



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

LO MONSTRUOSO: UNA ESTRATEGIA BASADA EN EL AUTOMATISMO PSÍQUICO PARA LA CREACIÓN
DE FORMAS MONSTRUOSAS

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

LUIS JAIME ESCAMILLA MONTOYA

DIRECTOR DE TESIS

MTRO. JORGE CHUEY SALAZAR

(FAD)

SINODALES

DR. VICTOR FERNANDO ZAMORA ÁGUILA

(FAD)

MTRO. BOGAR ARTURO OLVERA MARTÍNEZ

(FAD)

MTRO. NOE MARTÍN SÁNCHEZ VENTURA

(FAD)

DR. GABRIEL SALAZAR CONTRERAS

(FAD)

MÉXICO, D.F. SEPTIEMBRE DE 2016

LO MONSTRUOSO

UNA ESTRATEGIA BASADA EN EL AUTOMATISMO
PSÍQUICO PARA LA CREACIÓN DE FORMAS
MONSTRUOSAS

LUIS JAIME ESCAMILLA MONTOYA

Director:

MTRO. JORGE CHUEY SALAZAR

Para mi maestro Jorge Chuey Salazar, el Viejo Loco por el Dibujo

*Para María Elena Montoya Nieves y Shamara Morales Aguilar,
con cariño y gratitud*

*A Noé Martín Sánchez Ventura, uno de los mejores seres humanos
que he conocido*

A Rodrigo Imaz Alarcón, quien me enseñó a creer en mí

ÍNDICE

PRÓLOGO	11
INTRODUCCIÓN	17
CAPÍTULO I. LO MONSTRUOSO	23
A. Concepto de lo monstruoso.....	24
1. Normalidad y anormalidad	32
2. El monstruo y la sociedad occidental.....	37
3. El cuerpo: fuente de abyección y perversión	39
B. Lo grotesco: cuando lo extraño emerge del mundo subterráneo	48
1. Origen de lo grotesco	48
2. Definiciones de grotesco.....	54
3. Lo grotesco: una categoría estética	60
CAPÍTULO II. EL OTRO YO	73
A. La conciencia y lo inconsciente.....	74
B. Efectos positivos de lo inconsciente	83
C. Lo inconsciente y lo monstruoso	89
1. El miedo a lo inconsciente	98
CAPÍTULO III. EL DIBUJO: ENCARNACIÓN	105
A. Dibujo: inmediatez, gesto y vida	106
B. Dibujo: expresión-aparición	115
CAPÍTULO IV. AUTOMATISMO PSÍQUICO: LA DESTRUCCIÓN DEL MUNDO	129
A. Nubes.....	130
B. Automatismo psíquico	142
1. Técnicas del automatismo psíquico en la pintura y el dibujo.....	151
2. Críticas al automatismo psíquico	171

CAPÍTULO V. UNA ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN DE FORMAS MONSTRUOSAS	179
A. ¿Por qué estrategia?.....	180
1. Acción	182
2. Proyección-acción	191
CONCLUSIONES	201
GALERÍA DE IMÁGENES: "ANTÍTESIS DE LA LUZ"	209
LISTA DE REFERENCIAS	223

PRÓLOGO

Siempre he pensado que el dibujo es como un acto de magia; pues, en su sentido más vasto, consiste en la aparición de formas de vida que antes no existían. Este carácter lo liga irremediabilmente a los conceptos de lo fantástico y lo misterioso. ¿Cuántas veces, durante el proceso de creación, desde la primordial operación de bosquejar, no se presentan variaciones o surgimientos de formas imprevistas? Cualquiera que se haya lanzado alguna vez al océano de incertidumbre de un papel en blanco —con la intención de inventar o planear (incluso, de concretar sobre el lienzo algún proyecto ya definido)— podría brindar su propio testimonio. Con esto, deseo matizar lo siguiente: el dibujo es más que un mero acto de dejar rastro; pues el momento de la creación del que es participe oculta grandes misterios; en éste, invariablemente, percibo la existencia de algo más, algo vivo; responsable de la voluntad de crear; una fuerza mágica transformadora.

Esto me ha llevado a preguntarme: ¿Qué sucede en el oscuro momento de la creación; es decir, durante el nacimiento de los frutos del espíritu? Ciertamente, aun en la actualidad, esta es una interrogante sin respuesta absoluta.

Sea cual sea la nebulosa fuerza vital que impulsa a crear, una cosa es segura: no se trata de una mera ilusión; pues produce efectos en el mundo tetradimensional; en la vida.

Ahora bien, esa maravillosa intención inexplicablemente suele adoptar a unos cuantos; quizá por capricho o aleatoriamente. En este sentido, he tenido suerte.

Puede tener muchos nombres: don creativo, ingenio, inspiración, habilidad para el arte o para crear e inventar..., mas yo la he llamado dibujo.

El dibujo ha definido toda mi vida. Cuando aún no sabía escribir ya inundaba libretas enteras de formas inocentes; resultantes de una actitud despreocupada y autocomplaciente; únicamente motivada por el simple deseo de expresarse. Recuerdo que las primeras imágenes que me obsesionaban eran las de personajes como Rambo, Robocop o Depredador; protagonistas de películas de acción de los ochenta. Ellos marcaron mi infancia.

Cuando asistía a la escuela primaria ya era conocido como "el que sabe dibujar" del salón. Los compañeritos solían acercarse a observar con curiosidad mi proceso creativo y quedaban maravillados por el increíble surgimiento, aparentemente de la nada, de personajes. Debo aclarar que desde el fondo de mi infancia he tenido facilidad para dibujar con la imaginación; es decir, sin "copiar" o imitar otros dibujos u objetos del entorno. Dicha habilidad me ha valido innumerables aplausos.

Con el tiempo, mi destreza fue creciendo imparablemente. Ya en la secundaria había llenado decenas de libretas; en ellas dibujaba cómics, de mi propia autoría, basados en la serie Dragon ball Z. Ciertamente, conocía de memoria todos los personajes de este universo que marcó a muchos niños de los años noventa. En fin, esos cuadernos hicieron de mis días de adolescencia una vivida fantasía; un caparazón protector ante las condiciones hostiles de mi entorno de aquella época.

Curiosamente, en las postrimerías de mi época de secundaria, me asaltó un desenfadado gusto por crear personajes monstruosos. Todo comenzó así: tras el aprendizaje de la técnica de modelado en escala de grises (el cual debo a un gran maestro del taller de electricidad de la secundaria), las formas grotescas de duendes, vampiros, quimeras, payasos malvados, etc. comenzaron a brotar de las páginas de mis cuadernos. En verdad sus formas seducían mi apetito de práctica. Una vez traídas al mundo, esas criaturas empezaron a producir efectos sobre mi entorno: mis padres, compañeros y maestros quedaron boquiabiertos por la técnica empleada (ya con alto nivel de desarrollo); pero algunos, principalmente los adultos, censuraron los temas oscuros, mientras que otros los amaron. No pocas fueron las ocasiones en las que me sugirieron cambiar los motivos de mis dibujos —es decir, los monstruos— por otros más alegres y convencionales ("más luminosos", me decían).

Un tiempo después, durante la preparatoria, abandoné el "vómito espiritual" de portentos a favor del estilo manga. De la tendencia a crear formas de naturaleza subterránea y nocturna brinqué a la producción de figuras convencionalmente bellas y sensuales (sobre todo de mujeres). Inventé mis propios personajes y una historia pensada para un cómic que nunca terminé; la cual versaba sobre un superhéroe adolescente.

Y de aquella manera, me entregué a los brazos de la actividad de la fantasía: imaginando y dibujando esas fuerzas estupefacientes —aunque variopintas, secretamente demoniacas— que me suspendían en un mundo etéreo. Después de todo, mi etapa de preparatoriano consistió más en un alejamiento hacia el mundo interno de la fantasía que en la observación circunspecta del entorno inmediato del incipiente milenio.

Ahora bien, merece la pena aclarar cómo logré que mis semejantes conocieran mi mundo de las maravillas: me serví de incontables lápices de color y de grafito para conferir modelado a mis creaciones; o bien, la mayor parte de las veces, simplemente trazaba figuras de personajes femeninos utilizando bolígrafos. Esta fue mi forma predilecta de expresión dibujística por mucho tiempo. Aunque experimenté con otras técnicas —como los gises pastel, la pintura acrílica y la tinta china— siempre me incliné por los procedimientos más directos para exorcizar mis demonios. Quizá esto explique por qué ejercí con mayor intensidad la función del dibujo en su sentido más convencional; es decir, la expresión mediante trazos de líneas sobre superficies.

Mi incursión en la universidad vino acompañada de una terrible caída en el abismo: la desilusión por la ruptura de una larga relación. La tragedia permitió la emergencia de mis más tenebrosos engendros inconscientes; los cuales, entre otras cosas, se manifestaron como un marcado gusto por los símbolos de la oscuridad; a saber, las expresiones relativas a lo prohibido y marginal de la sociedad; por ejemplo: símbolos y personajes de la cultura gótica; películas de corte gore y de terror (si bien con menor intensidad, este gusto ya se había presentado en etapas pretéritas de mi vida); cómics y mangas cuyas historias tocan temas censurados por la sociedad occidental; música perteneciente a la esfera de la corriente dark, verbigracia el metal gótico; vestido y calzado de colores oscuros, etc.

Ahora bien, ese repentino surgimiento de contenidos psíquicos inconscientes, así como la aceptación de tendencias propias que no solía aceptar, se reflejó en mis producciones visuales: personajes bizarros —tales como mujeres fatales, niñas asesinas, seres perversos con superpoderes, monstruos de apariencia grotesca, entre otros ejemplos— comenzaron a poblar mis lienzos. En efecto, el dibujo de monstruos, que se presentó brevemente en mi etapa de educación secundaria, retornó.

Tal fue mi comportamiento creativo hasta el término de la universidad; donde adquirí conocimientos a nivel profesional. Con un bagaje de técnicas más vasto —entre ellas, la ilustración digital con Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Corel Painter— vinieron mayores posibilidades de creación. Ante todo, mis habilidades para el dibujo nunca dejaron de ser reconocidas; aun entre estudiantes de artes visuales y diseño. Así ha sido mi larga e íntima relación con el dibujo; tan intensa es, que podría decir que yo mismo soy dibujo.

Sin embargo, después de una experiencia en el trabajo —en la editorial Vanguardia Editores— mi visión sobre el dibujo cambió: abandoné la obsesión, que caracterizó mi actitud hacia el dibujo desde los días de educación primaria, por lograr resultados preciosistas y pulcros; pues descubrí nuevas cualidades en las formas; comencé a valorarlas por lo que ellas mismas son: formas de vida. De este modo, me hice consciente de su grandeza; su belleza propia; su singularidad; porque siempre dicen algo y son testimonio de una existencia en el tiempo.

Es así como surgió el impulso que me llevó a realizar esta tesis.

Finalmente, deseo agradecer a mi maestro Jorge Chuey Salazar; pues ha sido gracias a él que se dio ese despertar; el repentino encuentro con lo que Breton llamaba lo maravilloso. De hecho, fue en las clases del maestro Chuey donde descubrí y acepté las imágenes primordiales del sí-mismo (selbst), el anima, la madre y la sombra; las principales imágenes primordiales que subyacen a esta investigación.

LUIS JAIME ESCAMILLA MONTOYA

México, D.F., agosto de 2015

De la oscuridad todos provenimos,
la huida de la oscuridad es en vano,
soy el banquete, soy delicioso.
En la oscuridad volveremos a caer.

SOPOR AETERNUS

Tanz Der Grausamkeit

INTRODUCCIÓN

Desde épocas inmemoriales han existido relatos sobre monstruos; seres provenientes de zonas remotas o de las profundidades de la tierra y del mar; de las tinieblas. El ser humano siempre les ha profesado temor; terror a la muerte; a la pérdida del alma. No obstante, él, irónicamente, también ha sentido atracción hacia ellos; quizá por la curiosidad de conocerlos y de entenderlos. Este sentimiento ambivalente ha sido impulsor de producciones artísticas indispensables para el ser humano; tales como películas de ciencia ficción, de suspenso, de terror... Así pues, los monstruos son parte del ser humano; de sus necesidades, sus deseos; incluso, de sus cosmogonías.

Este es el primer motivo que me incitó a realizar esta investigación; esa misteriosa fuerza de atracción que los monstruos suelen ejercer.

El segundo factor es el siguiente:

Cierto día, en mis rutinarios viajes en el transporte público, tuve la ocurrencia de *juguetear* con una mancha que accidentalmente había invadido mi libreta de dibujos: de repente, mientras la observaba, mi imaginación se vio estimulada al extremo; pues, como por acto de magia, la mancha cobró una gran variedad de aspectos *delirantes*; se ofrecía como un ser cambiante, de formas nunca antes vistas. Enseguida esgrimí un lápiz del número dos y medio y comencé a trazar sus contornos y a delinear las formas que me sugería; posteriormente, le apliqué modelado realista. El resultado nunca habría podido ser imaginado por algún otro medio. Es el siguiente: aquella forma accidental, aparentemente insignificante, con la intervención de mi inventiva, se convirtió en un ser lleno de vida; poseedor de

cualidades originalísimas y de una configuración inclasificable; al que finalmente sólo pude designar con la palabra 'monstruo'.

A partir de ese momento comencé a experimentar con todo tipo de formas accidentales sobre mi cuaderno: rayones, desgastes, distensiones de pigmento, residuos de goma impregnados, cualquier signo de deterioro, etc. Poco tiempo después yo mismo comencé a provocar el nacimiento de estos signos, y mi creatividad dio a luz a nuevos seres de forma original; específicamente, grotesca, extravagante, nauseabunda y monstruosa.

Después de la total complacencia en el juego con las formas, llegué a la conclusión de que sería imposible crear estos seres mediante un proceso pausado, concienzudo y rebuscado; es decir, ellos aparecieron mágicamente tras los arranques del deseo de olvidar las penas y las reglas que muchas veces bloquean el flujo creativo.

De este simple hallazgo, surgieron los dos motivos de esta tesis: *la propuesta gráfica* —es decir, estos extraños seres, o monstruos— y *la estrategia* mediante la cual llegaron a la vida.

Ahora bien, es necesario resaltar que a lo largo de este documento usaré los términos *propuesta gráfica* para referirme a los dibujos que resultaron del proceso arriba descrito, y el término *estrategia* para referirme a éste. Esto último se debe a que dicha forma de producción no es una serie de pasos, como un método, sino una manera de abordar el oscuro momento de la creación.

Así pues, son tres los objetivos generales de esta investigación:

1. *Realizar una disertación sobre el tema de lo monstruoso.* Abordarlo desde sus aspectos fundamentales. Las siguientes preguntas son las directrices de esta parte de la investigación: ¿Qué es lo monstruoso?, ¿por qué atemoriza y a la vez atrae? y ¿cuál es su origen?
2. *Analizar los factores creativos de la propuesta gráfica y del proceso mediante el cual surgió.* Las preguntas a contestar son: ¿Por qué la observación de accidentes visuales, accidentales u originados automáticamente sobre el soporte, provoca la visión de imágenes delirantes?, ¿qué factores permiten la funcionalidad de la estrategia?
3. *Proponer la forma de creación que ya he descrito como una estrategia para la creación de formas monstruosas.* Mi intención no es brindar un manual que asegure la consecución del dibujo de monstruos; sino aportar una sugerencia, un enfoque, para canalizar la energía creativa. Así pues, por tratarse de una estrategia, es más bien la sugerencia de un modo de abordar el misterioso momento de la creación.

Ahora bien, toda la investigación reposa sobre un tema fundamental: *lo inconsciente*. En este sentido, las investigaciones de *la corriente psicoanalítica* han sido vitales para responder a las principales interrogantes. Específicamente, he partido de las teorías de Sigmund Freud y de Carl Gustav Jung. Tal decisión estriba en que la psique humana es la totalidad de contenidos y funciones donde tienen origen los procesos que definen al ser humano; y ciertamente, la psique inconsciente ha evidenciado tener una relación con el fenómeno de lo monstruoso; exclusivo de la especie humana. La labor de esta investigación es dilucidar esa conexión.

Así, los siguientes son los principales ejes temáticos:

- 1) el concepto de lo monstruoso;
- 2) la psique inconsciente;
- 3) el dibujo como forma de expresión;
- 4) el automatismo psíquico.

Asimismo, la estructura de la tesis consta de cinco capítulos:

- I. *Lo monstruoso*. Esta parte contiene una serie de disertaciones sobre los aspectos fundamentales del concepto de lo monstruoso:
 - a. Concepto de lo monstruoso.
 - b. Su impacto en la sociedad occidental.
 - c. Su relación con el cuerpo.
 - d. Las perversiones y los instintos.
 - e. Lo grotesco.
- II. *El otro yo*. Este capítulo presenta un estudio sobre la psique consciente y la psique inconsciente: describe sus principales características y su relación con la creatividad y lo monstruoso.
- III. *El dibujo: encarnación*. La obra, de la que parten todos los temas de la investigación, es una serie de dibujos; tal hecho encierra más complejidad de lo que parece; es así porque el dibujo se impuso por sí mismo, naturalmente, como forma de expresión de los monstruos. Esto señaló un punto de indagación: lo referente al dibujo como forma

de expresión. Por tal motivo, esta sección consta de una serie de observaciones e ideas sobre las cualidades del dibujo como dador de vida. Vale la pena decir que aquí se explica gran parte de lo que es la obra misma.

- IV. *Automatismo psíquico: la destrucción del mundo.* Este tema es vital por lo siguiente: la estrategia que deseo proponer comparte varias similitudes con las técnicas automáticas de los surrealistas. Además, hablar de automatismo psíquico es, por necesidad, hablar de lo inconsciente. Este capítulo despliega los puntos fundamentales sobre dicha actitud creativa; además, brinda una generosa serie de ejemplos de artistas cuya obra comparte ciertos principios creativos con *la propuesta gráfica* y su proceso.
- V. *Una estrategia para la creación de monstruos.* Finalmente, aquí se hace una exposición de las características fundamentales de la obra y la estrategia.

Ahora bien, ¿a quién puede interesar esta investigación? A cualquier persona interesada en el tema de lo monstruoso; también a todos aquellos cuya labor principal demanda el ejercicio de la facultad creativa. Puesto que el automatismo psíquico es una forma de creación que cambió al mundo, ofrece importantísimos descubrimientos capaces de maximizar la inventiva. Asimismo, prima resaltar que las fuentes de información sobre el tema de lo monstruoso no son abundantes; de este modo, esta tesis puede ser útil en la comprensión de este tema; pues facilita una serie de puntos fundamentales.

En la realización de esta tesis, seguí un método de investigación documental. Busqué información en libros, revistas, diccionarios, catálogos y otras fuentes. Asimismo, para la elaboración de cada apartado, recopilé una serie de puntos de vista convergentes y diversos; los cuales permitieron la realización de síntesis y reflexiones concluyentes. También obtuve

grandes aportaciones de ejemplos observados en la vida misma; en los fenómenos del entorno que devienen cotidianamente. No es desdeñable afirmar que tuve en algunas ocasiones ciertas intuiciones, o revelaciones; un testimonio de la acción de la psique profunda. Finalmente, mi escritura se rigió por el uso de *mapas*; una aportación del libro *Cómo se escribe* de Serafini (2009). Ahí mismo encontré valiosas sugerencias sobre el manejo y ordenamiento de las ideas; verbigracia, fichas, mapas mentales, lluvia de ideas, anotaciones al margen de fotocopias, reglas de estilo y redacción, etc.

Capítulo I
LO MONSTRUOSO

A. CONCEPTO DE LO MONSTRUOSO

Salir a la calle y ver a la gente pululando es una experiencia que se repite perennemente; verse en el espejo y encontrar una que otra imperfección es ordinario; nadie dudaría que todo esto es *normal*. Es normal ser como todos los demás; obtener su aceptación; también ver una película y esperar un final feliz —por ejemplo, aquel donde el héroe triunfa y el malvado es castigado—; ver una serie de televisión en la que todos los actos inmorales no pueden quedar sin ser sancionados; disfrutar de programas en los que *el chico bonito* ha sido "fabricado" para fascinar a la audiencia femenina; o en los que se presenta una nueva *sex symbol*.

Tampoco resulta extraño que el "feo" sea elegido para cumplir el papel de villano o cómico, y también es posible que su fealdad sea compensada por un comportamiento gentil y amoroso. De cualquier manera, siempre ha existido un lugar para cada uno de los arriba citados; una línea divisora que se ha convertido en un abismo entre ellos: los bellos y los feos, los buenos y los malos; blanco y negro. Este orden, de carácter arquetípico e institucional, es el bastión de una muralla que no se debe cruzar ni en broma.

Éste ha sido el prelude de uno de los temas primordiales de esta investigación; a saber, *lo monstruoso*. Luego, este concepto sería meramente abstracto sin la existencia de sus expresiones: los monstruos; de quienes se tratará en más de una ocasión.

De acuerdo a Pimentel (1996), la palabra 'monstruo' se deriva de los siguientes vocablos latinos: *monstrum*, *portentum* y *ostentum* (p. 942). *Monstrum* significa: monstruo, prodigio, presagio (p. 466). *Portentum*: presagio, prodigio, signo maravilloso, ostento, portento, monstruosidad, maravilla (p. 594). *Ostentum*: ostento, prodigio (p. 530). Asimismo, el autor indica los orígenes latinos de la palabra 'monstruoso'; que son: *monstruosus*,

portentus e *immanis* (p. 942). *Immanis* expresa: monstruoso, prodigioso, desmesurado, inmenso, enorme, bárbaro, cruel, salvaje, inhumano, feroz (p. 347).

Un monstruo es un ser cuyas características se encuentran fuera de las leyes de la naturaleza; que amenaza con destruir el equilibrio de todo tipo de orden. «Lo monstruoso sería aquello que se enfrenta a las leyes de la normalidad» (Cortés, 2003, p. 18). Debido a esto, los monstruos provocan desconcierto, y en muchos casos, temor; pues ellos rebasan los límites de lo conocido y cotidiano; son limítrofes del peligro y de la muerte.

Además, los monstruos, aunque no siempre, descuellan por ostentar formas extrañas y grotescas: formas descomunales, combinación de partes de diversas especies animales y vegetales, mezcla de formas mecánicas y orgánicas, dimensiones exageradas, inusuales combinaciones de colores, etc.; también su comportamiento suele ser perturbador: asesinan sin piedad, no sienten remordimiento, no guardan hábitos de higiene, perpetran actos orgiásticos, etc. En suma, ponen en cuestión el concepto de lo ordinario, a la vez que provocan temor, curiosidad, repugnancia, atracción, admiración, lástima etc. *Los monstruos siempre son extremos.*

Sobre la noción de 'monstruo', Peñalver (2003) señala:

Al monstruo, ya sea fantástico o natural, nunca se le espera; implica una desviación o relación polémica respecto a la norma. Problematiza la realidad asentada, tornándola insegura. Representa, por ese carácter agonal propio del juego, una —como diría Huizinga— "porfía enigmática" con las formas habituales de la percepción y del juicio; prepara otra visión o descripción de la realidad, generando una multiplicidad de sentidos. Por una parte, el monstruo, en su aspecto esencial de prodigio o presagio, nos solicita para corresponder a lo no expresado con una nueva figura o metáfora, para corresponder a lo inédito con una nueva

figuración [...] sería posible considerar al monstruo como la figura poética por excelencia, por no ser otra cosa que pura alusión, metáfora, ocurrencia, insinuación, juego fluido de imágenes poéticas. Por otra parte, el monstruo relativiza al mismo tiempo todas las posiciones, todas las posibilidades de ser (pp. 31-32).

La idea central es que lo monstruoso es inmenso, abrumador; es la expresión del punto de quiebre de los paradigmas. Recuerda al ser humano su pequeñez en el universo insondable. De hecho, el universo mismo, por sus infinitas dimensiones, es monstruoso. En consecuencia, al ser mayor que la isla de la conciencia y la razón, el monstruo puede manifestarse en una infinidad de formas; todas ellas siempre novedosas.

Ahora bien, es preciso señalar algunas de las múltiples formas en que se presenta lo monstruoso:

1. *Como unión de lo heterogéneo*. Consiste en la creación de nuevos seres reuniendo características de objetos de distintos géneros y especies. Cortés (2003), basándose en Gilbert Lascault, divide esta categoría en seis variantes:

-Por confusión de géneros (humano animal), sin que exista modificación en la forma externa. Seres que poseen una naturaleza diferente a la que tienen en el mundo: animales que hablan, árboles que se quejan, animación de las estatuas. Ejemplos son el burro médico de Goya, las ilustraciones de G. Doré o la estatua del comendador en *don Juan de los infiernos*.

-Por transformación física: gigantes, ogros, enanos. Por ejemplo en *Los viajes de Gulliver* de Johnathan Swift, *Gargantúa y Pantagruel* de Rebelais.

-Por el desplazamiento (i.e. el sexo en la axila), la multiplicación (por ejemplo cara con tres narices), la supresión, el desarrollo o la representación de órganos aislados del cuerpo humano

(como sucedió en obras de Hans Bellmer, Picasso, en *Jacques o la sumisión* de Ionesco o la *Artemisa de Éfeso*).

-Por la composición de nuevos seres formados con elementos animales y humanos. En este sentido, lo más común es la mitad posterior animal y la anterior humana: sirenas, faunos, centauros o sátiros. En otros casos, se presentan diferentes animales en uno (por ejemplo, a la *Quimera* se la representa con la parte delantera como un león, la del medio como una cabra y la de atrás como una serpiente).

-Por indeterminación de las formas: se convierten en sustancias líquidas, se funden, se disuelven, o se llegan a hacer invisibles (como sucede en varias obras de Salvador Dalí, Yves Tanguy o Max Ernst).

-Por metamorfosis, la transformación dinámica del ser (ejemplos son la figura de Dafne al convertirse en laurel, Prometeo, el personaje Gregorio Samsa de Kafka) (pp. 23-24).

2. *En el sentido moral.* Conciérne únicamente al ser humano. Se refiere a la transgresión extrema de las normas morales. Tanto es monstruo el poseedor de características regidas por la deformidad y el caos, como el que físicamente es normal, pero exhibe un comportamiento inmoral y obedece al principio de placer. Por ejemplo: muchos personajes de las novelas del Marqués de Sade cumplen perfectamente estos requisitos.

La monstruosidad moral surge en torno a la inexplicabilidad de crímenes atroces de gran violencia, incomprensibles para la razón y para la racionalidad judicial en concreto. Se trata de crímenes sin móvil o motivo racional, cometidos con gran frialdad, previsión, cálculo e, incluso, justificación argumental (Sauquillo, 2001, p.186).

3. Si un individuo manifiesta el dominio extremo de habilidades en alguna actividad se dice que es un monstruo: «¡Ese sujeto domina el balón como un dios; es un monstruo!».

4. Las alteraciones de las funciones del cuerpo y la psique humana, en sus estados más devastadores, conducen a la imaginación de seres monstruosos o eventos fatídicos. En suma, el monstruo adopta la forma de la proximidad de la muerte. En este punto, el botón de muestra por antonomasia es la locura; seguida de las discapacidades físicas y las enfermedades degenerativas.

5. Los acontecimientos y circunstancias también pueden ser considerados monstruosos de consuno con cierta magnitud catastrófica. Por ejemplo: un huracán que arrasa con toda una población; la guerra, por sus fatales consecuencias, después de la segunda guerra mundial adquirió una connotación de perversión y monstruosidad, atribuida a la ambición de poder.

Las anteriores sólo han sido muestras de lo extensa que es la noción de lo monstruoso; no obstante, vale la pena subrayar que todas convergen en la idea que Kant (2007) formuló: «*Monstruoso* es un objeto que, por su magnitud, niega el fin que constituye su propio concepto» (p. 296).

Un punto más a destacar sobre lo monstruoso es el simbolismo que le es propio en relación con las diversas culturas; las cuales, pese a ser distantes, en lo referente a esta noción comparten un nivel arquetípico; es decir, así sea oriente u occidente, todo el globo, lo monstruoso aparece con ciertas significaciones coincidentes. Las siguientes son algunas muestras de ello:

1. El monstruo simboliza al guardián de un tesoro, como el tesoro de la inmortalidad por ejemplo es decir, el conjunto de dificultades a vencer, los obstáculos a superar, para

acceder por último a ese tesoro, material, biológico o espiritual. El monstruo está allí para provocar el esfuerzo, el dominio del miedo, el heroísmo. Interviene en este sentido en numerosos ritos iniciáticos. Al sujeto corresponde presentar sus pruebas, dar la medida de sus capacidades y de sus méritos. Es necesario vencer el dragón, la serpiente, las plantas espinosas, toda especie de monstruo, incluido uno mismo, para poseer los bienes superiores que ansiamos. Los monstruos montan la guardia a la puerta de los palacios reales, de los templos y de las tumbas. En numerosos casos el monstruo no es efectivamente más que la imagen de un cierto yo, ese yo que conviene vencer para desarrollar un yo superior. El conflicto se simboliza a menudo en la imaginería antigua por el combate del águila y la serpiente.

2. En cuanto guardián del tesoro, el monstruo es también «señal de lo sagrado». Se podría decir que donde está el monstruo está el tesoro. Raros son los lugares sagrados que no tengan en la entrada apostado un monstruo: dragón, naja, boa, tigre, grifo, etc. El árbol de la vida está bajo la vigilancia de los grifos; las manzanas de oro de las Hespérides bajo la del dragón, así como el toisón de oro de Cólquida; la cratera de Dionisos bajo la de las serpientes; todos los tesoros de diamantes y perlas, la tierra y los océanos están guardados por monstruos. Todas las vías de la riqueza, de la gloria del conocimiento, de la salvación, de la inmortalidad están preservadas. No es posible apoderarse de ellas más que por un acto heroico. Matado el monstruo, ya sea exterior o interior a nosotros mismos, queda abierto el acceso al tesoro.

3. El monstruo pertenece también a la simbólica de los ritos de pasaje: devora al hombre viejo para que nazca el hombre nuevo. El mundo que guarda y al cual nos introduce no es el mundo exterior de los tesoros fabulosos, sino el mundo interior del espíritu, al que no se accede más que por una transformación interior. Por esta razón vemos en todas las civilizaciones imágenes de monstruos tragadores, andrófagos y psicopompos, símbolos de la necesidad de una regeneración. Lo que se ha considerado, por ejemplo, como monstruosidades en la revolución cultural china de 1966-1967, toma un sentido totalmente particular a la luz de

esta interpretación: significa que la revolución debe ir hasta una transformación radical del hombre, a fin de hacerlo apto para vivir en un mundo nuevo. «Muera el hombre viejo, viva el hombre nuevo»; esta fórmula podría resumir la simbólica del monstruo.

Pero a veces la devoración por el monstruo es definitiva: es la entrada de los condenados en el infierno, tragados y mordidos por las fauces temibles de demonios o de bestias salvajes.

4. En la tradición bíblica el monstruo simboliza las fuerzas irracionales: posee las características de lo informe, lo caótico, lo tenebroso, lo abisal. El monstruo aparece pues como desordenado, desmedido; evoca el período anterior a la creación del mundo. Ezequiel (1,4) habla de sus cuatro aspectos: se manifiesta en la tempestad con un grueso nubarrón y un haz de fuego; parece significar los cuatro vientos y los cuatro puntos cardinales (Ez 1, 1 7). Es la tormenta, con sus nubes sombrías, el trueno y los relámpagos. El monstruo se asocia a menudo, no solamente al viento, sino también al agua del mundo subterráneo, el cual es también precisamente dominio del monstruo. Lo mismo ocurre además con el hombre. Éste nace del viento (espíritu) y del agua. También cada hombre entraña su propio monstruo con el cual debe constantemente luchar. El monstruo siembra el terror allí donde aparece y el hombre lo afronta a cada instante.

5. El monstruo es también el símbolo de la resurrección: se traga al hombre a fin de provocar un nuevo nacimiento. Todo ser atraviesa su propio caos antes de poder estructurarse; el pasaje por las tinieblas precede la entrada en la luz. Conviene sobrepasar en uno mismo lo incomprensible, que es terrorífico por ser incomprensible y parecer privado de leyes. Ahora bien, lo incontrolable posee sin embargo sus propias leyes. Este tema está ilustrado por Jonás que, engullido en el vientre de un monstruo marino, saldrá profundamente cambiado (..... ballena; leviatán).

6. Según Diel, los monstruos simbolizan una función psíquica, la imaginación exaltada y errónea, fuente de los desórdenes y las desgracias; es una deformación enfermiza, un funcionamiento malsano de la fuerza vital. Aunque los monstruos representan una amenaza exterior, revelan también un peligro interior: son como las formas asquerosas de un deseo pervertido. Proceden de una cierta angustia, de la cual son imágenes. Pues la angustia es un estado convulsivo, compuesto de dos actitudes diametralmente opuestas: «la exaltación deseosa y la inhibición temerosa.» Generalmente surgen de la región subterránea, de las cavidades, de los antros sombríos ... otras tantas imágenes de lo subconsciente (DIES, 32) (Chevalier, 1986, pp. 721-722).

Vencer a una serpiente, a un dragón, al minotauro..., incluso a uno mismo: aquí está la clave del aspecto del monstruo que en esta investigación se desea tratar: su lazo con la *psique inconsciente*.¹ Para dilucidar esta última aseveración, basta con afirmar que todos los ejemplos anteriores connotan: lo subterráneo, el inframundo; las entrañas del cuerpo de un animal; lo desmesurado, lo caótico y desordenado; la lucha con los instintos y con uno mismo para

¹ Jung (1960) define 'lo inconsciente', o 'psique inconsciente', como sigue:

A mi juicio el inconsciente es un concepto límite psicológico en el que se incluyen todos aquellos contenidos o procesos psíquicos que no son conscientes, es decir, que no están de modo perceptible referidos al yo [...] La cuestión de en qué estado se encuentra un contenido inconsciente en cuanto no está asociado a la conciencia, es algo que se escapa a toda posibilidad de conocimiento [...] Es también algo de todo punto imposible calcular las proporciones del inconsciente, es decir, qué contenidos abarca [...] los contenidos conscientes pueden convertirse en inconscientes por pérdida de su valor energético. Este es el proceso normal del olvido [...] hay percepciones sensibles que debido a su escasa intensidad o a una desviación de la atención no llegan a alcanzar el nivel de la apercepción consciente [integración de nuevos contenidos al conjunto de contenidos de la conciencia tras la percepción], convirtiéndose, sin embargo, en contenidos psíquicos en virtud de la apercepción inconsciente [...] Lo mismo puede ocurrir con determinadas consecuencias y demás combinaciones que debido a su valorización escasa o a una desviación de la atención permanecen inconscientes. Finalmente nos enseña también la experiencia que hay conexiones psíquicas inconscientes, imágenes mitológicas [verbigracia monstruos], por ejemplo, que al no haber sido nunca objeto de la conciencia han de tener su origen en la actividad inconsciente (pp. 448-449).

renacer, etc. Así, puesto que la *corriente psicoanalítica*² comúnmente se refiere a lo inconsciente, en un sentido claramente metafórico, como un sitio "profundo" que subyace a un cierto umbral psíquico, y que guarda estrecha relación con los instintos, cuyos designios pugnan con la moral y la cultura; no resulta difícil hallar a éste como el verdadero mundo psíquico de las tinieblas; de la oscuridad.

1. NORMALIDAD Y ANORMALIDAD

El ser humano suele reposar sobre su *ego*³ y su *psique consciente*;⁴ todo cuanto designa con el término 'normal' es aquello ajustable a dichas paredes psíquicas; encaja dentro de lo que es tan

² «La corriente psicoanalítica tiene como principales representantes a Freud, Jung y Adler. Su tema central es el inconsciente, el cual consiste en un conjunto de impulsos, normas, recuerdos, fantasías e ideas que permanecen ocultas a la conciencia del sujeto pero que, supuestamente, influyen desde el fondo de su personalidad en la motivación de su conducta [...] Sin embargo, además del inconsciente personal postulado por Freud, a partir de Jung se ha propuesto el inconsciente colectivo, que contiene toda la herencia cultural y mítica proveniente de los ancestros en forma de arquetipos o símbolos universales» (Gutiérrez, 1998, p. 56). Cabe aclarar que esta investigación se ha enfocado principalmente en las investigaciones de Jung a partir del capítulo II.

³ *Ego*: vocablo en latín que significa 'yo' (Pimentel, 2014, p. 251).

En psicología, Freud (2004) define al *yo* de la siguiente manera:

Bajo la influencia del mundo exterior real que nos rodea, una parte del *ello* ha experimentado una transformación particular [...] A este sector de nuestra vida psíquica le damos el nombre de *yo* [...] el *yo* gobierna la motilidad voluntaria. Su tarea consiste en la autoconservación, y la realiza en doble sentido. Frente al mundo *exterior* se percata de los estímulos, acumula (en la memoria) experiencias sobre los mismos, elude (por la fuga) los que son demasiado intensos, enfrenta (por adaptación) los estímulos moderados y, por fin, aprende a modificar el mundo exterior, adecuándolo a su propia conveniencia (actividad). Hacia el *interior*, frente al *ello*, conquista el dominio sobre las exigencias de los instintos, decide si han de tener acceso a la satisfacción, aplazándola hasta las oportunidades y circunstancias más favorables del mundo exterior, o bien suprimiendo totalmente las excitaciones instintivas. En esta actividad el *yo* es gobernado por la consideración de las tensiones excitativas que ya se encuentran en él o que va recibiendo. Su aumento se hace sentir por lo general con *displacer*, y su disminución, como *placer* [...] El *yo* persigue el placer y trata de evitar el *displacer*. Responde con una *señal de angustia* a todo aumento esperado y previsto del *displacer*, calificándose de *peligro* el motivo de dicho aumento, ya amenace desde el exterior o desde el interior (pp. 114-115).

Asimismo, Jung (1960) lo define como sigue:

caro a él; a saber, *el orden*. No obstante, algo fatídico deviene súbitamente: se manifiesta *lo monstruoso*. Entonces la burbuja de la conciencia humana peligra reventarse; todo esquema se desmantela. La imagen del monstruo alude a la fragilidad de la conciencia; a su parecido con una capa superficial de cebolla; es un recordatorio de la pequeñez del ser humano; de que todo cuanto ha construido puede ser derribado en un instante. «Las formas monstruosas poseen un profundo carácter de ambigüedad. Por un lado inquietan, producen angustia. Su visión nos recuerda que la vida es menos segura de lo que pensábamos» (Cortés, 2003, p. 21).

Lo monstruoso se sitúa más allá de los límites de lo que suele entenderse como 'normalidad'. «La oposición normalidad/anormalidad se expresa, cotidianamente, por el contraste entre el orden y el desorden. Si el primero es el reino de la armonía y la belleza, el segundo es el imperio del traumatismo y el caos» (*ibídem*, p. 20). Ahora bien, cabe afirmar que el hombre civilizado prefiere el orden. Para él éste consiste en: tener una apariencia física aceptable, que encaje en las reglas de la proporción y el color de piel; tener una vida

Entiendo por "yo" el complejo de representaciones que constituye para mí el centro de mi zona consciente y me parece de la máxima continuidad e identidad respecto de sí mismo. Por eso suelo hablar también del *complejo del yo*. El complejo del yo es tanto un contenido de la conciencia como una condición de la conciencia, pues, para mí, es consciente un elemento psíquico en cuanto está referido al complejo del yo. Ahora bien, en cuanto el yo sólo es el centro de mi zona consciente no es idéntico a la totalidad de mi psique, sino que es simplemente un complejo entre otros complejos [...] el yo sólo es el sujeto de mi conciencia (p. 475).

⁴ Jung (1960) se refiere a la 'conciencia', o 'psique consciente', de la siguiente manera:

Llamo conciencia a la referencia al yo de los contenidos psíquicos en cuanto es percibida por el yo como tal. Las referencias al yo en cuanto no son percibidas por éste como tales son inconscientes. La conciencia es la función o actividad que mantiene la relación entre los contenidos psíquicos y el yo. Para mí la conciencia no es algo idéntico a la *psique* al representar ésta para mí el conjunto de todos los contenidos psíquicos, los cuales no todos evidencian el nexo con el yo necesariamente, es decir, no están referidos al yo al punto de que pueda atribuírseles la cualidad de consciente. Hay un número de complejos psíquicos que no todos están necesariamente vinculados al yo (pp. 418-419).

Así pues, la conciencia consta de todas esas representaciones —ideas e imágenes imaginarias— que son percibidas por el yo (la identidad de cada quien, su personaje en la vida social).

moderada, sin excesos; vestir de acuerdo al contexto; creer en algún dios, respetar normas morales, trabajar para subsistir, etc.

Sin embargo, la anormalidad es una ruptura de la continuidad en el funcionamiento de un sistema; una *desviación*. Es lícito afirmar que todo sistema posee cierto límite de tolerancia a las variaciones suscitadas en su funcionamiento; mas cuando una altera radicalmente la fluidez de su línea de funcionamiento, y provoca un desequilibrio, se puede considerar anormal. Así, por ejemplo, es normal ver a una persona mutilada o "no atractiva"; pero encontrarse con un individuo de cinco metros de estatura, o con alguien nacido con cuernos o sin ojos, provoca una incisión en la línea, antes ininterrumpida, de lo que constituye el conjunto de fenómenos considerados "ordinarios". Aún así, el concepto de lo normal es relativo; depende del contexto del sistema que sufra la desviación; pues cada sistema posee sus propias reglas y medidas ordenadoras.

De este modo, debido a lo relativo del concepto de normalidad —distinto en varios sitios—, lo monstruoso, en cuanto a su forma de expresión o manifestación, puede ser relativo; es decir, el monstruo de alguien, o de un conjunto de personas, puede ser una cómica representación para otros en otro contexto. Aún así, cabe destacar que los esfuerzos reunidos en el apartado anterior se han encaminado a revelar lo esencial del concepto de lo monstruoso; el cual se caracteriza por «lo que se muestra desmedido, enorme, extraño y desafiante a toda norma o canon» (Sauquillo, 2001, p. 186). En pocas palabras, lo monstruoso, sea como sea su apariencia y significado para alguien, siempre es algo que provoca un desgarramiento de la continuidad de la parte psíquica en la que el hombre ha construido su hogar: la conciencia.

Con el fin de ilustrar el concepto de lo monstruoso, a continuación se narrará un suceso histórico en el que este fenómeno volteó de cabeza el mundo de un grupo de seres humanos. Se trata de la historia de la *Coatlicue*, diosa de la fertilidad de la mitología prehispánica mexicana; también conocida como *la de la falda de serpientes*. Paz (1994), en el prólogo al Catálogo de la Exposición de Arte Mexicano, presentada en Madrid en 1977, relata cómo el hallazgo de la sobrecogedora estatua, el 13 de agosto de 1790, provocó gran impacto en quienes la pudieron contemplar:

El virrey Revillagigedo dispuso que la estatua fuera llevada a la Real y Pontificia Universidad de México por considerarla «un monumento de la Antigüedad americana». Ahí fue colocada entre una colección de copias en yeso de obras grecorromanas. Sin embargo, la visión de la Coatlicue generó tal perturbación en los doctores universitarios, que decidieron enterrarla nuevamente donde la habían descubierto. Sus motivos fueron que la imagen azteca podría reanimar en los indios sus antiguas creencias religiosas, y que su espectáculo visual transgredía los ideales de belleza que dominaban la época.

