



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

PROGRAMA DE POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**DIBUJO Y OBJETO FETICHE: EXPLORACIÓN DE LA RELACIÓN PERSONAL CON LOS
OBJETOS DE DESEO UTILIZANDO LA PRÁCTICA DEL DIBUJO COMO POTENCIADOR
ERÓTICO**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

EDGAR MIGUEL CARO BORRERO

DIRECTOR DE TESIS:

DOCTOR DARÍO ALBERTO MELÉNDEZ MANZANO (FAD)

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:

Maestro Alfredo Rivera Sandoval (FAD)

Doctora Diana Yuriko Estévez Gómez (FAD)

Maestra Rosa María Guillermo Aguilar (FAD)

Doctor Gabriel Salazar Contreras (FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



Contenido:

Introducción

Capítulo 1: Rehabilitando La Naturaleza del Objeto Fetiche

- 1.1. El fetiche y el objeto religioso: los hombres tienen el poder de crear dioses (p.7)
- 1.2. Fetichismo y objetos de consumo: de las cosas regaladas a las mercancías (p.15)
- 1.3. El objeto fetiche en la mirada del psicoanálisis (p.22)
- 1.4. Juguetes mágicos: objetos fetiche en del mundo infantil (p. 27)
- 1.5. Fetichismo y perversión: el objeto sexual se transforma (p. 39)

Capítulo 2: Objeto Fetiche y Espacios de Transformación

- 2.1. Objeto fetiche y transformación en la obra de Clive Barker, *Hellraiser* (p. 45)
- 2.2. Cuerpos en espacios inestables: la muñeca como caso de estudio en la obra Oskar Kokoschka, Hans Bellmer, Takashi Murakami (p.60)
 - La hija de Descartes y el hijo de Gepetto (p. 61)
 - Pigmalión y la mujer ideal (p. 65)
 - Oskar Kokoschka y el objeto silencioso (p. 67)
 - Hans Bellmer: la niña en la muñeca y la muñeca en la niña (p. 72)
 - Takashi Murakami y la muñeca en espacios de consumo (p. 79)
- 2.3. Tom of Finland: transformando la memoria del objeto fetiche (p. 93)

Capítulo 3: Abriendo La Caja de Juguetes

- 3.1. Primeras aproximaciones (p. 110)
 - 3.2. Transformando la percepción sobre el objeto (p.117)
 - 3.3. Jugando y abriendo narrativas: la diferencia en el objeto (p. 129)
 - 3.4. El tacto como agente de creación: ¿cómo nace una muñeca? (p.147)
 - 3.5. Uniendo individuo y objeto: formas rápidas de ser un mejor tiburón (p. 171)
- Conclusiones** (p. 215)

Bibliografía y fuentes de consulta (p. 221)

Introducción

No todos los objetos son objetos fetiche, pero todos los objetos fetiche son especiales, son objetos con energía vital y poder de transformación. La palabra fetiche usualmente ha sido relegada a la función de describir todo tipo de parafilia y comportamiento perverso, sospechoso y obsesivo, dejando fuera la importancia o necesidad constante de las relaciones de los individuos con sus cosas, donde éstas fungen como objetos mediadores en su acercamiento al mundo material y social. Esta investigación busca, a través de la práctica del dibujo, explorar e indagar sobre las relaciones eróticas con los objetos de deseo, y cómo estas vuelven fetiche lo normativo o cotidiano de las cosas. Tener una relación con el objeto fetiche, es tener una relación erótica. El erotismo en este trabajo no funge únicamente como el deseo de interacción sexual con algo, aquí se busca presentar al erotismo como una experiencia interna en donde la cosa o el objeto aparece como mediador de este proceso, un prisma que filtra la luz del deseo. Esta unión entre objeto y deseo es abordada desde la práctica del dibujo como herramienta que permite establecer y aumentar las relaciones sensuales con las cosas, un proceso y agente de transformación y distorsión, permitiendo la creación y ejecución de imaginarios personales. Lo imaginativo es pensamiento hipotético en movimiento, donde se exploran las múltiples posibilidades de ser de las cosas, algo en lo que definitivamente el pensamiento erótico está fincado.

Los objetivos de trabajo de esta investigación empiezan con redefinir la forma o naturaleza original del objeto fetiche y su importancia o función socio cultural, seguido de presentar al objeto fetiche como un objeto capaz de crear transformaciones a través de espacios imaginarios y materiales. Finalmente, se plantea utilizar al dibujo como proceso metodológico para explorar nuestros intercambios con estos objetos a través de una

relación erótica, tanto sensual (estimulación sensorial) como abstracta e inmaterial (por medio del despliegue imaginativo). Este es un trabajo de investigación a través del arte, donde se usa el proceso creativo artístico para investigar, expandir y transformar la noción del objeto fetiche. Por otro lado, también es una investigación para el arte, donde se explora sobre la capacidad de percepción sensorial en el dibujo y su potencial erótico. Esto permite suplementar el proceso de observación visual con el táctil, incluso llevándolo al cruce con lo tridimensional en la creación de objetos. Además, se expande sobre el proceso de pensamiento en el dibujo mediante la exploración y uso de diferentes lenguajes dibujísticos. De igual forma, se plantea al dibujo como un proceso cognitivo complejo y lúdico, el cual es análogo al juego, y que permite conectar el espacio imaginario con el real por medio del deseo y el pensamiento erótico.

Lo anterior está comprendido y desarrollado por medio de tres partes. La primera es la investigación documental de autores y fuentes, los cuales permiten la construcción del marco conceptual, así como la sustentación de la tesis entorno al objeto fetiche como algo diferente. La segunda parte es la metodología de investigación práctica, la cual es implementada a través de la producción plástica personal y se desarrolla conjuntamente con la parte documental. La tercera es el proceso de exégesis, la interpretación y teorización que permite al autor del texto examinar y expandir sobre su trabajo visual. En el proceso investigativo en artes visuales, el autor o alumno puede (y muchas veces debería) usar su propia producción visual como herramienta de investigación. La Exégesis es valiosa en este sentido, ya que como expone Brian Paltridge, ésta ayuda a validar el proceso creativo personal como investigación, así como también permite relacionar los conceptos propios con el contexto del cuerpo de trabajo investigativo, teorizando y contextualizando el “impulso” del componente práctico (Paltridge, 2005: p.92, 93, 94). La exégesis es una parte importante del texto que acompaña un proyecto de producción artística plástica como componente investigativo del grado de maestría (Ibidem: p.84). Debido a que es la parte más importante del texto, donde se abre espacio a la interpretación crítica y creativa de las imágenes, es que el tercer capítulo de este trabajo es el más amplio en extensión y desarrollo. La exégesis es también lo que da relevancia y valor al formato de tesis en la investigación de las artes visuales, ya que

permite al autor, por medio de la escritura, generar y desarrollar pensamiento en torno a su producción.

La investigación documental inicia con el primer capítulo, donde se profundiza sobre las principales maneras de manifestarse que ha tenido y tiene el objeto fetiche en nuestra cultura. Estas son, el objeto fetiche religioso o de culto, el objeto fetiche en su forma como objeto de consumo a través del fetichismo por las mercancías, el objeto fetiche desde el psicoanálisis, los juguetes como primeros objetos fetiche y de confort, y el objeto fetiche como objeto sexual perverso. El análisis de las anteriores busca explicar y acercar al lector a una forma de concebir el objeto fetiche, partiendo desde la visión contemporánea que lo presenta como objeto ilógico, místico, comercial y sexual. Aquí se refutan ciertas apreciaciones que limitan la visualización y estudio del objeto fetiche en su forma más compleja, la de un objeto cuyo poder es el de transformar, uniendo lo real con lo abstracto imaginario, así como el espacio material externo con el mundo interno del individuo. Esto es sustentado a través de diferentes autores que exponen y señalan esta capacidad de transformación del objeto fetiche, y cuyo pensamiento ha permitido expandir y cambiar la apreciación del mismo, resultando en la investigación aquí presentada.

Esta noción transformadora se profundiza en el segundo capítulo mediante el análisis de la obra de distintos artistas como Clive Barker, Hans Bellmer, Oshkar Kokoschka, Takashi Murakami y Tom of Finland. Estos personajes no son abordados por ser “fetichistas”, sino porque en su obra se hace uso y despliegue de las estrategias del objeto fetiche mencionadas arriba. Ellos crean, por medio de éstas, espacios de transformación, tanto físicos como imaginarios, donde el objeto fetiche, incluso, tiene el poder de fusionarse con el individuo para crear nuevas entidades. Las piezas presentadas de estos artistas también muestran las formas del objeto fetiche como objeto religioso, de consumo, sexual y de juego, moviéndose entre una y otra. En algunos casos, esto llevará a mostrar cómo el objeto fetiche también se transforma a sí mismo, aumentando y desplazando espacialmente su poder, siendo capaz de tener una presencia polimórfica.

Finalmente, el tercer capítulo muestra el proceso de producción y teorización de la producción plástica usada como herramienta de investigación. Aquí se presenta, por

medio de diferentes piezas y prácticas, cómo el dibujo es usado para elaborar sobre esta capacidad transformadora del objeto fetiche. La superficie del dibujo como espacio, al igual que el objeto fetiche, es capaz de generar empoderamiento y transformar la realidad. Esto lo hace mediante procesos de pensamiento creativo y abstracto, de representación y distorsión. También, se plantea la exploración táctil como una metodología para el dibujo, mediante la cual se puede empezar a generar acercamientos eróticos con la presencia sensual del objeto fetiche, la zona cero del deseo que sentimos por estos objetos. El tacto en el dibujo, por virtud de la sinestesia, permite transformar nuestra apreciación del objeto, y partir de ahí, la creación de espacios imaginarios que profundicen la relación erótica con el objeto, donde el erotismo es también una forma de estar dentro y ser parte de éste. La mayoría de estas exploraciones son realizadas al entrar en contacto directo con objetos de deseo propios, e incluso, llegando a la creación de algunos. Estos objetos son juguetes, objetos fetiche por excelencia, y los cuales incitan al desarrollo de una de las acciones más transformadoras en el individuo, el juego, que a su vez es una de las funciones más importantes y potentes del dibujo. El objeto de deseo, el objeto fetiche, el juego y la superficie de dibujo, todos son agentes mediadores entre el individuo y las fuerzas trascendentales que él mismo construye. Estas le permiten ganar control sobre un espacio propio dentro del mundo material que habita. Esta fijación es el génesis del pensamiento erótico que le permitirá explorar con sus propios impulsos de placer y destrucción, vida y muerte, encontrados en las cosas que forman parte de su mundo.

Capítulo 1:

Rehabilitando La Naturaleza del Objeto Fetiche



1.2. El fetiche y el objeto religioso: Los hombres tienen el poder de crear dioses

Para introducir el tema de investigación es necesario empezar desde las estructuras más básicas de conocimiento, como la palabra fetiche en sí. Es popular entre las personas la expresión, “todos somos fetichistas”, pero, ¿qué significa la palabra fetiche? En la actualidad al escuchar la palabra fetiche se piensa en un comportamiento sexual extraño, o una obsesión ilógica y enfermiza sobre algo, ya sea un objeto, una idea, una imagen, una persona, etc. Algunos, influenciados por algún tipo de conocimiento religioso, pensarán en el fetiche como un objeto “mágico” usado en rituales religiosos o en brujería peligrosa, como en la que se insertan clavos en muñecas para dañar el cuerpo de otros. Todo esto es válido y cierto dentro de la historia y momentos que ha tenido el objeto fetiche en su desarrollo, pero deja por fuera la verdadera relación que solemos tener con las cosas, y, que como dice la frase popular arriba citada (incluso aunque no seamos muy conscientes de ello), todos desarrollamos estrategias fetichistas con diferentes objetos, ya sea sexuales, comerciales, religiosos o de juego. En el Diccionario de la Real Academia Española, fetiche significa un “ídolo u objeto de culto al que se atribuyen poderes sobrenaturales especialmente entre los pueblos primitivos”, y fetichismo, como “el culto de los fetiches”, “idolatría o veneración excesiva” y una “desviación sexual que consiste en fijar alguna parte del cuerpo humano o prenda relacionada con él como objeto de la excitación y deseo” (RAE, 2018). Diferentes autores, entre ellos Christopher Kocela, encuentran el origen de la palabra fetiche en el término *Feitiço*, usado por los portugueses que comerciaban con los africanos no islamizados alrededor de 1450, el cual designaba a los diferentes talismanes o amuletos que usaban en su cuerpo estos extraños (Kocela, 2010: p. 34). Los talismanes son objetos que mediante un ritual adquieren poderes protectores y sobrenaturales que ponen al individuo en la posición de controlar fuerzas trascendentales superiores a él. Al ser *Feitiço* un representativo de esto, podemos ubicar que el término fetiche tiene su origen en un objeto con poderes y fuerzas misteriosas. Louise Kaplan establece que la

evolución del término fetiche no se estancó ahí, sino que siguió moviéndose y adquiriendo nuevas fuerzas y funciones:

“*Feitiço* era usado para describir la veneración u adoración de objetos aparentemente inútiles que los exploradores portugueses descubrieron en las religiones africanas. Además, como muchas palabras derivadas del latín *Factitious*, fetiche o *Feitiço* sugiere máscara, mascarada, disfraz, imitación. A su vez, fetiche es derivado del francés *Factice*, ficticio, falso, o artificial (Kaplan, 2006: p. 2)”.

Desde sus orígenes, la palabra fetiche está relacionada con adoración, cercanía, y uso constante del objeto o cosa. También, y como Kaplan sugiere a través del desglose etimológico del término, el fetiche es un dispositivo de control de la realidad, un mediador, un artilugio y una forma que esconde más de lo que aparenta. El objeto fetiche es un agente mediador o intermediario entre el individuo y fuerzas externas a él. Kaplan expone que más que objetos fetiche, hay estrategias fetiche que se despliegan a través de ese intermediario, las cuales permiten al individuo empoderamiento y control sobre aquello que de otra forma sería inalcanzable. Por esto, Kaplan sugiere las siguientes estrategias principales:

1. Fetichismo es una estrategia mental o defensa que permite al ser humano transformar algo o alguien con su propia energía enigmática y esencia inmaterial en algo o alguien que es material y tangiblemente real, una forma de ser que hace el algo o el alguien controlable. El primer principio de la estrategia del fetichismo viene en varios aspectos. Se aplica al fetiche religioso, así como al fetiche sexual.
2. El fetichismo transforma ambigüedad e incertidumbre en algo conocido y certero, y al hacer esto, apaga toda chispa de creatividad que pueda encender los fuegos de la rebelión. El objeto material, el fetiche, es empleado para calmar y silenciar, atar y dominar, aplastar y suavizar las energías desconocidas y aterradoramente incontrolables de algo o alguien que de otro modo podría expresar su propia vitalidad ambigua.
3. El fetichismo trae al primer plano ciertos detalles de la experiencia para enmascarar y disfrazar otras características que por lo tanto son arrojadas dentro de las sombras y márgenes del fondo. Por ejemplo, la estrategia del fetichismo emplea sexualidad y comportamiento sexual para ocultar un rango entero de deseos, motivos y defensas.

4. Entre más peligrosa e impredecible la amenaza de deseo, más amortiguada y distanciada de la experiencia humana debe ser el objeto fetiche. [...] Cuando la total identidad del objeto sexual está viva, con todo tipo de amenaza, vitalidades peligrosamente impredecibles, el deseo que ésta o éste despierta debe ser invertido en un objeto que es conocido y predecible.
5. El impulso de la muerte se tiñe a sí mismo en un color erótico. La impresión del color erótico dibuja una máscara sobre la piel. [...] este tinte erótico puede hacer invisible al ojo prácticas mortales, pero si aprendemos a cómo detectar la piel que yace bajo la máscara, también podemos aprender a protegernos de estas prácticas amenazantes.

(Kaplan, 2006: p. 5-8)

Estas estrategias dejan ver el verdadero carácter del objeto fetiche, inscrito en lo profundo de su origen como objeto mágico, primitivo y misteriosamente extraño. A las estrategias propuestas por Kaplan podríamos inclusive añadir dos más, las cuales propongo de la siguiente manera:

- Mediante el poder de la antropomorfización, otorgamos una vitalidad propia al objeto fetiche, proyectando valores afectivos y emocionales en éste. Cuando el objeto posee apariencia y capacidad de movimiento humana, nos hace pensar en que éste es capaz de la misma vitalidad que nosotros. Por ejemplo, las muñecas o las estatuas, las cuales, gracias a su apariencia antropomorfa, nos hacen pensar en ellas como individuos que viven o que en cualquier momento pueden cobrar vida. También, que son objetos responsivos a nuestros afectos y capaces de regresarnos los mismos.
- La estrategia del sinécdoque, donde se designa la parte por el todo o el todo por la parte (como usar “acero” como espada, la materia de la que está hecha el objeto), permite al objeto fetiche manifestarse como la parte del todo de aquella presencia que representa o busca contener. Al formar parte de un original, el objeto fetiche adquiere la capacidad de volverse un objeto memoria. El sinécdoque permite al objeto fetiche designar la presencia trascendental por el objeto o materia y viceversa a través de relaciones de sustitución e incluso transmutación.

Estas diferentes formas de ser y de manifestarse del objeto fetiche, por medio de estas estrategias, permiten revelar y entender su forma original, pudiendo así dibujar de manera

más precisa una imagen sobre su naturaleza y uso. Esta forma natural esta enraizada en la magia y la religión, sobre todo, en la creación y disposición de sus objetos. De esta forma, el fetiche nos lleva al entendimiento mismo de nuestra relación con los objetos y con las imágenes. Cómo éstas influyen en nosotros y cómo nosotros en ellas, es la forma en cómo las vivimos. Los fetiches tienen el poder de dominar a las personas, y es lo que sucede hasta la actualidad, nos dominan y poseen a través de nuestros deseos y fascinación. En todas las culturas hay fetichización, y en todas se mira a la cultura vecina o contraria en torno a que tan materialistas son estas fijaciones y cómo los aísla de ciertas interacciones y percepciones (Pels, 1998: p 92). Desde este punto de vista hemos aprendido a contemplar al fetiche desde su función, y cómo ésta nos acerca o pone en negación con nuestra realidad. Ya sea la realidad lógica occidental de la inexistencia de espíritus animados o la realidad de descubrir a la mujer como un hombre castrado. La usual concepción negativa del fetiche surge del encuentro entre culturas (los misioneros religiosos en el pacífico o la colonización europea en África, por ejemplo) y de la irracionalidad encontrada en lo objetos de estos espacios recién descubiertos. La mayoría de las culturas modernas apelan a la devoción del objeto desde su productividad material, en otras, esta devoción proviene de la potencia mística del objeto y las experiencias inmateriales (aparentemente fuera del sistema de producción) que produce. “La cultura se refleja en las formas en que un grupo de personas ve al mundo, y en cómo éstas dan forma a su estilo de vida sobre estas visiones particulares (Mains, 2003: p. 25)”. Esta visión particular da consigo la creación de imágenes únicas. Éstas tienen la característica de ser de dominio público o estar en el territorio de lo privado. Para Ray B. Browne, las imágenes y objetos de adoración se dividen en estas dos categorías, las de carácter icónico (Público) y las de carácter fetiche (Privado). Un icono para él es un objeto, concepto, teoría o pensamiento hecho para poseer algo sagrado o carismático; por el contrario, los fetiches son iconos retorcidos y excluidos para ser adorados en lo privado, lo que generalmente lleva al fetiche a ser un objeto tabú (Browne, 1982: p1). Esta categorización moderna del fetiche lo designa como elemento de perversión, la cual está enraizada en la propuesta del psicoanálisis de que todo objeto de devoción es enajenante. Los iconos y fetiches pueden y son objetos elevados a la devoción de forma colectiva, y no sólo es una relación con el objeto o imagen, es lo que estos pueden hacer. Posiblemente ambos, el icono y el fetiche, puedan aparecer contrarios en la definición de

Browne en el aspecto en que uno deforma la estructura convenida del otro, la visión de la realidad que representa, pero los dos exigen la misma devoción y fascinación en el individuo, grupal o no. Para Pels, el fetiche puede ser visto incluso como el momento previo al icono, donde él explica:

“Desde la mirada material, el fetiche es un momento seminal en el desarrollo de fundamentos sociales y culturales... Esto es darle un aspecto racional al fetiche, mostrando que tiene una función social particular” (Pels, 1998: p.96”).

La relación entre materialidad y racionalidad está ligada a la visión capitalista occidental, donde fuera del cambio de mercancías el fetiche “primitivo” es irracional, éste no tiene atribución de valor dentro del sistema de producción, porque su función existe fuera del valor de una mercancía (Pels, 1998: p. 97). En el comunismo, por ejemplo, las imágenes fetiche ideológicas o los iconos políticos presentan una función para su sistema productivo, la propaganda. Su apelación al objeto de comodidad no es individualista o mezquina, es grupal y de orden teórico. Esta materialidad, disuelta en el bien común, es un objeto de adoración irracional al ser encontrado por el capitalismo.

La conexión innegable entre icono y fetiche puede ser vista al estudiar el papel de las imágenes y objetos en la religión. El problema fundamental de la religión, según Web Keane, es la presencia de la ausencia, y cómo los objetos intervienen en esta relación, a lo que él dice:

“Los objetos (también imágenes) representan entidades inmateriales que deberían estar presentes, pero cuya inmaterialidad pone a prueba su presencia en todo momento...el objeto es habitado por un alma designada por el sujeto, y este se vuelve su cuidador (Keane, 1998: p. 16-18)”.

El objeto o imagen se vuelve un médium de conexión entre la presencia sobrenatural, y quien establece un vínculo con ésta simplemente la reconoce. En la mayoría de las religiones o cultos, cuyas deidades no son antropocéntricas, las presencias ausentes o dioses permanecen indivisibles y silenciosos. Esto establece el vínculo primitivo entre la naturaleza y la deidad, puesto que a través de la primera, ese silencio e invisibilidad se vuelve sonido y presencia, desde la “voz” del viento que sopla, la lluvia que permea (y cúpula) la tierra, hasta la erupción de un volcán. En las religiones donde la presencia de

las deidades está relacionada con una apariencia antropomorfa (y antropocéntrica), la voz de estas manifestaciones suele darse en el lenguaje propio o en una lengua franca. Las motivaciones de estos comparten la naturaleza de quienes toman su forma, o tal vez es al revés.

Ya que el fetiche o la presencia que lo habita pueden tomar muchas formas cuando hablamos de culto religioso, conviene establecer ciertas categorías. Para Hartmut Böhme los tipos de fetiches relacionados al culto religioso se dividen de la siguiente manera: manismo, el culto a los ancestros o muertos; demonismo, lo relacionado a los espíritus y demonios; magia, poderes mágicos impersonales; animismo, posesiones de algún tipo de alma; dinamismo, el culto a las fuerzas y totemismo, las relaciones de parentesco (individuo, naturaleza, animales) (Böhme, 2014: p.147). Dentro de estas distinciones podemos ubicar el concepto de ídolo, un fetiche de culto que es una figura (imagen u objeto) y suele representar la apariencia de una deidad o presencia. El ídolo es usualmente una imagen auto centrada, donde la persona fija su atención en el objeto y no en la presencia trascendental que éste representa.

En ciertas religiones dar forma a dios a través de figuraciones terrenales es una grave ofensa, puesto que dios puede ser tan infinito (omnipresente) como para intentar contenerlo en una sola imagen u objeto. Cuando el cristianismo chocó con otras culturas, encontró este sentimiento de forma rotunda al ver los fetiches religiosos de otros cultos, y se condensa en la afirmación de que los dioses hechos por manos no son dioses (Böhme, 2014: p 121.). Los cristianos (a su modo de ver) no toman como ídolo creaciones humanas, sino la imagen de la cosa que primero es presente y transmuta a una figura ausente. Nada ejemplifica más esto que el culto a los santos. Otra justificación de los objetos de adoración en el cristianismo, es que estos provienen de los mismos dioses (Ibidem: p. 122). Objetos e imágenes como el manto del indio Juan Diego, en el cual la virgen grabó su imagen, o el caso del Milagroso de Buga (en Colombia), un crucifijo que llegó a una creyente sin razón alguna a través de la corriente de un río. Volviendo a los santos, estas figuras terrenales que al morir adquieren una santificación por llevar una vida que emula a la del mismo Cristo, empezaron siendo adoradas desde la presencia

de su cuerpo y apoyada por la fragmentación del mismo¹. Böhme explica cómo esto fue dándose desde la edad media, donde las tumbas de los santos se volvieron lugares de canalización de energía mágica o divina (la energía del santo), convirtiéndolos en lugares de peregrinación que pronto empezaron a ser profanados por la misma fe de los devotos; en otros casos la fragmentación del cuerpo fue promovida por las mismas autoridades religiosas, dividiendo el cuerpo del santo para expandir geográficamente su presencia y poder, así como la fe hacia el culto² (Böhme 2014: p. 123).

El tráfico de partes de santos iba desde sus dedos hasta sus objetos personales, siendo usados muchas veces por teólogos influyentes y en otros casos, llevadas al campo de batalla como reliquias con la función de amuletos (Böhme, 2014: p.134). La construcción de relicarios fue necesaria, no sólo para proteger y contener la energía mágica de los objetos, sino también su memoria histórica. Similar forma de encantamiento y fragmentación hemos visto en otros objetos fetiches que no pertenecen al culto religioso. Los padres guardan mechones de pelo, dientes y hasta pestañas de sus hijos de cuando eran infantes, esto es hecho para contener la infancia del individuo, el momento de vida de un hijo que más idealiza la paternidad.

En el fetiche religioso está constante la idea de que el objeto tiene poderes que derivan de una deidad, esto hace que el objeto sea hogar de energías vitales llenas de carácter. Esta naturaleza del objeto fetiche religioso se presenta como una contradicción, pues “objetos son convertidos en seres, y seres son convertidos en objetos” (Taussig, 2010: p. 76). En estas entidades, el hombre ve la posibilidad de controlar lo desconocido y, por ende, su espacio real. En la época victoriana, cuando el positivismo y capitalismo occidental irrumpieron en otros espacios, el hombre primitivo fue definido como incapaz de un pensamiento abstracto verdadero, llevándolo a posicionar sus inseguridades dentro de objetos materiales en los cuales estas proyecciones hacían parecer que poseían

¹ Al extinguirse estos fragmentos de los cuerpos de los santos, fueron poco a poco remplazándose con imágenes como pinturas, estatuas, o como sucede en la actualidad, almanaques. Böhme también advierte que los objetos de adoración en los cultos suelen tener una vida contable, en donde hacia el final de ésta, no sólo la integridad material del objeto decae, también su poder (Böhme: 2014: P. 147).

² Las tumbas de santos se crearon como lugares de canalización de energía divina, fragmentando el cuerpo del santo para expandir geográficamente su presencia (Böhme, 2014: p. 133). Este proceso de división acude al poder del objeto fetiche de tener “portabilidad y extensividad espacial”, algo que Robert J. Foster manifiesta al explicar cómo el dinero papel y metálico resume la materialidad de otras entidades, y adquiere la forma y poder del fetiche dentro del sistema de cambio (Foster, 1998: p.65).

“cualidades sobrenaturales” (Logan, 2009: p. 17). Pensar que las cosas inertes viven o albergan esencias con personalidades y necesidades similares a las nuestras, es la esencia de esta aparente irracionalidad:

“Los humanos primitivos antropomorfizaron el mundo alrededor de ellos al participar en un acto a modo de fetiche de auto proyección (Logan, 2009: p. 19)”.

Este tipo de pensamiento sobre el hombre primitivo que se ve reflejado en la materialidad de las cosas, como si se tratara de la historia de narciso, refleja las inseguridades del hombre moderno a aceptar una cualidad intrínseca humana. Hay una constante intención por desplegar un comportamiento aloplástico sobre el mundo material del que formamos parte, ya que esto es lo que nos permite ponernos en control de aquello que resulta incomprendido, incontrolable, y por lo mismo amenazante y peligroso. El tipo de pensamiento que da vida al fetiche es poderoso, ya que abre la posibilidad de cambio y transformación del espacio real en su materialidad e inmaterialidad. Los primitivos usan sus objetos “irracionales” de la misma forma que el hombre moderno usa la ciencia y la tecnología, agentes con los que busca controlar sus ansiedades y abrir la narrativa de su realidad; de repente un mito, como el hombre fantástico que vuela, mueve la creación de objetos a la posibilidad de hacer posible esta nueva presencia imaginaria.

La confrontación entre el mundo moderno y primitivo, muestra la gran ansiedad que sufre el pensamiento occidental sobre el no estar totalmente seguro de controlar la materialidad de su realidad; el problema no es que al pensar que los objetos “viven” se incurra en algo irracional, sino que a estos tener su propia fuerza vital, son difíciles o imposibles de controlar debido a su capacidad de transformación constante. El discurso sobre los fetiches propone la existencia de objetos disruptivos en las valoraciones cotidianas, lo que hace que el objeto evite que las personas mantengan el control sobre su forma y significado (Pels, 1998: p. 99). Esto mismo ha llevado a que la noción de fetiche se transmute de un objeto primitivo enajenador a una relación sexual con las cosas, la mercantilización de lo inmaterial y a un estado mental constante de obsesión, todas y cada una con sus propios niveles de sublevación, irracionalidad y abstracción; sitios donde lo primitivo y lo moderno pierden su heterogeneidad, dando paso a la generación de nuevas entidades.

1.2. Fetichismo y objetos de consumo: de las cosas regaladas a las mercancías

Marcel Mauss, en su obra *The Gift* (el regalo), establece que el intercambio de objetos o bienes es rastreable a las sociedades primitivas, donde la institución social generada de este intercambio pone en movimiento a las distintas entidades sociales (Mauss, 1950). Para Mauss, “la mayor transacción de bienes que se ha dado en la historia del hombre ha sido dada por los ciclos de intercambio y regreso obligatorio de regalos (Ibídem: p. 10)”. Del intercambio de objetos se genera la noción de mercado, el cual es un rasgo social en todas las sociedades humanas, y es la base del intercambio de valores en el sistema económico que existe en la actualidad. Del cambio de objetos se abre paso al cambio por el dinero (Ibidem: p. 5-6), sin embargo, no olvidemos que el dinero, metálico o de papel, también se presenta, se conserva, se venera y se desea en la forma de objeto. Volviendo a las primeras relaciones de cambio, ¿qué es lo que impulsa o qué poder alberga un objeto para requerir de quien lo recibe que regrese su valor?

Los estudios de las relaciones de cambio primitivas en Mauss se extienden a muchos grupos étnicos ubicados en las zonas geográficas del pacífico asiático, donde estudió a tribus polinesias como los maorí. Sus estudios también se extendieron a América del Norte de donde él recogerá el concepto de “Potlach”. En un esfuerzo por condensar la noción de “intercambio de objetos” o “servicios totales”, Mauss usa la palabra Potlach para designar todo tipo de dinámicas de cambio, festivales y ceremonias en sus grupos de estudio. En los grupos indígenas norteamericanos, el Potlach se usa para señalar todo tipo de rituales y actividades de intercambio de regalos, personas, talismanes e incluso animales; todo tipo de distribución de objetos donde se suplen bienes e incentivos (honor, estatus, control de la fortuna, etc.); los intercambios se vuelven una entidad o institución que regulan un grupo social³, pero al mismo tiempo son intercambios de orden “jurídico, religioso, e inclusive, estético y morfológico (Mauss, 2002: p. 101)”. De lo anterior podemos entender que, en primera medida lo que hace que los objetos se regresen en

³ Esto es importante, sobre todo en las sociedades primitivas que poseen una cualidad de distribución grupal segmentada. Es decir, grupos sociales que comparten territorio y cultura, pero están divididos fuertemente por clanes o familias. Aquí las interacciones de cambio permiten mantener las relaciones sociales, estrecharlas, competir de forma saludable y así mantener un orden pacífico y con niveles de jerarquía, donde inclusive enemigos puedan sentarse a compartir.

la forma de otros regalos, son las obligaciones morales que se establecen dentro de un grupo, al igual que la necesidad por conservar el orden social a través del estatus y el honor involucrados en la acción de mantener el ciclo de circulación de objetos.

Lo siguiente que hace necesario que los regalos sean regresados o correspondidos es la noción de que todos los objetos tienen cierta vitalidad que debe ser respetada. “Aceptar algo de alguien es aceptar alguna parte de su esencia espiritual (Mauss, 2002: p. 16)”. Si algo entonces tiene vida, no es nunca un objeto inactivo, hay que tener cuidado con él y es deber regresarlo a su origen (dueño o hábito) o al menos reponerlo con un equivalente de su valor⁴ (regresar el gesto y compensar su valor material y trascendente) (Ibidem: p. 16-17)”. Es por esto que en muchos casos, sobre todo en grupos polinesios, los objetos heredados también traen consigo su propia energía, la cual hay que cuidar o de lo contrario puede atacar de regreso y mostrarse inestable. El flujo de intercambio de objetos requiere una gran diligencia por parte de los involucrados, ya que romper con este ciclo puede afectar seriamente la fortuna personal y familiar. El regalo e intercambio se vuelve un fetiche protector en contra de la escasez, estableciendo una indefinida cadena de favores entre los participantes.

El intercambio de objetos en las sociedades se movió al trueque de recursos y objetos necesarios entre los individuos. El exceso de bienes empezó a crear un intercambio incidental pero calculado, y esto llevó a desarrollar un nivel de especificación en la producción de objetos; prendas de vestir, armas, vasijas, y demás objetos empezaron a circular en abundancia entre los individuos, naciendo la necesidad de contar con un bien para controlar estos intercambios, “una comodidad sobre todas las comodidades” (D’amato, 2014: P. 57-58). Esta comodidad es lo que conocemos como dinero, en forma metálica o de papel, y es la principal motivación en el sistema capitalista de producción de bienes, incluso sobre el bienestar de quienes trabajan para producirlo, como fue observado y criticado por Marx a lo largo de su obra.

⁴ Hay una fuerte noción de cambio y equivalencias en estas relaciones de intercambio. El dinero así es insuficiente para reponer el valor del tiempo de vida del trabajador, el cual está condensado en la forma de alguna comodidad, la principal queja expresada por Marx por medio de su idea del fetichismo por las comodidades.

Para Marx, el verdadero valor de los objetos proviene de la labor o esfuerzo de trabajo (tiempo) necesario para producirlo. En otras palabras, el objeto se produce a partir de la labor, la personifica y la vuelve material. Cuando el objeto es fetichizado, su valor proveniente de la labor del trabajador es pervertido, ya que el objeto adquiere un valor propio, un valor intrínseco, el cual se explota como valor de cambio para generar ganancia. Pero el capitalista, como nota Marx, no sólo lucra con este valor adherido, su principal fuente de riqueza es el exceso de trabajo que consigue no pagar al trabajador, mediante el cual se genera un surplus de objetos, comodidades o mercancías. Este exceso de objetos es lo que crea un sistema de valores intrínsecos a los objetos y su intercambio. Marx explica:

“Como valores, todas las mercancías solo son masas definidas de tiempo de trabajo congelado (Marx, 1959: p. 29).”

En el capítulo uno del primer tomo de *El Capital*, se empieza por definir lo que son las comodidades o mercancías, “[...] en primer lugar es un objeto fuera de nosotros, una cosa que por sus propiedades satisface necesidades humanas de algún tipo (Marx, 1959: p. 27)”. Aquí es establecido que primero que nada es un objeto que presenta utilidad y por esto puede poseer un determinado valor. Este valor es para Marx creado a partir de las mismas cualidades materiales del objeto, de las cuales empezará a provenir su utilidad otorgándole un valor de uso que es distinto al valor de cambio y al valor laboral, que como ya se ha mencionado, representa el trabajo y tiempo invertido para su producción (Ibidem: p. 27).

La forma en que Marx asume el concepto de fetichismo es a través de las concepciones negativas occidentales desarrolladas para entender a éste. Éstas principalmente provienen de los primeros encuentros coloniales en África por los europeos, donde se ve un carácter de inutilidad al culto exagerado por objetos extraños. Como menciona Tim Dant en su ensayo *Fetishism and The Social Value of Objects*, el termino fetiche tiene principalmente tres momentos en el desarrollo de su significado. Primero desde el punto de vista proto- antropológico; segundo en el análisis de la forma de comodidad que abordamos en esta parte del capítulo; y tercero, desde el psicoanálisis como una

perversión sexual (Dant, 1996: p.5). La perspectiva proto- antropológica es la que suele ser usada de forma análoga para mencionar la “ilógica” relación entre los objetos y los individuos por Marx (Ibidem: p.5). Un ejemplo de esto es cuando Marx se refiere a las naciones⁵ que han enfatizado el uso o desarrollado un fetiche por el dinero metálico, siendo cautivadas por el “sensual resplandor” de los metales (Marx, 1975: p. 364). La fascinación contemplativa hacia un objeto es propuesta como contraria e irracional a los valores y anhelos productivos del hombre europeo, quien aprovecha los objetos para convertirlos en otros más, y de esta manera crear valores de cambio y riqueza (Stallybrass, 1998 p. 186). Esta separación es algo que Tomaz Tadeu da Silva nota en la evolución del fetiche:

“El fetichismo original es atribuido por los europeos a los africanos, es fundamentalmente sensual, concreto, palpable, físico. El fetichismo original pertenece legítimamente al mundo de las cosas. Por otro lado, el fetiche de la mercancía es fundamentalmente abstracto, trascendental (da Silva, 2000: p.25)”.

Marx se mueve de lo sensual a lo trascendental en su apreciación del fetiche de las mercancías al redescubrir aquello que personifican y los misterios que encierran. Esto es palpable en la sección cuatro del primer capítulo de *El capital*, donde las mercancías empiezan a ser entendidas por Marx como cosas con vida, “cosas sociales cuyas cualidades son perceptibles e imperceptibles al mismo tiempo” (Marx, 1999: p. 47). Al definir Marx las mercancías como masas de tiempo de labor congelado, él está definiendo ese trabajo condensado como una esencia viviente dentro de los bienes (Kaplan, 2006: p. 139). Kaplan entiende y reitera esta cualidad viviente que habita en las mercancías dentro de la teoría de Marx, donde no es sólo el tiempo de labor del trabajador lo que encierra el fetiche de las mercancías, es también el exceso acumulado de éste, el cual el capitalista evita pagar, y sobre el cual yergue su riqueza (Ibidem: p. 131). La esencia de la permanencia de este sistema de producción de objetos es que el trabajador no sólo produce mercancías, él también es una en sí⁶ (Ibidem: p. 139). Su tiempo de vida,

⁵ Aquí Marx está hablando del pensamiento económico mercantilista.

⁶ Kaplan, para describir la conversión del individuo trabajador en mercancía, usa la palabra “transmogrificación”; el trabajador es transmogrificado en un objeto “no viviente” para ser intercambiado por otro y así ser manipulado (Kaplan, 2006: p. 132). Transmogrificación es un termino que define un cambio extraordinario o mágico en de

imperceptible e inmaterial en el mundo de las cosas, ahora forma parte de una construcción mucho más abstracta, el mercado.

Si las cosas que consumimos albergan la esencia de otros, no resulta extraño entonces que deseemos cercanía y sintamos una gran fascinación por una cantidad inmensa de objetos. Tanto en Mauss como en Marx, la energía de quien entrega o crea los objetos está presente, tiene un sentido de energía vital que reside. En *Charles Baudelaire: a lyric poet in the era of high capitalism*, Walter Benjamin, al describir las calles parisinas llenas de comercios, también menciona la posibilidad de que existan almas en las mercancías que los transeúntes observan a través de las vitrinas; objetos intoxicantes y seductores que hablan directamente al individuo, sin sentir ningún tipo de empatía por él (Benjamin, 1973: p. 55-56). Las cosas no sólo contienen el alma de sus productores, al parecer, también desean la de quienes las consumen. Mientras que el fetiche por las mercancías busca a toda costa el surplus de trabajo para conseguir ganancias, el fetiche del consumidor es lo que hace que este ciclo se mantenga.

El consumidor no busca consumir o “vampirizar” la energía vital encerrada en las cosas que consume, su comportamiento es producto de un alineamiento generado por un complejo pero repetitivo orden social, el cual es generado a través del fetichismo por las mercancías (Kaplan, 2006: p. 140)⁷. La necesidad por estas cosas ha rebasado su valor de uso o producción, es una necesidad que circula a la par que se producen más y más bienes. Todas nuestras interacciones dentro del sistema de producción capitalista son mediadas por el consumo y uso de objetos; las necesidades que solemos tener por estos también son producto de este sistema, no necesariamente a un nivel económico, sino ideológico (Dant, 1996: p.16). Los objetos que compramos, terminan siendo llaves físicas que abren el plano abstracto de ideas con las que buscamos conectar, con aquello en lo que queremos transformarnos, y ésta es una característica importante del fetiche. Da Silva lo explica de la siguiente manera:

naturaleza diferente, su uso por Kaplan es interesante ya que al hacerlo trae consigo las fuerzas mágicas y primitivas del objeto fetiche, respondiendo a su capacidad transformadora al tiempo que la presenta como fantástica.

⁷ En este sistema, aquel individuo que consume obsesivamente un tipo de mercancía es presentado como “fetichista”, de esta forma su consumo excesivo es disculpado como un comportamiento apasionado; él tiene un fetiche por los sombreros, él tiene un fetiche por los coches, o uno por los libros, etc.

“En el fetichismo del consumidor, es de nuevo una abstracción la que se convierte en el objeto de adoración del fetichista. El deseo de éste es dirigido hacia los significados que la publicidad hace que asociemos con una mercancía en particular (Da Silva, 2000: p. 27)”.

Las mercancías vienen con promesas de transformación; un limpiador para una casa más reluciente, un teléfono para obtener más empatía social de otros, un suero para ser más fuerte y musculoso, un coche para ser más exitoso, etc. Al igual que con los regalos en Mauss, estas mercancías son cosas con ideas propias y necesidades que imponen responsabilidades a quien las posee. Una silla que está sola, pronto necesitará de otra, y en un momento de una mesa, la cual a su vez necesitará de un frutero, o un barniz para mejorar su apariencia. De igual manera, el individuo necesita constantemente atender a estas necesidades de los bienes que consume, esto para no quedar distanciado de los valores abstractos que representan. Un ejemplo perfecto de esto es el niño que juega. Si un niño no tiene todo el set completo de su juguete favorito, no podrá acceder completamente a la fantasía de convertirse en la presencia imaginaria o trascendental que representa. Así, la mercancía es convertida en un objeto representativo de poderes y valor a través de una sola entidad. El fetiche en el consumidor hace que el comprador busque estos poderes mediante la función, sensualidad, conocimiento, capacidad de mediación (relación con otros humanos) y el valor estético de las mercancías (Dant, 1996: p. 17-18).

Las mercancías en su forma de fetiche son peligrosas, ya que nos controlan, rendimos nuestra autonomía ante ellas. Esto resulta contradictorio con lo que muchos occidentales notaron como un culto inútil y sin provecho al ver como los “primitivos” se aferraban a sus objetos, puesto que un hombre racional nunca dejaría la suerte de su destino en manos de cosas inertes. El choque de estos dos mundos es un choque de contradicciones, y a menudo sucede de manera curiosa.

