



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Umbrales entre la fantasía y la realidad”

TESIS
PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA
HILDA GONZÁLEZ BUENO

DIRECTOR DE TESIS: MTRO. LUIS RENÉ ALVA ROSAS

MÉXICO, D.F. 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

AGRADECIMIENTOS

A mis maestros, Luis René Alva Rosas y Daniel Manzano por su paciencia y dedicación en este proyecto.

A mi familia que me apoyó para hacer realidad mis metas.

También mi agradecimiento para Anel y Pilar que me brindaron su amistad, me alentaron para seguir adelante y no rendirme.

“Lo fabuloso es un universo maravilloso,
que se adapta al mundo sin cuestionarlo
ni incrementar su conexión. Lo fantástico,
por el contrario, desvela un escándalo,
una grieta, una extraña rotura insoportable
para el mundo real(...)
hay que tener en cuenta que en un mundo
cada vez más extraño, lo fantástico carece
de todo sentido. En un mundo de
maravillas lo extraordinario pierde su poder”.

Roger Caillois, <<L'íimage fantastique>>

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Cap. I LÍMITES ENTRE LA FANTASÍA Y LA REALIDAD	
I.1 El arte fantástico.....	3
I.2 Los exvotos.....	21
I.3 Juguetes populares.....	25
Cap. II FORMA Y COLOR EN EL ARTE FANTÁSTICO	
II.1 Composición de las obras del arte fantástico.....	30
II.2 Jesús Reyes Ferreira (Chucho Reyes).....	43
Cap. III ANÁLISIS DE LA PROPUESTA PERSONAL.....	46
CONCLUSIONES.....	61
BIBLIOGRAFÍA.....	63

INTRODUCCIÓN

El objetivo general de la tesis es estudiar de forma teórica y práctica el arte fantástico en México, una reflexión de los exvotos y los juguetes populares. Se analiza su forma y composición con la finalidad de conocerlos profundamente para conformar en mi trabajo pictórico un lenguaje que permita realizar una producción.

En el primer capítulo se analiza el concepto de arte fantástico, con la finalidad de establecer su contexto histórico, en diversos campos. Se desarrolla qué es la fantasía y lo fantástico para ver cuáles son sus elementos teóricos, la importancia del arte popular como el ex voto y el juguete popular en el arte fantástico por su contexto histórico, ya que los artistas fantásticos se conformaron en la época de la Revolución Mexicana, donde se empezó a estudiar las expresiones artísticas de México. Para analizar el arte fantástico me baso en la obra de Ida Rodríguez Prampolini, el surrealismo y el arte fantástico en México.

En el segundo capítulo, se analiza la forma y el color del arte fantástico, donde se ve la importancia de Tamayo para la ruptura con el Muralismo nacionalista y revolucionario, para abrirle camino a los artistas fantásticos, que hacen uso de la sin razón, la imaginación, el inconsciente, el mito y los seres fantásticos.

Analizamos la influencia de la pintura metafísica, en el uso del espacio simbólico, las ilusiones espaciales, mezcla de diferentes perspectivas, para la representación de la tensión emocional. También el uso formal en la composición del color, por medio de la direccionalidad de las masas de color, el uso de la teoría de los contrastes, como por ejemplo, el contraste complementario o el contraste del claro-oscuro. Tomando como referencia el libro de Johannes Itten, el arte del color.

Se analiza de forma particular la obra de Jesús Reyes Ferreira (Chucho Reyes), para entender los elementos formales del arte fantástico .

Con respecto al capítulo tercero y último, se analiza mi propuesta personal en relación con el arte fantástico, como estudiar la forma y el color en mi producción a partir de trece cuadros .

En cuanto al significado simbólico de mi producción, se analiza los símbolos de los mitos judeocristianos que retomo como un pretexto para expresar mis deseos inconscientes, para el uso de la sin razón, la fantasía y lo fantástico en mi trabajo personal.

Cap. I LÍMITES ENTRE LA FANTASÍA Y LA REALIDAD

I.1 El arte fantástico

Este capítulo, tiene el objetivo de investigar de forma teórica y práctica el arte fantástico, y su relación con el ARTE POPULAR en específico, los juguetes y los exvotos.

Para eso me basaré en una serie de criterios teóricos sobre el concepto de arte fantástico en México, de la obra de Ida Rodríguez Prampolini, el surrealismo y el arte fantástico en México. Que nos dice lo siguiente:

La información que se tiene del trabajo de artistas como Julio Rúelas y José Guadalupe Posada son, que “ellos con sus obras trabajaron en la construcción o sea en la creación de un arte de expresión de lo fantástico y lo sobrenatural. Estas formas de manifestación contienen estos ingredientes: son creados a base de la imaginación, de la fantasía y de lo extraordinario.”¹

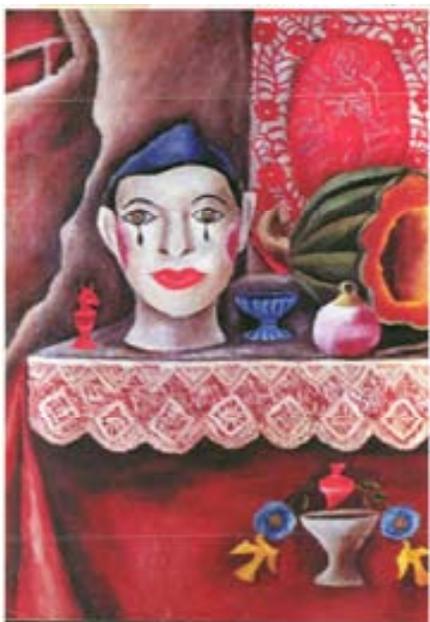
Lo subjetivo es decir, las emociones y las vivencias internas de estos pintores fantásticos es importante para su lenguaje pictórico, representan la realidad, pero no como la vemos con nuestros sentidos, sino que el mundo de su pintura esta basada en lo irracional, lo irreal y el inconsciente. Se ve que los pintores fantásticos quieren alejarse de la lógica, del elemento intelectual, para hacer un mundo ficticio, inexistente, para internarse en el que rige nuestra conducta, ajena a nuestra conciencia.

“Este mundo regido por la fantasía y lo irracional, cristalizó en la obra independiente y personal de muchos pintores, cuyas preocupaciones estaban encaminadas a la necesidad de desarrollar, de tomar forma como mexicanos.”²

¹ Rodríguez Prampolini, Ida. El surrealismo y el arte fantástico en México, p.45

² Ibid. , p.111

Esta representación del mundo interior del artista, por medio del ensueño y lo irreal. Se puede ver en la siguiente obra de María Izquierdo, el maíz está cediendo (trigo crecido), ver lámina 1



1. María Izquierdo, El maíz está cediendo, (Trigo crecido), óleo sobre tela, 85.5cm x 66cm, 1940, Colección Galería de Arte Mexicano

¿Qué es lo que caracteriza a dichos pintores?

Estos pintores trataban de manejar un significado en sus obras de arte, a través de la alegoría, transportando el sentido de un objeto a otro, para representar su subjetividad, basándose en significados ocultos. “ Sus pinturas eran producto de su mundo interno, como sus sueños, una creación de su facultad de representar objetos no presentes y de su realidad interna, no dando abiertamente el mensaje, sino mandándolo de forma engañosa.”³

Los artistas fantásticos querían manifestar sus sentimientos a través de un mensaje lleno de símbolos, como se puede ver en el siguiente cuadro de Frida Kahlo, las dos Fridas, ver lámina 2

³ Ibid. , pp. 47,48

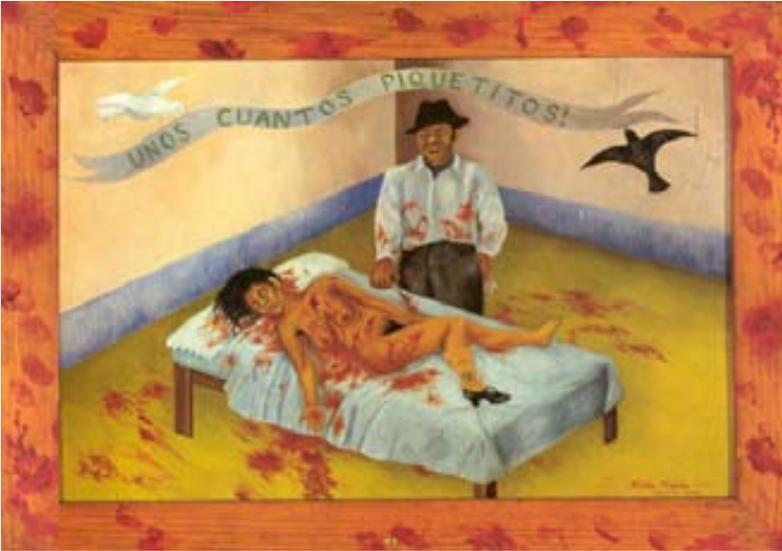


2. Frida Kahlo, Las dos Fridas, óleo sobre tela, 173cm x 172cm, 1939

Al buscar en su mundo interno, en sus sueños, en sus emociones, vieron la necesidad de cuestionar su identidad como mexicanos y en esta búsqueda por hallar lo que nos hace diferentes de otros pueblos, estaba dentro de los cambios que había generado la Revolución Mexicana, se vuelve la mirada hacia nuestra identidad propiamente mestiza, que se representa en los objetos de arte popular, la ruta que toman los pintores fantásticos en esa búsqueda es, la de la imaginación y la oposición a la razón.

“En este interés por el arte popular el artista fantástico vuelve su mirada a las calaveras de azúcar, a los juguetes y los exvotos.”⁴ Esta influencia, se logra apreciar en el siguiente cuadro de Frida Kahlo, unos cuantos piquetitos, donde se hace referencia al exvoto, en el cual se narra una historia por medio de imágenes y palabras, ver lámina 3

⁴ Ibid. , p.43



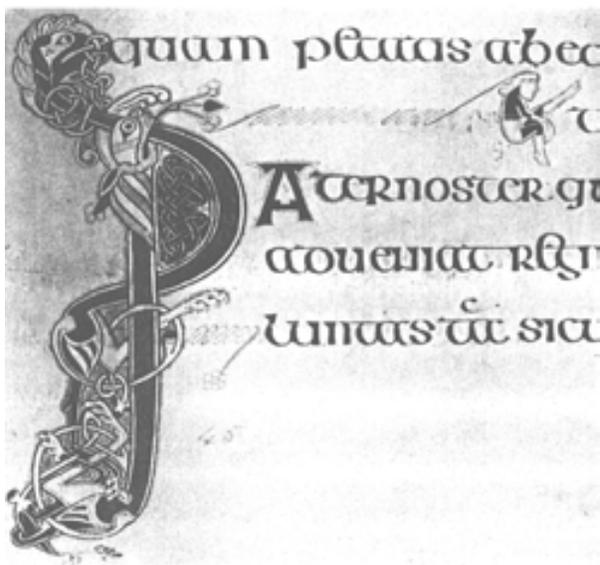
3. Frida Kahlo, Unos cuantos piquetitos, óleo sobre metal, 38cm x 48.5cm, 1935

El arte fantástico, se basa en la imaginación, comienza a crear seres que en realidad no existen, que son creados por el pintor, hay una liberación de los sentidos físicos y de su lógica, donde se crean relaciones de objetos y seres que viven sólo de forma ideal en una combinación del sueño y la realidad, dentro de la fantasía.

Dentro de la fantasía se da lo fantástico, de lo que podemos decir, que es cuando el hombre crea, inventa seres extraordinarios, inverosímiles, increíbles, asombrosos. En síntesis, lo fantástico, está relacionado con seres y fenómenos que exceden a su naturaleza, nunca vistos, algo maravilloso.

En lo maravilloso, se encuentran seres admirables y asombrosos, como los de la pintura grottesca de la Edad Media como por ejemplo, donde hay una combinación de seres humanos, animales y vegetales, donde se pone de manifiesto la deformación, o como la serpiente emplumada. Por ejemplo en el "corcito", que pinta un guajolote humanizado, como representación de él mismo, pintando su autorretrato, donde se ve como un pavo real. O Chucho Reyes que hace una representación de Luzbel, como un ángel, donde se hace una unión de un ser humano, con alas, cuernos y rabo. A través de dichos seres, el artista se siente libre para expresar sus emociones, por medio de un mundo creado por su imaginación, donde refleja esta realidad que no es una fantasía escapista, como no lo fue en el Bosco, donde se puede ver un cuestionamiento de orden moral, donde no hay una actitud de enjuiciamiento,

pero si lleno de una simbología ambigua, donde se equilibran los elementos del horror, representando seres que producen espanto y repulsión, como los monstruos; la truculencia sexual, donde se represente la sexualidad llena de crueldad y la broma dentro de la desgracia y la tristeza como en el tríptico “el jardín de las delicias” del Bosco así también como en la obra de Pieter Bruegel, el viejo, que usa como ironía las figuras monstruosas y fantásticas, los enanos demoníacos para exponer las transgresiones y excesos del ser humano. Como ejemplo de lo grotesco se puede ver la lámina 4



4. Anónimo, Páginas del libro de Kells, inicios del siglo IX

En el Bosco se utiliza la deformación de o a través de seres monstruosos para mostrar las debilidades humanas, en especial en la representación de los siete pecados capitales, pero sin buscar un enjuiciamiento, utilizando la burla y el sarcasmo. Donde existen seres salidos del Paraíso y del infierno, como en la pintura grottesca, hay una combinación de animales, vegetales y lo humano.