La Coatlicue tuvo un segundo desentierro en 1804; solicitado por el barón Alexander von Humboldt, quien deseaba examinarla. Después volvió a ser colocada bajo tierra; debido a su inaguantable semblante. El desentierro final sucedió tras la Independencia; para luego ser arrinconada en un patio de la Universidad; después en un pasillo, tras un biombo; más tarde en un lugar visible, como objeto de interés científico e histórico. Actualmente habita la gran sala del Museo Nacional de Antropología (pp. 75-79).

En este relato se expresa el cambio de la percepción de quienes rodearon a la *Coatlicue Mayor*: primero diosa, después demonio; de demonio a monstruo, y de monstruo a obra

maestra. Este cambio evidencia lo relativo de la percepción de la sociedad mexicana en un transcurso de más de 400 años.

La estatua ha sido víctima de la transición de la época prehispánica a la posmodernidad; percibida tras los diferentes cristales de los seres humanos que han perturbado su sueño. El mexica la adoraba como la diosa que fue; el fraile español le temía; los doctores universitarios la encontraban desagradable y grosera, y los artistas y científicos del siglo XX la consideran una obra maestra merecedora de admiración y respeto.

La historia de la Coatlicue ha sido el botón de muestra por antonomasia de lo relativo del concepto de la normalidad; el cual obedece a un sistema específico de valores; los cuales determinan la percepción de lo monstruoso. La naturaleza visual de la estatua siempre estuvo destinada a intrigar en una época subsiguiente al Renacimiento; cuyos valores artísticos y sociológicos impactaron a las culturas dominadas por Europa. «Cuando en el primer tercio del siglo XVI los europeos pudieron contemplar las monumentales estatuas de los antiguos mexicanos, sólo pudieron impresionarse por su fealdad [...] como hombres del Renacimiento estaban incapacitados para acercarse a ese mundo mítico poblado de monstruos pétreos» (O'Gorman, 2002, p. 83).

Quizá no sea difícil entender a los hombres posrenacentistas; ya que la Coatlicue puso en entredicho su identidad; es decir, la percibieron como un objeto desmedido para sus expectativas; para sí mismos; pues aquellos habían erigido su mundo sobre un complejo representativo definido y cerrado.

Como colofón, de las disertaciones anteriores se concluye: *lo monstruoso, en cuanto a sus diversas formas de manifestación, es relativo*. Lo esencial en él, es que provoca una

incisión en la continuidad de la conciencia; es decir, surge como algo totalmente ajeno; extraño a las representaciones que la componen. Lo que se percibe como normal depende de las relaciones conocidas y asimiladas entre los contenidos conscientes. Actualmente, la conciencia es el cálido hogar del ser humano, y los monstruoso amenaza con destruirlo.



Fig. 1. *La Coatlicue o la de la falda de serpientes.*

2. EL MONSTRUO Y LA SOCIEDAD OCCIDENTAL

Cortés (2003) señala que

Las criaturas monstruosas vendrían a ser manifestaciones de todo aquello que está reprimido por los esquemas de la cultura dominante. Serían las huellas de lo *no dicho* y *no mostrado* de la cultura, todo aquello que ha sido silenciado, hecho invisible. Lo monstruoso hace que salga a la luz lo que se quiere ocultar o negar (p. 19).

Con esta afirmación, el autor desvela una realidad: el ser humano mora bajo la sombra de un sistema que impone restricciones incuestionables. Todo aquel que se atreve a cruzar la línea es aislado del resto; ya sea físicamente o socialmente. Así, la sociedad suele esforzarse

en ocultar aquello que considera "impuro" o "inmoral", y de este modo, ha de ser considerado "raro" aquel individuo que tenga el atrevimiento de pensar diferente.

Se trata de subrayar y acentuar las diferencias (formas desmesuradas o ridículas, ausencia de funciones básicas, insaciabilidad de los deseos); nada puede encubrir las peculiaridades malditas de unos seres proscritos. Seres que la sociedad necesita y llega a fabricar, para demostrar la justeza del orden sobre el que se asienta (*ibidem*, p. 20).

Ahora bien, de acuerdo a esta cita, la sociedad misma se encarga de construir imágenes ejemplares para señalar aquello de lo que sería mejor huir y evitar ser a toda costa; dicho de otra forma, el mismo sistema crea y utiliza a los seres monstruosos. De hecho, algunos monstruos reflejan lo espantoso de su creador; de ahí la célebre frase generada a partir de la obra literaria *Frankenstein*, de Mary Shelley: «¿Quién es en verdad el monstruo?».

Siguiendo esta línea, vale la pena destacar que el monstruo, muchas veces, es usado como ejemplo de negatividad para advertir sobre los castigos a quien intente cruzar la línea divisoria entre el orden y el disturbio. Así, por ejemplo, en la literatura y en las numerosas producciones audiovisuales, no es común encontrar historias en las que las malas acciones no reciben castigo. El "mal" siempre ha de perecer ante el "bien", en aras de la justicia y de las buenas costumbres.

Por otra parte, también es común que el monstruo sea representado como una criatura atormentada y solitaria, traicionada; carente de valor social y disgustado con algún aspecto o la totalidad del mundo. También aparece como ícono de la fealdad y la depravación; ambas, causas de su desdicha y sus acciones destructivas.

Todo este ciclo de desdicha, destrucción, goce de los placeres prohibidos, y un sinnúmero de situaciones dramáticas llevan a su caída ante el héroe arquetípico; el cual suele ser bello y valiente; además triunfante de un proceso de pruebas; cuyo requisito es caer en las tinieblas o adentrarse en un túnel infestado de soledad y peligro, y enfrentarse a los propios demonios; para finalmente renacer más fuerte que antes. Así pues, inevitablemente, el horrible debe perecer a manos del bello y ejemplar; quien tras tal proeza es digno de reclamar a la bella doncella.

¿Cuántas veces no se ha manifestado este arquetípico esquema en las historias de hace cientos de años y las de hoy?, ¿por qué se ha dado de esta manera una y otra vez? A esta última pregunta, se asignará una respuesta en la siguiente sección.

3. EL CUERPO: FUENTE DE ABYECCIÓN Y PERVERSIÓN

En este artículo se tratará un aspecto crucial del concepto de lo monstruoso: su cualidad de *representación de lo indómito de los instintos*.

Anteriormente, se ha mencionado la intención de tratar el tema de lo monstruoso en relación con la psique inconsciente; así, de acuerdo a dicha relación, vale la pena subrayar que lo inconsciente y los instintos son dos aspectos de un mismo objeto; a saber, la fuerza vital; cuya existencia es antiquísima; arcaica. Jung (2009) expresa dicha relación en las siguiente afirmación:

Todo funcionamiento inconsciente tiene el carácter automático del instinto [...] la conciencia se resiste hasta con pánico a ser devorada por la primitividad e inconsciencia de esta esfera. Este miedo es el objeto del eterno mito del héroe y el motivo de innumerables tabúes. Cuanto más

cerca del mundo de los instintos se llega, con tanta más fuerza se manifiesta el impulso de desprenderse de él y de salvar la luz de la conciencia de las tinieblas de los cálidos abismos (pp.248 y 251-252).

La idea central es que la psique inconsciente acusa un funcionamiento paralelo al de la esfera de los instintos; por eso es común que los *deseos reprimidos* —por ser considerados nocivos; ya que son deseos de realización de los bajos instintos— tienden a ser satisfechos por el medio inconsciente.

Ahora bien, en la cita de arriba, también se menciona la existencia de un temor del hombre al mundo de los instintos; del cual tiende a huir. Esta última idea brinda la respuesta a la pregunta planteada en la sección anterior: ¿por qué se repite siempre la historia del triunfo del héroe sobre la bestia? La respuesta es: porque el hombre, su psique consciente, teme a su parte animal, instintiva, y a las profundidades de su psique; es decir, lo inconsciente. De este modo, el héroe —y muchas encarnaciones simbólicas del bien o de la luz y la pureza— vendría siendo una representación de la conciencia, y el monstruo —símbolo de tinieblas, de bestialidad y del mal—, de los instintos y de lo inconsciente.

Sin embargo, las anteriores disertaciones han sido el preludeo para tratar sobre el objeto donde convergen los instintos y lo inconsciente: *el cuerpo*.

Una de las nociones que la sociedad occidental posee sobre el cuerpo es que de él provienen lo nauseabundo y las perversiones; todo lo "bajo". En facto, el cuerpo es simbolizado por *la carne y la materia*; que es corruptible y cambiante. Ahora bien, dicho sentido es claramente negativo; pues de él se desprenden los símbolos de las pulsiones, deseos, sexualidad, desinhibición, mutabilidad, mortalidad, banalidad, pecado, etc. «La "carne" para el

sistema de poder se entiende como el territorio abandonado por el espíritu donde se generan las relaciones entre el dolor, el castigo y lo monstruoso» (Barrios, 2010, p. 62).

Así, en occidente se considera que muchas debilidades, excesos y la inmundicia del ser humano responden a la desenfrenada satisfacción de los bajos deseos del cuerpo o de la carne. De acuerdo con esto, un frecuente símbolo de la despreocupación de tal realización está en el cerdo; que representa la parte oscura del hombre; así como la abyección misma del deseo, y cuyo cuerpo transgrede el límite de las normas (*ibídem*, p. 57).

Por otro lado, existe un concepto —que ya se ha mencionado en más de una ocasión— provocador de desprecio: *la abyección*. «Etimológicamente, lo abyecto es *lo rechazado*, lo expulsado [...] Así, lo abyecto hace referencia a imágenes de desorden y transgresión, de mescolanza e hibridez; imágenes que escapan al orden impuesto, a los límites establecidos» (Cortés, 2003, p. 184). Lo abyecto trastoca el orden simbólico instituido por el sistema y el definido por el sujeto mismo; no respeta lugares, es algo vil; transgrede las normas y se sirve de las reglas con el objetivo de romperlas. Y por consiguiente fastidia al hombre; le recuerda su fragilidad y su naturaleza animal.

Asimismo, lo abyecto reside en la misma naturaleza humana; puede referirse a un comportamiento juzgado "bajo" o "despreciable"; a un objeto obsceno o a los fluidos corporales. De una forma u otra, pertenece a una parte de la naturaleza que el ser humano desprecia o pretende ocultar. «El cuerpo ya no es considerado como un sistema cerrado, se desmembra y pierde su unidad [...] los bordes mediante los cuales se construye el individuo son atacados» (*ibíd.*).

Ahora bien, vale la pena resaltar que lo abyecto del cuerpo humano consiste en la suciedad e impureza de éste. Sustancias como la saliva, la sangre, la pus, los excrementos, el sudor, la orina, los fluidos nasales, los eructos, los gases intestinales, el cerumen, etc. son ejemplos de abyecciones del cuerpo. Provocan asco porque provienen de las entrañas, que siempre se mantienen ocultas, y porque muchos de estos ejemplos son meros deshechos del organismo; expulsados para evitar la enfermedad o la corrupción. De este modo, pocas cosas estremecen tanto al ser humano como la idea del reingreso de esta materia al cuerpo.

Hay que tener en cuenta que las abyecciones del cuerpo también son metáforas de la irracionalidad; cuyo estandarte es la locura; obligada a ser tratada, y *ocultada*, en los psiquiátricos.

Sobre la locura, estado de profundo y perenne sueño de irracionalidad; en el que las relaciones simbólicas del orden divagan tras la ruptura y revoltura de los conceptos del mundo; inevitablemente subjetivo; Peñalver (2003) señala:

No debe extrañarnos que a quien ha mostrado un indudable interés por los mutilados y los contrahechos le atraigan también esos otros "monstruos" humanos que son los locos, no los locos ficticios o alegóricos sino los de carne y hueso, seres marginados y marginales, figuras del margen y del desequilibrio que constituían una amenaza permanente contra el orden social y racional del los hombres (p. 108).

Ciertamente, los locos se caracterizan por no reprimirse en la proclamación de ciertas verdades incómodas para los individuos lúcidos. Parecen haber extraviado la moral; abandonan los formalismos y disfraces del ego, y transgreden las "buenas costumbres". Además, en muchos casos no sienten repugnancia por las abyecciones corporales.

Sade (2005), en *Los 120 días de Sodoma o la Escuela del Libertinaje*, ofrece un relato que funciona como botón de muestra de todo lo anterior:

Se comía mierda, se bebían orines, se intercambiaba saliva, se olían pedos, se tragaba vómito; había apareamientos múltiples, y la violencia imperaba; entre el centenar de prostitutas que asistían a las festividades de principios de semana, era raro que sobrevivieran más de cincuenta o sesenta al terminar la noche; había flagelaciones, palizas, tormento de la rueda, puñaladas, disparos, muertes en la hoguera, azotes, crucifixiones... toda una gama de monstruosidades (p. 23).

En este ejemplo se entretajan todos los elementos de la representación de lo abyecto. No obstante, también abre el telón a otro concepto: *la perversión proveniente de la naturaleza sexual del ser humano*.

La actividad sexual es correlato de la violencia. En su ejecución los orificios genitales, el ano y la boca —que fungen como límites entre el mundo exterior y el sujeto— son penetrados para abrir camino a la interioridad del cuerpo. En consecuencia, dicho traspaso de tales lindes provoca numerosos eventos: partos, enfermedades, lesiones genitales, asesinato, etc.

Además, la sexualidad también ha conducido a problemas afectivos y sociales; tales como celos, posesión, querellas, humillación, etc. Por si esto fuera poco, el sexo tiene amplia connotación de muerte y dolor. Si bien es el origen de la vida —y posiblemente la fuerza más intensa del planeta— también es un proceso que requiere la pérdida de sustancias vitales; como el semen o la sangre, y provoca agotamiento energético; cansancio y extenuación.

Otro notable dato es que para los varones el coito, desde siempre, ha sido el origen de uno de sus más grandes temores: *la castración*; conflicto psicológico inconsciente producido por la introducción del pene en la misteriosa vagina; de ahí el mito de la *vagina dentada* (Cortés, 2003, p. 69).

Ahora bien, el orificio corporal con mayor carga conceptual de peligro y muerte es *la boca*. Ésta, además de ser el medio de ingesta de los alimentos, es una letal arma; pues los dientes son instrumentos poderosos para cortar y destruir. Así, verbigracia, no hace falta comprobar que lo peligroso de un león son principalmente sus filosos colmillos. «La boca es un orificio del rostro que sugiere la oralidad, nos retrotrae al primer estadio de la impulsión caníbal, cuando la ingestión alimentaria y el deseo erótico se confundían» (*ibíd.*). Un ejemplo cinematográfico que representa lo mortífero de la boca se encuentra en *El silencio de los inocentes* (Dir. Jonathan Demme, 1991); donde el doctor Hannibal Lecter, un psicópata peligroso por su desmedida inteligencia, muestra lo mortal que su dentadura puede ser para la carne viva de sus víctimas; a quienes mutila y asesina con feroces mordidas.

De todo lo anterior, resulta una reflexión: los orificios vitales del cuerpo —que son la vagina, el ano y la boca— son fuente de muchas valoraciones negativas y temores. De ellos se escurren las sustancias abyectas, y también son la entrada al santuario corporal. Todo cuanto de ahí brota produce asco o deseo por igual. Dichas cavidades son fuertes agentes del advenimiento de lo monstruoso, lo siniestro, el erotismo y lo nauseabundo. Un botón de muestra en el que lo espantoso nace de los orificios del cuerpo está en la película *Puppet master* (Dir. David Schmoeller, 1989); cuyo personaje antagónico, *Leechwoman*, escupe sanguijuelas venenosas. El horror y el desconcierto tienen cita en el momento de la emergencia, de la cavidad oral del personaje, de estos escurridizos seres. Tras observar la

escena descrita, sólo queda la certeza de que lo expulsado no puede ser salubre ni benéfico; sino todo lo contrario.

Por otra parte, en Occidente existe la creencia de que las perversiones y "bajas pasiones" emanan de la parte inferior del cuerpo humano; opuesta a la ubicación del que es considerado el órgano de la razón: el cerebro. Al respecto, Batjin (citado por Diego y Vázquez, 1996) señala:

Degradar [...] significa entrar en comunión con la vida de la parte inferior del cuerpo, el vientre y los órganos genitales, y en consecuencia también con los actos como el coito, el embarazo, el alumbramiento, la absorción de alimentos y la satisfacción de las necesidades naturales (p. 41).

Con base en esta afirmación, se deduce que las perversiones del ser humano han sido achacadas a la parte inferior de su cuerpo; específicamente a los genitales. Y es que el ser humano, como ser sexuado, es inevitablemente influido por los impulsos de sus necesidades sexuales. De este modo, los crímenes de tipo sexual —en los que individuos satisfacen lo que Sade (2005) nombra: *pasiones simples*, *pasiones complejas*, *pasiones criminales* y *pasiones asesinas*; que subsumen actos de robo, secuestro, violación y asesinato (pp. 75-175)— tienen relación con las pulsiones de los órganos sexuales.

Por otra parte, el término 'perverso' proviene del latín clásico *perversum*; cuyo significado es 'desviar' e 'invertir'; sin embargo adquirió el sentido de 'inversión negativa' (Diego y Vázquez, 1996, p. 138).

Un dato histórico sobre este último concepto es el siguiente: Se llegó a él en la Europa del S. XIX; cuando la burguesía, principalmente en Francia, fue ganando poder. Ésta, inicialmente, se valió de las conquistas en materia de libertad logradas hasta ese momento; en

el que incluso se tejía una reconciliación con la iglesia. Sin embargo, una vez en el poder, ya a mediados de siglo, la burguesía dejó de tolerar aquello que le fue útil en su combate por la hegemonía: la ideología libertaria; pues podía provocar desorden. En Francia, lo sucedido en junio de 1848 y la Comuna de 1871 fueron muestras de que los ideales de liberalismo moral y político debían ser moderados (*ibídem.*, pp. 137-138).

La libertad ya representaba una amenaza, y un regreso al imperio eclesiástico resultaba inconveniente. El Pontificado de Pio IX y el Primer Concilio del Vaticano, que dogmatizaba ideales de castidad y un supuesto equilibrio en la vida cristiana, marcaban el estado de la iglesia en ese momento. Así pues, urgente inhibir los impulsos de libertad; que despertaban la curiosidad y fascinación por nuevas y extremas formas de vida sexual (*ibídem.*, pp. 137-138).

Ahora bien, el Código Penal de 1810 ya condenaba la violencia y el abuso; protegía a los menores y castigaba las conductas sexuales perversas que traían consecuencias. Además la Burguesía ponderaba un discurso filosófico-médico eugenista; que consideraba la procreación como lo único sano y lícito dentro del matrimonio. Sin embargo, a pesar de todo esto los individuos practicaban sin mucha preocupación actos de libertinaje sexual (*ibídem.*, pp. 137-138).

Entonces devino un acontecimiento oportuno: la ciencia presentó la solución; que concluiría con la obra *Tres ensayos sobre la teoría de la Sexualidad* de Freud, publicada en 1905. En ella Freud analiza los comportamientos sexuales perversos; tratando lo referente a los fenómenos estudiados y las opiniones sociales sobre éstos. Finalmente, la perversión fue dada a conocer (*ibídem.*, pp. 137-138).

Debe destacarse que la intención científica era objetiva; pues deseaba encontrar respuestas sobre los fenómenos relacionados con los impulsos sexuales y las enfermedades del momento; como la sífilis y la tuberculosis. Sin embargo, sus hallazgos vinieron a impactar en las costumbres sexuales de la población europea; lo cual benefició los intereses de la clase dominante. En relación con esto, Barrios (2010) señala:

Un cambio significativo en el sentido social de la enfermedad se da a partir de la relación entre moral y ciencia en el siglo XIX, en particular con la medicina. Desde la construcción imaginaria que se da entre las taras de sangre hasta las enfermedades venéreas como la sífilis, pasando por la locura y la tuberculosis, las metáforas que se inscriben en estos extremos forman parte de la forma de control social que la medicina ocupa en el siglo XIX (p. 98).

La idea central es que los avances científicos coadyuvaron a la formación de un nuevo dispositivo de control moral. Por ejemplo, la sífilis se convirtió en metáfora del libertinaje sexual característico de las familias pertenecientes a los grupos sociales de bajo estatus. De este modo, la enfermedad comenzó ser percibida tras una lente de juicio moral y social. Además, en 1880 el microscopio llevó al descubrimiento de un mundo, hasta ese momento, desconocido para la humanidad: el mundo microscópico. En consecuencia, infinidad de nuevas formas de vida se revelaron ante el ojo que no los percibía; se encontraron en todas partes seres extraños y monstruosos; diminutos, pero peligrosos para la humanidad. Fue así como la microbiología tuvo su desarrollo, de 1875 a 1909. Se desató el terror; el mundo enloqueció de miedo ante la idea de que ciertos actos podían ser el medio de entrada de seres horribles y letales.

Para concluir, queda resaltar la actual supervivencia del entendimiento, arriba descrito, de la relación entre perversión, enfermedad y moral; basta con apuntar a las múltiples

expresiones de lo monstruoso que acusan las siguientes características: monstruos poseedores de formas simbólicas de lo genital; cubiertos de fluidos abyectos; con formas representantes de las enfermedades: tumores cancerígenos, pústulas, erupciones cutáneas, deformaciones, alteraciones orgánicas, ausencia de tejidos o extremidades, etc. Al final, lo fundamental estriba en que el monstruo es la imagen de estos temores del ser humano: *la regresión a la bestia, la enfermedad y la muerte*.

B. LO GROTESCO: CUANDO LO EXTRAÑO EMERGE DEL MUNDO SUBTERRÁNEO

Hablar de lo grotesco puede provocar incertidumbre. Por lo general refiere a conceptos como: *lo siniestro, lo feo, lo deforme, lo extravagante, lo cómico y lo ridículo*. ¿A qué se refiere lo grotesco? Los siguientes apartados han sido destinados para responder esta pregunta.

Sin embargo, el motivo fundamental de la elección de este tema es que lo grotesco es un concepto próximo al de lo monstruoso. En algunos de sus significados puede incluso funcionar como sinónimo de éste; no obstante, tiene su propia historia y cualidades específicas que lo han convertido en una categoría estética.

1. ORIGEN DE LO GROTESCO

Según Fernández (2004), en 1480 comienza la historia del *grotesco* moderno con el descubrimiento de una serie de pinturas ornamentales que poblaban los muros de las ruinas subterráneas de la *Domus Aurea* de Nerón. Debido al hallazgo de estas obras en el subterráneo, donde permanecieron ocultas durante siglos, fueron designadas con el nombre de

grotta (que significa 'gruta'); que dio origen al sustantivo italiano *grottesco*; del que se deriva a su vez el español 'grutesco' (p. 19). Tras este suceso, el desconcierto y lo perturbador habían emergido de las oscuras entrañas de la tierra; la historia del arte iba a cambiar radicalmente a partir de ese momento del siglo XV; que marca el origen de muchas concepciones sobre la estética de lo monstruoso que hoy existen.

Ahora bien, el origen de estas peculiares pinturas tiene lugar en Roma. Fernández (2004) relata que el emperador Nerón levantó una peculiar residencia, la *Domus Aurea*, después del gran incendio que devastó los barrios populares y el palacio imperial, la *Domus Transitoria*, en el año 64. Dicha edificación asemejaba una enorme villa del Renacimiento italiano: tenía alrededor de cincuenta hectáreas de extensión, bosques, estanques artificiales, terrenos de labor, resguardos etc. Nerón, inspirado en la tradición helenístico-oriental, proyectó su propio palacio como un lugar que le habría de entronizar como un dios; particularmente el Dios-sol; cuya imagen el monarca buscó recrear en sí mismo. Sin embargo, su gloria pronto llegó a su fin, en el año 68; cuando él mismo se quitó la vida. Su extraordinario santuario fue demolido por los emperadores Flavios (pues veían en éste un símbolo de la tiranía), y tras este evento, Trajano relleno con escombros las cámaras y criptopórticos con la intención de utilizarlos como cimientos para construir sus termas. Asimismo, al oeste del conjunto fueron levantadas las Termas de Tito (pp. 20-22).

La sepultura de la *Domus Aurea* arrojó sombras a una legendaria serie de pinturas que provocaron gran impacto en el Renacimiento que las descubrió. En éstas se manifestó por primera vez lo que hasta hoy se conoce como *grutescos*; dichas pinturas se caracterizaban por una muy peculiar sintaxis visual: eran espectáculos pictóricos que mostraban formas vegetales, pintadas sobre fondos predominantemente blancos, libremente enlazadas con formas de seres

híbridos resultantes de la fusión entre animales y humanos. «Abundan las pequeñas escenas animadas por figuras humanas, cuadros de género, paisajes marinos, puertos con columnatas; todos ellos con pocos personajes. Sobre los amplios fondos blancos de la *Domus* neroniana pululan pequeños sátiros, ménades danzantes, sacerdotes oferentes, pájaros y otros animales reales y fantásticos» (*ibídem*, p. 25).

Sin embargo, lo más desconcertante de aquellas pinturas es el quebrantamiento de las leyes de la naturaleza y de la física: la pérdida de la definición del reino animal y el vegetal; así como la noción de peso o las proporciones. Es fácil observar formas delicadas y "frágiles", verbigracia líneas delgadas, soportando figuras cargadas de peso; como ejemplo está una pintura en la *Domus Aurea* que muestra una figura felina grande, al parecer una pantera, siendo soportada por unos delgados tallos de plantas. Otro rasgo peculiar, que los posteriores grutescos renacentistas prohicieron, es el dinamismo logrado por formas vegetales ondeadas y despreocupadamente esparcidas en la composición. Ciertamente, estas configuraciones delatan una intención lúdica; que se complace en desafiar los márgenes de los reinos de la naturaleza. Por eso no es de extrañarse que estas creaciones coquetean con lo cómico o ridículo.



Fig. 2. Grutescos encontrados en la *Domus Aurea*. En ellos pueden observarse las características primigenias de esta forma de expresión.

Al parecer, éste era un estilo no autóctono de la Roma en que vivió Nerón; pero que surgió como una moda. «Al principio se pudo corroborar que no era un arte autóctono ni genuinamente romano, sino una moda llegada a Roma ya en época relativamente tardía, en tiempos de transición» (Kayser, 2010, p. 28). Según Fernández (2004), entre muchos artistas que debieron haber sido ocupados para decorar las paredes, se encontraba Fabullus; quien de acuerdo a Plinio, en su *Historia Natural*, era un artista de «estilo grave y serio pero al mismo tiempo brillante y fluido»; aún así su paleta abundaba en rojo y azul. Plinio incluso afirma que la Domus Aurea neroniana fue una prisión para el arte de Fabullus (pp. 21-22).

Este descubrimiento influyó, indudablemente, sobre el estilo de pintura ornamental del Renacimiento; motivando la creatividad de artistas como Rafael, Luca Signorelli y Agostino Veneziano.

Sobre los grutescos de Rafael, Kayser (2010) detalla:

Y el momento de mayor fama y trascendencia de los ornamentos grotescos vendrá de la mano de Rafael, cuando en torno al año 1515 decora las pilastras en las logias papales. Casi se podrían usar las palabras literales de Vitruvio para la descripción de los grutescos de Rafael. Zarcillos que se enroscan y desenroscan y de cuyas hojas crecen en todas direcciones animales (de modo que la diferencia entre planta y animal parece quedar completamente anulada), finas líneas verticales en las paredes que soportan ya una máscara, ya un templo (quedando reducidas al absurdo las leyes de la estática y la gravedad) (p. 29).

Por otra parte, Agostino Veneziano pintó grutescos que presentan una recalcada desproporción y una dinámica transición de un reino a otro; además, las criaturas que los habitan se apoyan sobre débiles formas tubulares que en la realidad significarían una inminente caída. Asimismo, Luca Signorelli, en la Catedral de Orvieto, pintó una verdadera

orgía de formas de distintos reinos y proporciones trastocadas; todo limite es rebasado. En medio de la composición es posible ver un retrato rodeado de cuatro medallones. Kayser (2010) afirma que el primero es un retrato de Virgilio, y los segundos, representaciones de escenas de *La divina comedia* (p. 32).

Ahora bien, esta forma de arte vino marcada por una fuerte connotación de oscuridad; atribuida al lugar de su descubrimiento. Las ruinas en las que se sumergieron las pinturas grotescas eran un sitio que albergaba habitantes de la oscuridad; tales como lagartijas, murciélagos y bichos; además, los pasajes subterráneos invadidos por escombros se asemejaban a grutas; más que a pasillos de lo que fue alguna vez un esplendoroso palacio; de esta semejanza proviene la palabra 'grotesco'. «Al designar aquellas formas con una expresión que alude a su procedencia, se les estaba adjudicando un oscuro y ambiguo contexto como condición de posibilidad para ser absurdas o extrañas » (Diego y Vázquez, 1996, p. 28). Esto no deja de coincidir con el carácter desafiante de las composiciones pintadas en los muros; que ante una óptica renacentista de la estética de lo bello eran expresiones de lo ridículo, sobrenatural e ilógico. «El grotesco no presenta un carácter narrativo, sus motivos proponen asociaciones "libres e ilógicas" y cada imagen actúa por su cuenta, "separada contradictoria o absurdamente de la imagen contigua"» (Fernández, 2004, p. 89).

Tras estas observaciones, no resulta contradictorio afirmar que las figuras contenidas en los grotescos, además de caprichosas y ridículas, llegaron a ser percibidas como *monstruosas*; primero, porque se caracterizaron por haber «abolido el orden natural que distribuye los distintos reinos» (Kayser, 2010, p. 29); segundo, por lo peculiar de su descubrimiento, que simboliza el paso de la sombra a la luz; metáfora del monstruo que escapa

de los sueños a la realidad. Además, el hallazgo casual corrobora que lo siniestro puede manifestarse en cualquier momento.

Además, si las figuras quiméricas, mostradas en las pinturas, y su peculiar diseminación sobre el plano resultan inquietantes, los ornamentos vegetales se transforman en fuentes de angustia. «Esa planta dotada de una energía animal y espantosamente enmarañada es un tema muy antiguo de la tradición ornamental» (Kayser, 2010, p. 148).

En resumen, lo grotesco fue descubierto en un lugar subterráneo con características de gruta. Su emergencia transforma el arte renacentista tras insertar en él sus figuras caprichosas; resultantes de la mezcla de los diferentes reinos de la naturaleza, y desafían las leyes de la física y la proporción. Pese a su pinta contrahecha, en pugna con las normas clasicistas de arte y belleza, los grutescos se convierten en una moda que brincó de los muros de la *Domus Aurea* a los templos italianos. Con todo, su naturaleza subversiva provocó fascinación en la Roma del siglo I y en la Europa del siglo XVI.

Y la historia no ha culminado aún; pues en la actualidad los grutescos forman parte de la estética que los *mass media* explotan. Hoy en día es común observar representaciones que violan los límites de los ordenes naturales; abundan las creaciones plásticas y audiovisuales que ilustran mundos en disolución y seres extraordinarios. Ahora cabe preguntarse qué tan grotescas son esas creaciones para la contemporaneidad; pues no cabe duda que las sensibilidades han cambiado.

2. DEFINICIONES DE GROTESCO

Definir lo grotesco ha sido objeto de numerosas discusiones a través de cinco siglos. Hay muchos artistas y escritores que han buscado las palabras adecuadas para definir algo que en sí no pertenece al mundo de lo lógico y parece insondable. En este apartado no se brindará una definición más; se hará despliegue de una serie de conceptos de lo grotesco según diferentes autores. La finalidad es construir una comprensión de esta inmensa noción; pues lo importante radica en ubicar sus características y manifestaciones para lograr una visión clara.

Históricamente, fue hasta el siglo XVII que en Francia floreció la significación moderna del adjetivo *grotesque*, que va más allá del sustantivo italiano *grottesco*, alusivo de las grutas (Fernández, 2004, p. 95). De acuerdo con esto, Kayser (2010) afirma que en *grotesque*, el sufijo *—esque—*, además de expresar origen y ser usado para componer nombres propios y topónimos, expresa la implicación en una esencia espiritual y una procedencia de ésta. Así, *esque* funciona como designación si hay una esencia espiritual asible que relacione la cosa con su atributo. De esta manera *grotesque* confiere más potencialidad significativa que la referida únicamente a las remotas grutas (p. 41).

Posteriormente, durante el siglo XVII, el adjetivo *grotesque* comienza a ganar sentido figurado en los diccionarios. El *Diccionario de la Academia Francesa* de 1961 lo define con vocablos como: ridículo (*ridicule*), extraño (*bizarre*), extravagante (*extravagant*) y caprichoso (*capricieux*). Sin embargo, surge —en contraste con lo perturbador de la concepción hasta ese momento existente— el lado afable de *grotesque*; con las palabras: cómico (*comique*) y burlesco (*burlesque*); que se opusieron al lado siniestro de lo grotesco. Ulteriormente, dichas concepciones fueron arrastradas hasta el siglo XX (*ibídem*, pp. 42-43).

Con estas definiciones queda a la vista lo ambivalente del significado de lo grotesco: por un lado es fuente de extrañeza y desconcierto; todo un universo de imágenes siniestras, y por el otro, es ridículo, cómico y burlesco.

Aún dejados atrás los grutescos que le dieron origen, siguen presentes en lo grotesco moderno ciertos atributos: formas inexplicables para el razonamiento lógico; inquietantes, monstruosas, y por su origen subterráneo y oculto, dotadas de connotaciones de lo siniestro; pero a su vez, dinámicas y llenas de gracia y comicidad. De este modo, la progresión al adjetivo cargado de sentido figurado deja atrás ese peculiar origen, y abre la puerta a muchas derivaciones conceptuales que tocan prácticamente todos los terrenos del arte.

A continuación, se hará mención de los conceptos de lo grotesco de varios autores; comenzando con el de Víctor Hugo, para quien lo grotesco es:

Al menos lo deforme, lo horrible, lo cómico, lo jocoso, la superstición, las imaginaciones, la humana estupidez, lo ridículo, lo defectuoso, lo feo, las pasiones, los vicios, los crímenes, lo lujurioso, lo rastroso, lo glotón, lo avaro, lo pérfido, lo chismoso y lo hipócrita (Diego y Vázquez, 1996, p. 34).

Debe notarse que en esta lista prevalecen las categorías de: 'malformación', 'descontrol', 'desajuste a la verdad', 'atentado contra el amor', 'falta de bondad y falta de seriedad' (*ibíd.*). Esta valoración del poeta francés permite atisbar un carácter transgresor de las normas; un rasgo que lo grotesco comparte con lo monstruoso.

Otras visiones sobre grotesco son las siguientes:

- Batjin (citado por Diego y Vázquez, 1996) considera que lo grotesco descuella por ser «la *degradación*,⁵ o sea la transferencia al plano material y corporal de lo elevado, espiritual, ideal y abstracto» (p. 37).

-Para Patrice Pavis «lo grotesco se siente como deformación significativa de una forma conocida o aceptada como la norma» (*ibíd.*, p. 38).

-Según Manuel de la Revilla:

Lo bufo o grotesco, es una degeneración de lo cómico que no cabe en el arte. Es lo cómico real reproducido sin elemento alguno de belleza y exagerado hasta rayar en la fealdad. Todo lo que es cómico en el arte o en la vida puede convertirse en grotesco o bufo solamente con acentuar la desproporción y exagerar el contraste, siendo, por tanto, muy difícil determinar *a priori*, aunque fácil de apreciar experimentalmente, el límite preciso que separa lo cómico artístico de esta degradación que se llama lo grotesco (*ibíd.*).

-Para Thèphile Gautier «apenas significa sino cualquier cosa rara, irregular o exuberante; es decir, lo mismo que *arabesco*⁶ o fantástico» (*ibíd.* pp. 37-38).

-Según Paleotti: «las representaciones grotescas son *caprichos* de pintores de fantasías irracionales» (*ibíd.* p.109).

-Y finalmente, Rossell, que lo considera «una suerte de pintura caprichosa y extravagante compuesta en gran medida por cosas fuera de lo natural» (*ibíd.*).

⁵ Para Batjin (citado por Diego y Vázquez, 1996), 'degradar' es: «Entrar en comunión con la vida de la parte inferior del cuerpo, el vientre y los órganos genitales, y en consecuencia también con los actos como el coito, el embarazo, el alumbramiento, la absorción de alimentos y la satisfacción de las necesidades naturales» (p. 37).

⁶ El estilo grotesco ornamental llegó a ser considerado en el siglo XVI como sinónimo de otros dos estilos ornamentales: *arabesco* y *morisco*; que tenían en común el uso decorativo de motivos vegetales; verbigracia hojas, flores y zarcillos (Kayser, 2010, pp. 33-35).

Con lo anterior, es permisible afirmar que las numerosas nociones de grotesco están relacionadas con lo extraño, la fantasía e irracionalidad, la deformación, lo subversivo, lo feo y lo absurdo; se constituye como algo que rompe la norma y rebasa lo convencional. Sin embargo, de todas estas cualidades, la fealdad se manifiesta como un elemento prevaleciente; con lo cual cabe preguntar: ¿Es lo feo siempre grotesco? Diego y Vázquez (1996) responden negativamente; pues la fealdad —entendida como lo contrario de lo bello, que es perfecto— a diferencia de lo grotesco, no siempre trastoca la norma. De esta manera, si lo bello es perfección, y lo feo imperfección, lo grotesco es lo «imperfecto perfecto» o lo «voluntariamente imperfecto» (p. 38).

Con todo, lo grotesco es parte de este mundo; aunque desde el siglo XVI sus materializaciones en los cuadros de pintores como el Bosco hayan logrado calificativos de «fantasías de hombres que sueñan despiertos»; debe destacarse que, si bien parece eclosionar de un mundo puramente imaginario, o ser producto de las más retorcidas mentes, en realidad es un fenómeno que se manifiesta en la vida cotidiana.

De acuerdo con este último punto, Kayser (2010) define 'lo grotesco' de la siguiente manera: «el mundo en estado de enajenación» (p. 309). Ahora el concepto de lo grotesco se dilucida un poco más: es un efecto sobre la psique humana que se caracteriza por la distorsión de la imagen del mundo; un cambio de aspecto; es decir, de ser familiar se vuelve *extraño*. Dicho de otra manera, el terror emerge por la reducción del mundo, que brindaba confianza, a una simple ilusión. Además, con la anulación de las categorías que lo ordenaban, la identidad es extraviada y las proporciones naturales se pierden. Es un mundo que carece de orientación y es puramente absurdo (*ibíd.*, pp. 310-311).

Un dato importante es que, debido a los rasgos citados, el creador de obras grotescas no tiene la obligación de brindar sentido a sus obras; lo cual es requisito para mantener intacto lo absurdo (*ibíd.*).

Ahora bien, ¿a qué se refiere Kayser al aseverar que lo grotesco consiste en un extrañamiento del mundo?, ¿en qué sentido se relaciona con la definición de Diego y Vázquez; que lo definen como lo «imperfecto perfecto»?

Para responder a estas preguntas, es prioritario afirmar que lo grotesco se manifiesta como un distanciamiento o extrañamiento del mundo a raíz de que surge, pese a su contradicción de las leyes naturales establecidas, como algo real; resulta imposible negarlo porque aparece dentro del mundo fenoménico. Contrario a la ordinaria imagen del mundo, se revela como un elemento nuevo, carente de representación previa; sin recibimiento por parte de expectativas del espectador. De este modo, inevitablemente, captura la atención; aunque su semblante sea perturbador.

Así pues, lo grotesco es un fenómeno que acontece en las entrañas del mundo de la costumbre; pero éste es distorsionado por el desgarramiento de las normas creídas incuestionables. En consecuencia, dicho mundo se pierde, aunque sea momentáneamente, al ser subvertido; acontecimiento que abre paso a la revelación de que él no era absoluto, y de esta forma, su apariencia es suplantada por otra; una extraña, innombrable; ajena a la realidad familiar, y por lo tanto, angustiante.

Es importante aclarar que si lo grotesco deviene ridículo y cómico puede provocar una suerte de risa multivalente: «Así es como nace esa risa trasvasable al ámbito grotesco: la carcajada cínica, irónica y hasta satánica» (Kayser, 2010, p. 313).

También cabe subrayar que lo grotesco no deja escapatoria a quien lo contempla: provoca una serie de sensaciones indefinibles; por ejemplo, angustia acompañada de risa. En otras palabras, los extremos de la afección empañan la visión del viejo mundo que arrullaba al individuo; éste queda inerte frente a una inmensidad cósmica; dantesca frente a la pequeñez del ser humano; asolado a la primera ojeada.

Para concluir, se analizará la definición: «Imperfecto perfecto» (Diego y Vázquez, 1996, p. 38):

Como se ha patentizado en los juicios de varios autores, lo grotesco es contiguo a la fealdad; pero se distingue de lo simplemente feo, o imperfecto, por su figuración en un nuevo orden. Lo feo, en muchos casos, es normal dentro de los esquemas de la intersubjetividad; es decir, permanece inserto en el sistema de representaciones compartidas por el colectivo, y puede no causar sorpresa. Mas se convierte en grotesco al rebasar los símbolos comprendidos; al violentar el entendimiento y la sensibilidad; aparece en medio de la monotonía como un fenómeno ajeno a la experiencia, y para el cual no hay expectativa previa con la que pueda juzgársele. Es así que desconcierta, y tanto puede asustar como generar comicidad.

En suma, lo grotesco es perfecto por ser genuino; porque no se le puede enmarcar en algún estándar; pero trastoca la sensibilidad por figurar en medio de los contrastes: fealdad y belleza, angustia y comicidad, naturaleza y monstruosidad.

3. LO GROTESCO: UNA CATEGORÍA ESTÉTICA

Después del anterior análisis falta una pieza por embonar: lo grotesco es una *categoría estética*. A continuación se mencionarán las manifestaciones y cualidades de lo grotesco que funcionan como índices de esta categorización. Asimismo, aquí se brindarán los puntos fundamentales de todo el subcapítulo; los cuales, en conjunto, han de funcionar como sus conclusiones.

En primer lugar, debe tenerse en cuenta que el concepto de lo grotesco se manifiesta de varias maneras: como obra artística; visual, teatral, musical, escultórica, etc.; como un fenómeno natural, una vicisitud o una vivencia, y como una actitud del ser humano. Todas estas formas de hacerse patente obedecen a su esencia: es un *extrañamiento del mundo*.

Como obra artística, lo grotesco fue atribuido desde sus orígenes a la capacidad de fantasear de algunos artistas; a la osadía de traspasar los límites de la discreción y la razón o la lógica. Para Kayser (2010) el «mundo enajenado» se engendra bajo una contemplación lejana de las aspiraciones del mundo; una observación «objetiva y desinteresada» que justiprecia la realidad como un simple «juego de títeres» desprovisto de sentido (p. 312).

Además, el artista grotesco suele poseer una perspectiva marcada por experiencias trágicas; las desilusiones y tragos amargos, experimentados en los numerosos encuentros con la realidad material, lo llevan a contemplar los rasgos temidos y rechazados de la vida; que también son parte necesaria de ésta. En suma, las mismas fuerzas del sino, tan bello como aterrador, provocan la curiosidad por la marginalidad.

Es por lo anterior que el individuo inspirado por lo grotesco se atreve a no callar; a deformar los esquemas del principio de realidad; a romper paradigmas y extrañar los objetos de sus órdenes correspondientes.

Un ejemplo notable de la actitud grotesca se refleja en la serie de *los caprichos* de Goya.