En su ensayo, *Your Money, our Money, the government's Money: finance and fetishism in Melanesia*, Robert J. Foster analiza cómo los grupos indígenas en Papúa Nueva Guinea fueron educados en el sistema de cambio capitalista en la época de posguerra a

finales de 1950. El problema inicial era que los nativos desarrollaron un “culto por el cargamento”, donde estos llevaban ofrendas al mar pensando que las naves occidentales, que llegaban con mercancías y materiales, eran arcas que aparecían como regalo de sus antepasados, dioses o por alguna magia potente (Foster, 1998: p. 63). Cómo llegan las cosas y cómo se obtienen a través del dinero fue lo que más pronto se necesitó enseñarles, ilustrándolos en algo que para todos nosotros resulta lógico, normal y aceptable. Las cosas son creadas por los hombres a través de su habilidad y conocimiento, el capitalista cobra por ellas para recuperar la inversión que fue necesaria para crearlas, y cualquiera puede obtenerlas por medio de dinero, el cual es la acumulación de su esfuerzo (Ibidem: p. 65-66). Se responsabiliza al individuo (el trabajador) de su buena fortuna y por eso, éste termina llevando a cabo una relación compleja de culto con el dinero y las mercancías, porque cree que estos objetos le permiten controlar su suerte y lo incierto de su futuro (Figura 1).



Figura 1. Dinero papel de Papua Nueva Guinea. *Papua New Guinea. 20 kina 2008 (35th anniversary Bank of Papua New Guinea)*. Visitado el 1 de junio, 2018. Obtenido de World Banknotes Catalog, <http://catalog.u-n-c.org/papua-new-guinea-20-kina-2008-35th-anniversary-bank-of-papua-new-guinea/>.

Los sistemas de producción nos enseñan que los objetos adquieren nuevas valoraciones y pueden volverse fetiches no sólo a través de la designación de valores que ocurre con el culto. La forma en que estos objetos son creados y cómo hacemos que circulen dentro de nuestro entorno social y cultural, hacen que adquieran significaciones nuevas todo el tiempo; almas que poseen lo material y terminan controlando nuestro destino e incluso amenazándolo. Es parte de la naturaleza humana el producir y consumir objetos, y a

través de estos establecemos relaciones con otros y sobre todo, con estas cosas mismas. Estas son entidades que nos seducen y definen, y las cuales, la mayor parte del tiempo, llegan a nosotros gracias a dinámicas de consumo, o en forma de regalo; pero como dice el título de la introducción hecha por Mary Douglas para la obra de Mauss consultada en este escrito, “No hay regalos gratis” (Douglas, 2002).

1.3. El objeto fetiche en la mirada del psicoanálisis:

Con la llegada del psicoanálisis y el desarrollo de éste como una disciplina del estudio de la sexualidad, se abre una gama de percepciones sobre cómo los fetiches condicionan nuestras intervenciones sexuales por medio de la usurpación del cuerpo de otro. 1887, Alfred Binet fue el primero en usar la expresión “fetichismo” dentro de sus estudios en psicoanálisis (Shorter, 2005: p.220). Binet toma de referente el trabajo de Max Müller sobre fetichismo religioso, y elabora a partir de éste una noción sobre el encuentro y fijación esporádica con los objetos. En *Los pequeños fetiches del amor* (1887), Binet propone que nuestras relaciones afectivas son llevadas a cabo también con objetos de nuestro cotidiano, donde diferentes cosas pueden alentar o cultivar nuestro deseo. Como observa Nicola Dinguell, este deseo por los objetos en Binet es correspondiente a una idea de “amor plástico”, donde partes del cuerpo, objetos y materiales intervienen en nuestras interacciones sexuales y afectivas (Dinguell, 2010: p.269). Binet los llama “pequeños fetiches”; Olores, cabello, manos, pies, botas, pañuelos, son algunas de las partes que un “amante natural” valora de quien ama y las cuales cristalizan su deseo (Binet, 1887: p. 14-21). Sin embargo, en su esfuerzo por dar un sentido comparativo con el fetichismo religioso y validar su teoría, Binet, como explica Jean Joseph Boux, suele hacer uso de palabras como “culto”, “adoración” y “reliquia” al escribir como el amante, ya no tan “natural”, envuelve en perversión su relación con las cosas (Boux, 2004: p. 72).

Los pequeños fetiches del amor fue una obra relevante desde su publicación en París. Sigmund Freud recoge el trabajo de Binet y usa esta relación de fragmentación del ser

deseado para explicar diferentes trastornos y traumas de la niñez, particularmente la relación niña-madre y el violento descubrimiento de una ausencia del pene en el cuerpo femenino. En 1927, se publica el ensayo, *Fetichismo*, donde Freud presenta una serie de casos explicando cómo ciertos individuos desarrollan una fijación perversa por diferentes partes del cuerpo, llevando al desarrollo de una estrategia de cosificación del cuerpo del otro.

Cuando el objeto del deseo o fetiche se encuentra dentro del cuerpo o incluso si es un cuerpo en sí, éste es desmembrado, y sus cualidades y asociaciones se transforman. Para Freud, este proceso inicia en la infancia temprana cuando el niño de forma traumática, descubre que el sexo contrario es irreparablemente distinto a él desde el punto de vista morfológico. En el caso de los hombres significa lidiar con la ausencia o castración del pene en la mujer. A través del trauma, el niño crea un lazo con los primeros objetos, lugares y experiencias que lo llevaron a ese inesperado descubrimiento. Freud usa el ejemplo del fetiche de pies, donde asume que este fetiche, posiblemente esté vinculado a la forma en que los niños llegan a descubrir la castración del pene femenino. Para la mayoría, este descubrimiento es logrado al observar el cuerpo femenino mirando debajo de una prenda, tal como una falda. De esta manera, las piernas o los pies, se vuelven un objeto de confort o deseo para el individuo, porque fueron las últimas zonas seguras que observó antes de traumatizarse con la idea de ver a la mujer ausente de pene. Freud ve cómo el fetiche se vuelve un objeto que hace fácil de soportar la castración femenina, desviando la atención de este hecho, a la par de que hace sexualmente tolerable a la mujer (Freud, 1927: p.151-157). Es así como el individuo comienza a desarrollar una relación profunda con su fetiche, pues éste será su médium para la obtención del placer, un placer fuera del reconocimiento de la mujer.

El objeto se vuelve tan protector y necesario como el escudo que usa el héroe griego Perseo para combatir a la medusa. Este escudo hace refleja la imagen de la Gorgona para hacerla accesible a Perseo, ya que, si llegara a verla directamente, éste se convertiría en piedra. Freud hace justamente el mismo uso de la imagen de la Gorgona como analogía a la castración femenina, encontrada en el escrito publicado de forma póstuma, *La Cabeza de la Medusa* (1922). Para Freud la imagen de la medusa es en

muchas formas una metáfora de la castración del pene en la mujer. Para empezar, su cabello está lleno de serpientes, un símbolo fálico fuerte (figura 2). El sobre uso de este símbolo, según Freud, es para desviar la atención al hecho de la castración. El horror que produce esta imagen paraliza, tanto que al verla directamente convierte al sujeto en piedra. Aquí Freud no sólo hace una comparación con el horror que experimenta el niño al notar la ausencia del pene, también sugiere que la parálisis pétreo que causa la medusa es una alusión a la erección masculina. La medusa es entonces la idea del pene femenino que no existe y es completada con la imagen de la decapitación del monstruo o castración fálica. Perseo vence a la medusa al usar las armas dadas por Hermes (el heraldo) y Atenea (la sabiduría). La castración es realizada por el niño, quien, a través del descubrimiento y razón, decide hacer ausente un falo que nunca existió, o que sí lo hizo, fue sólo en su percepción infantil y egocéntrica. Al final, Atenea recibe la cabeza de la medusa por Perseo, y ésta es montada sobre sus vestimentas. Tal vez este gesto, al igual que en el fetichista por las prendas, es para desviar la atención del hecho de la ausencia del pene, esta vez en el cuerpo de la diosa.



Figura 2. Analogía de la historia de la medusa encontrada en el cómic japonés *Prison School*. Aquí la vulva femenina es una alegoría directa al personaje mítico y su significado de castración sexual femenina. Extracto del manga *Prison school* de Akira Hiramoto, dibujo digital. Visitado el 7 de enero, 2017. Sacado de Mangahere: read manga online, http://www.mangahere.cc/manga/kangoku_gakuen/c073/13.html.

El miedo a la castración femenina es el temor al cuerpo femenino en general, y esto ha llevado a una necesidad de controlarlo por medio de la mutilación o fragmentación de sus partes. Esto no sólo sucede al momento que el individuo entabla una relación con alguna parte o accesorio del cuerpo femenino para hacerlo más accesible (Controlarlo), también sucede cuando éste lo convierte en objetos prostéticos (juguetes sexuales, muñecas, estatuas, etc.).

En el caso de las vestimentas como fetiche, es posible que su objetivación esté relacionada con que son lo último que vimos antes de conseguir el desnudo que permitió el descubrimiento de la castración en el otro. Son el objeto que cubre el cuerpo del individuo, y son aquello que nos protegía de forma segura de darnos cuenta de la castración femenina. De aquí se encuentra una razón probable de por qué muchos hombres se encuentran obsesionados con la ropa interior femenina, pues es la última prenda antes de develar el trauma.

Los objetos como fetiche hacen que las relaciones entre individuos se desensibilicen y se desconecten. La relación individuo-individuo se ve reemplazada por la de individuo-objeto. Esta es la principal problemática en la postura sicoanalítica sobre fetichismo, que se depende demasiado de la característica del sinécdoque dentro de la relación con el objeto fetiche. Como ya fue mencionado en la introducción de este capítulo, el sinécdoque es la característica de referirse al total de algo a través de únicamente una de sus partes; el fetichista en esta propuesta es quien usa una parte del conjunto de todo el individuo para poder acceder a una relación posible y segura. Es debido a esto que usualmente la relación fetiche y usuario se ve limitada en su explicación a que se trata de una atracción ilógica hacia algo. La palabra fetichismo es entonces relacionada o es sinónimo de obsesión:

“Un fetiche es típicamente definido como la adoración, o atracción innatural, de algún objeto, en la mayoría de los casos uno inanimado (Holt, 2014: p. 277)”.

Si se concentra demasiado en la forma del sinécdoque, la relación entre objeto fetiche y usuario, queda reducida a una donde el fetichista únicamente sufre una obsesión sobre

el objeto sustituto (fetiché), la cual es más intensa que sobre el objeto original (la cosa que busca controlar o a la cual acceder). Este acercamiento limitado deja por fuera toda una serie de estrategias y fuerzas que el individuo trae a sí mismo al entrar en contacto con el objeto fetiché. La sobre fijación o atracción por el objeto fetiché viene de su uso o exposición constante, una cercanía necesaria para aliviar las necesidades que suplen las diferentes estrategias del fetiché que el usuario desarrolla, en el caso del fetiché freudiano, la función de la máscara protectora. Como ya se ha visto al inicio de este capítulo, el fetiché tiene una capacidad ambivalente de proteger, pero también de atacar y dañar a su portador. Para Kaplan, esta ambivalencia en el fetiché freudiano viene en que, a pesar de su capacidad protectora, también es una constante memoria de la traumática y aparente castración (Kaplan, 2006: p. 16). Margaret Iversen expande lo anterior de la siguiente forma:

“Debido a que el fetiché está encantado por un conocimiento residual de su origen, éste se vuelve profundamente un objeto ambivalente, ya sea venerado o denigrado (Iversen, 2007: p. 93)”.

Al mantener una relación de recuerdo con la cosa original, a través del sinécdoque, el objeto fetiché también se vuelve un objeto de memoria, puesto que nos da acceso constante a nuestra historia personal con algo. Sin embargo, aunque un objeto nos recuerde o acerque permanentemente a otro, no lo convierte necesariamente en un fetiché. Debemos pensar más allá del objeto fetiché como objeto sustituto o referencial, y verlo como un nuevo objeto capaz de permitir “transformaciones y translaciones” (McCallum, 1999: p. 27). Aquel joven que guarda en su cartera un pedazo del cabello de su pareja, no está en control de un fetiché únicamente por que el mechón es parte o presenta un referente con el original, o por su deseo de conservar algo que de otra manera no lo merecería. Este objeto se vuelve un verdadero fetiché al momento en que el joven lo usa como catalizador para cambiar su espacio real a través de su capacidad imaginativa de estar en contacto, y por supuesto en control, de la presencia a la que necesita acceder, no únicamente para recordarla, sino también para transformarse a sí mismo.

El fetiche en Freud es un objeto “sexualizado”, el cual ayuda a combatir el complejo de castración únicamente. Se convierte a sí mismo en un objeto de características sexuales, un recordatorio y un velo, pero no desarrolla su capacidad de ponernos en control de nuestro entorno, de moldear nuestra realidad. Esto es algo que si encontraremos en los juguetes, objetos donde se conjugan la sacralización de lo cotidiano, la magia de lo desconocido y el cambio y transformación constante entre individuo y objeto.

1.4. Juguetes mágicos: Objetos fetiche en el mundo infantil

“El juego tiene el poder para transformar” – Monica lanyado-

El mundo infantil es preciado para los adultos. Es un espacio que consideramos mágico y donde a través de la imaginación se puede crear transformación. Nosotros los adultos dedicamos notables esfuerzos para hacer de este espacio un refugio y santuario del placer y belleza que hemos ubicado en la infancia. Para Joanne Faulkner, autora de *The importance of being innocent: why we worry about children*, el confinamiento y resguardo del mundo infantil tiene su inicio en el crecimiento y desarrollo de la esfera privada, desplazando el placer de lo público hacia lo privado (Faulkner, 2011: p.33). El juego como un placer que podía ser ejercido en el espacio público, fue empujado fuera de éste desde el periodo de inicios de la industrialización; vehículos rápidos y motorizados, al igual que la invasión de este espacio público para convertirlo en espacio laboral y de producción, establecieron un sentido de inseguridad para el mundo de juegos de los niños. Recluido y seguro en casa, el niño es protegido de “las brutalidades de la vida política y comercial”⁸ (Ibidem: p. 34). En casa y resguardados, los niños disfrutaban de una separación del espacio de los adultos y su único acceso o mirada a éste es a través de los objetos, cosas encontradas, construidas o entregadas a ellos, y que sirven como mediadores entre ellos

⁸ Recordemos que en pleno auge de la revolución industrial, los niños eran una fuerza laboral no ilegal y bastante operante dentro del sistema de producción establecido en las fábricas.

y el mundo real a través de su imaginación, la cual es desatada por medio del juego. Faulkner expande sobre esta potencia del juguete como objeto:

“A través del juguete, el mundo del niño viene a ser removido del mundo de los adultos tanto en espacio como en tiempo, al igual que la tierra de las maravillas en el cuento de Alicia (Faulkner, 2011: p. 39)”.

Aunque los adultos generan gran cantidad de trabajo con el propósito de crear objetos para sus niños, los primeros juguetes que estos adoptan son aquellas cosas que conforman el hábitat de su espacio privado. Lo anterior es algo que también Faulkner elabora en su texto:

“Al removerlos de su contexto apropiado y desmontarlos de su significado convencional, el juego transforma objetos cotidianos en juguetes. Aún, por la misma razón, el juego también sacraliza los objetos al retirarlos del uso ordinario⁹ (Faulkner, 2011: p.38)”.

A través de estos objetos convertidos en juguetes, el niño no sólo mira al mundo, es apartado de éste por medio de la aceptación de la improductividad de su juego, la cual genera ideas de libertad y deleite alrededor de la infancia por parte de los adultos. El placer infantil es algo precioso y cultivado, ya que éste personifica nuestros anhelos de una vida llena de placeres y ausente de todo tipo de ansiedad adulta; el placer del padre como individuo productivo proviene de observar el juego infantil, procurando que éste siga un estado inalterado en su funcionamiento (Faulkner, 2011: p. 31). Estos anhelos son conjugados en la inocencia del niño, volviéndolo un objeto de fantasía por parte de los adultos. De esta forma, el niño en sí se vuelve un fetiche, un medio, transformándose en lo que es deseado y sus juguetes presentados como “accesorios que conjuran” todas estas cualidades separadas del mundo adulto (Ibidem: p. 40). Pero los objetos y el espacio son insuficientes si el juego no los activa y abre las puertas a este mundo especial.

Para Marit Grotta el juego “es el agente mediador entre sujeto y objeto”, creando relaciones entre el mundo real y el imaginario, donde el niño se reconstruye a sí mismo

⁹ Marit Grotta nota esta misma transformación en los objetos en la obra de Giorgio Agamben, donde este autor en su ensayo, *En alabanza a la profanación*, plantea como la religión también captura objetos para removerlos de uso cotidiano (Grotta, 2015: p. 139).

(Grotta, 2015: p.123). Esta reconstrucción sucede en una relación donde se da paso a la fantasía erótica. Para crear esta fantasía, existe una gran necesidad por la teatralidad, la cual genera la significación del equipo u objetos usados. Esta misma teatralidad también se encuentra en el contexto del juego del niño, donde cada objeto desempeña una función específica dentro de su imaginario o concepción del mundo. Esta concepción es recreada y expandida cada vez que él juega. Este proceso es abarcado en el trabajo del psicoanalista Donald W. Winnicott, quien ve a las diferentes cosas que rodean al niño como objetos de transición, donde éste aprende a ver su mundo en cosas fuera de sí mismo. Mediante lo anterior, el niño aprende a diferenciar y asimilar las cosas de su mundo, usando objetos que establecen relaciones simbólicas dentro del teatro de su imaginación. Winnicott expande de la siguiente manera:

“Cuando el simbolismo es empleado, el infante ya claramente esta distinguiendo entre fantasía y hecho, entre objetos internos y objetos externos, entre creatividad y percepción (Winnicott, 2005: p. 8)”.

Y continua con la relación simbólica entre lo aparente y no aparente:

“Por ejemplo, si consideramos al agua del bendito sacramento, la cual es simbólica del cuerpo de Cristo, pienso que estoy en lo correcto al decir que para la comunidad católica es dicho cuerpo; y para la comunidad protestante, es un sustituto, un recordatorio, un símbolo del verdadero cuerpo (Winnicott, 2005: p. 8)¹⁰”.

Esta analogía hecha por Winnicott es alusiva a las estrategias de sustitución empleadas a través del objeto fetiche. Un fetiche es algo que es a la vez material e inmaterial, “perceptible y teórico” (Tiffany, 2000: p.293). Para Baudelaire hay una obsesión desde la infancia en encontrar o acceder a lo trascendental de los objetos, particularmente los juguetes, “Ligada estrechamente con las manos y el tacto”, los dedos se vuelven herramientas en la búsqueda por el alma del juguete, y los niños se abstraen del mundo real al intentar tocar lo intocable y ver lo invisible (Baudelaire como es citado en Grotta, 2015: p. 130). El niño trata constantemente de darle voz al alma de sus juguetes, y de escucharla.

¹⁰ Aquí se vuelve a presentar la cualidad del sinécdoque, donde una parte de la cosa refiere a la totalidad de la misma.

El niño no sólo designa las almas que van a habitar dentro de sus objetos cada vez que juega, también realiza rituales para llamar a su presencia. Uno de de estos rituales es el de dejarse poseer por el juguete, donde es el cuerpo del niño lo que se vuelve un apéndice o extensión del alma del objeto. Para dar inicio a este ritual, de la misma forma en que sucede en muchas religiones, el niño entabla o realiza un discurso con el objeto, que puede ser exteriorizado o interno. Su voz adquiere diferentes tipos de entonación dependiendo de por qué tipo de presencia se está dejando poseer. En la religión, estos tipos de discursos suelen darse en lenguas inteligibles que parecen poseer al orador, algo que evidencia la naturaleza sobrenatural del lenguaje hablado, aludiendo que éste no es para comunicarse con el mundo visible al que pertenecemos, sino con el mundo invisible y desconocido de la presencia inmaterial (Keane, p. 26). En el caso del niño, este acto discursivo se lleva en la lengua con la que él aun se familiariza y ha aprendido que sirve para designar todo en su mundo. Muchas veces en este discurso del juego, el niño deforma o convierte el imaginario particular al que refiere el juguete (si es un juguete que refiere a algún producto cultural en específico como una serie de televisión, un cómic o inclusive al aprendizaje de roles sociales) para darle lugar a la creación de uno propio o a la reinterpretación. En palabras de Marc Steinberg, “el juguete es la base material para la participación lúdica en el mundo del personaje”, y “la figura (muñeco) abre la posibilidad del juego sin guion y esto a nuevos imaginarios” (Steinberg, 2012: p. 123, 124). A través del objeto material, el niño gana control sobre una imagen o espacio trascendental, manipulando lo que en un inicio parecía fuera de su alcance como menciona Baudelaire.

Con la acción de jugar, el niño no sólo expande su imaginario irreal, también aprende a comportarse y se prepara para la vida adulta (así es como también el niño, mediante el juego, empieza a controlar su espacio real). Esto se logra por medio de la emulación de los roles de actividades adultas específicas. Estos roles están dados por la concepción social de género, la cual designa juegos y juguetes específicos tanto para los niños como para las niñas. También, los roles crean una noción de entrenamiento en el desarrollo del comportamiento sexual (Ferris-Motz, p. 59). Es por esto que muchos padres (en especial los hombres) consideran retorcido o perverso que sus hijos varones jueguen con muñecas. Los niños juegan con figuras y muñecas que no sólo se convierten en o se

relacionan como objetos de deseo. Esos juguetes figurados no son sus ídolos realmente, son ídolos adultos que representan y preservan el ideal de los roles de comportamiento arriba mencionados. Roles como la mujer maternal o el macho aguerrido. La forma y presentación de estas figuras o muñecas se actualiza junto a la forma en que se actualizan los roles sociales y el cuerpo específico que lo contiene. Un caso particular es la muñeca de juego de las niñas.

A la niña se es entregada la muñeca como algo que ella necesita o demanda para canalizar su instinto innato de maternidad. Ésta le da presencia a un hijo (o un compañero) no existente dentro de la materialidad de la muñeca o muñeco bebe, lo nombra y le designa necesidades particulares que el objeto no precisa pero si canaliza para el beneficio de la presencia trascendente. Muchos objetos fetiche tienen esta característica, son entregados y deben ser cuidados de cierta manera, de lo contrario la desgracia aparece. La niña cuida del muñeco como a un niño verdadero y en ese mismo momento, aprende y ejercita habilidades propias de la madre, las cuales representan una visión de antaño del rol principal femenino en la sociedad, la maternidad. El experimento llega a tal, que inclusive hay muñecas embarazadas, y algunas con la capacidad de simular un parto (figura 3). El juguete aquí no sólo representa un fetiche, la imagen de la niña y el bebe muñeco es un fetiche en sí mismo de nuestra sociedad (Ferris-Motz, 1982: p. 54). Como Marilyn Ferris Motz señala, Se volvió una imagen pura de feminidad inocente, la cual siempre cuida de un bebe cuya imagen también apárese idealizada como la de el bebe perfecto y bello; la niña es una mujer sin experiencia sexual, por eso es pura, y aun así es una madre diligente (Ibidem: p.54). Así entonces, la niña no sólo es educada mediante el juego para ser una buena madre, se convierte en el modelo ideal de maternidad.



Figura 3. Propuestas de cómo la maternidad es presentada a las niñas a través de la muñeca *Barbie*, creada por la compañía norteamericana *Mattel*. Estas figuras tenían formas y configuraciones muy ingeniosas para representar la gestación de un bebe dentro del vientre hueco en la anatomía de la muñeca. *Most inappropriate and disturbing children's toys ever made*. Visitado el 20 de julio, 2018. Sacado de Wyrat.com, <http://wyrat.com/most-inappropriate-and-disturbing-childrens-toys-ever-made/>.

De esta forma, los juguetes son entregados a los niños prácticamente como una imposición adulta, muchos de los cuales se dan en edades específicas de manera similar a un rito de paso, en donde la acción del juego (y el juguete que la desencadena) marca una nueva etapa de crecimiento. Estos juguetes representan la imagen de aquello que los padres quieren que sus hijos sean, de la misma forma que sus padres hicieron con ellos. Los niños se transforman a sí mismos por medio del juego, pero no son los únicos, sus padres también se transforman con la ayuda del juguete, ya que éste los vuelve “maestros efectivos”, proveedores o cualquier cosa que el niño requiera (Vecchio, 2003: p. 36).

En la actualidad, lo que cautiva o seduce al niño para adoptar estos roles al jugar, es la parafernalia de los accesorios propios de cada rol, los cuales juegan directamente con su deseo. Esta atracción por los accesorios es algo que Gary Cross encuentra como una de las principales características de los juguetes modernos. Lo que actualmente enseñan

los juguetes es el sentido de la moda, el placer de coleccionar y coleccionar, generando una adicción por las novedades (Cross, 1997: p. 210). Para lograr vender más juguetes y accesorios, los fabricantes de juguetes se valen de la creación de mundos fantásticos llenos de dramas que ya no representan los roles de la vida adulta, o la importante conexión entre generaciones, padre e hijo. Walter Benjamin nota que a través del juguete, el niño heredaba parte de la vida adulta de sus padres, lo cual se vuelve su pasado y lo prepara para enfrentar los roles de la vida adulta. En su texto *Toys and play*, Benjamin refuerza la idea del aprendizaje de roles, exponiendo cómo los juguetes masculinos de antaño, por ejemplo, estimulaban en el niño actividades de un hombre adulto como la urgencia por construir cosas, e incluso, cómo los mismos materiales de los que estaban hechos estos juguetes de “construcción”, semejaban o aludían a la vida adulta que el niño heredaría a través del juego (Ibidem: p. 119)¹¹. Esta vida que se esperaba que los hijos adoptaran, creaba una esperanza por parte de los padres de que los juguetes imitaran los roles adultos, lo que llevó principalmente a que estos objetos estuvieran llenos de estereotipos de género, siendo miniaturas de los objetos y espacios de trabajo del mundo adulto (Ibidem: p.24). Esta miniaturización suele ir reduciéndose, ya que los juguetes van aumentando su tamaño con la edad de juego, haciéndose cada vez más cercanos a la cosa verdadera que emulan, significando una transición no solo psicológica, también física hacia la aceptación de la vida adulta que los padres esperan para sus hijos. Los niños durante su larga época de desarrollo y juego no sólo se transforman psicológicamente, también físicamente.

Para Cross, el rompimiento entre estas relaciones parentales que establecía el juguete, se debe principalmente a que los fabricantes de juguetes pretenden servir (o manipular) a los deseos de los niños y no al de los adultos; para esto, las compañías de juguetes dedican la mayor parte de su presupuesto en la creación de imaginarios fantásticos inagotables; estos espacios de fantasía son lugares abstractos donde el mundo infantil se relaciona con elementos igualmente vagos, como colores, animales, frutas (Cross,

¹¹ Estos materiales como la madera, el metal o el estambre serían aquellas cosas con las que el niño también “jugaría” en su adultez. Aunque como es mencionado por Benjamin en la misma página del texto, la simplicidad material y de diseño de los juguetes de antaño fue más un asunto de progreso (o falta) tecnológico y no tanto uno formal; sin embargo, el niño podría relacionar que los materiales de sus objetos eran los mismos que los materiales de los objetos de su padre, solo que reducidos a una escala propia de su tamaño y capacidades.

1997: p. 207). Usualmente en estas fantasías, los niños aparecen libres de la autoridad adulta, o sí ésta está presente, aparece de forma desdoblada mostrando a los adultos como infantes. La emancipación del tutelaje o de la supervisión adulta es una de las ideas más vendibles y explotables de estos mundos. Ejemplo perfecto de esto es la serie televisada llamada *Teletubbies*, que trata sobre cuatro alienígenas con comportamiento infantil cuya historia se desarrolla en un lugar alejado de la Tierra. Estos seres espaciales, presentan una pantalla en su vientre con la cual proyectan ciertas vistas o comportamientos del mundo real, lo único que hace al show entendible es la narración simple y ocasional de un adulto. Esta independencia del imaginario infantil también es permitida o alimentada por la visión parental moderna, en donde la infancia es vista como una etapa de vida imaginativa. Aquí, el mundo propio y fantástico del niño es un refugio contra los riesgos y complejidades del mundo de los adultos, para el cual aún no está preparado, pero que con tiempo lo llegará a estar (libidem: p.37).

Cross expresa una preocupación compartida con Walter Benjamin sobre el distanciamiento entre la vida infantil y la vida adulta, el cual es impulsado por los nuevos juguetes:

“Estos nuevos juguetes alientan formas de juego abstractas del mundo real de la familia y el cuidado del hogar. Estos objetos de juego no invitan a las niñas a ser “pequeñas madres”, tampoco dan pista alguna sobre cómo una mujer moderna debe ser (Benjamin, 1999: p.209-210)”.

Estas manifestaciones de juego abstractas son lo que ha marcando el distanciamiento entre las ideas que unen al padre y al hijo, y han ido cambiando la forma en que los niños asumen la identidad de su género por medio del juego. De nuevo Cross habla sobre esta distorsión:

“Estos juguetes no han eliminado el entrenamiento en los roles de género. Solo han hecho al heroísmo masculino más fantástico y al cuidado femenino menos aterrizado en la realidad (Cross, p. 235)”.

Paradójicamente, aunque los nuevos juguetes no ofrezcan mucha instrucción sobre cómo el niño debe asumir los roles de género en la adultez, si logran introducirle una característica muy adulta, la cual es la necesidad de consumir una cantidad interminable

de productos (Figura 4). El consumismo se es enseñado a través de una noción de “orgullo” de completar o tener todo un set de accesorios y partes de su juguete favorito (Cross, 1997: p. 52). Esta cualidad consumista prepara al niño para una vida adulta dentro del sistema capitalista, donde comprar y tener es significativo en muchas formas. No sólo enseñamos a los niños a que sean consumidores, estos juguetes tienen sus propias necesidades y también consumen, exigen aditamentos y accesorios para completar su identidad, corporalidad e inclusive vitalidad, pudiendo sólo así poder ser usados de forma satisfactoria (Ferris Motz como es citada en Toffoletti, 2007: p. 61)¹².

Los juguetes, ahora vendidos como mercancías y objetos de estatus, se vuelven fetiches dentro de la noción de moda y novedad, contrario a tiempos de antaño donde el juguete no era el fetiche *per se*, sino el contenedor y comunicador con la idea de los roles adultos, fetiches de nuestra sociedad. Estos fetiches sociales eran la imagen del hombre masculino, el buen esposo, la mujer inocente, y la esposa y madre que cuidaba y protegía el hogar. Si retomamos el ejemplo mencionado arriba de la muñeca femenina, ésta personifica el ideal de la maternidad, y no sólo lo refuerza a través del juego, también, la niña aprende de la muñeca cómo una mujer se identifica a través de su vestimenta y accesorios. Sara Ferguson explica en su ensayo llamado *The children's cultura industry and Globalization: Shifts in the commodity Character of toys* cómo el ideal femenino, tanto en apariencia como en comportamiento fue modificado por las nuevas muñecas; muchas de estas como la *Barbie* empezaron a tener vestidos y oficios diferentes a los que las madres de la generación anterior tenían o querían para sus hijas (Ferguson, 2006: p.6).

¹² Aquí Marilyn Ferris Motz se refiere particularmente a la muñeca *Barbie* y a los valores consumistas que esta representa, con los cuales enseña a las niñas valores consumistas que una verdadera mujer adulta necesita tener para prosperar.



Figura 4. Una estrategia para explotar el deseo coleccionista del niño es la de la miniaturización de los juguetes, lo cual hace que sea más fácil guardar y conservar una enorme cantidad de productos en casa. *Juguetes Polly Pocket*. Visitado el 8 de enero, 2017. Sacado de Pinterest, <https://www.pinterest.es/pin/666462444827258082/>.

Para Ferguson al igual que para Cross, la llegada de cada vez más juguetes de fantasía resultó en la ausencia de un refuerzo sobre los roles adultos. En el caso infantil masculino, Ferguson plantea que se mantuvo el culto a los juguetes que aludían a las armas (Clash Toys) y las maquinas, debido al fetiche social por el avance y el poder de la tecnología¹³, lo cual se vio reflejado en el sucesivo aumento del “poder destructivo” de los juguetes (Ferguson 2006: p. 7). Los juguetes masculinos violentos y bélicos tuvieron su mayor auge en la década de los 90, cuando la popularidad de las figuras de acción alcanzó su mayor grado gracias a las series animadas o caricaturas que permitían a los fabricantes introducir cada tanto nuevos personajes, aditamentos y accesorios. En muchos casos

¹³ Cross encuentra contenido en juguetes como los trenes y cohetes un gran anhelo por representar el ideal social de la inagotable evolución tecnológica, una idea bastante arraigada desde la época industrial (Cross, 1997: p. 8). También estos juguetes son una forma de celebrar el cambio tecnológico de cada época, “reflejando las modas y tendencias en sistemas de transporte y construcción” (p, 55). Con la llegada de la máquina de vapor, los juguetes más populares fueron los trenes, y así mismo con la llegada de la tecnología automotriz de vehículos de combustión interna, o al inicio del siglo XX con la llegada de los primeros aeroplanos.

llegaron a ser abrumadores para los niños y padres, alcanzando su declive debido a la oferta de violencia encontrada en los videojuegos.

Los juguetes de fantasía dominaron el mercado durante la década de los 80, su mundo imaginario provenía principalmente de la adaptación y explotación de la cultura popular norteamericana, cosa que cambió para la siguiente década. En los 90, la industria del juguete fue invadida por imaginarios japoneses, presentando personajes y objetos cada vez más extraños, cada vez más perversos.

Esta capacidad de lo extraño, es algo que Anne Allison define como “polimorfismo perverso”, donde el juguete a través de su comercialización mediática puede abarcar diferentes aspectos, contenidos y medios para ser más atractivo para el usuario, al igual que el imaginario del juguete puede estar basado en cualquier objeto cotidiano o fantástico y sobrenatural (Allison, 2006: p. 10). Allison expone que esta característica “cros-polinizadora” (cosas invadiendo o permeando a otras) proviene de nuestro anhelo por establecer una relación más profunda y más significativa con los objetos, también más íntima¹⁴ (Ibidem: p. 13). Otro autor que resalta esta característica invasiva del juguete es Marc Steinberg, quien acuña el término de “juguete mediático”, donde éste se combina o interviene a través de distintas plataformas; “la mercancía se convirtió en una red mediática de productos basada en imágenes” (Steinberg: 2012: p.122).

El objeto aquí se cruza o “infecta” a otros para generar una relación de cercanía con el usuario, enredándolo en su uso; pero también, el objeto al cambiar de forma y presentación está invadiendo el espacio, modificándolo a través de su imaginario, y finalmente creando un sentido de transformación en el individuo. Ésta es en esencia la naturaleza del fetiche, un objeto cautivante que impone una constante necesidad de uso y cercanía. A través de esta necesidad, el individuo efectúa una serie de estrategias, las cuales le permiten lograr cambios en su mundo a través de la manipulación de lo intangible por medio de lo tangible. El juego a través de poder del juguete, permite al niño transformarse y redefinirse dentro de un espacio lleno de lo imaginario, un espacio

¹⁴ Estas relaciones estrechas con las cosas es parte de la temida sustitución en las relaciones entre individuos por objetos como ha establecido Marx. En el caso japonés, las relaciones interpersonales han sido cada vez más desplazadas debido a las comodidades en su forma de fetiche; muñecas o androides ya hacen cada vez menos necesaria la compañía de otro humano.

distanciado del mundo cotidiano (Kline, 1998: p.107). El niño se transforma en aquello deseado y sus juguetes son “accesorios que conjuran” un mundo alterno que separa al mundo adulto (Faulkner, 2011: p. 40). Faulkner profundiza esta capacidad mágica del juego y el juguete de la siguiente manera:

“Los niños consagran objetos al jugar con ellos en una cultura por la cual la inocencia es lo nuevo sagrado y los niños sus más altos sacerdotes (Faulkner, 2011: p. 38)”.

Los juguetes tienen el poder desconocido de un fetiche mágico desatado a través del uso de la imaginación de su usuario, como explica Grotta:

“El fetichismo es un fenómeno inescrutable; fetichismo religioso, fetichismo sexual, y fetichismo de mercancías tienen en común que las cosas no son valuadas por su valor-uso, sino por un uso imaginario (Grotta, 2015: p. 125)”.

Es a través de este valor imaginativo que el juguete abre las puertas de un imaginario particular, un espacio propio. En este espacio transitorio (como ya es mencionado antes) el juego permite explorar los límites del mundo real, y donde el objeto fetiche ayuda a romperlos al traer fuerzas con características propias y ajenas a nuestro mundo. Los juguetes son objetos fetiche por excelencia debido a que están hechos particularmente para el uso imaginativo abstracto; son especiales, son más sensuales que cualquier otro objeto de uso cotidiano, son “objetos híper reales” sacados del contexto ordinario de las cosas y entregado a nosotros para nuestro deleite y fantasías (Faulkner, 2011: p. 39). Es a través del juguete que el niño explora la forma que tiene su realidad, controlando y jugando con ideas y emociones, que fuera del espacio de juego, podrían resultar violentas e incontrolables, al mismo tiempo que establece conexiones con las cosas, donde él va ganando control sobre su espacio cotidiano. Estas también han sido características del fetiche religioso, el fetiche en Freud y desde luego, el fetiche por los productos dentro del sistema económico de producción.

1.6. Fetichismo y perversión: el objeto sexual se transforma

Usualmente el término fetichismo parece estar irreparablemente relacionado con una práctica sexual perversa o extraña (exhibicionismo, voyerismo, pedofilia), esta es la herencia que los estudios psicoanalíticos nos dejaron. Por otro lado, el fetiche sexual suele aparecer como un objeto necesario para alcanzar el clímax o placer. En este aspecto si el objeto mediador crea a través de su uso un espacio de fantasía similar al que ya vimos que el juego puede activar, entonces si podemos hablar de un objeto fetiche usado para desplegar ciertas estrategias. Aquí no se tomará tiempo para analizar cada una de las fijaciones o parafilias sexuales; sin embargo, debido al emparentamiento de la definición de fetichismo con la descripción de prácticas sexuales perversas, nos acercaremos a una de estas prácticas sexuales fetichistas más populares, el sadomasoquismo, una práctica donde a través del control del dolor como sensación de placer sexual, se plantea la posibilidad de usar el cuerpo como objeto mediador.

El sadomasoquismo es una de las prácticas sexuales “fetichistas” más populares. Su sola pronunciación genera en todos la idea de una práctica fetiche, esto es porque es una de las prácticas sexuales más fetichizadas, debido a toda la parafernalia que usualmente suele acompañar su desarrollo. La actividad del sadomasoquismo es contemplada como una práctica “Kinky”, es decir una práctica de sexo extremo o radical (Baldwin, 2003: p. 28). El mismo origen de la palabra sugiere intrínsecamente perversión. El término sadismo es acuñado gracias a las obras del Marqués de Sade y los personajes de éstas, los cuales disfrutaban de prácticas donde infringían el dolor a otros. Los libertinos, personajes masculinos de una de sus obras, llegaban a ejecutar un ritual donde cosían la vulva de su propia madre. El masoquismo, llamado así por Severin, el personaje principal masculino de la obra *La Venus en Piel*, escrita por el austriaco Leopold Von Sacher- Masoch. Severin, quien convence de ser su ama a su contraparte en la obra, Wanda, halla un placer por arriba de lo sexual al ser humillado psicológicamente por ella. La obra de Masoch resulta relevante al ser una de las primeras novelas que trajo al pensamiento colectivo el uso de un material específico como catalizador de fantasías eróticas sexuales. Sugerido en el mismo título de la novela, las pieles fueron las primeras “armaduras sexuales” antes de la llegada de materiales tan icónicos como el cuero y el latex en el imaginario sexual colectivo. Edward Shorter hace notar cómo después de ser

publicada la *Venus en pieles* de Masoch, las pieles como objeto accesorio empiezan a tomar lugar en diferentes publicaciones de contenido visual erótico (Shorter, 2005: p. 220). Julia V. Emberly analiza la obra de Masoch, y ve cómo esta popularidad de las pieles en el imaginario erótico responde a que los objetos, sobre todo los de uso sexual, se vuelven fetiche a través de su cualidad táctil, su capacidad sensual, y a las asociaciones que estas establecen (Emberly, 1997: p. 76). Esto marca un importante desprendimiento del pensamiento freudiano, donde el objeto sólo sirve para crear distanciamiento:

“El énfasis para Freud es en los placeres de una potencia visual compensatoria o suplementaria, despojada de cualquier convergencia táctil (Emberly, 1997: p. 77)”

Las pieles seguramente son seductoras al tacto, nos señalan un estado primario de regocijo que nos lleva a recordar y reconocer nuestros primeros objetos de placer, el cuerpo protector de nuestra madre y los objetos que luego nos son entregados como sus sustitutos. Wanda, en la novela de Masoch, no es el recuerdo de una madre, o una mujer sexualmente más tolerable al distraernos con sus pieles de una mirada a sus genitales castrados. En la mujer que viste sólo una piel sobre sus hombros, hay una gran sencillez que anticipa el poder dominante de ésta. Severin es consciente de esto, puesto que él no está interesado en las pieles o accesorios que Wanda usa, lo que le atrae es cómo es dominado por un personaje transformado por un objeto tan simple (Shorter, 2005: p. 220). El desempoderamiento masculino ya trae consigo mismo una idea perversa, pues distorsiona los órdenes establecidos para los roles de género, y en su forma de fetiche se vuelve bastante amenazante e inestable. Emberly señala esta constante tensión:

“[...] el fetiche sexual viene a marcar las asimetrías socio-simbólicas entre humano y animal, hombre y mujer, animado e inanimado (Emberly, 1997: p.82)”.

Las dinámicas sadomasoquistas permiten la transformación del individuo y los roles que ocupa, por medio de sus prácticas y parafernalia, pero también, permiten la transformación del cuerpo en un objeto que se controla y configura a través del dolor.

La presentación del dolor como placer, dolor físico y dolor psicológico, es lo que genera esta noción de perversidad anudada a las prácticas sadomasoquistas, sin embargo, está muy cercana de parecerse a otras prácticas que consideramos elevadas. La verdadera

transformación, inclusive el descubrimiento sexual, se alcanza en estados de estrés físico y/o psicológico, y en el sexo sadomasoquista ambas se juntan (Baldwin, 2003: p.35). En la religión también sucede esto, la mayoría de las prácticas religiosas proponen la sublevación de la mente sobre el cuerpo, y la mejor forma de conseguirlo es disciplinándolo. Controlar las sensaciones más básicas y apremiantes como el dolor y el placer es la vía directa para lograrlo, y para esto es necesario la práctica y el estudio. Debido a esto encontramos que los fieles, santos y sacerdotes se insertan en experiencias que ponen al cuerpo en estrés de manera innecesaria (hablando de necesidad biológica). Latigazos, estigmatizaciones, caminar de rodillas por lugares escarbados u horas en posiciones incómodas son prácticas comunes para entrenarnos en dominar la sensación del dolor, incluso el ayuno es una forma de violencia contra uno mismo, donde ponemos en estado de supervivencia a nuestro cuerpo falto de nutrientes. Evidentemente la gran mayoría de las prácticas físicas, por no decir que todas, también conllevan alguna reacción de estrés psicológico, pero hay otras donde sólo se busca o consigue la última de las dos. El voto de silencio, la culpa y el encierro con el aislamiento, son formas de causar dolor a nuestra mente, soportándolo únicamente con la promesa de alcanzar un estado elevado.

Este estado de elevación es algo que los practicantes del sadomasoquismo también buscan, pero a través de actividades de índole erótica sexual. Esta elevación ha llevado inclusive a que los practicantes del sadomasoquismo reconstruyan el significado del término. Usando las iniciales de las dos palabras que conforman la expresión, S/M (Abreviación tanto en el español como en el inglés), los sadomasoquistas angloparlantes han acuñado un nuevo significado a éstas, el de "Sex Magic" o magia sexual (Rinella, 2006: p.13). Este neologismo es usado por los sadomasoquistas para hablar de su forma de expresión sexual como algo por encima del simple coito, donde no sólo se eleva el cuerpo sino también la mente:

"El sexo radical es un posible medio por el cual te puedes volver más consciente del valor propio. Rompiendo los límites establecidos de tu territorio (físico y mental), puedes recoger las partes sueltas y volver en una imagen que tu deseas (Thompson, 2003: p.14)".

