se dio salida de este trabajo a un DVD .

---

<sup>226</sup>Richard Taylor, *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Editorial Acanto, Barcelona 2000, p. 160

## CONCLUSIONES

### El monstruo frágil

"la vida, desde el nacimiento hasta la muerte, es una larga destrucción".<sup>227</sup>

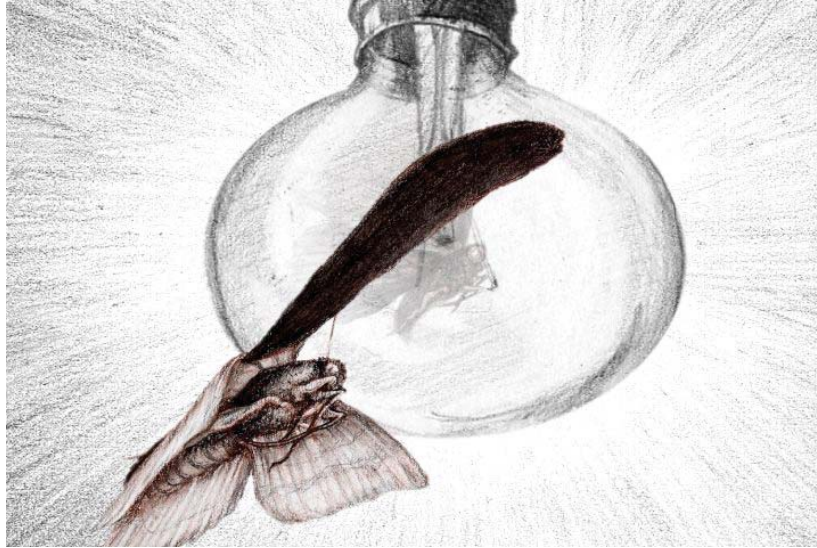


Fig. 85. El reflejo del monstruo

El término frágil proviene del latín *fragilis*, derivado de *frangere* "romper". Tiene las siguientes acepciones: que se puede romper fácilmente; que es débil o puede deteriorarse con facilidad; que fácilmente cae en una tentación o actúa contra su propia voluntad.<sup>228</sup> Recurriendo a la cita que inicia este punto, cualquier intento puede ser destruido o reconstruido. Tal vez una de las principales características que hay que tomar en cuenta para cualquier propósito es nuestra inmensa vulnerabilidad para a partir de ello revertir esa situación o no hacerlo.

La construcción estética de nuestro cuerpo (como afirmaba anteriormente) ha valorado lo externo, la forma de los miembros, lo aparente antes que nuestra construcción biológica, dejando de lado el complejo mundo orgánico que nos constituye y compone. Esto se debe a que un cuerpo abierto y expuesto puede remitirnos a lo *abyecto*, a las excrecencias, a una fisiología que no debe reducirse a los aspectos de carácter físico o estético mediante los cuales valoramos la parte envolvente del cuerpo. Por el entorno físico y cultural contemporáneo se ha marginado la

<sup>227</sup> Francis Bacon, Barcelona, Fundación Joan Miró, 1978, p. 5.

<sup>228</sup> <http://www.diccionarios.com/tope.php>

representación artística de una parte importante de nuestro ser en nuestra calidad de vivientes. “Es factible suponer que según la manera en que una sociedad plantea el problema de la vida y de la muerte, el cuerpo será evaluado, tratado y representado diferentemente”.<sup>229</sup>

Somos frágiles en cuanto que esa calidad de viviente es completamente transitoria ya que el cuerpo humano, limitado, deficiente y fragmentario es corruptible por la acción del tiempo y la presencia de la muerte que es el miedo atávico mas contundente de nuestro imaginario. Es ineludible quebrarnos con increíble facilidad, deteriorarnos, hasta fallecer. El tiempo y la muerte nos arrancan de nuestra precaria condición de vivientes tan frágil y pasajera.

*Anatomía de una Mariposa* se plantea desde la óptica de lo monstruoso porque la corporalidad de la mariposa tiene una importancia evidente en el desarrollo de la presente Tesis, así como en la pieza de animación (la parte práctica), tanto así que desde el título se hace referencia a la anatomía del insecto.

Esta pieza puede leerse a partir de dos niveles: La primera situando a la mariposa como representación simbólica del alma que retorna a la luz, metáfora de un destino final o de un nuevo comienzo, del eterno retorno en espiral. Se toma de la mariposa sus características de continuo cambio y transformación, su calidad transitoria, su continua metamorfosis que se mutará nuevamente al llegar a la luz. Podemos encontrar una segunda lectura adyacente, inclinándonos hacia el peso material de la mariposa, a su corporalidad y su complejidad orgánica. Podemos referirnos a su cuerpo a partir de los tratados de anatomía, que nos señalan un recorrido y la fisiología de cada órgano, sea humano o lepidóptero. Esto nos remite a la presencia del cadáver abierto, al cuerpo mutilado, a la muerte infestando la vida, es decir a la esfera de lo abyecto.

*Anatomía de una Mariposa*, más allá de retratar un híbrido que por ende posee un cuerpo monstruoso —en una primera situación evidente e inmediata—, traza su verdadera relación con lo monstruoso. Lo que adquiere real importancia es que la *mariposa* al estar entrecruzada con la representación simbólica de la muerte nos remite inmediatamente al monstruo. El tema mismo “la mariposa de la muerte” trae implícito a uno de los monstruos más antiguos y pavorosos, la misma “muerte”. Términos como lo grotesco, lo monstruoso y lo abyecto hacen referencia a lo absurdo, lo desconocido que se apodera del mundo conocido e instaura lo siniestro, a los momentos de transición en los que reinan el caos y el miedo apoderándose de la psiquis, a la desorganización, ya sea externa o interna. El temor al descontrol sobre nosotros mismos, a que pese a todos nuestros esfuerzos por domesticar nuestro cuerpo, en algún momento éste se niega a continuar

---

<sup>229</sup> José Miguel G. Cortes, *Las fuentes de una presentación moderna del cuerpo*

indefinidamente y perecemos.

El monstruo dormita en nuestro interior, o mas bien dicho está en nosotros mismos. No poseemos un cuerpo, somos un cuerpo. El cuerpo no es un modelo dócil de acatamiento a las normas de regulación social: se convulsiona violentamente, pues lo recorren Eros y Thanatos, los instintos y la violencia. Es un cuerpo pletórico de excreciones y virulencias. *Anatomía de una Mariposa* aborda cuestiones importantes que tienen que ver directamente con el cuerpo, entendido como espacio en el que se van a poner en juego problemas ideológicos y estéticos. La carne, en consecuencia, vista desde la perspectiva artística, es lugar de expresión y de transformación. Es en el cuerpo donde toda esta mutación está marcada por la llegada de la muerte. El cuerpo entendido como algo siniestro, algo de lo que se desconocen sus procesos y se teme su fragilidad.

No sólo se plantea escarbar en la epidermis y mostrar los órganos de la "mariposa" sino también la figura de la desorganización del organismo, su metamorfosis transgresora, la figura excesiva de lo *monstruoso*. El terror corporal posee la particular característica de ofrecernos una visión de lo *monstruoso* que nos remite directamente a nuestra carne, espacio donde se conjuga el miedo a la muerte, el erotismo y la metamorfosis supurante de lo *abyecto*.<sup>230</sup>

La *monstruosidad* resulta de un efecto de superficie, una perversidad de la carne, mutaciones de un cuerpo que se disgrega y se pierde en una infinidad de entrecruzamientos. Nos enfrentamos a la alteridad del cuerpo como *monstruo*. Tenemos en *Anatomía de una Mariposa* imágenes de un ser andrógino, que desbarata conceptos como lo masculino y lo femenino. Se da una disolución del cuerpo a través de lo *abyecto*, que en viene a disolver la distinción entre lo humano y no humano y nos habla de las fronteras del cuerpo: interior y exterior. El cuerpo humano se ha convertido como afirma Antonio José

Navarro "en un nuevo ente monstruoso, el cual, de forma extremadamente gráfica, mediante pústulas y supuraciones infecciosas, tumores expresa terrores que desde siempre anidan en el alma humana. Miedos viejos bajo envoltorios nuevos"<sup>231</sup>.