A diferencia del Bosco los artistas fantásticos si buscan decir algo, lo que está dentro de su alma o espíritu al espectador, pero no de forma abierta, sino a través de los seres asombrosos que salen de la imaginación, usando las figuras con una significación personal para el artista.

En este mundo hay un sentido de lo raro, de lo desacostumbrado, de lo cómico, lleno de contradicción, de desvalorización de lo real, el encuentro de lo inusual que despierta sentimientos de temor y precaución, ya que son historias que se salen de lo acostumbrado y llenas de un encanto embelesador.

Este mundo plagado de seres fantásticos, los utiliza el Bosco, para el cuestionamiento moral, a través de la burla se puede ver en su obra, las tentaciones de San Antonio en donde se deja ver como el diablo quiere hacer caer a San Antonio en pecado, ver lámina 5



5. El Bosco, Las tentaciones de San Antonio, óleo sobre madera, 131.5cm x 225cm, tríptico, Lisboa Museu de Arte Antiga

“Dentro de la mentalidad plagada de lo maravilloso, se hace una interrelación entre la realidad y los seres asombrosos que salen del subconsciente.”⁵

El artista fantástico al querer plasmar sus emociones por medio de símbolos, busca unir su mundo imaginario con sus vivencias en algo concreto que es su obra plástica (unir lo subjetivo con lo objetivo), esto lo logra a través del objeto- símbolo, que ocultan su sentido, dentro de la obra plástica. Al buscar esta interrelación desea que sus seres tomen forma por medio de la línea y el color para crear una imagen plástica, que es donde entra en juego el proceso creativo, en donde su idea se plasma en algo concreto, como es una pintura, como lo explica Adolfo Sánchez Vázquez:

Ante todo hay que tomar en cuenta la relación característica de cómo va evolucionando la experiencia, entre la actividad del sentimiento interior del artista y su realización. En la invención de algo nuevo, se da la unidad en el proceso –lo que es el alma del creador y lo que existe fuera de él- de un modo indisoluble. “En la invención artística, tenemos la actividad consciente del sujeto sobre una sustancia dada, que es trabajada, estructurada conforme al fin o al proyecto que la conciencia traza. Un acto objetivo, real es precedido por otro subjetivo, psíquico.”⁶

El artista fantástico utiliza los objetos con un cierto sentido individual, una subjetivación del objeto real. Como se ve en el cuadro de Juan Soriano, donde expresa su mundo personal, en la novia, ver lámina 6

⁵ Ibid. ,pp. 95y96

⁶ Sánchez Vázquez, Adolfo. Filosofía de la praxis, p. 203



6. Juan Soriano, *La novia*, temple sobre papel, 65cm x 51cm, 1943, Colección Sir Peter y Lady Smithers

Mediante la invención el pintor crea un clima de la fantasía y la imaginación, por medio de un conjunto de significados personales da paso al realismo. El mal y la crueldad son categorías que trascienden a los objetos-símbolo que las representan. El sistema de figuras, de objetos con una significación que va creando para representar sus propias creencias, conceptos, y sucesos, es necesariamente un recurso para el entendimiento de sus sentimientos, a través de la dinámica de las formas, lo que entendemos como belleza.

El pintor fantástico en ocasiones se acoge al inconsciente, al símbolo, a la simple conquista de la fantasía en lo extravagante, insensato, ridículo, deforme, buscando fijarse en todo aquello que es contrario a la razón. Y la sin razón, es de donde nace la sabia inspiradora, del arte popular, de lo primitivo, ya que aparte de interesarse en su inconsciente, el artista también retoma elementos simbólicos de la conciencia de grupo, del alma colectiva, generadora de seres con poderes sobrehumanos, como los dioses, los santos, los demonios, los monstruos, los dragones y los ángeles. A través de representaciones, de recuerdos idealizados, de mortales divinizados después de la muerte, convertidos en dioses y héroes, nacidos de la imaginación de los hombres en todas las culturas y desde hace mucho tiempo que trascienden a toda la humanidad, crean sus imágenes.

De estas representaciones, primitivas, originarias, primarias que habitan en la conciencia de grupo, originadas en los relatos de la tradición, donde se confunden los hechos reales, históricos o filosóficos, con lo maravilloso y lo poético se basa el artista fantástico, de algo que no habita en el lado consciente de la mente, ni de la lógica; es un elemento importante de la imaginación, es donde habitan seres llenos de magia, de significados aparentes, poéticos, que reflejan la realidad pero por otros medios, en la pintura fantástica se da por las imágenes poéticas, que son las formas plásticas, que hacen uso del color, la línea para generar figuras que aparentemente no son bellas, sino que toman como pretexto, el temor, la monstruosidad; la burla cruel, sarcástica que se utiliza como una denuncia de una anomalía de carácter moral, política o social; la conjugación del terror y lo maravilloso, lo angelical y lo diabólico, creando un mundo raro, desorganizado, antinatural, de la transformación de lo humano en animal, y de lo animal en humano, engendrados del delirio, cosas excéntricas, siniestras, mezcla de lo bello y lo repulsivo, de la desvalorización de lo real, aunque retoma elementos de la realidad, para expresar el dolor del creador.

“ El inconsciente colectivo es común a todos los seres humanos, se hereda y es lo que alimenta el alma de todos nosotros. Dentro del inconsciente colectivo se manejan los <<arquetipos>> de los que son el conjunto de motivos de seres divinizados o de representaciones primarias, los cuales aparecen en los relatos transmitidos en cada pueblo, así como en nuestros sueños.”⁷

Un ejemplo del manejo de los arquetipos relacionados con la conciencia de grupo o inconsciente colectivo y las emociones del artista fantástico, se puede ver la obra de Raúl Anguiano, Caín, donde se representa la rivalidad entre hermanos basada en un mito bíblico, ver lámina 7

⁷ Fontana, David. El lenguaje de los sueños, guía visual sobre los sueños y su interpretación, p.57



7. Raúl Anguiano, Cafín, óleo sobre madera, 26.6cm x 34cm, 1937

“El artista fantástico en el proceso de la invención va buscando la forma de encontrar la unidad entre su mundo interior y el exterior.”⁸

Los artistas fantásticos abandonan la proposición de ver los hechos del pasado, la interpretación de las relaciones sociales entre las personas, las opiniones referentes al Estado y a los gobiernos, para plasmar sus vivencias personales.

En el Movimiento Muralista Mexicano, utilizan imágenes con un significado relacionado con los acontecimientos que existían afuera, querían que vieran la lucha de clases, en una dualidad, donde están la clase burguesa y la de los trabajadores, obreros y campesinos; de oprimidos y opresores, denunciando un sistema económico injusto. También a través del símbolo, pero utilizándolos con otros fines, para reflejar la realidad objetiva, inmediata, palpable.

⁸ Sánchez Vázquez, op. cit., p. 205

En contraste, en el arte fantástico utiliza las figuras, con un significado personal, donde hay seres imaginarios, no tomados en su mayoría del exterior, o utilizando los objetos concretos, descontextualizándolos de la realidad para convertirlos en arquetipos que manifiestan los sentimientos y pensamientos del artista. Al hacer esto buscan crear un mundo donde habita lo que no existe, lo ajeno a la voluntad, lo regido por el instinto.

Al basarse el arte fantástico en lo irracional, en el inconsciente y los símbolos, para hacer su trabajo creativo, se le confunde con el surrealismo europeo como lo explica Damián Bayón:

“¿Existe realmente un surrealismo de nuestra región? Francamente no lo creo y por eso he preferido un término más general y menos comprometedor como el de fantástico”.⁹

El surrealismo es una corriente artística que surgió en Europa, después de la Primera Guerra Mundial, época donde existían conflictos y muchos cambios en su ser de los europeos, de donde surge su necesidad de romper con el elemento más importante de la cultura occidental que es la RAZÓN, está vinculado con la búsqueda de la corriente artística llamada DADA, del rompimiento con lo racional, las teorías del psicoanálisis de Freud que buscaba hacer del conocimiento de las personas, sus sentimientos más oscuros y los recuerdos reprimidos; así los surrealistas buscan en ese lado oscuro, oculto del pensamiento que está lejos del control y de la voluntad de forma consciente, de visiones, impresiones subjetivas, de sucesos que solo habitan en la fantasía, así como dejando sus actos sin participar de su intención, lo cual organizan conscientemente en la trama de sus obras, aunque expresen lo que es opuesto a la razón.

Quizá la diferencia entre los artistas surrealistas y los fantásticos mexicanos, esté en la manera como manejan el humor negro y el subconsciente, en el surrealismo se hace un análisis de los deseos más oscuros y reprimidos para canalizar los que están fuera de nuestro control y conocimiento, como el instinto de destrucción y de muerte y el desplazamiento del deseo de buscar placer sexual al infringir dolor a otra persona o el gozo sexual del que es

⁹ Bayón, Damián. Aventura plástica de Hispanoamérica, p.121

maltratado y humillado; al exponer estas anomalías de carácter moral, por medio de la burla cruel y crítica, pero sin juzgarlo. En cambio en México, el humor negro convive con nuestra cultura, se utiliza para la crítica a una anomalía política, a una situación de conflicto, para despertar ira e indignación a través del sarcasmo cruel. Se expresa directamente las emociones del artista.

El manejo del humor negro en el arte mexicano como un elemento para reflejar la realidad social, se puede ver en los grabados de José Guadalupe Posada, ver lámina 8



8. José Guadalupe Posada, Corrido de los 41, grabado

El surrealista aprovecha la asociación de sus sentimientos inconscientes en la creación, analiza sus complejos, sin un cuestionamiento de sus actos, sean buenos o malos, todo para él es un medio de enriquecimiento para su creatividad. En cambio el mexicano padece sus sentimientos inconscientes, vive con el bien y el mal a cuestras, tiene culpas, acepta que hay una transgresión a las leyes, tiene la necesidad de reparar su falta, por medio del sacrificio o del castigo. Estas culpas las oculta, las sublimiza por medio de la obra de arte, la utiliza para la descarga y limpieza del alma. Confesión, masoquismo, nunca sadismo, arrepentimiento, nunca deleite en las fallas, que para el surrealismo son motor e inspiración.

El manejo del concepto de pecado y la reparación, en el arte fantástico, se ve en la influencia que el exvoto tuvo en ellos, ver lámina 9



9. José Hernández R., *Ex voto al Señor de la Misericordia*, óleo sobre lámina, 21.6cm x 26.7cm, 1945, Colección New Mexico State University Art Gallery

El mexicano convive con la muerte, la integra a la vida en el arte del pueblo, en sus fiestas, a diferencia de la cultura europea, en donde nace el surrealismo, el cual analiza el instinto de destrucción y de muerte, pero no se convive con ello en la vida cotidiana. Esta integración de la muerte a lo cotidiano se puede ver en los grabados de José Guadalupe Posada, ver lámina 10



10. José Guadalupe Posada, Calaveras del montón, grabado, 1899

Otra diferencia es, que en el arte fantástico se le da más importancia a la conciencia de grupo, que a los deseos y sentimientos reprimidos que actúan sobre la conducta las cuales escapan al conocimiento de la persona. Aunque también en el surrealismo hay un interés por lo mágico y primitivo, al volver su interés a las culturas que eran ajenas a la occidental. En México se convive con este concepto de lo maravilloso y lo extraordinario, porque todavía existe la influencia de las culturas indígenas por medio del arte popular donde se sigue transmitiendo sus doctrinas relacionadas con su religión, bajo una aparente capa superficial de arte colonial, pero sin eliminar totalmente sus conceptos sobre la creación del universo.

Esta influencia del inconsciente colectivo en el arte mexicano se puede apreciar en el grabado de José Guadalupe Posada, donde se refleja la idea del fin del mundo que existe en la humanidad, ver lámina 11



11. José Guadalupe Posada, El fin del mundo, grabado, 1899

El surrealismo está gobernado por la fantasía que desarrolla diversos sucesos durante el acto de dormir, llenos de desvarío, divagación, ilusión, de la poesía, el amor, un mundo donde imperan las sensaciones subjetivas, de las aspiraciones del alma a la posesión de las cosas más raras y anormales que puedan tener cabida. “Un mundo nuevo y flamante cuyas fronteras ubicaron – a partir del mapa ““el mundo en tiempos de los surrealistas”” (1929)- las culturas indígenas, antiguas, aquellas en que la magia juega un lugar preponderante. Entre estas se hallaban las culturas ancestrales de Mesoamérica. Así dando cabida al sueño, al disparate y la divagación, estos poetas reinventaron la realidad la ampliaron y la denominaron ““surrealidad””, que sobrepasa lo real.”¹⁰

¹⁰ Artes de México, México en el surrealismo: los visitantes fugaces, p. 17

Este mundo regido por la imaginación y el delirio, se puede ver en el cuadro de Antonio Ruiz “el corcito”, donde hay una representación de una mujer dormida, tomada como una montaña donde reside un pueblecito, ver lámina 12



12. Antonio Ruiz, “el corcito”, Sueño de la Malinche, óleo sobre madera, 29.5cm x 46cm, 1939

La sin razón es un elemento común entre el surrealismo y el arte fantástico, aunque la utilizan con fines diferentes, buscan otra realidad, más cerca del inconsciente, buscaron en sus sueños, disparates, divagaciones y pasiones.