El sadomasoquismo precisa de una conjunción de dos tipos de actores para su realización, de la misma manera en la que se juntan las fantasías del Marqués de Sade

y Sacher-Masoch para generar el término. El amo y el esclavo, o el activo dominante y el pasivo recesivo. En el sadomasoquismo se fetichiza el dolor, no un dolor que purifica la debilidad moral del ser como en la religión, sino un dolor que nos lleva al espectro negativo del placer donde se encuentran valores más intensos. No es cualquier tipo de dolor y no se consigue tampoco por cualquier medio. Todo sucede en el teatro del amor erótico que sus protagonistas erigen desde los cimientos, soportados en rituales y objetos que constituyen la devoción de los fetichistas. Una devoción fuera del dominio público.

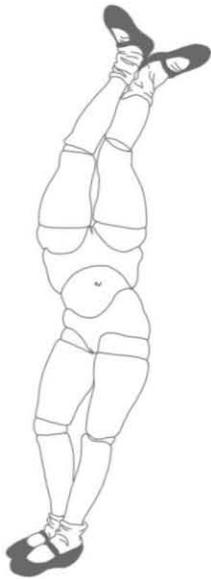
El poder superar los límites del dolor físico y psicológico es una forma de crecer. Es una forma de ejercer la autoridad del individuo sobre las sensaciones y el cuerpo, y en esto también se encuentra placer. El poder es un aspecto necesario en nuestras vidas. La dominación está presente en todos los aspectos de la vida social del hombre y aun así, la sociedad nos incita a reprimir o sublimar estos impulsos:

“Nuestra sociedad es una notoria contradicción: se pretende que todos son iguales, pero al mismo tiempo se empuja a que todos superen a los demás... los fetiches sexuales permiten sacar nuestros deseos naturales de dominación y agresión para volvernos más humanos (Thompson, 2003: p. 14)”.

El erotismo usualmente rompe patrones y transforma lo cotidiano, “trayendo la destrucción del carácter auto contenido de los individuos” (Bataille, 1986: p. 17). Siempre que hay una disolución o cambio hay violencia, como en la destrucción y transformación de los roles de género. El poder del fetichismo radica en la creación de nuevas entidades, “lugares de resistencia y codificación, sitios en donde los objetos tienen atribuidos a ellos nuevo significados y valores que desmienten el orden social existente y sus relaciones humanas concomitantes (Emberly, 1997: p. 82)”. La concepción del fetiche también es algo que se transforma, desde sus asociaciones primitivas se ha ido moviendo hacia nuevos significados y prácticas que cada vez parecen más abstractos, y convirtiendo asociaciones contradictorias en nuevas entidades de consumo cuyas peculiaridades crean un sentido de transformación continuo. El poder del fetiche es aquel de poder transformar la realidad, de convertir zonas de peligro en zonas seguras, lo desconocido en conocido, y cambiar lo doloroso en algo placentero.

Capítulo 2:

Objeto fetiche y Espacios de Transformación



2.1. Objeto fetiche y transformación en la obra de Clive Barker, *Hellraiser*

En la película *Hellraiser* (1987), Basada en la novela *The Hellbound Heart* (1986) de Clive Barker, Los Cenobitas son seres de otro mundo cuya presencia sólo puede ser llamada por medio de un objeto. Este objeto llamado la “Configuración del Lamento”, es una misteriosa caja que se resuelve a modo de acertijo. Al igual que en la tradición de los objetos fetichistas religiosos, por medio del ritual de la resolución del acertijo, la presencia sobrenatural e inmaterial de los Cenobitas se hace presente. Gracias a un objeto y la interacción del sujeto con éste. Los Cenobitas, que son seres de otro espacio extra dimensional, se presentan ante aquel que los invoca con la promesa de nuevos placeres. En la historia relatada, Frank, el principal personaje antagónico, abre la Configuración del Lamento, aburrido por los placeres corporales de la vida terrenal. Los Cenobitas que son maestros de su arte, le dan una sobrecarga de sensaciones a Frank por medio del dolor, llevándolo a la locura y el éxtasis. Estos ahora controlan su cuerpo y deciden llevárselo consigo. Ellos son maestros del placer por medio del dolor, y como tales, su disciplina es férrea.

Estos personajes no sólo comparten sus motivos con los sadomasoquistas. También su cuerpo y apariencia, pero a un nivel superior. Sus trajes son una combinación entre una sotana católica y las prendas fetichistas sexuales hechas con cuero, una apología a la revelación divina que proviene del dominio del dolor (figura 1). Su cuerpo, expone muestras de sus prácticas al dejar descubiertas heridas que generarán una morfología específica en cada uno, ellos viven el dolor. Pero es un dolor mediante el silencio, hallado en la solemnidad del control del mismo. Son individuos que a través de la visión de la película, son vistos como seres extraños y con motivaciones inexplicables que sobrepasan los conceptos de la moral humana. Su único sentido parece ser el perfeccionamiento de la práctica de infligir dolor, persiguiendo los aparentes preceptos de un hedonismo divino, o demoniaco si viene al gusto. Su íntima y suprema relación con el dolor ha convertido sus cuerpos en una escultura o ídolo del mismo. Estos cuerpos son “fetiches” para quien busca transformarse a través de las sensaciones incomprendidas. Los Cenobitas han llegado a ser una imagen de culto en la cultura popular, una imagen

que lleva el fetiche del dolor como placer a un punto que sólo la fantasía puede, al punto de desarrollarse perfecta superando sus límites con descuido. Una libertad tan cínica que es donde empieza lo verdaderamente perverso.



Figura. Es de notar la gran influencia visual que tuvieron los movimientos de contracultura sexual sadomasoquistas en el diseño y apariencia final de los cenobitas, personajes que podrían ser santos de esta cultura erótica. *Cenobites*. Visitado el 4 de septiembre, 2017. Obtenido de Non-alien Creatures Wikia, <http://non-aliencreatures.wikia.com/wiki/Cenobite>.

Clive Barker nace el mes de octubre de 1952 en Liverpool (Reino Unido). Sus primeros acercamientos al reino de los Cenobitas llegaron a él de manera muy similar a la de su personaje Frank, quien recibió la caja mágica (la Configuración del Lamento) en algún momento en uno de sus viajes al misterioso oeste. El abuelo de Barker fue un cocinero de barco, y en un episodio significativo de su niñez, le regalo un rompecabezas traído de uno de sus viajes a Asia, probablemente de China (Kane, 2006: p.9). Baker inmediatamente quedó seducido por la belleza física del objeto y la idea de misterio que encierran los acertijos o rompecabezas. Este momento es directamente referenciado al inicio de *The Hellbound Heart* (la novela escrita que inicia la serie de los Cenobitas), donde Barker describe la primera impresión que su personaje, Frank, tiene sobre la *configuración del lamento*:

“Frank había visto rompecabezas similares, mayormente en Hong Kong, productos del gusto chino por hacer Metafísica de la madera solida [...] (Barker, 1986: p. 2)”.

Dentro de la historia, Frank se encuentra con la caja mágica mientras deambula por las calles de Marruecos, un hombre misterioso se la ofrece y Frank, quien está en busca de placeres en lo desconocido, la lleva consigo de regreso. Del pasaje de la novela citado anteriormente, resalta la expresión “hacer metafísica de la madera sólida”; ¿se podrá acaso estar refiriendo a la trascendencia de la labor humana imbuida en el objeto o mercancía según el pensamiento marxista? Para Patricia Allmer, como elabora en su ensayo *Breaking the surface of the real: The discourses of commodity capitalism in Clive Barker`s Hellraiser narratives*, la referencia a Marx es cierta, pero no es lo único que trasciende el aspecto material del objeto misterioso en *Hellraiser*. Allmer menciona que la presentación del objeto en la novela escrita, citado arriba, es “una clara reminiscencia” a la descripción de Marx de una mercancía (Allmer, 2008: p. 15). Aquí Allmer señala como prueba el siguiente extracto de la cuarta sección del primer capítulo de *El Capital* (vol. I) de Karl Marx:

“Una comodidad o mercancía aparece, a primera vista, como una cosa trivial, y fácilmente entendida. Su análisis muestra que ésta es, en realidad, una cosa muy extraña, abundante en sutilezas metafísicas y finezas teológicas. En cuanto sea un valor en uso, no hay nada misterioso acerca de ésta [...] Pero, tan pronto como se presente como una mercancía, es cambiada en algo trascendente (Marx, 1999: p. 47)”.

Allmer continúa sobre la cualidad trascendente o metafísica del objeto de la novela, y advierte que éste “tiene una dimensión trascendental y religiosa”, que como ella nota, es “reforzada” a través de la simbología del nombre del vendedor del objeto, el cual es Kircher, del alemán *Kirche* que significa iglesia (Allmer, 2008: p. 15). Lo anterior resuena con el pensamiento de Marx cuando éste explica a las mercancías como “cosas sociales cuyas cualidades son al mismo tiempo perceptibles e imperceptibles” (Marx, 1999: p. 47). Son objetos producto de la agrupación de la labor o trabajo de varios individuos, y están en constante transformación de sus cualidades a través del intercambio económico y social entre personas. Esto último cimienta el principal planteamiento de la tesis propuesta por Allmer en su ensayo, quien identifica a *Hellraiser* como una obra “completamente estructurada alrededor de relaciones basadas en negociaciones e intercambio”, y añade que la versión fílmica de la novela “abre con un intercambio comercial”, mostrando acercamientos al objeto vendido y al dinero pagado para obtenerlo

(Ibidem: p.15). Sobre este intercambio básico, Marx plantea elementos importantes de la transformación de un objeto de valor en una mercancía resaltando tres momentos en el intercambio: Primero, “el vendedor tiene su comodidad o mercancía reemplazada por oro, el comprador tiene su oro reemplazado por una comodidad”; segundo, “la conversión de una comodidad en dinero, es la simultánea conversión de dinero en comodidad o mercancía”; tercero, “el propietario termina apropiándose del producto de la labor social de otros” (Marx, 1999: p. 74). Así es como al final, el objeto adquirido por el comprador es mucho más que un objeto simple, ahora compuesto por lo “perceptible e imperceptible”, lo material y lo inmaterial, la presencia y la ausencia (de la labor y energía vital de otros).

Allmer también resalta la diferencia entre la novela y la película en el modo de la transacción para adquirir el objeto místico:

“¿El precio? Pequeños favores, aquí y allá, nada excepcional...Hubo instrucciones de Kirchner, sobre cómo romper el sello en el dispositivo de Lemarchand, instrucciones que fueron parte pragmáticas, parte metafísicas [...] (Barker, 1986: p. 47)”.

El tipo de cambio que este pasaje revela, tiene más que ver con el sistema de cambio y regalo de objetos que ya hemos visto en la obra de Marcel Mauss, donde la obtención de bienes exige un sistema de devolución de favores (el cual en la novela se presenta con literalidad) hacia el individuo o espíritu que los proporcionó; “pequeños favores” les dice Frank en la historia. Otra cosa que llama la atención es que se señala de nuevo la característica Material y trascendente del objeto, “Parte pragmático, parte metafísico”, dice la novela. Esta expresión está ligada al uso del objeto fetiche, donde se necesita no sólo de la manipulación física del objeto, en este caso, del tacto sobre la caja rompecabezas, también es necesaria la trascendencia e inmaterialidad que controlará el objeto mediante su uso. Al mismo tiempo, en este pasaje se revela el nombre del creador del rompecabezas, Lemarchand, quien en la novela es referido como un constructor de aves silbadoras automáticas. En la cuarta entrega fílmica de la serie (la cual busca esclarecer los orígenes de la caja), *Hellraiser IV: Bloodline* (1996), Philip Lemarchand es un fabricante de juguetes francés del siglo XVIII, quien es encomendado a construir La configuración del Lamento a petición de un noble francés fanático de la magia negra. Lo que apreciamos aquí es que, como ha planteado Patricia Allmer, la historia entera de

Hellraiser y su objeto mágico, han sido definidos por un sentido de intercambio bajo la noción del fetiche de comodidad marxista. Allmer en su análisis refuerza esto mientras plantea lo siguiente en una de sus notas:

“[...] La aparición de los Cenobitas en el cuarto es acompañada por una transformación del espacio domestico en una cámara de tortura llenada con cadenas y ganchos. Mientras que lecturas convencionales exploran tales secuencias en términos de las semióticas y prácticas del sado-masquismo, éstas mismas pueden ser leídas alegóricamente como significante de la mercancía enganchándose a sí misma al consumidor, encadenando, esclavizando al consumidor a ella (Allmer, 2008: p. 16)”.

Marx también resalta esta relación opresiva con las cosas:

“[...] La aparente independencia de los individuos es suplementada por un sistema de dependencia mutua y general a través o por medio de los productos (Marx, 1999: p. 74)”.

Allmer sigue expandiendo su análisis, concluyendo que el tipo de torturas empleadas por los Cenobitas y la esclavización de los individuos por las mercancías, puede ser rastreado hasta la historia colonial de la ciudad de Liverpool, hogar natal del autor de la novela (Allmer, 2008: p. 16). La casa donde se desenvuelve la trama de *Hellraiser* no es lo único que transforma su espacio físico y función, Allmer señala la historia de Liverpool como un lugar que durante el siglo XVIII “cambia de un pueblo pesquero a un enriquecido puerto comercial”, y donde sus naves y comerciantes “dominaron el intercambio de esclavos del transatlántico durante la primera mitad del siglo” (Ibidem: p. 17). Las mismas cadenas y prácticas para torturar y esclavizar, resurgen como implementos usados por los Cenobitas, cuyo negocio es el intercambio y recolección de almas. En *Hellraiser 3: Hell on Earth* (1992), Pinhead, el líder de los Cenobitas, dice:

“No existe el bien, Monroe, no existe el mal. Solo existe la carne”

Esta sentencia expone la naturaleza amoral de las intenciones de estos personajes. Su amoralidad elude la moral religiosa, es productiva, a ellos sólo les compete negociar y reclamar lo que es suyo. En este aspecto ellos son mercaderes del placer a través del dolor; “somos exploradores en las regiones lejanas de la experiencia”, dice Pinhead en la película, y concluye, “ángeles para unos, demonios para otros”. Lo anterior infiere que, aunque los Cenobitas proporcionan a quien los llama con aquello que más desean

(Placer), hacer tratos con ellos es hacer tratos con el diablo. Para Paul Kane, escritor y analista de las películas de *Hellraiser*, el trato con los Cenobitas es análogo al mito Faustiano (Kane, 2006: p. 16). Fausto, un erudito alemán, hace un trato con el diablo (Mefistófeles en la historia), negociando su alma a cambio de conocimiento ilimitado y otras habilidades por una cierta cantidad de años, a cuyo término, el diablo se presenta para esclavizar su alma. La historia de Fausto aparece con la intención de enseñar sobre moralidad, sobre nunca rendir la integridad propia a cambio de placeres y beneficios. Frank, el personaje de la novela no tiene ese predicamento, incluso logra escapar de los Cenobitas, quienes a lo largo de la narrativa buscan recuperar el pago de su deuda.

La historia de Fausto representa también la relación tabú que se hace con cualquier objeto profano, un objeto que concede pero que también destruye, algo propio de los objetos fetiche. En una determinada escena de la primera película, Kirsty, la sobrina de Frank, activa la caja mágica y es visitada por los Cenobitas; “es sólo una caja”, a lo que Pinhead responde, “no, es el medio para algo más”. La caja presenta muchos elementos del objeto fetiche y su dualidad peligrosa. Por un lado, es un objeto privado que únicamente se activa por el deseo de su usuario, encerrando las cualidades de máscara y sinécdoque del objeto fetiche; pero también, es un objeto que controla lo incontrolable, materializa lo inmaterial y puede ser usado para controlar fuerzas trascendentales. Esto es reflejado a lo largo de toda la novela, donde el uso del objeto trae la destrucción del cuerpo y la pérdida del alma de Frank, transformando el espacio de la casa, juntándolo con el de los Cenobitas al tiempo que los hace presentes; sin embargo, es la misma caja la que al final usa Kirsty para hacer desvanecer a los Cenobitas, dándole al objeto, a través de su uso, la capacidad de protegerla del mal.

La noción del objeto fetiche como un objeto corrupto, irracional y peligroso, viene de los primeros acercamientos del mundo europeo con espacios geográficos alejados de la influencia cultural occidental (como ya es mencionado en el primer capítulo). En la novela misma, la caja es traída al mundo occidental (alguna parte de Inglaterra) desde el lejano oriente. En la primera película esta confrontación aparece al inicio de la narración cuando el hermano de Frank, Larry, se muda a la casa donde Frank jugueteeó con la caja, y la cual les había sido heredada por su madre. Al entrar y descubrir la casa, Larry y su esposa Julia (quien fue amante de Frank), se encuentran con espacios llenos de ídolos católicos

en diferentes tamaños y espacios; la caja es encontrada posteriormente en el ático, y es presentada a Julia por Frank, quien ha vuelto a la vida en secreto. Aquí la caja se mantiene en el espacio más reservado de la casa, es un objeto que guarda un secreto; como muchos objetos fetiche, está alejada de la vista común que no puede entender su propósito y fuerza¹⁵.

Como una cosa extraña o no entendida, el objeto fetiche amenaza con romper la normalidad de las cosas. El fetiche transgrede límites y limitantes, creando transformación, esa es su principal magia; la materia se transforma en un objeto, éste a su vez deja de ser una simple cosa sustancial y nos ayuda a mediar con aquello que no controlamos su sustancia, y al hacer esto, cambia o transforma al individuo. En *Hellraiser*, tanto la novela como el filme, el objeto fetiche no sólo cambia el espacio doméstico, de católico a profano, o de una habitación vacía a una cámara de torturas trascendental. También, se presenta la transformación del individuo a través de su cuerpo, de la reconfiguración y separación de éste.

Cuando Frank abre la caja al inicio de la película, ésta toma diferentes formas y posiciones, entonces, los Cenobitas aparecen. De la misma forma que Frank juega con este rompecabezas, en la siguiente escena es mostrado Pinhead jugando con pedazos del rostro de Frank, juntándolos para darle el sentido de la forma que antes poseían. De cierta forma se puede argumentar que los Cenobitas también establecen estrategias del fetiche, ya que necesitan manipular lo material para acceder a lo inmaterial, aun cuando son seres con cierta trascendentalidad, estos necesitan desfragmentar el cuerpo para obtener un alma. Sus procedimientos tienen un propósito no sólo fincado en ser una analogía de la relación de dolor/placer encontrada en el sadomasoquismo, ellos usan al cuerpo como un objeto para manipular lo trascendental¹⁶. Sin embargo, como Ummi Khan señala acerca de las prácticas de los Cenobitas, estas “hiperbolizan el mensaje de que el sexo sadomasoquista puede convertirse en algo totalmente consumidor y

¹⁵ Las figuras católicas mencionadas pertenecieron a la madre de los hermanos Cotton, aunque en la película estas son removidas al completarse la mudanza de los nuevos habitantes, esto también puede simbolizar que el objeto fetiche ha empezado a tomar control del lugar, desplegando su fuerza a través de un imaginario horrorífico producto de los deseos de quienes habitan el espacio.

¹⁶ La forma en que los Cenobitas separan el alma del cuerpo representa una relación con el dualismo cartesiano.

catastrófico (Khan, 2014: p. 163)”. El mismo nombre tentativo de la película mientras era filmada resuena con esta advertencia, “Sadomasoquistas del más allá de la tumba” (Kane, 2006: p. 23).

De la misma manera que la caja se abre y reconfigura, mostrando su contenido, el cuerpo en *Hellraiser* es disectado y destruido, dándole diferentes posibilidades de forma en su transformación. Dos objetos de su infancia causaron gran fascinación e influencia en Clive Barker, uno fue el rompecabezas exótico que le trajo su abuelo del lejano oriente, y el otro, una copia de la famosa obra anatómica de Andreas Vesalius, *De humani corporis fabrica* (Kane, 2006: p. 9). El cuerpo de Frank vuelve a la vida al momento que su hermano, de forma accidental, derrama su sangre en el mismo ático donde los Cenobitas lo destruyeron anteriormente. Frank empieza a transformarse y reformarse desde sus huesos y entrañas hasta los sistemas más complejos, recuperando su vitalidad gracias a la labor de Julia, su ex amante y actual esposa de su hermano, quien atrae a la casa a otros hombres para que Frank los consuma. Aquí, como Allmer resalta, el cuerpo no sólo es un objeto que transforma su forma, también es un objeto que se consume cuando Frank “Vampiriza” los cuerpos que su amante le lleva, volviendo difusa la línea entre el hombre como consumidor y el hombre como “objeto de consumo” (Allmer, 2006: p. 21). Este proceso de reconstrucción corporal es innegablemente basado en la “transparencia” anatómica que está en la obra de Vesalius (figura 2).

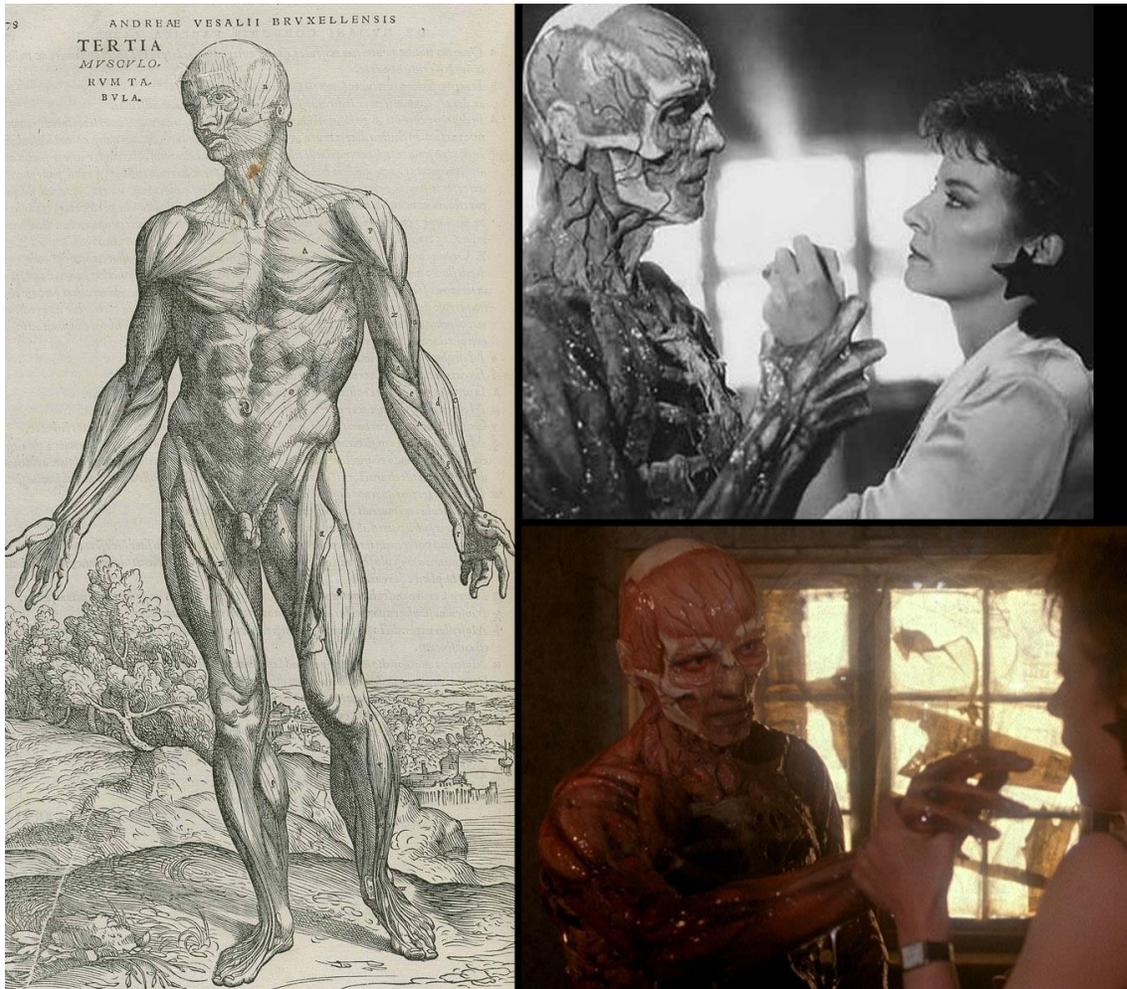


Figura 2. Similitudes y clara inspiración tomada por Clive Barker a partir de la obra de Vesalius y estética de cuerpo fragmentado. Información bibliográfica en la p. 229-230.

Los cuerpos de Vesalius se posicionan en sus escenas como estatuas, donde lo grotesco y lo elegante convergen. Los Cenobitas conservan este balance, la disciplina que presentan por su oficio muestra sofisticación, “Juntando en su proceder lo horrorífico y lo divino” (Reis-Filho, 2017: p. 116). Los cuerpos de los Cenobitas también representan una transformación constante, alguna vez humanos, estos fueron cambiados por la caja. Como el rompecabezas, su cuerpo se desconfigura y se abre a través de pliegues en su cuerpo, inclusive con versatilidad geométrica. Lo anterior es representado a plenitud en el cuello del Cenobita mujer, donde la apertura de su garganta forma un romboide, sin embargo, la mayor muestra de esto es el rostro de Pinhead (figura 3). Doug Bradley, el actor que interpreta al personaje, habla sobre esta relación:

“[...] El patrón de clavos en forma de parrilla en el cráneo de Pinhead es un acto de brutalidad controlada, que resulta en una belleza perversa pero placentera (Entrevista de 1995 encontrada en Wells, 2002: p.173)”.

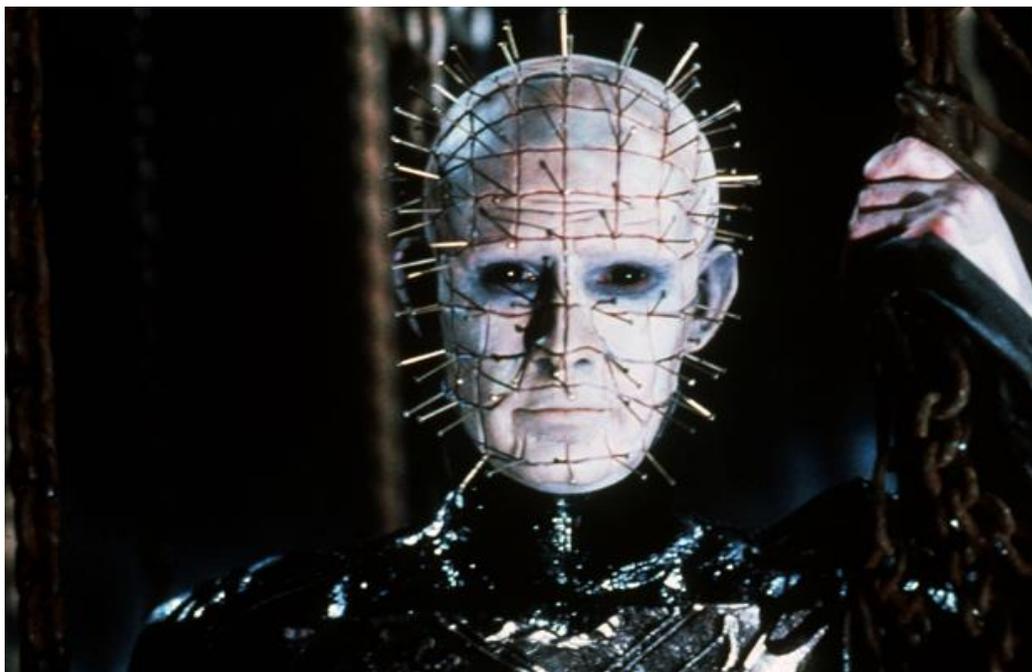


Figura 3. El diseño del personaje *Pinhead* sigue siendo un elemento visual muy popular y enigmático dentro del género de Horror y Torture Porn, una mezcla entre lo elegante y lo brutal. Este personaje es un demonio lleno de sofisticación. *13 Things you (probably) didn't know about Pinhead*. Visitado 11 de noviembre, 2017. Obtenido de Horror Freak News, <https://horrorfreaknews.com/13-things-probably-didnt-know-pinhead/6087>.

En el cortometraje, *The Forbidden* (1978), Barker usa como elemento narrativo una tabla de clavos. Este objeto, Como es narrado por Kane, fue un “juguete” que también intrigó a Barker y con el cual jugaba por largo tiempo durante las grabaciones del corto mencionado (Kane, 2006: p. 18). Lo que vemos aquí es la transformación del cuerpo por medio del objeto fetiche, tanto en la narrativa de la película como en la vida real al momento que Barker desarrolló una relación erótica con objetos que lo intrigaban. Estos dieron paso a un imaginario de belleza y brutalidad, el cual transformó diferentes aspectos de las relaciones fetichistas sadomasoquistas en una nueva estética. Barker también se ha transformado a sí mismo, exponiéndose como un autor gay desde la década de los 90. Para Colin Arason esto repercutió en la estética de los Cenobitas, Cuyos trajes no

sólo aluden a las sotanas de los sacerdotes católicos, también son vestidos que presentan una identidad *Queer*, e incluso una exhibición de lo *Camp* en la cultura *Drag* (Arason, 2014). Los cenobitas, al igual que la caja, todo el tiempo se reconfiguran, incluso en su interpretación como símbolos en el trabajo de Barker. Arason también señala que su “constante estado de transformación” es indicado a través de “la naturaleza extrema de las heridas que ellos orgullosamente presentan” (Ibidem, 2004) (figura 4). Para Kane, la sofisticación del horror que presentan sus cuerpos proviene del hecho de que nos confrontan con ideas repulsivas, como el mismo describe:

“[...] Butterball (o bola de manteca) representa miedo hacia la glotonería [...] La rajada vaginal en el cuello del Cenobita mujer es una clara representación del miedo del hombre a la sexualidad femenina [...] (Kane, 2006: p. 43-44)”.



Figura 4. Los Cenobitas y sus cuerpos reconfiguran sus cuerpos por medio de la mutilación (composición digital). (izquierda superior) Mujer Cenobita. *Picture of Grace Kirby*. Visitado el 11 de marzo, 2018. Obtenido de Listal, <http://www.listal.com/viewimage/2879800>. (abajo) Vista frontal de los cuerpos mutilados de los Cenobitas. Anders, Jane Charlie y Abhimanyu Das, 2014. *All the weirdest secrets you ner knew about Clive Barker's Hellraiser*. Visitado el 2 de junio, 2018. Obtenido de Gizmodo, <https://io9.gizmodo.com/all-the-weirdest-secrets-you-never-knew-about-clive-bar-1650487166>. Información bibliográfica en la p. 229-230.

Es posible que estas ideas detestables también reflejen y confronten la verdadera personalidad de aquellos que buscan jugar con los placeres que ofrece la caja. En la quinta y sexta entrega de la saga de filmes (*Hellraiser: inferno* y *Hellraiser: hellseeker*), los usuarios viven un infierno particular más allá del espacio cotidiano transformado, el cual era decorado como sala de torturas y es tan tradicional de los Cenobitas cuando estos aparecen en escena. En estas narrativas, Pinhead, que a su manera y como es mencionado arriba, es un comerciante de almas que presenta a cada protagonista la idea de un infierno personalizado, un espacio cotidiano repetitivo. En este lugar cada quien enfrenta el dolor causado a sí mismo y a sus conocidos a través de sus propias acciones. La caja aquí como objeto fetiche, cambia sus características de máscara a la forma de un espejo cuyo reflejo es perforador, la realidad es el enemigo y es usada para castigar. Un nuevo tipo de esclavitud es presentado en esta nueva forma de tortura, donde los usuarios se ven obligados a repetir una trágica rutina para el deleite de otros. Al final de la primera película también aparece este ciclo repetido de consumo cuando la caja es ofrecida a una nueva persona, como lo explica Allmer:

“Aquí el cliente es revelado como un esclavo eterno para la mercancía y para el deseo de poseerla [...] (Allmer, 2008: p. 21)”.

La esclavitud del consumo que Allmer menciona, es reemplazada al final de *Hellraiser: hellseeker* (2002) por la esclavitud de la labor, donde Kirsty reaparece y a cambio de salvar su alma, ofrece a Pinhead 5 almas más, cerrando la última escena con ella caminando en compañía de la Configuración del Lamento. En esta escena no sólo se transforman las dinámicas de cambio y obtención de los objetos como mercancías, también el usuario vuelve a transformarse, de víctima a victimario y de alguien indefenso a un agresor. En *Hellraiser*, el individuo termina volviéndose fuerza laboral, siendo obligado a pagar el crédito de su deuda.

En medio de todas estas transformaciones, la Configuración del Lamento también evoluciona y cambia como es visto a lo largo de la franquicia fílmica. De un rompecabezas mágico, ésta pasa a convertirse en un edificio, una estación espacial e incluso una interfaz de un videojuego para computadora (figura 5). Esto responde al concepto de “cros-polinización” que plantea Anne Allison y es mencionado anteriormente en el primer capítulo, donde el objeto invade otras cosas adquiriendo nuevas formas para reforzar su

relación con el usuario¹⁷. Estos cruces provienen de una sensación de fantasía inconclusa en el objeto fetiche, lo que alimenta continuamente la necesidad de su uso, generando creación y transformación, algo cercano a la noción de juego.

El polimorfismo visto aquí en la caja, más que reflejar nuevas dinámicas en la narrativa de la serie, atiende a la necesidad de presentar al consumidor algo nuevo que lo exalte. Entre más nuevos objetos alcanza y formas adquiere el objeto (o sujeto), más adictivo se vuelve el consumidor a la transformación, “alimentando la fantasía capitalista de consumo” (Allison, 2006: p.26). En *Hellraiser* el ciclo de consumo lleva a una sobreexplotación fílmica de la serie, generando 8 secuelas y una novena que actualmente está en desarrollo.

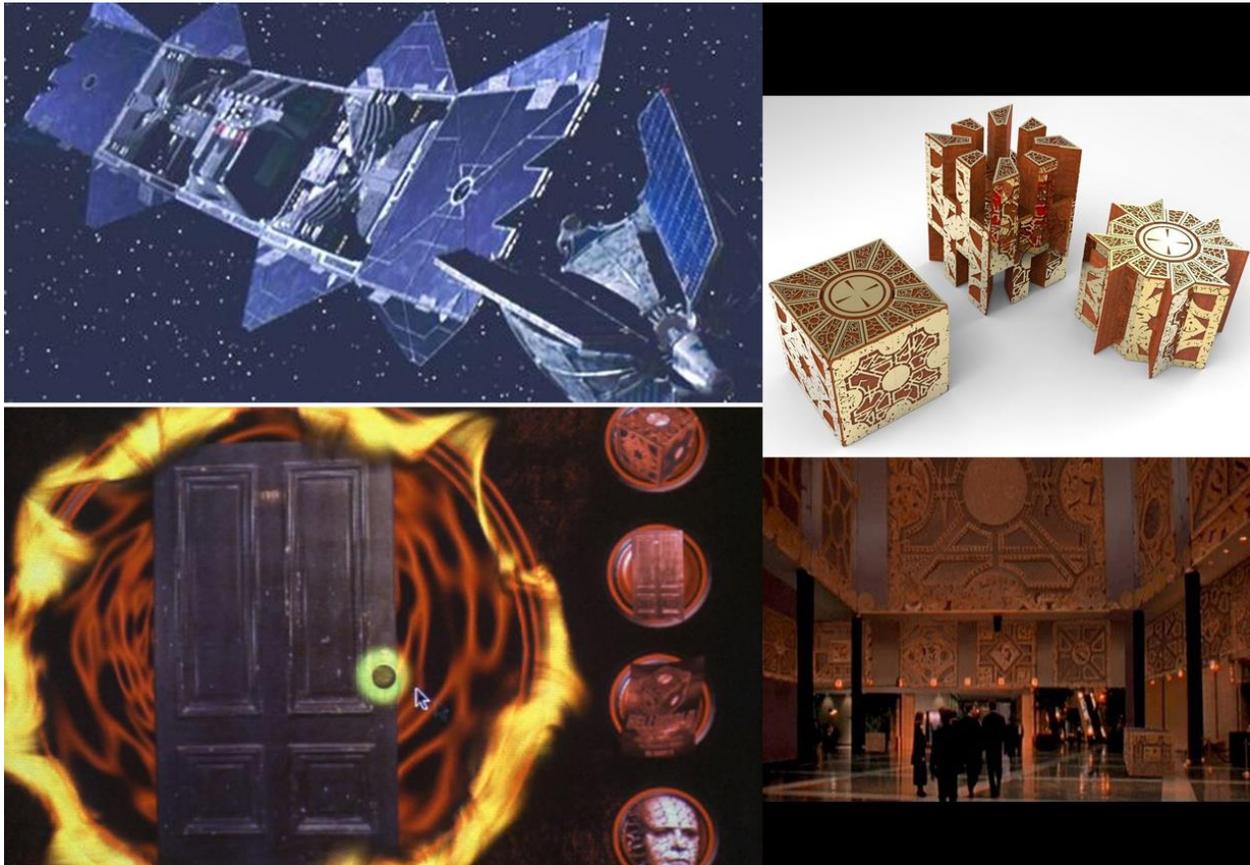


Figura 5. Diferentes estados de transformación material experimentados por la Configuración del Lamento a través de la saga de películas. Información bibliográfica en la p. 229-230.

¹⁷ Esta característica no es únicamente propia de objetos fetiche como los juguetes, también sucede con los fetiches religiosos. En el imaginario popular del credo católico en México es la imagen de la Virgen María

La Caja sigue su ciclo de transformación y es finalmente encontrada con una nueva apariencia en la obra del autor de novela gráfica, Kentaro Miura. En su obra más importante, *Berserk* (1990), Miura toma la imagen de los Cenobitas y su caja, transformando a ésta en un nuevo objeto de cambio, un rostro desconfigurado sobre la forma de un huevo carmesí. Este objeto se reconfigura por medio de una desesperada necesidad del usuario de cambiarse a sí mismo. Los Cenobitas son ahora sustituidos por la Mano de Dios, cinco demonios en traje de látex cuya presencia solo es posible a través del huevo. Su único propósito es ofrecer el trato faustiano a cambio de almas; pero estos son más benevolentes que sus antecesores, ya que el alma que toman permite a su portador convertirse en una versión reconfigurada y mejorada de él mismo (figura 6).

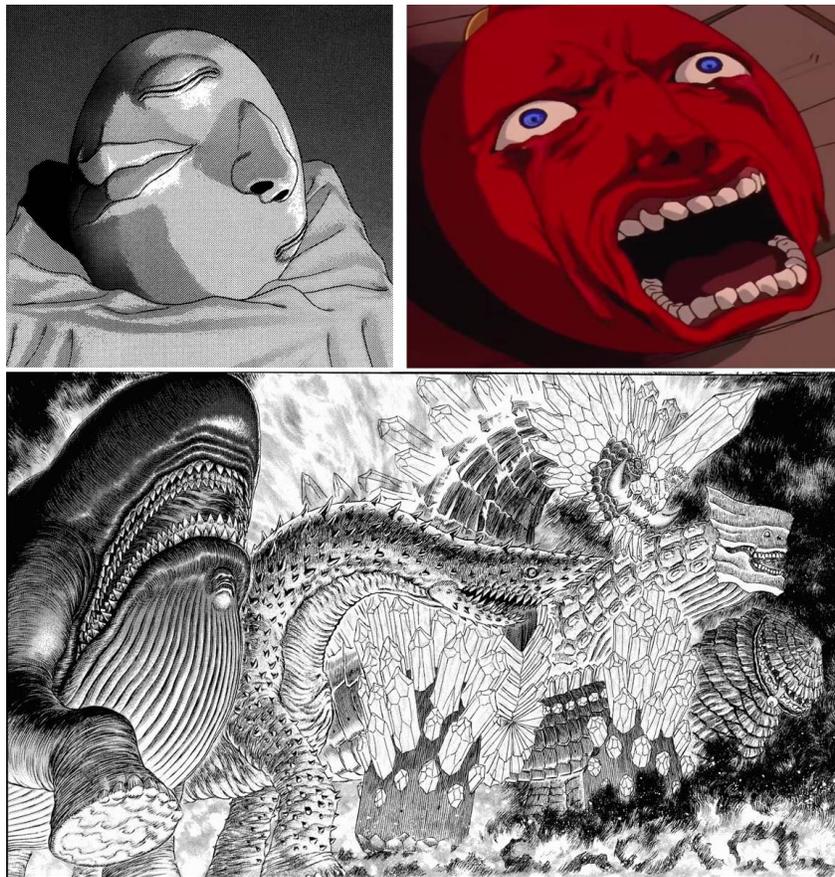


Figura 6. Imágenes del objeto transformador (Behelit) en *Berserk*. Transformación de algunos de sus usuarios. Información bibliográfica en la p. 229-230.

Aunque no hay registro de que Muira aceptara haber tomado prestados elementos del imaginario de Clive Barker, la semejanza es notable. La Mano de Dios comparte con los

Cenobitas una forma de ser trascendental, donde su encarnación material se logra activando el objeto fetiche (abriendo el rompecabezas o restaurando la apariencia del huevo). Sus propósitos y motivaciones como grupo también son afines, incluyendo la forma de verbalizarlos. La manera en que habla *Void*, líder del grupo, es tan antigua y lacónica como lo hace Pinhead. En términos de apariencia, La Mano de Dios también copia la piel que visten los Cenobitas (figura 7), pero ellos la actualizan, cambiando el cuero por una vestimenta que parece hecha de látex (Material sensual que evoluciono de nuestra fascinación por el cuero).



Figura 7. Extractos del cómic de *Berserk* donde se ve las similitudes físicas entre la mano de dios y los cenobitas. Visitado el 9 de mayo, 2018. Obtenido de MangaHere, <http://m.mangahere.cc/manga/berserk/c004/3.html> .

Como vemos en *Hellraiser*, el objeto fetiche transforma, da poder a través de esta transformación, pero se sacrifica la normalidad cotidiana del individuo, tanto en su persona como en sus espacios. Por otro parte, de la misma forma que el tacto curioso

del usuario sobre la caja abre las puertas a un mundo fantástico, en la exploración práctica del proyecto de esta investigación es el tacto sobre los objetos lo que inicia el camino a la creación de diferentes imaginarios, algo que podemos percibir como jugar. El juego saca de contexto a los objetos y espacios generando una distorsión donde existe lo perverso, y donde nuestro deleite y enajenación es algo inmoral e incluso peligroso, tal y como resulta para los personajes de la obra de Clive Barker al desear la caja. Esta relación, que puede parecer improductiva, nos ata a nuestros objetos en muchas maneras. Primero, dándoles vida e ideas propias dentro de un sistema de producción, y luego, en la forma en que estos nos cambian. Barker fue alterado por los objetos que heredó en forma de regalo en su infancia. Su interacción con estos objetos abrió las puertas a un espacio único, que al igual que con la caja, sólo se hacía presente al entrar en contacto directo con ellos; al tocarlos, al desearlos y al iniciar el juego. Lo “metafísico” y “pragmático” que abría la caja en la novela eran la imaginación y deseo de los individuos, al igual que un tacto sugestivo; la caja nunca se abrió por accidente, de la misma forma que nuestras relaciones con nuestros objetos de deseo tampoco son accidentales. El pequeño Barker recibió de manos adultas un juguete chino, el cual abrió un espacio transitorio lleno de horrores, un campo de juego personal y adecuado para sus deseos.