La *mariposa* es un monstruo *frágil* porque nos expresa la transitoriedad de nuestra calidad de vivientes, porque está intrínsecamente enredada en el concepto de muerte. La mariposa al ser el símbolo del cambio también posee un carácter precario, transitorio, irrealizado y por ende *frágil*.

El monstruo en cierto sentido es el espejo del ser humano. *Anatomía de una mariposa* es una metáfora. Plantea una sensación de otredad que no es ajena a nosotros mismos, propone la mirada

<sup>230</sup> Julia Kristeva también encuentra en una explicitación de lo abyecto, entendido "como aquello que perturba la identidad, el sistema, el orden. Aquello que no respeta las fronteras, las posiciones, los roles..."

<sup>231</sup> Antonio Jose Navarro. *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Editorial Valdemar, Madrid, 2002, p. 11.

de la “mariposa” a través del espejo. Como con la muerte, impresiona el hecho que advierte que nos tocará a nosotros, que el muerto somos nosotros mismos. Eso mismo es fundamental en la relación del ser humano con el monstruo; ha sido creado por el humano, ha salido de él, de sus entrañas; ya en un sentido literal, ya en un sentido figurado. Nosotros seremos partícipes de ese horror y esa monstruosidad. El hombre comparte lo monstruoso con el monstruo mismo.

La mariposa es un *monstuo frágil* porque incluye un azar del ser, y una necesidad del ser azaroso debida a una necesidad del azar; del error de la naturaleza que puede ser un error de Dios; lo que deja al monstruo o bien dentro del plan divino o fuera de él; y si queda dentro, puede ser una muestra del rigor del castigo de los cielos o una representación del divertimento divino, una broma de Dios.

En un principio fue desconcertante enfrentarme a los descubrimientos de mi investigación al encontrar que el mismo cuerpo de la mujer constituye uno de los *monstruos* presentes a lo largo de la civilización en diferentes culturas. Al reconocerme yo misma como mujer dentro de los límites sociales que me determinan, también se me podría considerar por ese sencillo hecho un *monstruo*. Resulta curioso ser un *monstruo* construyendo *monstruos*, y eso me lleva a preguntarme: ¿cómo son los monstruos creados por mujeres?, ¿cuáles son los más profundos temores femeninos? Son monstruos que no alcanzan a tener una tradición a lo largo de la historia, son interrogantes. Ya que la mayoría de las representaciones revelan la visión de los hombres hacia las mujeres, lo que no es extraño en cuanto que en una sociedad patriarcal siempre habrá más muestras de elaboraciones masculinas que femeninas. Pero aun así supongo que los monstruos femeninos revelan miedos internos comunes a toda la humanidad: el miedo a la muerte, a envejecer, a la soledad, a procrear, etc.

Pero la conversión a la monstruosidad, si bien proyecta los propios miedos, a la vez los exorciza. Y aquí cabe la afirmación de Kappler referente a que todo tipo de monstruo es una manifestación, marcada por Thánatos y Eros. Se trata, tal vez, de encontrar el lugar del goce ignorado ahora por la postmodernidad y arrinconado insistentemente por la modernidad y de poner, asimismo, en evidencia en qué medida el cuerpo también puede expresar el deseo inconsciente y el sendero de la reconstrucción del sujeto por la vía de lo monstruoso.

Cuando se trabaja con la muerte, su representación claramente erótico-simbólica redundará en el binomio Thánatos y Eros, la contemplación de la muerte.

La muerte ha sido repetidamente tratada por el arte y nos ha ofrecido imágenes conmovedoras y terribles, que al mismo tiempo estremecen y atraen. Para Barthes la fascinación del ser humano por la contemplación de la muerte está íntimamente ligada al placer erótico. En *Anatomía de una mariposa* tenemos evidentes formas en las que la sexualidad está presente, en un inicio del

video la cámara hace un *travelling* por un túnel. Este túnel es un oviducto, pero también podría ser una vagina. Nos internamos en el cuerpo, y la mayoría de los órganos hacen referencias a situaciones fálicas, vaginas o bocas. La boca monstruosa es pura voracidad. Donde existe la pulsión de vida también está presente la pulsión de muerte. En el caso de *Anatomía de una mariposa* ambos extremos esbozan la construcción de un espiral áureo. Así, la ley de vida, la ley áurea de crecimiento, la abertura de la espiral, se convierte de manera contraria, cuando la curvatura se cierra en recorrido de muerte.

La espiral es un personaje ineludible en este trabajo. El monstruo está dentro del laberinto, el laberinto está construido en el aire con paredes inexistentes establecidas por la trayectoria de vuelo del la “mariposa”. La espiral-laberinto plantea entreabrir la puerta a un reto diferente, la posibilidad de explorar las matemáticas en sus aspectos culturales, con menos énfasis que en sus aspectos técnicos, en este caso compositivos, aspectos para los cuales el número áureo y la ley de los dos tercios constituye una de las lecciones básicas en la formación dentro del arte.

Si incurrimos en el terreno filosófico en aquel páramo donde las matemáticas son el lenguaje de Dios que da forma a la naturaleza, o que son en sí mismas el mismo Dios. Desde Pitágoras a Sir James Jeans —que dice: “...el Gran Arquitecto del Universo empieza ahora a perfilarse como un matemático puro”—, las matemáticas son el lenguaje de la naturaleza.

Si partimos de que todo puede representarse y entenderse con números, al graficar cualquier sistema surgen patrones. Por lo tanto, hay patrones en toda la naturaleza. Por ello Pitágoras nos plantea un patrón con su contribución personal: la proporción áurea, mejor representada como el rectángulo áureo. En el rectángulo áureo visualmente, existe un equilibrio entre la forma, el largo y el ancho. Al encuadrarlo deja un rectángulo áureo más pequeño con las mismas proporciones. Se pueden seguir haciendo cuadrados cada vez más pequeños hasta el infinito.

Leonardo da Vinci aplicó sus conocimientos de matemáticas y los descubrimientos de su amigo el matemático Lucca Paccioli. Reutilizó el rectángulo áureo conectando los rectángulos concéntricos con una curva, generando la mítica espiral dorada. Esta forma se encuentra en toda la naturaleza: en los remolinos, los tornados, las huellas digitales, los latidos del corazón e incluso en la Vía Láctea. Así también tiene correspondencia con un acontecimiento que tenemos en nuestra memoria como un hecho común: el vuelo de una mariposa nocturna hacia un foco está marcado por la espiral áurea, fibonacci y el 0.618. En un principio yo creí que esta relación era casual o accidental, pero después de esta investigación fue sorprendente llegar a comprobar la perfección y precisión matemática con la que actúa la naturaleza.

A manera de resumen considero que las principales aportaciones técnicas de este proyecto son:

En el campo técnico en esta pieza busqué una propuesta propia, cuya importancia es tanto sonora como visual, inmersa dentro de la tecnología digital. En la búsqueda intenté encontrar alternativas. Una de ellas es que la pieza de animación pese a ser armada, editada, operada y traducida al lenguaje binario conserve cierta aparente materialidad análoga.

La intención en el tratamiento de la imagen fue experimentar con las posibilidades **análogas** para producir imágenes y sonidos fuera del rango de opciones digitales y filtros que brindan los programas y que determina el aparato (hardware). Por ello recurrimos a la utilización de efectos y texturas únicas que difícilmente puede brindar un programa. Sólo se tiene constancia de las posibilidades y limitaciones del medio a través del conocimiento. Recurrir a una propuesta visual orgánica es una clara elección que actúa en correspondencia con el discurso y contenido de la pieza.