Los caprichos van desde la juventud de Goya hasta bien pasados sus cuarenta años. Son la constante dentro de una situación social y personal en donde el pintor se hallaba a disgusto y en donde encontraba bastantes asuntos para nutrir su espíritu crítico. Goya critica por obsesiones: va de la moral privada a la moral pública, de los defectos y las debilidades humanas a las que trascienden al hombre y se extiende sobre mundos de demonios, de monstruos y de duendes. Goya fuera sólo un puritano si no tuviera el ojo apasionado, y fuera lóbrego si no amara el efecto grotesco con un humor rudo y penetrante. El matiz de los caprichos es parejo en cuanto a la violencia y la ironía; constituyen su obra de protesta (Hernández, 1979, p. 6).

Otro ejemplo a resaltar es el Bosco; quien, según Sigüenza (citado por Fernández, 2004), inventó un nuevo sentido a la pintura en vez de seguir la tendencia de su época; en la que Durero, Miguel Ángel y Rafael eran los paradigmas: «Hizo un camino nuevo, con que los demás fuesen tras él y él no tras ninguno» (p.97). Así, el artista neerlandés optó por brindar una «experiencia visionaria»; una desfiguración y destrucción del «retrato literal del mundo y del hombre»; que muestra espantosas revelaciones visuales (Peñalver, 2003, p. 16).

Es por esto que el Bosco fue un visionario; un creador de monstruos por excelencia, y su obra permite contemplar una de las características esenciales de lo grotesco: es algo novedoso; que captura la atención por su caprichosa naturaleza.

Ahora bien, el Bosco brilla por los alcances de su atrevimiento y lo sugerente de sus mundos oníricos; en su tríptico *El jardín de las delicias* tiene sitio una orgia de formas y una revuelta de los distintos reinos de lo natural: animales fantásticos e híbridos de dimensiones descomunales; estructuras sólidas compuestas por esferas y formas puntiagudas, y seres que desafían las leyes de la gravedad. También destaca la comicidad; la cual no deja de manifestarse en el panel derecho de la obra, en el que se muestra lo fatal de un mundo apocalíptico; esto es grotesco por constituir una contradicción fundamental; de igual manera, predomina la gracia del movimiento de los personajes; cuyas expresiones faciales muestran indiferencia a lo que acontece; pues no muestran expresiones de dolor o de acentuado placer.



Fig. 3. El Bosco, *El jardín de las delicias*, hacia 1500-1505.

Por otro lado, la obra bosquiana y otras producciones grotescas importantes, como la de Brueghel el Viejo, se funda en otro de los principios de lo grotesco: *el dinamismo*; a saber, un movimiento continuo, incesante y vivaz; el cual ya se hallaba en los primigenios grotescos

de la Domus Aurea. Éste es producto de la confluencia de distintas formas que, juntas, generan una impresión holística de vida orgiástica.

No obstante, si bien lo grotesco adviene dotado de gracia y comicidad, debe recordarse que su naturaleza no deja de ser oscura; es decir, siniestra —recuérdese que proviene de las grutas del olvido. Esta afirmación es el preámbulo de la mención de otro de sus aspectos: los animales de lo grotesco. En relación con esto, el animal grotesco por excelencia es el murciélago; criatura en la que convergen distintos ordenes (Kayser, 2010, p. 306); basta con recordar que es el único mamífero capaz de volar, y que habita lugares oscuros. Asimismo, otros animales predilectos de lo grotesco son: las «serpientes, lechuzas, ranas, arañas: animales nocturnos, animales que reptan y habitan ámbitos completamente inaccesibles a los hombres» (*ibíd.*, p. 305). Toda esta suerte de fauna se caracteriza por ser misteriosa; subrepticia; además, su anatomía y comportamiento han provocado temores y prejuicios en el ser humano; por ejemplo, muchos aún creen que el murciélago sólo se alimenta de sangre de otros seres vivos, y es símbolo de uno de los monstruos más célebres de la literatura: el vampiro.

Una obra grotesca de gran impacto en la que figuran animales crepusculares es el *capricho número 43* de Goya; cuyo título reza: «El sueño de la razón produce monstruos». En ella se puede observar lo siguiente: los animales que rodean al durmiente —murciélagos, lechuzas, un gato y un lince— simbolizan la melancolía; pues son cercanos a la oscuridad. Verbigracia el lince, que puede atravesar las tinieblas con sus ojos y es símbolo de la fantasía. Al parecer Goya, además de este simbolismo, no ignoraba su vínculo con Saturno y la melancolía. Por otro lado, existe la sospecha de que el hombre durmiendo es el propio pintor

español, cuya obra es resultado de la melancolía que le atormentaba tras su dura enfermedad, en 1793; la cual le provocó sordera (Nordström, 1989, pp. 141-151).



Fig. 4. Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, grabado número 43 de los *Caprichos*.

También vale la pena decir que el *capricho número 43* retrata la arquetípica relación simbólica de la luz y la sombra: la primera es símbolo de la razón, y la segunda es el semblante de la incertidumbre, la locura y el caos. En relación con esto, Zamora (2010) señala que en el Renacimiento se consideró indispensable al sentido de la vista en la obtención del conocimiento científico, filosófico y moral; que, en suma, dicho sentido adquirió preponderancia sobre los demás en la creación de «juicios objetivos»: «La razón pasó a ser una razón visualizante; la verdad pasó a ser algo verificable mediante conceptos relacionados con la vista» (p. 135). De esta manera, en el capricho 43 se puede interpretar el cierre del ojo como la entrada a un estado de sopor racional, un extravío de la luz intelectual, y el sumergimiento en el limbo de la locura; es decir, las profundidades de lo onírico; hogar de animales como el búho, el lince, el gato y los murciélagos; así, mientras la razón permanece

dormida, se abren las esclusas que impiden el escape de las monstruosidades de la irracionalidad.

Por otro lado, también el reino vegetal y microscópico albergan el germen de lo grotesco. Al respecto, Kayser (2010) señala:

También el reino vegetal fue una incesante fuente de motivos; y desde luego no solo para la ornamentación grotesca. Ya es en cierto modo grotesca la forma en que en la propia naturaleza, sin que tengamos que acudir a distorsión alguna, se interpenetran los tallos, se entrelazan y ovillan con una casi inquietante vitalidad y energía, como si ella misma ya estuviera aboliendo la frontera entre vegetal y animal. Lo grotesco también se deja ver en lo ampliado por la lente microscópica o en cualquier mirada a facetas de la vida orgánica a las que por motivos diversos no tenemos acceso. (Kayser ,2010, p. 307)

Otra modalidad de lo grotesco es la definida por los temores del ser humano a la maquina y los avances tecnológicos; potencias que amenazan con sustituirlo. Los siguientes son aspectos que caracterizan a dicha modalidad:

- 1) El «utensilio capaz de desplegar una vida propia y peligrosa» (*ibídem*, p. 308). Las producciones audiovisuales de ciencia ficción de la actualidad explotan con insistencia esta temática. Es ya un cliché repetitivo la escena donde la máquina o el androide se rebelan contra sus creador.



Fig. 5. Una máquina del universo de la película *The Matrix*, 1999, dirigida por Lana y Andy Wachowski.

- 2) «La mezcla de lo mecánico y orgánico se nos ofrece tan a menudo como la propia desproporción: aviones que aparecen convertidos en libélulas gigantes en láminas modernas, o, al revés, libélulas como aviones, tanques que se mueven como animales monstruosos» (*ibíd.*). Un botón de muestra es el *Xenomorph* del filme *Alien: el octavo pasajero* (Dir. Ridley Scott, 1979); una criatura letal de apariencia biomecánica y características simbólicas de lo erótico.



Fig. 6. El *xenomorph*; la criatura más letal del universo de la saga *Alien*.

- 3) «Y si lo mecánico sufre un proceso de extrañamiento en el momento en el que cobra vida, en cambio, el hombre lo hace cuando la pierde. Motivos constantes del grotesco son los cuerpos petrificados en muñecos, marionetas, autómatas... y los rostros congelados en forma de máscara o antifaz» (*ibíd.*).

Un ejemplo a destacar de este último aspecto está en James Ensor; pintor belga cuyas obras descuellan por los siguientes atributos:

1. Los personajes que pintó exhiben una expresión facial insensible y fantasmal; sus rostros asemejan "máscaras"; sin embargo, éstas son, mejor dicho, un reflejo del

aspecto perverso y siniestro del ser humano, tan real como el moralmente correcto; de ahí que ofrezcan el sentimiento de extrañamiento que caracteriza a lo grotesco.

Para él una máscara es más que un rostro sobre un rostro; no es un simple doble, sino una complejidad, con el rostro enmascarado cambiando fuera de la vista. Una calavera no se limita a ser una cabeza desnuda, sino un nuevo rostro, una máscara hallada bajo la piel y la carne (West, 1991, p. 22).

Cabe destacar que dicho sentido de lo grotesco puede ser cosa de la vida cotidiana; cuando el ser humano despliega insensibilidad en sus facciones. Asimismo, puede hallarse en las producciones multimedia, donde se da a entender que lo misterioso y peligroso de un personaje pueden ser detectados al observar el endurecimiento de su expresión facial; cuando su mirada se torna fría e inexpresiva; signos que en conjunto avisan sobre el advenimiento de lo siniestro.

2. Otro aporte de Ensor es la satirización caracterizada por: 1) el eclecticismo de elementos que pueblan sus cuadros; es decir, reúne objetos de múltiples y distantes órdenes; 2) hordas masivas de personajes. Ensor fue el primero en representar pictóricamente lo monstruoso de las masas; a saber, enjambres enardecidos de seres carnalescos.

Ensor fue abandonando las formas vivientes para expresar la amargura y el sarcasmo en esa fórmula particular de las máscaras y los carnavales de esqueletos que constituye su aporte más original a la pintura [...] Esqueletos ataviados con ropajes carnalescos, monstruos de cabeza de langosta, fantoches fofos, derrumbados en el suelo, doctores carnalescos despanzurrando enfermos, cortejos de máscaras de innoble expresión, cementerios de objetos inquietantes e imprecisos, densas multitudes de comparsas

repugnantes, apiñadas en torno de una diminuta figura del Salvador, perdida en el tumulto bestial de murgas y orfeones, pavorosas escenas de tormento, idilios de desdentadas y quebradizas calaveras, tragedias desgarradoras de la mujer abandonada, yacente en su lecho; tales son los motivos que le dicta su conciencia despierta (Payró, 1943, pp. 14 y 27).

Ciertamente, Ensor fue un artista grotesco por voltear de cabeza la realidad institucionalizada mediante el jugueteo con los símbolos de los distintos órdenes.

Deforma y en general cultiva un aire afanado de eclecticismo casi distraído, colocando palabras como "Civeta" o un trozo de arenque en un lugar prominente, sólo para fastidiarnos. Las expectativas de decoro se ven incumplidas mientras él se sirve de su mascarada de pesadilla (West, 1991, p. 34).



Fig. 7. De izquierda a derecha: James Ensor, *Intriga*, 1911; *Entrada de Cristo en Bruselas*, 1888.

Ahora bien, tras una cavilación de todos los ejemplos anteriores, es obligatorio afirmar que, ante todo, lo grotesco es antítesis de los símbolos de la razón y la psique consciente. En este sentido, por enésima vez, la locura salta a la vista:

En la psique deformada del loco lo humano se torna macabro; es de nuevo como si un "ello", un extraño, un espíritu inhumano hubiera entrado en el espíritu de los hombres. Pero el

encuentro con locura es asimismo una de las experiencias germinales de lo grotesco (Kayser, 2010, p. 309).

Finalmente, resta formular la conclusión a la que todas las disquisiciones sobre lo grotesco han llevado: *lo grotesco es una categoría estética*.

El hecho de que la palabra grotesco sea aplicada a tres ámbitos distintos —el proceso creativo, la obra de arte en sí misma, y su recepción— es significativo y anuncia que el concepto es susceptible de convertirse en categoría estética general. Este triple aspecto es único de la obra de arte, la cual es «creada» (*ibídem*, p. 302).

Así, los tres aspectos que la cita de arriba enuncia engloban todo cuanto se ha expuesto en este subcapítulo. A continuación se procederá a dilucidarlos:

1. *La obra de arte en sí misma*. «Las creaciones grotescas son un juego con lo absurdo» (*ibídem*, p. 314). A través de la historia del arte se han producido obras con cualidades específicas que han permitido identificarlas como grotescas. Dichas características típicas son: 1) mezcla de elementos de distintos y opuestos órdenes; abunda la unión de los contrastes, razón por la cual la confusión y ambivalencia tienen lugar; por ejemplo, la convergencia de lo cómico y lo fatal; 2) la composición y estructuración visual expresan un talante lúdico, satírico y crítico; a causa de esto son recurrentes expresiones capaces de herir las sensibilidades condicionadas por el discurso institucional; verbigracia, los símbolos del influjo de los genitales y sus "perniciosos" deseos; 3) aparecen representadas las criaturas de la naturaleza cuyas cualidades cuasi-fantásticas, vistas a través de una lente imaginativa, pueden volverse *extrañas*; ejemplos comunes son los animales de la noche; como el búho y el murciélago; 4) en general, los símbolos de la oscuridad y la locura no pueden faltar en las

obras grotescas; 5) asimismo, se imponen figuras monstruosas; específicamente, criaturas híbridas resultantes de la mezcla de seres vivos pertenecientes a distintos reinos:

Algunos contenidos se repetían [...] Pertenece a todos ellos lo «monstruoso». Los animales y bestias fabulosos [...] El hecho de que Benvenuto Cellini quisiera sustituir la designación de «grotescos» por «monstruosidades», nos da idea de hasta qué punto este elemento del contenido era determinante para su comprensión (*ibíd.*, pp. 304-305).

2. *El proceso creativo*. El juego con lo grotesco «puede comenzar en el seno de una amena indolencia y libertad [...] Pero también puede arrastrar al jugador, arrebatarle la libertad y rodearlo de terror hacia los monstruos que, casi sin quererlo y con ligereza, se puso a conjurar» (*ibíd.*, p. 314). En efecto, jugar de esta forma implica maniobrar fuerzas desconocidas capaces de rebasar al que juega. Dichas fuerzas son los contenidos de lo inconsciente; de este modo, no es extraño que surjan entidades demoniacas y nocivas; desconocidas para el artista que ha decidido esgrimir un arma de doble filo.

No obstante, «la realización de lo grotesco supone el intento de conjurar y exorcizar las fuerzas demoniacas de nuestro mundo» (*ibíd.*, p. 315). Si bien es riesgoso jugar con las fuerzas de lo inconsciente —que actúan en el juego de lo grotesco—, el intento de expresar lo insondable puede ser liberador; ayuda a la expiación de culpas, a sublimar los deseos reprimidos y destructivos; con todo, lo desconocido encuentra un canal de manifestación; evento capaz de conducir a una suerte de enriquecimiento de la conciencia —de ahí que la expresión artística ha probado en más de una ocasión ser un medio de sanación de la neurosis. El arte es, a fin de cuentas, *expresión*; una forma de conferir forma y lenguaje a las fuerzas de la vida.

3. *La recepción*. Se refiere al efecto provocado en el espectador de lo grotesco. En suma, consiste en la sensación del mundo enajenado; extrañado. De ahí que lo grotesco sea comúnmente descrito como lo *extraño*.

Sin embargo, la percepción de lo grotesco depende de la sensibilidad y la cultura de quien lo vive; ambas definidas por las experiencias personales y la intersubjetividad de la época. «El canon de la normalidad, pues, es lo que permite definir lo grotesco» (Diego y Vázquez, 1996, p. 37).

Aún así, debe tenerse en cuenta que las expresiones de lo grotesco, a través de las distintas etapas históricas, han presentado las cualidades mencionadas a lo largo de este subcapítulo; observación que lleva a concluir que desde el Renacimiento, cuando la razón ya tenía la supremacía sobre las nociones del mundo, lo grotesco siempre se ha caracterizado por una crítica discordancia con los paradigmas de la razón y los esquemas de la psique consciente; actitud encarnada en formas rimbombantes, alusivas de lo onírico y oscuro; dignas de capturar la atención y capaces de turbar al ser humano civilizado.

Capítulo II

EL OTRO YO

A. LA CONCIENCIA Y LO INCONSCIENTE

¿Por qué hablar de lo inconsciente?, ¿qué relación tiene con lo monstruoso y *la propuesta gráfica*? Porque la obra de arte es tan vieja como la psique del ser humano; ambas son arcaicas. En el principio del tiempo, en el origen de aquel, antes de que existiera lo que hoy es conocido como conciencia, lo inconsciente fue la cuna psíquica del primitivo; el cual se vio impelido a dejar rastro de sus procesos psíquicos; producto del contacto con el mundo circundante y el interior.

Así pues, la tesis fundamental de este capítulo es la siguiente: la obra de arte es consecuencia de una actividad inconsciente, y lo monstruoso es una manifestación marcadamente psíquica; específicamente, proveniente de la psique profunda.

Actualmente resultaría inapropiado negar que la psique es una realidad; tan real como el mundo tetradimensional; de hecho, éste es dado al hombre como un complejo psíquico de representaciones, pues él está imposibilitado a conocer lo que el mundo exterior pueda ser en sí mismo.

Teóricos como Carl Gustav Jung —cuyas ideas tienen fuerte presencia en este apartado— o André Breton, entre otros, conciben el alma o la psique humana como algo interior; de naturaleza específica y diferenciada del mundo exterior o tetradimensional. Zamora (2010) afirma que la psique no es interior ni exterior, sino ambos: «Casi siempre, *lo de adentro es lo de afuera y lo de afuera es lo de adentro*. El alma o la mente de alguien no se encuentra "encerrada" en un ámbito secreto, inaccesible: *está dentro y, al mismo tiempo, está en los signos físicos, en las imágenes materiales que la muestran*» (p. 182). Por supuesto,

ninguno de ellos niega la existencia del alma humana y sus efectos sobre el ser humano y su entorno.

Teniendo estos puntos en consideración, se abordará una característica medular para la comprensión de la psique, lo monstruoso y la expresión plástica: la psique *no es unidad*, sino todo lo contrario; se encuentra fragmentada.

Con respecto a esto, Jung (2009) afirma: «La psique está lejos de ser una unidad; por el contrario es una mezcla hirviente de impulsos, inhibiciones y pasiones antagónicas» (p. 151). Esta fragmentación consiste en dos partes diferenciadas, pero a su vez, juntas del alma: *la psique consciente y la psique inconsciente*.⁷ Jung (1960) se refiere a la 'conciencia', o 'psique consciente', de la siguiente manera:

Llamo conciencia a la referencia al yo de los contenidos psíquicos en cuanto es percibida por el yo como tal. Las referencias al yo en cuanto no son percibidas por éste como tales son inconscientes. La conciencia es la función o actividad que mantiene la relación entre los contenidos psíquicos y el yo. Para mí la conciencia no es algo idéntico a la *psique* al representar ésta para mí el conjunto de todos los contenidos psíquicos, los cuales no todos evidencian el nexa con el yo necesariamente, es decir, no están referidos al yo al punto de que pueda atribuírseles la cualidad de consciente. Hay un número de complejos psíquicos que no todos están necesariamente vinculados al yo (pp. 418-419).

La conciencia es la parte psíquica en cuyo centro figura la personalidad o ego, y a la que corresponden las funciones psíquicas de la razón; es la que toma el control durante la vigilia. Además, la conciencia es el estrato más superficial de toda la psique; pues su fecha de

⁷ Es incorrecto usar la palabra 'subconsciente' como sinónimo de 'inconsciente'. Según el DRAE, 'subconsciencia' es: «un estado inferior de la conciencia psicológica, en el que, por la poca intensidad o duración de las percepciones, el sujeto no se da cuenta de ellas» (*Surrealismo. Vasos comunicantes*, 2012, p. 178).

surgimiento es muy reciente; a saber, es demasiado joven. De acuerdo con este punto, Jung (1974) señala:

La consciencia es una adquisición muy reciente de la naturaleza y aún está en periodo "experimental" [...] El hombre fue desarrollando la consciencia lenta y laboriosamente, en un proceso que necesitó incontables eras para alcanzar el estado civilizado (que arbitrariamente se fecha con la invención de la escritura, hacia el 4,000 a. de J.C.).⁸ Y esa evolución está muy lejos de hallarse completa, pues aun hay grandes zonas de la mente humana sumidas en las tinieblas (p. 23).

Ahora bien, si la consciencia —hogar de la lucidez, la personalidad y la razón del ser humano; la cual es considerada como el principal factor de los "avances" de la civilización— es tan imberbe, ¿qué cualidades posee aquella otra parte de la psique; cuya edad es mayor? Lo inconsciente ha estado presente desde los más remotos confines de la prehistoria del hombre, y constituye la parte más extensa e inexplorada del alma.

Lo inconsciente es «lo desconocido psíquico»; una realidad con muchas fluctuaciones; pues en él se alojan los conocimientos que se poseen, pero que se han olvidado; es decir, no perdidos en su totalidad. Asimismo, él recibe percepciones que la consciencia ignora; es responsable de todo lo que se siente, se piensa, se recuerda, se quiere y se hace de manera no intencional y sin atención; incluso, en lo inconsciente se preparan eventos futuros (Jung, 2009, pp. 205-206). En suma, lo inconsciente alberga contenidos y maquina los procesos psíquicos

⁸ No obstante, Gelb (1987) aserta: «Si por escritura entendemos el recurso para expresar elementos lingüísticos por medio de señales visibles convencionales, entonces la escritura, en este sentido, no cuenta con más de 5.000 años» (p. 47). Por su parte, Flusser (2011) apunta lo siguiente:

Hace unos cuatro mil años se interpuso entre el ser humano y sus imágenes una zona de mediación adicional —la de los textos lineales—, a la cual desde ese momento los humanos deben la mayor parte de sus conceptos. Es el nivel del concebir, del narrar, es el nivel histórico. En éste se dan los textos lineales (por ejemplo, Homero y la Biblia) (p.13).

que se encuentran fuera del dominio de la conciencia; motivo por el cual es "terreno" inestable, "oscuro" y a veces peligroso; pero también positivo, aspecto que se abordará más adelante.

Es importante aclarar que Jung no fue el primero en teorizar sobre lo inconsciente; Sigmund Freud ya lo había hecho antes que él. Para Freud lo inconsciente es un acervo psíquico de tintes más negativos y personales: «Para Freud, se trata de todo un poder maligno nacido de la represión de tendencias insatisfechas, de orden sexual, que mantienen a nuestro pesar una actividad perturbadora; sus manifestaciones son mórbidas, y generalmente alteran con mayor o menor intensidad el curso normal de la existencia» (Farga, 2011, pp. 153-154). Hay que hacer notar que para Freud lo inconsciente semeja un depósito de basura o un almacén de deseos reprimidos; cuyas manifestaciones incluyen síntomas neuróticos o todo tipo de trastornos mentales. Aun así, el Psicoanálisis, fundado por él, encuentra sus principios en el aprovechamiento de estas características de lo inconsciente; las cuales se convierten en medios terapéuticos. Específicamente, el análisis de los sueños —manifestaciones de la actividad inconsciente libres del yugo de la censura y la razón— es su dinámica curativa.

Sin embargo, Jung dio un paso adelante de Freud al considerar a lo inconsciente como una entidad capaz de ayudar al crecimiento espiritual del ser humano, y de compensar a la conciencia; en este último sentido las artes juegan un papel trascendental, pues no sólo ellas mismas son producto de lo inconsciente, sino que también pueden ayudar a la sanación de las neurosis y a establecer un equilibrio entre la conciencia y lo inconsciente.

A continuación, se resaltarán algunos aspectos sobre la conciencia y lo inconsciente que los hacen diametralmente opuestos:

La conciencia es mucho menos extensa que el inconsciente. «La conciencia, por más dilatada que aparezca su esfera, es, y continua siendo siempre, el círculo más pequeño contenido en el más amplio de lo inconsciente, la isla rodeada del océano» (Jung, 1985, p. 23). Esta disparidad ha sido simbolizada en innumerables ejemplos mitológicos; tanto de los pueblos antiguos como de la actual sociedad global. De hecho, como consecuencia existen numerosas metáforas que relacionan lo inmenso e indómito de lo inconsciente con lo monstruoso; pues como se ha dicho antes, éste se manifiesta como un fenómeno de dimensiones inconmensurables que avasalla toda estabilidad y desafía las leyes del principio de realidad.

Está claro que la conciencia floreció mucho después que lo inconsciente, ya que éste posee un fondo psíquico absolutamente primitivo, es primordial; podría decirse que la conciencia es como su bebe en pañales, al que ha ido alimentado a través de milenios. «Sin duda la conciencia deriva originalmente de lo inconsciente» (Jung y Wilhelm, 2009, p. 87).

Ahora bien, la psique consciente se caracteriza por otro rasgo: es demasiado frágil; fácilmente fragmentable. Esto se puede verificar en los altercados producidos en lugares concurridos; como conciertos o marchas. Ciertamente, las emociones siguen siendo factores de ruptura de la estabilidad psíquica consciente. «La unidad de conciencia es todavía un asunto dudoso; puede romperse con demasiada facilidad» (Jung, 1974, p. 25).

Por otra parte, en el plano de las expresiones simbólicas la conciencia representa la luz, la pureza, el bien, la cordura, la razón, la inteligencia analítica, el progreso cultural, el conocimiento, lo familiar, lo amigable, etc.

No obstante, también la conciencia conduce a un engaño: «Nuestra mente consciente crea continuamente la ilusión de un mundo exterior claramente modelado, "real", que bloquea otras muchas percepciones» (*ibídem*, p. 208). Esta última aseveración abre las puertas a muchas posibilidades para la creatividad, la ciencia, el arte y el ingenio en general; pues el exceso de razón es perjudicial para los descubrimientos y la imaginación; la cual es esencial para transformar el mundo. Además, la conciencia tiende a rechazar todo lo que amenaza su estabilidad, y las innovaciones no pueden surgir si no se rompe con la continuidad y la monotonía.

Para la conciencia la realidad es una; la cual es regida por el *principio de realidad*; pero lo cierto es que ya hace mucho tiempo que fue aceptada la existencia de múltiples realidades; por ejemplo: una alucinación, por muy etérea y fantasmagórica que parezca, tiene su propia existencia; la cual es evidente desde el momento en que es percibida por los sentidos. Lo mismo aplica para una imagen imaginaria o un personaje del imaginario colectivo.

En cambio, lo inconsciente se caracteriza por ser oscuro, desconocido; pues opera bajo el umbral de la conciencia e independientemente de ella. «Nuestras intenciones conscientes son siempre perturbadas e interferidas por intrusiones inconscientes» (Jung, 2009, p. 151). Jung (2009) incluso afirma que lo inconsciente puede tener voluntad, y por lo tanto, al igual que la conciencia, llegar a tomar decisiones:

No se sabe cómo funciona este inconsciente, pero partiendo de la presunción de que es un sistema psíquico, podemos pensar que probablemente ha de tener todo lo que tiene la conciencia, es decir, percepción, apercepción, memoria, fantasía, voluntad, afecto, sentimiento, reflexión, juicio, etc., pero todo esto en forma subliminal. (p. 183)

Por tanto, «pueden surgir por sí mismos del inconsciente pensamientos nuevos e ideas creativas, pensamientos e ideas que anteriormente jamás fueron conscientes» (Jung, 1974, p. 37). Como muestra de esta emergencia de pensamientos ya elaborados en lo inconsciente se encuentra el caso de Mrs. María Mayer, Premio Nobel de física en 1963; cuyos descubrimientos se asocian a los constituyentes del núcleo atómico. Dichos hallazgos fueron producto de un «relámpago intuitivo» (*ibídem*, p. 307).

Abordando otro punto, mientras que Freud concibió lo inconsciente como un fenómeno exclusivamente personal, es decir, únicamente perteneciente al sujeto y resultante de sus experiencias con el mundo fenoménico; Jung abogó por la existencia de lo que él denominó *lo inconsciente colectivo*. A continuación, Jung (2009) apunta:

Un estrato en cierta medida superficial de lo inconsciente es, sin duda, personal. Pero ese estrato descansa sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato: lo llamado *inconsciente colectivo*. He elegido la expresión «colectivo» porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino *universal*, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos (p. 10).

Recurriendo a una metáfora, lo inconsciente colectivo sería lo más profundo del fondo oceánico; mientras que *lo inconsciente personal* y la conciencia serían un estrato profundo y la superficie respectivamente.

Lo inconsciente colectivo es un legado de la humanidad, es arcaico, y en él moran los principios de la psique humana; los *arquetipos*:

En cada individuo, aparte de las reminiscencias personales, existen las grandes imágenes "primordiales", como Jacobo Burckhard las ha llamado atinadamente; son posibilidades de humana representación, heredadas en la estructura del cerebro, y que producen remotísimos modos de ver. El hecho de esta herencia explica el increíble fenómeno de que ciertas leyendas estén repetidas por toda la tierra en formas idénticas. Explica también por qué nuestros enfermos mentales pueden reproducir exactamente las mismas imágenes y relaciones que conocemos por textos antiguos [...] No afirmo con esto, en modo alguno, la *herencia de las representaciones*, sino solamente de la *posibilidad de la representación* [...]

Las imágenes primordiales son los pensamientos más antiguos, generales y profundos de la humanidad. Tienen tanto de sentimientos como de pensamientos; es más, poseen algo así como una vida propia e independiente, como aquella especie de *alma parcial*, que podemos ver fácilmente en todos los sistemas filosóficos o gnósticos, que se basan en la percepción de lo inconsciente como manantial de conocimiento [...] La representación de ángeles, arcángeles de tronos y dominaciones, en San pablo, de los arcontes y reinos de la luz, en los gnósticos, de la celestial jerarquía en Dionisio Areopagita, etc., procede de la percepción de la relativa independencia de los arquetipos (o *dominantes* del inconsciente colectivo).

[...] La *libido* ahonda entonces más en lo profundo de lo inconsciente y anima allí lo que dormitaba desde las edades primarias. Descubre el tesoro sepultado, del que la humanidad ha ido sacando sus dioses y demonios y todos esos pensamientos, fuertes y poderosos, sin los cuales el hombre deja de ser hombre (Jung, 1938, pp. 96-97).

En suma, los arquetipos son las tendencias, heredadas de nacimiento, a generar determinadas expresiones:

1. Imágenes de todo tipo: dioses, demonios, ángeles, monstruos, héroes, magos, etc. A todo personaje corresponde un arquetipo. Por ejemplo: los monstruos emanan

principalmente del arquetipo de la *sombra*; la cual consiste en la parte amoral, orgiástica y desconocida de todo individuo: «El Dr. Jung señaló que la sombra lanzada por la mente consciente del individuo contiene los aspectos escondidos, reprimidos y desfavorables (o execrables) de la personalidad» (Jung, 1974, p.118). De hecho, la sombra es el sello arcaico —es decir, tipo fundamental— que imprime las múltiples formas de monstruos que combate el héroe en cada mitología; en realidad, esta disputa simboliza la lucha del ser humano con sus propios instintos y rasgos destructivos.

2. Todo el bagaje mitológico de la humanidad. Además, cualquier historia o cuento, por muy contemporáneos que sean, deben su estructura a los arquetipos. En relación con esto, podría decirse que las producciones audiovisuales reposan sobre las imágenes primordiales.
3. El conocimiento y el lenguaje. Verbigracia, la filosofía, todas las ciencias, el sentido común y las diversas lenguas.

Por supuesto, los ejemplos no se agotan con esta lista; la idea central es que las imágenes primordiales, provenientes del suelo psíquico, son los factores determinantes de la psique humana y su comportamiento.

En resumen, lo inconsciente colectivo es el fondo psíquico compartido por todos los seres humanos y trasciende lugares y épocas.

Finalmente, lo inconsciente es parte de la naturaleza; se encuentra en estrecho vínculo y armonía con ésta.

Como colofón, se deduce que lo inconsciente —personal y colectivo— ha fungido como factor esencial en la creación de *la propuesta gráfica*; la cual, además de la razón y del bagaje consciente, es producto de la intuición y de un misterioso influjo motivador de cada trazo e intervención del material que le dieron vida.

Hechas estas anotaciones, ahora es posible realizar una disertación sobre el papel activo de lo inconsciente en las artes y el fenómeno de lo monstruoso.

B. EFECTOS POSITIVOS DE LO INCONSCIENTE

Se ha subrayado que para esta investigación lo referente a lo inconsciente es de suma importancia. Hay razones de peso para prestarle especial atención.

Lo que desde tiempos inmemoriales ha sido nombrado *inspiración*, para cuya obtención se acepta que no hay fórmula, tiene su origen en lo inconsciente. «Muchos artistas, filósofos y aun científicos deben algunas de sus mejores ideas a las inspiraciones que aparecen súbitamente procedentes del inconsciente» (Jung, 1974, p. 38). Incluso la filosofía es, en parte, producto de lo inconsciente: «también los niveles más "altos" de pensamiento (entre los que suele ponerse a la reflexión filosófica) operan con base en arquetipos» (Chávez, Sánchez & Zamora, 2010, p.116).

Los siguientes son ejemplos destacables de la influencia de lo inconsciente en la creación de conocimiento:

Podemos hallar una prueba palmaria de este hecho en la propia historia de la ciencia. Por ejemplo, el matemático francés Poincaré y el químico Kekulé debieron importantes

descubrimientos científicos (como ellos mismos reconocieron) a repentinas y pintorescas "revelaciones" del inconsciente. La llamada experiencia "mística" del filósofo francés Descartes implicaba una revelación repentina análoga en la que él vio, como en un relámpago, el "orden de todas las ciencias". El autor inglés Robert Louis Stevenson había pasado años buscando un argumento que se adaptara a su "fuerte sensación del doble ser del hombre", cuando la trama de *El Dr. Jekyll y Mr. Hyde* se reveló repentinamente en un sueño (Jung, 1974, p. 38).

Ahora bien, estos ejemplos destacan la acción de una clase de "chispa intuitiva" que revela grandes ideas y lleva a descubrimientos descomunales; dicha chispa es el influjo de los contenidos inconscientes que la conciencia ignora debido a sus límites racionales. De aquí se desprende que la creatividad, tan cara a las artes, bebe de la psique oscura: «Los contenidos inconscientes poseen de hecho extrema importancia, puesto que, en definitiva, es lo inconsciente la matriz del espíritu humano y de sus invenciones» (Jung, 1985, p. 35). Además, lo inconsciente, que mantiene un estrecho vínculo con los instintos y la naturaleza, provoca gran fascinación cuando es conmovido, y ésta es necesaria para el emprendimiento de la expresión artística.

En el terreno de las artes visuales —especialmente en el dibujo— los frutos de lo inconsciente son aprovechados; pues éste funciona como un impulso que toma autoría indirecta en cada materialización de las ideas del dibujante o pintor.

No obstante, debe tenerse en cuenta lo siguiente: el objeto mismo de la motivación creativa, que atrapa la atención del artista, forma parte del proceso de fascinación; pues figura

como detonante de un proceso animado por grandes cantidades de *libido*;⁹ es por esto que dicho objeto hechiza al artista y lo conduce a la creación.

Incluso las meras operaciones manuales del dibujante, y de cualquier otro artista, son impulsadas por acciones inconscientes:

Y lo mismo le ocurre a la mano que maneja el lápiz de dibujo o el pincel, al pie que hace el paso de baile, a la vista y al oído, a la palabra y al pensamiento: lo que en última instancia decide es un oscuro impulso, un *a priori* empuja a configurar y no se sabe que la conciencia de otro es conducida por los mismos motivos; se tiene entonces el sentimiento de estar entregado a una contingencia subjetiva sin límites (Jung, 2009, p. 237).

Hay que destacar que las formas surgidas en el lienzo o papel albergan un significado inconsciente, diferenciado de su significado consciente, que es desconocido por el propio artista. Hasta las más básicas formas, como el círculo y el cuadrado, poseen un valor oculto; una fuerza arcaica que rebasa las nociones racionales: «Todo el mundo sabe contar hasta cuatro y sabe qué es un cuadrado y qué es un círculo; pero como principios configurados son inconscientes y, del mismo modo, su significación psicológica no es consciente» (*ibíd.*). Como botón de muestra están las siguientes significaciones: el cuadrado simboliza lo terrenal, de ahí que las casas o catedrales tienen planta cuadrada o rectangular; mientras que el círculo es símbolo de lo celestial. De ambas significaciones inconscientes se puede deducir que, por ejemplo, una catedral simboliza el punto de unión de lo terrenal y lo celestial; es decir, su estructura es un *mandala*: símbolo resultante de la unión del círculo y el cuadrado. Los

⁹ 'Libido' en el sentido que Jung (2013) señala: «Designo con el término de libido la energía psíquica. Energía psíquica es la intensidad del proceso psíquico, su valor psicológico. No ha de entenderse por esto un valor otorgado de índole moral, estético o intelectual ("rendimientos")» (p. 25).

mismos principios configuradores actúan en el papel que trata el dibujante sin que él se percate de ello.

Un artista cuya obra es notoriamente entregada a los impulsos imaginativos de lo inconsciente —aparte del ínclito Bosco, James Ensor y Goya; célebres ejemplos de esta misma actitud artística— es Odilón Redon. Él afirmaba: «Todo se hace [...] por la dócil sumisión a la revelación del inconsciente» (Gibson, 1998, p. 44). Redon advirtió la presencia de aquella parte fecunda de la psique, y gozó sus encantos a través de la pintura y el dibujo: «El arte abre el acceso al mundo oscuro de lo indeterminado» (Huyghe, 1968, p. 160). Presentía que sus manos distaban de poseer el control total de cuánto hacía; pues aquella otra personalidad que también formaba parte de él imponía sus deseos y exigía descargarse en su obra; tan fascinantemente oscura: «No se hace el arte que se quiere [...] [la obra se crea] a sí misma» (Gibson, 1998, p. 27).

Sus pinturas descuellan por ser el hogar de seres fantásticos de carácter mitológico; verdaderas criaturas monstruosas dignas de ser llamadas *raras*. Él mismo se refería a su obra como algo *desconcertante*: «Mis dibujos inspiran, no definen. No determinan nada. Nos sitúan, como la música, en el mundo ambiguo de lo indeterminado» (*ibíd.*). Ante todo, su trabajo es fascinante, enervante; transporta a mundos oníricos; fantasmagóricos, dulces y siniestros.

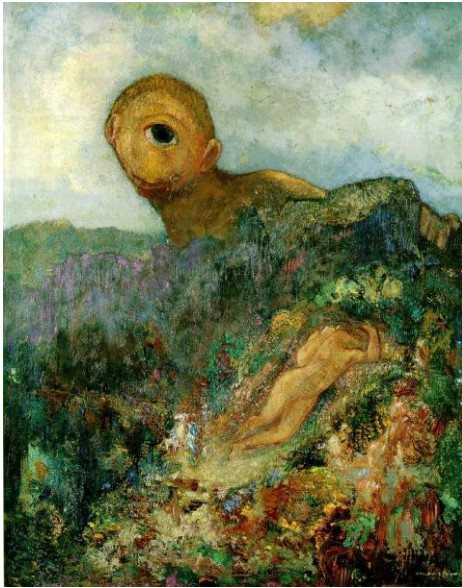


Fig. 8. Obra de Odilon Redon. De izquierda a derecha: *Los orígenes III. El pólipo deforme, llegaba por las riberas cual suerte de cíclope sonriente y horrible*, 1883; *El cíclope*, 1898.

Ahora bien, su arte es manifestación de arquetipos; es decir, las formas que Redon pinta permiten el atisbo de rasgos arquetípicos. Por ejemplo, en muchos de sus cuadros descuella la figura del círculo; el cual se impone como elemento reinante. Para comprender el motivo de esta manifestación debe tenerse en cuenta que Redon fue una persona de carácter sombrío y solitario; patrón de conducta que probablemente lo llevó a explorar los abismos psíquicos. Quizá estas circunstancias lo instaron a preferir motivos circulares.

Luego, respecto al círculo como manifestación arquetípica Jung (1974) destaca los siguientes aspectos: 1) es símbolo del arquetipo del *sí-mismo* —a saber, el centro y la totalidad de toda la psique—, el cual asume el comportamiento de guía supremo en el *proceso de*

individuación;¹⁰ 2) la representación preponderante del círculo significa inconscientemente protección para el dibujante justo cuando éste enfrenta dificultades en la vida (pp. 160-157).

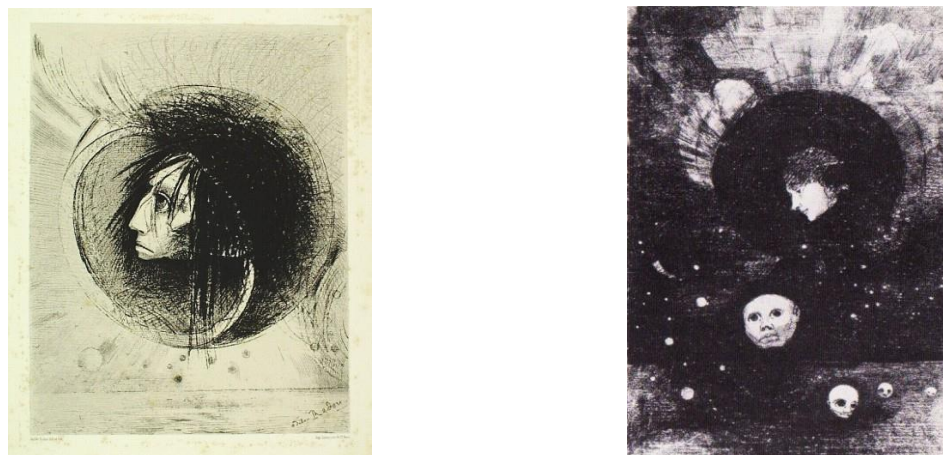


Fig. 9. De izquierda a derecha: *Eclosión*, 1879; *Germinación*, 1879.

¹⁰ Proceso de individuación:

Se trata de un suceso relativamente raro que sólo experimenta aquel que ha pasado por la penosa pero imprescindible discusión con el componente inconsciente de la personalidad, que conduce a la integración de lo inconsciente. Cuando se hacen conscientes partes inconscientes de la personalidad, no se produce una simple asimilación de éstas a la personalidad del yo ya existente, sino que más bien ocurre una transformación de esta personalidad. La gran dificultad consiste en caracterizar el tipo de transformación. Por regla general, el yo es un complejo firmemente integrado, que, a causa de la conciencia a él ligada y de su continuidad, no puede ni debe ser alterado si no se quieren acarrear perturbaciones patológicas.