2.2. El objeto fetiche inestable La muñeca como caso de estudio en la obra Oskar Kokoschka, Hans Bellmer, Takashi Murakami

Las muñecas están irreparablemente atadas a la idea del fetiche, siendo objetos de culto religioso, objetos de comodidad y como objeto fetiche sicoanalista en la forma expresada a través de su potencial perverso (Smith, 2013: p. 9). Son posesiones materiales que nos intrigan por su poder, su presencia enigmática; maniqués, estatuas, figuras, todas estas son formas y presentaciones emparentadas en primer grado con la muñeca. La fascinación por estos objetos no sólo está contenida en su aspecto, sino en la poderosa idea de objetos con forma humana que pueden albergar vida. Nos gusta pensar en estas cosas como algo viviente con la capacidad de animarse y vivir, así como también, como algo que desea por sí mismo estar vivo. Este potencial ha sido contenido

en la muñeca a través de muchas formas, empezando como una cosa mágica contendora de poderes, siendo después pasada a los niños en la forma no sólo de un juguete, sino también, de un compañero al cual se debe cuidar. En la modernidad, la figura de la muñeca como un individuo viviente ha sido explorada a través de su potencial erótico, tal y como veremos en la obra de Oskar Kokoschka, Hans Bellmer y Takashi Murakami. También, estas surgen y se presentan como cuerpos fragmentados en la forma de juguetes sexuales al alcance de los deseos de todos, y más recientemente, como cuerpos que ejemplifican y contienen las aspiraciones del cuerpo post humano.

Doll, la palabra anglosajona recurrente para muñeca, está estrechamente relacionada con el término griego, *Eidolon*. Esta palabra griega cuyo significado es “imagen o ídolo” proviene del *Eidos* o “forma”, lo que la convierte en la representación de algo. En el latín, la palabra *Pupa* significa niña, y es la raíz del término designado para muñeca en lenguas como en el inglés (*Puppet*, usualmente usado para marioneta), francés (*Poupée*) y alemán (*Puppe*). Por otra parte, la palabra muñeca usada en nuestro idioma puede ser emparentada con *Monnula*, proveniente del latín, y cuyo significado es “compañera o amiga”. Estas raíces etimológicas nos dan a entender el papel que la muñeca ha representado en nuestra historia, siendo ésta un ídolo o talismán, una diosa, una niña, una virgen, un objeto único y preciado. La muñeca es considerada como un objeto con potencial mágico, usado en rituales de fertilidad, funerales, un objeto de moda y como un objeto no sólo erotizable, también con la capacidad de ser penetrado, tal y como nos ha mostrado la industria de juguetes sexuales (Smith, 2013: p. 9). Sin embargo, su forma más particular y enigmática es en la que se nos presenta como una niña pequeña, inocente y tacita. Una de las apariciones más entrañables de esta forma se encuentra en la leyenda de la hija ficticia del filósofo René Descartes.

La hija de Descartes y el hijo de Gepetto

Francine Descartes fue la única hija conocida del famoso pensador, la cual, por cierto, pasó como una hija ilegítima presentada al público como una sobrina. Habiendo nacido el 19 de julio de 1635, Francine murió cinco años más tarde debido a la fiebre escarlata.

Se ha dicho que su muerte influenció a Descartes a explorar dentro de su obra el papel y significado de la existencia del hombre, y que el desafortunado evento lo llevó a crear una muñeca que personificaba a su inocente y difunta hija. Una versión de la historia alude a que Descartes construyó la muñeca específicamente para probar que “los animales son autómatas sin alma”¹⁸ (Bordo, 1999: p. 2). Otra popular versión del relato explica por qué la vida de la muñeca fue más corta que la de la verdadera Francine. Estando viajando en barco sobre el mar holandés en los primeros años de 1640, Descartes dormía en su camarote junto a la cajuela donde guardaba la muñeca. Cuando el capitán del barco entró a inspeccionar de forma curiosa, encontró a una muñeca poseída que se movía¹⁹, la cual fue tirada al mar desde la borda de la nave por las manos del horrorizado capitán. La autora Julian Jaynes especula que el nombre “Francine” fue elegido por Descartes en honor a los hermanos Francini (Francine en francés), Tommaso y Alessandro, quienes eran famosos por crear estatuas autómatas para la aristocracia en el renacimiento (Gaukroger, 1995: p. 2).

Estas historias empezaron a ganar credibilidad en el siglo XIX y XX, mucho después de la muerte del autor. Muchas de éstas son creídas como metáforas que ejemplifican el principio del dualismo cartesiano, donde Descartes buscaba definir la esencia sustancial de las cosas a través de su sustancia espacial y no espacial. La no espacial o “alma”, es la parte moral que define lo bueno y lo malo (ausente en las cosas y los animales), donde se establece que los procesos mentales no son físicos. La sustancia espacial, es la parte mecánica del objeto, su único propósito es el movimiento. Es conocido el hecho de que Descartes dismanteló varios objetos autómatas para develar su mecanismo (Kang, 2011: p. 121). Esto lo hacía buscando probar la existencia mundana del objeto a través de revelar su sustancia material, la cual mostraba con desencanto que la magia del movimiento era sólo un resultado tecnológico. El mecanismo puede mostrar simplicidad existencial, pero la forma que lo envuelve puede proveer una presencia mágica y sobrenatural al objeto, como la presencia aterradora de la muñeca Francine en la mirada del capitán del barco, quien la tiro al mar (figura 8).

¹⁸ Esta idea sería profundizada por el autor en su obra conocida como *L'homme*.

¹⁹ Se dice que la muñeca tenía un cuerpo con un mecanismo construido a base de metal, imanes y engranajes.



Figura 8. Camblery, *La “hija de madera” de Descartes*, 1932, ilustración para Newnes' Pictorial Knowledge. Publicada el 21 de junio, 2009. Visitado el 29 de junio, 2018. Obtenida de Look And Learn: history picture library, <http://art.thewalters.org/detail/17579/pygmalion-and-galatea/>.

Si el pensamiento existe en la sustancia no espacial conocida como “alma”, y la vida del objeto inicia a través de nuestro pensamiento imaginativo sobre éste, entonces es justo creer en la posible infusión de una o varias almas en un objeto. Es esta negación del alma en las cosas lo que amenaza con quitarnos la posibilidad de entablar una relación humana o seudo-humana con un objeto (una idea frecuentemente considerada perversa o maligna). Para muchos, el amor con los objetos no es verdadero, ya que se puede desear ser correspondido por el objeto, pero éste nunca logrará hacerlo. Sin embargo, esa es la magia del emparejamiento erótico con nuestras cosas, que no es necesario lo anterior, ya que los objetos sólo viven por nosotros y a través de nosotros. *Pinocho* (1883), personaje infantil de la obra de Carlo Collodi, es un títere que vuelve a la vida y encarna el deseo del maestro Gepetto por tener un hijo; es ocultado de las personas y el mundo por su padre, pero no realmente para protegerlo, sino para no compartirlo y mantener privada la relación del anciano con su muñeco.

Curiosamente, la historia de Pinocho consigue, de forma inadvertida, contradecir la idea cartesiana de que los objetos que cobraban vida al moverse no tenían una idea de la moral a través del pensamiento. Charles Klopp analiza y resalta la lucha del títere animado por aprender un comportamiento moral (un requisito aparentemente necesario) en su camino a convertirse humano, siendo esto representado en las conversaciones que Pinocho tenía con sus ilusorios consejeros²⁰ (Klopp, 2012: p. 65-69). La humanidad de Pinocho no sólo es dada por el deseo de su padre y creador, Gepetto; Pinocho debe ganársela y cada vez que desvía su propósito, su sustancia espacial es cambiada y ocurre una metamorfosis. Es debido a esto que, en el punto más bajo de su conducta, la forma que Pinocho adquiere es la de un burro. La figura de este animal no sólo es símbolo alegórico de estupidez, sino que es alusiva a la idea de la moral y pensamiento ausente en los animales, simpatizando con el argumento de Descartes.

La búsqueda de Pinocho por volverse humano a través de sus acciones, resuena con la idea de que en cierto punto nuestras creaciones no viven únicamente a través de nuestro deseo, éstas por sí mismas desean cobrar vida (una nueva entidad se forma en el objeto fetiche y empieza a crecer de forma inestable). Dicha vida sólo puede ser garantizada por la activación de la figura. El momento en el que Pinocho cobra vida es justo cuando Gepetto transforma su apariencia, de un pedazo de tronco a un muñeco articulado, específicamente un títere. En el mismo instante en que Gepetto hace mover a Pinocho por medio de sus cuerdas, éste empieza a vivir. Animar viene del latín *Ánima*, que significa alma. Toda cosa puede adquirir vida a través del movimiento, ya sea el de sus partes o forma total, o a través del movimiento que produce nuestro tacto sobre su superficie. Si la vida en Pinocho es dada por su forma autómatas y su conciencia moral, en Pigmalión ésta es dada a través de la imaginación del tacto y el deseo sexual. La naturaleza paradójica del objeto fetiche reaparece constantemente, “objetos que se convierten en seres y seres que se convierten en objetos” (Taussig, 2010: p. 76).

²⁰ Diferentes animales con la capacidad del habla acompañan a Pinocho en su travesía.

Pigmalión y la mujer ideal:



Figura 9. Etienne-Maurice Falconet, *Pigmalión y Galatea*, 1763, mármol tallado, 59.5 x 40 x 29 cm. Visitado el 10 de enero, 2018. Obtenido de The Walters Art Museum, <http://art.thewalters.org/detail/17579/pygmalion-and-galatea/>.

En la versión más reconocida de la historia, la del poeta Ovidio²¹, Pigmalión fue un rey que deseaba una mujer perfecta como esposa, pero encontraba incontrolable la libido de las mujeres²². De esta forma, empezó a crear representaciones de su mujer ideal a través de estatuas (figura 9). Tallada en marfil, Galatea era la más hermosa de sus creaciones, y Pigmalión comenzó a enamorarse de ella. Su belleza era tal que Pigmalión no dejaba de besarla y tocarla. Tanto la tocaba que, a través del movimiento de su tacto, Pigmalión sentía que la carne estaba viva y respondía a sus caricias. La estatua vivía no por su

²¹ Ovidio es famoso por historias en donde personajes humanos sufren metamorfosis, convirtiéndolos en cosas inanimadas o viceversa.

²² Este compartimiento en Pigmalión es una clara representación de la una de las 5 estrategias de fetichización que aplicamos sobre los objetos. Cuando el ser o la cosa viviente es muy inestable y peligrosa, su representación a través de un objeto la hace manipulable y nos brinda protección (Kaplan, 2006: p. 5-6). Kaplan escribe al respecto de la inestabilidad del objeto del deseo sexual: "Cuando la total identidad del objeto sexual vive, con toda su vitalidad peligrosamente impredecible, el deseo que éste despierta debe ser invertido en un objeto que es conocido y predecible (Ibidem, p. 157)".

capacidad propia de generar movimiento, sino por su capacidad de hacer que otros lo hicieran a través del deseo que generaba su cuerpo (Los objetos fetiche pueden tener una presencia sensual que hace vibrar). El hecho de que Galatea, siendo una escultura, cobrara vida no es una coincidencia. Desde la antigüedad, la escultura como disciplina ha sido vista como un medio preferente para generar la ilusión de vida en una figura inmaterial. *Zoon*, palabra griega para estatua, significa “cosa viva”, y en el antiguo Egipto, escultor era aquel que “daba vida” o “volvía algo vivo” (Smith, 2013: p. 32). En el antiguo testamento es mencionado también cómo la vida nace de un acto escultórico, al ser nosotros moldeados de la arcilla a imagen y semejanza de nuestro creador:

“Entonces el señor dios formó al hombre del polvo de la tierra, y sopló en su nariz el aliento de vida; y fue así el hombre un ser viviente (Génesis, 2:7)”.

Galatea también necesitó al final ayuda de la intervención divina²³. La diosa Afrodita, dentro de un sueño, volvió la estatua una mujer real para el contento de los deseos de Pigmalión. La fantasía de Pigmalión abrió paso al concepto de parafilia llamado *Agalmatofilia*, que consiste en el sentir deseo por objetos con figuraciones antropomorfas como estatuas, muñecas y maniqués; acompañando este grupo, el concepto de *Pigmalionismo* aparece como la fijación por un objeto figurado, pero de creación propia. En estas dos ideas hay un gran deseo y placer en imaginar la transformación del objeto, y cómo éste cobra vida por medio de la fantasía. Las fantasías y cómo nos acercamos a ellas, es algo que nos inspira fuertemente a tomar estrategias fetichistas o “fetichizantes” (Kaplan, 2006: p. 157). Al final esto es lo que nos permitirá concebirlas. El caso del rey Pigmalión volverá a repetirse cada tanto mientras haya un hombre que busque el ser amado idóneo, o aquel que quiera recuperarlo.

²³ Al igual que es señalado en el primer inciso del capítulo uno, la creación de Galatea responde a la idea de que los objetos de adoración poseen una energía trascendental, ya que son entregados a nosotros por los dioses o las presencias mismas que los van a habitar.

Oskar Kokoschka y el objeto silencioso

En 1915, el pintor austro-húngaro, Oskar Kokoschka, es abandonado por su mujer, Alma Mahler, quien lo deja para casarse con el arquitecto Walter Gropius. Tres años más tarde, Kokoschka encarga la creación de una muñeca a Hermine Moos, quien hacía vestidos, muchos de los cuales vistió la misma Alma (Stratton, 1996: p. 220). Entre el 22 de julio de 1918 y abril de 1919, Kokoschka mantuvo estrecha correspondencia con Moos, indicándole todas las características necesarias para la creación de la muñeca “Mahler”, siendo detalladas a través de cartas y dibujos (figura 10). El mayor deseo de Kokoschka para con su encargo es que éste fuera lo más parecido posible a la verdadera Alma. Él sabía incluso que los detalles escritos y dibujados no bastarían para que la muñeca tomara una forma femenina viviente, por lo que en mucha de la correspondencia urgía la necesidad de que Moos explorara su cuerpo por medio del tacto, esto para lograr reproducir con precisión la consistencia y anatomía femenina (Smith, 2013: p. 114-115).



Figura 10. Una de las cartas enviadas a Hermine Moos por Oskar Kokoschka, 1919. Colección de la Universidad de Viena de Artes Aplicada, Centro-Oskar Kokoschka. En Smith, *The erotic doll: a modern fetish*, p. 112, f.16, 2013.

El tacto en Kokoschka es tan importante como en Pigmalión para volver a la vida a la mujer de sus fantasías, sin embargo, presentan una diferencia metodológica. Para

Pigmalión, Galatea parecía animarse y cobrar vida a través de cómo el material de su cuerpo respondía al deseo de su creador, apresurándolo a sentirlo a través de su tacto, mediante el cual, el marfil transmutaba en piel humana y daba sus sensaciones. En Kokoschka, el tacto es una herramienta de visualización y descubrimiento, la cual permitiría a Moos dar la apariencia más precisa y necesaria para la resolución de la fantasía de Kokoschka. En Pigmalión, podemos ver la capacidad del tacto para permitirnos desarrollar una relación auto-afectiva con el objeto del deseo (Smith, 2013: p.23). A través de los sentidos podemos empezar a desarrollar una relación fetichista con un objeto; es el tacto el que abre el espacio imaginativo donde la fantasía permite al objeto fetiche transformar al individuo y su realidad. Es también el tacto el que permite al objeto pasar de ser visto como una cosa ordinaria a algo especial.

Kokoschka y su muñeca representan la necesidad del tacto para establecer la veracidad del realismo en el objeto material (imitador) que sustituye al inmaterial, o aquello que dejó su presencia física (la ausencia fortuita de Alma Mahler). El tacto tiene su propia lógica, y en este caso, permite al objeto fetiche de Kokoschka desplegar la función de sinécdoque para recuperar la memoria de la materialidad del original ausente. Marquard Smith explica de la siguiente manera la potencia del tacto:

“Como una forma de conocimiento, tocar provoca. Provoca curiosidad, fascinación, anticipación, deseo, erotismo, conjuro y animismo...Es Pigmalión tocando la superficie lisa de su estatua lo que le hace creer que el mármol cede, que lo vuelve a la vida. El tacto tiene sus maneras propias singulares, características y timbre, su propia gramática (Smith, 2013: p. 116)”.

Otra diferencia importante entre los procedimientos de creación de Galatea y “Alma” es que, como menciona Sadie Stein en su artículo *My Fair Lady*, Kokoschka hizo que una mujer diera a luz a la muñeca, “haciéndola cómplice en su fetiche” (Stein, 2015). Smith también menciona lo anterior, y nota que más que una diferencia es un punto de convergencia en ambos hombres, puesto que Hermine Moos es para Kokoschka lo que Afrodita es para Pigmalión (Smith, 2013: p119). En ambos casos la “hechicería” de una mujer llevó a término la creación de la nueva entidad a través del objeto fetiche. A pesar de las similitudes, Kokoschka quería no ser partícipe directo del proceso de creación, ya

que el ver cómo materiales mundanos daban forma a su mujer, mermaría la atracción y credibilidad del propósito de la muñeca. Al estar fuera del proceso de creación, la manera en que viene a la vida el objeto, a través de su forma material, es un misterio, y esto hace que la fascinación y admiración por el mismo aumente, puntos clave para la fijación de un fetiche (Smith, 2013: p. 119)²⁴. Mientras que Pigmalión pudo asegurarse con sus propias manos que la forma de Galatea fuera precisa conforme a sus deseos²⁵, Kokoschka tuvo que confiar en las interpretaciones de Moos y esperar por lo mejor, algo que naturalmente llevo a ciertas variaciones en la muñeca y que Kokoschka no pudo anticipar.



Figura 11. Oskar Kokoschka/ Hermine Moos, *La fabricante de la muñeca, Hermine Moos, enfrente de la muñeca en el departamento de sus padres*, Munich, 1919, impresión de gelatina de plata, 17.8 x 24 cm, Colección de la Universidad de Viena de Artes Aplicada, Centro-Oskar Kokoschka. En Smith, *The erotic doll: a modern fetish*, p. 108, f.13, 2013.

²⁴ Cuando el proceso de transformación es oscuro, el resultado final suele ser visto como un proceso más ilusorio, más mágico, y no sólo como un proceso de conversión progresiva (Harris-Moore, 20014: p. 66).

²⁵ Galatea no fue la primera y única estatua que fabrico Pigmalión. Hubo un proceso de prueba y error a través de varios intentos hasta conseguir el más perfecto.

La ansiedad de Kokoschka llegó a tomar lo mejor de él. No pudiendo esperar más por conocer a la muñeca que tanto anticipaba, le pidió a Moos que enviara algunas fotografías (Figura 11 y 12). En una aparente confusión a través de las correspondencias, la fabricante recubrió de pelaje y plumas la piel de la muñeca, posiblemente en un intento por emular la textura visual del empaste en algunas de las pinturas que Kokoschka fotografió y envió como referencia. El resultado molestó a Kokoschka, quien esperaba otro tipo de superficie táctil, una que en primer lugar le permitiera vestir a la muñeca; por otro lado, la aversión que el resultado final despertó en él, funcionó de tal forma que ayudó a desprenderse de la idea pasada de Alma Mahler (Stein, 2015). Aquí, el objeto fetiche ataca al presentarse como algo desconocido fuera del control de Kokoschka, con una materialidad en transformación constante, amenazando con convertirse en algo nuevo; pero también, aparece con el poder de proteger y curar a Kokoschka al permitirle abandonar el dolor de su pérdida.



Figura 12. Oskar Kokoschka/ Hermine Moos, *La muñeca Mahler*, Munich (detalle), 1919, impresión de gelatina de plata, 17.5 x 24 cm. Colección de la Universidad de Viena de Artes Aplicada, Centro-Oskar Kokoschka. En Smith, *The erotic doll: a modern fetish*, p. 108, f.14, 2013.

Aunque el resultado que ofreció Moos a Kokoschka finalmente se separó de lo que era realmente Alma Mahler, el parentesco formal no era la única intención de Kokoschka para con la muñeca. Como menciona Jon Stratton, la muñeca no sólo es en sustituto del ser perdido (trasciende la funcionalidad de la estrategia del sinécdoque y el objeto memoria), también es una mejora del mismo²⁶ (Stratton, 1996: p. 220). La relación que ambos llevaron era conocida por ser una muy difícil, así que siguiendo la estrategia del fetiche mencionada por Kaplan, donde el objeto fetiche se crea para controlar lo inestable, la muñeca le presentaba la oportunidad a kokoschka de tener una compañera que de entrada no lo antagonizara en inútiles discusiones. Smith también insiste en que la muñeca representaba el deseo por una compañera tacita y más maleable (Smith, 2013: p.110).

Llegado el día en que la muñeca arribaría a manos de Kokoschka, éste pidió a algunos de sus sirvientes que regaran el rumor de que la muñeca o “dama silenciosa” era una mujer verdadera, incluso se envió un carruaje para transportarla (Stratton, 1996: p. 220). Para celebrar el recibimiento, Kokoschka organizó una fiesta en casa e invitó a muchos de sus amigos y conocidos. Kokoschka pidió que la muñeca saliera ya avanzados la velada y el consumo de licor por parte de sus invitados²⁷ (Ibidem: p. 221). El resultado fue que la gran mayoría de estos empezaron a burlarse de la aparente imagen grotesca de la muñeca, enojando a kokoschka y llevándolo a decapitarla para dar por terminado el espectáculo. Stratton analiza la decapitación de la muñeca no sólo como un momento de catarsis, sino también como una representación de la castración freudiana (Ibidem: p.221). Para hacer más simbólica su muerte, Kokoschka vertió vino sobre el cadáver de la muñeca. Es posible que de forma oculta él disfrutara con la idea de ridiculizar la imagen (o recuerdo) de Alma Mahler, vengándose así por el sufrimiento que le causo su abandono. Sí éste es el caso, la muñeca Mahler no resulta ser realmente un fetiche amoroso-sexual, sino un fetiche mágico que permitiría exorcizar el peligro latente de su

²⁶ Es la creación de una nueva entidad gracias al poder del objeto fetiche.

²⁷ A modo de ritual, las sustancias que generan estados de alucinación son relevantes para profundizar lo surrealista de la experiencia. En el caso de la muñeca Mahler, el punto de embriaguez favorecería a que de primer momento los invitados si reconocieran como real a la muñeca.

recuerdo. Los objetos de deseo siempre tendrán esta dualidad, por un lado, nos protegen, pero también su potencia es tanta que pueden afectarnos.

Hans Bellmer: La niña en la muñeca y la muñeca en la niña

En Pigmalión y Kokoschka se mantiene cierta aceptación por sus ansiedades y compulsiones, puesto que sus deseos, por más que se personificaran en muñecas, no están en el territorio total de lo prohibido. Uno de ellos estaba enamorado de una mujer fantástica y el otro persistía en el recuerdo de una que lo abandonó, pero en Bellmer todo es distinto. Es bien conocida la historia sobre la fascinación que el artista alemán, Hans Bellmer, sentía por su prima Ursula Naguschewski de 13 años (En algunas versiones conocida por ser su sobrina). No resulta extraño entonces que el mismo Bellmer, en una entrevista a Peter Webb (al parecer última entrevista conocida de Bellmer antes de su fallecimiento), reconociera admiración por el trabajo de Klimt y Schiele, otros artistas con igual fascinación por las formas femeninas infantiles (Short, Bellmer, Webb; 2006: p.5). Algo más interesante y poco conocido, son los primeros acercamientos artísticos con niñas como objetos de fascinación de Bellmer. En 1936, estando viviendo en casa de sus padres, Bellmer aprovechaba el espacio de su hogar para pintar muchas de las niñas que vivían en un orfanato cercano a su casa. Sin embargo, es irrefutable que su prima Ursula fue quien detonó la necesidad apremiante en Bellmer por construir un cuerpo, el cual permitiera extinguir las posibilidades eróticas de su deseo.

El entorno en que se encontraba Bellmer en este tiempo (inicio de 1930) fue crucial para llegar a esta resolución. En compañía de descubrir sexualmente estimulante a su pequeña prima, en Bellmer sucede una activación de su pasado familiar y sobre todo infantil, ocurriendo esto en un momento donde su madre le presenta de regreso una caja llena con sus juguetes de la infancia (Short, Webb; 2006: p. 23). Estos objetos como los juguetes infantiles, protegen y ayudan a enfrentar el estrés y ansiedad del presente. En el caso de Bellmer, estos objetos le permitieron enfrentar el regresar a su entorno familiar, donde siempre lidio con la figura protectora y mediadora de su madre ante la presencia tiránica de su padre. Sin conocimiento del padre, y siendo patrocinado económicamente

por su madre y ayudado por su hermano Fritz, en 1934 Hans Bellmer Construye la primera de varias muñecas, bajo la siguiente premisa:

“Voy a construir una muchacha artificial con posibilidades anatómicas, las cuales son capaces de recrear los límites de la pasión para incluso despertar nuevos deseos (Bellmer, Short, Webb; 2006: p. 23)”.

La primera muñeca aparece en 1934 (figura 13), construida de materiales como madera, fibra y yeso (Yeso de París al momento). Hans acude con su hermano por una interesante razón, éste, al ser ingeniero como su padre, podría darle vida al mecanismo interno que él estaba diseñando; una pieza en forma de disco e instalada a la altura del ombligo (Muy similar análogamente al juguete visor *Viewmaster*), la cual convertiría a la muñeca en un mecanismo de observación perversa (figura 14). Seis imágenes de diferentes objetos se podían ver dentro del vientre de la muñeca, representando los sueños y pensamientos de la misma, o más bien los deseos que Bellmer proyectaba sobre esta. La óptica en este mecanismo de panorama rotativo lo vuelve en sí un juguete con potencial poético, pero aun nivel visual automático, mecánico, un posible sustituto a la falta o limitación de movimiento de esta primera “niña”. Acompañado de la creación de esta muñeca, Bellmer publicó *Die Puppe* (La muñeca), un pequeño libro con una serie fotográfica de la muñeca y una compleja introducción escrita por él mismo, la cual se publicaría en la revista parisina, *Minotauro*. En 1935, Bellmer crearía una segunda muñeca que mejoraría el propósito erótico de la primera²⁸. Su más importante hallazgo, producto de un viaje junto a Fritz a una exposición de antiguas muñecas alemanas del siglo XVI, fue el de conseguir articular el torso por medio de una estructura de canica (figura 15), potenciando así su movimiento en muchas formas (*Ball joint* o articulación de bola). Como es resaltado por Smith, gracias a la capacidad de movimiento aumentada en la figura, ésta se vuelve inmediatamente más erotizable (Smith, 2013: p.67). El movimiento de la figura, al igual que en muchos de los juguetes, abre las puertas a numerosas posibilidades y al despertar del juego imaginativo. En la serie de fotografías llamada *Los juegos de la muñeca*, Bellmer explora con el potencial surrealista y erótico de la segunda muñeca, empezando

²⁸ Para empezar, esta muñeca cambiaría en su construcción. Bellmer dejaría la madera y yeso para usar Papel Maché, material que le daría una textura de cuero a la superficie de la muñeca.

por sus partes, intercambiándolas y transformándolas, seguido a esto con la unión inusual con otros objetos que son cotidianos.

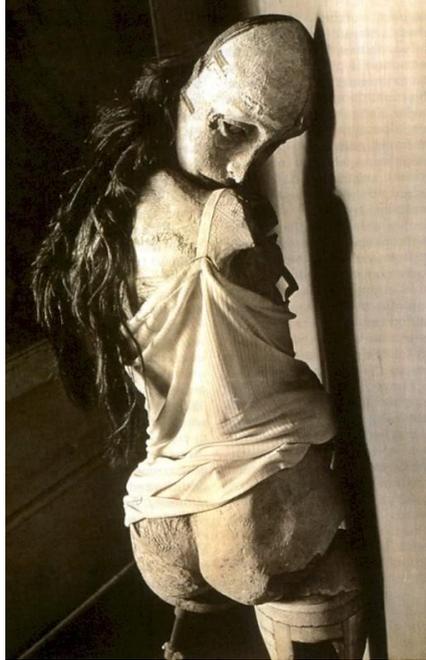


Figura 13. Hans Bellmer, *Die Puppe* (La Muñeca), 1934, Madera, yeso, fibra y cabello. *Hans Bellmer*. Visitado el 7 de junio, 2018. Obtenido de Noir Bazar, <http://noirbazar.1fr1.net/t406-hans-bellmer>.

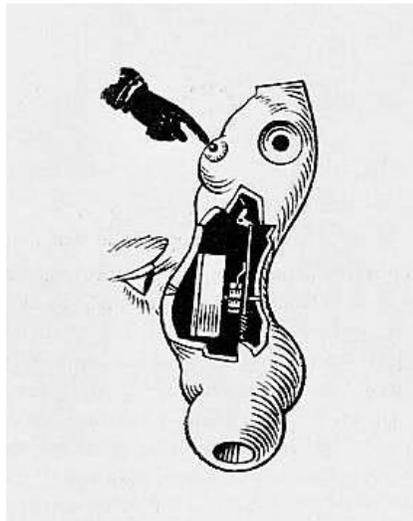


Figura 14. Diagrama del visor ubicado dentro del vientre de la muñeca, encontrado dentro de la publicación *Die Puppe*. Al presionar el botón ubicado en el seno izquierdo, el mecanismo rotaba cambiando de imagen. *Hans Bellmer*. *La Poupée* (La Muñeca), 1936. Linóleo impreso, 16.7 x 12.8 cm. Taylor, Sue. 2001. *Hans Bellmer in The Art Institute of Chicago: the wandering libido and the hysterical body*. Visitado el 26 de julio, 2018. Obtenido de The Art Institute of Chicago, <http://www.artic.edu/reynolds/essays/taylor.php>.



Figura 15. Hans Bellmer, *Die Puppe* (Maqueta para *Los juegos de la muñeca*), 1938, impresión gelatina de plata. Visitado el 2 de julio, 2018. Obtenido de Artsy, <https://www.artsy.net/artwork/hans-bellmer-the-doll-la-poupee>.

La fusión e intercambio de partes, es una de las características más interesantes y exploradas en este trabajo, puesto que representan la idea de la anagramación de las formas del cuerpo (Smith, 2013: p. 298). En la figura del anagrama, cada figura es una letra de la sentencia total que representa al cuerpo, es decir, que cada parte por si misma puede entablar un conjunto de nuevos significados y contenidos. Esto es algo que se enfatiza cuando Bellmer junta las partes de la muñeca con otros objetos y la pone en diferentes contextos espaciales (un cuarto, un exterior, encima de un árbol, etc.) (figura 16). Como propone Bataille, “La sensualidad...es despertada no únicamente por la presencia, sino también por la modificación del objeto deseado” (Bataille como es citado en Smith, 2013: p. 289). Al poner la muñeca en ambientes habituales, Bellmer permitía aumentar el juego de la fantasía del objeto, ya que los ambientes cotidianos pueden ser más eróticos que aquellos que se muestran como imaginarios, puesto que la noción de lo “cotidiano” puede ser pervertida y transgredida, mostrando a la distorsión como un proceso de creación sumamente atrayente, enigmático, e incluso violento. Como hemos

visto con los juguetes, cuando elementos del imaginario propio se entrelazan con elementos del espacio habitual, se crea un nuevo lugar de ensueño lleno de transformación. Es interesante cómo en los artistas surrealistas se pueden entender estrategias para explotar los objetos fetiches más allá de simplemente mostrar actitudes fetichistas en los individuos. El surrealismo propone nuevas formas de ser con el objeto.



Figura 16. Hans Bellmer, *Die Puppe* (La Muñeca), 1935, Impresión de gelatina de plata, 24.13 x 18 cm. Visitado el 30 de junio, 2018. Obtenido de SFMOMA, <https://www.sfmoma.org/artwork/2003.146> .

En Bellmer, nos distanciamos del sentido del tacto (Protagonista en *Pigmalión* y *Kokoschka*) para volver a la vista, realizando una actividad prácticamente voyerista sobre la presencia de la muñeca, de la muñeca como niña (Bellmer enfatizaba este rol al vestir a la muñeca con prendas como zapatos escolares y calcetas infantiles) y de la muñeca como objeto enigmático. En la publicación *Die Puppe*, tenemos a las fotografías con la función de documentar el proceso de creación de este ser, de esta muchacha y junto a

ésta, la cuidadosa disección de sus partes. Muchas veces el placer de espiar no está en percibir la apariencia superficial de las cosas sino en aquello que contienen y les da forma. En *Los juegos de la muñeca*, vemos cómo el ejercicio fotográfico sirve para representar el potencial poético de las nuevas formas que constantemente toma la muñeca gracias a la posibilidad del anagrama. Incluso, muchas de estas fotografías son coloreadas a mano por el mismo Bellmer para estresar la capacidad imaginativa de la muñeca, y de forma indirecta, nos presenta una cita al pasado, cuando los primeros daguerrotipos, sobre todo eróticos, se coloreaban para resaltar elementos de forma sugestiva.

La forma de observar a través de la cámara en cada una de las muñecas es distinta, pero, para empezar, ambas muñecas son físicamente muy diferentes una de la otra. Marquard Smith propone sobre el potencial de la segunda figura que la multiplicidad de extremidades que tiene, a través de la anagramación de su cuerpo, hace de estas partes una multiplicidad fálica que distrae y protege del complejo de castración, compensado y suavizado por muchos “sustitutos fálicos” encontrados en la forma de piernas y brazos desbordados (Smith, 2013: p. 303). Esto es sumamente contrastante con la apariencia de la primera muñeca, la cual carece de brazos propios. En algunas fotos, el torso de ésta es acompañado de una mitad de brazo que Bellmer encontró mas no fabricó para la muñeca. Sue Taylor propone que la falta de brazos en la muñeca la hace aún más indefensa a los caprichos de su dueño, haciéndola más atractiva (Taylor, 2002: p.32). Esta es una idea intrigante que definitivamente resuena con el instinto pedófilo encontrado en el deseo de Bellmer por su prima, el cual es recurrente y reprimido. Posterior a 1936, Bellmer seguiría explorando las posibilidades de la muñeca, devorando su forma y emparentándola aún más con otras piezas de la corriente surrealista de la época. En definitiva, hay una relación disruptiva de los surrealistas con los objetos, a nivel formal, a nivel psicológico y a nivel moral; es la propuesta de un lugar que sólo puede convertirse en sí mismo dentro del espacio propio de los objetos. Los objetos eróticos viven a través de los pensamientos que proyectamos en ellos (Smith, 2013: p. 303).

En la actualidad, los juguetes y muñecas sexuales hacen de la fantasía erótica de Bellmer una comodidad para todos. Esta idea de objeto comercial es presentada en Smith:

“La idea de la muñeca sexual moderna, y la fantasía a la cual sirve, es formada por el nexo de producción, comercio y consumo... para ser deseada, comprada, usada y descartada (Smith, 2013: p. 183)”.

Gracias a la producción industrial, sigue en aumento la accesibilidad y variabilidad de formas en estos objetos. A través de este ciclo, la muñeca erótica suele perder sus propiedades poéticas y exploratorias, así como también su forma y poder como objeto fetiche, convirtiéndose en una muñeca pornográfica, un objeto masturbatorio, penetrable e incluso penetrador. La relación personal profunda que llegaron a desarrollar estos 3 personajes (Pigmalión, Kokoschka y Bellmer) se pierde, y la muñeca ya no es un objeto creado para tener vida, para albergar una presencia y hacernos reaccionar ante ella como un objeto fetiche placentero, protector e incluso peligroso con la capacidad de defenderse. En los muñecos sexuales la idea más satisfactoria se vuelve la del “otro” como un consumible, sobre todo la mujer. Esto es la representación de la instrumentalización del “otro” para propósitos personales sexuales (Ferguson, 1964: p. 81). Sin planteamiento alguno ni interrogantes, un objeto siempre disponible para suplir una relación genital.

En tiempos contemporáneos, tras su banalización y vulgarización gracias a la evolución de su producción y consumo, La muñeca está constantemente cambiando su cuerpo, cuestionándonos que partes de éste encontramos en nosotros mismos. Estas ideas han encontrado un lugar en nuestras pulsiones y anhelos tecnológicos, formando ya parte esencial del concepto de lo post humano, la extensión y mejoramiento de la vida por medio de la fusión del cuerpo con objetos tecnológicos, ya sean mecánicos o digitales. A través de esto el cuerpo es reimaginado, donde la muñeca nos inspira a alcanzar la idea de un cuerpo que pueda transformarse, poseyendo partes intercambiables para hacernos más eficientes y bellos, e incluso, nos impulsa a preguntarnos si hay formas de existir ausentes del cuerpo. ¿Qué es lo que nos hace humanos, es la mente o es el cuerpo? Debemos pensar que tipo de sustancia es la que nos permitirá seguir perpetuando nuestra existencia. Todas estas interrogantes surgen y son replanteadas en nuestra mente actualmente a través de productos de la cultura popular, como en el cine con

películas recientes como *Automata* (2014), *Ex-maquina* (2015). Todas estas plantean la posibilidad de vida en un cuerpo artificial por medio de procesos tecnológicos mecánicos, dándole movimiento a éste, y en el desarrollo del procesamiento de información digital para crear inteligencias o almas que lo habiten. Al respecto, ninguna película aborda lo anterior con la presentación y complejidad de *Ghost in the Shell* (1995) y *Ghost in the Shell 2: innocence*²⁹ (2004), donde constantemente se plantea la posibilidad de implantar un alma (inteligencia sentiente) en cuerpos mejorados (*Shells*, cascarones o carcasas), la impermanencia del espíritu, y la posibilidad de vivir en otros cuerpos fuera del propio.

Takashi Murakami: la muñeca en espacios de consumo

En nuestros días, la idea de muñeca o muñeco es inseparable de conceptos como Androide, Robot con forma humana; *Cyborg*, un individuo mejorado con partes o accesorios tecnológicos; y el Ginoide o *Fembot*, un robot con apariencia física femenina. Todas estas ideas resuenan con nuestro instinto por crear vida y con la posibilidad de la transformación de nuestro cuerpo, su mejora, sustitución, intercambio e incluso destrucción. En ningún otro medio se ven personificadas y exploradas estas ideas como en el mundo de la cultura popular japonesa contemporánea, particularmente en el Anime y el Manga. En estos espacios mediáticos, el cuerpo constantemente se transforma fusionándose con la tecnología, permitiendo a la mente ser transportada a diferentes cuerpos, cuya apariencia sintética y deseos de parecerse a lo humano evocan constantemente la presencia de la imagen de la muñeca como un cuerpo habitable o un cascaron con portabilidad. La muñeca aquí no aparece únicamente como la idea de un compañero o amigo, sino un sustituto corporal en el cual podemos continuar nuestra existencia. El robot y el *cyborg* viven bajo el pensamiento tecno-animista japonés de que todas las cosas, incluso las maquinas, pueden albergar un alma:

“Los fantasmas de lo tecno no pueden existir como máquinas y robots, los cuales originalmente carecen de un alma o espíritu. Sin embargo, el “Fantasma en la máquina” es un tema recurrente en el Anime y Manga Japonés (Grenville, 2002: p. 256)”.

²⁹ El director de la saga, Mamoru Oshii, basó los diseños de los cuerpos artificiales en las muñecas de Bellmer. La cinta incluso cuenta con una citación al relato de la señorita Francine Descartes.

La popularidad del Anime y el Manga, gracias a los espacios de fantasía y transformación que representan, ha alcanzado un nivel tal, que en la actualidad ha logrado saturar espacios comerciales y de uso cotidiano, llenándolos con mercancías e imágenes donde residen las ideas arriba mencionadas de la muñeca contemporánea desde el imaginario japonés. Muñecas, figurines (estatuas de pequeña escala) y maniquíes que representan y hacen accesibles los personajes de estos espacios imaginarios, están al alcance de todos e invitan con su seducción a ser coleccionadas (figura 17). La cultura *Otaku*, a través de la adquisición y consumo de estas mercancías, muestra una gran capacidad para entablar una relación íntima con sus objetos, tanto como la que lograron Kokoschka, Pigmalion y Bellmer.



Figura 17. Stand con figuras de distintas series de Anime, exhibidas en una tienda del distrito comercial de Akihabara, Tokio. *5 best things to do in akihabara*. Visitado el de abril, 2018. Obtenido de Anime World, <http://animeworld.io/5-best-things-akihabara-japan/>.

Los *Otakus* usualmente son definidos como individuos obsesionados con la cultura mediática japonesa del Manga y el Anime. En la cultura popular suelen ser representados en la imagen de un consumidor fanático “Alienado del contacto humano” (Galbraith, 2012: p. 16). Para Yoshimi Shun’ga, los *Otakus* “son las personas que crecieron en los saturados espacios urbanos y de consumo” (Shun’ga en Galbraith, 2012: p. 226). Esta saturación consumista es proveniente del auge de la “Economía burbuja” que experimentó Japón entre la década de los 70 y los 90, donde el rápido crecimiento económico del país, después de la reconstrucción al terminar la segunda guerra mundial, impulsó un estado general de bienestar y deleite a través del consumismo. Ningún medio explotó tanto en su saturación comercial como lo hicieron el Anime y el Manga, y los *Otakus*, a través de su consumo, están obsesionados con ganar conocimiento sobre estos medios para poder acceder a ellos de forma más íntima y transformadora. Por medio de esta relación de consumo, ellos se transforman a sí mismos, a su espacio privado e incluso a su espacio público cotidiano, creando un espacio alterno o “transitorio”.

El *Otaku* consume todo lo que puede para ganar acceso o, mejor dicho, adquirir una presencia en estos mundos imaginarios mediáticos. Su fijación es tal que los lleva a una relación en extremo íntima con los objetos o mercancías que consumen, y aquellos objetos que presentan una presencia antropomorfa innegable los lleva a emular la relación de Pigmalión y Galatea. Amalgatofilia³⁰ es el interés amoroso y erótico sexual por muñecas, maniqués o demás objetos con rasgos antropomorfos. Esta fascinación es presentada como una parafilia, pero en la cultura *Otaku* es una estrategia del objeto fetiche, la cual el usuario usa para entrar y entablar un dialogo con estos espacios mediáticos fantásticos.

La Cultura *Otaku*, una subcultura inicialmente aislada, cada vez infecta más la cultura popular, y sus miembros se presentan frecuentemente como orgullosos de su comunidad. Un *Otaku* o personaje emparentado con esta subcultura, y que goza de gran relevancia, es el artista japonés Takashi Murakami (Tokio, 1962). Murakami se define a sí mismo

³⁰ Palabra compuesta del griego *Amalga*, estatua, y *Philia*, amor.

como un acérrimo *Otaku*, y define a esta cultura como una parte inseparable de la cultura popular japonesa e internacional (Murakami, 2009). Murakami rinde homenaje a su condición de *Otaku* en una serie de esculturas de fibra de vidrio y de tamaño casi humano, inspiradas en las estatuillas que los Otakus suelen consumir y coleccionar (imagen arriba). A pesar que Murakami es usualmente considerado un artista Pop contemporáneo, su propósito con estas piezas no es únicamente el de poner dentro del contexto del espacio de exposición o “Cubo blanco” un objeto popular fuera de su espacio cotidiano de consumo, sino también, exponer parte de la realidad que comprende ser Otaku. Para Murakami, estas estatuillas o figuras enmascaran la identidad sexual del Otaku, una noción que a la vez participa en la formación de la identidad cultural japonesa (Murakami, 2009).