Al trabajar cada medio de manera individual y luego su relación con lo digital, tenemos que la animación que es la técnica más visible en el trabajo sin embargo recurre al dibujo, esbozo anatómico. Tenemos fotografía que documenta al personaje y video que funciona como elemento básico y subterráneo de la animación. También tenemos esquemas orgánicos y de vuelo, esquemas de espirales. Se utilizó la geometría y el cálculo matemático —como es la proporción áurea— para estudiar la anatomía y la fisiología lepidóptero. Al trabajar una pieza que mezcla distintos medios estamos hablando de límites cruzados y transferencias de soportes que confluyen en lo digital.

La pieza *Anatomía de una mariposa* puede ser considerada barroca, porque está excesivamente recargada de adornos y elementos orgánicos. Hay una utilización del claroscuro. Nos remite a una constante metamorfosis: nada es estático y pétreo, todo está en constante transformación, en movimiento dentro de los pliegues de la espiral. El laberinto se ve expresado en la ruta de la mariposa; el laberinto es la estela que marca su recorrido, el dibujo de una espiral en el aire y ella, la “mariposa” como monstruo mítico se encona en el centro del laberinto .

Finalmente, este proyecto me permitió bocetar la idea de que la “mariposa” no sea sólo una representación metafórica de la transformación y que el número áureo y la espiral que gobiernan con precisión matemática el recorrido de la “mariposa” hacia la luz, al ser patrones implícitos en la naturaleza, vislumbran la posibilidad de que también puedan operar y darse en las trayectorias más complejas de los seres humanos, lo que abre camino a otra investigación.

## ANEXOS

### Apuntes de videoarte mexicano

En los años 60, autores como Alejandro Jodorowsky, Juan José Gurrola y Julio Pliego, habían utilizado el cine de 16 mm. estos intentos habían sido, considerados como una práctica alternativa del cine de autor. Estas prácticas cinematográficas alternativas han sido consideradas artísticas sin mayor problema. Lo que vino a dar un estatus artístico al video ha sido la intencionalidad de los autores.

La pionera mexicana en video "Sólo unos cuantos años después de que artistas como NamJune Paik, Steina y Woody Vaselka empezaran a explorar el terreno del procesamiento de video con nuevos porta-paks de Sony, Pola Weiss combinó esta estética híbrida en sus exploraciones muy personales en video. Weiss fusionó lo espiritual con lo esotérico en este nuevo medio, llamando al monitor "la puerta de cristal". En *Mi co-ra-zón* (1986), la artista utilizó el video como terapia gestalt para manejar las secuelas del terremoto de 1985 en la Ciudad de México. Al incorporar el performance en una nueva forma de expresión que llamó "videodanza" Weiss combinó la investigación del movimiento con las superposiciones de imágenes en el cuerpo de su trabajo. Los trabajos de Weiss eran "autorretratos" extendidos llevados a tal extremo que su último trabajo fue la grabación de su propio suicidio".<sup>232</sup>

Entre otros pioneros del video en México está Katia Mondoki, integrante del grupo de directores de Parto solar cinco, eran dos cineastas que por razones económicas hicieron la transición al video tras años de cinematografía en los años setenta. Una generación naciente de artistas en los años ochenta y principios de los noventa documentaron escenas de subcultura urbano, luchas indígenas por los derechos humanos fundamentales y la tenencia de la tierra, así como narrativas experimentales. Estos artistas incluyen a Pablo Gaytán, Andrea di Castro, Sarah Minter, Gregorio Rocha y Alejandra Islas.<sup>233</sup>

También cabe citar el trabajo de Silvia Gruner está influenciado por su relación con las formas y los materiales. La selección conciente de objetos y su manipulación mediante intervenciones de performance e inscripciones como en los medios de comunicación impregnan estos elementos inanimados con una función narrativa.<sup>234</sup> El trabajo de Ximena Cuevas está lleno de la estética del collage de lo que ella ha llamado "ilusiones de papel": abundan las partes del cuerpo, con fijaciones fuertes en el desmembramiento y remembramiento del surrealismo. "Mi trabajo trata con la mentira, un anhelo por la nostalgia de algo que nunca existió. Es un mundo barroco en técnica mixta, aislado, encerrado y muy mexicano debido a la flagelación, el sincretismo, los callejones sin salida, el disfraz... la risa siniestra".<sup>235</sup>

Medias mentiras consiste en descripciones parciales de la Ximena frente a la cámara y la Ximena detrás de la cámara. Mediante manuales pasados de moda, el video desarma a la clase media mexicana, los deberes de la mujer y las diversiones culturales.<sup>236</sup>

En el otro lado del parámetro estético propio del video habría que hablar del trabajo de Ximena Cuevas. Dejando a un lado el video documental improvisado, ella utiliza la cámara como una extensión de su cuerpo, que refleja sus impulsos creativos y los roles a los que tiene que someterse para plasmar su expresión. En *Con el diablo en la piel*, la artista intenta desesperada por todos los medios a su alcance producirse el llanto, a partir de una aparente ruptura emocional. Ensaya mirando a la cámara (espejo) frotándose Vick vaporub en los párpados e incluso colocando la punta de un chile verde en los párpados. Sus intentos son frustrados y crece en ella y el espectador una ansiedad imparable.

Otro de los artistas en utilizar video es Andrea Di Castro, que a partir de 1970 comienza la experimentación con fotografía, cine y video; "En 1979, a raíz de una videoinstalación en Casa del Lago de la UNAM, Videoevento Cuerpo Idea, consideramos que los museos y galerías eran el espacio ideal para el desarrollo del video, ya que querían a otro tipo de público. Sólo así el video podía encontrar un espacio favorable para la experimentación y el ensayo."<sup>237</sup>

Iván Edeza, realizó, un video que recoge un extracto de una película documental (que podría situarse en la categoría snuff film). Se trata un documento fílmico que puede ser conseguido en el mercado negro, en el cual se muestra una cacería real de indios del Amazonas. La secuencia que cita en su video Edeza muestra en una retroproyección digitalizada escenas que provocan pavor en el espectador (porque lo hace cómplice), en las que vemos a los cazadores disparando desde helicópteros a sangre fría a los indios. En más de un sentido el video mexicano contemporáneo ha recurrido a la exposición de imágenes descarnadas, realidades superpuestas, complicidades y puestas en escena que han hecho de los artistas de video y del medio mismo, uno de los referentes visuales contemporáneos con más fuerza y penetración en el medio artístico. Los videoastas mexicanos de la generación actual, artistas que crecieron con la televisión, la videocasetera, cablevisión y los videojuegos como parte de su dieta visual cotidiana, han planteado la posibilidad de comentar, criticar y parodiar la imagen de video, tan extendida en la cultura, sin usar los medios artísticos tradicionales, echando mano de recursos precarios (como la reedición o la intervención o la puesta en escena) en lugar de recurrir a la pintura, la fotografía o el cine experimental, los cuales habían sido el arma favorita de los artistas en los 70 y 80, décadas previas a la generalización del video.

<sup>232</sup> *Ibidem*, Pág. 90.

<sup>233</sup> *Idem*.

<sup>234</sup> *Ibidem*,, pag. 92.

<sup>235</sup> *Ibidem*,, pag. 94.

<sup>236</sup> Rita Gonzales, Jesse Lerneer, *El Cine Mexperimental, 60 años de medios de vanguardia en México*, 1998, México, p. 96.

<sup>237</sup> (Andrea DiCastro: Notas sobre el desarrollo del video, 1993).



El trabajo con el límite entre la ficción y la realidad ha sido una de las vertientes del video arte mexicano. En su más reciente trabajo en video Francis Alÿs presenta los dos lados de la moneda. En un primer video se le ve recorriendo la zona llamada centro histórico de la ciudad de México. Vestido como cualquier ciudadano común y lentes oscuros, el artista es seguido por la cámara mientras camina por las calles cargando una pistola en mano, sin apuntar a nada ni nadie en particular. Después de un tiempo bastante largo, policías uniformados detienen al artista por posesión de arma en lugares públicos.