A diferencia de los surrealistas, los artistas fantásticos, buscaban su ser como persona individual y como mexicanos, integrantes de una sociedad, de una identificación de su historia, lengua y cultura, por medio de la sin razón, de los arquetipos que yacen en el fondo del alma colectiva.

“La Revolución Mexicana se caracteriza por el descubrimiento del YO COLECTIVO, de una idea en conjunto, que busca un fin común. La revolución despertó el sentimiento interior hacia la nación.”¹¹

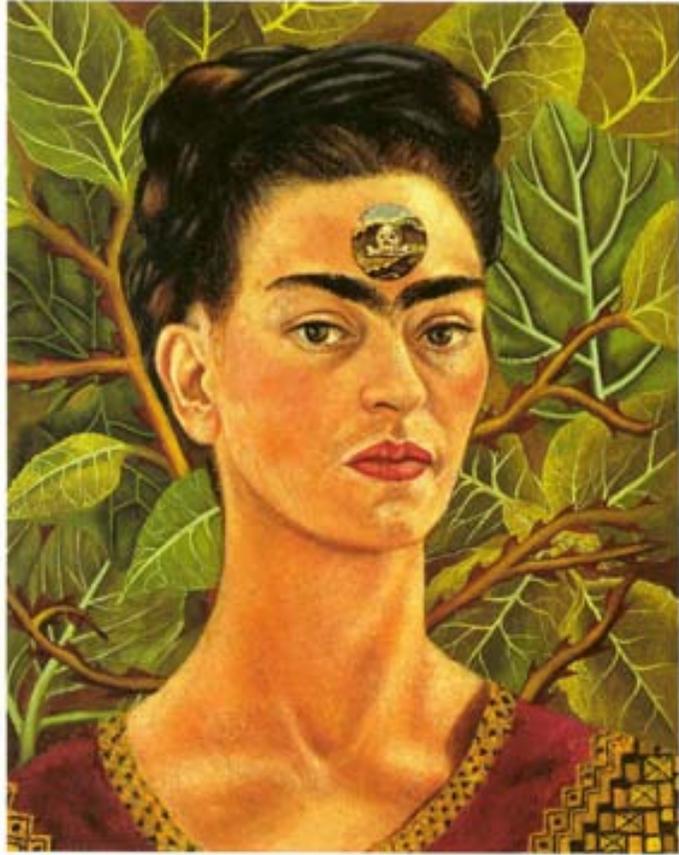
¹¹ Rodríguez Prampolini, op. cit., pp. 94 y 95

Dentro de esta búsqueda del inconsciente colectivo, uno de los artistas que más ha influenciado en el arte fantástico como se ha comentado anteriormente es, José Guadalupe Posada, en su obra se ve como maneja imágenes salidas del México más popular, como la afamada Catrina. Como es el caso de Antonio Ruiz, “el corcito”, en su pintura, el orador, donde se ve la influencia de Posada, en su burla a los políticos por medio de este cuadro, ver lámina 13



13. Antonio Ruiz, “el corcito”, El orador, 2 ¼ x 8 ¼ pulgadas, 1939, colección particular

La muerte es un ser extraordinario que vive en los sueños y visiones, está integrada a nuestra cultura y costumbres, es un personaje actuante, donde se confunde lo imaginario con la realidad, con el otro mundo. Su influencia se ve plasmada en la obra de Frida Kahlo, pensando en la muerte, donde se le representa como renacimiento, aludiendo al concepto que tenían los indígenas, ver lámina 14



14. Frida Kahlo, Pensando en la muerte, óleo sobre lienzo montado sobre fibra dura, 44.5cm x 36.3cm, 1943

I.2 El exvoto

Como ya se mencionó al principio del capítulo, el arte fantástico mexicano tiene una relación muy estrecha con el arte popular.

Durante la época de la Revolución mexicana, el arte, en especial la pintura, vuelve la vista a nuestras raíces, al pueblo, Gerardo Murillo (el Dr. Atl), Adolfo Best Maguard, Roberto Montenegro, ven la importancia de revalorizar el arte popular mexicano, dentro de éste interés, se incluye al exvoto y de este retoman elementos plásticos, para integrarlo a su trabajo pictórico, en especial con los pintores fantásticos. Estos artistas hicieron que los mexicanos volvieran sus ojos a su propio arte, buscaban reconocer lo mestizo de nuestra cultura, nacida de dos razas, la española y la indígena, representada específicamente por el arte popular mexicano así lo explica Best Maguard. “El arte popular es ante todo la manifestación sintética de la conciencia del pueblo, de sus gustos, de sus ideas de la vida y de su imaginación”.¹²

Los artistas fantásticos se interesaron por el exvoto, por ser una expresión de la conciencia de grupo, a través de las percepciones sublimadas cuyo alcance llega a lo que excede las fuerzas de la naturaleza, a lo extraordinario, al mostrar lo que han hecho los santos, que son seres humanos que han sido divinizados y están unidos con el hombre común. Hay una mezcla de la imaginación del creyente con un hecho concreto: enfermedades, catástrofes, guerras, que se unen en el exvoto al agradecer el milagro, en el que ha intercedido un poder sobrehumano, por resolver el favor pedido por el creyente. El retablo popular, o exvoto cumple una función social, al ser un medio para transmitir las creencias y los problemas de personas reales.

Esta influencia del exvoto en el arte fantástico, se ve en los cristos sangrantes de Chucho Reyes, donde retoma el elemento religioso, para manifestar una emoción personal del artista, ver lámina 15

¹² Best Maguard, Adolfo. Método de dibujo, pp. 14 y 15



15. Jesús Reyes Ferreira, (Chucho Reyes), Cristo sangrante, temple sobre papel de china, 75cm x 50cm, 1950

Los exvotos tienen raíces muy profundas en las culturas que ofrecían promesas a sus dioses en específico las de Mesoamérica y la Europa politeísta. Dicha costumbre se ha transmitido durante generaciones, y se adaptó al catolicismo. Es un arte mestizo al haber una unión entre las creencias de los indígenas y del catolicismo, que es finalmente lo que buscaban del arte en la revolución. Los retablos populares se mueven en el ámbito de la religiosidad del pueblo, respondían a su problemática cotidiana.

Es una continuación de los ritos paganos, adaptados a la religión católica. De ofrendar figuras anatómicas, hay una transformación, se empieza a hacer exvotos pintados, que introducen tres nuevos elementos: la representación gráfica del suceso, la figura de la deidad y una explicación escrita. Al dividir el plano en tres partes es para poder diferenciar al ser sobrenatural, con el hecho terrenal.”En la parte de arriba, siempre se encuentra la imagen del poderoso intercesor, en la parte de en medio, hay una ruptura, para destacar el espacio terrenal, donde se ilustra al donante y el suceso; en la parte de abajo,

se encuentra la cartela donde se escribe sobre el milagro, ajena a la perspectiva de las dos partes anteriores y generalmente es plano el espacio.”¹³ Un ejemplo de la división de la superficie en tres partes se ejemplifica en el exvoto pintado dedicado al arcángel San Miguel, ver lámina 16



16. Anónimo, Ex voto al arcángel San Miguel, óleo sobre lámina
25.5cm x 36.3cm, 1868, Museo Franz Mayer

Hay un manejo alejado de los principios tradicionales de la tercera dimensión, del color y de la luz. Los exvotos están pintados con una técnica directa: no hay planos ni capas superpuestas, la línea siempre está en relación con el color. Todo este manejo de los elementos plásticos está relacionado con las emociones que se quieren manifestar por el milagro que se narra.

Esta influencia de los exvotos en el arte fantástico, se ve en su interés de representar lo fuera de lo normal, el no existir una frontera clara entre el mundo real y el imaginario, en la manifestación del dolor y el sufrimiento combinado con el sentimiento mágico, que hace de lo cotidiano un hecho creado por la fantasía, o bien, del hecho supraterrrenal un hecho ordinario. “Es así un buen testimonio de la unión del mundo material con lo imaginario. Fuente expresiva a través de la cual se conjuga lo real con lo simbólico.”¹⁴

Este interés por los exvotos se refleja en la obra de Roberto Montenegro, Juan O’gorman, pero en especial en Frida Kahlo.

¹³ Durand, Jorge, et. al. Los milagros de la frontera, retablos de inmigrantes mexicanos, en Estados Unidos, pp. 20,21,53

¹⁴ S/A Dones y promesas: 500 años de arte ofrenda (exvotos mexicanos), p. 211

Frida Kahlo es de las que más se vio influenciada en su pintura, por el exvoto, en el arreglo y disposición del espacio pictórico supeditado al estado de ánimo del artista, la representación del dolor y el sufrimiento de su cuerpo y su alma por medio del objeto-símbolo. Ella recoge del exvoto, la sinceridad, las formas con características infantiles, y la realidad de una verdad dicha de tal manera que parece encerrar una mentira, porque no hay límites que demarquen el mundo real, conforme a la razón y lo objetivo, de la ficción, de lo irreal.

“Esta influencia del exvoto en la obra de Frida Kahlo se puede apreciar en su pintura, el suicidio de Dorothy Hale, en ella se maneja los elementos del retablo clásico: el uso del espacio carente de lógica, imaginario; en como ordena la secuencia de la caída en tres secciones del plano; las imágenes entre nubes; el uso de los colores que se oponen entre ellos; un texto donde se narra con una explicación clásica, la historia, la escritura que mezcla las mayúsculas con las minúsculas, con faltas de ortografía.”¹⁵ Ver lámina 17



17. Frida Kahlo, El suicidio de Dorothy Hale, óleo sobre fibra dura con marco de madera pintado, 60.4cm x 48.6cm, 1939

¹⁵ Durand, Jorge, op. cit., pp. 51,52

I.3 Juguetes populares

Como ya hemos analizado anteriormente su fuente inspiradora del arte fantástico es, la imaginación, generadora de seres no presentes, inventados, originados de la sin razón, que es de lo que se alimentan los juegos de los niños y de donde se crean los juguetes; y los artistas fantásticos los toman como medio para manifestar sus emociones, aparentando un mundo irreal.

Ernst Cassier explica esta relación del juego con la imaginación de la cual, se distinguen tres clases: el de dominar la capacidad de descubrir, fabricar, idear; la facultad de atribuir a una cosa inanimada o a un ser abstracto, la figura, los sentimientos y el lenguaje de una persona y el poder de producir figuras con las que se experimentan sensaciones, apreciables con los sentidos. En el juego del niño encontramos los dos primeros poderes, pero no en el tercero. El niño se divierte con cosas, el artista juega con formas, con líneas y figuras. El niño, al jugar no hace más que cambiar las cosas reales de su alrededor por otras cosas posibles. La genuina actividad artística disuelve la materia áspera de las cosas, en la prueba de la imaginación y el resultado de la evolución creativa, es el descubrimiento de un mundo nuevo de formas poéticas, musicales o plásticas.”¹⁶

Los niños en el juego retienen para sí mismos el mundo real, haciéndolo suyo por medio de la invención de seres, es otra manera de comprender la realidad, diferente a la conciencia creadora del artista, aunque el arte fantástico retoma el juguete popular como una fuente enriquecedora de la imaginación creadora.

Este medio de utilización del juguete, para crear su propio mundo del artista, aparentando, ocultando la verdadera realidad, se puede apreciar en los caballitos de María Izquierdo que recuerdan a los de juguete, ver lámina 18

¹⁶ Cassier, Ernst. Antropología filosófica, introducción a una filosofía de la cultura, pp. 243,244



18. María Izquierdo, Malabarista, acuarela, 41cm x 53cm, 1940

Los niños se relacionan con un objeto real (sus juguetes) para transferirles sus deseos, su vida subjetiva, a diferencia del artista que toma como pretexto esta actividad lúdica para su proceso creador, en especial, de la relación entre el objeto ideal y el objeto real. La creación del objeto ideal es inseparable del objeto real, son las dos caras de un mismo proceso. La forma que el sujeto quiere imprimir a la materia existe como generadora en la conciencia, pero la forma que se plasma definitivamente en la materia no es la misma –ni una duplicación- de la que preexistía originalmente en la mente del creador.

“La materia no se deja transformar pasivamente, la conciencia está constantemente activa de lo interior a lo exterior, de lo ideal a lo material, con lo cual a lo largo de la evolución del conocimiento que se va adquiriendo con la práctica creativa, se va abandonando cada vez más la distancia entre la forma original la cual existe en las ideas del creador (o resultado prefigurado) y el resultado definitivo y real.”¹⁷

¹⁷ Sánchez Vázquez, op. cit., pp. 204,205

Aunque existen estas diferencias entre el juego y la actividad creadora, en el juego no se transforma la materia (el juguete); en cambio, en el arte si hay un elemento de transformación de la materia (la obra de arte). Hay algunos puntos en común tanto en el juego como en el arte, guardan una estrecha semejanza: no sirven a un fin práctico, no cubren necesidades básicas.