Figura 18. Takashi Murakami, 3m Girl (renderizado original de Seiji Matsuyama y modelado por Bome y Genpachi Tokaimura), 2011, fibra de vidrio, 270 x 97 x 119.9 cm. Visitado el 10 de abril de 2018. Sacado

de ART SY, <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-3m-girl-original-rendering-by-seiji-matsuyama-modeling-by-bome-and-genpachi-tokaimura-full-scale-sculpture-by-lucky-wide-co-dot-ltd-dot>.

Estas estatuas aquí presentadas, marcan una gran similitud con las figuras que citan al corresponder a personajes estilizados tal y como sucede en el Anime y el Manga. En un primer momento, las identidades corporales de estas figuras parecen estar determinadas por la exageración y sobre-sexualización de sus partes (figura 18), producto de la influencia occidental que sufrieron estos medios en la época de posguerra y donde son representadas con una distinguida “Occidentalización”³¹. Sin embargo, la anatomía exagerada ha sido un elemento latente en las figuraciones del arte japonés, tal y como aparece en el *Shunga* (Figura 19) (Sum wong, 2013: p. 94).



³¹ Esta “occidentalización” no aparece únicamente como un anhelo por parecerse a occidente, sino también como una estrategia para la creación de espacios fantásticos y de transformación en estas historias y personajes (Allison, 2006: p. 146).

Figura 19. El *shunga* es un tipo de Ukiyo-e (grabado xilográfico) con temática erótica sexual y muy popular durante el periodo Edo japonés (Siglo XVII y XVIII). *EIRI Shunga*, 1800, Xilografía. Visitado el 5 de abril, 2018. Sacado de Stuart Jackson Gallery, <http://jacksonarts.com/product/eiri-shunga/>.

Para Murakami, esta exageración anatómica en sus figuras “ilustra la profundidad de la subcultura japonesa, los excesos de su arte, y los complejos psico-sexuales de los japoneses (Murakami, 2001 en Sum Wong, 2013: p. 94)”. Estas formas se complementan con la actitud de los personajes, tanto en *Hiropon* (figura 20) como en *My Lonesome Cowboy* (figura 21) podemos ver una estética perversa infantil, ya que ambos personajes representan acciones corporales auto eróticas; la primera juega a saltar la cuerda con el fluido de sus mamas y el segundo da forma en el aire al producto de su eyaculación. En la actualidad, la explosión mediática japonesa valora y vive a través de lo infantil y su naturaleza perversa, donde antes existía lo grotesco ahora existe lo *Kawaii*³². Esta nueva concepción estética de lo “adorable” permea todos los niveles y espacios sociales. En Murakami lo *Kawaii* y lo *Otaku* viven juntos formando una “nueva entidad que pervierte todo (Sum Wong, 2013: p. 95)”.

³² La palabra *Kawaii* se usa en el japonés para designar lo tierno, adorable, o “cute”. Es una estética y una cultura de consumo donde se valora la infantilización de todas las cosas, objetos, individuos y animales por igual. Su mayor fuerza y vitalidad es encontrada en todos los espacios mediáticos pertenecientes al Anime y al Manga.



Figura 20. Takashi Murakami, *Hiropon*, 1997, fibra de vidrio, 223.5 x 104 x 122 cm. Visitado el 10 de abril, 2018. Sacado de The Daily Omnivore, <https://pbmo.files.wordpress.com/2011/03/hiropon.jpg>.



Figura 21. Takashi Murakami, *My lonesome cowboy*, 1998, fibra de vidrio, 254 x 116.8 x 91.4 cm. Visitado el 10 de abril, 2018. Sacado de Heidelberg University Publishing, <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/transcultural/rt/printerFriendly/6175/1766>.

La principal potencia de lo perverso en la cultura *Otaku*, no está realmente en que las imágenes y objetos que se consumen sean producto de la estética compleja de la que habla Murakami (o la que el mismo recrea), sino en la forma particular en la que éstas son consumidas. Los *Otakus* sienten y perciben que sus mundos y personajes de fantasía viven a través de sus objetos, sobre todo aquellos que son la efigie más precisa de sus personajes³³. La representación más “real” de un ente, incluso aunque sea aparentemente “ficticio”, es la que más nos permite acercarnos a éste:

³³ De nuevo el poder del fetiche, a través del objeto, permite acceder a la presencia inmaterial y trascendental, a alcanzar nuevos espacios.

[...] La representación de una persona en una pieza de arte es equivalente a la visión del individuo viviente, y la respuesta hacia la imagen no es fundamentalmente distinta que hacia la persona real (Konstan, 2014: p. 21)".

Esta fue la experiencia que tuvo Pigmalión al ver como tomaba forma Galatea y, sobre todo, al terminarla. No resulta entonces extraño que los *Otakus*, en el anhelo de que sus personajes vivan, suelen enamorarse de las representaciones de estos, e incluso quieren tomar su forma por medio del poder del objeto fetiche. Los *Otakus* son usualmente considerados extraños a las relaciones afectivas con otros, esto es debido a lo absortos y sumergidos que están en sus Hobbies. No obstante, esto no suele ser intencional, sino correspondiente al encanto seductor del objeto fetiche, sobre todo en su forma de comodidad y mercancía, tal y como expone Kenny Loui en su obra, *Tokyo Phantasmagoria: An analysis of politics and commodity capitalism in modern Japan through the eyes of Walter Benjamin*:

"Al identificarse una persona con un objeto mercancía, ella o él encaran la posibilidad de no identificarse con otras personas. Uno es entonces "elevado" como Benjamin plantea, al nivel de la mercancía y alienado a sí mismo de la compañía de otros seres vivientes, encontrando consuelo en tener una "relación" con el objeto de comodidad (Loui, 2008: p. 40)."

Los *Otakus* adoran todos sus objetos, particularmente aman toda la mercancía de su personaje favorito. Este amor es verdadero³⁴ y se expresa en la forma de una relación que emula lo conyugal, *Waifu* y *Husbando*, fonetizaciones japonesas de las palabras en inglés, "*Wife*" y "*Husband*", son usadas para referirse al personaje del cual se sienten atraídos y desean fanatizar. Esta relación nace del poder del fetiche de las mercancías de instaurar valores de sensualidad y sexualidad en los objetos (sin importar el medio), como Loui explica:

"Así, el fetichismo de las mercancías, imbuje lo inorgánico con sexualidad, algo que es fundamentalmente asociado con el cuerpo humano orgánico (Loui, 2008: p. 41)".

³⁴ *Chara-moe* es el término usado en japonés para estas relaciones. *Chara* viene del inglés, *character* (personaje), y *moe*, es una palabra de jerga en japonés usada que refiere a la atracción que se siente por personajes u objetos que los representan; es una relación de afecto con lo no humano (Morinaga en Galbraith: 2012, p. 90).

Los *Otakus* llegan a tener relaciones físico-afectivas con sus objetos. Abrazar o besar una figura no parece ser muy distinto de abrazar y besar al personaje cuya esencia es intangible (figura 22). Como Cheng Lu Wang expone, el personaje tiene la capacidad de cruzar espacios y ser alcanzado por el individuo (figura 23 y 24):

“La gente probablemente ve estos comportamientos como una enfermedad mental porque para la *Waifu* y el *Husbando*, no hay límites entre el mundo real y el mundo virtual (Wang, 2017: p. 249)”.



Figura 22. Las *Hug pillows*, al presentar una imagen 2d habitando un objeto 3d “abrazable”, permiten a quien las usa simular la sensación de tener contacto físico con su personaje bidimensional amado. *Japan’s 2d lovers: falling in love with a body pillow*. Visitado el 11 de abril, 2018. Sacado de GIZMODO, <https://gizmodo.com/5321350/japans-2-d-lovers-falling-in-love-with-a-body-pillow>.

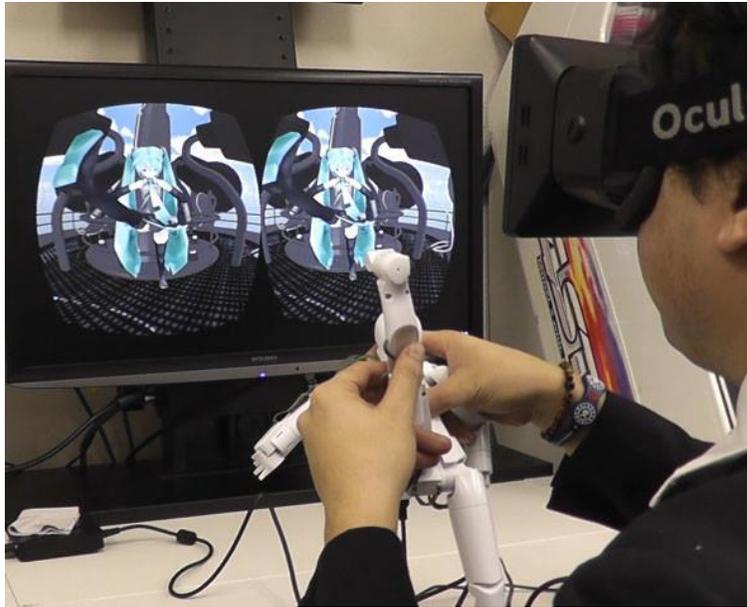


Figura 23. El Qumarion (aquí en las manos de un usuario) es un accesorio periférico con forma de muñeca (o maniquí) y está diseñado para controlar el movimiento de las Waifus digitales dentro de un espacio virtual al que se accede por medio de un software. Un visor de realidad virtual permite que el usuario vea en primera persona como si estuviera dentro de dicho espacio, la Waifu aquí se mueve y comporta en la forma en la que el Qumarion es manipulado, se podría decir que es como una muñeca vudú digital que controla al personaje virtual. Visitado el 13 de abril, 2018. Sacado de Oculus VR, <https://forums.oculusvr.com/community/discussion/5254/the-games-for-oculus-rift-was-exhibited-in-tokyo>.



Figura 24. Waifu digital desde la vista de un visor VR, la simulación busca crear una experiencia en primera persona que haga creer al usuario que está presente en el espacio digital. Visitado el 13 de abril, 2018.

Sacado de Face Punch, <https://forum.facepunch.com/f/pd/bchcx/First-Waifu-Sim-to-support-Oculus-Rift-released-Experts-foresee-plummeting-childbirth-rates-in-com/1/>.

Como imágenes mediáticas, estos entes pueden cambiar de forma constantemente, infectando espacios, objetos e individuo. Su capacidad y poder es la de transformar la noción de lo real, volviéndose la realidad más dominante (Shun'ya en Galbraith, 2012: p. 227). En 2004, Morikawa Ka'chiro organizó "*Otaku=space=city*" dentro del marco de la *Novena exhibición internacional de arquitectura de la bienal de Venecia*, convirtiendo el pabellón japonés en un espacio de expresión *Otaku*, y mostrando como los hobbies "no colonizan únicamente el espacio privado (volviendo una recámara un santuario), también convierten espacios públicos como el distrito Akihabara³⁵ en Tokio" (Ibidem: p. 16). Esta capacidad de extensividad espacial en el objeto fetiche termina confundiendo el espacio público y privado, disolviendo ambos en la creación de un "espacio transitorio" resultante de estos dos. Shun'ya expande sobre esta noción:

"El objeto fetiche mercancía convierte el espacio, lo transforma en un "teatro" donde el individuo puede interpretar o exhibir su transformación, volviéndose un consumible más en el espacio (Shun'ya en Galbraith, 2012: p. 228)".

Esta transformación que se menciona, es parte de la potencia del objeto fetiche en sus diferentes presentaciones, ya sea como fetiche religioso, económico o erótico sexual. Como ya hemos visto en el análisis de la obra de Clive Barker, el objeto fetiche crece a partir de ser un objeto privado, prohibido e incluso tímido. Éste pasa a infectar y apoderarse del espacio, cambiando de forma material (expansión mediática proporcionada por su característica como mercancía) y finalmente transformando al individuo, incluso a nivel físico, volviéndolo una nueva entidad donde el objeto fetiche vive también a través de la persona, hasta convertirla también en un objeto en sí. A través del sentido de transformación y cambio, las personas "se vuelven maniqués humanos, una amalgama de lo orgánico y lo inorgánico, de vida y mercancía" (Loui, 2008: p. 42). Como anteriormente se mencionó (p. 68-69), actualmente la muñeca y su noción de

³⁵ Este distrito comercial es ampliamente conocido como la meca de la cultura Otaku. Sus espacios están llenos de tiendas con mercancías del medio del Anime, Manga y los videojuegos, incluso hay establecimientos temáticos donde cualquier fan puede entrar en un espacio de simulación perteneciente a su imagen mediática de preferencia.

corporalidad viven en los conceptos del *Cyborg* y el androide o Ginoide, el humano con cuerpo sintético y el cuerpo como carcasa para ser habitado por un alma, ambos con la fundamentalidad de fusionar lo viviente con la inerte. La muñeca como objeto fetiche capaz de crear espacios de transformación, presenta la posibilidad del objeto que vive, se comunica y mueve como un humano, a la vez que ofrece la posibilidad de que podamos vivir dentro del objeto.

En la cultura *Otaku*, el ciclo transformador del objeto fetiche termina en la forma del *Cosplayer*, quien conjuga lo orgánico y lo inorgánico para crear una entidad. Esta fusión de ambas partes representa de cierta manera la idea esencial del *Cyborg*, un ente cuyas partes inorgánicas le permiten acceso a un sistema de información (tecnológico), mientras que el *Cosplayer* gana acceso al mundo informático del espacio de su personaje. Vestirse del personaje se convierte en una manera de fusionarse con él mismo, esta es una noción constante que Gilbraith encontró al entrevistar a diferentes *Cosplayers*:

“El personaje es bidimensional, así que ahí está. Yo quiero hacer Cosplay tal y como es el personaje bidimensional, pero soy humana, así que no puedo convertirme completamente en el personaje. El Cosplay es una algo como una ‘dimensionalidad 2.5’, una mezcla de la imagen del personaje y el cuerpo humano (Gilbraith, 2012: p. 133)”.

Esta “dimensionalidad 2.5” refiere a una forma entre lo 3d y lo 2d, una nueva manera de ser dentro del espacio real, algo que Gilbraith relaciona con trascender al encontrarse con esta noción durante la entrevista:

“¿Entonces, es Cosplay algo como un escape de lo tridimensional, o del cuerpo humano?: No, no es que un *Cosplayer* no sea humano. Nosotros deseamos convertirnos en algo bidimensional pero no podemos, es por eso que el Cosplay es 2.5-dimensional (Gilbraith, 2012: p. 133)”.

Este testimonio es dado por la modelo y *Cosplayer* profesional, Yoko Inui. El ser *Cosplayer* es otra forma de estar dentro de estos espacios imaginarios trascendentales (bidimensionales) a través del consumo de bienes materiales. Los medios donde se

originan estos espacios y personajes imaginarios son bidimensionales, así que, y como Yoko explica a Gilbraith, ser Otaku es ser “alguien cautivado por lo bidimensional” (Gilbraith, 2012: p. 133). Sin embargo, pese a que los *Cosplayers* quieran tratar de trascender su tridimensionalidad, ellos posan y se mueven como sus personajes en un esfuerzo de mimesis, volviéndose estatuas o figuras de estos (figura 25). Así, son convertidos en una especie de muñeca, un doble o “clon”, un cuerpo que imita y es controlado, esta es la representación del objeto fetiche que domina al individuo, atrapándolo en su materialidad.



Figura 25. Cosplayer femenino en la marcha anual del orgullo Otaku, Ciudad de México, 2015. Marzo, 2015. Fotografía digital, archivo personal.

La cultura *Otaku* nos muestra nuevas formas de ser para la muñeca o las estatuas en nuestra época actual. También, esta cultura de consumo mediático nos permite ver la estrecha relación que existe entre el fetiche y capitalismo. Finalmente, y como David Kaston cuestiona, ¿Está el hombre, por medio de la agalmatofilia, enamorado de la figura o estatua que representa a la diosa, esperando a que viva?, O, ¿acaso éste cree, en cierto sentido, que la figura o la estatua es la diosa en si misma? (Kanston, 2014: p. 22).

2.3. Tom of Finland: transformando la memoria del objeto fetiche

La habilidad del objeto fetiche de generar transformación es constante. Esta relación transformadora significa la unión entre individuo y objeto, es por esto que no resulta extraño que el usuario quiera constantemente entrar en contacto con su objeto, no sólo usándolo en privado, también portándolo a todas partes. El individuo no quiere perder en ningún momento el poder que el objeto fetiche proporciona, ya que alejarse de él significa ver diluirse los estados de cambio que continuamente proporciona. El objeto fetiche desde sus inicios ha sido para ser portable y montado en el cuerpo (Talismanes, prendas mágicas, amuletos, hasta partes humanas), a diferencia del ídolo que suele mantenerse en pie (Jones y Stallybrass, 2000: p. 9).

Anteriormente hemos visto como dentro de ciertos espacios y narrativas, el objeto fetiche moldea y crea nuevas apreciaciones estéticas sobre el cuerpo. En *Hellraiser* es el cubo el que filtra la estética corporal y prendas de vestir del sadomasoquismo, creando cuerpos del dolor extremos y una fusión entre lo sacralizado, lo *Campy* y lo *Queer* en la forma en que visten los Cenobitas. Los *Cosplayers* combinan lo viviente y lo inerte dentro de sus cuerpos para convertirse a sí mismos es una muñeca o figura, adoptando una materialidad (accesorios y ropa) y corporalidad (poses y ademanes del personaje) para convertirse en una especie de estatua, juntando el espacio bidimensional de los personajes que aman con lo tridimensional de su espacio cotidiano. En ambas situaciones el objeto fetiche convierte al individuo en una suerte de objeto, una nueva entidad como ya se ha mencionado. Esto ocurre a través del uso y consumo de mercancías en su presentación como moda (tendencia estética en la vestimenta). La

moda es escultura corporal, y desde sus primeras manifestaciones es usada para cambiar, moldear y remodelar el cuerpo, tanto temporalmente y aparentemente, como de forma permanente (Böhme, 2014: p. 377).

El último caso de estudio tomado para explorar la capacidad transformadora del objeto, yace en el imaginario erótico sexual de la obra del dibujante Fines, Tom of Finland. Touko Laaksonen (1920-1991), el cual es su nombre original, fue un personaje celebre y un “héroe” para la comunidad gay internacional. Su trabajo tomó gran relevancia dentro de este grupo, no sólo por su alto contenido homo-erótico, sino también, por brindar al movimiento gay masculino de una nueva y poderosa identidad corporal a través de cuerpos fantásticos e híper-masculinos. Los imaginarios de Tom of Finland, nacen de sus propios anhelos sexuales y experiencias personales. Sin embargo, la mayor atención prestada a su trabajo no proviene de las fuertes imágenes de sexo explícito, sino de su “fijación por los uniformes de Hugo Boss” desde la época de guerra (Hanson, 2016: p.5). El imaginario de Tom proviene, como ya ha sucedido en otros personajes dentro de este texto, de haber sido atrapado por el encanto sensual de un objeto particular. Como Böhme menciona, los fetiches son, en la gran mayoría de los casos, historias disfrazadas de objetos (Böhme, 2014: p. 295).

En 1928, el pequeño Tom visita Berlín y por primera vez queda fascinado con el objeto que definiría el espacio imaginario de su adultez. Él mismo describe esta primera zona de contacto temprana:

“Yo no conocía el futuro. Vi a las tropas de Hitler marchando por la ciudad y desde ese entonces yo ya estaba atraído hacia las botas y hombres adultos. Yo marche atrás de ellos, admirando sus uniformes (Tom of Finland en Hanson, 2016: p.5)”.

Once años después, Tom tendría oportunidad de sumergirse en esta nueva fascinación. En 1939, a sus 19 años, Tom estaba enlistado en las filas del ejército fines cuando los alemanes ocuparon su país para evitar el avance de los rusos, presentándole una oportunidad de volver a admirar esos uniformes e interactuar con sus portadores (Hanson, 2016: p.5). Para Tom, el diseño elegante de estas prendas y la sensualidad

material del cuero en ellas (Guantes y botas similares a las de un jinete) las volvía objetos irresistibles y “sexys” (Tom of Finland en Hanson, 2016: p. 5-6). Esta fascinación material es una de las primeras formas con las que el objeto fetiche toma nuestra atención, posteriormente sumergiéndonos en su espacio de trascendentalidad donde accedemos por medio de nuestra imaginación:

“[...] El objeto que seduce por su esplendor, y a través de esta seducción, es capaz de poner en marcha narrativas enteras (Fusilo, 2014: p.25)”.

Lo primero que cambia el objeto fetiche es nuestra apreciación del objeto mismo, de ahí nace la actitud perversa de transgredir su valoración, uso y función, permitiendo al objeto tener una lectura y narrativa abierta, lo cual le confiere poder seguir cambiando y transformando todo lo que infecta. Los uniformes de los oficiales nazis fueron diseñados para ser elegantes, amenazadores y reforzar el estatus y poder del autoritarismo del régimen (figura 26); no hay evidencia alguna de que fueran hechos para ser sexys, y ninguna referencia hacia ellos como eróticos apareció sino hasta después de la guerra (Moore, 2016: p. 179). En 1988, durante una conferencia en el Instituto de Arte de Los Angeles, California, Tom Explica que la sensualidad que encuentra en estos uniformes es proveniente de su materialidad y no del pensamiento político que representan (Tom of Finland en Hanson, 2016: p. 5-6). Aun cuando queramos confiar en las declaraciones de Tom, lo anterior resuena con una de las estrategias del objeto fetiche en Kaplan: “la muerte se tiñe a sí misma en un color erótico, poniendo una máscara sobre su piel (Kaplan, 2006: p.8)”. Esta máscara puede venir en la forma de los personajes que Tom crea para que vistan estos uniformes, los cuales tienen una corporalidad bastante particular y terminan desviando la mirada sobre la historia mortal del objeto.



Figura 26. El Clásico uniforme negro usado por las SS. *Allgemeine-SS uniforms*. Visitado el 20 de abril. Obtenido de Larry Green Productions, <http://hollywoodprop.com/ss.htm>.

Aunque Tom estaba totalmente hipnotizado por la sensualidad material de estos uniformes, él nunca los representó en sus dibujos como objetos aislados del cuerpo. Esto es fundamental, ya que en el trabajo de Tom podemos ver como el uniforme es sólo la mitad de los ingredientes en la formación de una nueva entidad. Como ya hemos visto anteriormente en este capítulo, lo inorgánico (Objeto fetiche) y lo orgánico (individuo) se combinan en una especie de simbiote, expandiendo el alcance del objeto fetiche en su búsqueda por seguir tomando nuevos espacios. En la obra de Tom, este simbiote toma la forma de un “súper hombre”, un individuo masculino híper muscular y súper dotado genitalmente, en el cual su poder sexual erótico esta acentuado por la materialidad sensual del uniforme (el uniforme comanda esta transformación corporal). El arquetipo de este individuo masculino está constantemente representado en la obra de Tom en su personaje, *Kake* (Figura 27).



Figura 27. *Kake* personaje masculino recurrente en los cómics de Tom of Finland. Tom of Finland, tinta sobre papel. Wheeler, Andrew. 2013. *Comic Alliance presents the 50 sexiest male characters in comics*. Visitado el 24 de julio, 2018. Obtenido de Comic Alliance, <http://comicsalliance.com/comics-sexiest-male-characters/> .

Estos cuerpos transformados que aparecen en los dibujos de Tom, presentan un fuerte recordatorio de que la memoria del objeto fetiche suele sangrar sobre sus nuevas formas al transformarse. Kaplan tienen razón, la muerte puede quedar bien cubierta al portar el color de lo erótico (figura 28). Aunque Tom insistió en que no tenía ningún interés por la ideología alemana durante la guerra, los uniformes que tanto amaba aparecen en sus dibujos como sinécdoques que siguen evocando las fuerzas del régimen. Estos uniformes sangran autoritarismo sobre los “Súper hombres” en los dibujos de Tom, siendo esto reflejado en el discurso de poder que presentan sus cuerpos. Esta corporalidad transformada y musculosa, es el cuerpo sometido y obediente, disciplinado y maleable (figura 29). Tal y como sucede con los *Cenobitas* y los *Cosplayers*, el objeto fetiche termina imponiendo una corporalidad específica que es latente en su memoria; los *Cenobitas* tienen una estética corporal brutal que proviene de la geometría inscrita en el cubo y de los diseños anatómicos de Vesalius, mientras que los *Cosplayers* sufren una infantilización a medida que se convierten en efigies de sus personajes.

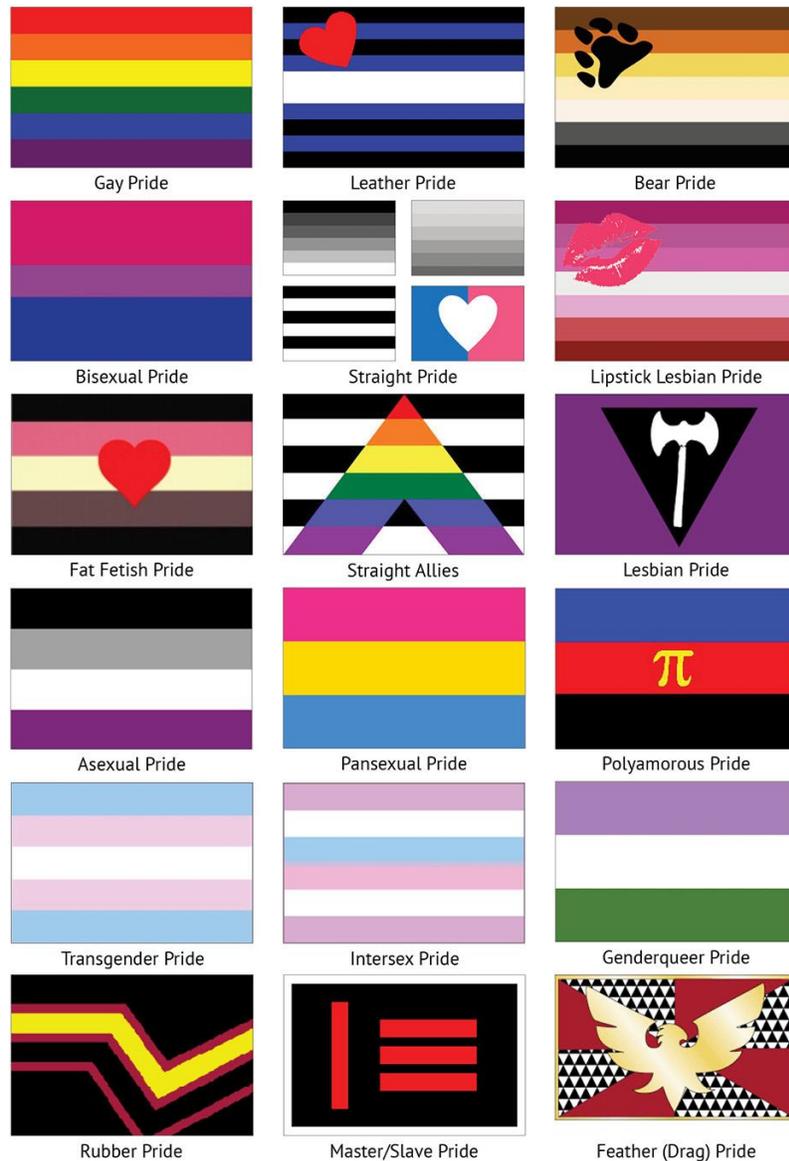


Figura 28. Hay una gran influencia militar en los símbolos que forman la identidad visual de los diferentes grupos de subculturas sexuales. Estas banderas del “orgullo” son derivativas de las insignias militares, y algunas hasta traen símbolos de combate. Bayley, Clare. 2013. *A field guide to pride flags*. Visitado el 15 de abril, 2018. Obtenido de Clare Bayley, <http://clarebayley.com/2013/06/a-field-guide-to-pride-flags/> .



Figura 29. El “super hombre” de Tom. Tom of Finland, 1987, Grafito sobre papel, colección de Joseph Pentheroudakis. Visitado el 22 de junio, 2018. Obtenido de Hugendubel, https://www.hugendubel.de/de/kalender/tom_of_finland-tom_of_finland_2018-28672729-produkt-details.html .

El cuerpo musculoso y significativo de poder puede ser creado a través de diferentes procedimientos, desde el rigor del enteramiento físico hasta la manipulación de su composición biológica (usando drogas que rompan el equilibrio hormonal). En el imaginario de Tom, estos cuerpos son creados a través del dibujo, un espacio donde las formas necesarias para crear la masculinidad ideal de sus personajes son posibles. Los dibujos de Tom suelen presentar un suave foto-realismo, producto de que estos estaban usualmente (y parcialmente) basados en material fotográfico proveniente de las revistas

masculinas de musculación (*Physique magazines*); Tom inclusive fue un frecuente colaborador para ediciones como la popular *Physique Pictorial* (Alexander, Gibson y Meem, 2014: p. 240). A través de la superficie que ofrece el dibujo, Tom crea figuras balanceadas con la cantidad precisa de musculación, vello corporal e inclusive altura, una formula casi invariable que representa la figura de su “súper hombre”. También, el dibujo es un espacio donde Tom crea escenas de fantasía, producto de la narrativa abierta que el uniforme como objeto fetiche impulsa, y donde se filtra parte de la memoria del objeto. Esta filtración no sólo es representada en el autoritarismo sobre el cuerpo, como arriba se ha mencionado, también en el dominio del otro en escenas sexuales de poder y violencia (figura 30). Tom es mundialmente famoso por ayudar a moldear la corporalidad sexual de la comunidad gay, pero no lo consiguió únicamente a través de un imaginario infectado por el uniforme nazi. Como suplemento de este imaginario, Tom uso diferentes uniformes que representaban actividades productoras de cuerpos masculinos poderosos; leñadores, marineros, policías, constructores, todas ocupaciones que pudieran representar un ideal masculino a través del poder del cuerpo. Michael G Cornelius explica de donde parte la mística de estas figuras musculosas en su análisis sobre la corporalidad de personajes como *He-man*:

“Estos cuerpos agrandados representan formas de trabajo, físicos eficientes que reflejan no sólo poder, deseabilidad y virilidad, también salud y virtud (Cornelius, 2011: p. 160)”.

Estos diferentes uniformes y sus respectivas ocupaciones sirvieron a la comunidad gay para establecer una identidad más masculina y física. El cuerpo desarrollado muscularmente es considerado el más “vocal” contra los estereotipos femeninos que la mirada heterosexual ha puesto sobre lo gay (Cornelius, 2011: p. 163). Estas ocupaciones y la corporalidad que representan generaron estereotipos sexuales bastante definidos e identificables. Esta asimilación tuvo su momento más alto en la década de los 80 con el establecimiento de la “cultura clon gay”, una forma de reafirmar estos estereotipos al reproducirlos con gran precisión (figura 31). Tim Edwards habla sobre la severidad con la que el clon adopta la imitación del estereotipo:

"[...] El clon viste una apariencia masculina estereotípica y practica una sexualidad masculina estereotípica que se ha divorciado del compromiso e intimidad emocional, una forma sexual de expresión tan mínima que incluso el conversar podría destruirla (Edwards, 2005: p. 57).



Figura 30. Tom of Finland, *Sadist* (censurado por la fuente), 1973, Tinta sobre papel. *PI-Tom of Finland, Military Men*. Visitado el 30 de julio, 2018. Obtenido de Amazon, <https://www.amazon.fr/PI-Tom-Finland-Military-Men-Collectif/dp/3836540746> .



Figura 31. El grupo musical disco, Village people, con sus reconocidos disfraces que representan estereotipos masculinos de la cultura estadounidense. Hankinson, Bobby. *Gay iconography: the macho*,

macho men of the Village people. Visitado el 23 de mayo, 2018. Obtenido de Towleroad, <http://www.towleroad.com/2016/03/gay-iconography-the-macho-macho-men-of-the-village-people/>.

Esta fragilidad que señala Edwards es producida por la necesidad del individuo de sentirse plenamente fusionado con la materialidad y trascendentalidad del objeto fetiche. Tom, a través de su imaginario, ayudó a establecer estas entidades, estereotipos con la promesa de poder y transformación. La cultura clon gay busca obtener la misma “bidimensionalidad” que el *Cosplayer* al transformar su corporalidad tridimensional. El espacio 2d de los dibujos de Tom es inaccesible (Sólo Tom lo controlaba), pero el transformarse en sus personajes permite al individuo abrir la narrativa de este espacio y posteriormente traerla al mundo real (tal y como hemos visto en los juguetes). Esta narrativa abierta es también la responsable de cambiar la existencia del clon como una simple copia, pero es el individuo quien tiene que poner esto en marcha. Al igual que los personajes en *Hellraiser*, los cuales se aventuraban a descubrir que formas podía tomar el rompecabezas, el individuo debe ir descifrando al objeto fetiche, reconfigurándolo para que éste cambie y permita que el individuo también lo haga. En la serie *Hellraiser* también habita la figura estancada del clon, cuando en su novena entrega, *Hellraiser: revelations* (2011), Pinhead crea una especie de “mini-yo” a partir de un usuario de la caja (figura 32). Este nuevo Pinhead nace muerto, inconsciente de su propia descomposición, una lánguida imagen del original usada para tratar de expandir el imaginario de la serie y exprimirle usufructo. Tom of Finland no convirtió su admiración por los uniformes en querer ser un soldado de las fuerzas especiales nazi o un oficial con autoridad, el convirtió al uniforme y su halo de mortalidad en algo más, combinando las fuerzas internas y externas del objeto con las propias, dando vida a algo perverso, algo que abrió su narrativa y cambió en función y forma.



Figura 32. (arriba) Pinhead y su clon, como aparecen en novena película. *Hellraiser Revelations pseudo Pinhead*. Visitado el 16 de mayo, 2018. Obtenido de ENEWS, <http://www.eneews.tech/hellraiser-revelations-pseudo-pinhead.html>. (abajo) Pinhead original, como aparece en *Hellbound: Hellraiser 2*, e interpretado por Doug Bradley. Visitado el 7 de junio, 2018. *Poorly executed villians: Hellbound: Hellraiser 2*. Obtenido de Peach Trees Reviews, <https://ptreview.wordpress.com/2017/05/08/poorly-executed-villains-hellbound-hellraiser-ii/>.

El clon puede ser usado para ejemplificar la transformación que el objeto fetiche genera en el individuo al imponerle su propia corporalidad, la cual puede estar basada en su materialidad (el objeto mismo) o en su esencia trascendental (su contenido e historia). Sin embargo, el clon también puede representar al sujeto totalmente dominado por el objeto mismo. Esto es la encarnación de las preocupaciones del pensamiento victoriano positivista al encontrar a los primitivos adorando sus artefactos, el individuo que está absorto en la materialidad de su objeto, buscando su propio reflejo en ésta. El clon termina siendo como el personaje de la mitología griega, Narciso, quien al estar tan obsesionado y absorto en la imagen de aquello que más amaba (él mismo), termina perdiendo su propio cuerpo y convirtiéndose en una flor. Varios jóvenes en otros mitos griegos se convierten en flores o plantas fijados al suelo, “ellos se vuelven de una u otra

forma fijos como recuerdos visuales”, un espectáculo para ser visto (Salzman-Mitchell, 2005: p. 95-96). El individuo cuya transformación corporal es totalmente dominada por el objeto fetiche, se convierte de cierta manera en un sinécdoque de éste, una parte que refiere al total de toda la cosa o presencia, una cita visual.

El objeto fetiche no debe únicamente mostrar al individuo como alguien atrapado por la materialidad del mundo, debe de ser también la forma en la que éste pueda modificarlo y transformarlo. Como ya vimos en el primer capítulo a través de las proposiciones de Grotta y Winnicott (p. 28, 29), el objeto se vuelve un intermediario entre la persona y el mundo, un objeto “transicional” que ayuda a mediar entre el espacio imaginario y el espacio real, creando uno nuevo donde el individuo crea su propia identidad. Los primeros objetos mediadores o transicionales son aquellos que son entregados a nosotros desde nuestra infancia temprana, como Newirth explica:

“Estos objetos transicionales tempranos se convierten en los precursores de experiencias transicionales adultas, experiencias que proveen pertenencia, confort, poder, creatividad y un sentido de omnipotencia, las cuales pueden involucrar rituales personales en relaciones íntimas, experiencias de identidad, ideales, arte, literatura, y religión (Newirth, 2003: p. 150)”.

El objeto fetiche, cuya fuerza opera entre espacios de realidad interior y exterior del individuo, es un objeto transicional definitivo. Este objeto es activado por las fuerzas creadoras y destructivas de la imaginación, tal y como hemos visto a lo largo de este capítulo en personajes como Clive Barker, Bellmer, Kokoschka y también, Tom of Finland. Todos ellos a través del objeto crearon una realidad sobre la cual pudieran estar en control. El principal valor en estos objetos está en su capacidad de poder y cambio, esto es algo que Newirth ve en el planteamiento de Winnicott sobre el objeto transicional:

“La idea de Winnicott del objeto transicional como una primera posesión, refleja una experiencia inicial de poder, de estar en control en el mundo interior de las relaciones y no simplemente ser empujado y jalado por fuerzas internas y externas de un mundo material (Newirth, 2003: p. 150)”.

El objeto fetiche como objeto transicional es también un medio para el desarrollo de una identidad y narrativa propias. La figura del clon se estanca en este aspecto, ya que presenta al individuo como un ente que sólo se apega a lo que observa, y no uno que juega constantemente y crea, moviendo fuerzas a través de lo erótico, lo sensual, lo imaginario, lo perverso, y lo violento, convirtiendo su realidad a la par que él se transforma. El tercer y último capítulo, abre a discusión sobre cómo el proceso de investigación y creación artística es usado para formular esta identidad y espacio propios a través del objeto fetiche. No es un manual sobre cómo controlar las energías de este objeto, es algo más como la caja de arena en el parque de recreo.

Capítulo 3:

Abriendo la Caja de Juguetes



Edgar Caro, *Niños jugando*, 2018, fotografía digital.



Edgar Caro, *Familia*, 2018, fotografía digital.

3.1. Primeras aproximaciones:

Los capítulos anteriores han servido para mostrar al objeto fetiche como un objeto con la capacidad de transformar al individuo y su espacio, volviéndolo un agente mediador entre el mundo real exterior y el mundo personal e interno de su usuario o quien lo emplea y activa. El objeto fetiche es un objeto “transicional” como ha sido señalado al final del capítulo anterior, el cual nos permite ganar poder sobre el mundo material y el mundo trascendental imaginario. A través de este objeto el individuo controla su realidad, pero también la explora e investiga, manipulando los límites de ésta. Al usar el objeto fetiche, el individuo despliega su pensamiento imaginativo abstracto, creando así una construcción propia de su realidad. El objeto se vuelve el espejo mediante el cual él refleja su mundo, proyectando la luz de su espacio interno al exterior.

El objeto fetiche a través de su lustre como espejo se vuelve la superficie donde el mundo trascendental y abstracto, que el individuo visiona, toma forma. De esta misma manera, el dibujo es la superficie donde nuestra propia construcción de la realidad también emerge. Es una forma de pensar, representar y explorar el mundo alrededor de nosotros desde que tenemos acceso a esta actividad (Hope, 2008: p. 17). El dibujo transforma nuestra realidad, al igual que transforma nuestra apreciación de las cosas que existen en ella y cómo nos acercamos a estas. El dibujo también nos permite explorar repetidamente con aquellas cosas que nos obsesionan (Ibidem: p. 18). Esta repetida exploración nos lleva a una relación íntima con las cosas, de la misma forma que el individuo, al buscar repetidamente estar en contacto con su objeto fetiche, logra cercanía hacia éste, la cual le permite activar más de su poder transformador.

En esta investigación el dibujo permite permear y explorar sobre la dualidad del objeto fetiche, su presencia física y su presencia trascendental. Como herramienta de percepción, el dibujo nos permite acercarnos, explorar y disfrutar a mayor profundidad las cualidades físicas y sensuales del objeto. Al traer diferentes formas de percibir, el dibujo por acción de la sinestesia nos permite describir la materia del objeto, involucrando diferentes sentidos que aumentan la excitación sensorial; pero también, nos lleva a crear

nuevas imágenes del objeto que exploramos, brindándonos una nueva conciencia sobre el mismo. El dibujo también tiene la capacidad de representar lo real y transformarlo a través de lo imaginario, es una superficie constante de transformación; la superficie del dibujo abre paso a la forma y con ésta, al cambio de la materia que refleja o representa, es una forma de repensar y construir el mundo no sólo dentro de un espacio, también a través de brindarle tiempo y movimiento. El dibujo es una superficie que permite abrir y explorar la narrativa del objeto fetiche. Esto es algo que este objeto siempre necesita y persigue como objeto infeccioso, necesitando de un vector que lo ayude a reproducirse y tomar control de más espacios, de más individuos. Debido a esto el objeto fetiche busca el cruce de medios (como ya vimos con los juguetes en su expansión comercial y los personajes animados de los *Otakus*), una superficie nueva que le permite generar cambio y transformación. La primera superficie externa que el objeto fetiche toma es el cuerpo del individuo, haciendo que éste lo porte y desplace a otros espacios. El dibujo es una superficie más que el objeto toma, pero se convierte en una superficie transicional donde el individuo puede desarrollar experiencias transicionales de transformación y empoderamiento.

Las primeras exploraciones sobre la relación con el objeto fetiche en esta investigación inician con el deseo de acercarse al objeto, queriendo establecer una relación más cercana por medio de su sensualidad. Todo objeto puede tener una presencia sensual y el contacto con el objeto fetiche recurrentemente empieza por la seducción de los sentidos. Uno puede desarrollar una relación fetichista con el objeto a partir de la exploración de sus características físicas. Esta exploración táctil sobre lo inanimado nos lleva a proyectar cierta vitalidad sobre el objeto, la cual proviene de nuestro placer físico al entrar en contacto con él. En la serie gráfica, "A1" (figura 1 y 2), esta relación entre el deseo sensual y el objeto que pretende estar animado se explora por medio de la narrativa lineal de una serie. Aquí el individuo entra en contacto con el objeto de deseo a través de su materialidad, tratándolo como a un sujeto viviente, un compañero con el cual interactuar y por el cual sentir afecto.

Las relaciones afectivas con el objeto fetiche nos llevan a creer en la fantasía del amor recíproco con el objeto. Esta es una idea perversa y lleva a que el objeto no sea

únicamente el sustituto o parte de aquello deseado (un amante o pareja), éste también termina volviéndose el objeto mismo del deseo (Smith, 2013: p. 21). En la serie “A1” es notable como el individuo presenta esta relación al tratar a la chamarra militar como a un individuo sometido, pero no en una simple interacción sadomasoquista. Como ya hemos visto en el trabajo de Tom of Finland, la indumentaria militar impone un trato e imaginario proveniente del rigor del poder que enviste; sin embargo, es la materialidad de la chamarra, su condición como prenda de vestir, la que transforma esta violencia erótica en algo distinto. En vez de ser dominada como un cuerpo humano, la chamarra es dominada bajo el trato que recibe una prenda usualmente, esto sucede al momento en que aparece en la serie gráfica colgada, doblada y tendida, incluso ahorcando y dominando al individuo por medio de la resistencia y flexibilidad de su cualidad textil.