Melanie Smith y Rafael Ortega trabajan también en la intersección entre la tecnología la imagen y la realidad. Para Teresa Serrano el formato de telenovela le permite explotar esos trucos fáciles o estrategias narrativas que imponen una falsa realidad en el espectador. Control remoto es un video argumental en el que una joven pareja de amantes discute la presencia del hijo de ella en el hogar mientras sostienen su encuentro. La narrativa melodramática y la recreación de espacios aparentemente reales se explica por la credibilidad que otorga el medio y la gente a estas reconstrucciones estereotipadas de la cotidianidad.

Los video artistas de fines de los noventa y de principios del siglo XXI dirigen crecientemente su atención al uso del collage, armado a partir de imágenes grabadas en un sólo canal de video, recurriendo frecuentemente a la animación y la combinación con el sonido y la inclusión en Internet. Las narrativas se han abierto dando lugar a contenidos y tratamientos que mezclan la alta tecnología con los medios precarios, creando híbridos como Zoo Sónico, en el que Octavio Hernández y Salvador Ricalde crean una mezcla de imágenes y baladas musicales de la frontera México-Estados Unidos (Tijuana, específicamente). La técnica de collage (en el video) sustituye a la pintura (...) y el monitor de cátodos sustituye a la tela". El espectador se siente motivado a recrear sus propias imágenes en video, dándoles un carácter eminentemente personal, similar al de la pintura en el siglo pasado.

## GUIÓN TÉCNICO

### SECUENCIAS

#### SEC 1. Interior de la mariposa

##### ESC 1: Viaje por el oviducto 19 segundos

Entramos en travelling in por un túnel: el oviducto, vagina. Plano general: textura de paredes mucosas una luz palpita en el centro, se empieza a viajar hacia adentro travelling in. Ahora vemos de lejos órganos: dos penes latigueantes unidos a una matriz femenina, estamos dentro de un animal hermafrodita.

##### ESC 2: Paning vertical por los órganos hermafroditas 10 segundos

Se recorren los órganos sexuales y los falos serpenteantes  
La cámara se introduce a un hueco grande en la matriz toca con la pared interior y gira hacia la izquierda hacia los ovarios.

##### ESC 3: Recorrido por el conducto que une la matriz y el ovario 51 segundos

Se avanza paning horizontal a través el conducto que une la matriz a un ovario. Apreciamos que las paredes del conducto están tapizadas por huevesillos que se mueven. Vuelta por conducto paneo vertical y zoomback, giro de cámara vista general ovario, se logran percibir los capullos, uno de ellos se abre, zoom in enramadas de venas se acercan a la cámara y salen, zoom in seguimos viendo las cadenas de capullos en uno de ellos se alcanza a reconocer la figura de un embrión humano, apreciamos el detalle sólo de este huevo pero hay toda una formación de estos en diferentes planos desenfocados. Acercamiento a feto flotando de frente y luego se voltea a 3/4, travel vertical hasta topar con la pared superior del ovario.

##### ESC 4: Riñones 5 segundos

Salimos atravesando la pared del ovario, se ven los riñones en perspectiva fugada, travelling in.  
Travelling in vertical, pasamos los riñones, llegamos a zona venosa. Movimiento hacia los intestinos, viajando por las vísceras semejantes a las humanas

##### ESC 5: Boca órgano venoso 10 segundos

Zoom in a una boca que se abre en medio de los intestinos.

##### ESC 5-A : Órgano poroso 4 segundos.

Tild up por zona porosa como una esponja que tiene orificios por donde entra luz

##### ESC 6 : Órgano liso y resbaladizo 5 segundos

Serie de zooms entramos por el interior de un órgano liso y húmedo donde la cámara resbala de arriba a abajo izquierda a derecha rápidamente hasta ser expulsada, transición destello de luz

##### ESC 7 : Corazón 4 segundos

Plano general del corazón visto desde abajo en perspectiva, lo vemos latiendo, corren fluidos Tild up. La cámara rodea el corazón se ve de frente latiendo.

### **ESC 8 : Inhalación 1 segundo**

zoom out nos alejamos del corazón la mariposa inhala y la cámara se eleva con el impulso de la respiración.

### **ESC 9 : Exhalación 1 segundo**

Travelling in en curva hacia el esófago por donde empieza la expulsión.

### **ESC 10 : Salida 1 segundo**

Subimos expulsados rápidamente por el esófago que asemeja una espiral zoom in hasta salida, vemos la boca y texturas varias y pelos en el exterior luz al fondo , transición destello y aire.

## **SEC 2.**

### **SEC 2. Exterior de la mariposa**

#### **ESC 1: 4 segundos.**

Barrido de un cuerpo, vemos texturas de pelos, filamentos, indefinidos por la rapidez del giro de la cámara, Full shot de cabeza desenfocada de mariposa, enfoca y través out, corte a:

#### **ESC 2: 2 segundos.**

Collage de cortes de partes anatómicas del cuerpo: 1) Toma cerrada 3/4 pata, abdomen, ala 2) Pata 3) Espuela 4) Ala venosa 5) Escama 6) 3/4 mov. abdomen, 7) Vista de atrás 8) Antena, 9) Esq. Antena. Se escucha sonido de aleteo patas. hasta ver en plano medio un corte transversal de la mariposa en donde se aprecia del abdomen al tórax. Se enciman imágenes de esquemas.

#### **ESC 3: 4 segundos.**

Vemos a la mariposa de frente, plano general , comienza el aleteo traben out, Acción: aletea y movimiento de cabeza, la mariposa vuela hacia la cámara gira hasta full shot de torso y abdomen vuelve a girar y vista posterior del cuerpo en movimiento hasta alejarse , corte.

#### **ESC 4: 5 segundos.**

Plano general la mariposa entra a cuadro por esquina inferior. La mariposa vuela hacia arriba y sale por la parte superior del cuadro, trazando la curva abierta del espiral.

#### **ESC 5: 7 segundos.**

Plano general, contrapicada vemos la trayectoria de la mariposa trazando un giro sobre el foco.

#### **ESC 6: 3 segundos.**

Acción: paneo de fondo (cambio de iluminación), animación: aleteo mariposa de perfil, mariposa sale de cuadro.

#### **ESC 7: 4 segundos**

Zoom in hacia el foco, en animación, grúa. Foco visto desde arriba. Acercamiento al foco travel in. Full shot foco, movimiento en curva para entrar por orificio de cables hacia el interior del foco. Primer plano de cables socket y foco, plano general mariposa pasa y sale de cuadro, mariposa pasa volando en segundo plano.

#### **ESC 8: 3 segundos**

Entramos al interior del foco, primer plano partes interiores del foco, el sonido de la mariposa se escucha lejano, tilt down por maquinaria del foco. Giro de cámara hacia abajo plano completamente senital. Vemos pasar la mariposa volando y se la ve a través de la transparencia del foco, primer plano resistencia desenfocada, Primer plano de resistencia enfocada en forma de espiral disolvencia con escena 9 .

#### **ESC 9: 4 segundos**

Espiritrompa de la mariposa, abre plano y vemos la cabeza con el foco reflejado en el ojo, cambio de pigmentación en el ojo corte a:

#### **ESC 10 : 5 segundos**

Vemos volar a la mariposa desde el eje contrario a donde estábamos, como en medio de la espiral, la cámara la sigue. Movimiento de cámara que queda en contrapicada sin perder a la mariposa. Plano supino vemos trazo de espiral mientras la mariposa vuela

**ESC 11: 1 segundo**

Disolvenca, crossfade con full shot de mariposa, termina de entrar el cuerpo de la mariposa y se hace un zoom al interior para ver el esquema de vísceras.