Las analogías más cercanas a una transformación del yo se encuentran precisamente en el campo de la psicopatología, donde encontramos no solo disociaciones neuróticas, sino también fragmentación esquizofrénica del yo, incluso su desintegración. En el mismo campo observamos intentos patológicos de integración —si se nos permite la expresión—. Pero éstos consisten en irrupciones más o menos vehementes de contenidos inconscientes en la conciencia, que encuentran un yo incapaz de asimilar los nuevos elementos. Si, en cambio, la estructura del complejo del yo es tan firme que éste puede soportar el embate de los contenidos inconscientes sin una fatal pérdida de consistencia, entonces la asimilación puede tener lugar. Pero en ese caso no sólo sufren alteraciones los contenidos inconscientes, sino también el yo. Puede mantener su estructura pero es desplazado del puesto central y rector hacia un costado y queda relegado al papel de espectador paciente al que le faltan los medios de hacer valer su voluntad en todas las circunstancias; esto último no tanto porque la voluntad misma se debilite, sino porque se le impiden ciertas consideraciones. El yo no puede evitar el descubrimiento de que la afluencia de contenidos inconscientes vivifica y enriquece la personalidad y da lugar a una estructura que de algún modo supera al yo en volumen e intensidad. Esta experiencia paraliza a una voluntad demasiado egocéntrica y convence al yo de que su retroceso a un segundo plano siempre es, pese a todas las dificultades, mejor que una lucha sin esperanzas en la que lleva todas las de perder. De este modo poco a poco la voluntad, como energía disponible, se subordina al factor más fuerte, es decir, a la nueva estructura integrada, que he denominado *sí-mismo* [...] El sí-mismo sólo tiene un sentido funcional cuando puede actuar como *compensación* de una conciencia del yo. Si el yo se disuelve identificándose con el sí-mismo surge una especie de vago super-hombre con un yo ensoberbecido y un sí-mismo desvanecido (Jung, 2009, pp. 270-273).

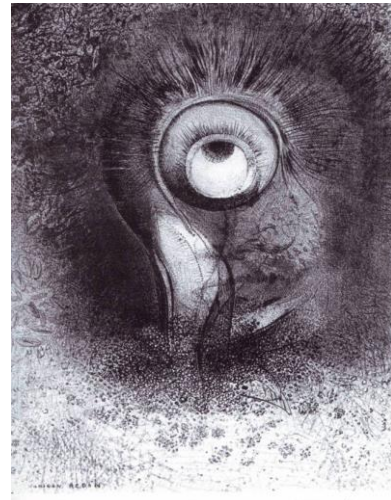
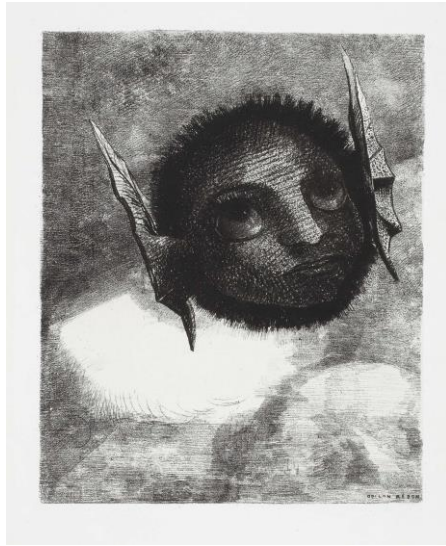


Fig. 10. De izquierda a derecha: *El gnomo*, 1879; *Los orígenes*, 1893. Como se puede apreciar, el círculo es una forma recurrente en la obra de Redon.

C. LO INCONSCIENTE Y LO MONSTRUOSO

Hay varias razones de peso para sospechar que lo inconsciente es origen de todas las nociones relativas al mal, lo oscuro, lo siniestro y lo monstruoso. Ya se ha indicado arriba que Freud lo consideró el estrato donde los deseos reprimidos se acumulan tras dejar de ser conscientes. Si se toma en cuenta que la sociedad demanda que ciertos deseos no alcancen satisfacción, se colige que éstos distan de ser agradables o convenientes. En efecto, el principio de realidad no permite que ciertas expresiones tengan lugar en pro de la normalidad, la continuidad y el equilibrio. Así, mucho de lo que permanece en la esfera de lo inconsciente personal es de naturaleza perturbadora y puede llegar a ser perjudicial si no se le atiende. Las neurosis y las psicosis, desequilibrios de la psique humana, son un destacable ejemplo de los daños que lo reprimido puede provocar.

Ciertamente, las referencias culturales acerca del supuesto origen del mal y lo monstruoso son numerosas, y su total mención haría de este documento una perennidad. Es por eso que se ha decidido indagar en lo profundo; con el fin llegar a la raíz misma de todas esas expresiones que afloran de manera misteriosa, y que tienen la capacidad de perturbar y atraer al ser humano al mismo tiempo.

Lo inconsciente es el origen de todas las nociones de *lo oscuro*. Simplemente porque constituye una gigantesca porción desconocida e inexplorada de la psique, y porque es incognoscible para el ser humano. Así, por ejemplo, los deseos reprimidos, alojados en un estrato aún personal, suelen recibir el calificativo de "oscuros"; pues lo que no es agradable a la vista no debe salir a la luz. Foucault (2012) podría confirmar esto en lo que concierne a los manicomios, lugares idóneos para ocultar lo que tanto incomoda y avergüenza al ser humano moderno. Así pues, desde cualquier óptica, lo oscuro no forma parte de lo preferido por la mayoría de las personas; sólo una minoría lo abraza. De este modo, todas las historias de terror distarán siempre de ser mundos únicamente poblados por seres "rectos" y de bellos colores, y aun cuando así fuera, el elemento perturbador, sea cual sea su forma, es el que define la naturaleza oscura.

En el sentido cromático, Jung (1985) señala una relación entre lo inconsciente y el color negro: «La naturaleza del contenido inconsciente: éste es negro y oscuro —*nigrum, nigris nigro (negro, más negro que negro)*— como bien decían los alquimistas» (pp. 33-34). De hecho, en las figuras de matiz oscuro manifestadas en sueños de pacientes, Jung solía interpretar significados referentes a la naturaleza de lo inconsciente y su posición simbólica respecto al soñante. Un dato interesante, pero funesto, que muestra la inquietud que el color negro, o lo oscuro, provoca en el ser humano por su relación con lo inconsciente es el

siguiente: «El [ser humano] negro es para mucha gente la imagen arquetípica de la "oscura criatura primaria" y, por tanto, una personificación de ciertos contenidos del inconsciente. Quizá esto es una razón de por qué el negro es tan frecuentemente rechazado y temido por la gente de raza blanca» (Jung, 1974, p. 300). Otro ejemplo está en las personas que gustan de vestir frecuentemente de negro; pues suelen provocar ambivalentes impresiones en los demás y propiciar adjetivos como: "misterioso", "satánico", "elegante", "lúgubre", "depresivo", "sombrio", etc. Asimismo, el color negro guarda estrecha relación simbólica con la muerte, la tristeza, lo oculto, lo fatal, lo sexual, las bajas pasiones, lo desinhibido, etc. Todas estas nociones convergen en lo indeseable, lo reprimido y marginal.

En el campo del arte visual, Odilón Redon, cuya obra se caracteriza por mostrar figuras grotescas e inquietantes, intuía la fuerte sugestión que el color negro tenía sobre él: «Es verdad que estoy abandonando cada vez más el Negro. Entre nosotros: me agotaba mucho. Creo que se debe a que surge de los rincones más profundos del alma; es, en suma, el color esencial... ¿no es así?» (Gibson, 1998, p. 66). En este sentido, Redon concordaba con la sabiduría popular; la cual estima que vestir de negro puede provocar estados depresivos. En efecto, no es coincidencia que artistas de lo siniestro, como H. R. Giger, prefieren los tonos grises y paletas oscuras para materializar su obra.



Fig. 11. H.R. Giger, *Necronom IV*, 1976. Este es el origen del *xenomorph*, antagonista del filme *Alien: el octavo pasajero*; dirigida en 1979 por Ridley Scott.

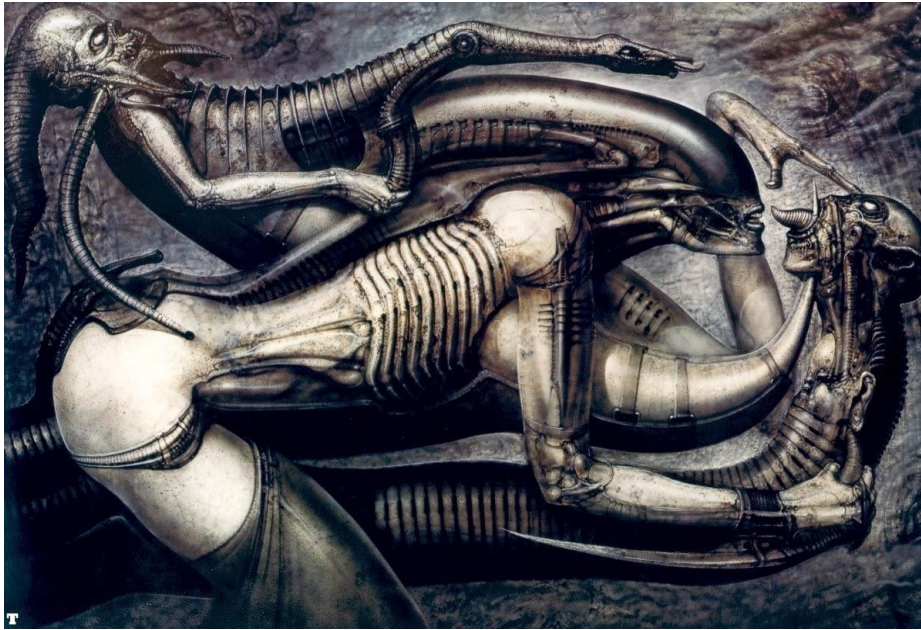


Fig. 12. *Necronom V*, 1976.

Ahora bien, si los signos y símbolos de lo oscuro recuerdan al ser humano la existencia de su pisque profunda, es obvio que la noche y lo referente a ella también tiene la misma propiedad significativa. Al respecto, Jung (2009) señala:

De qué modo podría el hombre haber llegado a dividir el cosmos —por analogía con el día y la noche, el verano y la estación invernal de las lluvias— en un claro mundo diurno y un mundo de las tinieblas lleno de seres fabulosos, si no hubiera encontrado el paradigma para ello en sí mismo, en la conciencia y en el eficaz aunque invisible e incognoscible inconsciente (p. 145).

Esta última frase es reveladora: lo inconsciente es la noche y la conciencia es el día; lo inconsciente son las tinieblas y el infierno, y la conciencia es la luz y el paraíso. En consecuencia, si de la noche son los monstruos y toda suerte de criaturas siniestras, entonces lo inconsciente es la matriz de dichos seres; que son temidos por pertenecer a las sombras, lo indeterminado e ignorado. De este modo, se teme a lo desconocido porque se teme a lo inconsciente y sus fuerzas devastadoras.

Pero hay más: lo inconsciente yace tras el duro golpe a la razón denominado *lo siniestro*; éste no sólo es dado como símbolo de aquel, sino que además se identifica absolutamente con él. Lo siniestro es un efecto de las acciones de lo inconsciente.

Freud (2001) define 'lo siniestro' como sigue: «Lo Unheimlich, lo siniestro [...] casi siempre coincide con lo angustiante en general [...] lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás» (pp. 9-12). Además cita a Schelling, para quien lo siniestro es «todo lo que, debiendo permanecer secreto, oculto... no obstante, se ha manifestado» (*ibídem*, p.17). En conjunción, lo siniestro es aquello que siendo familiar se vuelve extraño, pero a su vez, también corresponde a lo que súbitamente sale de las sombras de lo ignorado y trastoca la armonía consciente por su naturaleza tenebrosa. Dicho fenómeno es peculiar porque provoca incertidumbre, y hasta espanto. Nótese la correspondencia con la definición de 'lo grotesco'; el cual es un extrañamiento del mundo: «El mundo en estado de enajenación» (Kayser, 2010, p. 309).

En su apólogo titulado *Lo siniestro*, Freud (2001) utiliza como referencia máxima el célebre cuento de E.T.A. Hoffman *El hombre de la arena*:

El cuento trata sobre los temores de un niño, llamado Nataniel, cuya vida cambia a partir de la visita a su casa de un extraño hombre. El sujeto, de nombre Coppelius, durante sus visitas nocturnas se reúne a puertas cerradas con el padre de Nataniel. La historia transmite magistralmente las angustias que asaltan al protagonista; quien es víctima de su propio psiquismo; pues identifica a Coppelius con la figura de un ser fantástico denominado *el hombre de la arena*; figura central de una leyenda contada a los niños para instigarlos a dormir temprano: se les advierte que si no obedecen el hombre de la arena les arrojará arena en los

ojos, los meterá en un saco, y se los llevará a la luna para ser devorados por sus crías; quienes, con sus picos ganchudos, engullirán sus ojos. En consecuencia, la paranoia asalta a Nataniel cada vez que escucha a Coppelius golpear la puerta o el sonido de sus pisadas en los escalones: lo imagina como un ser grotesco y malvado que desea dañarlo a él y a su padre. Un factor crucial en el desarrollo de la atmósfera del cuento estriba en que Nataniel no logra ver el rostro de Coppelius la mayor parte del tiempo; lo cual sólo alimenta más su imaginación invadida por lo grotesco.

Es relevante señalar que Freud considera el tema del *ser inanimado que inesperadamente cobra vida* como el símbolo de lo siniestro por excelencia; verbigracia, las muñecas que adquieren vida. También las historias de autómatas que obtienen voluntad forman parte de esta categoría. Por ejemplo, en *El hombre de la Arena*, la muñeca *Olimpia* es el personaje correspondiente. En la película *The Matrix* (Dir. Andy y Lana Wachowsky, 1999) el holocausto y la caída de la humanidad son originados por la fortuita ganancia de voluntad por parte de las máquinas al servicio del hombre.

Luego, en un sentido espacial, lo siniestro corresponde a lo posicionado en o hacia el lado izquierdo. Lo inconsciente es análogo a esta especificidad. Para Jung (1974), los símbolos referentes al lado izquierdo, en sueños, apuntan a lo inconsciente, mientras que los símbolos que se manifiestan en un sentido diestro, a la conciencia:

[...] "derecho" frecuentemente significa, psicológicamente, el lado de la conciencia, de la adaptación del ser «justo», mientras que «izquierdo» significa la esfera de las reacciones inconscientes inadaptadas o, a veces, hasta algo que es "siniestro" (p. 215).

Esto mismo aplica para interpretar el significado inconsciente de los dibujos, pinturas o cualquier obra plástica. El posicionamiento en la izquierda o la negrura en ciertas zonas son manifestaciones expresivas de contenidos inconscientes; incluso simbolizan a lo inconsciente mismo en cuanto entidad.



Fig. 13. Peter Birkhäuser; esta es una pintura que representa uno de sus sueños. «El muchacho es negro a causa de su origen nocturno (es decir, inconsciente)» (Jung, 1974, p. 199).

Para muchos lo familiar o conocido suele ser reconfortante, y lo extraño o nuevo causar desconfianza y algunas veces miedo. En realidad lo siniestro no es otra cosa que la emergencia de contenidos inconscientes en la conciencia; esto se explica fácilmente porque lo inconsciente es en sí mismo algo incognoscible; no se puede llegar a conocer sino conscientemente; es decir, los contenidos inconscientes sólo son aprehendidos cuando se hacen conscientes. De esta forma, la integración de contenidos inconscientes en la conciencia a veces resulta desconcertante y patógeno por alterar la familiaridad de lo antes conocido.

Por otra parte, el concepto de lo siniestro también incluye los elementos exteriores que surgen de manera sorpresiva y provocan perturbación; pero dicho sentimiento resulta de la

activación de contenidos inconscientes por parte de las impresiones fortuitas: afloran los complejos y los temores arraigados en la infancia.

Pasando a otro punto, el iceberg es una metáfora que ilustra la totalidad de la psique: la parte visible en la superficie corresponde a la conciencia, y la parte sumergida, que es mucho mayor en proporción, a lo inconsciente. De hecho, la noción de profundidad tiene su *a priori* en lo inconsciente; pues éste genera muchos símbolos representativos de esta cualidad. «[Ser] "sepultado en la tierra", una metáfora de quedar atrapado en lo inconsciente» (Tacey, 2010, p. 54).

Por todo lo anterior, no resulta extraño que Jung (2009) afirme que el agua es símbolo emblemático de lo inconsciente (p. 33). Además, Huyghe (1968), refiriéndose a la obra del Bosco —quién satisfizo sus apetitos inconscientes a través de su obra, irónicamente secundada por la iglesia—, remarca este mismo dato: «La decoración combina de nuevo el agua, símbolo inmemorial de lo inconsciente, por su fluidez indecisa y sus traidoras profundidades» (p. 143). Tras estas afirmaciones conviene destacar un dato interesante: soñar con cuerpos de agua abismales y peligrosos es vivir intensamente el misterio y los peligros inconscientes. Aquí está la explicación del instintivo temor humano a las profundidades del agua. En relación con esto, ya se mencionó arriba que la conciencia es como una isla, y lo inconsciente, el resto del océano. Tan monstruosa es la psique profunda.



Fig. 14
El Bosco, *La nave de los locos*, entre 1503 y 1504. Los locos, símbolos de la pérdida en lo inconsciente, viajan sobre el agua, otro símbolo de lo inconsciente.

Finalmente, queda citar un punto de especial importancia: La noción del mal también es uno de los tantos disfraces de lo inconsciente. Así lo expresa Jung (2009):

Lo inconsciente es visto comúnmente como una especie de intimidad personal encapsulada, que la Biblia designa como "corazón" y considera, entre otras cosas, punto de origen de todos los malos pensamientos. En las cámaras del corazón habitan los malos espíritus de la sangre, la ira pronta y las debilidades de los sentidos. Así aparece lo inconsciente mirado desde la conciencia (p. 36).

Si la idea predominante del mal subsume todo lo inconveniente para la conciencia y el principio de realidad, no es extraño que el principio de placer sea motivo de miles de máscaras atroces y de terrores.

Como colofón, aquí está la explicación del origen de uno de los personajes más temidos del imaginario colectivo occidental: *El diablo*. Según Jung (2013) éste es una imagen fantástica, proveniente de la «constelación infantil», provocada por la influencia del padre — es decir, el complejo de padre—; la cual posee dos aspectos: uno benevolente, puro y

amoroso, que es Dios, y otro negativo, el diablo, que gobierna los instintos sexuales. Dios es símbolo de la «suprema represión sexual», y el diablo, de la lascivia (p. 122).



Fig. 15. El diablo

1. EL MIEDO A LO INCONSCIENTE

El pavor a la fuerza primordial de lo inconsciente es una sensación que no sólo experimenta el hombre moderno; el primitivo ya lo hacía. Su conciencia, al ser todavía minúscula, constantemente peligraba hundirse en las «aguas primitivas»; las cuales podían avasallar su identidad y hacerle perder el auto-reconocimiento; tras este hundimiento, él se convertía en víctima de una «posesión» (Jung, 2009, p. 39). Cuando en el individuo acaece un acontecimiento psíquico identificado como parte de sí mismo, se trata de su espíritu; pero cuando tiene lugar otro acontecimiento psíquico excepcional, misterioso, se trata de la acción de otro espíritu. El primer suceso atañe a una «posición subjetiva»; el segundo, a una formación primaria o primitiva, todavía inhumana: lo inconsciente (Jung, 2012, p. 15).

En la antigüedad, los hombres denominaban a las enfermedades mentales como "perdida del alma", e intuían fuerzas que rebasaban su pequeña razón; es por esto que se refugiaban en la religión y la usaban como puente para cruzar las oscuras aguas psíquicas.

Desde entonces, las fuertes emociones y los deseos de placer, que en exceso pueden ser destructivos, comenzaron a ser considerados peligrosos y, en consecuencia, reprimidos.

No obstante, es una ironía que los deseos reprimidos también han ejercido siempre una intensa atracción en el ser humano. Así se dilucida el deseo por lo prohibido y el disfrute de la contemplación de formas monstruosas y perturbadoras: «La atracción por lo monstruoso puede ser entendida como el retorno, la recuperación de lo reprimido o como la convulsiva proyección de objetos de un deseo sublimado» (Cortés, 2003, p. 22).

«El sueño de la razón produce monstruos», decía Goya; dicha frase provee la llave de las puertas del inframundo: los monstruos no provienen de la moral y sus aspectos culturales superficiales, sino de lo inconsciente:

¿No se dan esos seres desde hace mucho, en una época en que la conciencia humana apenas despuntaba y estaba todavía por completo ligada a lo natural? Ya en un principio había espíritus en el bosque, en el campo y en las corrientes de agua, mucho antes de que existiera el problema de la conciencia moral (Jung, 2009, p. 44).

De igual manera, Campbell (1980) apoya estas consideraciones al afirmar:

El inconsciente manda a la mente toda clase de brumas, seres extraños, terrores e imágenes engañosas, ya sea en sueños, a la luz del día o de la locura, porque el reino de los humanos oculta bajo el suelo del pequeño comportamiento relativamente claro que llamamos conciencia, insospechadas cuevas de Aladino. No hay en ellas solamente joyas, sino peligrosos genios: fuerzas psicológicas inconvenientes o reprimidas que no hemos pensado o que no nos hemos atrevido a integrar a nuestras vidas, y que pueden permanecer imperceptibles. Pero por otra parte, una palabra casual, el olor de un paisaje, el sabor de una taza de té o la mirada de un ojo

pueden tocar un resorte mágico y entonces empiezan a aparecer en la conciencia mensajeros peligrosos (p. 15).

En suma, el monstruo es un recordatorio de lo inconsciente, porque proviene de éste, y el temor que el hombre le profesa al primero, es en realidad al segundo.

Así, inadvertidamente, los temores del ser humano están dirigidos hacia sí mismo. El mal y la criatura más espantosa pueden encontrarse en su interior. Como muestra, está el ínclito cuento *El Dr. Jekyll y Mr. Hyde* —de R.L. Stevenson, 1886—, en el que se describe el desdoblamiento de la personalidad de Jekyll al transformarse en un ser grotesco e inmoral. Como explicación a tal metamorfosis, Jung (1974) aclara que se trata de una «disociación»; la cual consiste en una escisión de la psique cuya manifestación es la neurosis (p. 24). Cabe señalar que los elementos disociados son la conciencia y lo inconsciente; los cuales, pese a estar diferenciados, siempre actúan en conjunto.

Ahora bien, el peligro de la disociación estriba en que en lo inconsciente habitan *otras personalidades* con cierta autonomía respecto al ego. Por tal motivo, no es extraño que sean numerosos los ejemplos literarios que versan sobre la sospecha de la existencia de un yo maligno o de múltiples personajes que forman parte de la misma persona. Por tanto, cuando la conciencia es víctima de la disociación, estas personalidades generan, cada una por su cuenta, conflictos en el alma del sujeto. Esta patología es el equivalente, en psicología analítica, a lo que popularmente se nombra "locura":

La cuestión de la locura se presenta cuando los sí mismos plurales dejan de tener relación entre sí, cuando pierden conexión, se oponen con violencia y se vuelven contradictorios [...] Esta diversidad disminuye y abrumba al loco; los otros sí mismos invaden la personalidad y crean devastación, desdoblamiento y caos (Tacey, 2010, pp. 35 y 39).



Fig.16. Mr. Hyde; el otro yo, representativo de lo inconsciente y los instintos; la contraparte de la conciencia.

Un detalle a recalcar es que precisamente la locura es un estado análogo al infantil. Todo ser humano en sus primeros años de vida repite la filogénesis del homo sapiens; desde su estado primitivo hasta el civilizado moderno; la infancia corresponde al primitivo. Esta fase carece de principio de realidad en plenitud; por tal motivo es frecuente que un niño robe, esparza deposiciones por doquier, no mantenga medidas higiénicas en su persona, despliegue crueldad hacia los animales, falta de control sobre la excreción de fluidos, etc. De igual manera, el enfermo mental puede llegar a perpetrar estos actos. De aquí se alimenta la fantasía creadora de muchas figuras monstruosas de la cultura popular; las cuales exhiben un comportamiento abyecto, desinhibido e inmoral; primitivo.

Además, el miedo a lo inconsciente es el motivo de la existencia de las arquetípicas historias de héroes que abundan en todas las culturas del mundo. Jung (2009) asevera que dichos mitos florecen a causa del miedo de la conciencia a ser devorada por la esfera de los instintos, que es inconsciente; cuanto más se aproxima a ésta, más grande es el impulso de desprendimiento (pp. 251-252).

La conciencia, por su pequeñez, ha sido reiteradamente simbolizada por el motivo de la isla que brinda estabilidad y protección en medio de un océano peligroso: «el doctor sabe de sobra que el paciente necesita de una isla y estaría perdido sin ella. Le sirve como refugio de la conciencia y como último baluarte contra el abrazo amenazador del inconsciente» (Tacey, 2010, p. 95). De hecho, una de las tesis fundamentales de Jung es que la religión y sus ritos son protectores del precario equilibrio consciente del ser humano frente a los peligros de lo inconsciente; el psiquiatra compara estos medios auxiliares con muros protectores; cuyo colapso es devastador para la psique (Jung, 2009, pp. 39-40).

A continuación se brindará un ejemplo contemporáneo que reúne los puntos fundamentales tratados: el manga *Shingeki no kyojin* (Hajime Isayama, 2009). La historia relata cómo la humanidad se encuentra sitiada en una ciudad cercada por muros de cincuenta metros de altura; cuya función es protegerla de los titanes: criaturas gigantes antropomorfas que carecen de razonamiento y lenguaje, y que exhiben una actitud hostil hacia los seres humanos. Los titanes son letales; devoran a las personas al tener contacto con ellas. A causa de esto, lo que resta del género humano se refugia en su propia prisión amurallada.



Fig.17. Eren, el protagonista de *Shingeki no kyojin*, confrontando al temido Titán Colosal.

La historia refleja de forma simbólica la relación entre la psique consciente y la inconsciente. La ciudad amurallada corresponde a la primera, y los titanes, a la segunda; cuyas fuerzas amenazan con destruir la zona de seguridad de los humanos. Ahora bien, los titanes no son el único elemento simbólico de lo inconsciente; pues el mundo exterior a las murallas es casi totalmente desconocido por la población protegida por ellas; la cual en cien años, salvo un escuadrón de exploración, no ha salido. Por lo tanto, también ese inmenso terreno desconocido es metáfora de lo abismal de la psique oscura.

Por último, los titanes, verdaderas monstruosidades, son marginales y acechan las enormes paredes en todo momento; aguardando un descuido de los humanos para devorarlos. Así es como se comporta lo inconsciente cuando se le opone demasiada resistencia. La solución no es rechazarlo, sino buscar entrar en armonía con él.

CAPÍTULO III

EL DIBUJO: ENCARNACIÓN

A. DIBUJO: INMEDIATEZ, GESTO Y VIDA

Primero, no te tiene que salir nada, tienes que dejar de pensar que te tiene que salir y, segundo, no tienes por qué compararte ni por qué competir. ¡Tú eres tú... déjate salir tú!

GILBERTO ACEVES NAVARRO¹¹

Los puntos que se tratarán en este capítulo son primordiales. ¿Por qué? Por la siguiente razón: los conceptos provienen de la realidad objetiva; no son meras abstracciones formadas para "ocultarse" en un plano inmaterial; en todo momento, ellos son participes de la naturaleza; de la vida. Así pues, hablar de ideas sobre lo monstruoso o lo grotesco es, de todo punto, referirse a lo concreto; es decir, al conjunto objetivo de materia-forma.

Lo que estas afirmaciones buscan dilucidar es lo siguiente: los temas de esta investigación parten de un punto: *la propuesta gráfica*.

Luego, *la propuesta gráfica es dibujo*. Es por este tipo de manifestación creativa que cada concepto, aquí analizado, *vive*; pues la obra —es decir, la *unidad* donde se reúnen los materiales y la subjetividad del artista— *es* el conjunto de ideas o contenidos reunidos en este proyecto. Por tales motivos, hablar sobre dibujo es una necesidad; porque éste es la puesta en escena de la teoría en la vida.

¹¹ Martínez, M. (2003). *¡Cambiamos por favor!: diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. P. 32.

Además, las ideas que están por exponerse en este capítulo son necesarias para el desarrollo de los temas posteriores.

Corintio es lugar de origen del siguiente mito idílico: Un hombre está a punto de marcharse de la ciudad. Debido a su inminente partida, su amada, bajo el influjo del amor, delinea sobre la pared el contorno de la sombra del joven; la cual es proyectada por la luz de una vela. De esta manera, nace una huella sobre el muro; un trazo, el intento femenino de perpetuar la presencia del ser adorado. Poco tiempo después, Butades de Sición, el padre de la doncella, confiere relieve al dibujo mediante la aplicación de arcilla endurecida. Desde entonces, dicha obra ha perdurado en el templo de las Ninfas (Bullón, 2010, pp. 21-22).

Este relato, proveniente del libro *Historia Natural* de Plinio, es un primigenio testimonio del acto plástico; específicamente, *el dibujo*. La narración habla de un impulso originado por el amor; una emoción que, según Platón, diviniza a quien se encuentra bajo su influjo. Es por esto que la joven, impelida por la necesidad de congelar en el tiempo la presencia de su novio, atrapa con trazos la sombra de éste, y como consecuencia, nace un dibujo del amor; de la emoción y del entusiasmo (*ibídem*, pp. 23-25).

Ahora bien, de este cuento, vale la pena subrayar la siguiente idea: la emoción y el entusiasmo son agentes del acto dibujístico; además, en éste hay un «germen de divinidad» proveniente del amor hacia el objeto de interés; es decir, el dibujo surge del amor por lo que se anhela dibujar (*ibíd.*).

Además, la leyenda muestra un hecho trascendente para esta investigación: la joven griega, empujada por una vigorosa emoción, se ve en la necesidad de actuar con rapidez, y para tal propósito, el dibujo es el medio que instintivamente elige para combatir la futura

ausencia de su novio. Acto seguido, origina un *Ersatz*; es decir, un suplente de lo representado (Zamora, 2010, p. 118). Así pues, la idea central es que el dibujo toma el lugar de su amado; un dibujo cuya creación exigió *inmediatez* de ejecución; un "¡cuanto antes!, o de lo contrario la oportunidad se esfuma para siempre".

Ciertamente, la *inmediatez* es una de las cualidades más apreciadas del dibujo. Todos los seres humanos —desde el artista y el científico, hasta el individuo común— en alguna parte de su vida necesitan usarlo; pues éste permite, sin demora, efectuar la expresión de una idea, o la captura de algún elemento del mundo circundante. Al respecto, Bullón (2010) señala:

El dibujo constituye el medio más sencillo, directo e inmediato para apresar y manifestar físicamente lo fundamental de la presencia, permitiéndonos sus medios, de la manera más rápida y directa, captar esta forma primaria, este "contorno del perfil de lo amado" (pp. 27-28).

Vélez (2001) afirma: «Defendemos la verdad íntima de manifestarse del artista, o cualquier hombre en su vida cotidiana, a través del medio más directo de expresión que puede disponer, el de dibujar» (p. 161). El dibujo es tan directo, parco y primordial, que todo ser humano, cuya última o única posesión sea su propio cuerpo desnudo, aún cuenta con las sustancias provenientes de él para dejar un vestigio visual de su existencia, y comunicarse con el mundo que lo rodea; verbigracia, su propia sangre. Considerando esto, se puede afirmar que el dibujo es la forma de expresión visual más directa; la manera más instintiva de marcar el entorno; la primera y la última.

Uno de los motivos que lleva a todo individuo a recurrir al dibujo, en esos momentos de urgencia expresiva y aprehensiva, es que posee la cualidad de ser un recurso esencialmente veloz; así lo indica Berger (2011) al afirmar que el dibujo es un «lenguaje taquigráfico» (p. 8).

Además, se puede dibujar con cualquier material. Basta con tener la intención: entusiasmo; pues mover las manos o todo el cuerpo es ya, en esencia, una forma de dibujar. En otros casos, cualquier material disponible basta: «Cualquier materia podrá ser considerada una herramienta de dibujo» (Bullón, 2010, p. 201). Algunos ejemplos de materiales útiles para dibujar son: lodo, cualquier pigmento, fluidos corporales, alimentos líquidos o sólidos, entre una lista interminable de posibilidades. Asimismo, cualquier instrumento que deje rastro visual cromático, o capaz de hender alguna superficie puede ser una herramienta dibujística. En fin, todo es válido en el dibujo. Vélez (2001) apoya esta idea al afirmar: «El dibujo es el medio de reflexión insuperable para el artista, en una simbiosis constante de captación, asimilación y proyección, pues dada la simplicidad y humildad de sus exigencias materiales, su dicción es espontánea, permitiendo la visualización directa de sus vivencias» (p. 170).

Por otra parte, vale la pena subrayar otra cualidad del dibujo: durante su operación es capaz de evocar otros materiales. Respecto a esto, Gómez (1995) señala:

Lo verdaderamente peculiar del dibujo es su capacidad para actuar como metáfora de materiales que le son completamente ajenos. Lo que el dibujo trata de captar, lo que le es consustancial debido a la parquedad de los medios que utiliza, es el modo de operar de otros materiales. Su misma caracterización, por defecto, exige al dibujo ir a más en su disponibilidad material, pues esa virtualidad con que evoca lo concreto de otros medios le es característica. Desde luego no se trata de sugerir que el dibujo carezca de materialidad, o de que esta materialidad no le sea específica en el reconocimiento, históricamente determinado, de sus

medios materiales; pero parece una pérdida de tiempo pensar que esa materialidad puede extraerse directamente del fenómeno, aduciendo que el dibujo es monocromo o que, por ejemplo, únicamente utiliza el soporte papel; porque además de no ser exacto, relegaría al dibujo a un nivel parejo al de otras prácticas significantes gráficas, pero con menos medios y posibilidades. Por el contrario, si el dibujo se muestra diversamente eficaz es porque sitúa este nivel de materialidad en lo que es mínimo y primordial a un tiempo, sin que sea posible dejar de reparar en ello (pp. 548-549).

Sin duda, un dibujo, unas líneas, o cualquier distensión inmediata de materia, pueden ser el principio en la creación de una gigantesca estructura de bronce o roca, un palacio dorado, una estatua capaz de acariciar el cielo... un universo entero —por supuesto, considerando el concepto de 'universo' como el conjunto de historias, imágenes o estilos de vida que suelen conquistar la psique consciente colectiva; es decir, a los individuos que beben de la misma cultura masiva. Estos son ejemplos entre una infinidad de posibilidades de materialización.

En principio, el dibujo aparece de una manera humilde y discreta; sin embargo, en dicho comportamiento yace su potencial; ¿por qué? Porque su sobriedad es la que permite concretar las ideas necesarias para la transformación de la materia deseada. Además, es la herramienta fundamental de planeación en los proyectos. Verbigracia, en cualquier producción audiovisual —en la que lo mostrado resulta de un control de secuencia y acción— cada escena tiene su expresión primigenia en dibujo. Así pues, las ideas centrales son dos: 1) la sobriedad del dibujo estimula el dinamismo para expresar las ideas u ocurrencias; 2) por su flexibilidad, funge como una forma de planear y dirigir la creación de los universos visuales que fascinan a los seres humanos.

Asimismo, el dibujo es el flujo, la rectificación, el regreso, el origen y la destrucción en la creación de lo nuevo. Además, él "contiene" toda la materia de manera simbólica; pues engendra en la mente de todo creador el deseo de manipular diversos materiales, y de dar vida a nuevos seres de su imaginación.

Vale la pena resaltar que el dibujo no permanece como un residuo, ni es la etapa de menor valor de algún proyecto; él *es*, por naturaleza, proyecto, y conduce en cada etapa de la creación; en él se encarnan los pensamientos y decisiones; es toda intención, delimitación y decisión; una poderosa semilla que puede crecer hacia todas partes y hasta el fin del universo; su alcance es inconmensurable; su correr y posibilidades de desplazamiento no tienen fin; sólo el artista decide cuándo detenerlo. «Los dibujos fluyen con él [el tiempo][...] Dibujar es ese movimiento continuo, ese constante avanzar y retroceder, entrar y salir» (Berger, 2011, pp. 114-115).

Hay que hacer notar que el inmenso alcance simbólico de los brazos dibujísticos se debe a que, según Berger (2011), el dibujo es la expresión más pura de cualquier cosa, lo cual obedece a su carencia de corporalidad frente a otros medios (p, 106). Esa situación entre lo abstracto y lo concreto que caracteriza al dibujo es la que potencia su accesibilidad, rápida comprensión y comunicabilidad; también estimula para trabajar con otros materiales.

Ciertamente, el ser humano tiene el peculiar deseo de capturar las cosas de su entorno: capturar el tiempo, lo invisible, lo divino, lo pequeño e indefenso, lo peligroso y desconcertante, lo siniestro, la belleza, la fealdad, los mejores momentos, la juventud, la vida, la muerte, el conocimiento, la verdad, la mentira...al monstruo, y la lista no tiene fin. En este afán, el dibujo es un instrumento de gran utilidad. Al respecto, Flusser (2011) afirma: «Las

imágenes tradicionales son espejos. Captan los vectores de significado que desde el mundo se aproximan a nosotros, los recodifican y los reflejan, ya recodificados, sobre una superficie» (p. 47). Con 'imágenes tradicionales', el autor se refiere a todas aquellas que precedieron al surgimiento de los textos —es decir, son de origen prehistórico—, y que constituyen «abstracciones de primer grado» directamente del «mundo concreto»; ellas «significan fenómenos» (Flusser, 1990, p. 17). Así pues, una imagen tradicional es aquella en cuya creación no interviene ningún aparato técnico —a saber, algún artefacto cuyo origen se basa en los textos; verbigracia, la cámara fotográfica— y es elaborada directamente por las manos del creativo. Así, los dibujos y las pinturas son ejemplos de imágenes tradicionales. Esto convierte al dibujo en un medio primigenio y directo de aprehensión de la realidad tetradimensional (espacio y tiempo) y de otras posibles realidades.

Por otra parte, el dibujo es una actividad predominantemente intuitiva, y su manifestación más importante, enérgica y vital es *el gesto*. Nikolaides (1969) concibe el gesto como «la actividad de la acción, vida, o expresión» del modelo o cosa que se ha de dibujar; no consiste en detalles sino en la acción, «el movimiento en el espacio». El gesto es algo que se debe sentir al dibujar el objeto o modelo; es sentir en carne propia la «unidad de energía», «la unidad de movimiento» de éste. Dibujar el gesto es, además, una experiencia muy próxima a la sensibilidad táctil; sentir el movimiento de la totalidad de la forma (pp. 13-16). Por su parte, Valle (2001) contempla el gesto como el símbolo, síntesis y código de lo manual; denota «artisticidad», y es «la libertad de la mano, la experiencia única, personal, directa, original» (pp. 66-71).

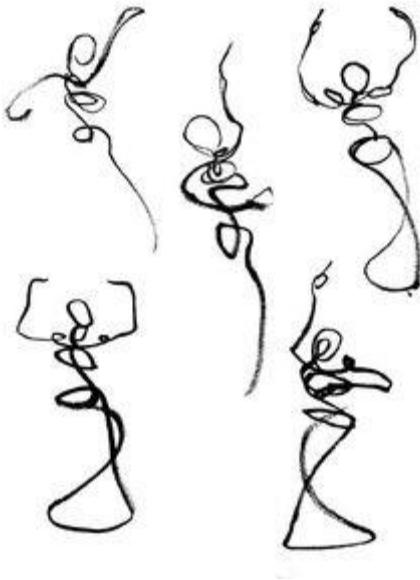


Fig. 18. El gesto es el principio, la estructura primordial; el alma de un dibujo.

Asimismo, el gesto es la energía primordial del dibujo, su principio vital; consiste en la aprehensión de aquello que no se ve en la superficie de las cosas, sino que se siente a través del establecimiento de un estrecho vínculo con ellas. Capturar el gesto demanda: 1) pasar por alto los detalles y percibir el objeto como una totalidad vital; dotada de movimiento, peso y volumen; 2) soltar la mano e ignorar, en la medida de lo posible, los prejuicios que le impiden moverse libremente. Estas acciones son decisivas, pues un dibujo sin gesto energético y profundamente intuitivo suele verse inerte, rígido o acartonado; lo cual no le resta valor ontológico, pero lo hace más próximo a lo artificial del autómata. Ya advertía esto Da Vinci al afirmar: «Oh pintor, traza, pues, someramente los elementos de tus figuras y aplícate más en los movimientos apropiados de la vida interior de los seres que pones en escena, que en la belleza o en la perfección de detalle» (Gómez, 1995, p. 566).

Con todo lo anterior, es lícito afirmar que el gesto es la chispa de vigor de un dibujo, su "alma"; pues él es el movimiento, la captación de la vida del objeto en su totalidad. Además, la

ejecución del trazo gestual se asemeja al arrebató energético del inicio de toda creación. Aun cuando se dibuje una *imagen imaginaria*,¹² el gesto sigue siendo la manifestación esencial de esa vida que ha de cobrar realidad espacio-temporal en el dibujo concreto.

Como colofón, dibujar es un acto de atrapar, un vínculo natural y directo —de origen prehistórico— con la naturaleza concreta; además permite comprender y asimilar todo tipo de realidades y expresar sus impresiones de manera inmediata. En este sentido, el dibujo no se limita sólo a líneas o distenciones de pigmentos; sino que subsume todo acto primigenio de expresar una idea *cuanto antes*; pues las ideas, si no se concretan, corren el riesgo de perderse para siempre. Así pues, en toda actividad creativa, dibujar es el medio más eficaz para fijar ideas en el mundo tetradimensional, donde pueden permanecer cristalizadas por mucho tiempo, y ser sujetas a una posterior revisión o tratamiento.

Por lo tanto, el dibujo es decisivo en todo arte y ciencia. No es productivo seguir manteniendo posturas radicales respecto a él como una expresión plástica opuesta a otras; como la pintura. En facto, él conecta las distintas formas de expresión; sean de orden científico, artístico, práctico, etc. El dibujo establece sentido, abre caminos, permite el crecimiento; es energía, es vida.

¹² Zamora (2010) se refiere a las 'imágenes imaginarias' de la siguiente manera:

Pero junto a esas imágenes materiales hay otras. O tal vez no estén "junto" a ellas, sino "detrás", o "por debajo". No puedo decir *en dónde* están, pero supongo en primera instancia que están *en alguna parte de mí*. Aunque no me atrevo a decir sin más que esas imágenes están *en mi cerebro*. Tampoco puedo darles el nombre de "imágenes mentales", que tan cómodo sería. Sea como sea, no me es posible negar su existencia. Prefiero llamarlas *imágenes imaginarias*. Me referiré a ellas también como *imágenes inmateriales*, *imágenes no sensibles* o *imágenes no visuales* (pp. 147-148).

B. DIBUJO: EXPRESIÓN-APARICIÓN

Muchas personas, artistas y no artistas, en ocasiones suelen emitir expresiones de frustración o desaprobación respecto al dibujo; frases espontaneas y llenas de vergüenza, tales como: «No me sale» o «es que yo no sé dibujar». Además, dichos juicios suelen venir acompañados de acciones destructivas y de rechazo hacia los dibujos resultantes de un arduo intento de "copiar fielmente" la figura de algún objeto de la naturaleza; por ejemplo, arrancan la hoja, la comprimen y la arrojan al cesto de basura. Todas estas expresiones son síntomas de viejas nociones sobre lo que el dibujo y las artes visuales, en lo que respecta a la creencia popular, deben ser: copias fieles de los objetos o productos "bellos" en el sentido clásico occidental.

En este apartado se abordará un aspecto fundamental del dibujo, el cual no es ajeno a las tradiciones de cada época y lugar: la *expresión*.