“El hombre al cubrir sus necesidades básicas, comenzó a hacerlo con las psíquicas, espirituales y emocionales, fabricando imágenes sagradas, sacadas de su mundo interior, de su soledad más íntima, de sus sueños y de sus pesadillas, de ahí nacieron infinidad de monstruos. Pero no nada más aquellos engendrados por el sueño de la razón como decía Goya, entre los cuales figuran, sin duda las brujas, los monstruos fabulosos y espeluznantes, sino también, aquellos concebidos estando despiertos, entre los cuales abundan las quimeras, que son monstruos con cuerpo de cabra, cabeza de león y cola de dragón, que vomita llamas, los diablos, las sirenas regordetas, los ángeles y los dragones domesticados.”¹⁸

Estos seres salidos de la imaginación, se pueden ver en los seres fantásticos de Chucho Reyes, ver lámina 19



19. Jesús Reyes Ferreira, (Chucho Reyes), Luzbel, temple con polvo de oro y diamantina sobre papel de china, 70cm x 50cm, 1930, colección particular

¹⁸ Monsiváis, Carlos, et. al. Belleza y poesía en el arte popular, p. 51

El juguete es un intermediario entre la cultura y el niño. Y en ese enlace hay elementos constantes como, los juguetes de arrastre (de ruedas), las muñecas, la sonaja, la pelota. Dentro de dichas características se encuentra el juguete popular mexicano; no tiene cambios continuos, pues sirve para transmitir y conservar las tradiciones.

“En el juguete popular se enlazan los deseos colectivos y se encuentra contagiado de lo cotidiano. Además de estar entrelazado con las costumbres y la educación, el juguete popular es puente con la fiesta no religiosa. Encontramos juguetes que copian las fiestas, diversiones y espectáculos de los adultos o de aquellos en que participan los niños: feria, circo, títeres.”¹⁹

Los juguetes son hechos de diferentes materiales, el tule, la palma, el carrizo, el ixtle, la madera, el barro, el azúcar, etc.

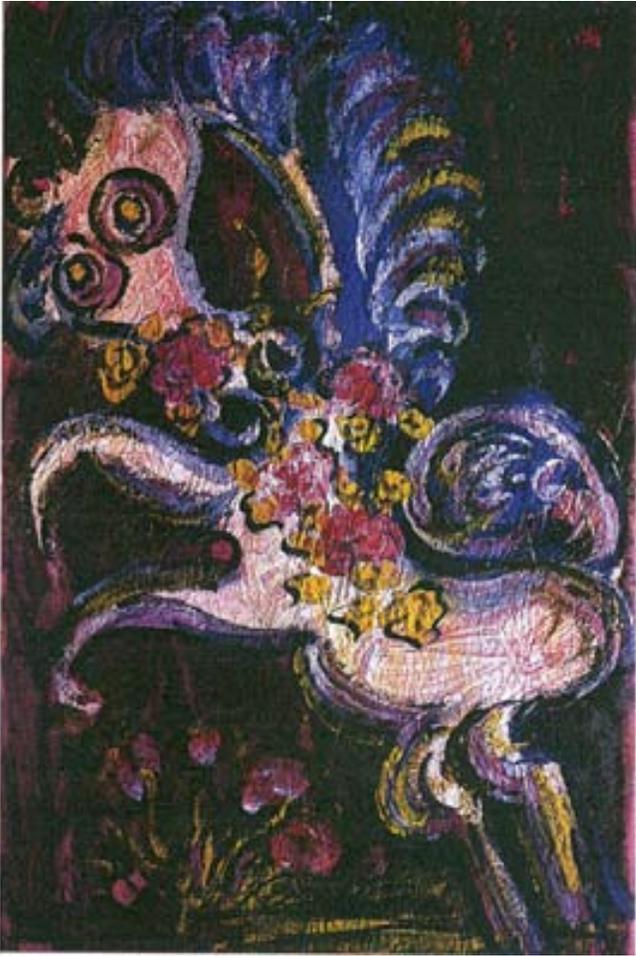
El juguete popular mexicano se le clasifica en dos grupos: el hecho exclusivamente para celebrar ciertas fiestas, y el destinado para todo el año.

Los juguetes para la celebración de las fiestas son, las mulitas, las piñatas, las calaveras de azúcar, la matraca, los judas.

Los juguetes para jugar todo el año están, los globos, los rehiletos de papel lustre, los aviones de cartoncillo, los juguetes de hoja de lata, los papalotes, el trompo, el balero.

En la obra de Chucho Reyes se toma como elemento importante al juguete, como sus caballitos que recuerdan al carrusel de las ferias, ver lámina 20

¹⁹ Martínez, Mauricio. Abracadabra, juguete mexicano, pp. 27, 32



20. Jesús Reyes Ferreira, (Chucho Reyes), Caballo florido, temple sobre papel de china, 75cm x 50cm, 1960

Cap. II FORMA Y COLOR EN EL ARTE FANTÁSTICO

II.1 Composición de las obras del arte fantástico

En el capítulo primero analizamos el concepto de arte fantástico con la finalidad de establecer su contexto histórico, en diversos campos, como son el exvoto y el juguete popular mexicano. En este segundo capítulo vamos a analizar la forma y el color de los artistas fantásticos. Dichos artistas, son más inclinados a la imaginación disparada, sin freno, se separan, del realismo, de la representación sin idealismo, que se apoya más en lo concreto, el artista que influye en este rompimiento, en esta búsqueda de un arte libre de ideas nacionalistas y revolucionarias es Rufino Tamayo. Él maneja un nuevo medio para expresar sus ideas a través del color, pero, la fantasía en el sentido de oposición a la razón, de mentira soñada, de lo extravagante, insensato, ridículo y estrafalario, la maneja Antonio Ruiz “el corcito” y Frida Kahlo; en la obra de Tamayo, llena sin embargo de imaginación, no corresponde a estos ingredientes de Kahlo y “el corcito” pues, Tamayo supo reunir el espacio que se percibe en forma visual y el que se guarda en el recuerdo creando una relación, entre lo que maneja de forma plástica en la pintura simbolista, la lectura clara de la representación clásica, la aportación de los pintores de vanguardia europea, el cubismo de Picasso y Braque, con su fragmentación y síntesis de la forma, el futurismo de Buccioni, con sus métodos de representación del movimiento, la pintura matérica de Dubufé, en especial las cargas de pintura y textura, con materiales heteróclitos, como el polvo de mármol, y la pintura abstracta para crear un universo pictórico original.

“Rufino Tamayo manejaba algo que ningún pintor de su época lo hizo, que es el humor ““ blanco””, en el que juega con los lugares de uso común para perturbar el sentido de las cosas”²⁰

²⁰ S /A María Izquierdo, pp. 34,35

Si, todo este manejo de corrientes pictóricas, de humor con el que juega Tamayo, lo logra mediante el manejo de los planos de color generando una superposición de las distancias, generando ene dimensiones es decir, de forma indeterminada, sin recurrir necesariamente a las tres dimensiones tradicionales, o aún utilizándolas basado en la gama de colores, azul, rojo, negro, ocre, verde, haciendo una unidad del cuadro por medio de ellos.

Otra influencia muy marcada es la del movimiento surrealista, con el cual se confunde al arte fantástico; la pintura surrealista trata de romper con lo que se encuentra fuera del sujeto, el derribar voluntariamente la esencia de las cosas, es su clave. Los pintores que siguieron las teorías de Bretón, se valieron siempre de las cualidades de lo imprevisto, de la sensación de temor repentino, de romper con la unidad, de los actos provocadores de confusión. También del trabajo de la mente humana, en forma de figuras, de objetos llenos de significado, de la organización de las partes que forman las experiencias de conocimiento, la apreciación de las acciones, de lo que se tiene por cierto, de turbar el alma o espíritu y “usos de otras partes de la experiencia que despertarán ciertos enlaces con lo maravilloso, lo sorprendente, lo asombroso, y la falta de coherencia, de la relación entre varias cosas entre sí”.²¹

Para lograr la ruptura con la objetividad, los pintores surrealistas, usaban las imágenes, mediante unir una cosa con otra de manera libre sacándolas de su contexto, sin una relación aparente entre los objetos, para lograr su propio discurso, en relación individual con cada pintor que los maneja. En cambio los artistas fantásticos quieren a través de los objetos-símbolo mandar un significado profundo de su realidad interior, sin intentar romper completamente con la realidad exterior, a diferencia del surrealismo que buscaba destruir la objetividad radicalmente.

²¹ Rodríguez Prampolini, *op. cit.*, pp. 40,41

La pintura surrealista valoró lo inaccesible a la razón, la ejecución de actos ajenos a la voluntad, la fábula, la leyenda, lo imprevisto, impensado; se valió de la ironía y el humor negro. Intensificó por todos los medios las visiones, las sensaciones subjetivas, el accidente provocado, la incitación a la modificación de una cosa para producir algo sorprendente, desordenado, confuso, un espacio donde se extiende la influencia de lo desconcertante. “Con la ayuda de las drogas, penetraron en el mundo de los sueños, de la falta de congruencia, de lo inoportuno de los recuerdos, exageraron sus ideas fijas, el estudiarse a ellos mismos, las comparaciones mentales, la reflexión, el desplazamiento de los objetos, la unión de lo más dispar, la imagen que tiene doble sentido, lo voluptuoso, libidinoso, lujurioso, obsceno, llegando a veces a la pornografía”.²²

El arte fantástico estaba más emparentado en sus signos visuales y en sus técnicas con la percepción visual de Carlo Carrá y De Chirico, a la proposición plástica de la pintura metafísica que con el surrealismo.

“El arte fantástico se deja influenciar, por el manejo del espacio plástico de la bidimensionalidad de la pintura metafísica, que se da en la representación del espacio simbólico a través de un lenguaje formal donde se utilizan figuras concretas, que pueden leerse, que aparentan tener un sentido, al ser los personajes y los objetos fácilmente identificables a primera vista.”²³

En la pintura metafísica, buscaban representar todo aquello relativo a los sueños que los surrealistas trataron luego de desarrollar, donde hay arquitecturas rodeadas de un espacio influenciado de lo absurdo, de la soledad y el silencio, logrado con fugas perspectivas, ilusiones espaciales, sombras,

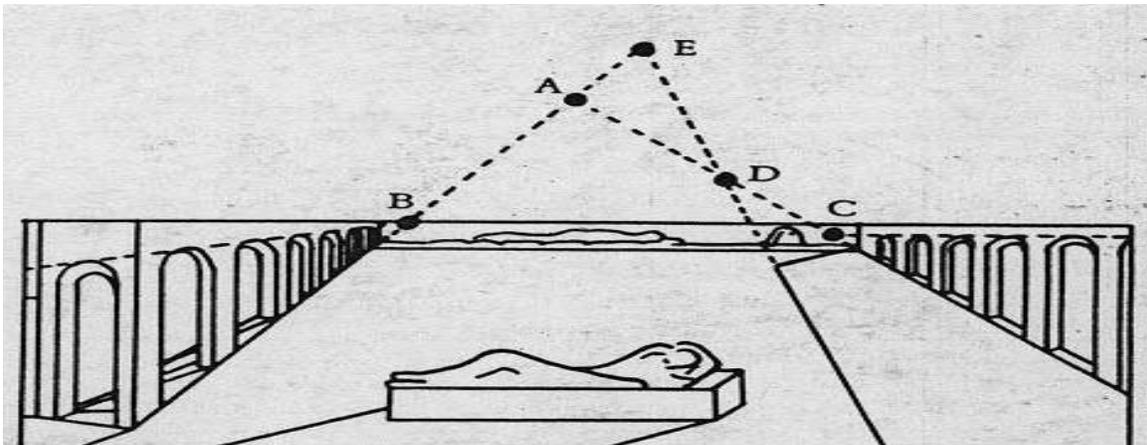
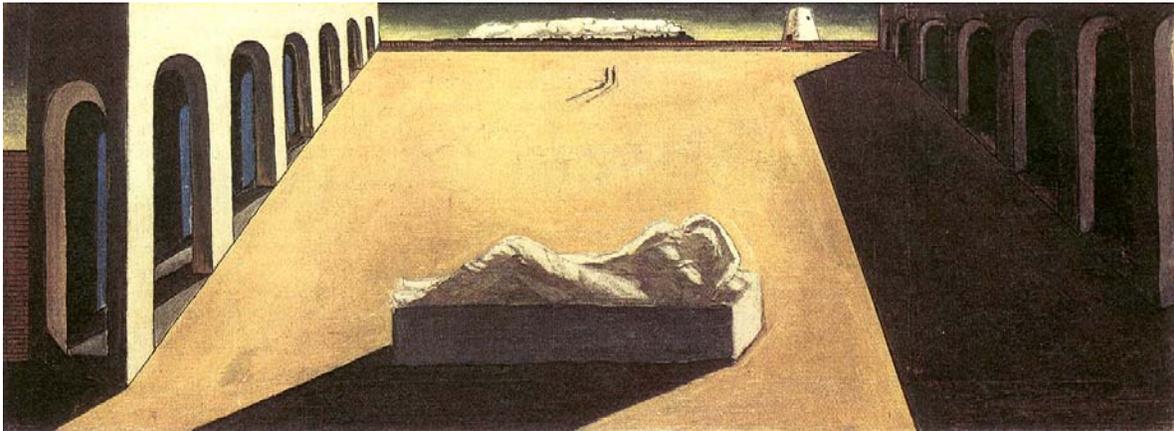
²² Ibidem

²³ S/A María Izquierdo. p. 35

estatuas solitarias y formas de vida como suspendidas, envueltas en un velo impalpable que la separa del resto del mundo, como podemos ver en el cuadro de Giorgio De Chirico: “La lasitud del infinito” donde la perspectiva opera del siguiente modo, hay un manejo de contradicciones perspectivas dando la sensación de un espacio de carácter misterioso, lleno de fantasía e ilusión, de lo que a primera vista nos parece una composición realista, logrado esencialmente por desviaciones de las reglas de perspectiva. El escenario en su totalidad está dibujado en perspectiva enfocada en donde se hace la concentración de los rayos visuales en un solo punto del plano, mientras que la estatua descansa sobre un cubo manejado bajo la perspectiva isométrica, dando la sensación en forma paradójica de que se aleja con profundidad por estar sesgada, inclinada o desviada de la horizontal y la de ser sus líneas y planos ni totalmente perpendiculares, ni paralelos y al mismo tiempo permanece a una distancia invariable porque el tamaño se mantiene constante en todas partes. Debido a este conflicto entre dos sistemas espaciales incompatibles, la escultura que representa a Ariadna conducida al laberinto del minotauro, es como una aparición, parece proyectada sobre el suelo más que materialmente apoyada sobre el suelo.