**ESC 12: 4 segundos**

Vemos volar a la mariposa dentro del esquema en el otro extremo a la altura donde estaría el corazón hay una luz, la mariposa se acerca a la fuente de luz, la luz va aumentando hasta llenar la pantalla baja la luz y vemos el foco.

**ESC 13: 2 segundos**

Vemos el foco el voltaje sube y baja

**ESC 14: 12 segundos**

Punto de vista de la mariposa. Desde el interior de su ojo compuesto y reticulado vemos el foco repetido y distorsionado en distintas formas, vemos un morf del foco a varios rostros y luego pasamos a la imagen de un niño que ríe mientras la luz está subiendo y bajando de voltaje, se funde con una luz muy clara que invade la pantalla

**ESC 15: 11 segundos**

La cámara sale del ojo vemos el foco en una toma abierta, la mariposa nos rebasa volando se dirige hacia el foco.

**SEC 3.****SEC 3. Encuentro con Foco****ESC 1: 4 segundos**

Descripción: Vemos de frente a la mariposa, gira y hacemos zoom back, descubrimos que estábamos viendo reflejada en el foco. Sigue otro plano un poco más alejado en donde se ve la mariposa y el foco corte a.

**ESC 2: 2 segundos**

Vemos desde atrás la mariposa enfoco muy cerca como si estuviéramos en lomo de está

**ESC 3: 7 segundos**

Vemos que la mariposa choca por primera vez con el foco. Toca el foco y se queda pataleando porque se empieza a quemar corte a.

**ESC 4: 5 segundos**

Vemos desde dentro como patalea tocando el foco, hasta que se pega.

**ESC 5: 8 segundos**

Sigue pataleando y comienza serie de imágenes de agonía (imágenes de esquemas de anatomía etc.) intercalada con pataleo.

**ESC 6: 3 segundos**

Vemos la mariposa pegándose desde adentro, mueve abdomen corte a

**ESC 7 9 segundos**

Está pegada de tórax aletea y pega el abdomen. Foco desde afuera, las alas se adhieren al foco las alas cubren el foco dejando por momentos toda la imagen muy oscura, se empieza a desintegrar el ala y deja pasar luz

**ESC 8 10 segundos**

El foco explota nos vamos a grises y negros, quedando sólo la resistencia rota que se paga dejando en negro total.

## Términos de animación

**After Effects:** Programa que ofrece las herramientas básicas para la composición, animación y creación de efectos en dos tres dimensiones para diseño gráfico, web, y video. Es ampliamente utilizado para postproducción digital de películas.

**Animatic:** Tira leica o filmación o grabación de los story boards para construir un boceto de cómo será la película final. Una mezcla de trozos de la película animada, coloreada y acabada, con bocetos estáticos del story, partes animadas sólo en prueba de línea. Sirve para ir viendo como queda, controlar tiempos.

**Background:** Fondo

**Big close up:** Es la máxima aproximación al sujeto, que con pequeños movimientos logra transmitir sensaciones muy intensas pues se toma el rostro, los ojos o la boca e inclusive parte de ellos.

**Bosquejo:** *Tambien: Rough o Boceto*, dibujo muy esquemático de un elemento.

**Campos:** Demarcación de la zona donde se desarrolla la escena, lo que se vera en pantalla.

**Close up:** En él aparece la imagen del personaje de sus hombros hasta arriba de su cabeza, o bien se puede mostrar alguna parte de su cuerpo como manos o pies, de acuerdo a lo que se desea expresar.

**Cortes:** Permite integrar la acción que se realiza a la toma siguiente, con ellos, el tiempo transcurrido que sugiere el animador es mínimo, en comparación a una disolvenca.

**Cross dissolve:** Fundido encadenado. Encuadre: Descripción de la ubicación de la cámara en relación a la escenografía.

**Cutaway:** Es un plano intercalado una secuencia, que permite relacionar la acción proyectada con un segundo elemento que sirve para enriquecer o dar énfasis a la escena. Este tipo de plano está determinado por el manejo de tiempo y espacio.

**Fade:** Fundido o desvanecimiento a. Es **Fade in** cuando es un fundido de apertura, y **Fade out** cuando es fundido a negro. Otra opción para los fundidos a negro son **Fade to Black** o **Fade from Black**. Cuando se mezclan por fundido dos imágenes, es decir que una imagen en vez de fundir a un color funde a otra imagen, se utiliza **Cross Fade** o **Mix Fade**.

**Flash:** se refiere tanto al programa de edición multimedia como a Macromedia Flash Player, escrito y distribuido por Macromedia, que utiliza gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional. Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la web. Macromedia ha ampliado Flash más allá de las animaciones simples, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

**Fotograma:** Se denomina **fotograma** a cada una de las imágenes impresionadas químicamente en la tira de celuloide del cinematógrafo.

**Frame:** Cuadro

**Free Hand:** Macromedia FreeHand es, quizás, el más aclamado programa de dibujo existente, ideal tanto para dibujantes inexpertos como para diseñadores avanzados. El programa nos permite crear diseños, dibujos, ilustraciones o diseños de páginas web.

**Final cut:** es un sistema no lineal de edición, creado para la computadora de Apple que permite que los usuarios corrijan el vídeo, vino ser aceptado como herramienta editorial profesional

**Full shot:** Es el puente que sirve entre uno general y un medio pues aparece en la pantalla el cuerpo completo del personaje, siendo parecido a una toma de Long cercana.

**Insertos:** Corte que se realiza para integrar una toma en un plano master, para dar una estructura visual mas rica, para subrayar detalles significativos o como puentes entre planos medios y generales.

**Jump cut:** Corte logrado eliminando una porción de metraje muy largo de la película, editando los extremos, el inicio y el final de la secuencia.

**Key:** Dibujo clave, fita. Key to key seria animación pose a pose.

**Lay out:** Puesta en escena, configuración, encuadre. Plantado de una escena-personaje-fondo en su encuadre correspondiente para ser animada. Planeación de la animación, composición básica, planeación de movimientos de cámara, trazo del back.

**Loop:** Serie de imágenes unidas que se repiten en ciclo.

**Médium close up:** Se toma del tórax hasta arriba de la cabeza.

**Médium full shot** (plano americano): En este plano el personaje se presenta arriba de las rodillas hasta la cabeza.

**Médium Shot:** El personaje aparece en la pantalla arriba de su cintura terminando arriba de su cabeza.

**Movie Clip:** Clip de película, componente de Flash, conjunto de frames que se encuentran encapsulados en una película (movie).

**Morph:** Proceso mediante el cual se crea, a partir de dos imágenes, una serie de imágenes donde una de las imágenes se transforma progresivamente en la otra según una serie de parámetros.

**Off line:** La estructura de cómo va quedar la edición final

**Overlay:** Elemento de fondo que se sitúa por encima del nivel de animación

**Oxberry:** Cámara especial para animación 35mm/16mm.

**Pan:** Panorámica

**Panning:** Movimiento de cámara dando vuelta horizontalmente en un eje vertical.

**Path:** línea de movimiento.

**Pegs:** Los pivotes

**Plano general:** Es una toma abierta para identificar el escenario donde se realizará una secuencia.

**Plano medio:** Sirve para representar las relaciones entre los personajes, permite un primer acercamiento de sus caracteres, revela lo suficiente de sus rostros y rasgos.

**Plano secuencia:** es una forma de filmar, en el que en una toma única se hacen todos los cambios y movimientos de cámara necesarios. No suelen hacerse muy largas por la dificultad de rodaje que entrañan.

**Primer plano:** En el se agrupan los planos que nos brindan detalles que centrados en la cara del personaje, de su cuerpo o detalles de los elementos visuales que tienen un gran significado en la historia propuesta.

**Quirográfica:** es decir la imagen hecha manualmente.

**Registro:** Sistema especial de perforación para que los dibujos tengan una ubicación coincidente. También es la línea que determina el límite de un dibujo con respecto a otro, se utiliza para rotoscopio o para reservar ciertas áreas (mesas, paredes, puertas, etc.).