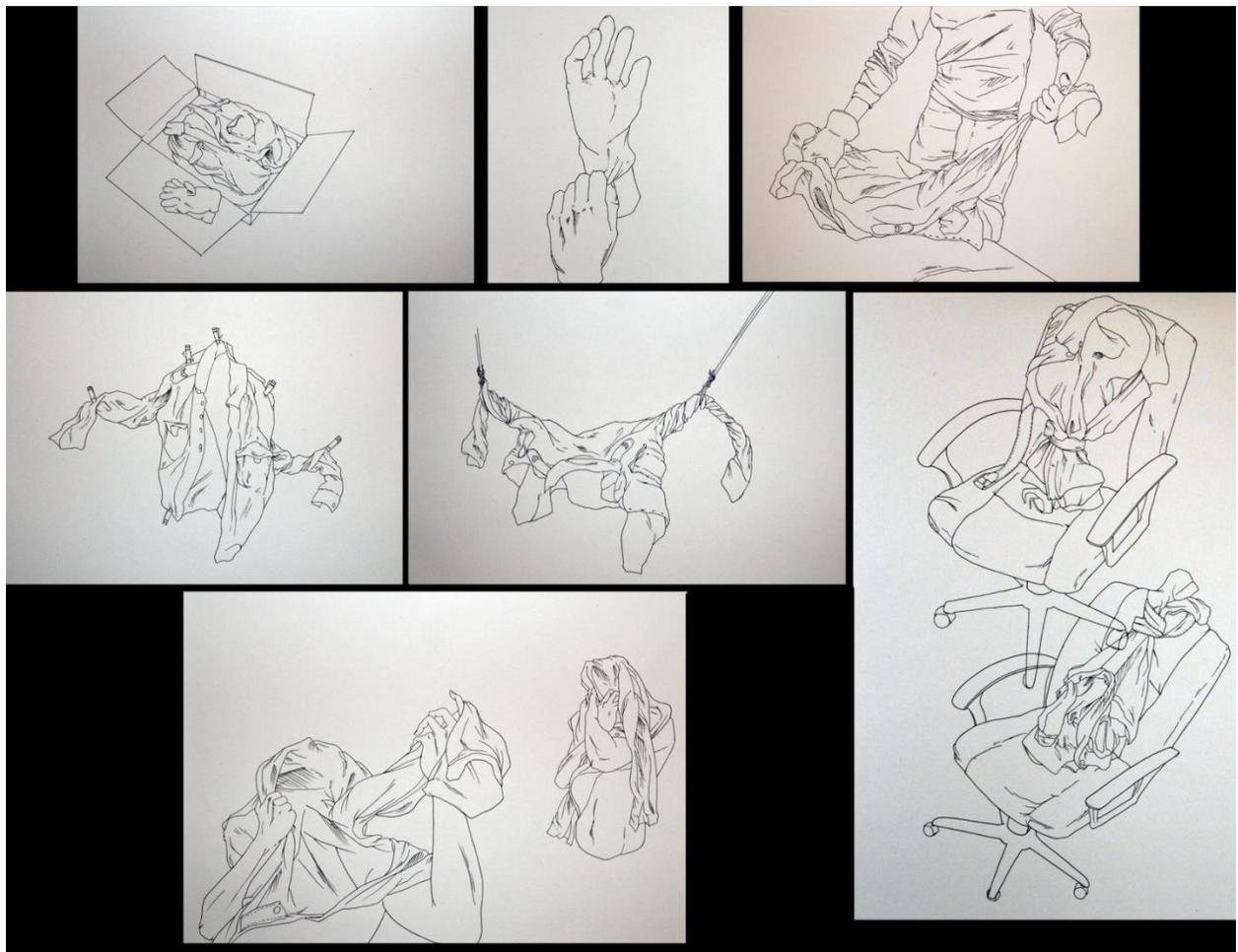


Figura 1. Edgar Caro, A1, Laminas 1-7, 2016, tinta sobre papel, 30 x 41/ 41 x 30 cm.

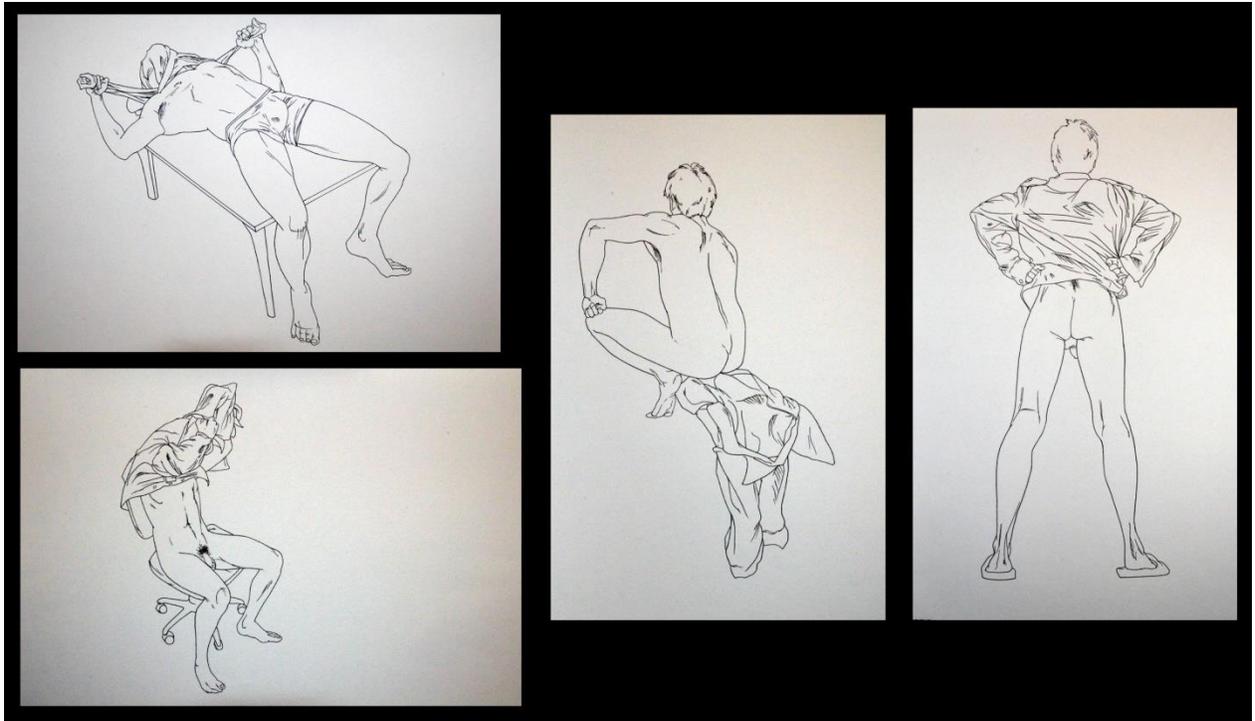


Figura 2. Edgar Caro, A1, Laminas 8-11, 2016, tinta sobre papel, 30 x 41/ 41 x 30 cm.

La narrativa visual continua, que permite la serie como formato, apuntala los momentos específicos de interacción y la importancia de su orden. En cierto punto, el individuo de la serie A1, al comprobar la fuerza material de la prenda, decide usarla sobre él para generar la misma dinámica de dominio y posteriormente vestirse con esta misma, asimilando la unión entre individuo y objeto. Esta serie presenta una representación figurativa y realista, pero a su vez sintética en su lenguaje lineal, permitiendo precisión en la descripción de las acciones. Esto también genera un enfoque sobre el objeto y el individuo, descontextualizándolos de algún tipo de espacio específico para darles uno propio e íntimo, bordeando con lo transicional.

De la misma manera que el objeto puede volverse un ser aminorando a través de las estrategias puestas sobre el objeto fetiche, el individuo también puede tomar las características inanimadas del objeto; objetos que son tratados como personas y personas que son tratadas como objetos (Cfr p. 13). Habiendo convertido a la chamarra en un compañero afectivo, se pasó después a convertir al individuo en un objeto a ser controlado. El dibujo, *Soldadito* (Figura 3), se crea con la idea de convertir un objeto de

deseo en contenedor de otro igual. La figura del soldado es un estereotipo homo éótico, y en este dibujo se presenta como una figura de acción con la posibilidad de ser usada para el juego y ser controlada y manipulada.

En *Soldadito*, se usa la superficie bidimensional del soporte de dibujo para tratar de replicar la tridimensionalidad que poseería un juguete. Esto sucede al momento en que por medio de una representación realista se reproduce el paquete de la figura de acción imaginaria. Dentro del formato de dibujo aparece bien definida la silueta de este empaque, incluso con sus cortes para ser colgado en un estante. Dentro del mismo espacio del paquete se presenta a la figura acompañada por slogans típicos del imaginario de un juguete, los cuales invitan al juego y dan pistas que pueden indicar su posible uso. Las frases “todos los niños juegan”, “estos soldados sólo entrenan para mayate...³⁶” O “búscalesu pasita³⁷” juegan con el logotipo del juguete formado por las siglas H.S.H³⁸, que significan “Hombres que tienen sexo con hombres”. La unión de palabras, caligrafía y dibujo no sólo representan la forma publicitada del juguete a través de su comercialización, también, muestran al juguete como objeto a ser leído e interpretado como texto con su propia narrativa a explorar, tal y como Jonathan Alexandratos expone:

“Las figuras de acción son textos, estas demandan que uno opere no únicamente como consumidor, también como lector. Cada cuerpo plástico ofrece mensajes al lector sobre género, política, religión, sexo, raza, clase, orientación sexual, economía, y cultura (Alexandratos, 2017: p.5)”.

³⁶ La palabra “mayate” suele ser usada en diferentes regiones del territorio mexicano para referirse a hombres homosexuales que asumen únicamente el rol activo durante el acto sexual.

³⁷ “Pasita” es una palabra usada por la comunidad gay para referirse a aquellos individuos que son pasivos durante el acto sexual. El uso es un juego surgido de que ambas palabras empiezan con las sílabas “pa-si”.

³⁸ Estas siglas son usadas clínicamente para referirse a la población homosexual masculina vulnerable al VIH.

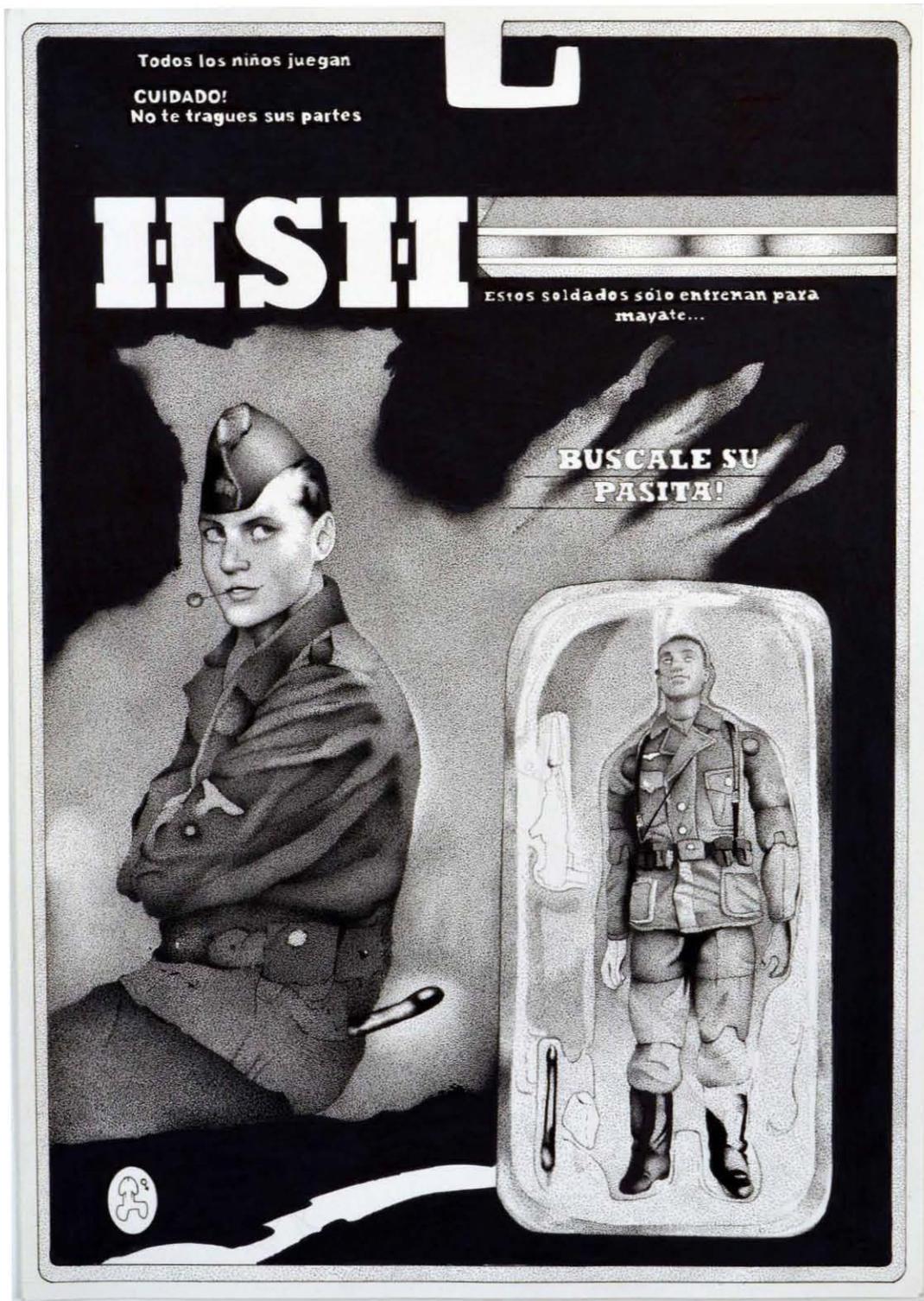


Figura 3. Edgar Caro, *Soldadito*, 2016-2017, tinta sobre papel, 42 x 30 cm.



Figura 4. Los empaques de los juguetes conjugan lo bidimensional con lo tridimensional para ofrecerle a los juguetes que contienen, un espacio “habitacional” con características transicionales. Fotografía del empaque de un juguete infantil femenino, tomada en una tienda de la reconocida juguetería Toys r us, San Diego, CA, 2017, archivo propio.

Cada detalle dentro del espacio creado por el dibujo es una frase para ser leída. El empaque como objeto de consumo y publicitario se convierte en una ventana al espacio imaginario y trascendental del personaje que el juguete personifica (figura 4). En *Soldadito* con el dibujo se da gran detalle al juguete y sus accesorios, otorgándole vida a la figura y al personaje que representa por artificio del realismo visual. En el dibujo como superficie transicional, el realismo es una estrategia para darle una forma verídica o creíble a la fantasía de lo imaginario, lo no palpable, e incluso, a lo inescrutable. De la misma forma, la figura o juguete permite representar la trascendencia del personaje imaginario y su espacio en una forma que es tanto tangible como inanimada, es una versión a escala de aquello que representa. El realismo permite que la imagen de lo trascendental tome forma en el mundo material, en el caso de la figura, el sentido de realismo no sólo proviene de la representación figurativa del personaje, sino también de

poder tocarlo, involucrando otro sentido en la percepción y creación de identidad de algo que antes aparecía como desconocido. La representación realista en *Soldadito* no acude a “el ojo como una cámara”, es el conjunto de forma, tamaño, luz, espacio y colocación que permiten presentar a ambas partes en un mismo lugar, personaje y objeto. El sentido de escala aquí es importante para aludir al tamaño verdadero de la figura de acción, el cual aparece contrastado con la representación del personaje que encarna como juguete. Este sentido de escala es algo que invita a una percepción tridimensional del espacio de dibujo más allá de la representación tonal de luces y sombras. Anudado a lo anterior, el personaje también adquiere una tridimensionalidad en el espacio de dibujo al estar acompañado de sus partes y accesorios, estos acompañamientos invitan a la manipulación del personaje la cual proviene del deseo de involucrar al tacto, generar movimiento mediante éste y animar lo inanimado. De la misma forma que en *Soldadito* existe una vinculación entre lo bidimensional y lo tridimensional, el empaque del juguete siempre aparece conjugando estos dos tipos de espacio. Esto se debe a que las cualidades del empaque son proyectadas a las capacidades del juguete y el personaje que representan, haciendo que el paquete pueda conseguir que el juguete cobre vida a través de un espacio propio de expresión (del Vecchio, 2003: p. 234). En el objeto fetiche el espacio bidimensional y tridimensional siempre están estableciendo relaciones, permitiendo cambio y transformación. El dibujo también puede establecer estos cruces a través del uso de la línea y la forma.

3.2. Transformando la percepción sobre el objeto:

Hasta este momento en la exploración práctica dentro de la investigación, el objeto fetiche aparece como un objeto generador de deseo y el dibujo como un medio donde éste puede tomar forma o aparecer (representarlo). Sin embargo, estos primeros acercamientos limitan la relación presencial entre el objeto fetiche y el individuo, ya que es a través de la capacidad de entrar en contacto con la materialidad del objeto lo que hace que el individuo pueda acceder al poder transformador de la trascendentalidad del fetiche. Este punto de contacto no sólo ocurre con el simple uso de la vista, también involucra más de nuestros sentidos aun cuando estos no incidan directamente sobre el objeto material:

“[...] Nosotros encontramos la atracción por materia inorgánica inanimada en descripciones que involucran todos los cinco sentidos, con una profusión de sinestesia y efectos visuales que estresan la incitación de placer físico (Fusilo, 2014: p. 26)”.

La activación de nuestros sentidos es algo que nos permite estar más presentes en el mundo, nos transforma. Al involucrar diferentes sentidos, la percepción sobre el objeto cambia al igual que éste, esto abre paso a que el objeto pueda ser visto como algo más (Cfr. p. 95). Esta nueva idea sobre la identidad del objeto que empezamos a cultivar en nuestra mente, comienza poco a poco a construir la personalidad de la esencia trascendental que la cosa como objeto fetiche es capaz de contener. La identidad de nuestro mundo la formamos a través de aquello que podemos percibir, y lo hacemos crecer y transformar gracias a lo mercurial de nuestro pensamiento abstracto. Para poder transformar la concepción del objeto fetiche se necesita primero transformar la forma de percibirlo, la forma en que accedemos a éste y éste a nosotros. Para generar esta forma de contacto fue necesario establecer el punto de partida de la relación creativa y representativa desde el objeto, permitiendo que éste hable desde su presencia material. Este proceso se inició trayendo un maniquí de arte (figura 5) a una dinámica dentro del Taller de Investigación en Dibujo (PAD, UNAM), donde se pretendía por medio de diferentes tipos de dibujos lograr una relación más cercana con el objeto de estudio (diferentes proyectos de investigación resultaron en diferentes objetos). La primera forma de percibir el objeto se hace mediante la vista, confrontando el objeto verdadero con el dibujo que empieza a representarlo, distancia, profundidad de espacio y el sentido de escala juegan un papel importante en este punto del acercamiento. Representar un objeto usando exclusivamente la vista es el primer acercamiento que se suele tener como dibujante, esto es producto de que la finalidad del soporte es producir una imagen bidimensional (o usualmente así lo creemos) la cual contrastamos con el objeto original mediante la vista. Para el escritor Dani Cavallaro la vista se presenta como dominante en el proceso de percepción para la representación, pero es en conjunción con otros sentidos cuando el acercamiento a lo real se transforma y eleva:

“[...] Sin duda la visión ha gobernado el procedimiento. En este punto, sin embargo, otros aspectos del sensorio se unen en el emprendimiento creativo para permitir al artista captar el objeto no sólo en un sentido figurativo sino también, literalmente, para incorporarlo a su propio ser (Cavallaro, 2013: p. 49)”.

Lo que Cavallaro sugiere es que al asimilar de forma más profunda la realidad del objeto, el individuo transforma su visión de lo que es real:

“A medida que cambia la forma en que el artista percibe el objeto, su mente y sentidos se abren no sólo a nuevas posibilidades creativas sino también a diferentes formas de ver a la realidad en general (Cavallaro, 2013: p. 49)”.



Figura 5. Maniquí para el estudio de la figura humana usado en las exploraciones del taller. 2018, fotografía digital, archivo personal.

En la interacción con la figura del maniquí la primera forma de tacto explorada fue a través de algunos registros indéxales³⁹. A través de la indexicalidad se sugiere que algo sucedió, el humo es un indicador indexal que hubo fuego. En el caso del dibujo indexal, el acto que acontece y del cual el dibujo resultante es signo, es la interacción directa del objeto con el soporte. Esta relación de contacto tiene la capacidad de mostrar la capacidad material de objeto (su peso, sus formas y su maleabilidad), cuando la figura del maniquí se puso en contacto con el papel, ésta mostró su capacidad articulada de generar movimiento, por lo mismo, creando diferentes contornos o registros. A través del registro indexal de la figura sobre la superficie de dibujo, ésta ya no sólo es un objeto a ser representado, es también un objeto con el cual dibujar, transformando sus propiedades y la forma en que éste había sido percibido. La siguiente forma de exploración táctil vino a través de un dibujo de contorno ciego, donde el dibujo se lleva a cabo sin mirar el soporte, no despegando la mirada del objeto, sólo que en esta vez la mirada fue anulada (al mantener los ojos cerrados durante la duración total del dibujo) y la percepción continua del objeto se realizó por medio de una exploración táctil intermitente con las manos; la mano que sostiene la herramienta de dibujo se mueve a modo de espejo, registrando cada detalle que capta la otra mano que sostiene el objeto. El estar ciego permite que el tacto domine la exploración sensorial, sin embargo, no desde una totalidad háptica. Las formas de la superficie, que registra la mano que toca al objeto, son interpretadas y “transcritas” al formato de dibujo por la otra mano gracias a que en nuestra mente imaginamos verlas, la vista entonces es transformada (figura 6).

En este tipo de exploración la percepción no es lo único que se profundiza, el objeto también sigue cambiando, esta vez en su corporalidad. El tacto en particular “intensifica la corporalidad de dibujar” (Cavallaro, 2013: p. 49). Al incidir constantemente sobre la superficie del objeto empieza a cambiar su sustancia, ahora ésta es revestida por una superficie sensual que seduce y encanta, y empieza a generar nuevas formas dentro del espacio de dibujo. Fue la memoria táctil de Kokoschka y su forma de describirla, la que llevó a que la muñeca Maller transmutara su corporalidad en algo monstruoso y único,

³⁹ Que es índice o indicativo de la presencia, forma o significado de algo.

una nueva entidad como las que el objeto fetiche siempre anda generando (Cfr. p. 67, 68).

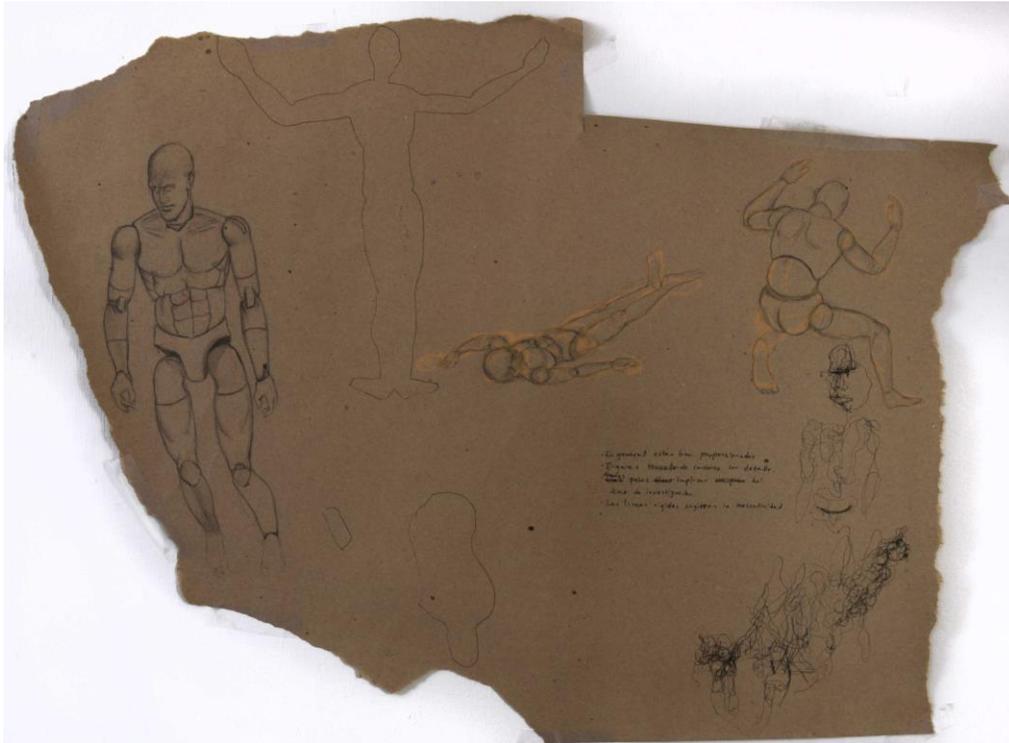


Figura 6. Fragmento del soporte sobre el cual se realizaron las exploraciones de la potencia táctil y móvil del objeto.

A través de las exploraciones táctiles, la figura del maniquí empezó a tomar vida a través de percibir sus texturas y su capacidad de movimiento. Sentir que ésta se podía mover empezó a sugerir que podía ser un ente vivo, algo que la muñeca o figura tiene el poder de generar (gracias a su forma antropomórfica). Pensar y sentir que ésta vivía a través de su movimiento llevo a rehabilitar su forma de juguete, invitando a jugar con ella, activando el poder trascendental de un espacio imaginario. Esto llevo a la creación de la serie, *El señor cabezón y yo*. Si anteriormente, como sucedió con el dibujo *Soldadito*, lo inanimado cobraba vida al representar lo tridimensional a través de lo bidimensional, en *El señor cabezón y yo* es por medio del movimiento y la narrativa que permite el uso de viñetas y su respectiva elipsis. En esta serie se empieza a germinar la idea de que el juego es capaz de convertir al dibujo en un espacio transicional.

El maniquí empezó como un objeto que se volvió potencialmente sensual a través de las exploraciones sensoriales. Esta sensualidad abrió la posibilidad de que el maniquí se convirtiera en un objeto diferente, pasando de ser una herramienta para estudio de la figura humana a un juguete, y posteriormente, a convertirse en una presencia alterada e imaginaria, cuya fuerza abrió una narrativa que exigía sus propios términos y formas de representación a través de sus características materiales. Cada pose y acción que la nueva entidad, “El señor cabezón”, tomaba, fueron realizadas a través de la manipulación directa de su contraparte material, a través del tacto el objeto realmente existe en nuestro mundo. El tacto, y un sentido de curiosidad por seguir explorando la movilidad de la figura, guiaron la narrativa, convirtiéndola en una zona de juego.

En el juego con juguetes constantemente se da alma a estos objetos, una voz propia para dar vida y controlar la narrativa. El niño se convierte a sí mismo en una especie de chamán, y por medio de las fuerzas del animismo y antropomorfismo, sus reliquias y objetos sagrados cobran vida. En la narrativa de la serie de *El señor cabezón y yo*, la figura cobra vida no sólo gracias a su capacidad de generar movimiento sino también por medio de la acción del habla. Los niños constantemente usan el habla y vocalizaciones ordinarias del día a día para convertirlas en significantes lingüísticos dentro de un sistema semiótico que crea una realidad simulada en su juego (Ariel, 2002: p. 25). Esta acción performática permite que lo imaginario tome vida a través del sonido, y que lo inanimado adquiera un suspiro vida fuera de su propia materialidad. Reflejo de esto es la transformación fálica del Señor Cabezón, la cual empieza dentro de la narrativa al momento que el personaje humano se refiere a él como que “es la verga” (aludiendo a su supuesta genialidad como juguete), volviendo a un grupo de significantes lingüísticos, compuestos en una frase, en una transformación bastante literal (figura 7).

El Señor Cabezón en la narrativa asume la postura de una figura tácita, esto es debido a que en la historia se es consciente de que su capacidad de animarse proviene únicamente de la exploración de su cualidad como figura humana articulada. Las figuras móviles viven a través de su forma particular de generar movimiento, brindándoles un compartimiento y carácter único más allá de la expresión del lenguaje, un ejemplo de esto es la figura del títere:

“La mudez y el silencio parecen naturales en el títere. Esto es en parte debido a que los títeres son más como las palabras, cosas abstractas pero objetuales con una forma de vida difícil de tratar, y por eso no necesitan de ellas. Es también debido a que las palabras del títere nunca pueden venir desde su interior. Mientras que los movimientos del títere parecieran que provienen de la cosa física que es él (incluso si es movido por la mano del titiritero), la voz del títere siempre viene desde el exterior. Su voz siempre es ajena, nunca propia (Gross, 2011: p. 66)”.



Figura 7. Edgar Caro, *El Señor Cabezón y yo*, 2016, lámina 1 de 4, tinta sobre papel amate, 50 x 67 cm.

Como maniquí que es, el Señor Cabezón está hecho para ser manipulado y movido, esto, anudado a su figuración antropomórfica, le concede la forma de un títere humano animando a interactuar con él, un juguete que al momento en que es tocado vive en la mano. El Señor Cabezón no habla, pero es el médium narrativo para el niño que juega con él y con el cual representa una violencia sexual simbólica en contra de su compañero de juego. Lo anterior viene a presentar un conflicto de escala en la forma en la que vive

la figura, en ocasiones parece existir como un individuo con vitalidad única y tamaño distantes a su forma como juguete, haciendo más irreal su transformación monstruosa, pero en otras aparece junto a sus contrapartes humanas en una relación de tamaño que le regresa algo de su cualidad inmaterial como objeto de juego. El tamaño no es lo único que cambia en la apreciación de la figura del maniquí dentro de la narrativa, su corporalidad también es distinta, su cuerpo es el más sólido y volumétrico de la historia, y esto se representa por medio de un dibujo cuyos volúmenes son modelados de forma lineal como en un grabado en metal antiguo (figura 8). Esta corporalidad también es ganada a través del tacto de sobre la figura original, sostenerla en manos por mucho tiempo permite una relación cercana con su característica móvil como ya se ha mencionado, pero también permite sentir su rigidez y detalles volumétricos grabados en el plástico. Estos detalles se dibujan fuertemente sobre la superficie del juguete, mismos que en el dibujo son representados por líneas de contorno sólidas (figura 9).

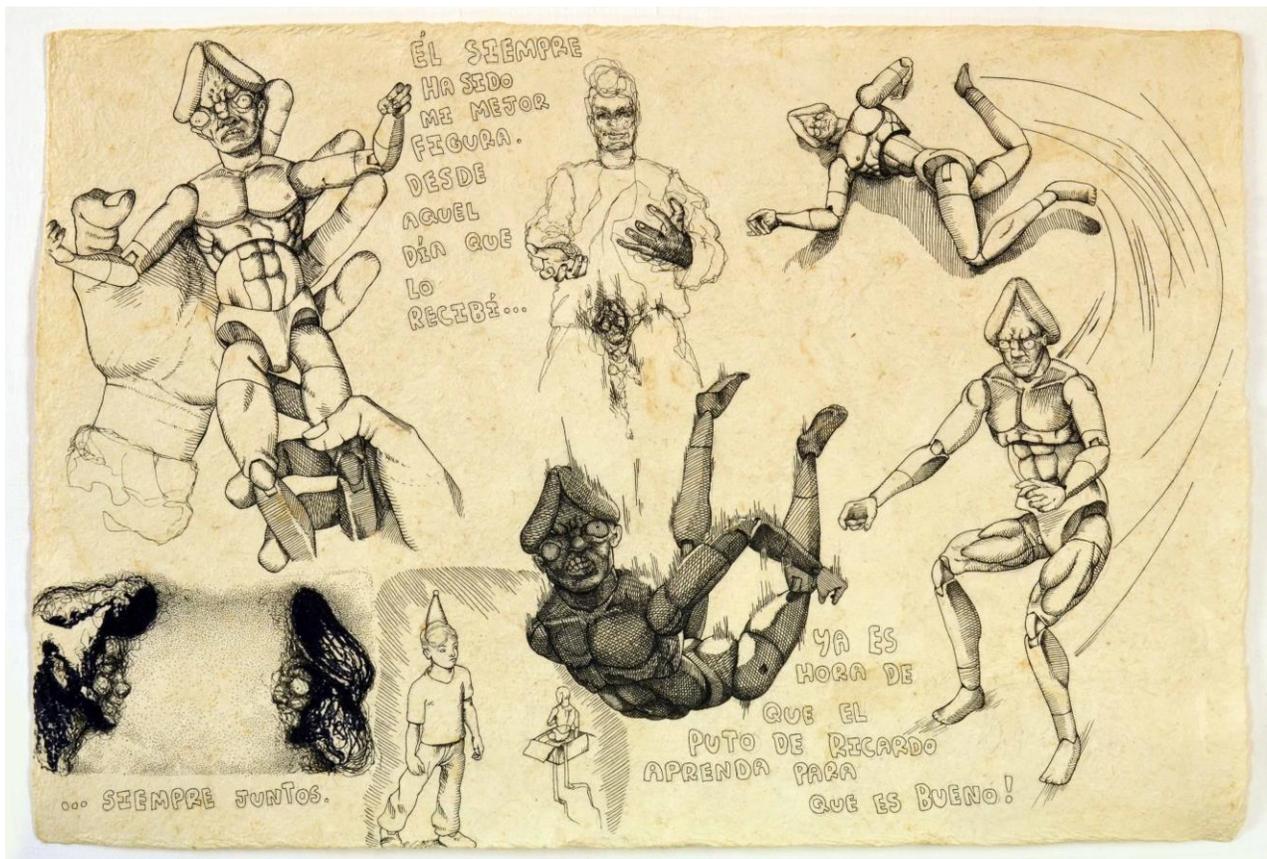


Figura 8. Edgar Caro, *El Señor Cabezón y yo*, 2016, lámina 2 de 4, tinta sobre papel amate, 50 x 67 cm.



Figura 9. (Detalle). Edgar Caro, *El Señor Cabezón y yo*, 2016, lámina 2 de 4, tinta sobre papel amate, 50 x 67 cm.



Figura 10. Edgar Caro, *El Señor Cabezón y yo*, 2016, lámina 3 de 4, tinta sobre papel amate, 50 x 67 cm.

El presente, pasado y futuro convergen en este espacio imaginario haciendo confuso quién es el protagonista, el niño o su figura. En esta serie narrativa el objeto fetiche también aparece como un objeto de memoria que separa estos espacios temporales en la narrativa. Primero, y como es mostrado en la lámina 3 (figura 10), el Señor Cabezón aparece entregado como un regalo de cumpleaños, incluso en la lámina 1 (figura 7) se especifica que la figura fue comprada por medio de la página de productos Amazon, resaltando su cualidad de mercancía. Finalmente, la lámina 4 (figura 11) muestra como el Señor Cabezón aparece en la mano del protagonista y luego parado por medio de un estante, éste ya no es un juguete sino un objeto para controlar la memoria del pasado por medio de una fantasía erótica donde el juguete es una extensión de los genitales del personaje humano. Por medio de la figura, el personaje controla y abre la narrativa del pasado, constituyendo también su identidad en el presente.

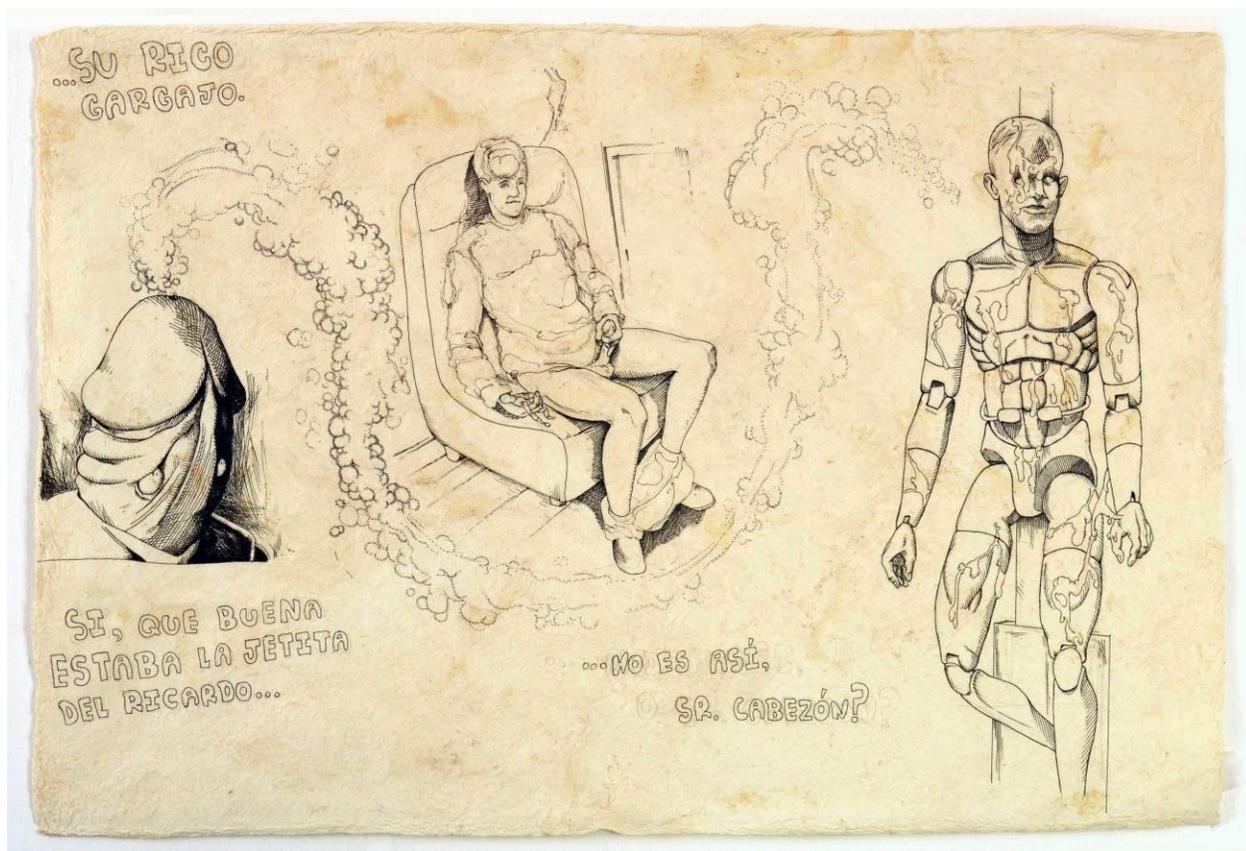


Figura 11. Edgar Caro, *El Señor Cabezón y yo*, 2016, lámina 4 de 4, tinta sobre papel amate, 50 x 67 cm.

Como pieza completa, los cuatro paneles buscan explorar este sentido de narrativa fantástica presentado al soporte de dibujo como una superficie análoga a un cuaderno infantil, un espacio lleno de desorden y caos que sirve al niño como laboratorio de su imaginación. La presencia de ciertos paneles y la ausencia posterior de los mismos aluden a esto, así como también los diferentes tipos de iconicidad en algunas de las representaciones de las escenas, además del uso de una caligrafía propia que se desplaza libre en su sentido de orientación. Por último, el material del soporte complementa el espacio de juego al traer consigo un sentido orgánico y escatológico. El papel amate que es usado en esta serie, por medio de sus fibras abiertas y coloración inestable, alude a hojas viejas de papel, más aun si se piensa en las de un cuaderno escolar cuyo material se degrada rápidamente. Este envejecimiento complementa la temporalidad de la historia, que como ya se ha mencionado arriba, comparte tres diferentes tiempos. El material del artista se involucra en el proceso imaginativo tanto como las formas que se dibujan, tal y como sugiere Cavallaro:

“[...] Los materiales del artista afirman sus propias capacidades creativas, desalentando la tentación de descartarlos como simples herramientas o medios, e impulsando aún más la dimensión física de la experiencia (Cavallaro, 2013: p. 49)”.

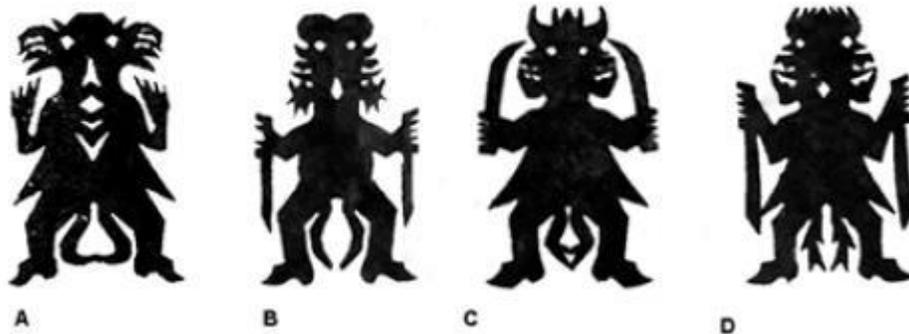
Esta dimensionalidad física se sigue expandiendo por medio del papel en la serie del Señor Cabezón, las vetas de tonos amarillentos, producto del proceso artesanal con el cual es aglutinada la fibra vegetal del papel, dan la sensación de que el soporte de dibujo en esta narrativa está manchado de los mismos fluidos que se mueven dentro de la historia (figura 12). Cuando los niños dibujan sobre una superficie, ésta no sólo recoge las formas de sus trazos, también vestigios de la presencia física del niño (saliva, la suciedad de sus manos, huellas de sus pies e inclusive mocos) y su forma tan directa de entrar en contacto directo con el soporte. Por último, el papel amate tiene una historia propia dentro de la creación y animación de objetos fetiches emparentada con el animismo del Señor Cabezón. Los Grupos indígenas Otomís solían cortar figuras del papel amate (figura 13), las cuales conferían una presencia material a sus deidades para que pudieran ser controladas por sus chamanes en rituales (Asunción, 2001: p.12). Hay materiales que expanden la dimensión física, como bien menciona Cavallaro, pero hay otros que nos dan acceso a la dimensión de lo trascendental, esto es algo que revisaremos de nuevo más adelante en otras piezas de la exploración práctica.



Figura 12. (Detalle). Edgar Caro, *El Señor Cabezón y yo*, 2016, lámina 4 de 4, tinta sobre papel amate, 50 x 67 cm.

Figura 4. Conjunto II, Subconjunto II-A

A) Presidente del Infierno; B) Señor de Judío;
C) Señor de Diablo; D) Señor de Noche



Fuente: Tomado de García (s/f).

Figura 13. Clasificación de los “señores malos”, aquí se presenta el diseño de las figuras para ser cortadas y usadas en rituales. El Señor Cabezón, a través de sus travesuras y agresiones, así como en los monstruoso de su forma, comparte una relación demoniaca o maligna con estos señores de la cosmogonía otomí. Alberto Diez Barroso Repizo y Alfonso Margarito García Téllez. 2012. *Propuesta clasificatoria de un grupo de representaciones de Nzahki entre los Otomíes de San Pablito, Pahuatlán, Puebla*. Visitado el 15 de mayo, 2018. Obtenido de SCIELO, http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2012000200002.

3.3. Jugando y abriendo narrativas: la diferencia en el objeto

El Señor Cabezón es un punto de partida muy importante dentro de la exploración e investigación práctica, no sólo porque fue producto de una dinámica de contacto directo con el objeto, sino también, porque puso en evidencia el poder de una de las principales acciones que ocurren a través del dibujo, el jugar. El juego es uno de los usos más poderosos del dibujo; los niños usan el dibujo para apoyar y suplementar sus juegos, explorando la capacidad simbólica del dibujo (Hope. 2008: p. 17, 18). Todos los objetos fetiche requieren de cierta acción performativa para su activación, y el juguete como objeto fetiche lo hace mediante el juego. Al igual que el objeto fetiche conecta el mundo material con el trascendental, el juego también es un agente mediador que crea puentes entre nuestro mundo imaginario abstracto y la realidad material del exterior. El individuo

que juega al dibujar, crea constantemente estas conexiones entre lo material externo y lo imaginativo interno:

“En el arte, el juego ayuda a crear un diálogo personal tanto con el medio como con la imaginación y posiblemente con el entorno (Winter, 2002: p. 100)”.