El escenario está lleno de contradicciones internas, los lados de la plaza se encuentran muy por encima de la línea que separa la tierra del cielo, lo que hace la sensación de que si se acepta la línea de horizonte como marco de referencia, la plaza que debería unirse en un solo punto de fuga, aparece inmensamente estirada por los lados; es una extensión mágica, en consecuencia las dos arquerías parecen haber sido distanciadas por el abismo plano. O bien, si la vista acepta la forma de la plaza, las arquerías, que se unen en puntos situados en el borde superior del cuadro, o ligeramente por debajo de él, se encogen paradójicamente. Finalmente la sombra de la arquería de la derecha determina otros dos puntos de fuga, incompatibles con los demás. “Así en una serie de incoherencias intrínsecas se crea un mundo que parece percibirse de una manera precisa pero a la vez irreal”²⁴, ver lámina 21

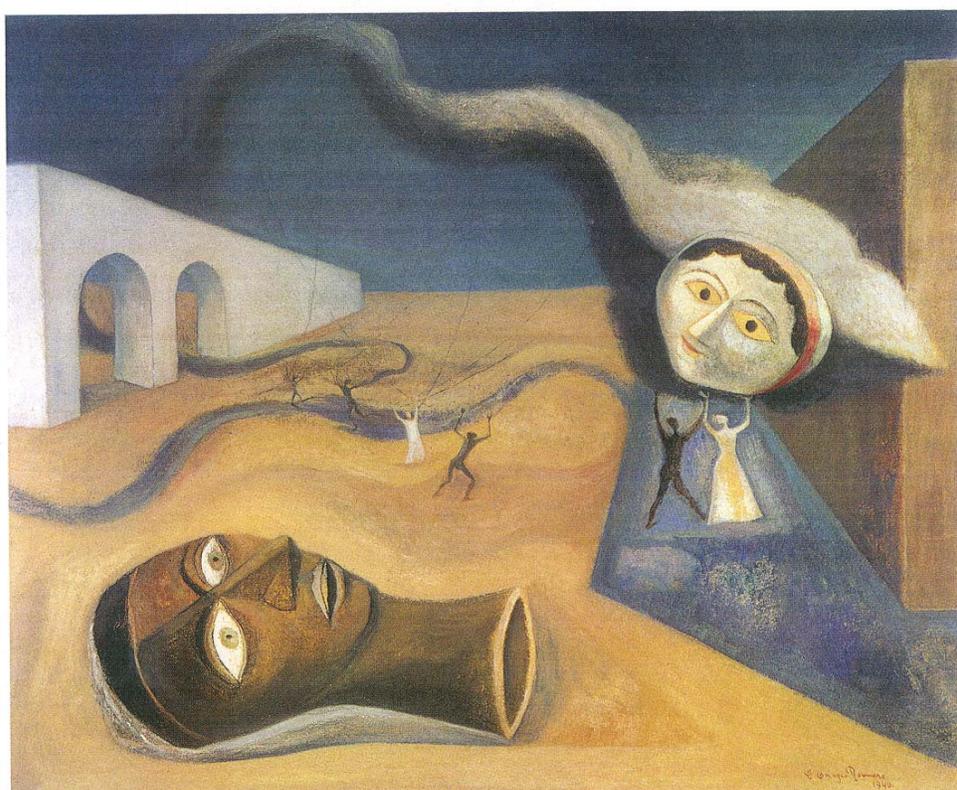
²⁴ Arheim Rudolf. Arte y percepción visual: psicología del ojo creador, pp. 330-332



21. Giorgio de Chirico, *La lasitud del infinito*, óleo, 44cm x 112cm, 1912

En la pintura fantástica es donde se dejó sentir aquello que De Chirico llamaba “El Universo fundamental de la Metafísica”, que se deja ver en su trabajo plástico de Agustín Lazo, Manuel Rodríguez Lozano, Guillermo Meza, Antonio Ruiz “el corcito”, Carlos Orozco, María Izquierdo, Frida Kahlo; sobre todo en el manejo del espacio en sus paisajes, en los interiores, haciéndolos parecer como coherentes, pero en realidad, teniendo muchas contradicciones internas, que al estudiar la estructura de sus composiciones se hacen evidentes, que en realidad son lugares ficticios, como sus plazas, las series de arcos, los pórticos, las columnas, las fachadas cubiertas, los patios interiores, las figuras o maniqués inanimados, con reminiscencias de los autómatas; la representación de lugares en ruinas, donde aparentemente no

habita nadie, dando la apariencia de estar en un sueño de ser una aparición fantástica, como en Carlos Orozco que logra esta sensación por medio de sus composiciones monocromas, generando un espacio influenciado por la sorpresa, lo novedoso, el asombro y la inseguridad, dentro de esa representación de escenarios aparentemente reales, donde surge lo inexistente, lo ficticio, que está en una vecindad, contaminados con la realidad y que pretenden simbolizar en un esfuerzo impresionante la tensión emocional. Como podemos ver en la pintura llamada Sueño, figuran seres inanimados como los títeres dentro de un espacio desolado, que quieren ser un medio para expresar emociones que habitan en el interior del autor, ver lámina 22.



22. Carlos Orozco Romero, Sueño, óleo sobre tela, 73cm x 83cm, 1940

El sentimiento de extrañamiento en la pintura metafísica, se basa en lo que Freud manejaba en su teoría de que sólo aquello que es de antemano familiar, a lo que está uno acostumbrado es susceptible de producir un efecto de extrañeza, de novedad, de sorpresa, de asombro. Desde la noción de lo íntimo, de lo muy querido, lo hogareño, se desarrolla el concepto de quitar a los objetos ajenos lo secreto, misterioso y sobrenatural, en un manejo simbólico.

Este manejo del extrañamiento de la pintura metafísica, tiene influencia también en el surrealismo, que maneja lo siniestro, lo extraño; Freud utiliza el término *unheimlich*, que se traduce del alemán, como siniestro que es lo contrario de *heimlich* (“doméstico” o “familiar” por tanto “no extraño”). Lo siniestro es todo aquello que debía quedar guardado, en silencio, escondido pero que se ha dado a conocer, se ha revelado, se expresa abiertamente. Lo que interesa a Freud es ese sentido de lo siniestro unido a un sentido de lo familiar, el doble sentido, lo incierto en tanto que va implicado que son contrarios.

En el cuento de E. T. A Hoffman *El hombre de arena* se toma el tema del autómatas, en el personaje de Olimpia que sólo es una muñeca, la cual en apariencia, es un ser dotado de vida. Para Freud no es Olimpia la principal responsable del efecto siniestro que produce el cuento, sino más bien la figura del “hombre de la arena”, que representa la imagen del padre que castiga a los niños arrancándole los ojos, Freud veía en el miedo a perder la vista un símbolo del temor a la castración, de ser debilitado, apocado, disminuido. El verdadero temor radica en el sentimiento de estar en peligro por la venganza del padre sobre el hijo, en la castración. Ciertamente el tema del ojo se vuelve a tratar en la imaginería surrealista. Lo que interesa más aquí no es tanto los lazos directos que puedan establecerse, como la idea clave de que lo siniestro es algo secretamente familiar, se trata de algo que ha sido contenido, refrenado, detenido y castigado, lo siniestro remite a la creencia que considera el alma como principio de acción de los fenómenos vitales, de lo mágico.

“Los dos aspectos, el del maniquí y el miedo a un recuerdo reprimido, van juntos en la noción de Freud de lo siniestro”.²⁵

En el extrañamiento se hace uso de imágenes indefinidas, basadas en los sueños como en la obra de Chirico y en el surrealismo se logra a través de la técnica del automatismo derivado de la escritura automática, mecánica utilizada en la práctica terapéutica, en especial en la obra de Masson y Miró.

Se deduce que De Chirico y Carlo Carrá, fundadores de la pintura metafísica pretendían representar el aspecto interior, mágico y asombroso de los objetos,

²⁵ Briony, Fer, et. al. *Realismo, racionalismo, surrealismo, el arte entre guerras*, pp. 197,198

aislándolos de su discurso normal e infundiéndoles una atmósfera inmaterial, oscura y misteriosa.

En el arte fantástico, se retoma este recurso de extrañamiento, a través de esos objetos inesperados, los que van llenando la existencia cotidiana, “objetos que rondan por espacios que nos acogen y protegen, al mismo tiempo nos descubren y ponen de manifiesto de que lo habitual es en ocasiones invisible pero no inexistente, es una forma de otorgarle el poder de la vida a los objetos, al dotarlos de una significación emotiva.”²⁶

Por eso todo objeto en el arte fantástico tiende a estar fuera de lugar y contradictoriamente en el sitio correspondiente, según el estado emocional del artista, al hacer uso de los elementos de la animación, son imágenes sin coherencia, que permiten darle rienda suelta a sus sentimientos, a sus deseos de atacar a otra(s) persona(s) y a su sentido del humor. “En la <<labor del sueño>>, se relaja las reglas y convenciones de la vida consciente, al usar la imaginación, se pierde los límites entre lo que no es divino y lo que sí lo es, entre lo que nos inspira miedo y lo que nos provoca risa, entre lo siniestro y lo divertido, dentro de sus sentimientos de fracaso, enojo y cólera del artista fantástico, sin faltar el elemento jugueteón, descendiendo de las vertiginosas alturas del símbolo y el misterio hasta las más familiares de las realidades cotidianas.”²⁷

De hecho la capacidad de iluminar con un resplandor lo torcido, los aspectos escondidos o no tan claro de la realidad cotidiana es una tendencia constante en nuestra cultura mexicana, que está relacionada con la muerte y con las creencias religiosas, esto se ve reflejado en la obra plástica de los artistas fantásticos.

En la estructura formal de un cuadro no sólo importa el manejo de la perspectiva para organizar el espacio, también tiene importancia la organización de los colores uno junto a otro, en un grupo de dos o más colores de tal manera que produzcan una manifestación de los pensamientos y emociones del artista, para ello se eligen los colores, su posición, su relación entre ellos, su situación dentro de la composición su forma y modelo al mismo tiempo, su dimensión, su conexión, su oposición, todos estos factores de la expresión hacen la organización de la superficie.

²⁶ Fernández, Sergio, Lo insólito cotidiano, Semanal, Domingo 22 de enero de 1988, p. 7

²⁷ E. H. Gombrich. El sentido del orden. Estudio sobre la psicología de las artes decorativas, pp. 272,273

El efecto de un color está determinado por su situación con relación a los colores que lo acompañan. Un color siempre deberá ser visto en relación con sus alrededores. Cuanto más se aleja un color dado, en el círculo de los colores, mayor será su poder de oposición con el otro color.

La importancia de un color también se le determina por su posición y dirección en la composición pictórica. El lograr el equilibrio de la distribución de los colores es uno de los principales objetivos de la composición, los pesos de diversas superficies coloreadas actúan sobre la línea divisoria del plano, con el cual tratamos de decidir la importancia de la situación de los colores ya sea que se ubiquen a la “izquierda” o a la “derecha”, en relación con el cuerpo humano. Comúnmente el lado izquierdo es el que padece la acción, pues generalmente, soporta el mayor peso visual. Cada una de las posibles direcciones en el campo de una pintura –horizontal, vertical, diagonal, circular, o combinaciones entre estas- posee su expresión particular. La “horizontal” denota peso, lejanía, amplitud, extensión. La “vertical” su opuesto de la poderosa “horizontal”, ligereza, elevación, profundidad. Las dos direcciones juntas brindan un efecto de superficie, de equilibrio, de constancia, de solidez. Las “diagonales” generan movimiento. Dos o más colores pueden moverse en direcciones semejantes o contrarias.

Cuando los colores se usan como un cuerpo compacto pueden identificarse por lo que se conoce como “desplazamiento”, es decir poner en consideración si el color debe tener un efecto fijo, definiendo al plano del cuerpo u objeto, haciendo que permanezca en un mismo lugar o si debe estar libre, flotante, en movimiento, dando la sensación de atmósfera.