**Render o Renderización:** La palabra *renderización* es una adaptación al castellano del vocablo inglés *rendering* y que define un proceso de cálculo complejo desarrollado por un ordenador destinado a generar una imagen 3D o secuencia de imágenes 3D. La traducción más fidedigna es "interpretación", aunque se suele usar el término inglés. También se emplean coloquialmente los términos "renderizar" y "renderizado". La renderización se aplica a los gráficos por ordenador.

**Rotoscopio:** Dispositivo para proyectar películas de acción real sobre el papel fotograma a fotograma, de tal modo que la silueta de la figura humana en movimiento pudiera ser trazada, proporcionando así una guía para la animación de dibujos.

**Still:** una fotografía o cuadro estatico usualmente extraido de una película.

**Story board:** Paneles de historia.

**Tild up:** Movimiento vertical de la cámara

**Tight shot:** Su manejo es igual al Close up pero se utiliza cuando se toman objetos o elementos contenidos dentro de la escena.

**Timeline:** Significa línea de tiempo, en el programa *after effects* es donde se edita el trabajo en vivo y el lugar donde la mayoría de la edición se realiza.

**Timing:** Ritmo

**Travelling in / out:** Movimiento de cámara hacia delante y hacia atrás

**Travel Shot** (desplazamiento): Es un desplazamiento de la imagen en forma lateral.

**Traveling shot** (desplazamiento libre): Es una variante del travel shot, su movimiento es libre alrededor de los personajes.

**Twinning:** Dibujar dos elementos (manos, brazos, piernas...) repitiendo la misma acción al mismo tiempo.

**Underlay:** Elemento de fondo que se sitúa por debajo del nivel de animación

**Zoom in:** Acercamiento de la cámara

**Zoom back:** Alejamiento de la cámara

**.tga:** Truevision TGA es un formato de fichero digital para imágenes rasterizadas o de mapas de bits. Fue el formato nativo para las tarjetas TARGA de Truevision Inc., que fueron unas de las primeras tarjetas gráficas para ordenadores personales en soportar imágenes truecolor o en millones de colores. El formato puede almacenar datos de imágenes de 1 a 32 bits de profundidad de color, miniaturas, el canal alfa, los valores de gamma y los metadatos.

**.jpg:** JPEG (*Joint Photographic Experts Group*) es un algoritmo diseñado para comprimir imágenes con 24 bits de profundidad o en escala de grises. JPEG es también el formato de fichero que utiliza este algoritmo para comprimir imágenes.

### Apuntes sobre la imagen de Video

La salida de la imagen de video se puede dar dentro de los cinescopios de televisiones, pantallas de plasma, LCD o mediante proyectores.

En los cinescopios de televisiones, y monitores, donde opera un haz de electrones, o partículas cargadas negativamente, que excitan a los átomos de fósforo que se encuentran en un extremo del tubo de vidrio. Esto hace que los átomos de fósforo brillen y, por ende, la imagen que apreciamos en ese tipo de dispositivos sea resultado de iluminar distintas áreas de la cobertura interna de fósforo con diversas intensidades. Durante décadas, esta fue una excelente tecnología para apreciar imágenes de buena calidad con la desventaja del tamaño de cinescopio, pues entre más grande se desea la imagen, más largo deberá ser el tubo de rayos catódicos, lo que implica aparatos pesados y difíciles de colocar en cualquier sitio.

También se puede acudir a una pantalla de plasma posee muchos elementos comunes con una televisión convencional. En estas pantallas se iluminan pequeñas áreas fosforescentes para crear la imagen. Cada punto en la pantalla, o píxel, lo integran tres luces o celdas: roja, verde y azul. Al igual que en los cinescopios, las plasmas varían las intensidades de luz en cada punto para generar una buena gama de colores. Cada elemento fosforescente en la pantalla posee un componente básico: un plasma o gas consistente en iones, es decir, átomos cargados eléctricamente y en electrones o partículas cargadas negativamente. En una situación normal, el gas tiene carga eléctrica cero, ya que los electrones negativos en cada átomo se equilibran con los protones cargados positivamente. Sin embargo, al hacer pasar corriente eléctrica, los electrones libres sufren colisiones con átomos, liberando a otros electrones. Cuando un átomo pierde un electrón, su carga se convierte en positiva, es decir, se transforma en un ion. Al momento de activar la pantalla de plasma, las partículas negativas se dirigen hacia la sección cargada positivamente, y las partículas positivas van hacia la negativa. En estos intercambios, los átomos del gas se excitan y liberan fotones de energía.

Cada pantalla de plasma posee miles de pequeñas celdas que almacenan gases nobles como el xenón y el neón. Al excitarse eléctricamente, esos gases liberan fotones de luz ultravioleta, lo cual es invisible al ojo humano, y como cada celda también posee material fosforescente, éste se pigmenta ya sea en rojo, verde o azul, de tal forma, que los fotones ultravioleta liberados por la excitación del gas noble, a su vez, estimulan a los átomos fosforescentes. Por la combinación de intensidades de luz en cada celda de las tres que componen cada píxel, es factible generar una amplia gama de colores.

La principal ventaja de una pantalla de plasma es tener un área de visualización bastante grande con un fondo o grosor de aparato relativamente delgado. Además, ya que cada píxel se ilumina individualmente, la imagen tiene un excelente brillo y puede apreciarse desde casi cualquier ángulo. En sentido inverso, las desventajas de una pantalla de plasma son principalmente que no se fabrican en pequeños tamaños y el brillo, generalmente, llega a ser menor en comparación con otras tecnologías como la de LCD.

Las pantallas de LCD (cristal líquido) están presentes en un sin número de aparatos, desde la limitada imagen que muestra una calculadora de bolsillo hasta televisores con pantallas para proyección de 50 o más pulgadas. Se componen de miles de pequeños cristales líquidos, que no son sólidos ni líquidos en realidad, sino un estado intermedio. Una característica de estos materiales es que cambian su estado físico y forma por variaciones de temperatura o bajo la acción de un campo eléctrico. Según la disposición molecular y el ordenamiento de las partículas del cristal líquido se les clasifica en nemáticos, esméticos y

colestéricos. Las pantallas de LCD funcionan con los del tipo nemático trenzado, cuyas partículas forman una espiral que se puede enderezar al paso de una carga eléctrica.

A diferencia de las pantallas de plasma, en las pantallas de LCD, cada cristal líquido no emite luz por sí mismo. Las pantallas de LCD pueden ser reflectivas, lo que implica que muestran algo en función de la luz que proviene de una fuente externa o, bien, tienen una fuente de luz en el fondo. Así es como operan la mayoría de pantallas LCD presentes en computadoras portátiles, monitores de equipos de escritorio y grandes pantallas de video.

Para que la pantalla de LCD muestre colores y variantes de los mismos, se requiere que cada píxel contenga tres subpíxeles, uno para cada color básico (rojo, verde y azul). Si en la matriz activa cada subpíxel de cristal líquido puede tener 256 niveles distintos, la cantidad de colores posibles es de 256<sup>3</sup>, es decir, 16.8 millones. Y tal gama requiere de una importante cantidad de componentes electrónicos en las pantallas de matriz activa. Tomemos por ejemplo una convencional computadora portátil: si tiene resolución de 1024 x 768, cada punto con tres subpíxeles, tan sólo la pantalla posee más de dos millones trescientos mil transistores.

#### Proyectores

Existen dos tipos principales de proyectores: los reflectivos, donde la imagen se refleja, amplía y proyecta en una pantalla que forma parte del mismo aparato (algunas televisiones de gran dimensión usan este sistema); y los frontales, en donde la luz de una lámpara de alta intensidad pasa a través de un cristal líquido, para proyectarse en un muro o superficie blanca, de forma muy similar a como operan los equipos en salas de cine.