Este diálogo genera constantemente descubrimientos que permiten crear un mundo de la nada, un espacio (o varios) de autoridad propia cuyas configuraciones dadas por el juego imaginativo proyectan lo que somos. Es una manera de crear y transformar nuestra identidad, “ya que el jugar es usar una voz propia, aunque ésta sea al inicio tambaleante” (Winter, 2002: p. 100). Una propia voz o una propia manera de pensar es necesaria cuando estos mundos empiezan a transformar y distanciarse de lo real, como Allison también lo plantea, espacios y entes alejados del mundo fenomenológico requieren de una “conectividad imaginaria especial” (Allison, 2006: p. 27).

Entrar en el mundo del juego es entrar en la forma de percibir las cosas desde el mundo infantil y su mirada transformadora fundada en una actitud perversa. Los juguetes tienen una gran potencia como objetos fetiche porque son perversos polimórficos, cambiando constantemente de apariencia y cruzando medios para invadir espacios (gracias a la forma de mercancía del objeto fetiche). Además, los personajes e imaginarios que representan tienen la misma capacidad cambiante, y lo cotidiano es pervertido para generar nuevas identidades. Ejemplo de esto son los *Pokémon*, que son animales, pero a la vez criaturas de combate, mascotas, juguetes coleccionables e individuos sintientes. Los objetos de juego de los niños presentan una perversión polimórfica debido a que ellos mismos tienen una disposición a lo perverso polimórfico. Freud fue de los primeros en distinguir y definir esta característica:

“Disposición perversa polimórfica: es un hecho instructivo que, bajo la influencia de la seducción, los niños pueden volverse polimórficamente perversos y ser conducidos a todo tipo de irregularidades sexuales posibles (Freud, 2017: VII p.191)”.

Es claro que esta concepción está filtrada por la definición del comportamiento sexual fetichista que Freud desarrolló, donde el individuo establece nuevos significantes y

relaciones de placer, cambiando el blanco de su identidad sexual⁴⁰. Sin embargo, y como Catherine Malabou expone, el polimorfismo es un estado de transformación perpetua, una actitud poli-vocal (como ella ve en la obra de Deleuze) donde se establecen un “máximo de conexiones” y significados (Malabou, 2008: p. 74). Malabou rehabilita el significado de lo perverso polimorfo más allá de una actitud sexual:

“La perversidad polimórfica debería entonces ser entendida como una posibilidad indómita y, por lo tanto, libre de asociar significante y significado, signos y referentes, signos y placeres, comenzando desde el cuadrado vacío de una energía infinitamente transformable (Ibídem: p. 64)”.

Esta actitud del niño de poder mirar las cosas desde la multiplicidad de las posibilidades de ser de éstas, es la esencia transformadora y el gran potencial del imaginario infantil. Todo lo que es perverso es polimórfico por naturaleza, ya que ha cambiado su función o forma para poder ser algo más, y todo lo que es polimórfico presenta una actitud de perversión, tanto en la cosa misma como en la mirada que descifra a través de sus posibilidades. La diferencia es “la hija de la transformación”, y dicha transformación no puede existir fuera del juego, su estado de origen (Malabou, 2008: p. 74). Este estado basal de transformación que es intrínseco en el imaginario infantil, permite ver a los juguetes como objetos fetiches que constantemente crean cambio y se transforman en muchos niveles. Esta es la esencia misma que permite relacionarnos con los objetos a nivel erótico, donde constantemente nos están llamando y somos cautivados por la cantidad de sus posibilidades, y en éstas, las posibilidades de lo que deseamos y podríamos ser. Erotismo es una experiencia interna como sugiere Bataille, donde constantemente estamos en la búsqueda de un objeto fuera de nosotros mismos, un objeto que responde a la interioridad del deseo (Bataille, 1986: p. 29). Lo que este objeto toca es nuestra imaginación, el espacio donde el objeto tiene la posibilidad de ser muchas otras cosas, y descubrir estas posibilidades es lo que alimenta nuestro deseo como individuos, ya que en estas alternativas existen nuevas formas en las que podemos ser.

⁴⁰ Comportamientos como el complejo de Edipo o Elektra son producidos por este redireccionamiento.

El pensar en el imaginario y la mirada infantil como un estado constante de lo perverso, llevó a la realización de la serie, *No el dragon ball que recuerdo, una serie gráfica* donde se busca enfatizar la capacidad de establecer conexiones y crear nuevos significantes en el pensamiento polimórfico. La serie *Dragon Ball Z* es una de las series animadas más populares y vistas en el mundo, es un producto mediático que ha crecido sin igual gracias al Cross-media que usualmente acompaña el desarrollo de estos productos. Esta serie animada estuvo presente y logró bastante incidencia en las generaciones Y y Z (los nacidos desde la década de 1980), incluyéndome a mí mismo. Al igual que las demás series animadas del abundante grupo que inundó la programación infantil desde mediados de los 80, *Dragon Ball Z* (figura 14) cautivó el imaginario infantil occidental a través de su extrañeza representada en personajes y espacios con actitudes y características polimórficas. Para Allison, la particularidad de estos espacios no sólo está en el distanciamiento cultural japonés de la cultura occidental:

“[...] Son mundos contruidos basados en la noción de la diferencia misma, de cuerpos sin fin, vistas y poderes que se descomponen perpetuamente en componentes constitutivos que se rearman y recombinan en varias formas (Allison, 2006: p.2)”.



Figura 14. Personajes antagonicos de la serie *Dragon Ball Z* (1984-1995) de Akira Toriyama. obtenida de www.dragoball.wikia.com.

Allison menciona aquí a la “diferencia” de la misma forma que Malabou, como la condición catalizadora del cambio; “Cuerpos sin fin, vistas y poderes que se descomponen y reconfiguran perpetuamente”, esto también resuena con la acepción de Malabou sobre lo polimórfico, “un estado de transformación perpetua” (Malabou, 2008: p. 74). En *No el Dragon Ball Z que recuerdo*, el mundo polimórfico del espacio de la serie animada es visto a través de una mirada descompuesta o, mejor dicho, deconstruida. Cada uno de los tres personajes, que aparecen separadamente en las láminas de la serie gráfica, es interrogado en su extrañeza al momento de ser acompañado por cosas cotidianas. Es la diferencia la que permite ver a estos objetos en algo transformado y perverso que al ser reconfigurado da como resultado uno de los personajes de la serie, los cuales asumen una nueva identidad, una nueva forma de ser vistos; uno de ellos es ahora un juguete sexual antropomorfo, otro se vuelve un personaje transexual. Cada uno parte de una forma original (el referente de la serie) y es sublevado. La deconstrucción como proceso tiene mucho de esto, el futuro de la forma está en su pasado, pero habita ya el presente:

“La deconstrucción requiere un proyecto previo que luego habita y perturba, no dispersándolo a los cuatro vientos, sino aumentando su apreciación por su propia dificultad (Caputo, 1989: p. 30)”.

La deconstrucción es una práctica parasitaria que requiere un discurso previo, sólo puede vivir en la medida que haya alguien que quiera decir algo sobre algo a alguien más, no existe por sí misma (Caputo, 1989: p. 30). De la misma forma, el objeto fetiche no existe por sí mismo, pasa su existencia parasitando la idea abstracta y trascendental que representa (al igual que al individuo), la cual necesita el individuo para expresarse y mediar su entorno. En ambos casos un proceso de transformación permite ser la voz del individuo sobre aquello que se ha vuelto fascinación, en *No el Dragon Ball Z que recuerdo* es una voz infantil. Esto toma forma al momento que en cada una de las láminas aparece un rostro infantil que vocaliza y le habla a alguien más. Este niño es el “alguien que quiere expresar algo sobre algo a otros”, como encontramos en Caputo. Es también la personificación de la mirada infantil polimórfica que crea diferencia y se manifiesta en las frases-título de las láminas; “el pene de Cell”, “La cualidad de Ddoria” y “el secreto de Zarbon” (figura 15). A través de esto, las cualidades de los personajes moran los objetos

con los que son relacionados en la lámina, y viceversa. El espacio del dibujo en esta serie es un espacio de representación, asociación y descubrimiento, empezando a ser a su manera una especie de tabla de disección, pero también, es una hoja de apuntes sobre aquello que es encontrado, algo novedoso y formándose. El tipo de dibujo es cercano a al lenguaje del boceto, donde hay cosas que toman forma, pero aún se desplazan hacia el potencial de otras posibilidades. Aquello que cambia es algo que puede vivir más allá de sus límites.

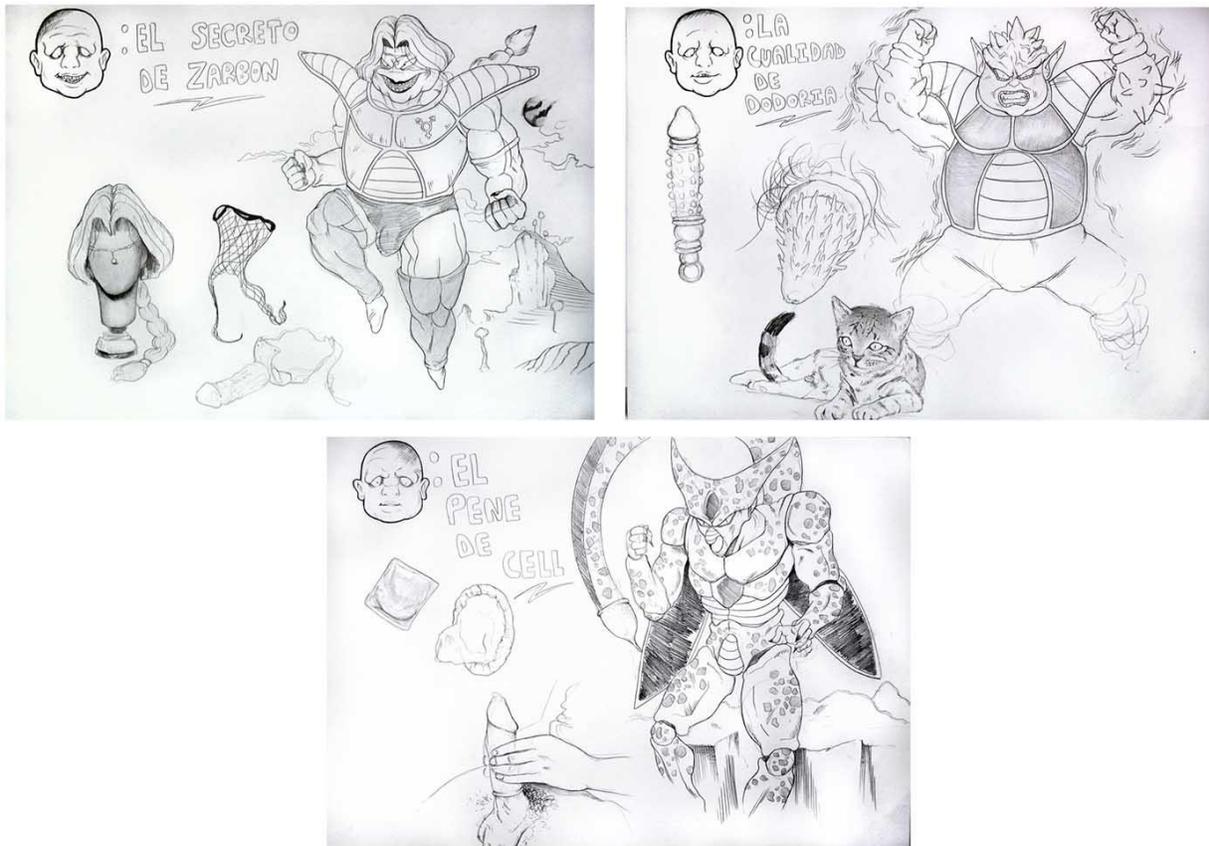


Figura 15. Edgar Caro, *No el Dragon Ball Z que recuerdo*, 2016, Serie de tres láminas, gráfito sobre papel, 31 x 40 cm.

Como es visto en *No el Dragon Ball Z que recuerdo*, el polimorfismo perverso es la posibilidad de encontrar lo extraño en lo normal, consiguiendo ver lo que es cotidiano con extrañeza. Esto es también lo que nos permite apreciar al objeto fetiche como algo diferente a sí mismo. El adoptar la mirada perversa de lo infantil es algo que permite en este proceso de investigación práctica profundizar en esta capacidad de ver las cosas a través de la diferencia y sus posibilidades de transformación. En el mundo infantil los

objetos cotidianos no son lo único que se pervierte por medio del juego, los juguetes mismos, a pesar de representar narrativas específicamente diseñadas (como en *Dragon Ball Z*), son susceptibles a sufrir una perturbación en su naturaleza de uso. Nada representa mejor esto que el niño que juega con cosas que no están hechas para su género. En *A real doll*, la escritora, A.M. Homes, narra la historia de un niño que tiene un amorío secreto y fortuito con la muñeca Barbie de su hermana sin que esta lo consienta:

“Estoy saliendo con Barbie. Tres tardes a la semana, mientras mi hermana está en clase de baile, me llevo a Barbie lejos de Ken. Estoy practicando para el futuro. En un principio me senté en el cuarto de mi hermana observando a Barbie, quien vivía con Ken, sobre un mantelito encima del vestidor. Estaba mirándola, pero no realmente viéndola, y de repente, me di cuenta que ella también me miraba (Homes, 1990)”.

Barbie, como Kim Toffoleti explica, ha penetrado tanto en nuestra cultura popular contemporánea, que no necesita introducción (Toffoletti, 2007: p. 57). Es un juguete universal y un objeto fetiche que representa a la mujer como un individuo aceptable dentro de la sociedad de consumo capitalista. Sin embargo, el haberla encontrado dentro de la narrativa de Homes permitió reconectarme con un sentido de perversión interno que permanecía en mi memoria, el cual Barbie conecta o media. Durante mi infancia muchas veces jugaba en conjunto con mi hermana (quien es mayor a mí por tres años), compartiendo nuestros juguetes y espacio, mezclando mundos varoniles y femeninos (figura 16). Las figuras, muñecos y muñecas, tienen la capacidad de convertirse en artefactos de desempeño de género (Alexandratos, 2017: p.5). Al recordar como mi hermana casaba sus muñecas Barbies con mis figuras de acción, no puedo evitar pensar en los niveles de perversión y transformación que las narrativas de estos juguetes estaban experimentando al momento en que eso sucedía, abriendo su narrativa a medida que cambiaban; un guerrero mutante se volvía un mayordomo o un novio inofensivo, y Barbie, la posibilidad de entrar en un nuevo cuerpo y conocerlo. Al pensar en este momento de mi pasado, veo al niño que juega con muñecas no como alguien que quiere ser perverso en su construcción de género, sino aquel que encuentra un sentido de perversión en la diferencia que ofrece Barbie, el poder explorar un cuerpo ajeno al propio y de morfología diferente, un símbolo del mundo femenino ajeno. Es extraño pero los primeros juguetes a los que llegué a ver con más extrañeza no eran los propios, sino los

que pertenecían a mi hermana y representaban el aquel entonces mundo alienígena de lo infantil femenino. El niño en la narración de A.M. Homes conecta con esa sensación de entrar en un espacio producto de la diferencia, de la misma forma que muchos niños son cautivados por la diferencia de los espacios extraños en las series animadas japonesas. El objeto fetiche, al expandirse mediáticamente, también genera espacios de diferencia, y la primera forma de conectarnos con estos es al ser atrapados por la fascinación. Es el momento en que la presencia trascendental empieza a hablarnos a través del objeto. En la historia de Homes, que abre con el párrafo citado arriba, al momento en que el objeto es observado con admiración, éste mismo regresa su mirada sobre el individuo y se abre una conversación íntima:

“Entonces, ¿qué clase de Barbie eres?” pregunte yo.

“¿Discúlpame?”

“Bueno, por Jennifer sé que hay Barbie Día y Noche, Barbie Movimientos Mágicos, Barbie que da Regalos, Barbie Tropical, Mi Primera Barbie y muchas más”

“Soy Tropical” ella dijo. Lo dijo de la misma forma que una persona puede decir, soy católico o judío.

“Vine con un traje de baño de una pieza, un peine y un camisón para vestir de muchas maneras” Barbie chirrió.

(Homes, 1990)



Figura 16. Fotografías de momentos de la infancia cuando jugaba con mi hermana y sus muñecas, muchas veces dentro de esta casa de muñecas tamaño infantil. Archivo propio.

En esta narrativa el objeto no habla verdaderamente por virtud del antropomorfismo, es el niño, quien, fascinado por el objeto, genera este diálogo y son las características del objeto lo que le responde. Nosotros constantemente necesitamos que nuestros sentidos interactúen con la materialidad del objeto fetiche para poder empezar a dialogar con éste. En *Hellraiser*, por ejemplo, se empieza con el tacto directo sobre la caja y luego aparece el sonido, campanas que suenan anunciando la llegada de los Cenobitas, quienes aparecen como un espectáculo tanto terrorífico como sofisticado para la vista; en los Otakus, es la apreciación tridimensional del cuerpo de los personajes (al tocar las figuras o “poner” el personaje sobre su cuerpo) que idolatran lo que permite conectarlos con el mundo bidimensional del que provienen. La serie *A2* continúa con las exploraciones de contacto directo que inició el ejercicio con la figura del maniquí (el Señor Cabezón), también, es el principio de una búsqueda por usar objetos con los cuales se tenga una vinculación más cercana y personal. Esto resulta muy importante, ya que como se muestra en el capítulo dos con personajes como Barker, Tom of Finland, Bellmer y Kokoschka, la historia propia que se tiene con los objetos fetiche termina filtrada en las narrativas que inspiran o producen. Como vimos en *Böhme*, los fetiches son historias que se disfrazan de objetos (Cfr. p. 94).

En la serie del Señor Cabezón, es el contacto mediante el sentido del tacto lo que permite que la figura viva y se anime a través de su capacidad propia de replicar movimiento, lo cual lleva a una narrativa específica. En la serie *Gráfica, A2*, la muñeca Barbie no es animada, pese a ser también una figura articulada capaz de movimiento, ésta es un objeto memoria que conecta con la trascendencia del pasado y el valor personal que contiene.

La inspección de la figura de Barbie, en esta serie, busca replicar la mirada perversa y curiosa que tenía en mis juegos con mi hermana. La diferencia en Barbie es lo que la hacía tan extraña, pues era el puente para explorar el cuerpo del otro, un cuerpo producto también de la diferencia, de la transformación de género. De esta forma, la muñeca Barbie es también la posibilidad de explorar y manipular lo desconocido, es un cadáver para ser inspeccionado. El tratar con muñecas como un cuerpo maleable es usualmente relacionado con la cuarta estrategia del objeto fetiche de Kaplan, entre más impredecible

la fuente de placer es, más distante de esta vitalidad deberá ser el objeto fetiche que la controle o represente (Kaplan, 2006: p.7). Esto lleva a que la muñeca suela aparecer dentro de la concepción generalizada del objeto fetiche como un desplazamiento del interés sexual hacia un objeto. Sin embargo, la serie A2 es la búsqueda del interés erótico que el objeto puede generar a través de la diferencia de sus posibilidades, la cual proviene de un acto de memoria al recordar mi infancia. Esto empieza a desarrollarse a medida que avanzan los paneles de la serie, cada dibujo es un momento registrado de esta exploración, es por eso que la forma en que se llevó a cabo el dibujo es tan importante.



Figura 17. Edgar Caro, de la serie A2, 2017, lámina 1 y 2 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm.



Figura 18. Edgar Caro, de la serie A2, 2017, lámina 3 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm.

La serie A2, en la mayor parte del tiempo, fue dibujada de forma directa sobre el papel mientras se sostenía el objeto con la mano contraria. No se realizaron bocetos o dibujo de estructura previos, lo que se buscaba era reproducir las primeras zonas de contacto que se realizaron con el Señor Cabezón por medio de los dibujos de contorno ciego. Este proceso permitió una sensación más orgánica sobre las características materiales y particulares del objeto. Los dibujos 1, 2, y 3 (figuras 17 y 18) muestran como naturalmente las primeras impresiones sobre la materialidad del objeto se conseguían mediante el movimiento y presión de los dedos de la mano contraria, sin embargo, esto empezó a representar una limitante y se avanzó a explorar el objeto con las dos manos. La exploración fue continua y se fotografiaron de manera asistida ciertos momentos relevantes en el contacto. Esto finalmente generó que la serie a manera compositiva

mantuviera una perspectiva en primera persona⁴¹, ya que era fundamental reproducir la forma en que se apreciaba al objeto dentro de la exploración sensorial. Nuestra noción de las cosas y el mundo en general está en la coordinación entre lo que sentimos (tacto) y lo que vemos, la experiencia de sostener un objeto es subsumida en nuestra manera de verlo (Purdy, 2003: p. 38). Al transformar nuestra manera de ver el objeto también transformamos al objeto mismo, entonces, las posibilidades de lo que éste puede ser se abren. Esto es algo que también el niño de la historia de Homes descubre:

“Pasé mi lengua de un lado a otro sobre los cortes, de un lado a otro sobre las palabras ‘Copyright 1966 Mattel Inc, Malasia’ que estaban tatuadas en su espalda. Lamer el tatuaje volvió loca a Barbie. Ella dijo que tenía que ver con que la cicatriz es extremadamente sensible (Homes, 1990)”.

Al involucrar un elemento táctil más inmersivo como la lengua, el niño descubre nuevas posibilidades en el material de la muñeca, y con estas nuevas posibilidades que ésta tiene dentro de su narrativa. En A2 esto ocurre al registrar las diferencias entre los materiales que componen a Barbie, su cabello perlado y suelto, representado por líneas intermitentes y libres, así como también la fortaleza en la rigidez del plástico del que está hecho su cuerpo, las cuales el dibujo registra de forma más rígida por medio de entramados de líneas que persiguen ciertas formas del cuerpo. La plasticidad (el plástico como material) de los juguetes también sugiere un cuerpo humano plástico que puede ser moldeado y acomodado. Las diferentes zonas materiales de Barbie representan un cuerpo que aparenta estar por transformarse, tal y como menciona Toffoletti:

“Un sentido de tensión es creado por la tirantez de su cuerpo, como un cúmulo de energía con el potencial de mutar, metamorfosear y reformular (Toffoletti, 2007: p. 58)”.

Esta tensión acumulada se registra en el tacto de la serie A2 y su cúspide llega en el momento que representa el dibujo 4 (figura 19), tal y como se ve en la descripción de los pulgares de ambas manos. Como ahí es mostrado, los pulgares llevan un cúmulo de registro y sensación, es la prueba en el dibujo de que nuestro tacto puede e incide en el

⁴¹ La vista en primera persona o *Point of view* (Punto de Vista) sirve para establecer una relación narrativa entre objeto y sujeto a un nivel más íntimo, y conecta la experiencia táctil con la vista, colocando a esta última al nivel del tacto.

objeto, pero éste también incide sobre nosotros. El objeto fetiche siempre tiene esta doble polaridad, se alimenta de nuestra energía, pero también la puede regresar y en ocasiones esto es peligroso o tensionante. Es importante notar que esta tensión se expresa al momento que los dedos abordan la zona de la cabeza. El cuerpo plástico de Barbie es duro como un caparazón, aparentemente inaccesible, sin embargo, su cabeza es distinta, es suave y sede al tacto. El cuerpo es impenetrable al tacto, cuyos esfuerzos se acumulan como Toffoletti menciona arriba, y desembocan en una cabeza, que, al ser tocada, empieza a transformarse bajo la presión de cualquier caricia (figura 20). Parte del cuerpo de Barbie se vuelve materia moldeable resultado de una lucha con la figura misma, trayendo desde el fondo fantasías infantiles de poder y posesión sobre un objeto que originalmente no me pertenecía (jugar con mi hermana era entrar en su espacio de juego y participar de un balance de posesión y obediencia).



Figura 19. Edgar Caro, de la serie A2, 2017, lámina 4 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm.

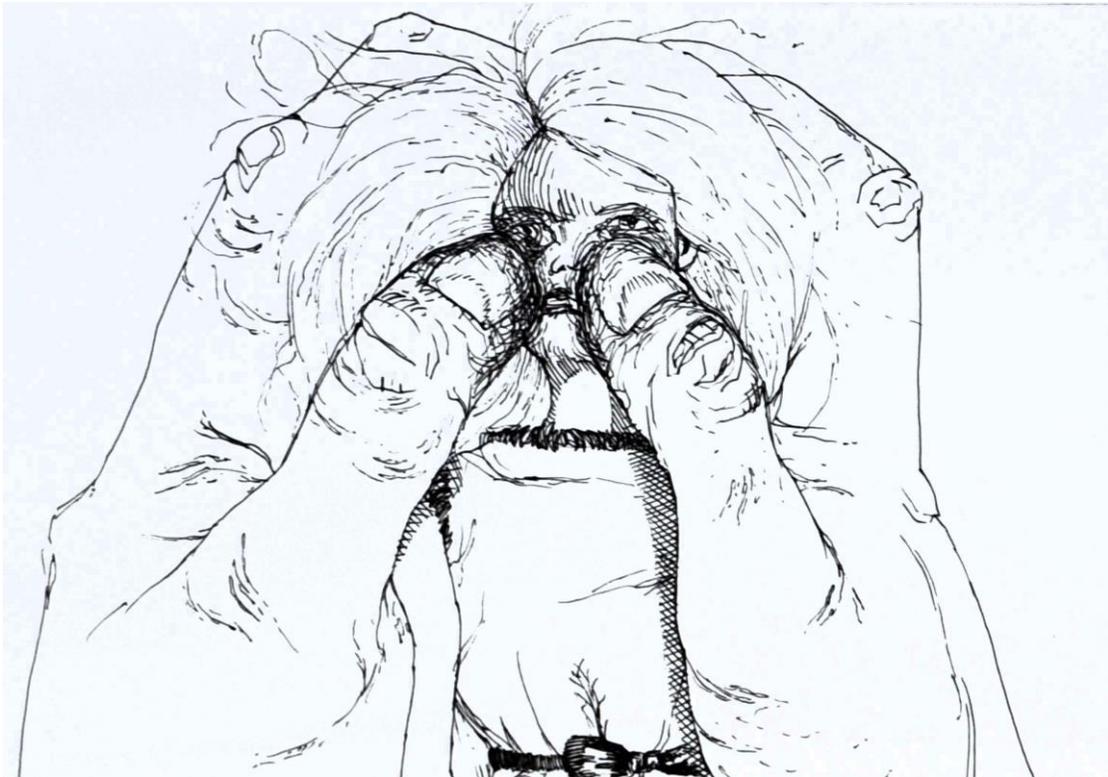


Figura 20. (Detalle). Edgar Caro, de la serie A2, 2017, lámina 4 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm.

El cuerpo de Barbie presenta una combinación entre fragilidad y rigidez, pero a pesar de su dureza, no es impenetrable. Barbie, al igual que otras muñecas como hemos visto en el capítulo anterior, representa un cuerpo post-humano y mecánico. Otro momento interesante en la narrativa de A2 ocurre al momento en que, al separar las piernas de Barbie, se entre ve el mecanismo de articulación que une su cuerpo. Este mecanismo es una de las potencias eróticas de Barbie, ya que representa una capacidad transformable al igual que sucede con su cabeza maleable. Los siguientes dibujos (figura 21 y 22) representan ese momento de descubrimiento, y cómo éste impulsa la destrucción parcial del objeto para acceder a esta capacidad de cambio escondida en el mecanismo. No es un acto nacido de la violación simbólica o agresión sexual en contra de una figura femenina como es Barbie, es un acto de exploración que, por casualidad, necesitó de la violencia para poder develar la esencia del objeto.



Figura 21. Edgar Caro, de la serie A2, 2017, lámina 5 y 6 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm.



Figura 22. Edgar Caro, de la serie A2, 2017, lámina 7 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm



Figura 23. Edgar Caro, de la serie *A2*, 2017, lámina 8 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm.

El corte hecho resulta estar ubicado en la zona pélvica de Barbie, pero no busca recrear una vulva o un orificio (figura 23). La incisión se ubica en esta zona porque es donde se realizó el hallazgo del mecanismo, es el lugar donde Barbie se vuelve transformable y mecánica. Esta incisión es una manera de poder estar más inmerso en el objeto, revelando lo que no es aparente, algo que el tacto siempre busca descubrir. La serie *A2* no es una narrativa fantástica que conjuga el espacio real y el imaginario a través del contacto con un objeto como sucede en la serie *El señor cabezón y yo*, es la narrativa de un recorrido o momento táctil (figura 24). Esta narrativa es también una forma de deconstruir el pasado al acceder a la memoria que contiene el objeto, en este caso un momento infantil, donde tocar y sostener una figura extraña o no propia era entrar en lo desconocido. Esto, como menciona la autora Alistar Rolls, es un caso de “doble fetichismo”, donde no sólo “se recuenta el pasado para llegar a un término con el presente”, también “es la manipulación del presente para salvaguardar el pasado” (Rolls,

2015: p. 153). De esta manera, al jugar de nuevo con la Barbie, mantengo vivas mis memorias de juego con mi hermana. Sin embargo, al darle este trato particular, reescribo ese pasado y nuestra relación de juego, imponiendo mis propios términos⁴² en forma similar a como ella lo hacía al dominar el espacio de juego.



Figura 24. Momento final de la exploración táctil a nivel de punto de vista en primera persona. Edgar Caro, de la serie A2, 2017, lámina 9 de 9, tinta sobre papel, 40 x 31 cm.

⁴² Esto se refuerza con la perspectiva de punto de vista en primera persona.



Edgar Caro, *Reliquias de la infancia*, 2017, fotografía digital.

3.4. El tacto como agente de creacion: ¿cómo nace una muñeca?

“El ojo nos separa del mundo, mientras que los otros sentidos nos unen con la realidad”

-Paul Mathieu, 2003-

Hasta el momento las dinámicas de acercamiento al objeto nos han llevado a valorar y elevar el tacto como un agente de conocimiento, una forma de percibir con su propio lenguaje y razonamiento, la cual nos permite estar más inmersos en el mundo. El tacto ha permitido conectar con la vitalidad de los objetos, su corporalidad y su movimiento, así como el recuperar sensaciones y experiencias pasadas. El tacto inclusive suplementa y eleva la forma en la observamos:

“Para darle sentido a las figuras tridimensionales, la vista necesita tomar prestado conocimiento de la experiencia de tocar objetos, sosteniéndolos en nuestras manos, recorriéndolos con nuestros dedos (Purdy, 2003: p. 38)”.

El tacto parece ser una forma de conocimiento más confiable. Desde que empezamos a conocer el mundo en nuestra infancia, aprendemos a “leer y a predecir” la información táctil que hay en la información visual; lamentablemente, al desarrollar cada vez más esta capacidad de “leer” lo táctil nos distanciamos de la acción de tocar y todas sus posibles satisfacciones (Auschenbrenner, 1985: p. 75). Tocar es también una forma de placer, es por esto que el tacto esta tan cercano siempre a lo erótico, lo sensual y lo sexual. El tacto nos ayuda a conectarnos emocionalmente con el objeto, es la satisfacción de tocarlo la que también nos permite tener una relación afectiva y auto-erótica con él (como búsqueda de placer). Es a medida que tocamos que el objeto empieza a llenarse de vitalidad y a desatar nuestra imaginación, incluso cuando no lo tenemos realmente en nuestras manos, ya que como se ha mencionado, ver es derivativo de tocar, ver es tocar a cierta distancia. La visión, el olfato y la audición son sentidos que también nos conectan con el mundo, pero en los cuales estamos de forma “incorpórea”, es el tacto lo que nos permite constituirnos como un todo (Auschenbrenner, 1985: p. 77). Es bien conocido que la piel, la superficie de nuestro contacto con el mundo, es el órgano más grande en nuestro organismo, envuelve la totalidad de éste y es lo que nos da un “cuerpo”, la noción de

nuestra materialidad. A través de esta materialidad nosotros también somos objetos en el mundo físico (el objeto es la presencia material de una cosa). Posiblemente el vernos como objetos nos hace buscar o desear que otros objetos posean nuestra vivacidad, una esencia tan incorpórea como la de nuestra imaginación misma. El tocar parece estar lleno de vitalidad, cada vez que tocamos algo le damos forma a medida que “empujamos y moldeamos” con el deseo de descubrimiento del tacto. El momento en que el niño sostiene algo por primera vez con sus manos es el génesis de su relación material con el mundo.

Dentro de la investigación práctica, el hecho de entablar una relación más cercana con el objeto a través del tacto, llevó a un inevitable deseo por la construcción y la manipulación material que permite la escultura. Esta exploración no se llevó a cabo dentro del Taller de Investigación de Dibujo sino dentro del Taller de Investigación de Escultura, donde se experimentó con el proceso de la cerámica escultórica. La cerámica es creada a partir del proceso de la manipulación de diferentes barros o arcillas, para después ser quemada y tomar una forma sólida, resistente y definitiva. El Barro, como afirma Suzanne Staubach, es un medio material sumamente táctil, que inspira a la manipulación y al tacto más que ningún otro, ofreciendo “posibilidades infinitas para la forma” (Staubach, 2005: p. 204). El barro es una sustancia que puede transformarse en diferentes estados, estos van desde el polvo y líquido hasta una pasta suave o la solidez total, cada uno de estos con su propia semántica del tacto. La principal virtud de la cerámica es la de poder moldear directamente con las manos, a diferencia de otras técnicas escultóricas como la talla, donde un cincel o herramienta media el contacto entre el material y nuestros deseos de darle forma, el barro cede y se transforma al momento en que lo tocamos. Finalmente, el barro es cercano al juego, todo niño en algún momento ha tomado la tierra bajo sus pies para darle forma entre sus manos y construir con ella, el tocar y el jugar son dos cosas inseparables. Staubach expande sobre la cercana e histórica relación entre el barro, la cerámica y la construcción de objetos de juego:

“Los ceramistas (o alfareros) probablemente siempre han hecho juguetes para los niños en sus hogares. El barro invita al juego y los niños necesitan estar ocupados y entretenidos. Debemos preguntarnos si al menos algunas de las humildes figuras que los arqueólogos han encontrado,

los animales pequeños, quizás algunas de las figuras, puede que hayan sido juguetes o muñecas en vez de dioses y diosas. Parece razonable que un niño del X milenio a.c. jugara con una pequeña persona de barro mientras su madre cuidaba de un recién nacido o preparaba la comida. Sin embargo, los arqueólogos discrepan en si las muñecas como juguetes aparecieron primero que las muñecas como objetos religiosos. Las muñecas, o quizás las reliquias espirituales, han sido hechas de otros materiales también (Ramas, pieles, cuero y plumas), pero es el barro cocido lo que perdura [...] Los primeros ceramistas americanos hicieron miniaturas de objetos, perros y animales de granja para que sus propios niños jugaran con ellos, y después los hicieron para venderlos. Ellos también hacían silbatos y canicas como objetos de juego (Staubach, 2005: p. 210-211)".

A través de su pasado y presente la Cerámica ha estado conectada con la noción de transformación y juego, dos elementos constantes en esta investigación que han servido para cambiar la noción del objeto fetiche, así como también, para redescubrir y generar un nuevo acercamiento al dibujo y su superficie. La primera escultura o aproximación a la cerámica que se realizó fue la pieza *E1*, la cual expande el imaginario y pensamiento de las láminas de la serie *No el Dragon Ball z que recuerdo* (figura 25), ya explicada anteriormente. La pieza escultórica elabora sobre la ya cualidad táctil del personaje de la serie y la utiliza para replantearlo como un objeto. El polimorfismo formulado anteriormente en estos personajes se vuelve literal a través del material (el barro), y su capacidad de ser en otros objetos cotidianos ahora adquiere un nuevo cuerpo transformado (figura 26). Por virtud del barro ya no es un personaje más, tampoco únicamente un tipo de juguete sexual gigante, éste se convierte en una figura totémica misteriosa. Así, el objeto espiritual y religioso se encuentra con el objeto infantil de juego formando uno nuevo, sin embargo, y gracias a la diferencia, no es realmente ni lo uno ni lo otro.



Figura 25. Lámina de la serie *No el Dragon Ball Z que recuerdo*, la cualidad física táctil del personaje es un agente generador de transformación que es llevado al objeto.



Figura 26. Edgar Caro, *E1*, 2017 barro crudo, 76 x 28 x 37 cm.

Crear un objeto tridimensional es dar vida a través de la forma. Tomando inspiración de la investigación hecha para el capítulo dos sobre el trabajo de algunos artistas que “crearon vida” en la forma de muñecas, se siguió explorando con la cerámica, esta vez para crear una muñeca propia tamaño humano. La cerámica a través de la historia de diferentes mitologías ha sido un material asociado con la capacidad de crear e imbuir vida, sobre todo aquella con apariencia y características antropomórficas. En la mitología griega, Prometo creó al hombre de barro y Zeus de igual forma a la mujer Pandora, quien desataría todos los males en el mundo; en la tradición judeo cristiana, dios crea al hombre al darle forma al barro. La muñeca creada en el taller de cerámica se basa en la idea original del Golem. Diferentes leyendas se han creado en torno a la figura del Golem dentro de la tradición judía, la más famosa es en la que el Golem es creado del barro como un sirviente para proteger a la comunidad judía en Praga (siglo XVI) de la persecución de los cristianos, el cual cobraba vida y perecía por medio de un conjuro⁴³ al escribir las palabras *emeth*, vida o verdad, y *meth*, muerte (Baer, 2012: p. 3).

Aunque el Golem es una criatura hecha de barro que cobra vida, su relación con la cerámica es más profunda, así como también lo es el significado de su nombre. La palabra “Golem” viene del hebreo *gelem*, en el libro de los salmos de la literatura antigua hebrea, *gelem* tiene el significado de “sustancia aun no desarrollada o en transformación”, y es usada al describir el momento en que dios crea a Adam, por lo tanto, el termino Golem representa el momento en que algo es creado (Baer, 2012: p. 17, 18). De esta manera, *gelem* y barro tienen una gran conexión, puesto que algo que como materia tiene la capacidad de ser maleable y transformable, posee en sí mismo la capacidad de cobrar o dar vida. Baer también señala como en muchas versiones de la historia del Golem es un niño “puro y libre de mal” quien lo crea (Ibidem: p. 19). Este niño “puro” posiblemente sea una analogía de un dios, que, en un acto de juego, crea sus primeras figuras para su entretenimiento, también es una escena que continua con la relación que el barro tiene con el juego.

⁴³ El conjuro usualmente era escrito en la frente del Golem, aunque en algunas versiones las palabras conjuro eran escritas sobre la boca.

La creación de la muñeca como un ente de barro o Golem empezó a tomar forma a través del dibujo, tomando inspiración en la mecánica de las articulaciones de una muñeca japonesa con articulaciones de bola (como las que cautivaron a Bellmer) de la cual hablaremos más adelante. El boceto se realizó viendo y palpando directamente al modelo en el que se basaba, la mimesis o reproducción fiel nunca se buscó (figura 27). Mucho se ha planteado sobre la carga simbólica y vital que posee como materia el barro, así que de igual forma se buscó un medio que pudiera dar esta característica a la imagen primigenia de la muñeca, es por esto que se decidió pasar el boceto original a la piedra litográfica.

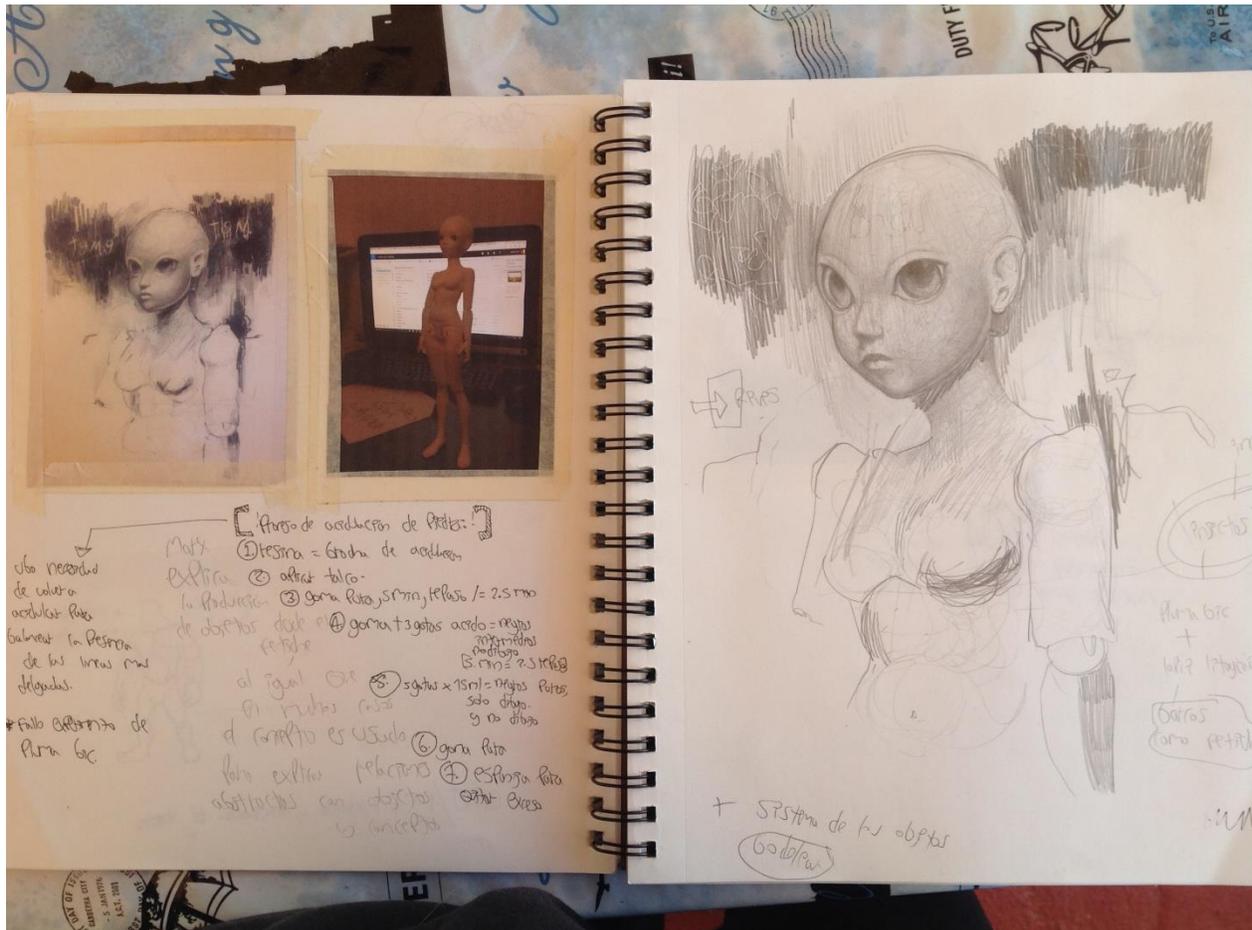


Figura 27. Fotografía de la bitácora de trabajo donde se muestra la muñeca japonesa que inspiró el diseño del cuerpo de la muñeca de barro, también se aprecia el boceto original que se pasó al medio litográfico y apuntes sobre el proceso de acidulación de la piedra donde se dibuja. Octubre, 2017, archivo propio.

La litografía, cuya palabra significa “escrito o dibujo sobre piedra”, es una técnica de estampación. La principal virtud de este proceso es que quien lo realiza puede dibujar libremente sobre la piedra como si lo hiciera sobre el papel, pero en este caso, el dibujo es realizado sobre diferentes tipos de piedra, entre los más populares están el mármol y la “piedra alemana” (un tipo de piedra caliza). El dibujo es elaborado con lápices, crayones, tintas y aguadas con cualidad grasa; la piedra es lijada previamente al dibujo para abrir su poro sobre el cual se depositará el medio graso. Posteriormente, mediante un proceso químico de “acidulación”, la piedra se sensibiliza y sella para ser preparada para el proceso de entintado y posteriormente imprimir un número de copias del dibujo original. Haciendo a un lado esta complejidad técnica, el hecho de que la imagen primaria de la muñeca que se construirá en cerámica empiece en una piedra y sea dibujada con grasa, sugiere un proceso de transformación de la imagen como agente catalizador.