En la forma fija se sitúa la masa de color a la orilla del cuadro de derecha a izquierda, tanto arriba como abajo, o sólo arriba. Otra manera de lograr el mismo equilibrio es realzando una vertical u horizontal dentro de alguna forma no unida. La vertical o la horizontal se conectan con los límites del cuadro por paralelismo, es decir, por tener una dirección semejante, brindando una sensación de solidez estática. Por ejemplo, en el cuadro de María Izquierdo, el maíz está cediendo, se marca la vertical con la cabeza de la muñeca, la horizontal con la calabaza y se remarca con la línea divisoria de la mesa, ver lámina 1.

Y cuando se quiere un efecto dinámico en la composición, el límite no debe acentuarse, la composición debe ser no direccional y sin marco, por ejemplo, en el cuadro de Carlos Orozco Romero sueño, no está marcada tan claramente la horizontal, aunque si se sugiere la direccionalidad de las diagonales con los arcos de la izquierda y la nube de la derecha, lo que no la hace una composición estática, sino con movimiento, ver lámina 22.

En un plano donde se hayan distribuidas masas de color por todo el área, el ojo tiende a buscar lo parecido y verlo al mismo tiempo, a esto se le ha denominado disposición simultánea, la cual genera un principio de orden y de unión entre las masas de colores iguales, por ejemplo en el cuadro de Antonio Ruiz “el corcito”, el sueño de la Malinche en donde los tejados del pueblito que se encuentra en la mujer dormida, son masas de color rojos y naranjas, así como las cuarteaduras de la pared que resaltan por las masas de color azul, hacen el efecto de la disposición simultánea, ver lámina 12.

Otra forma de lograr el orden en un cuadro es organizar la luz y la sombra o los grupos de colores fríos y cálidos en áreas bien definidas, son básicas para una buena composición la distribución clara y bien definida de los contrastes principales. “Hablamos de contrastes cuando se pueden percibir claras diferencias entre dos ejemplos comparados, cuando estas diferencias alcanzan su grado máximo, les denominamos contrastes polares y diametrales. Así por ejemplo, grande- pequeño, blanco- negro, frío- cálido, en sus extremos, son contrastes”.²⁸ Este concepto del contraste, se puede observar en el sueño de la Malinche, donde se ve claramente este manejo de la teoría del color, ver lámina anterior.

Cuando repasamos el rasgo distintivo de los efectos del color, podemos detectar siete tipos diferentes de contraste:

1. Contraste de color
2. Contraste claro- oscuro
3. Contraste cálido- frío
4. Contraste complementario
5. Contraste simultáneo
6. Contraste de saturación
7. Contraste de extensión

²⁸ Itten, Johannes. El arte del color, p. 13

Esta clase de contrastes se utiliza en la obra de los artistas fantásticos, como en el cuadro de María Izquierdo, el maíz está cediendo, la pintora hace uso del contraste de saturación, “la saturación es el grado de pureza de un color.”²⁹ Así en este ejemplo, el rojo, azul y verde van de la pureza a su mezcla con negro o con blanco, ver lámina 1.

En el contraste de saturación, los colores son puestos en oposición entre ellos por medio del grado de concentración del color, que va entre el color puro al disuelto o entremezclado con los grises, pasando del cargado de blanco, al grisáceo, hasta el entremezclado con negro. Haciendo el color o más claro o más oscuro, más debilitado, menos transparente o más claro, o más puro al no ser entremezclado.

En la obra de “el corcito”, el sueño de la Malinche utiliza para su composición dos clases de contrastes, el complementario y el claro- obscuro, los cuales están muy marcados en la división de la pared y el piso, ver lámina 12.

“Llamamos complementarios a los colores y sus pigmentos, que mezclados producen un grisáceo neutral.”³⁰ Los colores complementarios son una pareja rara, son contrarios, se necesitan uno al otro, uno al otro se solicitan hasta la pureza máxima y cuando están cercanos, se anulan hasta el grisáceo cuando se mezclan. En los pares de colores complementarios siempre están presentes los tres primeros – amarillo, azul, rojo – y siempre habrá un solo color complementario para un color.

Los pares de colores complementarios son:

1. Amarillo, violeta
2. Naranja, azul
3. Rojo, verde

En el sueño de la Malinche, se utilizan dos pares de complementarios, el azul con el naranja y verde con rojo. El recurso del contraste complementario se usa para crear un efecto de estabilidad, de armonía en la mirada del espectador, por la razón de que el ojo humano al observar un color necesita el

²⁹ Ibid., p.48

³⁰ Ibid., p.37

complementario que generará voluntariamente si es que no existe, ejerciendo un poder equilibrado de colores en la superficie observada.

“El corcito” también utiliza en la obra como ya mencionamos anteriormente el contraste claro – oscuro, utilizando un número reducido de tonos: azul, naranja, verde y rojo, organizando la composición por medio del efecto de distanciamiento relativo entre los objetos, el ajuste del tono claro – oscuro posee un gran poder para ordenar las formas, modulándolas o modelándolas, modificando las superficies.

“Cuando un color contiene negro o blanco se refiere a un matiz, sombra o tinte.”³¹

Aspecto del color, que se percibe en el cuadro de la Malinche, el claro – oscuro está hecho con el negro y el blanco, solamente hay un negro máximo y un blanco máximo, pero entre ellos hay un paso que va desde el blanco hasta el negro que son las diferentes gradaciones del gris, que está subordinado a la sensibilidad de la vista y a la respuesta del espectador. Una composición claro-oscuro puede también lograrse en tintes y matices de cualquier color, la igualdad de la luz relacionará los colores cromáticos con los grises, cada color puede aclararse hacia el blanco u oscurecerse hacia el negro en pasos regulares. Cada mezcla de negro o blanco reduce la vividez de un color en esta obra por ejemplo podemos ver que los matices del azul hacen que dicho color sea muy oscuro cuando se encuentra combinado con el negro y que tome tintes claros, pálidos y delicados cuando está el azul combinado con el blanco.

La valoración claro-oscuro de los colores cromáticos y su relación con los colores acromáticos –negro, blanco y gris – presenta dificultades en cuanto se refiere a los colores fríos y cálidos. Los colores fríos como el azul y el verde en la composición son diáfanos, claros, de poco peso y generalmente tienen mucha luz; en tanto que los cálidos, como el rojo y el naranja, a causa de su falta de transparencia tienden a oscurecerse, ver lámina 12.

En la obra de Carlos Orozco Romero, sueño el pintor toma como recurso para su composición de los siete contrastes mencionados anteriormente, el de color, en este contraste “por lo menos tres colores claramente distintos son necesarios.”³²

³¹ Ibid., p. 24

³² Ibid., p.14

El contraste de color se ilustra con los colores no disueltos en su luminosidad más intensa, así como el blanco y el negro son el extremo del contraste claro-oscuro el amarillo/rojo/azul es el extremo en el contraste de color, todos puros sin disolver.

Al usar este contraste en su obra Orozco Romero equilibra el azul con la triada de colores, violáceo, azul, verdoso; y al amarillo con algunas zonas en claro-oscuro, lo equilibra la tríada, verdoso, amarillo, rojizo, ver lámina 22.

II.2 Jesús Reyes Ferreira (Chucho Reyes)

Vamos a analizar la forma y el color en la obra de Jesús Reyes Ferreira, después de analizar la forma y el color de los artistas fantásticos.” Su mundo lleno de fantasía y de lo popular, con calaveras floridas y angelitos. Refleja la búsqueda de “la belleza de lo maravilloso” –que Bretón exalta- Reyes se expresa a través de la imaginación, en medio de la aplastante y triunfal escuela mexicana revolucionaria.”³³

Jesús Reyes Ferreira primeramente se dedicó a coleccionar y estudiar las cosas antiguas, al ir adoptando de forma paulatina la tradición de los antepasados provenientes de fuentes tanto per hispánicas, coloniales como asiáticas o europeas a su obra esta fue nutriéndose del arte popular.

Al ir retomando materiales ornamentales repetidos, el colorido de las fiestas, las conmemoraciones tradicionales del pueblo mexicano, para después cambiarlos; su estilo popular se personaliza y sale de la conmoción de su alma y no de su entendimiento, ni su razón. Sus creaciones transmiten esa expresión violenta de las artesanías, así como una perturbación o desorden desorbitado que evoca la desesperación, el desaliento, el dolor moral profundo, la ansiedad, la agonía, la tristeza, la ironía, el humor, el alboroto y el silencio del hombre, envueltos en color, en luz, en fiesta, al mismo tiempo que en rito y religiosidad. Sus creaciones personifican esa lucha de contrarios, producto de la colonización, en donde la confrontación característica de la religión cristiana le hace frente a los ejemplos juguetones de la religión de nuestros pueblos originarios de México.

Hay que puntualizar, que no expresó este carácter nacionalista a través de una concepción preestablecida o de la ciencia que estudia las tradiciones y las costumbres de los pueblos, en el cual cayeron muchos artistas, después del triunfo de la revolución, a partir de 1920 cuando nuestro país volvió los ojos al pasado en busca de las fuentes de nuestra identidad. Esta búsqueda realizada por Chucho Reyes, “siguiendo entre otros a C. G. Jung, lo lleva a incorporar los mitos de nuestra cultura a sus propias fantasías y recuerdos de la infancia”.³⁴

³³ Rodríguez Prampolini, *op. cit.*, pp. 50,51

³⁴ S/A *La mirada estética de Jesús Reyes Ferreira*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, pp.23.24

Caracterizada por su diversidad de opiniones frente a las obras preconcebidas, la plástica de Reyes Ferreira se perfila ajena a aquella pintada sobre lino, madera, masonite; para ofrecérsela sobre los toscos materiales y en cierta forma efímeros, papel de china, papel de estraza o simplemente sobre cartón. De la misma manera, se aparta de los materiales usuales como el óleo, la acuarela, el temple, el pastel y la tinta y en una actitud aparentemente fuera de las costumbres, utiliza las tierras mezcladas con agua y goma laca, para brindarnos una producción rica en sugerencias plásticas y cromáticas que parecieron transgredir los conceptos tradicionales del arte.

Sobre estos materiales, Reyes Ferreira da vida a un sin fin de seres: caballos fantásticos, ángeles grotescos, payasos monstruosos, gallos humanísimos, muerte, esqueletos, calaveras, cristos sangrantes. Todas estas creaciones confluyen no sólo en los motivos de la artesanía popular, sino en las pinceladas, tonalidades y líneas de diversos movimientos vanguardistas, que se habían adelantado a su época: sus seres comparten los tintes de la pintura de los fauves y en especial de Rouault, los cuales buscaban desencadenar por medio de su gama de colores brillantes la violencia de sus propias emociones, liberar sus estados de ánimo y el instinto, trasladar las sensaciones al lienzo con el máximo de conmoción, de fiereza, salvajismo, falta de razón, con un gran desorden de los afectos y pasiones; las formas angulares de Picasso y la propuesta del surrealismo, donde se pretende volver lógico lo que parece fuera de relación y conexión, así también está presente el dibujo de Matisse, el trabajo de Chagall donde traslada la realidad a un mundo de fábula, la intrínseca expresividad de Kandinsky y Miró, al mismo tiempo que encontramos ciertos paralelismos con la vena expresionista de Orozco donde entra el dibujo y el color, existe una oscilación de la alegría al dolor, la tristeza y la melancolía. “Están presentes, en la manera de trabajar sus flores, sus frutas y sus niñas, las obras tempranas de María Izquierdo y Rufino Tamayo.”

³⁵

De José Guadalupe Posada no comparte su crítica social, sino la idea de representar mediante calaveras, la costumbre de la presencia de la muerte en la vida diaria del mexicano.

³⁵ S/A La mirada estética de Jesús Reyes Ferreira, pp. 64,65

Los primeros cuadros de Reyes Ferreira muestran una multiplicidad de temas tratados con magistral sencillez, resaltan también los elementos naïf, llenos de ingenuidad y espontaneidad, nacidos sin necesidad de alguna enseñanza profesional, que recuerdan los arreglos de papel picado presentes en las ferias, nacen así sus criaturas primigenias. Esta parte de su obra inicia en 1930 y se extiende hasta aproximadamente 1950.

Su obra tiene elementos en común con la de Chagall, poblada de poesía popular, leyendas, animales y juguetes, llenas de misticismo, su pintura de Reyes utiliza elementos similares, sí bien con una simbología y vida propias. En ambos existe una intervención de lo maravilloso, respecto a la concepción de la obra que asemeja a la de la imaginación del niño, quien convierte a los objetos en elementos sorprendentes, en seres con vida propia. Así como en ambos se manifiesta una actitud ingenua, inocente, que recurre en ocasiones al costumbrismo de colorido intenso.

“Ambos utilizan la técnica del temple al diluir los pigmentos en yema o clara de huevo, miel o cola y su uso del color lleno de una explosiva fuerza por sus peculiares amarillos, rojos y azules.”³⁶

³⁶ Kassner, Lily. Chucho Reyes, p. 18

Cap. III ANÁLISIS DE LA PROPUESTA PERSONAL

El objetivo del tercer capítulo es el análisis de mi propuesta personal, basándome en los dos anteriores capítulos, con relación al primer capítulo, su objetivo es analizar el concepto del arte fantástico, con la finalidad de establecer su contexto histórico en diversos campos. Se ha encontrado que el arte fantástico tiene ciertos elementos fundamentales la imaginación, las emociones, el inconsciente colectivo e individual, lo maravilloso, que son bases para la sin razón, de donde surgen los “monstruos”. Nutriéndose del arte popular, de los seres primigenios, que habitan nuestros sueños, combinándolos con elementos del horror y del humor para expresar su mundo interno de los artistas fantásticos por medio de los objetos-símbolo, a través de las formas plásticas armoniosas llenas de metáfora, hacen una crítica social, expresando sus deseos inconscientes, conjugando la individualidad con lo colectivo.