En ambas familias de proyectores un grupo de lentes magnifica la imagen y la enfoca en la pantalla. En los proyectores de LCD se emplea una fuente de luz que ilumina un panel de cristal líquido, (de hecho no hay grandes diferencias entre los LCD de algunos proyectores y los que se encuentran en las PDA). La luz atraviesa el panel por aquellos píxeles que estén activos, bajo el mismo principio de operación de las pantallas de computadoras. Después, el haz de luz pasa por el juego de lentes para enfocarse en la pantalla de proyección. Como se puede apreciar en este caso, el pequeño panel de LCD en el interior de estos proyectores, actúa como una transparencia.

Una tecnología que diversos fabricantes de proyectores han adoptado en años recientes, es la conocida como DLP (Digital Light Processing). A diferencia de un LCD transparente entre la fuente de luz y las lentes, con DLP se emplean micrométricos espejos que reflejan el haz de luz. Un proyector de 1280 x 1024 píxeles de resolución con tecnología DLP posee un chip con más de un millón trescientos mil espejos. Cada espejo puede activarse o desactivarse al aplicársele una corriente eléctrica con la ayuda de un microprocesador, esto es: puede reflejar la luz hacia las lentes o bien dirigirlas hacia otra parte interna del proyector, conocida como absorbedor de luz en una inclinación de +10 o -10 grados, por ende, cada posición significa que el espejo está encendido o apagado. Cada pequeño espejo tiene una superficie de 16 millonésimas de metro cuadrado. El espacio entre los espejos es de sólo una millonésima de metro, lo que le da una mejor calidad de imagen a los proyectores DLP en comparación con los de LCD. Como se puede notar, DLP no es sólo un desarrollo en el campo de la óptica, sino que incluye componentes electromecánicos. A través de un filtro de color se hace llegar un haz de luz roja, verde o azul, el cual cambia a tal velocidad, que para el cerebro humano siempre se observa una imagen a todo color.

Pero la tecnología no se detiene ahí. Ya existen proyectores LCD de mayor resolución, como los que usan el sistema LCOS (Liquid Crystal On Silicon), donde se han reducido los costos de fabricación y se tiene un mejor desempeño. En el ramo de proyectores reflectivos, la tecnología GLV (Grating Light Valves) combina chips de silicón y rayos láser para generar imágenes de alta resolución (1920 x 1080 píxeles) con menor cantidad de componentes electrónicos. Esta tecnología es muy probable que sustituya a los cinematógrafos con lámparas de xenón y películas de celuloide, dando paso a salas de cine 100% digitales (en audio y en video). Y aún hay más: la tecnología

L-CRT, donde se mezclan pantallas sensibles de semiconductores que sustituyen a los elementos fosforescentes de los antiguos tubos de rayos catódicos y emiten luz por estimulación de rayos láser.<sup>238</sup>

<sup>238</sup> José Fabián Romo Zamudio <http://www.enterate.unam.mx/Articulos/2006/enero/plasma.htm>

## Índice de imágenes

Figura 1	Ilustración principal Esquema de vuelo de la mariposa (vela)	3
Capítulo I		
Figura 2	Fotografía <i>Ascalpha odorata</i> (mariposa de la muerte)	13
Figura 3	Detalle de grabado <i>Taparaku</i> (mariposa de la muerte) Aguatinta, aguafuerte, Adriana Bravo 1998	14
Figura 4	Esquema anatómico del abdomen (esbozo a lápiz)	15
Figura 5	Esquema anatómico del abdomen, sanguina sobre papel	16
Figura 6	<i>Taparaku</i> , litografía, Adriana Bravo 2001	18
Figura 7	Still, cuello de la matriz, <i>ascalpha odorata</i> , grafito	19
Figura 8	Still, mariposa volando hacia el foco, grafito	22
Figura 9	<i>Giran soles para volar</i> , grabado Aguatinta, aguafuerte, Adriana Bravo 1999	23
Figura 10	Still, corazón, grafito sobre papel	26
Figura 11	Still, mariposa perfil, acercamiento al ojo, grafito	27
Figura 12	Still, mariposa de frente, grafito	28
Figura 13	Still, detalle ovario, grafito	30
Figura 14	Still, mariposa pegada al foco, grafito	31
Figura 15	Still, acercamiento a la cabeza de la mariposa, Sanguina sobre papel.	31
Figura 16	Still, órganos internos, matriz, ovarios, riñones	32
Figura 17	Still, imagen digital.	33
Figura 18	Detalle de organos internos, sanguina sobre papel	34
Figura 19	Detalle matriz	34
Figura 20	Detalle subjetiva desde el interior del ojo de la mariposa	35
Figura 21	Still, huevesillos, imagen digital	36
Figura 22	Still, subjetiva mariposa, imagen digital construida	37



Figura 23	Esquema del recorrido en espiral	39
Figura 24	Still, oviducto u ovipositor	40
Figura 25	Órganos internos intestinos	40
Figura 26	Ovario	40
Figura 27	Capricho No 43, <i>El sueño de la razón produce monstruos</i> , agua fuerte, aguainta, Francisco Goya	41
Figura 28	Still, mariposa volando hacia el foco	44
Figura 29	Órganos internos	46
Figura 30	Imagen digital, espiral	48
Figura 31	Expiración, principio del esófago	50
Figura 32	Expiración, esófago mariposa	50
Figura 33	Expiración, boca mariposa	50
Figura 34	Still, órganos lepidóptero	51
Figura 35	Still, célula y huevecillos	52
Figura 36	Still, <i>Six men getting sick</i> 1967, David Lynch, animación.	54
Figura 37	Serie de stills final mariposa quemándose en el foco	57

## Capitulo II

Figura 38	Organos internos (vagina)	61
Figura 39	Órganos internos (vagina)	61
Figura 40	Órganos internos (vagina)	61
Figura 41	Interior ovario	62
Figura 42	Litografía Ivaginario	63
Figura 43	Ilustraciones The Wall	64
Figura 44	Matriz	67
Figura 45	Huevo-matriz con feto en el interior	68
Figura 46	Esquema órganos internos	69
Figura 47	Estomago intestinos	70

Figura 48	<i>Humanis corporis fabrica</i> "Sobre la estructura del cuerpo humano"	71
Figura 49	<i>Humanis corporis fabrica</i> "Sobre la estructura del cuerpo humano"	73
Figura 50	Mariposa	74
Figura 51	Esquema órganos internos, sanguina	76
Figura 52	Esquema órganos internos, sanguina	77
Figura 53	Esquema órganos internos, sanguina	77
Figura 54	Mariposa de la muerte	78
Figura 55	Mariposa de perfil volando	78
Figura 56	Detalle Litografía	79
Figura 57	Esquemas anatómicos lepidópteros	80
Figura 58	Esquemas de la posición de las alas para el vuelo de las mariposas nocturnas	81
Figura 59	Espiral áurea	82
Figura 60	Proporción áurea	82
Figura 61	Epitafio, espiral logarítmica de Jacques Bernoulli	83
Figura 62	Espiral logarítmica y nautilus	84
Figura 63	Serie espiral equiángulas y mariposa	85

#### Capítulo IV

Figura 64	Ejemplos de bocetaje aplicado a la anatomía de una mariposa	105
Figura 65	Prototipo inicial	106
Figura 66	Story board pagina 1	108
Figura 67	Story board pagina 2	109
Figura 68	Story board pagina 3	110
Figura 69	Story board pagina 4	111
Figura 70	Story board pagina 5	112
Figura 71	Story board pagina 6	113
Figura 72	Story board pagina 7	114

Figura 73	Hoja de Registro	117
Figura 74	Peg bar	117
Figura 75	Esquema básico mesa de animación	118
Figura 76	Modelado de la mariposa nocturna en Maya	120
Figura 77	Modelado de la mariposa nocturna y foco en Maya	121
Figura 78	Ejemplo del proceso de ilustración	122
Figura 79	Ejemplo de fondo para panning horizontal	123
Figura 80	Imagen digital	124
Figura 81	Composición por capas	126
Figura 82	Composición por capas armadas en affter effects	127
Figura 83	Composición por capas armadas en affter effects	127
Figura 84	Edición no lineal en Final Cut	128
Figura 85	El reflejo del mosntruo	130

## BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA, Joseph. *Historia Natural y Moral de las Indias*, México, Fondo de Cultura Económica, 1980.
- AGUILAR, Luís Alberto. *Acompañar a los difuntos en el mundo minero andino*, Bolivia, Editorial CEPA, 1998.
- ADORNO, W. Theodor. *Teoría*, Barcelona, Orbis 1983.
- ADOUM, Jorge Enrique. *América Latina en sus artes*, 1987, Siglo XXI editores, México D.F.
- BAJTIN, Mijael. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Madrid, Alianza, 1987.
- BASAÑEZ, Ryan. *El guiño grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vazques, 1996.
- BATAILLE, Georges. *Breve historia del erotismo*, Buenos aires : Calden, 1976
- \_ *Las lágrimas de eros*, Barcelona Tusquets editores, 2000.
- \_ *Teoría de la religión*, Taurus. 1975.
- \_ *Obras Completas, T. II*.
- BAUDELAIRE, Charles. *De la esencia de la risa y en general de lo cómico en las artes plásticas* Visor Dis., S.A., 1988.
- BALTRUSAITIS, Jurgis. *La Edad Media fantástica*, Ediciones Catedra, Madrid, 1983.
- DE LA MASA RAMIREZ, Roberto. *Mariposas Mexicanas*, Editorial Fondo de Cultura Económica, S.A. de C. V, 1987.
- DELUMEAU, Jean. *El miedo en occidente*, Taururs, 1989.
- DUVIGNAUD, Jean *El sacrificio inútil*, 1979, Fondo de Cultura Económica, México D.F.
- \_ *El juego del juego*, primera edición, Fondo de Cultura Económica, 1980.
- CALABRESE, Omar, *La era neobarroca*, Madrid Cátedra 1994 .
- CASARRUBIAS , Daniel, *La animación arte en movimiento*, tesis de maestría, México, UNAM, Escuela nacional de artes plásticas, 2001.
- CHEVALIER, Jean. *Diccionario de los símbolos*, Editorial Hender, 1993.
- CORTES, José Miguel G. *Orden y caos : un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*, Barcelona : Anagrama, 1997.

\_ *El cuerpo mutilado : la angustia de muerte en el arte*, Valencia Generalitat Valenciana, 1996.

\_ *Introducción Movimiento aparente*, EACC, 2000.

ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*, Editorial Labor 1994.

ELIZONDO, Salvador. *La muerte expresiones mexicanas de un enigma*, editorial: Dirección General de Difusión Cultural U.N.A.M., 1975.

FARNSTROM, Maud, *Las delicias del cielo o los horrors del infierno*, Tesis Universidad de Lund, Suecia

FOULCAULT, Michel . *Lex Anormaux*, en Dits et Ecrtis, t. II. Paris: Gallimard, 1994.

GADAMER, Hans Georg. *Verdad y metodo*, lecturas mexicanas, Fondo de Cultura Económica, 1995.

GARCIA, Raúl. *La magia del dibujo animado (actores de lápiz)*, Alicante, Ediciones Ponent, 2003.

GARCIA de la Huerta, Marcos. *Sobre catástrofes y monstruos (Universidad de Chile)* Está en: OEI - Programación - CTS+I - Sala de lectura

GIMENEZ, Fabián. *David Cronenberg y la nueva carne: el paradójico abrazo a la abyección maquinica*.

GONZALEZ, Dulce Maria. *Concepción Grotesca del cuerpo en medicina y en la literature cómica popular del siglo XIII*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vazques.

GUASH, Ana Maria. *El arte ultimo del siglo XX Del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza 2001.

GUBERN, Román. *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1997.

HALL, James. *Diccionario de Temas y símbolos artísticos*, Alianza editorial.

HUIZINGA, Johan. "*Homo ludens, el juego y la cultura*" , Madrid: Alianza, 1972.

KRISTEVA, Julia. *Poderes de la perversión*, Siglo XXI editores, 1998.

LE BRETON, David. *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Editorial Nueva Visión, 1990.

LENNEP, Jacques Van. *Arte y alquimia : Estudio de la iconografía hermética y de sus influencias* , Madrid : Nacional, 1978.

LUCIE-SMITH, John. *Sexuality in western art* ,Thames and Hudson, 1991.

NERET, Gilles. *Erótica universalis* , Benedikt Taschen, 1994.

MANGUEL, Alberto. *Leyendo Imágenes, una historia privada del arte, La imagen como pesadilla*, Grupo editorial norma.

- MITRI, Jean. *Historia del cine experimental*. Ed Fernando Torres, 1974. Valencia.
- OCHOA, Jesús Ángel. *Muerte y muertos*, Secretaria de Educación Publica Sep/setentas, 1974.
- ORTEGA , Victor Manuel, *Arte y tecnología: una propuesta infográfica*, tesis de Maestría en artes visuales, México, UNAM, Escuela nacional de artes plásticas, 2002.
- PANOFSKY, Edwin. *El significado en las artes visuales*, Madrid Alianza Editorial.
- PAREDES CANDIA, Antonio. *Fiestas populares en Bolivia*, Bolivia, Editorial Popular, 1926.
- RIOS, Guadalupe, et al. *Día de Muertos*, Ediciones Molinos de Viento México 1997.
- RODRIGUEZ, Cristina, et al. *El Grabado historia y trascendencia*, México, Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, 1996.
- ROMERO DE SOLIS, Diego. *Variaciones sobre el cuerpo, El cuerpo de Lucy*, Universidad de Sevilla.
- SANCHEZ, Agustín. *José Guadalupe Posada un artista en blanco y Negro*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Ediciones Crunda,1996.
- SUREDA, Joan. *Historia universal del arte*, Editorial Planeta, 1999.
- TAILOR, Richard. *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, Editorial Acanto, Barcelona 2000.
- URRUTIA, Jorge. *Lo Bello lo feo y lo grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vázquez, 1996.
- URQUIZO, Carlos. *La mágica cultura de los andes*, Bolivia Universidad Católica Boliviana.
- VAZQUES Lidia y DE DIEGO, Rosa. *De lo grotesco*, Editorial Rosa de Diego y Lydia Vázquez,1996.
- VAZQUÉZ GARCIA, Francisco. *Variaciones sobre el cuerpo La imposible fusión. Claves para una genealogía del cuero andrógino*, Univ. de Sevilla.
- WALDE MOHENO, Lillian von der. *Lo monstruoso medieval, en La experiencia literaria*, 1994.
- WESTHEIM, Paúl. *La calavera*, primera edición en lecturas mexicanas, Fondo de Cultura Económica, 1980.
- \_El grabado en madera* , México : Fondo de Cultura Económica, 1954
- ZAPETT, Adriana. *Arte digital*, 1998 CNA, Dirección de publicaciones, México.

## ANATOMÍA DE UNA MARIPOSA CREDITOS

Diseción del recorrido en espiral de una mariposa nocturna ( mariposa de la muerte) hacia la luz. Animación realizada con dibujos en grafito, tomando elementos de anatomía humana y lepidóptera a manera de bestiario medieval. Metáfora de la fragilidad humana.

Duración: 5 minutos 30 segundos

**Realización:** Adriana Bravo, Andrea Robles

**Guión:** Adriana Bravo, Andrea Robles

**Compañía Productora:** UPX /CONACULTA  
/dobleA

**Producción:** Adriana Bravo, Andrea Robles

**Edición:** Andrea Robles

**Dirección de arte:** Adriana Bravo

**Ilustración:** Eduardo Brenes, Miguel Angel Ramos,  
Adriana Bravo.

**Diseño sonoro:** Rodrigo Lira

**Animación:** Ismael Linares, Jorge Rebolledo.