El dibujo, primordialmente, es un acto de hacer surgir algo nuevo: produce rastros o improntas de lo que aun no existe sobre una superficie y hace visibles las formas de vida que sólo existen en la subjetividad y el imaginario colectivo. Debido a esto, el dibujo es ante todo un acto de hacer aparecer. «Antes de que evolucionara o se convirtiera en una "indagación" de lo visible, el dibujo fue una manera de dirigirse a lo ausente, de hacer que apareciera lo ausente» (Berger, 2011, p. 96).

Luego, es importante señalar que en la potencia expresiva del dibujo descuellan dos cualidades: una de «utilidad», que es relativa a producciones consideradas productivas; como el diseño, la comunicación y la reproducción, y la «fuerza del signo», que es inherente al acto dibujístico; ésta es su intensidad e impulso emotivo. En fin, al expresar, de una forma u otra, el dibujo vuelve visible lo que se desea exponer (Vélez, 2001, p. 14).

Así pues, el dibujo es una facultad de mostrar; mostrar lo infame, lo invisible, lo fantástico, lo no fijo: las ideas, las imágenes imaginarias, las emociones y sensaciones. Todas ellas se revelan ante la mirada de todos al convertirse en dibujo material.

Vinculado con lo anterior, Gómez (1995) señala:

El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura, por lo que enlaza con todas las actividades primordiales de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas, las cosas y los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones (p. 17).

Ahora bien, en el dibujo, sea cual sea la intención, entran en juego dos factores que desde siempre se han considerado distintos: *lo interno* y *lo externo*. El primero se refiere a lo que sucede dentro del dibujante; mientras que el segundo, a la concreción del primero en el mundo tetradimensional.

Asimismo, de acuerdo con estas nociones, existen dos posturas teóricas: *diseño interno* y *diseño externo* de Zuccari, y los conceptos de *necesidad interior* y *necesidad exterior* de Kandinsky. A continuación se procederá a su explicación.

Zuccari (citado por Gómez, 1995) concibe dos momentos del dibujo: *diseño interno* y *diseño externo*:

Diseño interno es:

el concepto y la idea que cualquiera se forma para conocer y obrar [...] no es materia, no es cuerpo, no es accidente de sustancia alguna, sino que es forma, idea, orden, regla, término y objeto del intelecto, donde se expresan las cosas entendidas [...] el diseño interno en general es

una idea y forma en el intelecto que representa expresa y distintamente lo entendido por éste, que también es su término y objeto (p. 45).

Por otro lado, diseño externo es explicado por el autor de la siguiente manera:

Para clarificar este concepto y diseño interno y mostrarlo al sentido y al intelecto, es necesario darle cuerpo y forma visual; y para entendimiento nuestro mejor y mayor, lo circunscribiremos y le daremos ser, mostrándolo al sentido con varias delineaciones, asignándole también aparte sus propios instrumentos, según sus varias operaciones. Digo, por lo tanto, que diseño externo no es otra cosa que lo que aparece circunscrito de forma pero sin sustancia de cuerpo. Simple delineación, circunscripción, medida y figura de cualquier cosa imaginada o real. Este diseño así formado y circunscrito con línea es ejemplo y forma de la imagen ideal. La línea, pues, es el propio cuerpo y sustancia visual del diseño externo, de cualquier manera que esté formado (p. 46).

Con su definición de diseño interno, Zuccari ya considera dibujo a lo presente en la imaginación o el intelecto; es decir, lo meramente inmaterial, que son los contenidos de la psique consciente; obtenidos tras el proceso de percepción. De este modo, las ideas o conceptos son *dibujos inmatrimales*, los cuales no son exclusivos de las mentes creativas o artísticas, sino de cualquier individuo.

Ahora bien, Zuccari aclara que el uso de la palabra 'diseño' responde a la intención de dirigirse a un público dedicado al quehacer artístico; es decir, nombra de manera distinta el mismo fenómeno observado en otras disciplinas:

Si en el presente tratado le doy razón de este concepto interno formado por quienquiera bajo el nombre específico de diseño y prescindiendo del nombre de intención, que adoptan los lógicos y filósofos, o de ejemplar o idea, que utilizan los teólogos, lo hago por tratar de ello como

pintor y porque me dirijo principalmente a pintores, esculturales y arquitectos, a los cuales es necesario el conocimiento y guía de este diseño para conseguir obrar bien (*ibídem*).

En cambio, al diseño externo le adjudica la tarea de *hacer visibles* —específicamente a través de la delineación, figuración o trazos— esas formas inaccesibles a los sujetos que rodean al individuo.

Por otro lado, Kandinsky (1987) ofrece una visión similar: *el elemento interior y el elemento exterior*:

Dos son los elementos que constituyen la obra de arte: el elemento *interior* y el elemento *exterior*.

Tomado separadamente, el primero es la emoción del alma del artista. Esta emoción posee la capacidad de suscitar una emoción profundamente análoga en el alma del espectador [...]

El elemento interior de la obra es su contenido. Debe haber pues vibración del alma. Si ésta no se da, no puede producirse la obra [...]

El elemento interior, creado por la vibración del alma, es el contenido de la obra. No puede existir ninguna obra sin contenido.

Para que el contenido, que vive en principio «de una forma abstracta», se convierta en una obra, es preciso que el segundo elemento —el elemento exterior— contribuya a su materialización. Por esta razón el contenido aspira a un medio de expresión, a una forma «material» (p. 43).

En esta cita puede observarse que Kandinsky complementa a Zuccari; pues concibe una parte interior previa a la obra de arte; pero se trata de un movimiento vigoroso psíquico y emocional capaz de replicarse en el alma del espectador. Asimismo, ambos concuerdan en la idea de una "materialización" o "adquisición de cuerpo", cuyo resultado es la obra de arte en el espacio-tiempo.

Ahora bien, en relación con estas disertaciones, se formula esta pregunta: ¿Es realmente el dibujo externo un signo del dibujo interno; una especie de mensajero entre la mente del dibujante y el mundo exterior, y que permanece supeditado al dibujo interno?

Ante todo, se debe admitir que el dibujo externo cumple el rol expresivo en el proceso de aparición de lo ausente; es la acción que da a luz. A pesar de esto, quienes brindan mayor valor a las ideas lo han contemplado como algo menos sagrado o noble que éstas.

Esta infravaloración de lo material respecto a lo ideal tiene un origen ideológico: Zamora (2010) señala dos posturas influyentes en la ideología occidental que contemplan una radical separación entre contenido (ideas, pensamientos y emociones) y materia-forma; es decir, la diferenciación entre signo y significado. Dichas posturas corresponden a Platón y Descartes: para Platón, el alma, con el propósito de llegar a las «ideas o formas eternas», debe emanciparse del cuerpo. Por su parte, Descartes estableció la distinción entre cuerpo y alma en el ser humano; a diferencia de Platón, su escisión es racionalista, no religiosa; pues para él la razón es intelectual y espiritual. Considera que ésta debe emanciparse de las supercherías del cuerpo para alcanzar las «certezas absolutas»; el *cogito ergo sum* (pp. 57-59).

No obstante, Zamora (2010) propone que «dicha separación en dos o en tres realidades ajenas es más bien una distinción intelectual, útil para fines analíticos o teóricos, pero que en

realidad es más fácil o más "natural" concebir una especie de continuidad entre materia, forma y contenido» (p. 58). Vale la pena subrayar que ésta es una de las ideas más importantes de esta investigación; pues expresa todo lo que *la propuesta gráfica* es: el lugar donde convergen gran cantidad de vivencias, emociones, significados, símbolos; así como también es el resultado de una serie de acciones de transformación de la materia; de aplicación de la energía. Todos estos elementos surgieron siempre unidos en el instantáneo momento de la creación; por ejemplo, en cada pequeño trazo.

Debido a su importancia, a continuación se realizará una disertación sobre la idea de la continuidad entre materia, forma y contenido.

Materia es forma, forma es materia, y materia-forma son significado; todo en la naturaleza es integral. Para comprender esta postura, es necesario revisar los siguientes puntos:

1. Las formas puras no existen como tal; la forma es intrínseca de la materia, y viceversa. «Una forma "pura", "libre" con respecto a lo material es solo una especulación intelectual» (*ibíd.*, p. 108). La «vida de las formas» adquiere cuerpo en la materia; éstas únicamente existen en el mundo concreto, que es enérgicamente variado (Focillon, 2010, p. 35).
2. La materia misma ejerce influencia sobre su forma correspondiente. En realidad, la materia es forma. «Una misma forma conserva su organización pero cambia según las cualidades del material, del instrumento y de la mano [...] Una forma sin soporte no es forma, y el soporte mismo es forma» (*ibíd.*, p. 35). Asimismo, «la forma no actúa como un principio superior que modela una masa pasiva, pues podemos considerar que la materia impone su propia forma a la forma» (*ibíd.*, p. 64).

3. Finalmente, la forma-materia produce el significado; éste es indisoluble de aquella, pues tiene origen en el mundo concreto; la vida misma. «El signo significa, mientras que la forma se significa [...] la forma tiene un sentido, el cual le pertenece totalmente; tiene un valor personal y particular que no debemos confundir con los atributos que le imponemos [...] el contenido fundamental de la forma es *formal*» (*ibíd.*, pp. 14-15).

Este último punto puede ser ilustrado con un ejemplo: basta con imaginar la infinidad de versiones, de distintos pintores, de *La última cena* de Leonardo da Vinci. En general, cada representación ha buscado "captar" la esencia del cuadro renacentista; pero ningún autor podría evitar imprimir su sello personal. Es decir, cada cuadro, pese a tener una estructura similar a la de la obra original, "dice" algo diferente. La desigualdad estriba en las sutilezas formales conferidas por el estilo de cada pintor; a saber, las cualidades características de su modo de producir; por ejemplo: contornos más definidos o difusos, figuras más esbeltas o robustas, rasgos faciales inevitablemente específicos en cada caso, tonalidades particulares si se observa sutilmente el modelado, etc. Tales rasgos inherentes a cada estilo son determinantes; pues producen automáticamente significados por sí mismos o impresiones distintas a las del cuadro renacentista. En definitiva, ninguna versión transmite exactamente lo mismo; aunque comparta el mismo tema y la misma estructura.

Así pues, con el anterior ejemplo se ilustra la rebeldía y el poder de la forma frente a las intenciones del artista; ésta se significa a sí misma. «Desde que una forma aparece es susceptible de ser *leída* de diversas maneras» (*ibíd.*, p. 15).

Por consiguiente, es lícito afirmar que en *toda* expresión se efectúa un acuerdo entre forma, materia y significado. Todo está ahí; es *unidad*. Así, en respuesta a la pregunta previamente formulada, el dibujo externo de ningún modo es portavoz o vehículo neutral del dibujo interno; todo lo contrario, es la plenitud de éste, su consumación; es la encarnación del dibujo interno en una forma *viva*. La siguiente comparación ilustra esta idea: «Tal como una lámpara no tiene en su interior una incandescencia que se *exterioriza* mediante la luz, sino que realiza su incandescencia en el hecho de encenderse, *el humano realiza o consume sus pensamientos en el acto de utilizar las palabras*» (Zamora, 2010, p. 110).

En suma, el dibujo externo *es* el dibujo interno *como* dibujo externo: un compuesto indivisible de materia, forma y significado.

Ahora bien, tras las ideas expuestas, se puede llegar a la comprensión de que los pensamientos, ideas, sensaciones o conceptos son inaccesibles cuando únicamente existen en la mente del artista o pensador; cuando sólo él puede percibirlos; éstos —para ser conocidos por los demás; es decir, volverse presencias para ellos— requieren ser expresados; volverse materia. Solamente así se vuelven palpables, destructibles, comestibles, sonoros, olfativos, iterables, comunicables; accesibles al mundo entero.

Además, es importante no caer en el error de creer que las ideas viajan en la materia y se trasladan de un medio a otro; ciertamente, éste no se encuentra supeditado a ellas, sino que ejerce su propio influjo.

«El medio es el mensaje», decía en todos los tonos posibles Marshall McLuhan, refiriéndose a que el soporte material de una información determina el sentido de ésta; a que ningún medio es un vehículo neutral que sirve para transmitir significados preexistentes. La

manera (la forma) de decir algo influye en lo que se dice, el medio (el soporte material) por el cual es dicho, también influye (*ibíd.*, pp. 110-111).

En definitiva, todo cuanto se conoce de los mundos imaginarios, las sensaciones y conceptos está en los productos de la expresión. Por ejemplo: una idea expresada mediante la palabra obtiene forma y materia en el sonido; no es posible conocerla "entrando" en la mente del que habla, sino en el habla misma. Lo mismo sucede con los personajes de series televisivas o las pinturas de algún artista influyente.

Vale la pena decir que en la esfera de las creaciones artísticas las ideas no son totalmente soberanas de la obra; no se transfieren de un conjunto de materia y técnica a otro de manera neutral; es decir, una misma idea obtiene una vida diferente en cada manera de ser expresada. «Imaginemos un dibujo al carbón copiado a la aguada; adquiere propiedades completamente inesperadas, se convierte en otra obra [...] los materiales artísticos no son intercambiables, o sea que cuando la forma pasa de un material dado a otro material sufre una metamorfosis» (Focillon, 2010, p. 68). En fin, no hay formas estrictamente soberanas; pues las ideas y formas nunca salen de un tipo de materia para insertarse en otro. «La forma [...] siempre es encarnación» (*ibíd.*, p. 69).

Así pues, todo concepto es siempre, y únicamente, dado al mundo como obra; como expresión, y una nueva formulación del mismo concepto significa su total transformación.

Finalmente, debe subrayarse la siguiente reflexión: Según Zamora (2010), hay que tener en cuenta que 'significar' y 'expresar' no son lo mismo. Mientras que el término 'significación' implica una escisión entre «significado conceptual» y «significante material»; «*ex-presar* es propiamente llevar desde "adentro" hacia "fuera" —por presión y *de manera*

directa— emociones, sensaciones o estados anímicos». Así pues, en la expresión no hay separación alguna. Asimismo, el autor destaca el sufrimiento de Van Gogh como efecto de la separación entre sensación o ideas y materia; sus «desgarramientos personales» fueron consecuencia de la feroz coalición de estos elementos: «Van Gogh no quería que sus cuadros significaran; aspiraba a que expresaran» (p. 126).

La idea central es que en el acto expresivo se da un todo; no hay separación ontológica:

En la expresión, la materia significa en sí misma y el significado no sólo es conceptual, sino *también* material: la materia, en su opacidad, tiene un valor expresivo. *En el acto expresivo no hay realmente una diferencia entre dentro y fuera.* El grito de dolor, el llanto desesperado no son "signos externos" del dolor o de la desesperación: *son* el dolor y la desesperación *como* grito o *como* llanto. Lo de adentro es lo de afuera (*ibíd.*, p. 127).

En conjunto, de este apartado se extraen las siguientes reflexiones sobre el dibujo:

1. La expresión es consumación de las ideas, sensaciones e imágenes imaginarias. Además, el acercamiento y convivencia entre individuos se da sólo a través de ella.

2. El dibujo externo es la consumación del dibujo interno; no es un vehículo neutral de éste; es la unidad de materia, forma y significado. Es el punto de encuentro de la subjetividad del ser humano y la materia; tras el cual nace lo nuevo. Esto explica por qué un dibujo en el espacio-tiempo jamás coincide con la idea previa de su existencia; pues la materia ejerce su independencia en la creación de nueva vida.

3. El dibujo es la expresión visual por antonomasia. Esto es fácil de constatar en el siguiente ejemplo: En muchas escuelas secundarias de México, D.F. se da un peculiar fenómeno: los adolescentes, principalmente varones, suelen dibujar formas estilizadas y

sintéticas de genitales masculinos en las paredes y el mobiliario. En cierta ocasión, un joven anónimo trazó la figura de un pene sobre el asiento de una butaca. Su intención es evidente: crear un acto simbólico de sodomización en el momento en que alguien tome asiento. Aunque ésta es una manifestación de carácter transgresor —y si se quiere, vulgar—, el alumno, tal vez de manera inconsciente y automática, determinó la forma más accesible y fluida de expresarse: no recurrió a una representación tridimensional, ni a una pintura o un grabado, sino a un dibujo. Ejemplos como éstos revelan que para cualquier ser humano el dibujo es el medio de expresión visual más inmediato.

4. Sensaciones, conceptos, mundos imaginarios, personajes, historias, ocurrencias, caprichos, ocurrencias... monstruos; el dibujo es la unidad de materia y forma en la que todos ellos cobran vida y son cristalizados en el tiempo y el espacio.

5. El dibujo *es* creación o transformación de universos. Además, su ejecución es fecunda y requiere pocos medios.

6. Vale la pena decir que el dibujo, por ser expresión, *es* aquello que se muestra; no es un peso muerto que esconde significados; el dibujo *es* lo dibujado. Así, por ejemplo, cuando un artista dibuja una manzana, su dibujo *es* la manzana que en él habita; de hecho, en un sentido fenomenológico, el dibujo es la manifestación de todas las impresiones que la manzana objetiva ha dejado en él.

7. Ninguna línea, distensión de pigmento sobre una superficie, o ningún deterioro intencional de algún material es una expresión sin valor. En efecto, éstas son formas en las que opera el dibujo; el cual deja improntas de sensaciones, ideas o estados de ánimo. Así, por ejemplo, todo garabato, aun cuando parece no tener sentido, *es* el cataclismo de sensaciones o

emociones cristalizadas en el mundo tetradimensional; ciertamente, todo signo dibujístico habla de un estado, un lugar y un momento en el tiempo.

Ahora bien, es cierto que las sensaciones y emociones *están* en los gestos faciales o corporales —que son formas legítimas de expresión y siempre acompañan la totalidad del acto de dibujar; en el que se usa todo el cuerpo—; pero, ciertamente, la fugacidad es una característica de estas manifestaciones, y por tanto no dejan testimonio duradero. En cambio, el dibujo externo puede trascender; tanto, que puede funcionar como documento de valor histórico. Todo acto dibujístico, por muy simple que sea, dice algo y *es* algo.

8. Cuando una persona desprecia el dibujo resultante de un intento de representación realista, y afirma que "no le salió", ignora que, ciertamente, *algo* "salió". Esta actitud se debe a una noción que exige la equiparación del dibujo a una "copia" de la naturaleza. En facto, éste se diferencia de cualquier objeto que se desee imitar; es un nuevo ser. Ahora bien, puesto que el dibujo siempre surge como una aparición —en la que se integran las cualidades del trazo, la sensibilidad y la visión del mundo del dibujante—, es materia vibrante y significativa; es decir, capaz de producir nuevas ideas en los espectadores.

9. Cualquier dibujo posee su propio lenguaje. A saber, lo que se dice con técnicas y materiales propios del dibujo *no* puede ser dicho de igual manera con otras formas de expresión artística. Ciertamente, a pesar de ser valorado como un objeto artístico de "menor valor mercantil", el dibujo provoca sensaciones y genera ideas únicas; las cuales no serían las mismas si el estímulo proviniera de otro tipo de expresión. Ésta es la razón por la que algunas veces, tras dibujar una forma de primera intención, ésta provoca efectos únicos que se pierden

después de un posterior tratamiento con materiales y técnicas diferentes. Un dibujo parco, sin detalles, llega a ser tan satisfactorio por sí mismo, que reclama permanecer así.

10. Por supuesto, no se pretende negar la evidente utilidad del dibujo en el desarrollo de obras de todo tipo. De hecho, éste es sumamente adaptable a cualquier proceso creativo; a cualquier material o técnica. Además, un dibujo externo es capaz de sugerir nuevas ideas; *chispazos*.

11. Y para finalizar, la siguiente pregunta: ¿Qué relación tiene la expresión dibujística con el monstruo? El monstruo es un devenir; análogo al comportamiento del dibujo, es una aparición; como cuando se emiten estas frases: «Las montañas se fueron dibujando en el horizonte», «en su rostro se dibujó una sonrisa». Así pues, el monstruo *se dibuja* en medio de la monotonía; es un acontecimiento inesperado.

Es indudable que el monstruo, de alguna manera, existe en el vientre fértil de lo subrepticio; es decir, en lo interno, como un contenido inconsciente. Por consiguiente, debe haber una infinidad de monstruos personales correspondientes a cada individuo; también existen múltiples monstruos en el imaginario colectivo; sin embargo, ningún monstruo impacta al mundo antes de salir a la superficie; de mostrarse. Adquiere el título de 'monstruo' sólo después de ser percibido: vivido.

En suma, el monstruo altera los órdenes y disemina sus gérmenes significativos sólo cuando toma cuerpo y vida mediante la expresión. Por lo tanto, el acto de dibujar, por ser el camino más corto hacia la aparición; hacia la luz, y por su carácter de intimidad, *es* la matriz que engendra monstruos. Con esto se quiere decir que todo dibujo tiene la capacidad absoluta de crear infinidad de formas transgresoras de los esquemas normativos del ser humano —esa

es su mayor potencia; la de crear *lo que sea*, pues lo *aparece*—; sólo basta con dejarlo expresarse en un momento de sopor de la razón para que lo grotesco y lo monstruoso puedan surgir. El dibujo muestra; es presencia.

Capítulo IV

AUTOMATISMO PSÍQUICO: LA DESTRUCCIÓN DEL MUNDO

A. NUBES

Antes de proceder a la exposición de este apartado, es preponderante apuntar que dicho tema corresponde al corazón mismo de *la propuesta gráfica*. Su principio es el acto de buscar formas en superficies colmadas de signos visuales de cualquier condición; verbigracia, redes irregulares de líneas, formas accidentales de tinta, relieves o depresiones formales, etc. La fecundidad proviene del hallazgo, en accidentes o texturas visuales, de todo cuanto plazca a la imaginación. *La propuesta gráfica*, en particular, se inclina por el encuentro de monstruos.



Fig. 19

Establecido este preludio, se procederá a contestar la pregunta: ¿Por qué esta sección se titula "Nubes"? Es así porque la observación de nubes, actividad típicamente pueril, desencadena potentes procesos creativos; favorece la figuración de imágenes diversas, ayudada por la complacencia imaginativa. Quizá todo ser humano alguna vez la haya disfrutado y recibido los beneficios de la estimulación del genio creativo.

En resumen, *la propuesta gráfica* se apoya en el deleite producido por este juego imaginativo.

Para empezar, con el hallazgo de imágenes en las nubes se da un proceso psíquico definido, en psicología analítica, como *proyección*: «La proyección es [...] un proceso inconsciente, automático, por el cual un contenido inconsciente para el sujeto es transferido a un objeto, de modo que este contenido aparece como perteneciente al objeto» (Jung, 2009, p. 83). Es aquí donde la disertación sobre lo inconsciente comienza a rendir sus frutos; pues la proyección —o transferencia— es el factor de la realización de deseos fantasiosos sobre las superficies visuales concretas.

De este modo, durante la observación de nubes, o cualquier otra forma visual, sucede lo siguiente:

Primeramente, en lo inconsciente existen contenidos que necesitan de cierta carga de libido para poder alcanzar la conciencia; éstos logran activarse por un estímulo exterior con las propiedades formales específicas y necesarias. Así, a causa del influjo visual de las nubes, dichos contenidos inconscientes —por ejemplo, arquetipos, complejos y deseos reprimidos— adquieren la energía psíquica necesaria para volverse conscientes. Dicho de otra manera, el observador encuentra en el exterior lo que permanecía oculto en su inconsciente gracias a las cualidades de las formas visibles; las cuales tocan las fibras sensibles más íntimas de su psique personal. Así, verbigracia, el descubrimiento de monstruos en las nubes, en los objetos de la habitación al despertarse abruptamente, en las siluetas lejanas, etc., es la figuración de lo que ya residía en la persona; pero que se ha concretado por la colaboración de las circunstancias. «Decimos que "proyectamos" la forma familiar de una cara en la configuración de un coche,

tal como proyectamos imágenes familiares en las vagamente parecidas formas de las nubes» (Gombrich, 1982, p. 103).

Siguiendo esta línea, el test de Rorschach es un examen psicológico basado en el fenómeno de la proyección; consiste en lo siguiente: El paciente es invitado a observar superficies manchadas de tinta para que éste diga lo que observa en ellas. La terapia busca encontrar los rasgos de la personalidad del individuo en las imágenes visualizadas por éste. Finalmente, con ayuda de esta prueba se ha deducido que hay personas con particulares predisposiciones psicológicas; unas tendientes a encontrar seres fantásticos, y otras, objetos triviales o significativos. Así, el test de Rorschach comprueba que todo cuanto el ser humano ve no es independiente de su psiquismo; es decir, el mundo aparece determinado parcialmente por la subjetividad del individuo. Por lo tanto, quien busque monstruos seguro los encontrará.



Fig. 20. Test de Rorschach.

Los ejemplos de proyección abundan; verbigracia, las predicciones de las pitonisas; el descubrimiento de imágenes de vírgenes en lugares diversos; tales como árboles, el suelo o incluso alimentos; la veneración de rocas por su parecido con deidades o animales sagrados; muchas fotografías que pretenden ser pruebas de la captura de algún personaje fantástico; por

ejemplo, fantasmas o seres extraterrestres —las texturas, colores y formas son configuradas frecuentemente por el ojo de los creyentes en la existencia de éstos—, etc.

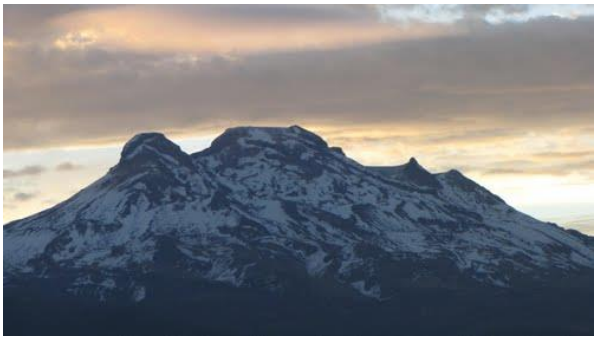


Fig. 21. Las formas de la naturaleza son focos de proyección de contenidos inconscientes.

En suma, el hallazgo de semejanza depende del observador; quien muchas veces la encuentra debido a la influencia de sus contenidos inconscientes activos. Por supuesto, los contenidos conscientes también constituyen un factor esencial.

Sin embargo, hay más; la proyección de contenidos inconscientes sobre las nubes refiere a un dato destacable: Alberti (citado por Gombrich, 1982) señala:

Creo que las artes que aspiran a imitar las creaciones de la naturaleza se originaron del siguiente modo: en un tronco de árbol, un terrón de tierra o en cualquier otra cosa, se descubrieron un día accidentalmente ciertos contornos que sólo requerían muy poco cambio para parecerse notablemente a algún objeto natural (pp. 103-104).

Es probable que las pinturas de Altamira tengan origen en el mismo principio, el de la proyección; según Gombrich (1982), éstas carecen de rigidez y simetría; lo cual las vuelve complejas y opuestas a las pinturas del arte neolítico; cuya rigidez y formas básicas permitieron su reproducción. Los paleolíticos, en cambio, eran hombres más aptos para encontrar que para elaborar (p.106). Probablemente, el hombre prehistórico fue sugestionado en algún punto por las fantasmagóricas formas de los muros cavernarios que lo rodeaban; tal vez encontró en ellos formas aprehendidas tras su contacto con el mundo salvaje. Asimismo, su arte es intuitivo; ya que, efectivamente, permite notar la carencia de un procedimiento racional.

Un dato curioso es que la reproducción exacta de las formas creadas bajo un método racional es más fácil que la de aquellas elaboradas intuitivamente.

Ahora bien, no solo los primitivos encontraron fecundidad en la proyección; también los artistas de hace algunos siglos repararon en sus bondades. Con las siguientes anotaciones de su *Tratado de pintura*, Leonardo Da Vinci dejó el germen de lo que sería, mucho después, toda una revolución en las artes del dibujo y la pintura:

Quiero insertar entre los preceptos que voy dando una nueva invención de especulación, que aunque parezca de poco momento, y casi digna de risa, no por eso deja de ser muy útil para avivar el ingenio a la invención fecunda: y es, que cuando se ve alguna pared manchada en muchas partes, o algunas piedras jaspeadas, se podrá, mirándolas con cuidado y atención, advertir la invención y semejanza de algunos países, batallas, actitudes prontas de figuras, fisonomías extrañas, ropas particulares y otras infinitas cosas; porque de semejantes confusiones es de donde el ingenio saca nuevas invenciones (Da Vinci, 1985, pp.18-20).

Que un riguroso pintor-científico, como fue Leonardo, concediera especial importancia a esta actividad no dejó de causar gran impacto en los artistas venideros; en especial los artistas de vanguardia; entre los que se encuentran los surrealistas, que explotaron al máximo este consejo mediante la entrega sin reservas a los procedimientos automáticos.

Desde el famoso pasaje en *Tratado de la pintura* de Leonardo (publicado por primera vez en 1651) que insta al descubrimiento de motivos en las manchas de las paredes, la inspiración se ha relacionado con lo directo y los métodos destinados a transformar la experiencia sentida en hechos visuales (Anfam, 2002, p. 108).

No obstante, cabe señalar que el aprovechamiento de los accidentes visuales ya había sido advertido por Plinio, quien relata en un cuento el descubrimiento de un pintor: éste deseaba pintar espuma en la boca de un perro. Tras arduos e infructuosos intentos, en un arranque de cólera, arrojó una esponja al lienzo; acto seguido, irónicamente, logró su objetivo con este método irracional (Gombrich, 1982, p. 172).

Ahora bien, la fecundidad proyectiva de las formas visuales accidentales se debe a que éstas son asimétricas, irregulares y dinámicas; tales cualidades estimulan la imaginación; pues la lógica —que ayuda a la producción de figuras sintéticas, rectas, simétricas, derechas, centradas, detalladas, etc.; las cuales son susceptibles de ser reproducidas fielmente— es rebasada por el principio de placer; que requiere un desprendimiento de las normas y los métodos rebuscados. De hecho, la relajación y el tiempo libre son necesarios para que la mirada divague sobre las superficies generosas en accidentes visuales; marcadas por lo caótico e irregular.

A continuación, se brindará una lista de algunos artistas que han aprovechado la proyección para la creación y vivificación de su obra:

1. Los surrealistas fueron conscientes de las bondades del uso de esta estrategia en la creación de sus obras plásticas: «Los surrealistas fueron "vagabundos" que acechaban el azar, las entradas de lo inconsciente capaces de dotar a una manzana o a las nubes de una apariencia extraña» (Palazón, 1986, p. 176).

Como botón de muestra, Miró solía observar durante horas las paredes hasta encontrar «apariciones» para dibujarlas. De igual manera, Max Ernst gustaba de contemplar venas de hojas, torrentes de agua, tapicerías, extremos desgastados de tela, muros de concreto, etc. También buscaba experimentar visiones para dibujarlas o calcarlas (*ibídem*, p. 120). Hay que destacar que Ernst desarrolló una técnica nombrada *calcomanía*; la cual consiste en la distención de pintura sobre un papel, al cual inmediatamente se frota otro limpio. Tras la separación, resultan manchas cuya forma estimula la imaginación. Suelen semejar «grutas extrañas» o vegetación insólita (Collins, Welchman, Chandler & Anfam, 1984, p. 73).



Fig. 22. De izquierda a derecha: Joan Miró, *La tierra labrada*, 1923-1924; Max Ernst, *Ubú Emperador*, 1923.

Por otra parte, es indispensable hacer mención de Dalí, el hombre excéntrico por antonomasia; él jamás despreciaba lo que comúnmente la sociedad de su época infravaloraba: las ocurrencias, las ideas sin sentido, lo pueril o ridículo, etc. Es así que llegó a desarrollar lo que él nombró *método paranoico-crítico*. Éste consiste en aprovechar lo obsesivo de la paranoia que reside en todo ser humano. Simplemente propone subyugar las apariencias del mundo visual externo a los fuertes deseos propios. ¿Cómo? Llevando a cabo la misma actividad que se realiza al observar nubes, pero con cualquier objeto de la realidad tetradimensional circundante. Es una entrega al deseo de querer ver algo más en cualquier objeto sin necesidad de drogas, estados de duermevela o cualquier estímulo inhibitor de la razón.

La paranoia se sirve del mundo exterior para hacer valer la idea obsesiva, con la inquietante peculiaridad de sobreponer esta idea sobre las restantes. La realidad del mundo exterior sirve como ilustración y prueba, y está puesta al servicio de la realidad de nuestro espíritu (Dalí, citado por Calvo, 1983, p. 49).

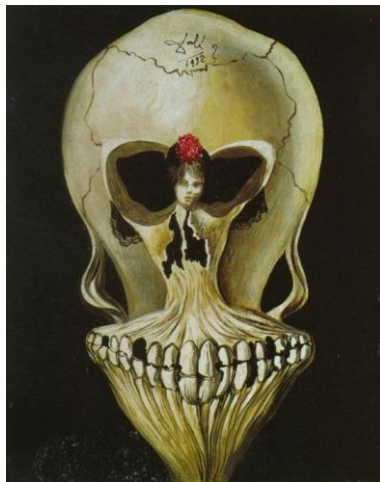


Fig. 23. Salvador Dalí, *Bailarina en forma de calavera*, 1939.

2. El pintor Alexander Cozens fue centro de numerosas críticas; esto se debe a que propugnaba el uso de formas accidentales, específicamente manchas de tinta, para la invención de paisajes. Él creía que dicha estrategia puede estimular la facultad creativa; al contrario de la mera copia de las obras de otros artistas o incluso de la naturaleza misma: «Esbozar [...] es transferir ideas de la mente al papel [...] manchar es producir marcas variadas [...] engendrando formas accidentales [...] de las cuales se presentan ideas a la mente [...] Esbozar es delinear ideas; el manchado las sugiere» (Gombrich, 1982, pp. 167-168).



Fig. 24

3. En el ámbito de la poesía figura Justinus Kerner; quien aprovechaba las manchas de tinta sobre papel flexionado para dejarse estimular por las formas resultantes. Gustaba de inspirarse con estas formas accidentales para la escritura de su poemas; los cuales evidencian su propensión al hallazgo de figuras fantasmagóricas (*ibídem*, p. 169).



Fig. 25

4. Hoogstraeten, escritor holandés del siglo XVII, cuenta una historia sobre tres pintores: Knipbergen, Van Goyen y Pereselles apostaron sobre quién de ellos sería capaz de concluir una pintura de paisaje en menos tiempo. De los tres, Van Goyen tuvo una idea notoria: esparció tinta sobre la tela de manera que dejó zonas claras y oscuras; después aplicó un leve tratamiento; de este modo, logró una pintura surgida de lo indeterminado (*ibídem*, p. 170).

5. En el otro extremo del planeta, en China, el artista del siglo XI Sung Ti hizo la siguiente crítica a las obras de paisaje de Ch' en Yung-chih:

La técnica de esto es buena, pero se echa de menos un efecto natural. Tendrías que escoger cualquier pared en ruinas y cubrirla con un trozo de seda blanca. Luego, te lo miras mañana y tarde, hasta que al fin logres ver la ruina a través de la seda, sus protuberancias, sus niveles, sus zig-zags y sus grietas, almacenándolo en la mente y fijándolo en los ojos. Haz que las protuberancias sean tus montañas, la parte baja tu agua, los huecos tus barrancos, las grietas tus arroyos, las partes más claras tus primeros planos, las partes más oscuras tu puntos más distantes. Empápate perfectamente de todo esto, y pronto verás hombres, pájaros, plantas y árboles, ondeando y moviéndose. Puedes entonces guiarte el pincel según la fantasía, y el resultado será cosa del cielo, no de los hombres (*ibíd.*).

Nótese que Xi Sung, con las palabras: «Y el resultado será cosa del cielo, no de los hombres», aunque él no lo advierta, hace referencia al influjo de lo inconsciente sobre la mano que pinta; pues en gran parte lo inconsciente no es humano. Es por esto que desde tiempos inmemoriales la inspiración ha sido considerada una suerte de don brindado por seres sobrehumanos, como dioses, o infrahumanos, como demonios.

6. Nuevamente figura Odilón Redon; que aprovechó el mismo recurso creativo. Él mismo da testimonio de esto con sus palabras:

Mi padre me decía con frecuencia: «¿Ves esas nubes y distingues, como yo, formas cambiantes en ellas? Y me mostraba entonces, en el cielo mutable, apariciones de seres extraños, quiméricos y maravillosos...» [...]

Mucho tiempo después, al cabo de mucho tiempo (...) he pasado horas, o más bien días enteros, tendido en el suelo en los rincones más desiertos del campo, mirando pasar las nubes, siguiendo con placer infinito los resplandores mágicos de sus fugaces cambios (Redon, citado por Gibson, 1998, pp. 8 y 15).

De hecho, Bresdin, maestro de Redon en las artes de grabado y litografía, proporcionó el siguiente consejo a su alumno:

Mira ese tubo de chimenea [...] ¿Qué te sugiere? A mí me cuenta una leyenda. Si eres capaz de observarlo atentamente y comprenderlo, ya puedes imaginar el motivo más extraño, el más curioso que, si tiene una base y entra en los límites de un simple lienzo, tu sueño se hará realidad. Eso es el arte (*ibídem*, pp. 28-29).



Fig. 26. Odilon Redon, *La cuadriga de Apolo*, 1908.

7. Como último ejemplo, en la escena del arte actual, figura Stefan Kuhnigk. Su obra nace de hallazgos en las formas accidentales surgidas tras el derramamiento de café sobre papel: ¡Encuentra monstruos!, a los que llama *The coffeemonsters*. Así describe su proceso:

Hola. Soy Stefan. Y amo el café.

Derramé un poco sobre un trozo de papel el otro día, en el frío invierno de 2011, y encontré algo.

Un coffeemonster y a los coffeemonsters

Desde entonces lo hago día a día, o al menos lo intento. Creo dulces, adorables y a veces simplemente malvados coffeemonsters, y he creado más de quinientos hasta ahora. En verdad disfruto cada uno porque amo la creación y la determinación o la coincidencia del café golpeando el papel. Después de secarse cuatro a seis horas aproximadamente, puedo dibujar directo sobre la mancha. Trato de ver un monstruo, personaje o figura en ella, y cuando encuentro algo, lo dibujo. Tadaaa. ¡Ha Emergido el coffeemonster! Y eso es coffeemonsterdelicioso.

Sinceramente,

Stefan (Kuhnigk, 2016)



Fig. 27



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30

B. AUTOMATISMO PSÍQUICO

¿Por qué hablar de automatismo psíquico? Simplemente porque la búsqueda de respuestas sobre el misterio del surgimiento de *la propuesta gráfica* ha llevado a un descubrimiento: el proceso de elaboración de ésta posee rasgos similares a los de las técnicas del automatismo psíquico.

Ahora bien, tratar sobre el automatismo psíquico es por ende hablar del surrealismo; el movimiento artístico europeo que lo originó. En este subcapítulo se tratará sobre dicha estrategia, que cambió el rumbo de la historia del arte y de la humanidad entera, y a la cual debe mucho la época actual.

Los surrealistas mantuvieron un fuerte vínculo con la psicología y sus investigaciones; especialmente con el psicoanálisis de Freud, quien los influenció marcadamente en su búsqueda del esclarecimiento del misterio del acto creativo. En su obra *La interpretación de los sueños*, Freud (1999) realizó un minucioso análisis del fenómeno onírico; al cual otorgó la importancia que se merece, pues sus investigaciones llevaron a la conclusión de que en los sueños yace la clave para la comprensión, tratamiento y curación de la conducta neurótica y

demás desórdenes psíquicos. También subrayó la función principal de los sueños: la realización de deseos.

Sin embargo, en dicha obra destacan dos conceptos que definieron el proceder del automatismo psíquico: *la censura* y *la libre asociación*.

Según Freud (1999), existen dos instancias que elaboran ideas: los frutos de la segunda tienen libre acceso a la conciencia; mientras que los contenidos de la primera necesitan atravesar la segunda para lograr emerger. Entre ambas existe un límite, que selecciona los contenidos agradables de la primera y reprime los que, a su parecer, son perturbadores; este muro simbólico es *la censura*. Ésta se mantiene activa en todo momento; mas durante el sueño cede parcialmente su actividad; Así, tal debilitamiento provoca que los sueños revistan extrañas apariencias que desafían la lógica; pues los contenidos perturbadores se disfrazan para burlar a la censura (pp. 54-55).

Por otra parte, la *libre asociación* —también nombrada *psicoanálisis*— es un método terapéutico para la curación de los desórdenes psíquicos; así procede: el enfermo suele tener representaciones angustiosas; se le pide que fije su atención en ellas, pero sin meditarlas; inmediatamente deberá decir todo cuanto se le ocurra con motivo de tales imágenes; debe evitar la crítica provocada por el contenido perturbador de éstas. Tales ocurrencias deben ser tomadas en cuenta, pues conducen hacia contenidos reprimidos causantes de los síntomas patológicos. Freud aboga por la idea de que la integración de aquellos a la conciencia constituye la solución de los padecimientos (*ibídem*, pp. 12-13).

En síntesis, las asociaciones intuitas por el paciente son la clave para llegar a los contenidos reprimidos de su psique profunda; éstas hablan de lo que es desconocido para él.

Es en este descubrimiento donde los surrealistas encontraron la fecundidad de su movimiento: fueron entusiastas del estudio de lo inconsciente y las imágenes ricas en fantasía provenientes de él.

«Bello como el fortuito encuentro, en una mesa de disección, de una máquina de coser y un paraguas» (Breton, 2002, p. 202). Esta frase de Lautréamont, al igual que los estudios de Freud, define toda la ideología surrealista: en ella se da el encuentro de realidades dispares, incasables: un paraguas, una máquina de coser y una mesa de disección; realidades que sólo llegan a tocarse en la mente de un loco. Los surrealistas amaron las asociaciones extravagantes —lo grotesco— y los productos desafiantes de la lógica. De igual manera, encontraron en los sueños la fuente de las creaciones más novedosas y la entrada al caótico, pero fértil mundo de lo inconsciente.

Con respecto a su predilección por las imágenes oníricas, cabe señalar que sus creaciones juegan con la categoría de lo monstruoso; seres contrahechos, de dimensiones dantescas y todo tipo de criaturas dignas de las fantasías de un loco pueblan sus creaciones poéticas y pictóricas. «La fauna y flora del surrealismo son inconfesables» (Breton, 2002, p. 46).

A continuación, André Breton, el fundador del surrealismo brinda la definición del nombre de dicho movimiento:

SURREALISMO; sustantivo masculino. Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral.

ENCICLOPEDIA, Filosofía: el surrealismo se basa en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación desdeñadas hasta la aparición del mismo, y en el libre ejercicio del pensamiento. Tiende a destruir definitivamente todos los restantes mecanismos psíquicos, y a sustituirlos en la resolución de los principales problemas de la vida. Han hecho profesión de fe de SURREALISMO ABSOLUTO, los siguientes señores: Aragon, Baron, Boiffard, Breton, Carrive, Crevel, Delteil, Desnos, Eluard, Gérard, Limbour, Malkine, Morise, Naville, Noll, Péret, Picon, Soupault, Vitrac (*ibídem*, p. 34).

Sucintamente, con el automatismo psíquico se intenta encontrar asociaciones nunca antes conocidas y dejar manifestarse las desdeñadas por la censura personal y colectiva. Se lleva a cabo escribiendo de manera no premeditada todo cuanto venga a la mente; con el objetivo de bloquear la intervención de la razón y todo su sequito; a saber, la censura, las preocupaciones morales y estéticas. Principalmente, se busca abrir las compuertas del torrencial inconsciente.