El arte fantástico al nutrirse del arte popular, retoma el exvoto y el juguete popular mexicano, para hacer uso de lo fuera de lo normal al romper la frontera clara entre el mundo real y el imaginario, con su lenguaje pictórico, de símbolos, a través de los objetos inventados, inanimados, utilizando de esta manera la facultad de producir figuras con las que se experimentan sensaciones, conjugando así también el inconsciente colectivo.

Con respecto al segundo objetivo, analizar la forma y el color del arte fantástico, se concluye que, Tamayo influyó en la ruptura con el muralismo nacionalista y revolucionario, para abrir el camino del arte fantástico, que se oponía a la razón y hacía uso de la imaginación, el inconsciente, el mito y los seres fantásticos.

El arte fantástico está emparentado con la pintura metafísica, por eso se le confunde con el surrealismo, que también recibió su influencia. En el trabajo de los pintores fantásticos, se ve la influencia de la pintura metafísica en el espacio simbólico, con alusiones espaciales, mezcla de varias perspectivas, que representan la tensión emocional del pintor, usando también objetos inesperados como son: los maniqués, los títeres, los autómatas y objetos que rodean nuestra cotidianidad, que son un medio para revelar sentimientos reprimidos.

En cuanto al otro elemento formal en la composición, el color, en la obra de los artistas fantásticos, hacen uso de la direccionalidad por medio de las masas de color para organizar el espacio en la superficie del cuadro a veces marcando la horizontal y la vertical, logrando una composición, fija, estática o remarcando las diagonales, logrando la sensación de movimiento. También el distribuir las masas en diferentes áreas para utilizar la disposición simultánea de los contrastes, como el de la saturación, donde los colores están en oposición entre sí por medio del grado de concentración del color a través de la escala de grises. El contraste complementario, que utiliza los pares opuestos del círculo cromático, amarillo-violeta, naranja-azul, rojo-verde; el contraste clarooscuro, que va del blanco máximo, la gama de grises, hasta el negro máximo, a veces combinado con color, que produce un efecto de claridad u opacidad; y el contraste de color, que utiliza tres colores claramente distintos, como en sueño, de Carlos Orozco Romero que utiliza las tríadas violáceo, azul, verdoso y verdoso, amarillo, rojo.

Entrando en materia, para analizar mi propuesta personal en relación con el arte fantástico, voy a estudiar la forma y el color de mi producción con trece cuadros que realicé. El primero titulado la caída, con el tema de la torre de Babel utilizo la disposición simultánea de seres primigenios al hacer acentos con las texturas de las nervaduras de las hojas y el color amarillo provocando una relación de semejanza, al destacar con el área más grande de los azules y al usar áreas pequeñas de amarillo, se provoca que se vean zonas más luminosas en contraste con los tonos oscuros de azul. También está presente el contraste de saturación en donde el color está en oposición en su escala de grises según su grado de concentración del color.

Las direcciones dominantes es la vertical que marca la torre de Babel que hace paralelismo con la vertical del cuadro y la diagonal sugerida por el área de amarillo en la parte superior izquierda del cuadro.

Se hace uso de aguadas para las transparencias al superponer las capas de color, la textura, y el uso del rodillo en lugar del pincel en algunas áreas de la superficie para hacer el efecto de la xilografía, ver lámina 23



23. La caída, técnica mixta, 1m x 1.20m, 2007

En el cuadro titulado rebelión, se sugiere la línea vertical con los dos seres fantásticos que ocupan la mayoría del área de la superficie del cuadro. También utilizo el contraste de saturación al ir de los tonos más oscuros, al puro hasta el más luminoso y claro y el contraste complementario con el verde-rojo. Hay un manejo de textura con el polvo de mármol, ver lámina 24



24. Rebelión, técnica mixta, 50cm x 70cm, 2006

En el cuadro titulado Judas- diablo, al nutrirme del arte popular, la horizontal la marca el castillo y la vertical el diablo que se encuentra dentro del castillo haciendo una composición estática al tener la horizontal y la vertical como direcciones principales en la composición.

En este cuadro se utiliza el contraste de color, tomando como colores predominantes el amarillo, rojo, verde, combinándolos en algunas áreas con blanco o negro para darle más luminosidad u opacidad a los colores principales que estructuran la composición, ver lámina 25



25. Judas-diablo, óleo sobre madera, 50cm x 70cm, 2006

En el cuadro titulado, apocatástasis las masas de color están libres, flotantes, en movimiento, dando la sensación de atmósfera fantástica, y se remarca este efecto con las texturas que hacen el acercamiento y alejamiento de las figuras que estructuran el espacio atmosférico. Las áreas de color como el rojo del caballo y el mango, con el de la manzana, hacen una diagonal, al moverse las masas de color en una sola dirección, de derecha a izquierda se refuerza esta sensación de movimiento, siguiendo el recorrido por los cuatro caballos hasta las frutas, pasando por el mango, berenjena y la manzana, para volver al caballo blanco.

“La gama de los grises, que van del blanco puro al negro, hacen que los colores que se encuentran a su lado se aviven según el tono que esté a su lado o se reduzcan y debiliten.”³⁷

El gris como tono ambiguo disolvente, hace que el amarillo estando al lado del negro le da más brillantez, o en el caso del rojo bermellón, que al tener la misma brillantez del gris que tiene a su lado, se pierde, y el tono de gris de la berenjena se hace aterciopelado con el amarillo, así las gamas de gris producen el efecto de que se aviven o se opaquen los colores logrando una sensación de irrealidad, ver lámina 26

³⁷ Itten, op. cit., pp. 48,49



26. Apocatástasis, técnica mixta, 90cm x 60cm, 2006

En el cuadro titulado lázaro resucitado, la direccionalidad predominante de la composición es la vertical, con la figura amortajada y el arco de la cueva, se da el efecto de profundidad con la textura de la cueva se indica el primer plano, el segundo plano lo ocupa la figura y el tercer plano las nervaduras de las hojas.

Existe el contraste cálido-frío, “en el reino del color hay variaciones de temperatura según los colores, generalmente los colores amarillo, amarillo-anaranjado, rojo, rojo-violeta se refieren al grupo de los cálidos, y el amarillo-verdoso, verde, azul-verdoso, azul, azul-violeta y violeta como fríos, el contraste cálido-frío, contiene elementos que sugieren cercanía y distancia de los objeto-símbolo.”³⁸

En este caso el contraste cálido-frío es por los colores amarillos de la gama de los cálidos y los azules para los fríos, con sus diferentes matices, del más oscuro al más claro y traslúcido, del mito cristiano.

También utilizo el contraste claro-oscuro, al poner los azules diluidos con el negro, que provoca una sensación de oscuridad, en oposición con los tonos claros de amarillo y azul, que se resaltan y se ven más brillantes, haciendo el efecto de luz y oscuridad muy evidentes y contrastantes, ver lámina 27

³⁸ Ibid., p. 29



27. Lázaro resucitado, técnica mixta, 58cm x 67.5cm, 2006

En el cuadro anime- ánimus, la composición se divide en dos, con una sugerencia de la vertical con la división de la cueva, para remarcar el lado izquierdo de la composición que soporta el mayor peso visual y el lado derecho, remarcando lo femenino y lo masculino; el efecto de profundidad se da con las texturas, en el primer plano, lo logra la textura hecha con el polvo de mármol para los arcos de la cueva, el segundo plano lo ocupan las dos figuras amortajadas en una poética donde como símbolo de renacimiento, de vida, el último plano y el más alejado del espectador, lo ocupan las texturas de las nervaduras de las hojas.

Se utiliza el contraste cálido- frío, al estar presentes los tonos cálidos de los amarillos y los azules que son fríos. Y el contraste de saturación con los tonos agrisados que van de los más oscuros, a los más brillantes, pasando por el tono puro del amarillo y el azul ultramar. Así en el área de la cueva, símbolo

del inconsciente colectivo, la composición se divide horizontalmente en dos, el área de los azules agrisados y el de los amarillos, ver lámina 28

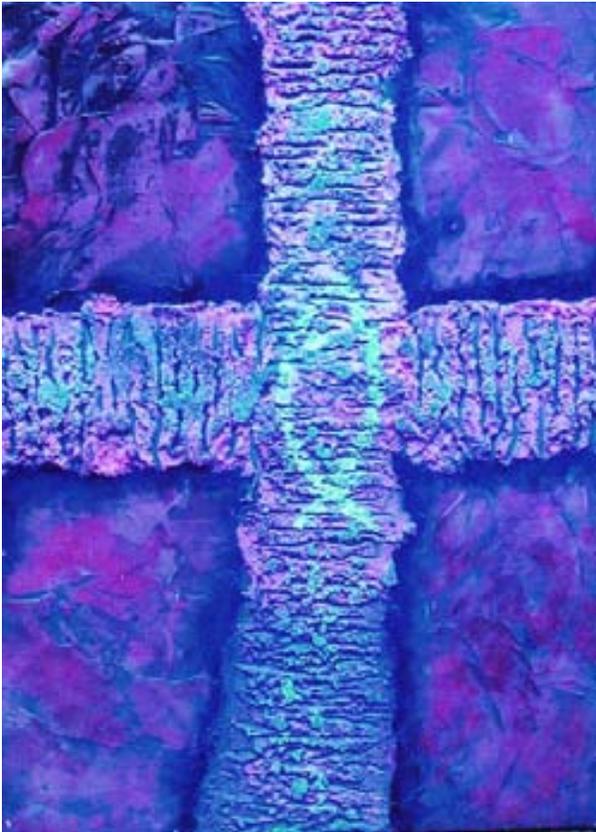


28. Anime-ánimus, técnica mixta, 1m x 1.19m, 2007

En la obra titulada Corpus Cristhi, la composición es estática al remarcarse la horizontal y la vertical con la figura de la cruz. Se da el efecto de los planos con la textura de la corteza de árbol, como símbolo de la vida y la muerte, que forma la cruz el cual es el plano más cercano al espectador y el segundo plano es el fondo.

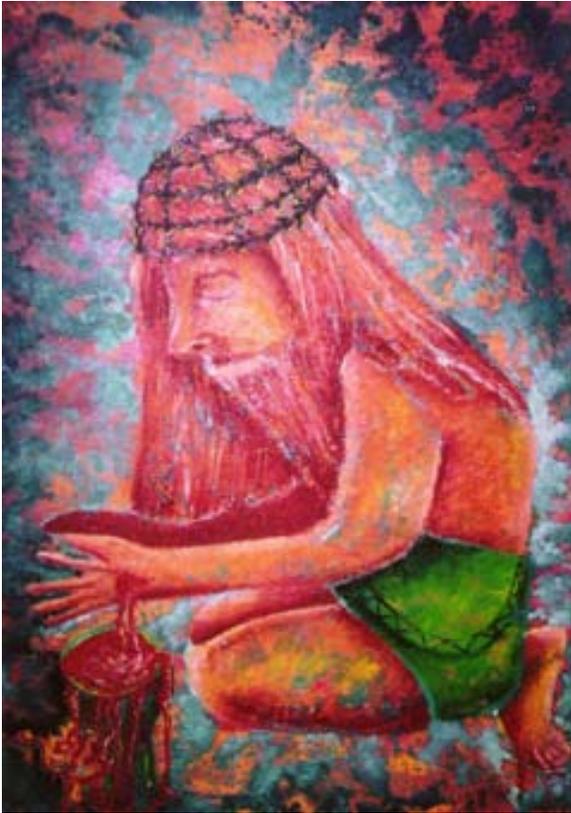
También utilizo el contraste de saturación para destacar más la cruz con los tonos claros, cargados de blanco, remarcando su efecto de encontrarse más cerca al espectador y en el fondo utilizo los tonos cargados de negro en los azules y los rojos, para dar el efecto de alejamiento o profundidad espiritual.

Igualmente como un recurso de la composición textural, se utiliza el contraste cálido –frío con los tonos rojos de la gama de los cálidos, los azules para la gama de los fríos, para lograr una vibración de intensidad emocional, ver lámina 29



29. Corpus Cristhi, técnica mixta, 39.7cm x 28.8cm, 2006

En el cuadro titulado Santo Grial, toda la composición la ocupa del Cristo sangrante que se encuentra hincado, como significado del sufrimiento humano, hay un manejo de las transparencias donde se deja ver el color que se encuentra abajo, para intensificar la emotividad del motivo o figura, como el anaranjado, del cargado de textura, que es el verde, en el fondo y en el Cristo. La luminosidad del Cristo se logra con el contraste de saturación que va aclarando los tonos y obscureciéndolos con la gama de grises, logrando el efecto de oposición, de los tonos claros a los oscuros; así como el contraste cálido-frío que va de la gama de los rojos, anaranjados al amarillo con los colores cálidos, y la gama de los fríos que va del amarillo-verdoso, el verde, al verde –azulado, ver lámina 30



30. Santo Grial, técnica mixta, 50cm x 70cm, 2006

En el cuadro titulado sagrado corazón como un ex voto, la composición es estática al ser la figura principal la cruz, que forma una horizontal y una vertical, hay efecto de transparencias logradas por la extensión del color lograda por el rodillo, las aguadas, y las texturas del polvo de mármol.