Debe hacerse notar que el automatismo psíquico es también referenciado como *escritura automática*; justamente porque dicha estrategia fue originalmente pensada para la creación de poesía escrita. Posteriormente, como se verá, llegó a ser adaptado a la creación plástica visual. A continuación, Breton describe el procedimiento de la escritura automática:

Ordenad que os traigan recado de escribir, después de haberos situado en un lugar que sea lo más propicio posible a la concentración de vuestro espíritu, al repliegue de vuestro espíritu sobre sí mismo. Entrar en el Estado más pasivo, o receptivo, de que seáis capaces. Prescindid de vuestro genio, de vuestro talento, y del genio y el talento de los demás. Decíos hasta empaparos de ello que la literatura es uno de los más tristes caminos que llevan a todas partes. Escribid deprisa, sin tema preconcebido, escribid lo suficientemente deprisa para no poder refrenaros y para no tener la tentación de leer lo escrito. La primera frase se os ocurrirá por sí

misma, y que en cada segundo que pasa hay una frase, extraña a nuestro pensamiento consciente, que desea exteriorizarse. Resulta muy difícil pronunciarse con respecto a la frase inmediata siguiente; esta frase participa, sin duda, de nuestra actividad consciente y de la otra, al mismo tiempo, si es que reconocemos que el hecho de haber escrito la primera produce un mínimo de percepción. Pero eso, poco ha de importarnos; ahí es donde radica, en su mayor parte, el interés del juego surrealista. No cabe la menor duda de que la puntuación siempre se opone a la continuidad absoluta del fluir de que estamos hablando, pese a que parece tan necesaria como la distribución de los nudos en una cuerda vibrante. Seguid escribiendo cuanto queráis. Confiad en la naturaleza inagotable del murmullo. Si el silencio amenaza, debido a que habéis cometido una falta, falta que podemos llamar «falta de inatención», interrumpid sin la menor vacilación la frase demasiado clara. A continuación de la palabra que os parezca de origen sospechoso poned una letra cualquiera, la letra *l*, por ejemplo, siempre la *l*, y al imponer esta inicial a la palabra siguiente conseguiréis que de nuevo vuelva a imperar la arbitrariedad (*ibídem*, pp. 37-38).

Con este procedimiento, Breton buscaba encontrar lo que él denominó *la luz de la imagen y lo maravilloso*:

1. *La luz de la imagen* se produce cuando se da el encuentro fortuito de dos elementos. Esto produce lo que Breton denomina *chispa*; la cual determina el valor de la imagen formada. Cuanto más dispares sean los elementos encontrados, más bella será la chispa. Breton considera que este acontecimiento no es posible propiciarlo con una asociación convencional de ideas, sino mediante la «actividad surrealista»; en la que la razón únicamente es espectadora (*ibídem*, p. 43). Con respecto a esto, es relevante destacar que el objetivo final del surrealismo es la conciliación de los contrarios: el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incommunicable, lo alto y lo bajo, la vida y la muerte, lo real y lo imaginario... (*ibídem.*, p. 111).

En relación con el objetivo surrealista y su búsqueda en lo inconsciente, Jung (1960) afirma: «El tercer elemento en que los contrastes confluyen es la *actividad de la fantasía*, por una parte creadora y receptiva por otra parte [...] se le ofrece al hombre la ayuda de esa sede materna de la fantasía creadora, el inconsciente» (pp. 108 y 115). Lo inconsciente es la zona psíquica donde los contenidos yacen indiferenciados —es decir, permanecen mezclados—, y por tanto, éste suele empujarlos a la conciencia en un estado de congregación que confunde a la razón; cuya actividad es discriminadora por excelencia. De hecho, la diferencia fundamental entre lo inconsciente y la conciencia estriba en que ésta lleva a cabo la diferenciación —abstrae elementos y funciones— y crea los contrastes; mientras que en aquél los elementos se enlazan sin distinción de propiedades. Esta es la razón por la que los surrealistas valoraban tanto lo inconsciente; por las asociaciones resultantes de su acción en la escritura automática.

2. *Lo maravilloso* es un estímulo o experiencia que cambia la óptica y el sentir sobre algo que se ha vuelto cotidiano o trivial; lleva al encuentro de cosas nuevas (Palazón, 1986, p. 174). Es la irrupción de los contenidos inconscientes, que influyen en la percepción del mundo; además, también consiste en intuiciones que se manifiestan como visiones súbitamente emergidas por la vía inconsciente. Para Breton «lo maravilloso es siempre bello, todo lo maravilloso, sea lo que fuere, es bello, e incluso [...] solamente lo maravilloso es bello» (Breton, 2002, p. 24).

Es importante considerar que los estímulos externos en sí no son los responsables directos de la experiencia emotiva o el sentimiento de lo maravilloso; sino que es la disposición general;¹³ es decir, la tendencia determinada a percibir y actuar condicionada por

¹³ Jung (1960) explica la siguiente definición de 'disposición':

el conjunto de contenidos conscientes e inconscientes que definen al individuo. Por ejemplo, un objeto, en sí mismo, no garantizará la experiencia de la emoción en todas las personas; que se dé la emoción dependerá de las experiencias previas —es decir, el pasado o los contenidos

Disposición es para nosotros el estar dispuesta la psique a obrar o reobrar en determinada dirección [...] disposición es cabalmente estar dispuesto a algo determinado, aunque este algo determinado sea inconsciente, pues estar dispuesto equivale a dirigirse a priori a algo determinado, sin que importe qué esté representado o no. El estar dispuesto, tal como yo concibo la disposición, consiste siempre en el hecho de que existe una constelación subjetiva determinada, una combinación determinada de factores contenidos psíquicos que determinará el obrar en ésta o en la otra dirección determinada o captará el estímulo exterior de este o del otro modo determinado. Sin la disposición la apercepción activa sería imposible. La disposición evidencia siempre una dirección que puede ser consciente o inconsciente, pues siempre habrá una combinación de contenidos ya dispuesta infaliblemente a hacer resaltar en el acto de la percepción del nuevo contenido las cualidades o factores que al factor subjetivo le parecen convenientes. Se verifica, pues, una selección o un juicio que excluye lo inconveniente. Que sea conveniente o inconveniente es algo que será decidido por la combinación o constelación de contenido dispuesta ya. Que la disposición sea consciente o inconsciente es algo que no tiene la menor importancia por lo que a los efectos selectivos de la disposición se refiere, desde el momento en que la selección por la disposición está ya dada a priori y se verifica por lo demás automáticamente [...] es frecuentísimo que haya dos disposiciones, una consciente y otra inconsciente. Quiere decirse con esto que en la conciencia están dispuestos contenidos distintos a los contenidos del inconsciente

[...] La apercepción es, en cierto modo, el puente que une el contenido ya existente y dispuesto con el nuevo contenido [...] Disposición es tanto como *expectación* y lo expectante obra siempre seleccionando e imprimiendo una dirección. Un contenido acusado fuertemente, que se sitúa en el campo de visión de la conciencia, constituye (a veces junto con otros contenidos) una constelación determinada que equivale a una disposición determinada, pues un contenido consciente de este estilo facilita la percepción y apercepción de todo lo análogo y dificulta la de todo lo desemejante. Da lugar a la correspondiente disposición. Este fenómeno automático es una de las causas fundamentales de la parcialidad de la orientación consciente [...] Como *atención* habitual la disposición puede ser un fenómeno parcial relativamente insignificante o un principio general determinante de la psique toda. Por razones de aptitud, o por influjo del medio o de la educación o de la experiencia general de la vida o por convicción, puede darse una constelación habitual de contenido que engendre de modo continuo y hasta en el detalle más minúsculo, una disposición. Quien percibe de manera especialmente honda lo desagradable de la vida tendrá naturalmente una disposición en expectación siempre de lo ingrato. Esta disposición consciente excesiva estará compensada por una disposición inconsciente compensadora en sentido placentero. El oprimido evidencia disposición por lo opresor, selecciona este factor en la experiencia y lo presiente en todas partes, por lo que su disposición inconsciente se atendrá al poder y la superioridad.

Según el modo de disposición habitual está diversamente orientada la psicología toda del individuo en sus rasgos fundamentales [...] La disposición general es siempre el resultado de todos los factores capaces de influir esencialmente en la psique, es decir, de las aptitudes congénitas, de la educación, de los influjos del medio, de la experiencia de la vida, de las intelecciones y convicciones obtenidas por diferenciación, de las representaciones colectivas, etc. Sin la significación fundamentalísima de la disposición sería imposible la existencia de una psicología individual (pp. 423-424).

inconscientes— y el bagaje consciente de cada individuo. Los contenidos psíquicos conscientes e inconscientes son el *a priori* de la percepción.

Hay que tener en cuenta que la escritura automática busca un extravío de la razón con el objetivo de lograr las asociaciones que en condiciones de razonamiento no podrían darse; en cierto modo, busca imitar el actuar de los locos, los niños o los primitivos; en quienes las asociaciones de imágenes de naturalezas lejanas suelen ser ricas y fantásticas. A pesar de esto Breton jamás aprobó la obtención de dicho estado mediante el uso de drogas o sustancias alucinógenas.

Asimismo, la escritura automática precisa también un estado de estupor, de distracción, muy similar a la duermevela. Este trance permite el desenvolvimiento de contenidos inconscientes reprimidos y arquetípicos.

Referente a esto último, vale la pena decir que los surrealistas, con el automatismo psíquico, coquetearon con los remanentes arcaicos de lo inconsciente colectivo: los arquetipos o imágenes primordiales. Zamora (2010) afirma que, de hecho, los arquetipos son el origen del lenguaje común y filosófico, y desde ellos se piensa; así, el pensar constituye en una suerte de regreso al pasado; es decir, que siendo aquellos los principios y el origen, el pensar desde ellos implica un retorno a lo primitivo; a lo arcaico. Esto contradice la noción moderna del progreso, pues el hombre al acercarse al futuro en realidad se acerca al pasado. Asimismo, menciona que la conciencia mantiene un lazo con su propio pasado, pues lo que desaparece de ella continua morando en lo inconsciente, desde el cual sigue ejerciendo actividad sobre ella. De este modo, los surrealistas aprovecharon ideas de origen incierto, pues surgían de manera inesperada [de lo inconsciente] (pp. 216-223).

Paz (1983) coincide con estas afirmaciones al afirmar que el surrealismo

exige la abolición de toda crítica y autocrítica. Es una crítica radical de la crítica, un poner en entredicho a la conciencia [que purga por alejarse del pasado, pero inevitablemente vuelve a sus orígenes]. A su manera es una vía purgativa, un método de negación tendiente a provocar la aparición de la verdadera realidad: el lenguaje primordial [...] El surrealismo es revolucionario porque es una vuelta al principio del principio (pp. 57 y 59).

Son numerosos los indicios de lo primordial de la imagen como lenguaje; verbigracia, un bebe, el cual antes que pensar lógicamente, lo hace en imagen; expresándose primero mediante dibujos o signos pictóricos. También lo inconsciente, en sueños, se expresa a través de símbolos naturales, específicamente imágenes imaginarias, no de productos típicos de la lógica. Ciertamente, de manera análoga a los sueños, el automatismo psíquico alumbró imágenes de carácter heterogéneo en su composición, pues la mayoría de las veces logra la total carencia de discriminación asociativa que caracteriza a éstos. Un artista precedente a los surrealistas que identificó lo valioso de esta forma de creación es Lewis Carroll; quien en su cuento *Alicia en el país de las maravillas* hace muestra de las combinaciones más surrealistas; él comprendía que el encuentro de lo nuevo precisaba una elusión de la lógica. Aconsejaba: «escribese un párrafo, córtese en trozos pequeños, mézclense y únense de nuevo al azar» (Palazón, 1986, p. 278).

En conclusión, el automatismo psíquico busca una elusión del yo; lo cual lleva al relajamiento de la censura y sus funciones represivas. Además, es un *intento* por eliminar toda atención hacia el mundo exterior, así como también la correspondiente al mundo interior de la conciencia —de ahí la regla de ignorar las preocupaciones morales y estéticas—; consecuentemente, se logra un estado receptivo de los contenidos inconscientes.

Finalmente, su velocidad de ejecución recuerda a todo acto de creación espontánea; ya que la meditación excesiva suele entorpecer el flujo creativo, pues éste precisa un acto decidido e ininterrumpido; incluso violento. Una vez dado, el resultado puede ser sometido a refinamiento; pero lo importante estriba en el nacimiento de lo que antes no existía. El dinamismo permite que la creación no se muestre titubeante, y de este modo, el surgimiento de asociaciones ricas en fantasía.

1. TÉCNICAS DEL AUTOMATISMO PSÍQUICO EN LA PINTURA Y EL DIBUJO

El automatismo psíquico, a pesar de surgir como un método de poesía escrita, también se extendió a la práctica pictórica. El presente apartado se enfocará en brindar ejemplos de técnicas y artistas relativos al automatismo psíquico en el ámbito del arte visual. A su vez, quedarán explicados los aspectos fundamentales del proceder automático en esta forma de expresión tan distinta a la del lenguaje articulado.

Vale la pena destacar como antecedente que los surrealistas gustaron de fantasear con las formas de las nubes del cielo. Ciertamente, ellos fueron fieles a los consejos que Da Vinci brindó en su *Tratado de pintura*; los cuales forman parte de su disposición a capturar las fuerzas de la inspiración. Respecto a este interés en los hallazgos de formas en los muros y nubes, como desencadenante de la creación, Breton afirma: «El alcance de esta resolución supera mucho en interés humano a cualquier técnica, aun la de la inspiración; ésta es precisamente la medida en que tal resolución ha retenido al surrealismo» (Duplessis, 1972, p. 67). Efectivamente, no es difícil adivinar en las pinturas surrealistas cuánto influjo tuvieron los provocadores ópticos sobre su espíritu; Dalí, con el uso de su método paranoico crítico, y Max

Ernst son destacables botones de muestra: «Las manchas de la pared cobran vida, se echan a volar y son un ejército de aves que con sus picos terribles desgarran el vientre de la hermosa encadenada» (Paz, 1983, p. 33).

Indudablemente, en un principio, debido al génesis del automatismo psíquico como lenguaje escrito, la pintura se topó con grandes barreras para ingresar en el surrealismo. Esto se debe a que ambas formas de expresión, la del lenguaje articulado escrito y la visual en imagen material, son diametralmente opuestas, y por ende los artistas correspondientes a tales formas de expresión también suelen tener visiones distintas sobre la creación. Morise, poeta inclinado por la escritura, no tardó en expresar sus dudas sobre la autenticidad de la pintura como lenguaje surrealista; así las expresa:

La expresión específicamente pictórica no está tan favorecida si se admite que, a diferencia del vocabulario que es un instrumento que reúne la doble ventaja de ser eliminado y constantemente disponible, identificándose, por así decirlo, las palabras con el pensamiento, los trazos del pincel, por el contrario, no traducen sino medianamente las imágenes intelectuales y no llevan en sí mismas su representación. El pintor estará pues obligado a elaborar mediante sus facultades conscientes los elementos que el escritor encuentra ya fabricados en su memoria (Calvo, 1983, p. 41).

Aquí Morise pasa por alto algunos aspectos fundamentales:

Con la frase: «El pintor estará pues obligado a elaborar mediante sus facultades conscientes los elementos que el escritor encuentra ya fabricados en su memoria» afirma que ya existe una elaboración imaginaria más cercana al escritor que al pintor; pues considera que el pensamiento es idéntico a las palabras: «Identificándose, por así decirlo, las palabras con el pensamiento». Así pues, primero, debe hacerse notar que un pensamiento o una imagen

imaginaria no son completos si no son expresados; es decir, tanto la escritura como la pintura requieren de una elaboración consciente para completar el círculo indisoluble de materia-forma-significado. Por consiguiente, si la pintura requiere cierta elaboración consciente, también la escritura precisa de ella.

El otro aspecto es el siguiente: el pensamiento no tiene exclusividad con el lenguaje articulado; existe un pensar en imagen, en canto, en baile, en lucha, etc. Estas observaciones reposan en las investigaciones de Zamora (2010), que afirma lo siguiente:

No hay un "contenido" pensado *anterior* a las palabras, sino *un pensamiento que empieza a existir cuando toma forma verbal*. Y esta forma verbal no es ningún signo de pensamientos preexistentes [...] Nuestro cuerpo habla, dibuja, piensa [...] Cabe hablar de un "pensar dibujando", de un "pensar tocando el piano" de un "pensar aprendiendo a bailar", de un "pensar jugando al ajedrez, de un "pensar preparando la comida", etc. *Y en todos estos casos se suele pensar con total independencia del lenguaje verbal*. ¡También, desde luego, se puede hablar de un "pensar hablando" o un "pensar escribiendo"! Pero *ninguno de estos es el modo de pensar "esencial" o "central"*. Por lo tanto, lo que hay son *maneras de pensar* que, como diría Wittgenstein, guardan entre sí «*semejanzas de familia*» (pp. 110 y 138).

Finalmente, el tercer aspecto es que *la expresión es el significado*; es el pensamiento o la imagen imaginaria, no es una traducción de éstos. Morise, al decir: «Los trazos del pincel, por el contrario, no traducen sino medianamente las imágenes intelectuales y no llevan en sí mismas su representación» contradice esto último; pues el automatismo psíquico, como técnica que requiere de la intervención de la acción física y del material, es un acto inmediato de creación, en donde sería una contradicción de principio hablar de una traducción de las «*imágenes intelectuales*»; pues, siendo el automatismo psíquico precisamente un intento de

elusión de la razón, una traducción implicaría el uso de ésta. Más bien, tanto palabras escritas o habladas como imágenes materiales llevan íntegramente la intuición o la imagen imaginaria como parte indisoluble de un todo. Lo que brinda el automatismo psíquico es la liberación y desinhibición del flujo creativo, casi ininterrumpido; lo cual favorece la fecundidad para lo nuevo.

André Breton, en su artículo *El surrealismo y la pintura*, confiere reconocimiento a la pintura como actividad surrealista, al nivel de la escritura. En efecto, para él estas formas de expresión son «instrumentos», no «fines», y considera que todo es válido para quien está «a las órdenes de lo maravilloso» (Calvo, 1983, pp. 43-44).

El primer punto a resaltar sobre las técnicas surrealistas de escritura, pintura y dibujo es su papel como medio de inmersión en los estratos primitivos de la psique; a saber, lo inconsciente colectivo, el suelo primordial donde reposan los sedimentos psíquicos del inicio de la existencia del hombre. Así pues, estas técnicas precisan una apertura máxima al devenir creativo; que estriba sobre ocurrencias instantáneas o un torrente de *chispazos*. Puesto que las técnicas automáticas son el encuentro con el pasado de la psique, generan un estado artificial de inocencia análogo al del primitivo.

Para lograr esta regresión, es indispensable uno de los principios del automatismo psíquico: la inmediatez; es decir, el actuar rápido y con urgencia. Este principio permite la aprehensión de lo que pasa desapercibido para la conciencia: los elementos oscuros que se revelan como gérmenes de la novedad y lo maravilloso. En este sentido, la improvisación fue un arma descollante:

Los surrealistas se absorbieron en prácticas aproximadamente improvisadoras, a la manera del jazz: automatismo que, dijo Paalen, libera el ritmo pictórico, combatiendo la tendencia que sólo reproduce lo dado por los sentidos. Sirviéndose de lápiz o de tinta china, los pintores dejaban que la mano pasase velozmente por el papel, formando marañas de líneas y de imágenes (Palazón, 1986, pp.80-81).

Sobre esto último, Breton (2002) relata que él y Philippe Soupalt comenzaron a «emborronar» sobre hojas de papel sin preocuparse por el resultado. Dicha tarea se dio casi por sí sola, sin mayor esfuerzo; sin embargo, describe de la siguiente manera lo sorprendente de los frutos obtenidos: «Había en aquellas páginas la ilusión de una fecundidad extraordinaria, mucha emoción, un considerable conjunto de imágenes de una calidad que no hubiésemos sido capaces de conseguir, ni siquiera una sola, escribiendo lentamente, unos rasgos de pintoquesquismo especialísimo, y, aquí y allá, alguna frase de gran comicidad» (pp. 31-32). En el plano de la creación pictórica y dibujística, la dinámica relatada no es tan distinta, como se verá más adelante.

La razón por la que la rápida ejecución manual tiene un efecto fecundo, es que, como ya se ha mencionado arriba, el pensamiento es unidad con la materia; con el cuerpo. Levy (2001), tras aconsejar un método parecido a la escritura automática —escribir lo más aprisa posible y sin pausa— realiza las siguientes observaciones:

¿Se dio cuenta de que, en cierto modo, su mente seguía a su cuerpo, que su pensamiento aminoraba su velocidad para acomodarse al paso de tortuga de su mano? [...] Su mente, o atenuó su funcionamiento para coincidir con su mano o se perdió, distraída en trivialidades [...] Si su mente sabe que su mano no dejará de moverse, renunciará a seguir intentando la omisión de sus «inadecuados» y poco desarrollados pensamientos [...] Sus pensamientos «inadecuados»

están «donde está la acción». Así pues, cuanto más rápidamente los alcance, más eficazmente ideará sus propias soluciones (pp. 42-43).

De hecho, «el fundamento de la "escritura automática" es la creencia en la identidad entre hablar y pensar. El hombre no habla porque piensa sino que piensa porque habla; mejor dicho, hablar no es distinto de pensar: hablar es pensar» (Paz, 1983, p. 57).

A continuación, se mencionaran algunos artistas y técnicas automáticas relacionadas con la producción plástica:

1. *Cadáver exquisito*. Su nombre proviene de la frase «El cadáver-exquisito-beberá-el vino nuevo». Consta de los siguientes pasos: varias personas se turnan un papel en el que han de escribir palabras, frases o hacer dibujos. Cada uno debe omitir la observación de lo que hizo el anterior. El resultado escapa toda coherencia (Duplessis, 1972, p. 40). Este juego es el mero comienzo del surrealismo; Breton y su grupo lo practicaron en numerosas ocasiones, y lo consideraban un procedimiento de elaboración de poesía colectiva. Aquí no se desprecia ni la más mínima ocurrencia, y cada quien aporta un elemento esencial del todo creativo. Dicha técnica se aplica de manera análoga en el dibujo o la pintura.

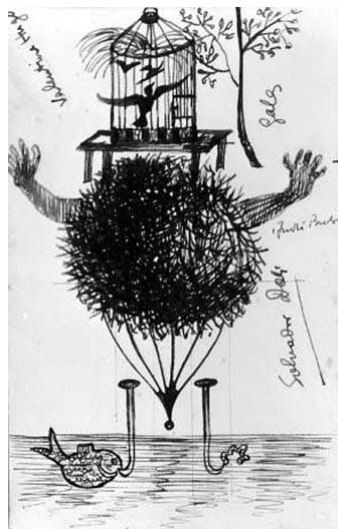


Fig. 31. Cadáver exquisito realizado por Breton y su grupo, 1928.

2. *Frottage*. Fue ingeniado por Max Ernst, legítimo inventor de la pintura automática (Solominos, 1973, p. 36). Ésta es la descripción que él mismo brinda sobre cómo llegó a un gran descubrimiento:

Un friso, que imitaba la madera de caoba, se encontraba situado enfrente de mi cama y asumí el papel de provocador óptico e hizo aparecer ante mí como por arte de magia una visión de entresueño. Me encontré de pronto en una noche lluviosa en una fonda situada a orillas del mar. Entonces se me presentó otra visión que me hizo volver la mirada al entarimado del suelo, en el que miles de rasguños habían dejado sus huellas. Decidí descifrar el contenido simbólico de esta visión y, a fin de prestar apoyo a mis facultades analíticas y alucinatorias, dejé caer completamente al azar hojas de papel que froté luego por encima con un lápiz negro, obteniendo así una serie de dibujos del entarimado. Cuando fijé mi mirada en los dibujos que habían surgido en la superficie del papel, en las 'partes oscuras y en otras de un claroscuro suave y luminoso', quedé sorprendido por la repentina fuerza que habían adquirido mis facultades visionarias, así como por la alucinante sucesión de imágenes, contrapuestas o sobrepuestas en distintas capas, sucesión que poseía la intensidad y rapidez características de los recuerdos eróticos [...] Utilicé [...] todo tipo de materiales que tenía a la vista: hojas con sus vetas, los bastos bordes de un trapo, las pinceladas de una pintura 'moderna', el hilo devanado de un ovillo, etc. Entonces se formaron ante mis ojos cabezas humanas, animales, una batalla que terminaba con un beso (la Novia del viento), rocas, el mar y la lluvia, terremotos, la esfinge en su establo, las tablillas en torno a la Tierra, la Paleta de Cesar, posiciones falsas, un tejido de escarcha, las pampas, latigazos y filamentos de lava, campos de gloria, inundaciones y plantas sismológicas, abanicos, el derribo del castaño... los destellos de genialidad de los 14 años, el pan vacunado, los diamantes apareados, el cucú, el origen del péndulo, el banquete de la muerte, la rueda luminosa, un sistema de dinero solar, la ligereza de las hojas, los cipreses

fascinantes, y Eva, la única que nos queda. Bajo el título de 'Historia natural', reuní los primeros resultados obtenidos mediante la técnica del frottage (Bischoff, 1993, p. 34).

En esta experiencia intervinieron conjuntamente varios factores: 1) Lo inconsciente personal de Ernst; específicamente sus complejos, fijaciones y recuerdos; su pasado personal. 2) Su conciencia colectiva (es decir, la intersubjetividad) y lo inconsciente colectivo: en suma, las imágenes no exclusivas de su persona, sino compartidas por todo el mundo y la cultura en general; así como el legado psíquico arcaico de la humanidad, que se manifiesta en los productos de la cultura, como la mitología. 3) La naturaleza misma, con sus fenómenos físicos. El fenómeno, referido por Ernst como «provocador óptico» es la puesta en juego de todo a la vez; fue un encuentro consigo mismo, y con la especie humana entera, en las superficies texturizadas.

Que dicha práctica haya iniciado el automatismo psíquico en la pintura tiene su motivo en que la obra deja de ser un producto de premeditación y seguimiento de reglas académicas. La obra surge por sí sola, en un instante, en el que la revelación ocurre por la *chispa luminosa*, el encuentro de los opuestos en pugna, a los que se refería Breton. La visión o configuración es dada *automáticamente*, en un breve lapso; se da oportunidad al azar de intervenir en el emprendimiento de la obra.

Como dato de interés, el siguiente truco, practicado comúnmente por los niños, tiene su principio en esta técnica: se trata de la colocación de una moneda bajo un papel; enseguida se procede a frotar sobre éste algún material seco que deje pigmento. El resultado es una imagen automática y exacta del relieve de la moneda.

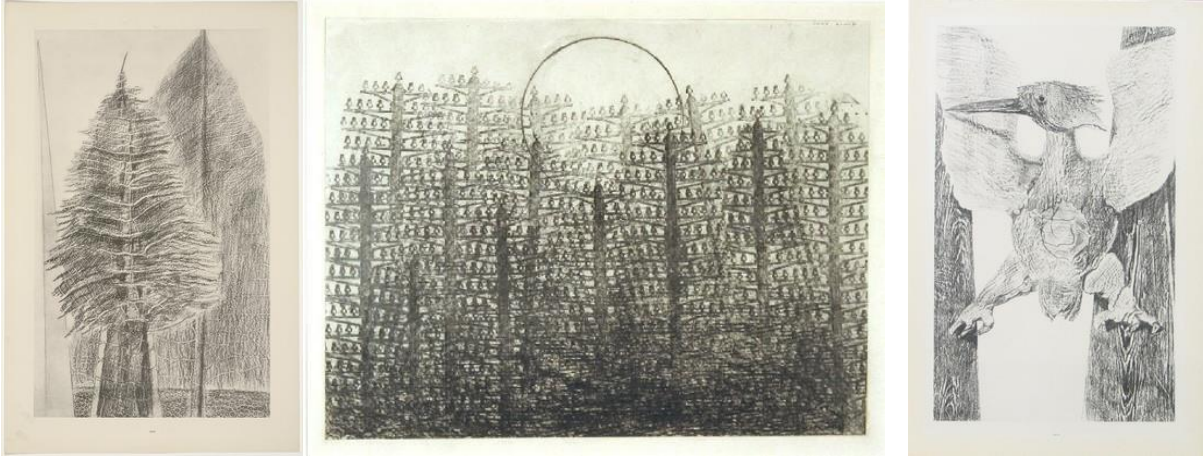


Fig. 32

3. *Grattage*. Es la adecuación del frottage a la pintura al óleo, también desarrollada por Ernst. Se aplican capas de óleo y escayola sobre una tabla de madera para posteriormente raspar con un instrumento filoso las aglomeraciones secas. En su pintura *Eva, la única que nos queda*, de 1925, aplicó esta técnica para el acabado del cabello.

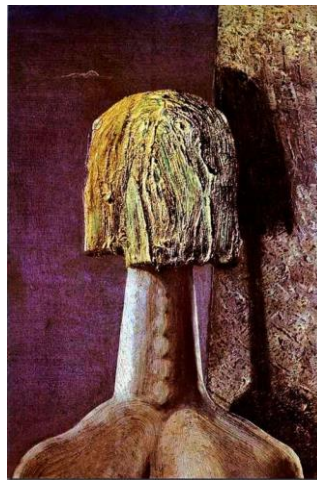


Fig. 33. Max Ernst, *Eva, la única que nos queda*, 1925.

4. *Decollage*. Se usan dos carteles; se coloca uno encima del otro. Enseguida se cortan partes del cartel superior para que asomen fragmentos del inferior (Palazón, 1986, p. 74).



Fig. 34. Mimmo Rotella, *Cleopatra*, 1963.

5. *Decalcomanía*. Sobre un papel blanco satinado se esparce pintura gouache negra semi-diluida. Inmediatamente se presiona otro papel similar sobre la superficie pintada, y se levanta sin apuro. El proceso de presión y separación debe aplicarse hasta que la pintura se seque. No debe haber "objeto preconcebido". Fue Oscar Domínguez quien inventó la técnica (*ibíd.*).



Fig. 35. Oscar Domínguez, *León saltando*, 1936.

6. *Dripping*. Moviendo pendularmente un objeto agujerado y lleno de pintura, se salpica un lienzo en posición vertical sobre el suelo. Miró explotó este recurso como desencadenante de cuadros; pues le agradaban los fondos confusos, plagados de manchas,

grafismos y borrones. Una vez tuvo la idea de sumergir brochas en petróleo para después secarlas restregándolas sobre hojas blancas de un álbum. Las manchas resultantes en éstas le sugirieron formas humanas, animales y estrelladas que posteriormente trató con gouache. Asimismo, gustaba de pintar sobre materiales «humildes»; tales como desechos de cartón, fragmentos de aglomerado y fibramento. Además, encontraba mucho valor en las manchas resultantes de las salpicaduras; pues las interpretaba agregando trazos precisos poco numerosos y que resaltaban las formas de los borrones (*ibíd.*).



Fig. 36. Joan Miró, *Sin título*.

7. *Coulage*. Se aplican tintas de colores sobre una hoja blanca. Después se mueve ésta de diferentes maneras para lograr la dispersión de la pintura (*ibíd.*).

8. *Fumage*. Creada por Wolfgang Paalen en las postrimerías de los años treinta. Se logra una imagen al azar tras el movimiento de una vela por debajo de una hoja de papel, la cual queda impregnada de manchas de humo negro (Collins et al., 1984, pp. 73-74).

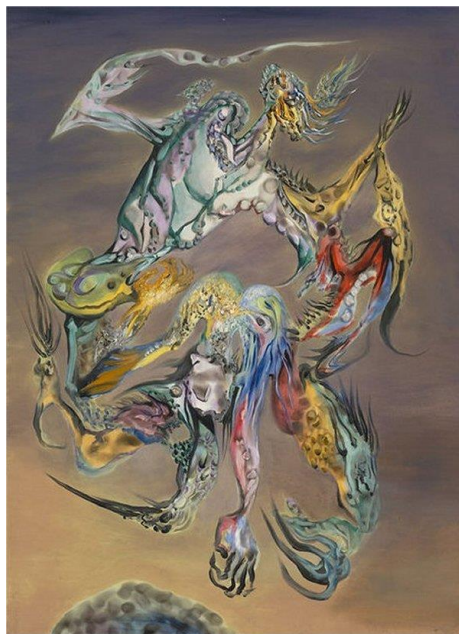


Fig. 37. Wolfgang Paalen, *La batalla de los príncipes saturnianos III*, 1939.

9. *Texturas*. Aplicada por André Masson. Se busca descubrir una imagen de la siguiente manera: se adhiere cola sobre un lienzo; después se arroja o rocía una generosa cantidad de arena sobre la superficie; finalmente, ésta debe agitarse. La imagen vislumbrada se puede fijar con líneas y parches de color (Palazón, 1986, p. 75).



Fig. 38. André Masson, *El fondo del mar*, 1937.

10. *Transparencia*. Usada por Francis Picabia. Se logra la impresión de tridimensionalidad y la interpretación de formas por la superposición de contornos (*ibíd.*).

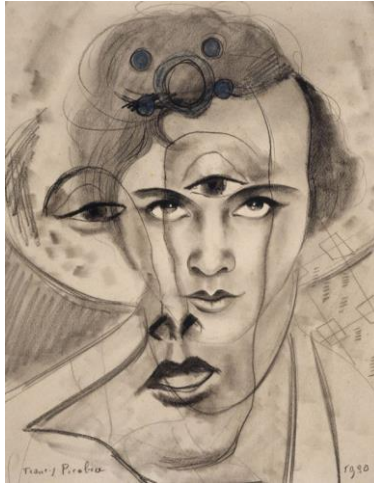


Fig. 39. Francis Picabia, *Olga*, 1930.

11. *Calcomanía*. Practicada por Ernst y Domínguez. «Mancha de tinta en un soporte, presionada y que da origen por presión manipulada a extraños paisajes y que, interpretada, puede presentar rostros, ruinas, o lo que dicte la imaginación» (Calvo, 1983, p. 20).



Fig. 40. Hans Bellmer, *La pobre Ann*, 1948.

12. *Método paranoico-crítico*. Desarrollado por Dalí. Sobre él ya se ha expuesto en el subcapítulo "Nubes"; específicamente, en la página 123.



Fig. 41. Salvador Dalí, *El gran masturbador*, 1929.

13. *Técnica automática de dibujo*. Consiste en *sacar a pasear la línea* a través del papel sin tener un previo plan. Miró y Paul Klee efectuaron este movimiento. También André Masson; quien aplicó el mismo principio en pintura: trazaba aglomeraciones de líneas con una sustancia pegajosa, en cuya superficie aplicaba arenas de colores (Collins et al., 1984, p. 76).

Un artista no perteneciente al surrealismo, posterior a éste, que revivió el automatismo psíquico en su obra dibujística es Luis Gordillo. En 1968 creó una serie de dibujos que acusan un automatismo preeminente. En éstos se manifiestan los siguientes rasgos: 1) Ante todo, su intención dista de obtener resultados preciosistas o estéticos en el sentido de obra de arte mercantil. 2) Deja correr su lápiz partiendo de lo que él llama «célula inicial»; a saber, una primera forma que desencadena la acción que en el transcurso deja imágenes de naturaleza heterogénea como rastro. Verbigracia, un círculo puede convertirse en una cabeza. 3) Cada imagen aparecida en el transcurso ininterrumpido es la que aporta la energía para dar luz a la

siguiente. 4) El ritmo es tan veloz que permite el dibujo de imágenes tan rápido como surgen en su mente. Evidentemente, éstas acusan únicamente rasgos esenciales, simpleza sin mayor detalle. 5) Debido a lo anterior, un gran número de imágenes disimiles pueblan sus dibujos. 6) La línea cambia de dirección súbitamente y retoma su curso nuevamente. 7) No rectifica, pues las formas engendradas tienen un valor especial que el artista respeta. 8) Juega con las imágenes, en gran libertad, sin intención específica. 9) Las imágenes suelen aparecer fusionadas; son regularmente de forma orgánica. 10) Utiliza los materiales que tiene a la mano, a los cuales ataca en su frenesí (Gómez et al., 2002, pp. 413-441).



Fig. 42. Luis Gordillo, 1976.

De manera análoga, Le Corbusier fue un artista caracterizado por su soltura radical. Dicha actitud era lúdica y define su obra (Gómez, 1995, p. 103).



Fig. 43. Le Corbusier, *Bogotá (tapestry)*, 1950.

14. *Francis Bacon*. Fue un artista posterior a los surrealistas. Partía de la generación de accidentes sobre el lienzo: arrojaba pintura sobre éste, acción que resultaba en el alumbramiento de una figura en moción feroz sobre fondos de habitaciones o paisajes turbadores (Collins et al., 1984, p. 118). Así describe la génesis de su proceso: «Creo que es posible hacer en el lienzo marcas involuntarias capaces de sugerir vías mucho más profundas para captar los hechos por los que se está obsesionado. Si en mi caso funciona algo distinto a eso, funciona desde el momento en que decido conscientemente ignorar lo que estoy haciendo» (*ibídem*, p. 113). Con esta frase, Bacon reitera lo que se ha estado tratando a través de esta investigación: *la obra responde a la disposición psíquica general del autor*; en realidad él se encuentra a sí mismo en ella. La obra de Bacon descuella por ser especialmente abyecta y monstruosa; seres deformes y atrapados en un mundo inhóspito habitan sus lienzos. Lo asqueroso del interior del cuerpo humano se escapa por sus orificios, que dejan abiertas las puertas que oprimen una existencia pugnando por desparramarse: «Toda la serie de espasmos en Bacon es de este tipo, amor, vómito, excremento. Siempre el cuerpo que trata de escapar *por uno de sus órganos, para ir a ocupar el color liso, la estructura material* [...] el grito de Bacon, es la operación por la cual el cuerpo entero se escapa por la boca» (Deleuze, 2005, p. 26). Es por esto que sus personajes parecen *cosas* en proceso de disolución, el cual se acusa mediante posturas en tensión y carne escurridiza azotada por una inmisericorde fuerza de gravedad. Vale la pena decir que Bacon entregaba todo su cuerpo a la creación de estas obras, viviendo una experiencia sinestésica que se extiende a los espectadores de su obra:

Los niveles de sensación verdaderamente serían los dominios sensibles que remitieran a los diferentes órganos de los sentidos; pero, precisamente, cada nivel y cada dominio tendrían una manera de remitir a los otros, independientemente del objeto común representado. Entre un

color, un sabor, un tacto, un olor, un ruido, un peso, habría una comunicación existencial que constituiría el momento «páthico» (no representativo) de la sensación. Por ejemplo en Bacon, en las corridas se oyen pezuñas del animal, en el tríptico de 1976 se toca el estremecimiento del pájaro que se hunde en el sitio de la cabeza, y cada vez que se representa la pieza de carne, se la toca, se la siente, se la come, se la pesa, como en Soutine; y el retrato de Isabel Rawsthorne hace que surja una cabeza a la que se le añaden óvalos y trazos para abrir exageradamente los ojos, hinchar las narices, prolongar la boca, movilizar la piel, en un ejercicio común de todos los órganos a la vez (*ibídem*, p. 48).

Francis Bacon pintaba con la sensación, más que con la lógica representativa.



Fig. 44. Francis Bacon; de izquierda a derecha: *Autorretrato*, 1971; *Tres estudios para figuras en la base de una crucifixión*, 1944.

15. *David Alfaro Siqueiros*. Steven Naifeh y Gregory White Smith (citados por Gómez, 2002) relatan lo sucedido en el estudio del muralista mexicano en 1936:

Siqueiros instaló una tabla de contrachapado en una bandeja giratoria y empezó a derramar diferentes pinturas de colores directamente de la lata sobre la tabla mientras giraba, consiguiendo, según Horn, «sorprendentes halos de color». Creaban también imágenes «accidentales» vertiendo pinturas de distintos colores sobre una tabla y luego vertiendo disolvente encima. Cuando el disolvente empezaba a correr se formaban riachuelos sobre las

capas de color, creándose «las formas más fantásticas y extrañas», según recuerda Harold Lehman. Estas formas sugerían, a su vez, imágenes. Dirigiendo la pintura (guiándola con un pincel, inclinando la superficie) Siqueiros podía «capturar» la imagen y desarrollarla (p. 458).



Fig. 45. David Alfaro Siqueiros, *La explosión de Hiroshima*, 1955.

16. *Jackson Pollock*. Las obras de este artista han sido las menos convencionales y quizá las más polémicas. Él no tenía habilidades sorprendentes para el dibujo ni era un pintor diestro en el sentido tradicional. Lo que hace único a Pollock es que superó al automatismo psíquico; logró lo que nadie nunca antes; pues el cambio del mundo algunas veces no lo propulsa el mejor, sino el primero en realizar algo.

Naturalmente, su proceso creativo es la historia que cuenta el resultado de sus obras: solía colocar el lienzo sin tensar en el suelo, enseguida, sin seguir un orden preconcebido, comenzaba lanzar violentamente pintura semidiluida sobre él, a menudo usando una varita de madera. El estado alcanzado durante su ejecución fue lo más cercano a la inconsciencia. Así lo relata él mismo:

Permanezco sin hacer nada ante la superficie vacía hasta que noto un exceso de energía dentro de mí y luego salto al cuadro. Entonces todo el infierno se desata y yo me enfurezco [...] Destrozo la superficie, su gloriosa blancura, y en el mismo movimiento destrozo el viejo orden, el mundo, lo conduzco hacia su ruina, aunque también se podría decir que hacia su perfección (Gómez, 1995, p. 444).

Aunque Pollock ha sido catalogado como *gestualista*, esta frase suya recuerda a la afirmación de Paz (1983), que reza así: «La idea surrealista de la inspiración se presenta como una destrucción de nuestra visión del mundo [...] La visión surrealista del mundo se funda en la actividad conjuntamente disociadora y recreadora, de la inspiración» (p. 71).

Hay que tener en cuenta que Pollock casi destruyó toda intención estética —pues el uso de colores o un lienzo ya delata una intención estética en sí—, algo que los surrealistas pretendían: «Cuando estoy en mi cuadro, no soy consciente de lo que hago. Sólo después de un periodo de "familiarización" veo lo que he hecho. No temo hacer cambios, destruir la imagen, etc., porque el cuadro tiene vida propia. Intento dejar que se exprese» (Anfam, 2002, p. 125).

Globalmente, Pollock rebasó a los surrealistas en cuanto a la liberación de lo inconsciente: «Las pinturas de Pollock representan la nada que es todo, es decir, el propio inconsciente» (Jung, 1974, p. 264). Sin embargo, a causa de este brutal desgarramiento de la conciencia —favorecido por la neurosis que Pollock experimentó—, es que sus obras se muestran incomprensibles, y para un público domesticado por la noción convencional de arte, carentes de valor mercantil. En el siguiente apartado se abordará con más detalle este aspecto de la mayor fidelidad del producto y su proceso al influjo inconsciente.

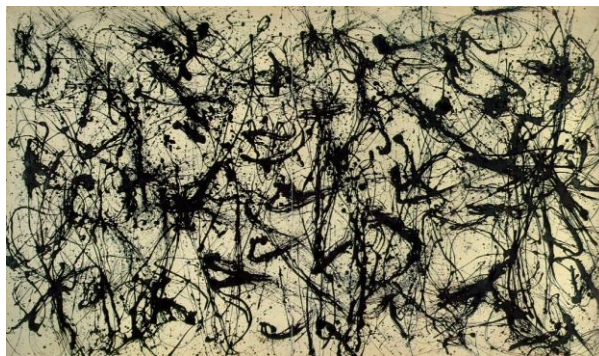


Fig. 46. Jackson Pollock; de izquierda a derecha: *Figura no formada*, 1953; *Número 32*, 1950.

Y para concluir, vale la pena matizar algunas ideas respecto al surrealismo y sus técnicas automáticas:

Con el automatismo psíquico los surrealistas buscaron la ejecución inmediata, no el valor técnico o material que pudieran tener sus productos; puesto que fueron entusiastas de lo inconsciente, ellos creían que el verdadero tesoro es lo realmente nuevo, no lo ostentoso o llamativo de las obras, y en este aspecto lo inconsciente rebosa de gérmenes de la novedad. Debido a esto, no desdeñaron un solo tipo de medio material, pues cualquiera es digno de ser partícipe de la obra si la necesidad creativa así lo demanda. En este punto coincidían con las ideas de Kandinsky, para quien *la necesidad interior*¹⁴ decide la forma de expresión; sin importar cuál sea ésta.

Así se explica lo quimérico y monstruoso de la obra surrealista, pues los monstruos siempre surgen como algo nuevo y como incisiones en la continuidad de la conciencia. De esta forma, la obra surrealista es, por esencia, transgresora; tal y como lo monstruoso es.

¹⁴ Sobre el concepto de *necesidad interior*, véase la página 118.

Finalmente, y no menos importante, queda matizar el logro surrealista que cambió al mundo: ellos cavaron más profundo; tarea que requirió renunciar a las reglas, al ego, a la percepción de lo exterior y a la tiranía de la mente consciente. El resultado, por fuerza, tenía que ser perturbador, a la vez que fascinante; pues mientras más se penetra en el interior del ser humano más demoniacos son los hallazgos, y dichos demonios representan la grandeza de la creación, velada por el confort de la lucidez: «Cuanto más hondo cala la visión del espíritu creador más extraño es a la masa y mayor es la resistencia con que tropieza en todos los que, en cierto modo, se señalan ante la masa» (Jung, 1960, p. 190).

2. CRÍTICAS AL AUTOMATISMO PSÍQUICO

El automatismo psíquico es un *intento* de elisión del ego, la razón y todo el sequito consciente. Se han utilizado caracteres itálicos en la palabra *intento* considerando los motivos que se tratarán en este apartado.

Primero que nada, la ocasión precisa formular esta pregunta: ¿En qué medida la razón es destronada durante la práctica del automatismo psíquico? Ciertamente, esta interrogante ha suscitado numerosas críticas a Breton y su grupo.

A continuación se desplegará una serie de observaciones críticas y comentarios sobre el automatismo psíquico:

1. Según Palazón (1986): «La inspiración automatismo, o espontaneidad creativa, también se explica por la labor del entendimiento en su modalidad de operaciones preconscientes [...] en el proceso de emisión de una obra artística, lo inconsciente es

formulado por el entendimiento o sistema preconscious-consciente» (p. 456). Ahora bien, Virel (1985), define 'preconscious' de la siguiente manera:

Separado del inconsciente por la censura, el preconscious hace accesibles a la conciencia los recuerdos, los pensamientos que no han sido reprimidos. El preconscious es, según la expresión de Freud, la antecámara de la conciencia. En el sistema preconscious predomina el proceso secundario (p. 233).

Lo que Palazón resalta es que del automatismo psíquico no resultan productos *puros* de lo inconsciente; sino que lo auténticamente inconsciente pasa por el tamiz de una parte inferior a la conciencia, lo preconscious, en donde la censura ya ha metido mano. Lo preconscious se explica de la siguiente manera: cuando uno adquiere un nuevo contenido, éste no se mantiene siempre a flote, en mira de la atención consciente; pues la acumulación posterior de otros contenidos volverían inoperable a ésta; por lo tanto, la gran cantidad de información afluye hacia lo inconsciente personal, de donde emerge posteriormente, tras la intervención inconsciente de la censura, al preconscious. Éste se explicaría como un "depósito" secundario donde yacen contenidos listos para su desempeño consciente. En otras palabras, del aparato psíquico ningún contenido desaparece, sino que únicamente se oscurece. Es decir, cuando se desea invocar un contenido, el no recordarlo no significa haberlo perdido, sino que no se tiene a la mano: se posee, pero no se tiene.

Ahora bien, la escritura automática involucra dicho sistema psíquico, lo cual significa que la conciencia y el entendimiento no quedan totalmente elididos. De hecho, un contenido inconsciente sólo es conocido hecho consciente; transformado para su desempeño en la conciencia. Cómo es este contenido antes de ser consciente, permanece como un misterio.

2. «Las manifestaciones directas del inconsciente son relaciones de imágenes, de palabras o de imágenes y palabras (y efectos acústicos). Los sueños son un ejemplo de tales fantasías» (Palazón, 1986, p. 454). Con respecto a esto, los surrealistas tenían razón al creer que las imágenes extravagantes y ricas en fantasía, obtenidas mediante la escritura automática, no podrían ser obtenidas tras un proceso pausado y analítico. El motivo estriba en que la conciencia es discriminadora de contenidos por antonomasia; en cambio, lo inconsciente descuello por alojar contenidos indiferenciados. De este modo, el influjo de lo inconsciente, más que imágenes dictadas tal cual, consiste en la intensidad formadora de asociaciones imprevisibles; muchas veces extravagantes para el ojo de la función intelectual.

3. «La escritura y dibujos automáticos fallaron porque sus autores no se liberaron de sus preocupaciones intelectuales y estéticas ni de su moral» (*ibídem.*, p. 456). Un testimonio de esta afirmación se encuentra en la siguiente cita:

En los dibujos de Masson, si bien las líneas se agrupaban caóticamente, la relación que conservaban con las esquinas, la misma distribución excéntrica de los ritmos, evidencian el mantenimiento de una disposición espacial cubista y, por tanto, aún clásica. Dentro de una regulación instintiva «desde» el centro, aparecen un arriba y un abajo, un suelo y un horizonte bien asentados (factor que a pesar de todo apreciaba Breton). Si bien Masson asumía la superficie del papel como «una arena sin límites», en definitiva, no evitaba —consciente o inconscientemente— un escenario donde las formas se elevan regularmente desde el suelo en movimiento continuo y rotatorio, como siguiendo la dimensión de un vuelo, o mantenido una suave ondulación horizontal. A pesar de la libertad, del proceso absolutamente inmediato, la obra de Masson —a diferencia del expresionismo abstracto— evidencia la tradicional preocupación por la aparición del objeto, continuadora de la dinámica occidental colonizadora.

Aún importa lo que se expone, aún importa la conquista de una presencia (Gómez et al., 2002, p. 398).

4. La conciencia, en la obra de arte, interviene como ordenadora. Los siguientes puntos lo dilucidan:

- a. «Es empíricamente imposible que el emisor cree despierto los mismos recorridos sígnicos que crea cuando su entendimiento descansa o aminora sus intervenciones» (Palazón, 1986, p. 458). La actividad puramente inconsciente es la onírica. Por eso los sueños son espectacularmente fantásticos; ya que, en ellos, lo inconsciente dispone de material adquirido, a lo largo de la experiencia de la vigilia, en forma imágenes imaginarias. Así pues, en los sueños lo inconsciente realiza un despliegue energético —es decir, un proceso impulsado por *libido*, también denominada *energía psíquica*— de imágenes imaginarias para generar mensajes compensatorios de la vida consciente. De tal suerte, la creencia popular de que los sueños contienen cierta sabiduría, capaz de guiar el correcto actuar en la vida, no es ningún disparate.

Por el contrario, en contraste con todo lo anterior, es lícito afirmar que el arte no deja de ser un producto de todo el aparato psíquico y el cuerpo.

- b. «En la emisión de una obra de arte, el entendimiento del artista estructura signos: hace coherentes o ligados los planos expresivos y del contenido porque respeta reglas, normas, juicios y conceptos» (*ibídem*). Pese a sus creencias, los surrealistas, tanto en la escritura como en la pintura automática, tuvieron que ceñirse a normas primordiales; por ejemplo, la relación de consonancia en las palabras en la escritura, y la regulación del pulso en la operación dibujística o pictórica.

- c. Si las formaciones oníricas se transcribieran o calcaran, no serían entendibles, y, además, desplazarían tanto los significantes y significados que no serían artísticas: se considerarían como un caos [...] En las obras de arte no conviven las formaciones sónicas (directas) del inconsciente y las del entendimiento: si coexistieran, las primeras se percibirían como "ruidos" o interferencias que impiden la comunicación (*ibídem*, p. 459).

Con esto se aclara que lo inconsciente no actúa solo en la creación, por más que se intente, mientras se está en estado de vigilia. Lo inconsciente es incognoscible tal y como pueda ser en su estado latente. La anterior cita subraya que si un signo fuera fiel a lo inconsciente sería incomprensible y caótico; ruidoso. Respecto a esto, Huyghe (1968) señala: «El inconsciente, hacia el cual la imagen abre un camino espontáneo, es su principal recurso de inspiración. La inteligencia lúcida tiene por misión, sobre todo, elaborar, precisar, construir esta imagen que no sería, de otro modo, sino una emanación confusa y blanda» (p. 169). Es a causa de esto que la obra de Jackson Pollock, quien logró el mayor estado inconsciente en la elaboración de su obra, puede ser infravalorada, o hasta despreciada por algún usuario acostumbrado al preciosismo académico; dicha reacción obedecería a que sus pinturas no muestran figuras reconocibles ni un código definido; él, simplemente, fue fiel a sus impulsos. Sin embargo, es importante mencionar que incluso Pollock no pudo librarse del entendimiento: «Si bien Breton definió el automatismo como algo que sucede sin un control consciente, en realidad los surrealistas no fueron tan lejos. Pollock casi lo hizo a partir de 1964, pero incluso él insistió en que, en última instancia, el flujo de la pintura estaba regulado» (Anfam, 2002, p. 110)

d. Una forma metafórica de conjuntar todo lo anterior se expresa de la siguiente manera:

En la obra lo inconsciente no está junto a los aportes del entendimiento o haciendo dúo con ellos: es la voz precedente, la que nunca se oye directamente [...] las fantasías del inconsciente son como el texto que quedó abajo, borrado, y que se podría observar a medias si se pusiese el papel a contraluz; lo legible primeramente es el texto que está encima (Palazón, 1986, p. 312).

Sólo un productor de obra artística podría comprender la siguiente pregunta: ¿Cuántas veces no se ha borrado una y otra vez para corregir u obtener resultados refinados? En facto, si una obra se mostrara tal cual se obtiene en su fase primigenia, pasaría por boceto ante los ojos de los espectadores. Y aun siendo un boceto distaría de ser la formulación del caos.

5. Acerca del automatismo psíquico, Paz (1983) afirma lo siguiente:

Como experiencia me parece irrealizable, al menos en forma absoluta. Y más que método lo considero una meta: no es un procedimiento para llegar a un estado de perfecta espontaneidad o inocencia sino que, si fuese realizable, sería ese estado de inocencia. Ahora bien, si alcanzamos esa inocencia —si hablar, soñar, pensar y obrar se han vuelto ya lo mismo—, ¿a qué escribir? El estado a que aspira la "escritura automática" excluye toda escritura. Pero se trata de un estado inalcanzable. En suma, practicarla efectivamente y no como ejercicio psicológico, exigiría haber logrado una libertad absoluta, o lo que es lo mismo, una dependencia no menos absoluta: un estado que suprimirá las diferencias entre el yo, el superego y el inconsciente. Algo contrario a nuestra naturaleza psíquica. No niego, claro está, que en forma aislada, discontinua y fragmentaria, no nos dé ciertas revelaciones preciosas sobre el funcionamiento del lenguaje y del pensamiento (p. 36).

Después todo este recorrido a través de las observaciones críticas sobre el automatismo psíquico, resultan siguientes conclusiones:

Aunque los surrealistas fueron demasiado ambiciosos en su búsqueda de lo inconsciente, en esta actividad, no se libraron del entendimiento; éste siempre permaneció como factor en la emisión de sus obras. Sin embargo, el gran mérito de los surrealistas fue haber creado obras teniendo en cuenta el poderoso influjo de lo inconsciente, y el logro del máximo debilitamiento de los factores racionales que entorpecen el flujo creativo, dador de vida a la obra; abrieron su conciencia a tal flujo, pues se consagraron a técnicas destinadas a la apertura de sus exclusas. La obra surrealista, en definitiva, no fue un trasunto de lo inconsciente; de haber sido así, jamás hubieran trascendido, pues no hubieran impactado de la manera en que lo hicieron.

Finalmente, queda destacar lo más importante: la obra no es producto de una sola de las partes del aparato psíquico; la conciencia o lo inconsciente; tampoco tiene su génesis únicamente en la psique, sino también en el cuerpo; es producto de ambos, la psique y el cuerpo; pues ellos son distintos aspectos de una misma cosa: la vida, la energía. Hay que añadir que los objetos que rodean a este complejo del cuerpo humano también fungen como participantes de la creación artística; son el entorno que lo ataca en forma de estímulos, cuyas improntas son el material necesario para la fecundación creativa. En suma, la obra es el punto de encuentro de ese todo energético; la unión de los contrarios, y no sólo objeto cultural o mercantil. Es el símbolo de la transformación, del cambio:

Aunque el lado prometeico, es decir, el artista, capta intuitivamente el alto valor de la obra, su relación personal con el mundo está, sin embargo, hasta tal punto coaccionada por la tradición

en todos los aspectos, que la obra es concebida sólo como obra de arte y no como lo que es verdaderamente: un símbolo que significa la renovación de la vida" (Jung, 1960, p. 182).

Los surrealistas destruyeron y renovaron al mundo porque fueron conscientes de esto último; de la fuerza de la obra como motor del cambio del universo psíquico y físico.

Capítulo V

UNA ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN DE FORMAS

MONSTRUOSAS

A. ¿POR QUÉ ESTRATEGIA?

Finalmente, esta investigación ha llegado al hogar donde tuvo origen: *la propuesta gráfica*. Ésta fue primero; floreció misteriosamente tras el encuentro con lo *maravilloso*; de esta manera, demandó la realización de toda esta serie de indagaciones. Ahora exige un retorno a ella; sin embargo, ya se cuenta con todo un bagaje del que antes no se disponía para poder apreciarla de manera distinta. Aún así, vale la pena reiterar: *la obra fue primero*; como todo en la naturaleza: inicialmente un advenimiento de la vida en todo su fulgor fenoménico, y después el surgimiento de una intención de mirada retrospectiva.

Este último capítulo tiene como objetivo la exposición de las cualidades y los principales aspectos del proceso de la obra. Se ha realizado tomando en consideración las ideas fundamentales sobre ésta, de las cuales, a su vez, se despliegan series de observaciones acerca de la estrategia que ha permitido su nacimiento y los resultados obtenidos.

Ante todo, prima dilucidar por qué se ha optado por usar el término *estrategia* en vez de *método*:

1. *Estrategia*. El momento de la creación es misterioso; oscuro. Esta es la razón principal por la que se optó por esta palabra. Así pues, las características principales de la estrategia son las siguientes:
 - a) Se adecua más a la incertidumbre; pues implica la posibilidad de un cambio de organización ante la emergencia de lo imprevisto.
 - b) Apela al ingenio; crucial en la toma de rápidas decisiones y aprovechamiento de las oportunidades.

- c) Como en una batalla, la estrategia lleva implícita una pre-visión del enfrentamiento y del lugar donde tendrá sitio; así pues, contempla los aspectos fundamentales de éstos. Además, en ella se conocen y aprovechan los puntos flacos del adversario.

2. Método.

- a) Es más racional y exige mayor formalización.
- b) Las acciones se realizan bajo control y se pueden analizar y volver a ejecutar sistemáticamente; incluso es posible mejorar su efectividad separando los factores perjudiciales.
- c) Implica cierta certeza y universalidad de los resultados (Gómez et al., 2002, pp. 14-15).

En suma, la estrategia es un sumergimiento en la incertidumbre; contempla el cambio del rumbo como respuesta a las posibles fluctuaciones; la improvisación tiene cabida. Además, en cierto sentido, pone en mayor contacto con el objeto a quien la realiza; lo implica más. Por otro lado, no necesariamente es una serie de pasos definidos que siempre deban repetirse para conseguir algo; no hay seguridad de los resultados.

A continuación, se procederá al tratamiento de los puntos más importantes sobre *la propuesta gráfica* y la estrategia que se llevó a cabo para su elaboración. Ésta consta de dos momentos diferenciados: *acción* y *proyección-acción*.

1. ACCIÓN

Es la fase determinante de la creación. Aquí es donde hay concordancia con el comportamiento creativo surrealista y el gestualismo de Jackson Pollock. En general, consiste en el acto más presuroso y automático posible de la propagación de marcas sobre cualquier material que funcione como soporte; puede lograrse, verbigracia, mediante un movimiento, lo más enajenado posible, de la mano —esgrimiendo velozmente algún instrumento que deje rastro—; aunque también pueden tener lugar pausas o cambios de ritmo.

La finalidad de esta operación es generar, sobre el soporte, una red de líneas o un cumulo de signos visuales, de cualquier naturaleza, capaces de propiciar la proyección de contenidos inconscientes; es decir, el material psíquico decisivo en la creación de formas de estructura compleja y el logro de asociaciones ricas en fantasía. En esta fase lo que se busca es lograr la inspiración necesaria para ver formas novedosas; tal como lo señala Da Vinci¹⁵ en su *Tratado de pintura*.

A decir verdad, si bien esta estrategia puede ser un truco fecundo para la generación de cualquier tipo de formas, en *la propuesta gráfica* se optó, desde su génesis, por la aparición de formas monstruosas.

¹⁵ Sobre la sugerencia de Da Vinci, véase la página 134.



Fig. 47. Obra en proceso. El nacimiento de la forma es un devenir misterioso.

Estas son las características destacables del primer paso, la *acción*:

1. *Es un feroz zambullimiento en lo insondable del soporte vacío* (generalmente se usa la expresión "en blanco", aunque el color del soporte sea distinto). El abismo de un papel en blanco suele provocar la sintomática parálisis creativa que angustia a infinidad de productores. De hecho, en un sentido metafórico, enfrentarse a él implica arrojarse al abismo para salir renovado. En suma, la generación espontánea y no premeditada de marcas puede ayudar a romper el hielo de la parálisis creativa; es el primer paso, y quizá el más grande. Hay que tener en cuenta que toda obra tiene límites marcados por la extensión finita del soporte.

2. *La vertiginosa ejecución y el flujo ininterrumpido tienen su razón de ser.* Un fenómeno frecuentemente presentado en el comienzo de la existencia de lo nuevo, tanto en la

naturaleza como en el arte, consiste en la actividad de un gran flujo de energía como factor; dicho de otra manera, la creación parece necesitar un primer movimiento violento, vigoroso, que origine instantáneamente las estructuras primordiales. Verbigracia, en el dibujo, toda obra suele comenzar como un gesto resultante de un enorme gasto de energía; dicho gesto es de valor vital por ser la forma general, la vida misma —el movimiento, la gracia, el dinamismo, la naturalidad, etc.— de la obra. Más abajo se tratarán otros aspectos del veloz flujo creativo.

3. *Los materiales.* Cabalmente, esta estrategia no exige un material específico; pues casi cualquiera puede ser utilizado; esto dependerá de la disposición del artista y de la naturaleza del soporte. Sin embargo, en *la propuesta gráfica*, de manera no premeditada, se han usado materiales parcos, económicos y accesibles. Esto ha respondido a una perentoria necesidad de acción. En facto, se debe aclarar que dichos materiales, al no ser costosos, facilitaron la estimulación de la confianza y la liberación en el tratamiento plástico. Por supuesto, no se niega que ciertos materiales de mejor calidad podrían brindar mejores posibilidades de tratamiento y mayor durabilidad; de hecho, en algunas de las obras que se expondrán abajo se experimentó también con éstos.

Algunas veces el artista tiene que sopesar entre la creación de una obra efímera, pero poderosa, vibrante y sincera; o bien, un resultado capaz de trascender en el tiempo y de embonar con las normas, pero rebuscado y poco propositivo.

- a) *El formato.* Se tuvo predilección por formatos de tamaño moderado a pequeño. La razón estriba en que los formatos chicos poseen cierto carácter de intimidad; en cambio, los grandes formatos apelan a la colectividad.

Se usaron: cartulinas brístol, cartulina Gillbert, papel revolución y papel bond.

También se trabajó al oleo usando tela tipo manta.

- b) *Materiales pictóricos.* La propuesta gráfica fue modelada en escala de grises. Ha sido la *necesidad interior* la que demandó esta forma de encarnación; pues los tonos grises recuerdan a lo inconsciente, y los monstruos siempre han tenido estrecha relación con ellos. Para la propagación de marcas y el tratamiento de detalles se usaron: utensilios de grafito en general, carboncillos, gises pastel, pastel graso y goma; también se experimentó con óleo.

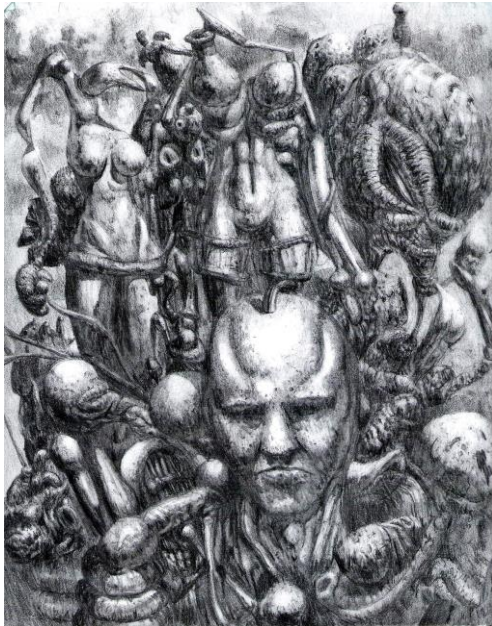


Fig. 48. El negro lleva a lo inconsciente; recuerda a él.

4. *Se aprovechan las bondades del automatismo psíquico.* Éste abre un panorama de gran libertad de movimiento e inserción de cualquier ocurrencia; así es la actitud surrealista.

Tras la invocación de la multitud de signos sobre el lienzo fue común que surgieran muchas formas curvas y de carácter dinámico; también hicieron acto de presencia formas

rectilíneas y punzantes. Todos estos signos visuales funcionaron como pretextos para la invención, del mismo modo en que Max Ernst tuvo visiones sobre las superficies texturizadas de su entorno. Estimularon los complejos y contenidos inconscientes en beneficio de la creación artística.



Fig. 49

5. *Sobre el momento de las agresiones al soporte:*

- a) *Casi todo se vale, mientras no se destruya el soporte.* Por ejemplo, un feliz correr ininterrumpido del lápiz hacia cualquier dirección y la libertad de cualquier cambio. El cierre de los ojos durante la acción es un recurso estimulante.



Fig. 50

También puede funcionar lo siguiente: mientras se pasea la línea, observar aleatoriamente formas de objetos del entorno y dibujarlas sin detenerse y sin ver el papel. La riqueza formal se ensancha si se cambia constantemente de objeto; a saber, saltos de una forma a otra sin prestar mayor cuidado a cada una. La idea es propiciar más variantes formales, pues el simple rayado puede resultar monótono.



Fig. 51. Dibujos ciegos de formas que resultan del constante paseo de la vista.

- b) *Las manchas de cualquier tipo y procedencia son útiles.* A veces, por accidentes no previstos, el lienzo queda impregnado de pigmentos de diversos tipos; las formas resultantes suelen ser naturales y sugestivas; capaces de provocar una vibración psíquica cuyo efecto sean extrañas revelaciones.

Con lo anterior queda sentado un cambio de enfoque respecto a la tradición artística: las manchas, o la "suciedad" suscitada durante la vida del proceso, sublimadas por el artista, dejan de ser símbolos de negatividad y abyección para convertirse en signos capaces de enriquecer la obra. Por ejemplo, dos posibilidades de creación espontánea de la forma pueden ser las siguientes: 1) restregar un papel sobre el suelo; nunca se sabe que formas brotarán, y sus cualidades se diferenciarán

de los resultados de movimientos manuales; 2) primero, colocar el lienzo sobre el suelo; después impregnar de algún material que deje rastro los pies de alguna mascota cuadrúpeda; finalmente, acuciar a ésta para que realice recorridos sobre la cara del soporte que se desea trabajar. Esto podría complementar el resultado logrado mediante otros mecanismos.

A decir verdad, el concepto de suciedad concierne sólo al ser humano; la materia, sea cual sea, es materia, independientemente de su simbolismo. Obviamente, debe recordarse que el arte es producto de la cultura; por lo que alberga prudencia el considerar que hay ciertos materiales insalubres que no serían del todo adecuados. Pese a esto, el arte moderno ha experimentado con lo impensable. Realmente la elección dependerá de la necesidad interior, cuya elección a veces implica renunciar a la exposición colectiva de una obra en aras de una realización destinada a lo íntimo.

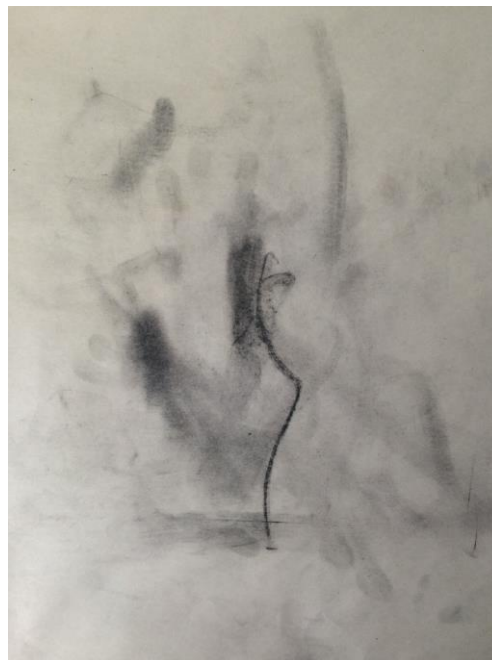


Fig. 52

c) *Las formas de deterioro del soporte pueden ser estimulantes para la inventiva.*

Nuevamente, esto evoca a Leonardo, que se vio atraído por los deterioros de un muro. Prestándoles atención, también las texturas del soporte sugieren formas novedosas.



Fig. 53

6. *Sobre el nacimiento de la forma en la obra.* La forma es *acción*, acto, según Aristóteles (Ferrater, 2009, p. 1374). Esta frase lo define todo; la forma aparece como un acto, y si un acto es energía, entonces con más razón una actitud vigorosa es requerida para abrir las esclusas de la magia de la creación.

El nacimiento de la forma, en la estrategia propuesta, reviste dos aspectos:

a) *Las líneas amarran el espacio.* Lo indómito de un espacio en blanco plantea un sin fin de posibilidades formales; la línea define algunas de ellas, atrapa el espacio y da sentido. Lo mismo aplica para todo signo participe de la creación; es el establecimiento de límites en medio de lo insondable de la sobreabundancia.

b) *La rapidez de ejecución* es un empuje, anima el atrevimiento y pesca generosos resultados, entre ellos figuran los siguientes:

- a. La forma nace al instante.
- b. A mayor velocidad más posibilidades de formas. La mano en su frenético recorrido produce abundancia de formas como rastro; cientos de ellas en poco tiempo. Además, puesto que cada forma se significa a sí misma,¹⁶ el lienzo cumple la tarea de punto de convergencia de un sinnúmero de gérmenes de futuras imágenes ricas en significado.
- c. La forma dada a luz tiene la particularidad de no ser simétrica. La simetría se opone a lo dinámico y vivaz; de este modo, no suele aparecer en este proceso. Sin embargo, toda forma puede ser añadida en cualquier momento.
- d. La intensidad del movimiento invoca formas atrevidas; no tímidas, no estandarizadas, y por lo regular evaden el surgimiento del cliché. Aún si éste se impone en la fase de tratamiento, las formas primigenias no son premeditadas; razón de su gran valor.
- e. Propinar golpes al papel, o cualquier acto análogo que deje marca, permite la obtención de formas no logrables mediante un procedimiento lento y concientizado. Lo mismo aplica para los actos descritos arriba.

Finalmente —respecto a este primer paso, el de la creación automática de la forma— debe subrayarse que todas las posibilidades de generación de marcas pueden tener lugar en un

¹⁶ Sobre la cualidad de las formas de significarse a sí mismas, véase la página 121.

mismo soporte. Ciertamente, lo más importante es romper el hielo abismal del soporte en blanco y aprovechar el automatismo psíquico para encontrar formas ricas en cualidades; también es dar la oportunidad al azar y la naturaleza de intervenir en el acto creativo.

2. PROYECCIÓN-ACCIÓN

En esta fase, sin duda alguna, participan la formación y conocimientos del artista. Se opta por una de las miles de posibilidades de concreción; decisión concerniente a la *disposición psíquica general*.¹⁷

Estriba en la proyección de contenidos inconscientes sobre el cúmulo de signos visuales del soporte; a saber, la carga de significado en éstos por la acción de los primeros. Los signos se convierten en símbolos concernientes a la intimidad del artista y el imaginario colectivo. Se podría decir que es un encuentro con lo desconocido; pero en realidad, lo desconocido de las profundidades de la psique personal y colectiva. Tras este momento crucial, viene el tratamiento de las formas con la técnica más adecuada a las necesidades expresivas; es decir, a la necesidad interior.

Hay que hacer notar que esta fase no implica una separación tajante entre proyectar y actuar; a saber, no se tiene primero una visión definitiva para después brindarle un tratamiento técnico ininterrumpido. Por el contrario, es un gran número de instantes en los que se da una concomitancia entre proyectar y actuar: el artista experimenta revelaciones y las concreta — encerrándolas en contornos y aplicando tonos, por ejemplo—; pero la proyección sigue

¹⁷ Sobre la definición de *disposición psíquica general*, véase la página 147.

teniendo lugar de manera intermitente; es un largo viaje en el que hay muchos desvíos no previstos debido nuevos hallazgos.

La siguiente es una lista de las cualidades fundamentales de esta fase del proceso:

1. *La Proyección*. Da lugar al nacimiento de una suerte de ecosistema rico en formas; la heterogeneidad es tendencia de las imágenes encontradas.

a) *Las formas inclasificables son las más bellas*. La aparición de este tipo de formas recuerda a *la chispa*¹⁸ de la que habla Breton. La *obra gráfica* las ostenta en abundancia; imágenes derivadas de un proceso proyectivo rico en contenidos inconscientes y conscientes.

Cada forma es expresión de lo infinito del universo. Las formas inspiran, y contienen vastedad de significados y misterios indescifrables. Ahí, en la imagen de estructura heterogénea hay canales que llevan a rincones desconocidos de la psique humana.



Fig. 54

¹⁸ Sobre el concepto de *la chispa*, véase la página 146.

b) *Nunca hay certeza del semblante de lo oculto*; se revela lo siniestro.

- a. Suelen emerger monstruos; pero, ¿por qué? La respuesta es una de las tesis fundamentales de esta investigación: los contenidos conscientes e inconscientes —es decir, el presente y el pasado— y la disposición psíquica general *determinan lo que se ha de proyectar*. Así, por ejemplo, el que tenga una disposición psíquica tendiente al gusto por lo monstruoso, seguramente encontrará monstruos.

En *la propuesta gráfica* se manifestaron monstruos a causa de una disposición psíquica general determinada y, no se ha de negar tampoco, de la intención de encontrarlos. No obstante, vale la pena mencionar que el primer monstruo, de la primera obra realizada usando la estrategia propuesta, surgió sin intención de encontrarlo; de la manera más natural. Así se constata que la disposición psíquica general es la que confiere forma a los monstruos.

Cualquier tipo de materia puede ser imaginada. Éste es uno de los poderes de la imaginación y del dibujo como su expresión más directa. Las líneas estimulan para ver volumen. En suma, en el cúmulo de signos es posible imaginar lo que sea.

- i. En la realización de *la propuesta gráfica* se impuso ferozmente la carne como motivo perenne. Quizá porque ésta es correlato del instinto, y el monstruo guarda estrecha relación con lo animal de éste.

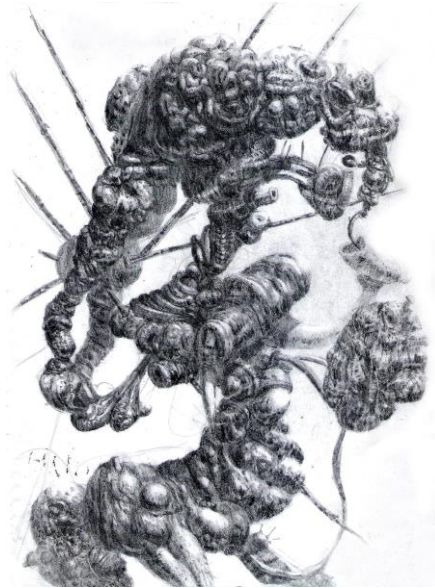


Fig. 55. La carne, motivo infalible de la obra.

- ii. Otro motivo que clamó por reinar es el de lo mecánico —el tema de la máquina rebosa en connotaciones de lo siniestro y monstruoso. Además su combinación con formas carnosas dio como resultado seres y objetos biomecánicos.



Fig. 56. Formas biomecánicas invadieron el soporte.

- c) *Primero se tiene una visión global; una imagen holística. Sin embargo, visiones accesorias no dejan de surgir durante la posterior elaboración.*



Fig. 57. Visión global fijada.

2. *El tratamiento de las formas proyectadas.* El soporte se convierte en un campo de continua y libre experimentación; todo es válido en la medida de lo posible, y cualquier aportación es bienvenida.

- a) Primero que nada, impera decir que *la propuesta gráfica* nació y tuvo su punto de culminación en un solo soporte; es decir, el soporte donde se acometió, con el objetivo de generar formas automáticas, es el mismo donde se desarrolló el tratamiento técnico que selló la obra.
- b) Peculiaridades del tratamiento de las formas:
- a. La estrategia invita a la celebración de la plenitud de la forma. Es un disfrute de la forma por la forma.

En *la propuesta gráfica* se ha jugado plenamente con las cualidades naturales de cada forma. Sobre la insólita variedad de formas se puede añadir todo tipo de detalles; sin embargo, en la obra se aplicó: modelado realista, texturas realistas, sombras proyectadas, extensiones formales, etc. Cabe resaltar que la parcial burla de la lógica ha permitido ensanchar este deleite.

De todas formas, debe tenerse en cuenta que la lógica tiene su ineludible y justa participación. Esto es evidente en la obra por su técnica de modelado realista.

- b. En todo momento, las formas pueden ser alteradas. Nada es definitivo.

Como esta estrategia es abierta, cualquier deseo expresivo es válido; también corresponde al gusto del autor si desea añadir formas premeditadas a las no premeditadas. Aquí el automatismo psíquico, en esencia, sólo cumple con la misión de revelar formas que sirvan de pretexto para comenzar a satisfacer el deseo creativo.

- c. Como las formas son trabajadas una a una, se tiene la impresión de entrar a canales aislados; cada uno de los cuales tiene autonomía y vida propia. Sin embargo, de manera análoga al trabajo de Luis Gordillo,¹⁹ cada imagen encierra un germen de expansión; a saber, sus cualidades específicas estimulan el deseo creativo para dar nacimiento a otras imágenes contiguas. Esta suerte de colonización de la forma alude al comportamiento de un

¹⁹ Acerca del proceso y la obra de Luis Gordillo, véase la página 164.

tumor cancerígeno; mas debe recordarse que siempre hay un sentido en toda obra artística, pues ésta es también producto de la razón.



Fig. 58. Las formas colonizan el soporte como células que se expanden.

- d. Una característica notable de *la propuesta gráfica* es que muchas formas abstractas han sido combinadas con un modelado realista y texturas realistas. Podría decirse han resultado formas de carácter abstracto-concreto.



Fig. 59
Ser que une lo abstracto con lo concreto.

c) Toda ocurrencia es bienvenida.

- a. Puesto que ya no importa la coherencia de los objetos en cuanto a las leyes de la física, las imágenes —del mismo modo que los grutescos de la *Domus Aurea* de Nerón—²⁰ pueden jugar a su capricho respecto al ambiente y las demás imágenes. Por ejemplo, una varita que sostiene un objeto enorme.



Fig. 60. Como en los grutescos, las figuras han jugado a su capricho en la obra.

- b. Una cualidad de la estrategia es que puede llevar a tal estado de liberación que el artista es capaz de romper incluso con lo solucionado en el soporte. Por ejemplo, la siguiente imagen muestra cómo se impuso la aparición de una forma incasable con el conjunto:

²⁰ Acerca de los grutescos de la *Domus Aurea*, véase la página 48.



Fig. 61

- d) Al igual que en el expresionismo abstracto, no hay reparos en mostrar orgullosamente las líneas primigenias dadoras de vida y considerarlas la obra misma. Tampoco es despreciable dejar a la vista las partes del proceso.
- e) Desde el principio, en contraste con un proceso tradicional, no se tiene la intención de pasar en limpio. Comúnmente, muchos dibujantes, en el primer dibujo que inaugura su proceso creativo de bocetaje, con la intención de que su obra se muestre natural, necesitan actuar vigorosamente y bajo el apremio de la necesidad interior. Enseguida, "pasan en limpio" cada solución formal digna de lo que ha de ser llamado "la obra terminada". Sin embargo, en un sentido ontológico, pasar en limpio es empezar una obra totalmente nueva; dotada de una vida diferenciada del boceto primordial. Esto implica, además, un gasto de energía que podría aprovecharse sobre el dibujo primigenio.

La estrategia de creación aquí propuesta busca la canalización de toda esa energía creativa —energía física y libido— sobre un mismo sitio; a saber, el dibujo primordial. Éste sustenta todo el valor y riqueza; es un caldo de vida en el que han de acaecer un sinnúmero de metamorfosis.

Así pues, aunque pueda parecerlo, *la obra no es boceto de un futuro proyecto*. Si, debido a sus materiales parcos y perecederos, ésta ha de tener vida corta, es en aras de la necesidad interior.

- f) *La obra no tiene, como tal, un punto de culminación*. Esto significa que se puede trabajar hasta donde permita el lienzo y hasta el agotamiento de la libido del artista; a saber, la energía psíquica originadora de la tendencia a producir.

CONCLUSIONES

¿Qué es lo monstruoso?, ¿por qué atemoriza y a la vez atrae?, ¿cuál es su origen?; respecto a la estrategia y la *propuesta gráfica*: ¿Por qué la observación de signos visuales, accidentales u originados automáticamente sobre el soporte, provoca la visión de imágenes delirantes?, ¿qué factores permiten la funcionalidad de la estrategia? Tales interrogantes dieron origen a estas indagaciones. Ahora es momento de brindarles respuesta.

1. *¿Qué es lo monstruoso?*

Como concepto, lo monstruoso es aquello que desafía las leyes de la naturaleza; transgrede las normas y los órdenes del ser humano, y se caracteriza por ser antagónico de la razón.

Como manifestación concreta se presenta de diversas formas. Las siguientes son algunas de las más notables:

- a) *Está íntimamente relacionado con el cuerpo*; específicamente, con los símbolos de la carne y de los instintos.
- b) *Lo abyecto*. Es lo rechazado por el ser humano; lo que le provoca repulsión. De este aspecto se desprenden imágenes de lo perverso, de los órganos genitales y de las acciones orgiásticas como factores patógenos.
- c) *Lo desmedido*. Todo lo que rebasa los límites conceptuales. La angustia por lo infinito va de la mano con este aspecto.

d) *Lo grotesco*. Lo monstruoso coincide con lo grotesco porque éste es un extrañamiento del mundo; es decir, la intrusión de contenidos inconscientes capaces de enajenar la conciencia; o bien, el extravío de su orientación tras la manifestación de fenómenos en los que convergen los opuestos; en los que el sentido de las viejas nociones se pone en cuestionamiento.

Las cualidades de lo grotesco son: lo absurdo, lo ecléctico —verbigracia, los monstruos cuya estructura resulta de la combinación de seres de distintos reinos—, lo siniestro, lo oscuro —por las grutas—, la locura, lo cómico, etc.

En suma, las manifestaciones de lo monstruoso devienen como fenómenos que provocan una incisión en la continuidad de la conciencia; tienden a ser enérgicas y violentas. Además se caracterizan por aparecer sin previa expectativa por parte del ser humano. Por todos estos motivos las presentaciones de lo monstruoso son relativas; pues dependen de los múltiples contextos diferenciados; de las conciencias o de la conciencia colectiva que les otorgue tal calificativo.

2. *¿Por qué atemoriza y a la vez atrae?*

Lo monstruoso provoca miedo porque designa una parte del ser humano que éste rechaza, pero que es su propia naturaleza; a saber, lo inconsciente y los instintos.

Irónicamente, atrae porque representa lo reprimido de los propios deseos y del pasado sepultado bajo la cultura. Invita a un retorno al estado primitivo; de máxima inocencia animal.

3. ¿Cuál es el origen de lo monstruoso?

Lo monstruoso es un símbolo proveniente de la psique inconsciente personal y colectiva.

El temor a lo desconocido se debe a que lo inconsciente es lo desconocido psíquico; la parte sumergida en tinieblas del alma humana. Así, todas las nociones y símbolos de lo oculto, de lo siniestro y del inframundo se refieren inadvertidamente a la psique profunda. De esta tendencia surgen los numerosos ejemplos de seres monstruosos que emergen de abismales cuerpos de agua y de las entrañas de la tierra.

Asimismo, puesto que lo inconsciente es una fracción indómita de toda la psique — porque sus dimensiones sobrepasan por mucho las de la conciencia— lo enorme, lo desmedido, lo abismal y el concepto de lo infinito son metáforas de lo inconsciente.

Los siguientes son ejemplos del simbolismo de lo inconsciente, y que forman parte de las imágenes comunes de lo monstruoso:

- a) *El color negro o los matices oscuros.* Además, todos los sentidos del concepto de *lo oscuro*.
- b) *La posición izquierda, siniestra;* o todo a lo que refiere conceptualmente.
- c) *Lo indómito de los instintos.* Lo inconsciente es correlato de éstos; pues su funcionamiento es análogo a ellos. Además, vale la pena subrayar que los arquetipos, dominantes de lo inconsciente colectivo, son instintos.
- d) *Los deseos reprimidos.* Verbigracia, los deseos sexuales inmorales o las bajas pasiones.

- e) *El mal.*
- f) *El infierno.* Éste no es otra cosa que la imagen arquetípica que desde milenios ha testimoniado la percepción de ese otro sistema psíquico.
- g) *Lo nocturno.*
- h) *Lo fatídico.* Cuando el ser humano está en aferrada oposición a lo inconsciente, éste suele imponerse mediante la neurosis y otros trastornos psíquicos. Es por esto que cuando se habla de lo inconsciente es común encontrar referentes de la tragedia, la enfermedad y la locura. Mas debe tenerse en cuenta que lo inconsciente posee sus propios aspectos positivos; es cuestión de la orientación de la conciencia con respecto a él.
- i) *Lo oculto y lo desconocido.*
- j) *La muerte.*
- k) *Lo siniestro.*
- l) *La locura.* De hecho, este estado resulta de conflictos con lo inconsciente.

Y la lista puede continuar. Pero la idea central es que todos estos conceptos se refieren a lo marginal, lo indómito, lo desmedido, lo indeseable y lo reprimido; características típicas de los seres monstruosos.