Con relación al color utilizo el contraste de saturación, que va de los azules oscurecidos, al azul puro, hasta el tono claro; así también el naranja que va de los tonos claros a los oscuros. Utilizo el contraste complementario al usar el naranja y el azul, avivando así la emoción, ver lámina 31



31. Sagrado corazón, técnica mixta, 35.5cm x 40cm, 2006

En el cuadro titulado limbo, la composición organiza los símbolos mediante el color, al estar la mayoría de la superficie dominada por los azules, con transparencias de amarillo, y las figuras principales que están en el espejo que destacan, significan una expresión de autorreflexión, de afirmación luminosa, son de color amarillo, que al contrastar con los azules que ocupa una mayor área que el amarillo, las figuras del espejo resaltan más, por lo que se hace uso del contraste de extensión, dichas figuras se ven más luminosas, saltan más a la vista, es un punto fijo en la composición del cuadro. Y la división de los planos se logra con el área que tiene textura que ocupa el primer plano y el que está abajo, ocupa el segundo plano, ver lámina 32



32. Limbo, díptico, técnica mixta, a) 79.5cm x 59.7cm b) 79.5cm x 59.7cm, 2007

En el cuadro titulado Edén, a través de este símbolo hago una metáfora del amor a la vida y la naturaleza por medio del uso de las nervaduras de las hojas y del polvo de mármol para lograr las texturas, y el uso del rodillo para las transparencias, al superponer un color sobre otro y del contraste de saturación para aclarar y oscurecer los tonos verdes y rojizos del fondo, para destacar las nervaduras de las hojas de color naranja y verde, que forman una composición dinámica con las diagonales que forman. También hago uso del contraste de color al usar tres colores claramente diferenciados rojo, verde, naranja, ver lámina 33



33. Edén, técnica mixta, 45.9cm x 29.6cm, 2006

En lo que respecta al cuadro titulado niña papalote, la composición hace alusión a la alegría de vivir, esta se divide en dos áreas, la parte de arriba la compone la niña, el papalote, el pueblito y la montaña y el área de abajo la ocupa el puente. La niña forma una diagonal y la otra diagonal se marca con la arista principal del puente. La vertical está indicada por el hilo que tira del papalote.

Con relación a la teoría del color utilizo el contraste de color, donde uso el grupo amarillo, rojo, azul y el naranja, azul, negro, ver lámina 34



34. Niña papalote, óleo sobre madera, 50cm x 70cm, 2006

En cuanto al significado del lenguaje simbólico de mi producción, retomo del inconsciente colectivo los mitos judeocristianos, como pretexto para expresar mis deseos inconscientes, para liberarlos; se hace un recorrido de los mitos más antiguos. Este recorrido comienza con el cuadro la caída, en la que retomo el mito de la construcción de la torre de Babel donde se cuenta que, en un principio en toda la tierra había una sola lengua, por ese tiempo el rey Nimrodo deseaba edificar una torre que alcanzase el cielo y, entonces, aconteció que cuando salieron de oriente hallaron una llanura en la tierra del Sinaí donde empezaron a edificar la torre, pero Dios vio con malos ojos la soberbia de los hombres y los castigó privándolos de su lengua común, de repente resultó imposible entenderse, los hombres se dispersaron y la torre quedó inconclusa, ver lámina 23

En los cuadros rebelión y Judas-diablo, me baso en el mito del diablo; su imagen es una consecuencia del monoteísmo, para que haya un Dios es necesario también un diablo, para expresar el triunfo del bien sobre el mal. Se le conoce como Lucifer, o el ángel caído, el resplandeciente portador de la luz, se le representa como un ángel bello, aunque en la Edad Media se le comenzó a representar, como un ser de cola, cuernos y trinche, así lo fantástico en los artistas del medioevo, se toma como un medio para representar el bien y el mal, sobre todo con el recurso de lo maravilloso y el horror para representar el mal en forma de monstruos, así el diablo se transforma de un ángel bello a algo horrendo, con figura semihumana entre animal y vegetal. Es un ser que se opone a la voluntad de Dios, ver láminas 24 y 25

En el cuadro titulado apocatástasis, se retoma el mito de Adán y Eva, cuando la creación, Dios hizo a Adán de arcilla al sexto día, se le considera el Hombre Cósmico, un hombre divino, que es él la unidad total de la existencia humana, es un ser bisexuado, se le nombra en el Antiguo Testamento judío como Adam Kadmon; Adán fue dormido y de sus costillas fue creada la primera mujer, Eva. Al prometerles Dios la vida eterna, les puso como condición no comer del fruto prohibido, pero la serpiente convenció a Eva y comieron de dicho fruto por lo que fueron expulsados del paraíso terrenal y de ello surgió el pecado original, ver lámina 26

En los cuadros Lázaro resucitado y anime- ánimus, se retoma el mito de la Resurrección, del milagro hecho por Jesús de resucitar a Lázaro, que tiene analogía con los ritos de la iniciación, donde existe una muerte simbólica del iniciado, como la representación del sarcófago, que representa la madre simbólica, el recipiente originario de toda vida, para que acontezca el renacimiento.

También es la Apocatástasis o Restauración de todo a su estado original, es la destrucción y la restauración; es la relación de Adán y Cristo, muerte y resurrección van unidas, ver láminas 27 y 28

En los cuadros Corpus Cristhi, Santo Grial y sagrado corazón, se retoma el mito del sacrificio de Cristo. La idea general de Cristo como redentor pertenece al mito del héroe o libertador, un hombre poderoso o dios-hombre que vence al mal, encarnado en monstruos y demonios, que libera a su pueblo de la destrucción. Tiene relación su crucifixión con los mitos de fertilidad que se encuentran en los rituales de Osiris, Tammuz, Orfeo, Balder, también ellos

tuvieron un nacimiento divino o semidivino y a las religiones cíclicas de muerte y resurrección del dios-rey, ver lámina 29,30 y 31

En el díptico titulado limbo, se retoma el mito del pecado, en el inconsciente colectivo se tiene de herencia la culpa, como el pecado original. En el concepto de “la sombra” de Carl Jung, es lo que no queremos ver y reprimimos como el orgullo, la ira, y se representan mediante monstruos, como en la obra del Bosco, en especial los siete pecados capitales, en donde se representa el ojo que todo lo ve, el Bosco quería representar a través de sus seres fantásticos, los miedos del hombre. En las religiones siempre se divide al hombre en lo malo y lo divino, se acepta el lado divino y se rechaza el lado malo, por eso negamos nuestros deseos inconscientes y los reprimimos, así toman el poder, al aceptar nuestros deseos sin reprimirlos nos liberamos, ver lámina 32

En los cuadros titulados Edén y niña papalote, es la culminación del proceso de exteriorizar y materializar durante el desarrollo de mi producción creativa, la representación por medio de monstruos, del inconsciente, como un medio para liberarse de la angustia, de los complejos, de la represión, por medio de la transmutación pictórica de estos seres monstruosos a una representación florida y llena de colorido, ver láminas 33 y

CONCLUSIONES

Al analizar el tema del arte fantástico en México, en el transcurso de la investigación, se ha visto que el elemento fundamental es la imaginación, la cual me ha ayudado para crear una serie de seres primigenios, míticos, para ir buscando mi propia manera de expresar el mundo interno de las emociones, el inconsciente, lo sobrenatural, por medio del manejo de las texturas, para hacer del elemento matérico un lenguaje para expresar algo por medio de las imágenes fabulosas, de la experimentación al utilizar el rodillo, en lugar del pincel en algunos de los cuadros, para el efecto de la superposición del color, de hacer texturas con la propia imprimatura, o con el polvo de mármol para, hacer texturas de hojas, de cortezas de árbol, de seres vegetales.

También utilizo lo fantástico lo cual encuentro en el arte popular de donde retomo elementos y hago uso de ellos como los diablos que se divierten en su representación de Judas, o en la última cena, donde los utilizo para representar el pecado de la gula, donde andan por toda la mesa; donde se combina al Yo, con los peligros externos, amenazadores. O en el Cristo sangrante, y las cruces que remiten al ex voto para expresar un mito como la crucifixión de Cristo. Así hemos visto que la fantasía es el elemento principal del arte fantástico, de donde voy analizando a los artistas fantásticos, como Frida Kahlo, Antonio Ruiz, “el corcito”, Carlos Orozco Romero, Chucho Reyes, María Izquierdo, que utilizan la metáfora, las formas simbólicas, el color para expresar sus emociones y su influencia del arte popular mexicano, donde hay mucho el manejo de los colores primarios, de la utilización de seres fantásticos, de los santos que relacionamos con los seres sobrenaturales creados en el inconsciente colectivo, que son símbolos (imágenes). El elemento de lo absurdo por medio de metáforas fuera de la realidad, que hacen uso del humor y del horror, por eso no es necesario el dibujo bien hecho (académico), sino la utilización de la sin razón, la liberación del inconsciente, haciendo uso de una combinación de las perspectivas para lograr una sensación de irrealidad y de sueño, como en mis figuras amortajadas, donde existe una puerta o entrada que divide aparentemente la realidad y el mundo de lo maravilloso.

Los artistas fantásticos también utilizan como un elemento fundamental para expresar las emociones, el color, por lo que hago el manejo espacial, por medio de las masas de color, el manejo del contraste en especial con los amarillos y azules, para representar la oposición de la luz y las sombras, el contraste de color, los complementarios para expresar la oposición de lo angelical con lo demoníaco y de las emociones van de la angustia, la frustración, al éxtasis espiritual, como en los cuadros de Corpus Cristhi, sagrado corazón y el Edén.

Al estudiar de forma teórica y práctica el arte fantástico en México, haciendo una reflexión de los ex votos, los juguetes populares, de analizar su forma y composición, logré conformar en mi trabajo práctico, un lenguaje propio, retomando los mitos judeocristianos, como la torre de Babel, el diablo, la creación, la Resurrección y la muerte, Cristo, los pecados capitales y el Paraíso o la liberación, símbolos tomados del inconsciente colectivo, como medio para expresar mis propios miedos, frustraciones, complejos, personalizando dichos mitos, como un pretexto para expresar la angustia existencial como artista y como persona.

BIBLIOGRAFÍA

1. – BAYÓN, Damián, Aventura plástica de Hispanoamérica, 2ª. ed., México, Fondo de Cultura Económica, 1995, 442pp.
2. BEST MAGUARD, Adolfo, Método de dibujo, 2ª. ed., México, Editorial Viñeta, 1964, 134pp.
3. –CASSIRER, Ernst, Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura, 2ª. ed., México, Fondo de Cultura Económica, 2000, 335pp. (Colección Popular)
4. –DURAND, Jorge, et. al., Los milagros en la frontera, retablos de inmigrantes mexicanos en Estados Unidos, México, el Colegio de San Luis, CIESAS, 2001, 234pp.
5. – FER, Briony, et. al., Realismo, racionalismo, surrealismo, el arte entre guerras, España, Akal, 1999, 248pp. (Tomo 3)
6. –FERNÁNDEZ, Sergio, “María Izquierdo: lo insólito cotidiano”, Semanal, Domingo 22 de enero de 1988, p. 7
7. – FONTANA, David, El lenguaje de los sueños, guía visual de los sueños y su interpretación, Barcelona, BLUME, 2003, 248pp.
8. –GOMBRICH, E.H., El sentido del orden. Estudio sobre psicología de las artes decorativas, Madrid, Edit. DEBATE, 1999, 412pp.
9. – ITTEN, Johannes, El arte del color, México D.F, Limusa, 1992, 95pp.
10. – KASSNER, Lily, Chucho Reyes, México, Editorial RM, 2001, 197pp.
- 11.– MARTÍNEZ, Mauricio, Abracadabra, juguete mexicano, México, Amaroma ediciones, 2002, 119pp.
- 12.– MONSIVÁIS, Carlos, et. al., Belleza y poesía en el arte popular mexicano, Guerrero, Hidalgo, Estado de México, Morelos, Oaxaca, Querétaro, Tlaxcala, Veracruz, México, Tiempo imaginario, 1996, 281pp. (CONACULTA)
- 13.– RODRÍGUEZ, Prampolini, Ida, El surrealismo y el arte fantástico en México, 2ª. ed., México, D.F., UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 1983, 133pp.
- 14.—RUDOLF, Arheim, Arte y percepción visual: psicología del ojo creador, Madrid, Alianza, 1995, 553pp.
- 15.SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo, Filosofía de la praxis, México, D.F., Editorial Grijalbo, 1967, 384pp.
- 16.– S/A, Dones y promesas: 500 años de arte ofrenda (exvoto mexicano), México, Centro Cultural Arte Contemporáneo, 1996, 279pp.
- 17.– S/A, La mirada estética de Jesús Reyes Ferreira, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, 2002, 159pp.

18. - S/A, María Izquierdo, México, Centro Cultural Arte Contemporáneo, Noviembre 1988, Febrero 1989, 415pp.
19. -Artes de México, “México en el Surrealismo: los visitantes fugaces”, No. 63, México, 2003, pp. 34 –63