Finalmente, de estas disertaciones se concluye que los monstruos son símbolos de las fuerzas de lo inconsciente personal y colectivo.

4. *¿Por qué la observación de signos visuales, accidentales u originados automáticamente sobre el soporte, provoca la visión de imágenes delirantes?*

Porque éstos invitan, mediante la *libre asociación*, a una regresión al pasado de la psique consciente; a saber, a un encuentro con las dominantes de lo inconsciente colectivo, o arquetipos, y con los contenidos o complejos de lo inconsciente personal. Éstos, inconscientemente, se *proyectan* sobre la superficie donde habitan las improntas de la actividad de la primera fase de la estrategia: la *acción*.

5. *¿Qué factores permiten la funcionalidad de la estrategia?*

Los siguientes factores, inherentes a la estrategia, explican parte del misterio de la creación de la obra:

- a) *La inspiración y los principios energéticos que dan origen a la intención creativa provienen de lo inconsciente; éste es fuente fecunda de ideas nuevas e impulsos creadores. Puesto que la conciencia se caracteriza por la función diferenciadora y la tendencia al orden, no puede crear por sí sola; necesita de impulsos inconscientes, de la fuerza de la naturaleza. Mientras que la conciencia tiende a sobrevalorar la continuidad y las leyes, lo inconsciente, como su contrario, irrumpe para provocar cambios y compensar sus disposiciones excesivas.*

Debe tenerse en consideración que lo inconsciente alberga la mayor parte de contenidos de la psique toda; razón por la cual es territorio fértil para la creación; además, en él moran las impresiones de percepciones subliminales e ideas nunca antes elaboradas conscientemente; es decir, se preparan nuevos contenidos capaces de

emerger y de transformar a la conciencia. Grandes teorías y creaciones surgidas mediante *chispazos* testimonian esta cualidad trascendental de lo inconsciente.

- b) La estrategia que en esta tesis se ha propuesto —cuyo principio es la espontánea generación de signos visuales para su aprovechamiento creativo— permite *el encuentro de grandes ideas e imágenes que no podrían ser descubiertas mediante un proceso lento*. Esto se debe a que la complacencia en el comportamiento automático, en semejanza con la actividad onírica, elude, parcial o completamente, *la censura*; la cual es una de las causas principales del anquilosamiento creativo.
- c) *Todo cuanto pueda surgir en la imaginación, a causa del influjo de los signos automáticos, es relativo a la disposición psíquica general del practicante de la estrategia*; es decir, lo que éste encuentre en el soporte depende de su tendencia a percibir los objetos; de aceptar o rechazar, consciente e inconscientemente, los contenidos nuevos. Dicha direccionalidad responde al comportamiento del conjunto de contenidos conscientes e inconscientes.

Así pues, la disposición psíquica general es un sistema que se comporta de manera específica y determina la individualidad: la percepción, los deseos, los gustos, las preferencias, las simpatías, la ideología, etc.

De esto se colige que la estrategia propuesta funciona con base en la disposición psíquica general del artista o de cualquier practicante. Así, para quien *desea* ver monstruos, podría ser de gran utilidad; mas debe recordarse que no sólo quien *desea* encontrarlos se topará con ellos; pues también aquel cuya disposición psíquica general se caracterice por determinados complejos inconscientes —

impulsores de temores, reticencias, inseguridades, deseos inmorales, gustos extravagantes y excéntricos, etc.— involuntariamente será participe de visiones fantasmagóricas. Éstas, del mismo modo que en el test de Roscharch, se imponen.

Un aspecto más a resaltar es que la estrategia ofrece grandes posibilidades del hallazgo de monstruos, y de lo nuevo en general, porque su funcionamiento *abre camino al flujo natural de lo inconsciente*; a lo irracional de su naturaleza; es decir, la estrategia, por su apertura a lo irracional, tiende a facilitar la aparición de estructuras no premeditadas —sobre las cuales se originan la asimetría y la aglomeración de formas de cualidades múltiples y de carácter ecléctico, por citar algunos ejemplos. Tal cualidad posee cierto paralelismo con la naturaleza de los monstruos, los cuales son irracionales por excelencia, y con el misterioso momento de toda la creación de vida: un intenso impulso, desmedido e irracional comienza lo que posteriormente ha de adquirir orden.

- d) Pese al aprovechamiento de las cualidades fecundas de la acción automática y de su apertura del torrente inconsciente, que fueron factores de su realización, *la propuesta grafica* —o cualquier obra de arte— *no es producto puro de lo inconsciente*; en ella también tuvieron su justa participación la conciencia y su sequito. En suma, *la obra es producto de toda la psique y el cuerpo*; es encarnación; el punto de unión de los contrarios; *símbolo de transformación*.

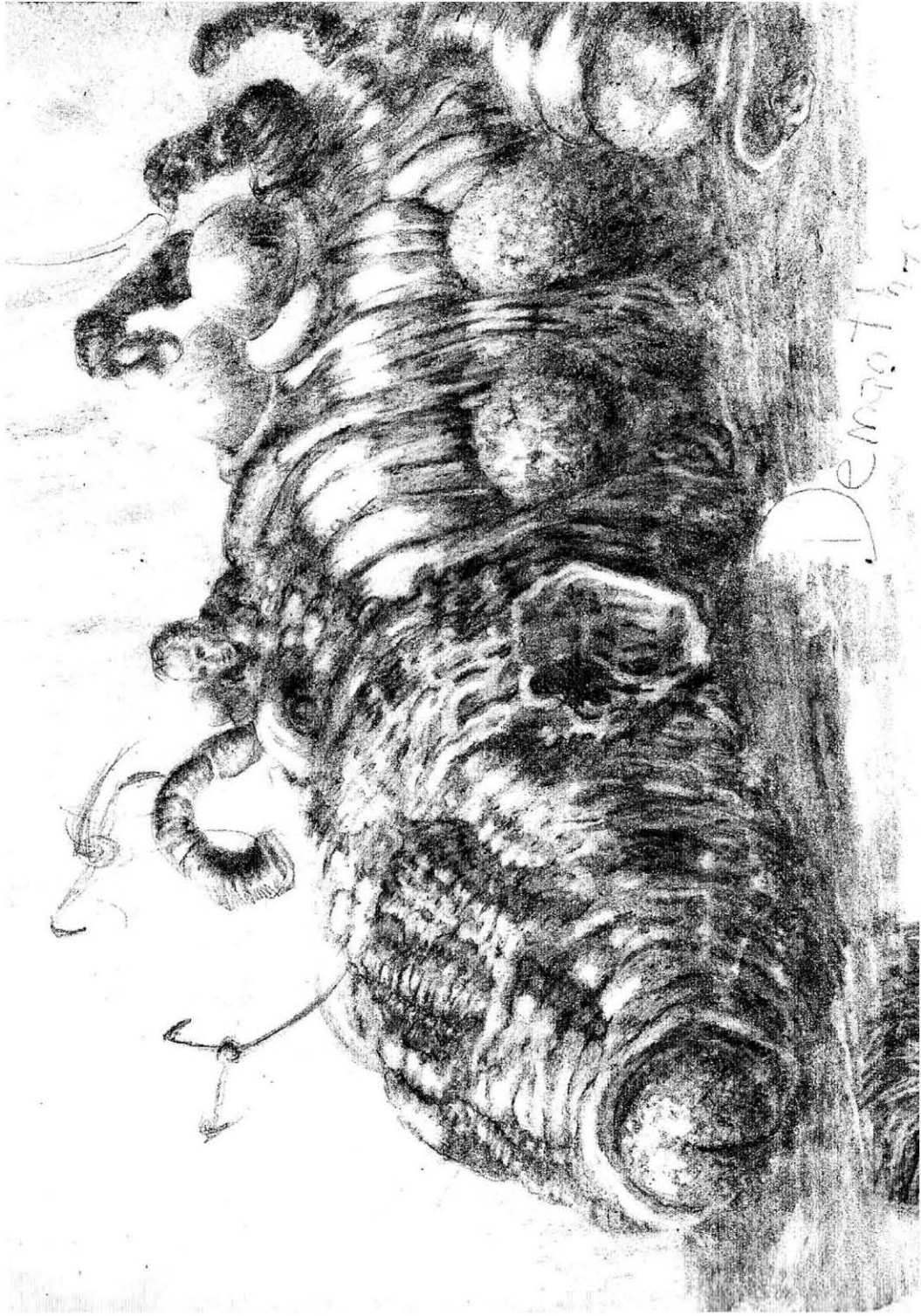
Finalmente, porque toda esta odisea teórica proviene de una parte de la vida, es decir, del dibujo, resta decir lo siguiente:

Los conceptos o contenidos psíquicos no existen por sí mismos; separados de la materia; ellos son unidad con ésta y con la forma. Así, los dibujos de esos monstruos con los que tropecé un día —encarnados en grafito y en pocos trozos de papel bond o cartulina; es decir, los seres concretos que aquí designé como *la propuesta gráfica*— han sido el fragmento de vida del que se desprendieron todas estas ideas.

Además, esos monstruos sencillamente devinieron como una unidad de materia, significado y forma; son la verdadera puesta en escena de todo lo dicho en esta tesis; en la que simplemente se hizo una distinción intelectual que no deja de ser una separación artificial. Como colofón, la siguiente comparación expresa esta última idea: así como un ser humano no es representante de un feto en la matriz, el dibujo, más que representación, es la *presentación* de algún concepto, imagen imaginaria, sentimiento o noción; es la encarnación de éstos en una unidad *viva e indivisible*. El dibujo los *expresa* a su manera; los *muestra* a la vez que les da vida. En todo momento, el dibujo *es* la idea, el contenido psíquico, la emoción; el monstruo.

Galería de imágenes

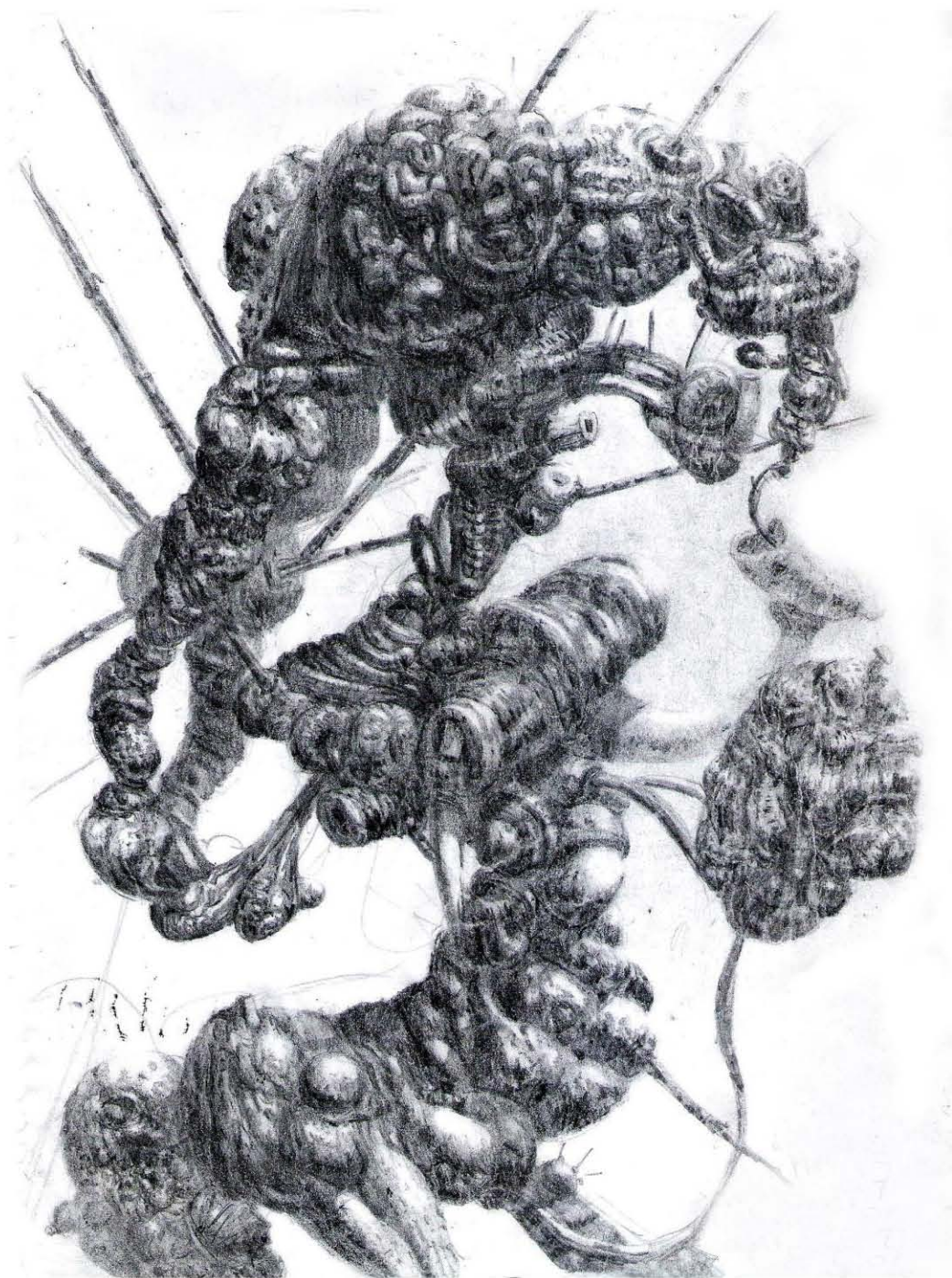
"ANTÍTESIS DE LA LUZ"



Nihilismo
Grafito
2012



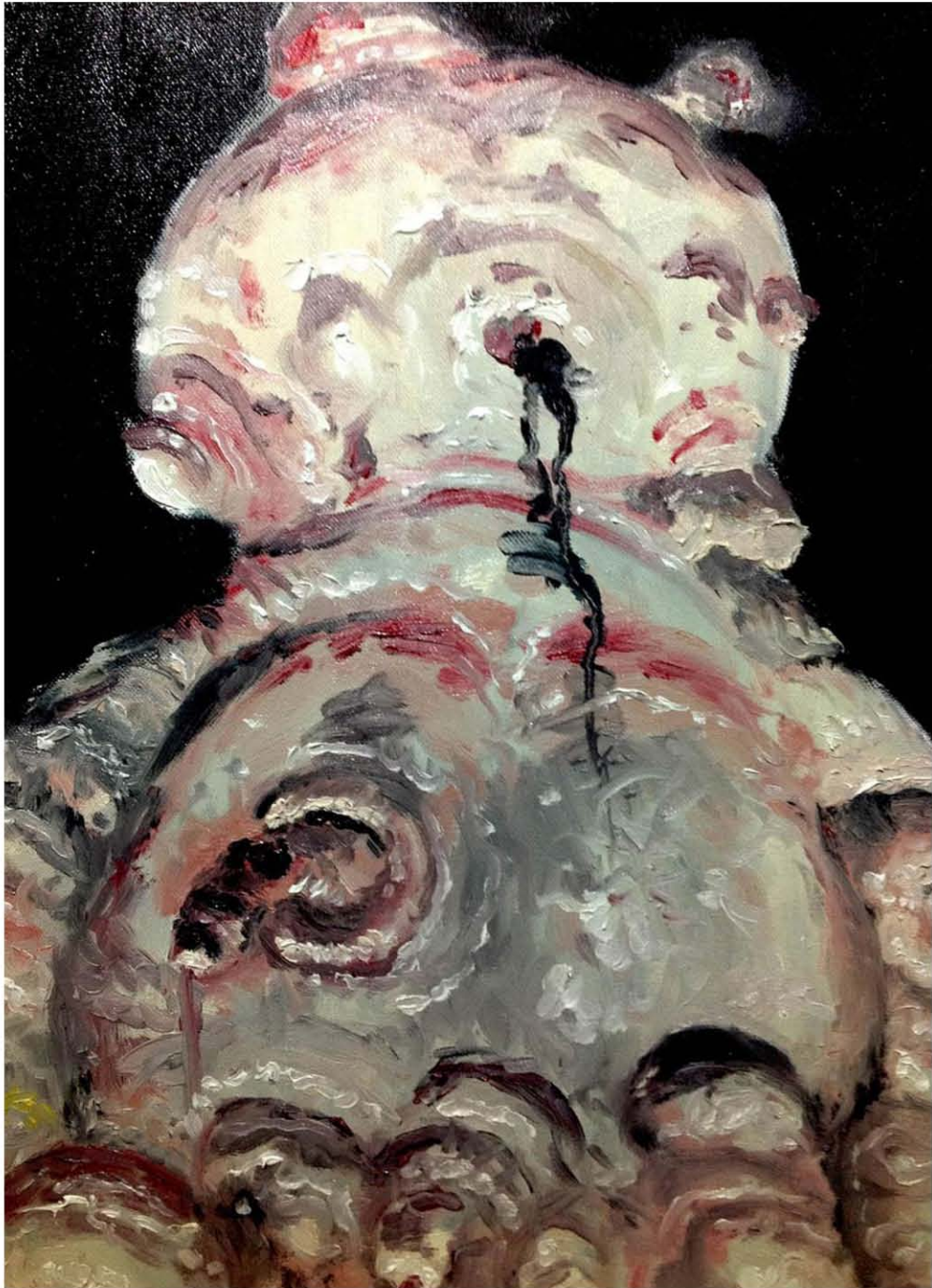
Alligarox
Grafito
2012



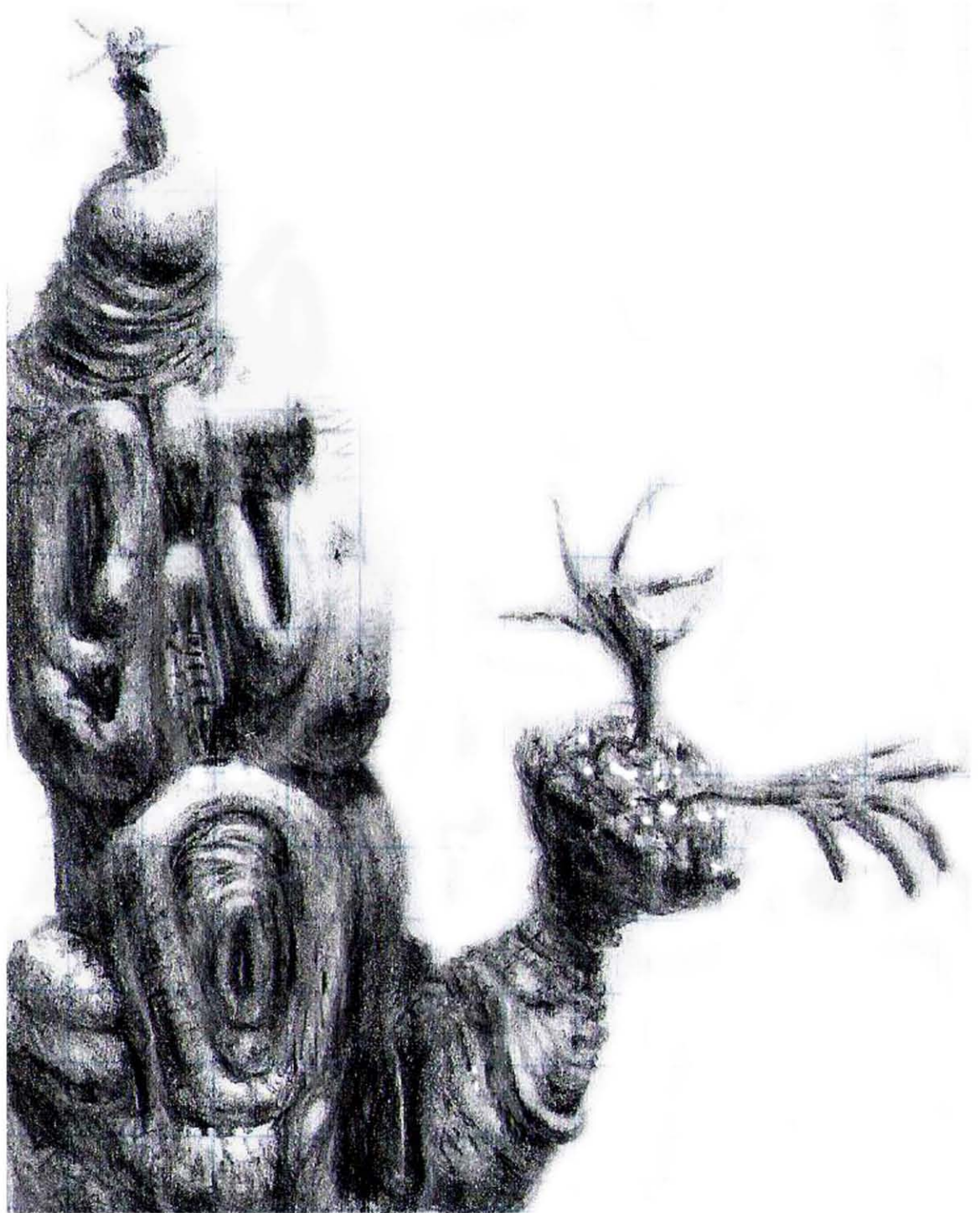
El Huachistáculo
Grafito
2012



Erotismo
Óleo sobre tela
2012



Criatura de un sueño
Óleo sobre tela
2012



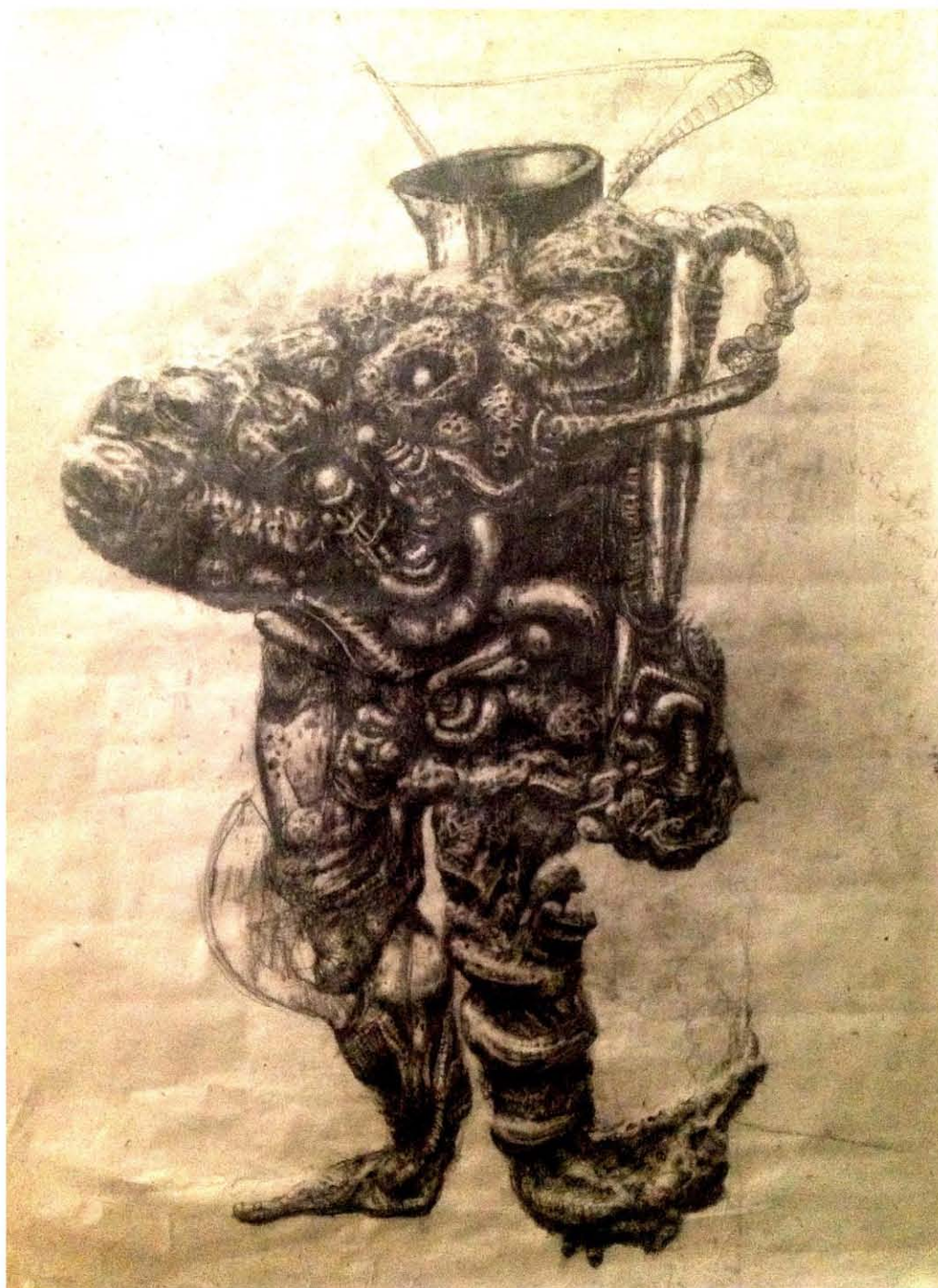
La muerte
Grafito
2012



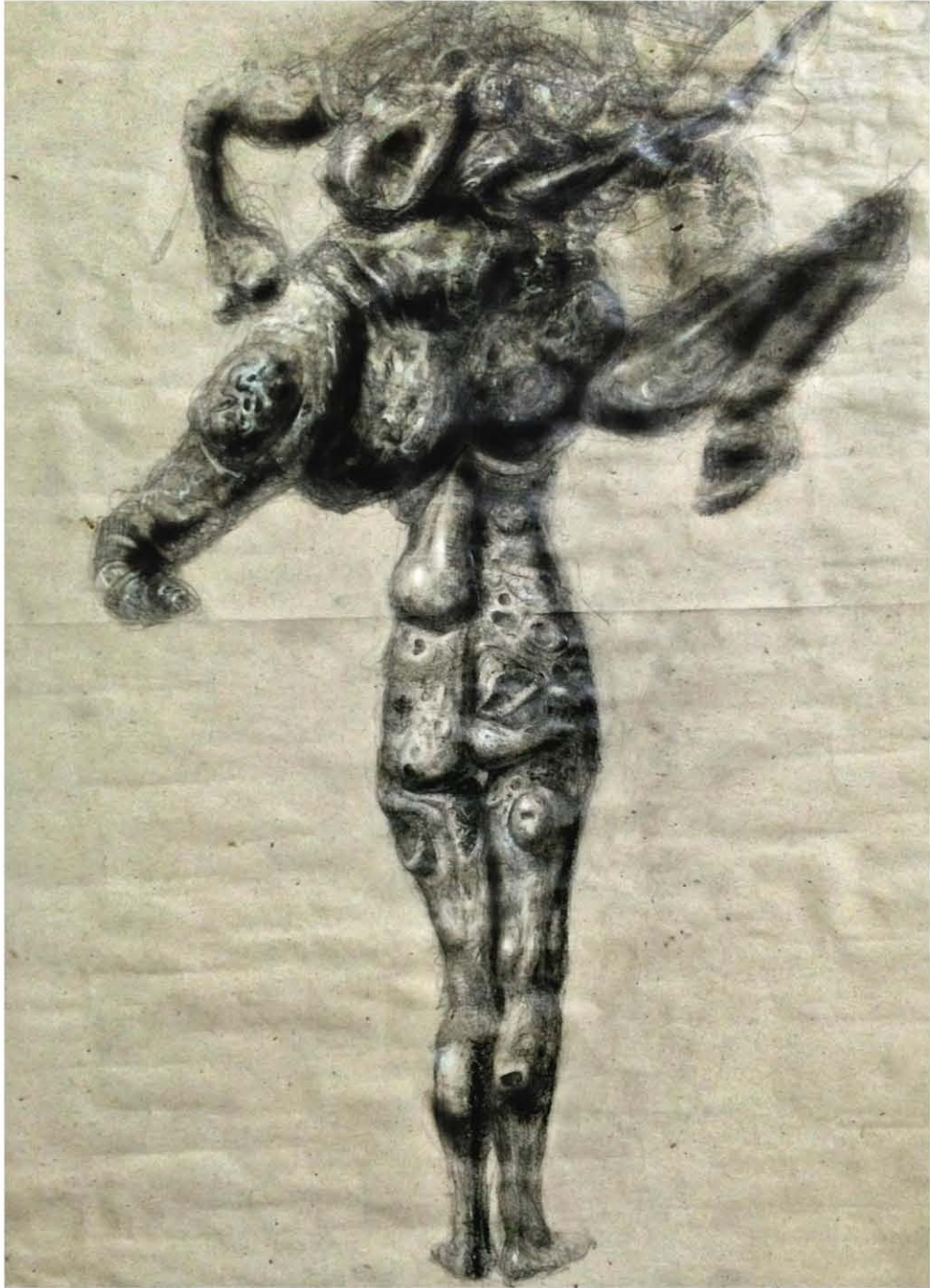
Gonoroth
Grafito
2012



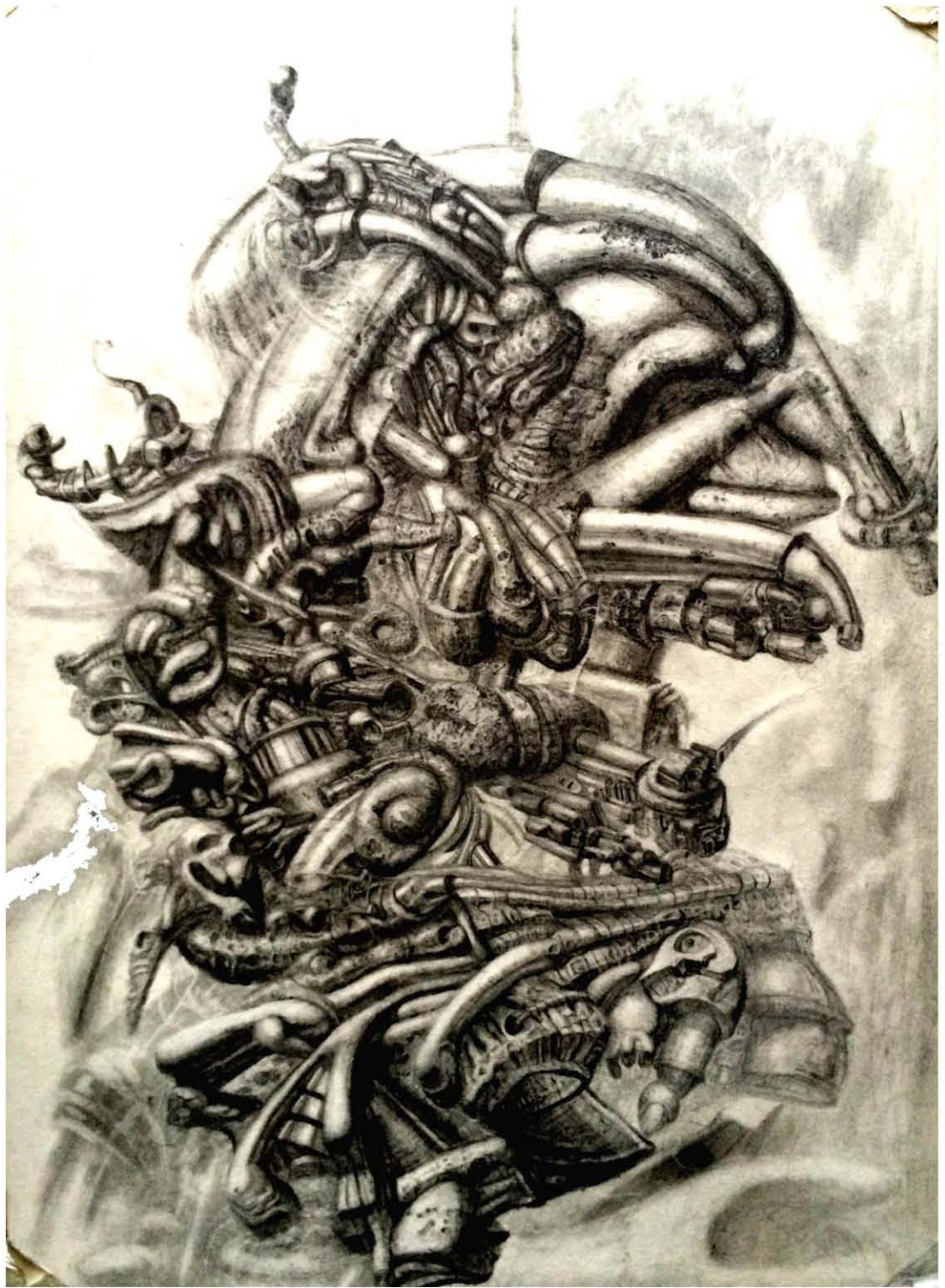
Encuentro de los horrores
Óleo sobre tela
2013



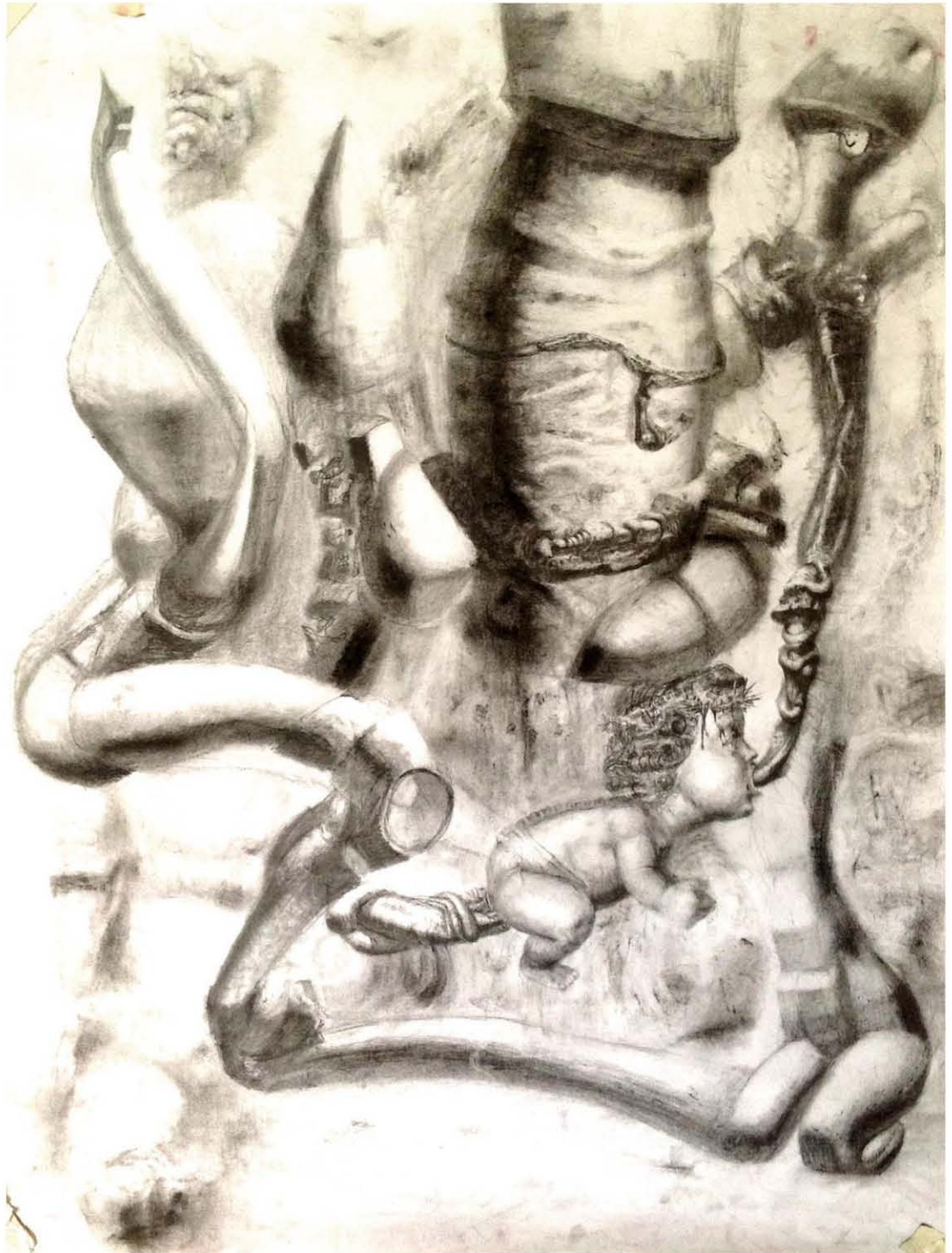
El violador
Grafito
2013



Cáncer
Grafito
2013



Un mundo lejano
Grafito y carboncillo
2013



Cristo sodomizado
Grafito y carboncillo
2014

LISTA DE REFERENCIAS

- Anfam, D. (2002). *El expresionismo abstracto*. Barcelona: Destino.
- Barrios, J. L. (2010). *El cuerpo disuelto: lo colosal y lo monstruoso*. México: Textostexturastextualidades.
- Berger, J. (2011). *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bischoff, U. (1993). *Max Ernst, 1981-1976: más allá de la pintura*. Alemania: Benedikt Taschen.
- Breton, A. (2002). *Manifiestos del surrealismo*. España: Visor Libros.
- Bullón, J. M. (2010). *Dibujo interno: un ensayo sobre el dibujo y sus procesos creativos*. España: Cultiva Libros.
- Calvo, P. (1983). *El surrealismo*. España: Cátedra.
- Campbell, J. (1980). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Chávez, J., Sánchez, N. & Zamora, F. (2010). *Arte y diseño: experiencia, creación y método*. (2a ed.). México: ENAP.
- Chevalier, J. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- Collins, J., Welchman, J., Chandler, D. & Anfam, D.A. (1984). *Técnicas de los artistas modernos*. España: Hermann Blume.

- Cortés, J.M. (2003). *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*.
Barcelona: Anagrama.
- Da Vinci, L. (1985). *Tratado de pintura*. México: Grupo Editorial Gaceta.
- Deleuze, G. (2005). *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros.
- Diego, R. y Vázquez, L. (Eds.). (1996). *De lo Grotesco*. Álava: [s.n].
- Duplessis, Y. (1972). *El surrealismo*. España: Oikos-tau.
- Farga, M. R. (2011). *Monstruos y prodigios: el universo simbólico desde el Medioevo a la Edad Moderna*. (3a ed.). México: Universidad Iberoamericana Puebla.
- Fernández, B. (2004). *De Rabelais a Dalí: la imagen grotesca del cuerpo*. Valencia:
Universitat de València.
- Ferrater, J. (2009). *Diccionario de filosofía. Tomo II (E-J)*. Barcelona: Ariel.
- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas.
- Flusser, V. (2011). *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Focillon, H. (2010). *La vida de las formas. Seguida de Elogio de la mano*. México:
Universidad Nacional Autónoma de México.
- Foucault, M. (2012). *Historia de la locura en la época clásica I*. (2a ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (1999). *La interpretación de los sueños, I*. España: Alianza.

Freud, S. (2001). *El hombre de la arena. Precedido de Lo siniestro por Sigmund Freud*.
(3a ed.). Palma de Mallorca: Torre de viento.

Freud, S. (2004). *Esquema del psicoanálisis y otros escritos de doctrina psicoanalítica*.
España: Alianza.

Gelb, I. J. (1987). *Historia de la escritura*. Madrid: Alianza.

Gibson, M. (1998). *Odilón Redon: el príncipe de los sueños*. Alemania: Taschen.

Gombrich, E. H. (1982). *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación
pictórica*. (2a ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Gómez, J.J. (1995). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.

Gómez, J.J., Cabezas, L., Castro, F., Jiménez, J., Ruiz, A.J. et al. (2002). *Estrategias del
dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra.

Gutiérrez, R. (1998). *Psicología*. (5a ed.). México: Esfinge.

Huyghe, R. (1968). *Los poderes de la imagen*. Barcelona: Labor.

Jung, C. G. (1960). *Tipos psicológicos*. (7a ed.). Buenos Aires: Sudamericana.

----- (1938). *Lo inconsciente en la vida psíquica normal y patológica*. Buenos Aires:
Losada.

----- (1974). *El hombre y sus símbolos*. (2a ed.). Madrid: Aguilar.

----- (1985). *La psicología de la transferencia*. México: Planeta.

----- (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.

- (2012). *Simbología del espíritu: estudios sobre fenomenología psíquica. Con una aportación del Dr. Riwkah Schärf*. México: Fondo de Cultura Económica.
- (2013). *Conflictos del alma infantil*. Buenos Aires: Paidós.
- Jung, C.G. y Wilhelm, R. (2009). *El secreto de la flor de oro*. Barcelona: Paidós.
- Kandinsky, W. (1987). *La gramática de la creación: el futuro de la pintura*. España: Paidós.
- Kant, M. (2007). *Prolegómenos a toda Metafísica del porvenir. Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime. Crítica del juicio*. México: Porrúa.
- Kayser, W. (2010). *Lo grotesco: su realización en la literatura y la pintura*. España: La balsa de la Medusa.
- Kuhnigk, E. (2016). *The coffeemonsters*. Shopify. [Http://thecoffeemonsters.com/pages/about-stefan-kuhnigk-the-coffeemonsters](http://thecoffeemonsters.com/pages/about-stefan-kuhnigk-the-coffeemonsters).
- Levy, M. (2001). *Escritura y creatividad: un método para desarrollar ideas originales y resolver problemas en el trabajo*. Barcelona: Paidós.
- Martínez, M. (2003). *¡Cambiamos por favor!: diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Nikolaides, K. (1969). *The natural way to draw*. Estados Unidos: Houghton Mifflin Company Boston.
- Nordström, F. (1989). *Goya, Saturno y melancolía: estudios sobre el arte de Goya*. España: La balsa de la Medusa.

- Palazón, M. R. (1986). *Reflexiones sobre estética a partir de André Breton*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Payró, J. E. (1943). *James Ensor*. Buenos Aires: Poseidón.
- Paz, O. (1983). *La búsqueda del comienzo. Escritos sobre el surrealismo*. (3a ed.). España: Espiral.
- Paz, O. (1994). *Los privilegios de la vista II. Arte de México*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Peñalver, L. (2003). *Los monstruos del Bosco*. España: Junta de Castilla y León.
- Pimentel, A. J. (1996). *Diccionario latino-español español-latino*. México: Porrúa.
- Pimentel, J. (2014). *Diccionario latín-español español-latín. Vocabulario clásico, jurídico y eclesiástico*. México: Porrúa.
- Sade, M. (2005). *Los 120 Días de Sodoma*. (6a ed.). México: Tomo.
- Sauquillo, J. (2001). *Para leer a Foucault*. Madrid: Alianza.
- Serafini, M. T. (2009). *Cómo se escribe*. México: Paidós.
- Solominos, J. (1973). *El surrealismo en la pintura mexicana*. México: Arte Ediciones.
- Surrealismo. Vasos comunicantes*. (2012). México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Tacey, D. (2010). *Cómo leer a Jung*. México: Paidós.
- Valle, G. (2001). *En ausencia del dibujo*. Bilbao: Universidad del País Vasco, Servicio Editorial.

Vélez, C.M. (2001). *El dibujo del fin del milenio*. España: Universidad de Granada.

Virel, A. (1985). *Vocabulario de las psicoterapias*. Barcelona: Gedisa.

West, P. (1991). *James Ensor & Paul West*. Paris: Flohic Editions.

Zamora, F. (2010). *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México:
Escuela Nacional de Artes Plásticas.