La piedra proviene de la tierra igual que el barro en la cerámica, ambos son inertes mas no inorgánicos. La grasa es materia orgánica que siempre ha servido para representar, vitalidad e imbuir energía a objetos rituales inertes, es alimento y un conductor, también un lubricante entre el plano material y el trascendental. Un soporte sólido y estable se puede juntar con un medio o materia viva para transmutar y transformarse a un nivel simbólico (figura 28). Ejemplo de esto es la relación que Victoria Walters encuentra entre el material de la silla y la grasa colocada sobre ella en la pieza *Fat chair* del artista Joseph Beuys:

“A niveles individuales la silla y la grasa pueden ser vistas como signos icónicos; de nuevo, estas lucen como la cosa que representan y denotan ‘silla y grasa’ respectivamente. Como signo, la silla connota soporte, descanso y tranquilidad. Incluso sin la explicación verbal de Beuys, se podría reconocer que el triángulo de grasa connota no solamente maleabilidad, desplazamiento, la habilidad de cambiar forma, proceso, cambio y transformación, pero también, el potencial de ser moldeado por seres humanos (Walters, 2012: p. 35)”.



Figura 28. El triángulo de grasa descansa sobre la silla como un monolito, descomponiéndose durante años en diferentes estados mostrando una auto transformación continua. La silla seguirá soportando los cambios de la grasa al igual que la piedra litográfica soporta los procesos de cambio del dibujo graso sobre ella. Joseph Beuys, *Fat chair*, 1964-1985, madera, metal, cristal, pintura, grasa y termómetro, 183 x 155 x 64 cm (Tate modern, Londres). *Ten very "temporary" art works*. Publicado el 9 de noviembre, 2011. Visitado el 2 de julio, 2018. Obtenido de FLAVORWIRE, <http://flavorwire.com/229315/10-very-temporary-art-works/9>.

Aquí en Beuys la grasa es “algo vivo” habitando un objeto en un proceso que aún no termina por acabar, es parte final de esta pieza continua. En cambio, en *E/met*, no forma parte del resultado final, es decir la escultura, sino dentro del proceso material del dibujo litográfico y su simbolización. Ésta es un conductor con el potencial de darle una personalidad orgánica (o “viviente”) de cambio a lo inerte de la piedra (lugar donde empieza a tomar una corporalidad la muñeca) de la misma forma que el agua hace con el barro. En el dibujo sobre la piedra, ésta se presenta como una especie de cama o tumba, una lápida de donde será exhumado un cuerpo, la muñeca en la piedra litográfica es la imagen que está a punto de ser tridimensional para empezar a tomar vida (figura 29). La piedra litográfica recibe la grasa y con ella empieza a dar vida a una imagen,

incluso toma de nuestra propia vitalidad en el proceso, ya que no sólo registra los trazos de nuestros lápices grasos, también registra la grasa y vitalidad de nuestras manos cada vez que la tocamos, estas manchas sin el tratamiento adecuado aparecerán durante el proceso de entintado. De esta forma, la piedra comparte también la cualidad táctil del barro, donde nuestro tacto incide sobre el resultado final.



Figura 29. Piedra litográfica con el dibujo ya terminado antes del proceso de engomado. El lápiz y el crayón grasos permiten reproducir las características gráficas y gestuales del boceto. Noviembre, 2017, archivo propio.

Al terminar el dibujo primario para la escultura de la muñeca (figura 30, izquierda), se procedió a bautizarla, su nombre es E/met, simbolizando su relación de origen con el Golem y su capacidad ambivalente de tomar vida y al mismo tiempo perderla. En las historias del Golem judío este hechizo se escribía sobre la materia del Golem a modo de esgrafiado, penetrando su piel de barro. De esta misma forma, la piedra litográfica permite ser tallada y generar líneas y formas por medio de negativos y sustracciones, algo similar al tallar el barro que ha empezado a ser más sólido y ya no es tan susceptible a nuestros dedos.



Figura 30. (izquierda) Edgar Caro, *Prototipo*, 2017, Litografía, 42 x 33.5 cm. (derecha) Edgar Caro, *Transmutación*, 2017, Litografía, 42 x 33.5 cm.



Figura 31. cabeza de la muñeca E/met en proceso de deshidratación. Noviembre, 2017, archivo propio.

El tacto transforma la apariencia de las cosas, es por esto que al empezar a modelar a la muñeca E/met su apariencia empezó a ser transformada, particularmente su cabeza (figura 31). Ya se ha hablado al final del segundo capítulo sobre el estancamiento de la

figura del clon, así que para que la muñeca fuera una nueva entidad como objeto empezó a transformarse. Una segunda imagen litográfica fue necesaria para captar la nueva identidad que terminó teniendo la muñeca hecha en cerámica (figura 30, derecha). Una de las posibilidades de la piedra litográfica es que, aunque haya sido entintada e impresa su imagen, está siempre puede ser re trabajada. Después de imprimir el primer dibujo, éste se lijo varias veces y sobre el mismo se empezó a crear la segunda imagen en un proceso continuo de dibujo y lijado, similar a bruñir el barro sólido, suavizando su superficie antes de meterlo a quemar para adquirir una forma definitiva. En este aspecto la cerámica y la litografía están nuevamente relacionadas, después de un proceso técnico final, ambas dan como resultado un producto estabilizado que ya no es susceptible al cambio, en la litografía esto es la imagen impresa final, en la cerámica es la pieza cocida ahora sellada y durable. Previo a esto, la piedra litográfica puede ser re trabajada y seguir transformando su imagen, de la misma manera que el barro al estar seco puede rehidratarse y unirse a otras formas, o convertirse en polvo para ser reutilizado. En este sentido, ambos procesos se transformaron de forma simultánea al crearse la muñeca E/met, y la esencia de ésta pudo moverse y transformarse entre lo bidimensional y lo tridimensional.

La apariencia de E/met está inspirada en la figura de la Dollfie (figura 32), muñecas con articulación de bola usualmente fabricadas actualmente por casas de muñeca japonesas o coreanas. Las muñecas con articulación de bola fueron aquellos objetos que cautivaron eróticamente a Bellmer por su capacidad de movimiento articulado, como ya fue mencionado en el capítulo anterior. En la actualidad, estas muñecas suelen ser vendidas como un maniquí desnudo para que su nuevo dueño las vista y dote de una personalidad o alma individual, son objetos de juego, colección y adoración. Su capacidad de articulación las convierte en cuerpos mecánicos contemporáneos, parte mecanismo y parte mercancía, muerto por una parte, pero al mismo tiempo capaz de una vitalidad.



Figura 32. Muñeca *Dolfie* con articulaciones de bola. 2017, archivo propio.

La muñeca E/met empezó a tomar forma directamente sobre el barro. Su cuerpo es hueco por dos razones, en primera, la cerámica de gran tamaño favorece las construcciones huecas para aligerar el peso de la escultura y para facilitar su quemado (que no quede aire que pueda generar rupturas entre los bloques con mayor concentración de materia); segundo, necesita que su cuerpo sea vacío para poder encordar con una cuerda o liga elástica el espacio que une las articulaciones. E/met presenta un cuerpo incompleto, una cualidad que deja ver su interior y la forma en que está construida, enseñando la tensión que acumula y alimenta el movimiento en su cuerpo (figura 33). Una vista a su interior expuesto es la posibilidad de acercarnos a lo desconocido al encontrar otra entidad corpórea, de la misma forma que en la serie A2, al momento en que el cuerpo duro de Barbie es cortado para acceder aún más a su cualidad mecánica. Es una apertura que permite contemplar los mecanismos de interioridad y su relación con la exterioridad, algo

también encontrado en la primera muñeca de Bellmer y su dispositivo interno panorámico.

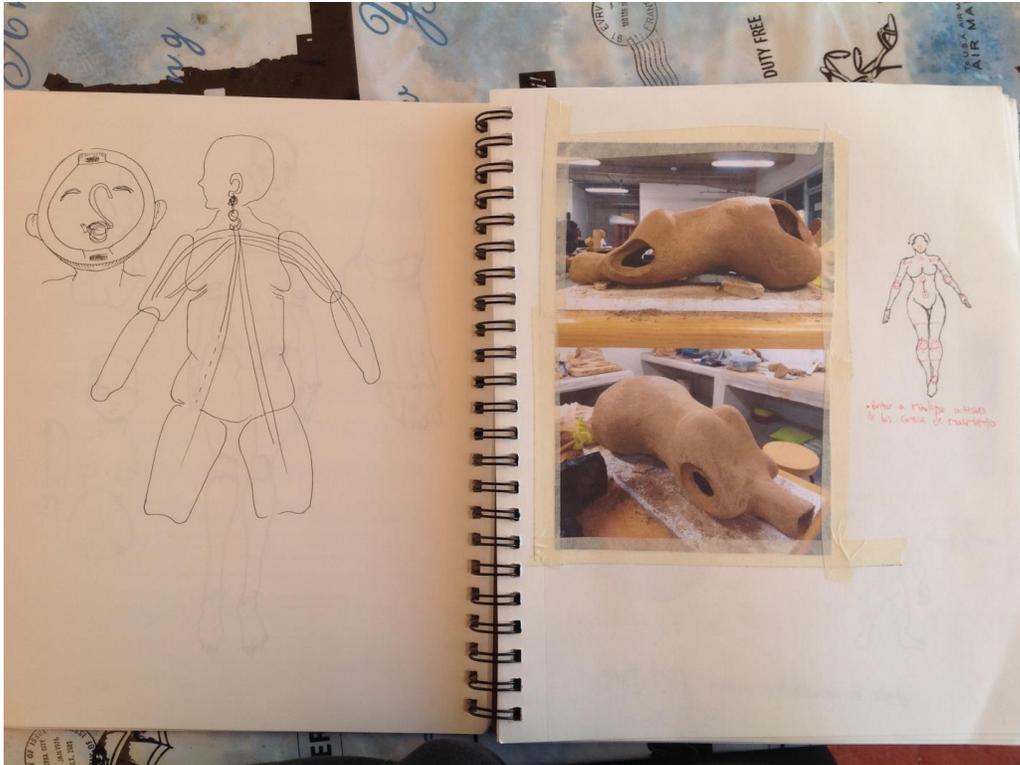


Figura 33. Torso de la muñeca ya terminado y en proceso de bruñido para darle una superficie más uniforme y lisa que otras partes del cuerpo. Boceto para diagrama del sistema de articulación por medio de tensión. Taller de Investigación en Cerámica de la Unidad de Posgrado, UNAM. 2017, Fotografía digital.



Figura 34. Piernas y cabeza de la muñeca en proceso, Taller de Investigación en Cerámica de la Unidad de Posgrado, UNAM. 2017, Fotografía digital.

Es la técnica de construcción en hueco lo que empieza a generar esta apertura, ya que el cuerpo de la muñeca todo el tiempo empieza a construirse desde adentro, desde el vacío de la forma (figura 34). Como Suzanne Tourtillott explica, el vacío no es realmente una ausencia, sino el indicativo de la capacidad de una presencia:

“Debido a que la vasija ha sido tan prominente dentro de la tradición ceramista, los vacíos en el barro tienden a sugerir contención en lugar de mera vacuidad (Tourtillott, 2006: p. 12)”.

En la forma creada desde el vacío, ésta parece provenir de la intervención de una fuerza desconocida. Esto es debido a que la forma no es producida por una manera de tocar ordinaria, donde se presiona y acaricia la superficie únicamente, aquí el tacto nos permite presionar de adentro hacia afuera, confrontando fuerzas internas y externas en un dialogo por saber qué es lo que contiene verdaderamente la forma. Esta no es la única manera en la que el tacto se transforma, un cuerpo hueco es uno liviano y móvil, de esta forma la muñeca puede ser cargada con relativa facilidad permitiendo a todo el cuerpo involucrarse en la relación táctil. En la serie A2, la mano y sus dedos eran suficientes para abordar la totalidad de Barbie, aquí en cambio, la escala humana de E/met presenta posibilidades táctiles y de movimiento distintas, más íntimas e inmersivas. La manipulación de un cuerpo tamaño real es, si bien, el tratar con un cuerpo sin vida o con uno que está por empezar a vivir. Es su escala y cuerpo lo que también le permite habitar objetos de la misma forma que nosotros lo hacemos, como al estar recostada en la cama al momento de su ensamblaje (figura 35), o al poder sentarse sobre una silla (figura 36), ampliando así su sentido de vitalidad de igual forma que el triángulo de grasa en *Fat chair* parece potencialmente humano al postrarse sobre el otro objeto. En E/met, su cualidad sólida y áspera, en conjunción con su forma humana, combinan lo inanimado con lo animado, cuestionándonos si realmente puede estar viva. Es la duda sobre el objeto, y la capacidad que ponemos en él de ser algo más, lo que empieza a transformar todo a su alrededor, algo que nota Kim, uno de los personajes de la película *Ghost in the Shell: Innocence* (2004, Toho):

“La duda...es cuando una criatura que ciertamente parece estar viva, realmente es...alternativamente, la duda de que un objeto sin vida pueda realmente vivir. Es por eso que las muñecas nos obsesionan. Éstas son modeladas en los humanos. Son, de hecho, nada más que humano. Nos hacen enfrentar el terror de ser reducidos a simples mecanismos y materia (Oshii, 2004)”.



Figura 35. La muñeca E/met durante el proceso de ensamblaje usando bandas elásticas como “alma” para la articulación de las partes del cuerpo. 2018, Fotografía digital.



Figura 36. Edgar Caro, *E/met*, 2018, barro cocido, 165 x 42 x 15 cm.

Como Kim señala, si creemos en la capacidad de un objeto de albergar vida, éste finalmente lo consigue. En E/met, esto empieza a suceder al momento en que se reproduce el ritual mágico del Golem, donde la palabra escrita, Emeth (vida), empieza a dar un sentido de vida que proviene de algo abstracto como el lenguaje, empezando a formar su trascendencia en esta inmaterialidad de las palabras. Por medio de metáforas, asociaciones y simbolismos, la magia oral y escrita es capaz de crear transformaciones dentro de un mundo que ordenamos y significamos a través del lenguaje, de la misma forma que los niños controlan la realidad al transformar significantes lingüísticos, convirtiendo una sábana en una capa, o un muñeco en un monstruo fálico (el Señor cabezón), o en este caso, una muñeca en algo vivo.

Al finalizar a E/met se realizaron algunos dibujos para explorar su potencial erótico y sensual. Los primeros acercamientos se llevaron a cabo sobre la cabeza de la muñeca, debido a que es la parte de su cuerpo con más connotaciones al ser el área donde se escribió el “conjuro”. También, es una de las zonas con más texturas en su superficie, lo cual permitiría una experiencia de dibujo táctil más placentera. El primer dibujo se realizó en un lapso de 40 minutos y con los ojos cerrados mientras se tocaba interrumpidamente el objeto (figura 37). Si el tacto es usado en este tipo de prácticas para investigar la superficie del objeto, también puede ser utilizado para hacer lo mismo con la superficie donde se lleva a cabo ese registro (el papel o soporte), de esta forma, con la mano que sostenía la herramienta de dibujo se fueron creando relaciones de distancia, es por esto que el primer dibujo presenta relativa precisión con la simetría de la cabeza de E/met.



Figura 37. Edgar Caro, Sin título, 2018, tinta sobre papel, 50 x 42 cm.

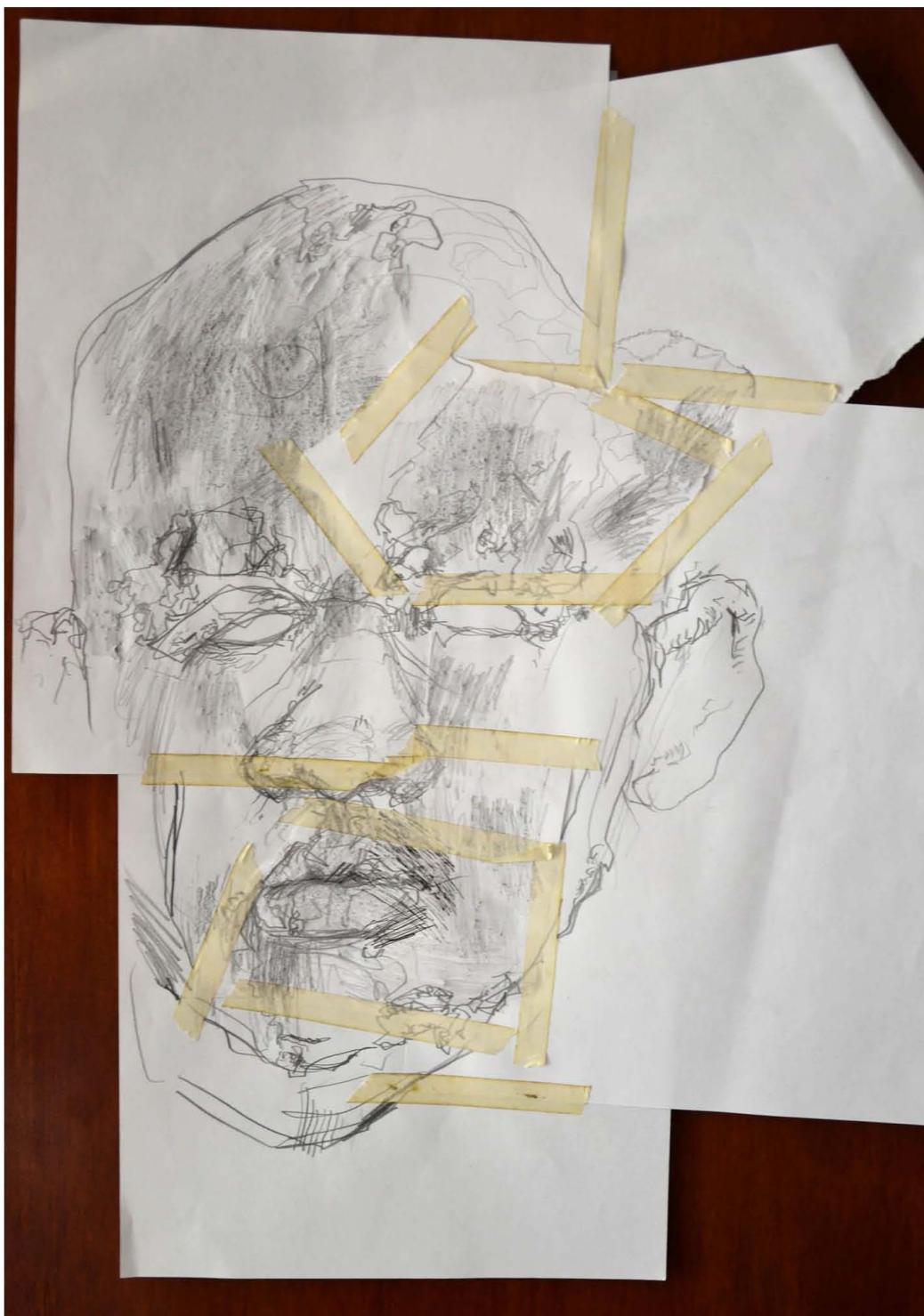


Figura 38. Edgar Caro, Sin título, 2018, Frottage, cinta para enmascarar y grafito en papel, 33.5 x 44 cm (aprox).

El segundo dibujo se realizó también de forma táctil, pero se permitió ver al objeto en medio de las exploraciones táctiles. Este dibujo empezó en una hoja tamaño carta y fue creciendo a medida que se exploraba la superficie de la cabeza, es debido a esto que muchas de las zonas dibujadas están adheridas por cinta de enmascarar, ya que fueron adicionándose al dibujo durante el proceso (figura 38). Esta es una forma de vincular el proceso aditivo de la construcción con el barro, una cualidad tridimensional, a el formato bidimensional del dibujo. La adición de nuevas partes a la superficie del dibujo también se produjo debido a que se cortaron diferentes pedazos de papel, lo que permitió que estos pudieran acomodarse a la superficie y contorno de la cabeza de la muñeca para realizar *Frottage* sobre ésta. El *Frottage*, que en francés significa frotar, es un medio casi objetivo y mecánico de capturar una superficie natural o artificial. Esto se logra al frotar rápidamente con la herramienta de dibujo el papel que esta puesto directamente sobre la superficie que se quiere “capturar”. El *Frottage* es una nueva forma de tocar que se incorpora al proceso de dibujo táctil, donde se busca expandir y explorar sobre el tacto y sus placeres (solitarios en este caso), tocar es una forma de auto-afecto, y en la figura de la muñeca, una forma de reconocimiento individual. Como Smith expone, la muñeca es un artefacto para el tacto personal:

“Por más desolador, mísero e inhumano que esto pueda sonar, la muñeca como un fetiche, herramienta o instrumento, funciona sin embargo en maneras interesantes como un *tekné*. Es un surgimiento, una revelación y una, por cierto, desafiante manera de tocar como tocar, es tanto como lo es para Pigmalión como para muchos otros: un dispositivo masturbatorio (Smith, 2013: p.132)”.

El objeto no sólo puede ser tocado, éste también tiene sus maneras de incidir o tocar sobre otras cosas. El dibujo *Molde para un compañero* es un dibujo digital que se realizó sobre los trazos registrados al poner las partes de E/met contra el papel, buscando generar un contorno directo sobre el área que ocupaban. Esta forma de dibujo indexal al igual que el *Frottage*, son formas de contacto directo entre el objeto y el soporte de dibujo, es una forma presencial del objeto tridimensional de estar en el espacio bidimensional. E/met surgió en el espacio bidimensional (en la superficie de la piedra litográfico), pero a través del tacto (en el modelado en barro) se volvió tridimensional y es de nuevo el tacto

lo que la regresa a ese primer lugar. Molde para un compañero surge de revisar los viejos patrones de corte que mi abuela tiene para su trabajo personal, fabricando juguetes de tela, mayormente muñecas (figura 39).

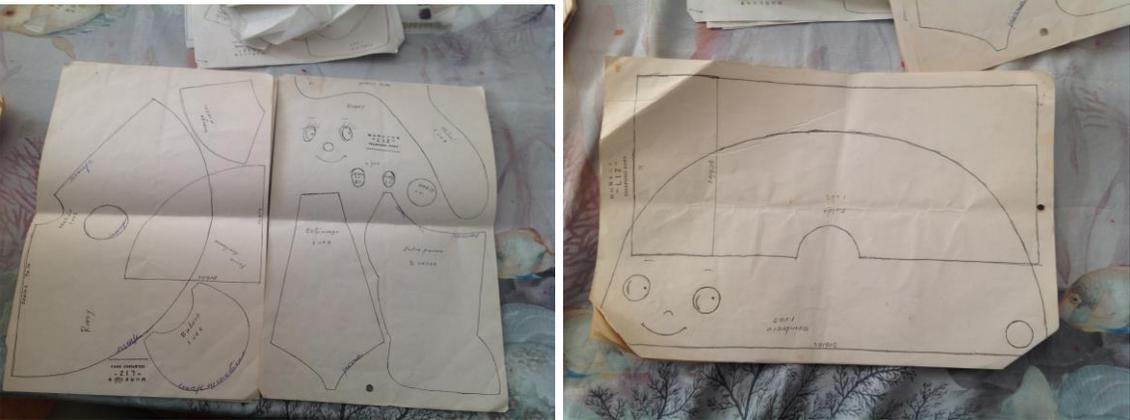


Figura 39. Moldes de corte viejos guardados por mi abuela. Diciembre, 2017, archivo propio.



Figura 40. Edgar Caro, *Molde para un compañero*, 2018, gráfica digital, 23 x 28 cm.

El molde de corte, en la forma en que descompone y reconfigura la esencia figurativa de la muñeca que presenta, es cercano a la figura del anagrama ya señalada en Bellmer y sus muñecas, donde el cuerpo, a través de la analogía con el anagrama, es una sentencia cuyas partes pueden reorganizarse en nuevas sentencias y cada letra, o parte del cuerpo, posea la capacidad de plantear un anagrama nuevo. La muñeca sirve bien al anagrama al tener partes móviles y con la posibilidad de intercambiarse, en *Molde para un compañero*, el anagrama presenta a E/met como un objeto tanto unitario como fragmentado en medio de múltiples posibilidades de transformación para que el espectador las complete (figura 40). La división y superposición de sus partes genera un sentido de cambio reversible y de aparente multiplicidad en sus variaciones, es un reacomodo virtual de la figura bajo la posibilidad de la diferencia, este reacomodo es también la posibilidad de la creación de un nuevo cuerpo, una parte fundamental de la esencia de la muñeca como objeto fetiche. Finalmente, los contornos en el dibujo revelan la verticalidad y formas básicas de su proceso de construcción en hueco, lo cual genera un sentido de disección que continúa con la intención de encontrar la forma desde adentro.

La figura de la muñeca es la posibilidad de la forma humana a través de materia transformable. Es la potencia del encuentro con un "otro" rodeado de extrañeza y admiración. Como objeto fetiche, la muñeca tiene la capacidad de empoderar a su usuario al permitirle otorgar vida y controlarla dentro de un objeto inanimado, es la posibilidad también de estar en otro cuerpo. La muñeca también es un compañero, uno que puede despertar seguridad y placer, pero también, aberración y temor. La muñeca nos permite e incita el contacto placentero, aunque nos atemorice algunas veces la idea de que ésta pueda divulgar la forma y motivación de nuestros afectos. Sin embargo, cuando el compañero que nos rodea es tácito, otras formas de comunicación deben establecerse y el tacto se vuelve la principal forma de comunicación, aunque sea auto-responsiva. El dibujo *Fabrica de muñecas* concluye y resume esta idea sobre la muñeca como la posibilidad de un nuevo cuerpo, el cual es indudablemente polimórfico en la forma de un juguete, un objeto anatómico, un objeto poético e incluso un cuerpo post-humano, el cual no deja de reconstruirse a sí mismo. Es la potencia de la forma humana de estar en constante cambio (figura 41).

Al final, la muñeca es un dispositivo no sólo táctil, también ontológico, el cual permite al individuo reconocerse como persona, la cual interactúa con otro, pero también como un objeto, ya que en la materialidad misma de la muñeca él contempla la materialidad propia de su cuerpo; el hombre es un mecanismo orgánico biológico, mientras que la muñeca es un mecanismo artificial, en ambos hay definitivamente sustancia material e inmaterial, un cuerpo con ideas en torno al mismo.

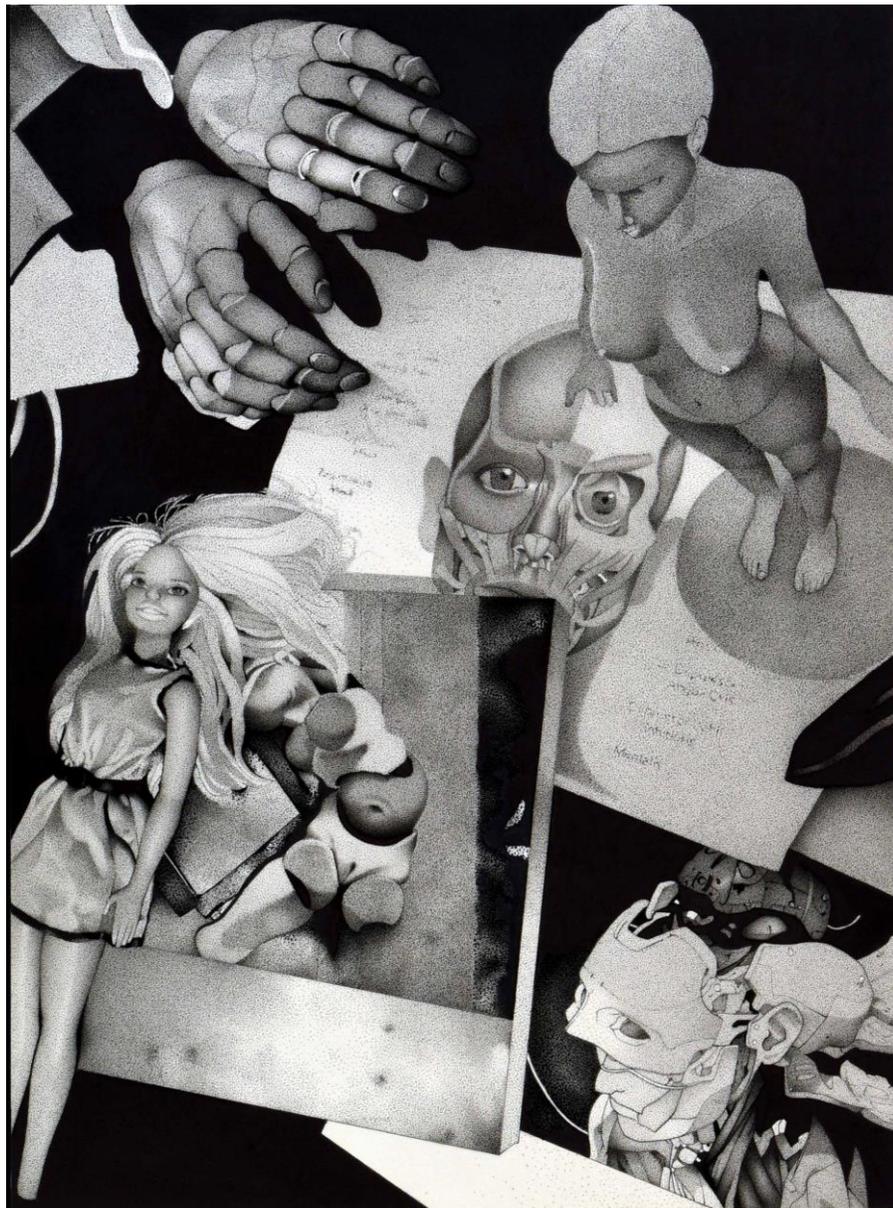


Figura 41. Edgar Caro, *Fabrica de muñecas*, 2017-2018, tinta sobre papel, 40 x 32 cm.



Edgar Caro, *Muñecas familiares*, 2018, fotografía y collage digital.

3.5. Uniendo individuo y objeto: formas rápidas de ser un mejor tiburón

“Creo implícitamente que cada joven en el mundo está fascinado por tiburones o dinosaurios”.

-Peter Benchley, creador de la novela *Jaws* (Tiburón)
en la que se basa la serie de películas-

“La cosa con el tiburón es...que tiene ojos sin vida, son ojos negros, como los de una muñeca”

-Quint describiendo al tiburón blanco en la película *Jaws* (1975, Universal)-

Hasta este momento se ha logrado expandir sobre cómo se puede conseguir una relación más inmersiva con las características sensoriales del objeto, y al dibujo como una superficie para explorar y aumentar este contacto, pero ya es momento de continuar con lo iniciado por la figura del maniquí, usando al objeto no sólo como un dispositivo sensorial sino como un agente que impulsa la creación de espacios de fantasía e imaginarios capaces de transformación constante, donde el objeto fetiche pueda desplegar su vitalidad. Los juguetes son mercancías, también artefactos mágicos, están hechos para seducir no sólo a la vista, también al tacto, pero, sobre todo, son objetos que instantáneamente abren la puerta a espacios imaginarios llenos con fantasías de empoderamiento y transformación individual. Esto convierte a los juguetes en excelentes objetos de confort y por lo mismo en objetos transicionales. Como objetos de confort nos ayudan a enfrentarnos a las ansiedades que brinda el estar presentes en este mundo, convirtiéndolos en primera instancia en talismanes, fetiches protectores. Son objetos “vivos” cuyas almas se forman de espacios abstractos provenientes de nuestra imaginación, anhelos e incluso nostalgia. Los objetos de confort permiten al individuo transformarse a través de la encarnación, la proyección y el juego de rol o interpretación (Jennings, 1999: p. 74). Estas también son características del objeto fetiche, y es que después de todo, los objetos fetiche son objetos transicionales. El siguiente objeto usado

para la exploración práctica fue elegido por ser uno de los objetos de confort más cercanos a mí en mi memoria, y pocas cosas son tan cercanas y poderosas como tu juguete favorito.

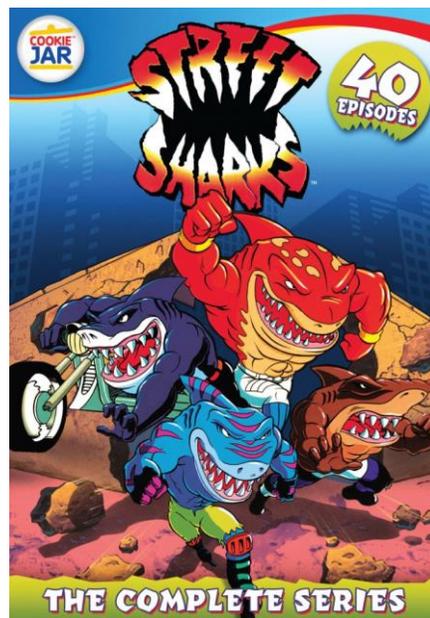


Figura 42. (izquierda) Las Tortugas ninja como eran representadas en su primer show animado (1987-1996). Devries, Herkommer, Lindsey. 2012. *Art review: turtle power*. Visitado el 11 de julio, 2018. Obtenido de KMUW, <http://www.kmuw.org/post/art-review-turtle-power> . (derecha) Poster del show animado de los Street Sharks (1994-1997). *Street Sharks (1994-1996)*. Visitado el 23 de julio, 2018. Obtenido de IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt0103559/mediaviewer/rm3811024640> .

De mediados de la década de los 80 a mediados de la década de los 90, las figuras de acción como juguetes tuvieron una época de explosión mediática. Las Tortugas Ninja (*Teenage Mutant Ninja Turtle*, 1984) fueron las principales representantes de esta época, siendo las más populares dentro del género de figuras de acción de fantasía e impulsadoras de una oleada de personajes, shows animados y juguetes que trataron de seguir su fórmula original, un equipo de personajes adolescentes que sufren una mutación para convertirse en criaturas mitad humanas mitad animales que pelean contra alguna fuerza antagónica (figura 42). Esta fórmula, como explica Cross, es producto del deseo constante de llamar la atención de los niños que consumen estos productos, generando un constante sentido de novedad a través de la presentación de escenarios cada vez más extraños en sus configuraciones:

“Los elementos animales, mecánicos y humanos pueden ser empastados juntos en cualquier combinación que parezca empacar el mayor golpe emocional o imaginativo (Cross, 1997: p. 213)”.

Estas combinaciones y figuras transformadas están hechas para cautivar a los niños, pero no porque su forma de pensamiento sea básico e impresionable. Me atrevo a decir que los niños adoptan y sienten empatía por estos imaginarios transformables debido a que ellos mismos como individuos están asumiendo constantemente transformaciones, su desarrollo biológico los lleva a cambios físicos y emocionales bruscos en poco tiempo, sintiéndose tanto ansiosos como aterrados al experimentar como su cuerpo pasa diferentes fases. Sin duda alguna ellos son como los personajes de las figuras con las que juegan, individuos con mentalidades infantiles en cuerpos forzados a cambiar y ser diferentes. Las *Tortugas Ninja* eran simples tortugas hasta que un mutágeno alienígena les cayó encima de forma accidental, así mismo sucede con la mayoría de estos shows, donde los personajes adquieren nuevas formas todo el tiempo, y la mayoría de las veces sin desearlo o controlarlo. Los *Street Sharks* o Tiburones del Asfalto (1997, Mattel) son personajes provenientes de la ola de shows que quisieron replicar el éxito de las tortugas mutantes, fueron creados como serie animada para publicitar e incentivar el consumo de su línea de juguetes. En la historia, los hermanos Bolton son inyectados con ADN alienígena y tiburón por el Dr. Piraña, colega de su padre y responsable de la desaparición del mismo. Durante todo el show, los 4 hermanos, ahora convertidos en tiburones antropomorfos con habilidades sobre humanas, luchan para detener al Dr. Piraña y su grupo de mutantes (también basados en otros animales marinos como la langosta y el calamar), al tiempo que investigan el paradero de su padre.

En mi memoria, estos personajes no sólo eran llamativos por lo fantástico y exagerado de su planteamiento, sino también, porque presentaban con diferencia a la figura del tiburón, mi animal favorito. Los tiburones, junto a otros animales como los dinosaurios o los reptiles, son llamativos para los niños porque son criaturas misteriosas y con forma casi fantástica, su escala y diseño parecen ajenos a nuestro mundo y tiempo, y de hecho lo son, son criaturas del pasado, son animales reales de los cuales aún desconocemos

y han ido dejando un vacío racional que solemos llenar con una fantasía bastante permisiva. El cine y otros medios han aprovechado para explotar esta idea y generar una demanda de consumo, películas como *Jaws* (1975, Universal) generaron en mí (y muchos otros seguramente) una imagen del tiburón como un monstruo misterioso, algo indefinible e incontenible (figura 43). Pensándolo nuevamente, esta idea del tiburón comparte mucho con la idea misma del objeto fetiche. Este último, al igual que el tiburón, tiene una forma oculta dentro de una profundidad que no nos permite, en un inicio, ver el total de lo que abarca o esconde (su trascendentalidad), sin embargo, algo de ésta se aparece y nos intriga, una aleta se asoma, informándonos de que aún hay más de lo que a simple vista se ve (lo que el objeto deja ver). Esta ambivalencia es lo que también hace que el tiburón sea un monstruo. Los monstruos están hechos de lo familiar y lo no familiar, lo visible y lo invisible, viven entre ambos mundos (el real y el imaginario) y amenazan con colapsar el límite que los separa (Allison, 2006: p. 32). El objeto fetiche sin duda también contiene esta fuerza, donde lo normal es disfrazado de una extrañeza que permite al individuo explorar lo frágil de su realidad al transfórmala. Ya parecen muy lejanos los días en que jugaba con tiburones, y mi preciado objeto fue perdido, ahora, yo lo necesito de regreso para aferrarme a él y poder flotar, para luego hacer crecer aletas y poder nadar más profundo.



Figura 43. Edgar Caro, *Sumergido*, 2017, tinta sobre papel, 44 x 67 cm.

Los juguetes, como la gran mayoría de los objetos de confort en la actualidad, llegan a nosotros o son adquiridos a través de su forma como mercancías, nosotros los compramos o alguien más lo hace por nosotros. Los *Street Sharks* ya son personajes de antaño, de nuevo, monstruos de otra época, así que para encontrarlos hubo que buscar en lugares especializados para el intercambio de objetos del pasado, en específico de objetos de juego. Yo buscaba por Streex, el menor de los hermanos Bolton y mi personaje favorito de la serie (figura 44). En la Ciudad de México hay diferentes mercados pequeños y tianguis que venden objetos usados, pero en torno a juguetes, uno de los más famosos es el tianguis de juguetes afuera de la estación de metro, Hidalgo (figura 45). Este mercado se pone todos los fines de semana, aquí, se pueden comprar y cambiar juguetes usados, originales o imitaciones de mala factura, pero, sobre todo, aquellos que ya son viejos. Estos juguetes ya han perdido mayormente su alma infantil, ahora esta alma tiene la forma de la nostalgia adulta de aquellos que principalmente recorren el mercado. En la

ciudad hay distintos lugares a donde estos juguetes van a morir como reliquias del pasado; visitando, por ejemplo, el Museo del Juguete Antiguo Mexicano (MUJAM) (figura 46), se podía observar como la mayoría de las personas en estos lugares estaban ahí para recordar. Algunos de los visitantes van acompañados por sus hijos infantes, los cuales miran con cierta incomprensión al no conectar con los imaginarios que esos juguetes refieren, y el por qué los adultos van sólo a observarlos. Por mi parte, no tarde mucho en encontrar a Streex, ya que el tianguis tiene una gran variedad de juguetes de los 90 que pertenecen a los shows animados antes mencionados. El trato fue cerrado, Streex esta devaluado por su uso previo y porque ya nadie ve a los *Street Sharks* en televisión, así que su precio es bastante barato, sin embargo, me acuerdo de Marx y pienso que se he malbaratado todo ese tiempo de vida que necesitó la figura en ser producida. Pero está bien, porque a diferencia de la mayoría de los otros compradores, ¡yo si voy a jugar con ella!



Figura 44. (izquierda) Versión clásica de Streex tal y como aparece en la gran parte de la caricatura animada. Mathews, Liam. 2017. *Girls' star Andrew Rannells would be down for a Street Sharks reboot.* Visitado el 25 de julio, 2018. Obtenido de TV Guide, <https://www.tvguide.com/news/andrew-rannells-street->

sharks-reboot/. (derecha) Figura de Streech comprada para usarcé en este proyecto en el tianguis de juguetes viejos, esta es una versión motorizada del personaje que apareció en algún momento de la caricatura. 2018, archivo propio.



Figura 45. Puestos callejeros ubicados sobre la pasarela del mercado del tianguis de juguetes en las afueras de la estación de metro Hidalgo. Abril, 2017, archivo propio.



Figura 46. Imágenes del interior del Museo del Juguete Antiguo Mexicano (MUJAM). Marzo, 2018, archivo personal.

Como Jennings propone, el objeto transicional presenta la capacidad del encarnamiento, proyección y la posibilidad de interpretar un rol o ser alguien más (Jennings, 1999: p. 74). Todas estas son capacidades que también el objeto fetiche presenta, ya que después de todo, el objeto fetiche es más que nada un objeto transicional. primeramente, el objeto transicional es “materia transicional”, la cual sentimos físicamente. Con Streex, su materialidad empezó a sentirse y a ser explorada por medio de dibujos táctiles usando contorno ciego o dibujando directamente al verlo y sentirlo en la mano, tal y como se hizo con los objetos anteriores en la investigación, permitiendo entablar una relación más profunda con la sensualidad que tiene el objeto y que es lo primero que nos conecta (figura 47). Este recorrido de su forma material a través del dibujo táctil, asume la capacidad de encarnamiento del objeto transicional. La figura de Streex tiene su propia memoria de juego representada en el desgaste de su cuerpo, además de su propio peso, proporciones, texturas e incluso aroma. Streex es mitad sólido y mitad blando, presentando un cumulo de tensión de la misma forma que vimos en Barbie, aquí, esto se debe a que los fabricantes quisieron que la parte superior de juguete se sintiera distinta para tratar de emular la piel de un tiburón verdadero. El cuerpo plástico de Streex, al igual que muchos juguetes, es resultado de que este material tiene una gran relevancia en la época de la reproducción y producción de objetos. El plástico es una de las pieles más populares que envisten a las mercancías como cosas materiales, su significado es “algo que es flexible y puede ser moldeado”, pero a diferencia de la relación simbólica del barro con la vida orgánica, el plástico es usualmente considerado como algo falso, algo que imita. En el caso de Streex el plástico le permite ser sólido y musculoso, representando fuerza, pero también, es suave y capaz de imitar la superficie del animal.

Las figuras de juguete, al igual que la muñeca (después de todo son lo mismo), son objetos para el tacto. Por medio del tacto y el movimiento sobre la figura, empezamos a sentir que controlamos al personaje que representa, y así, empezamos a transformar su espacio trascendental imaginario al mismo tiempo que el nuestro por medio del juego, esta es una de sus principales fuerzas como objeto fetiche. El juguete como objeto extiende, al personaje imaginario que representa, una dinámica de movimiento en el mundo real, en el mundo material de los objetos (Steinberg, 2012: p. 125). Es a través

del tacto que el objeto realmente existe en nuestro mundo, y por medio del mismo, esa presencia abstracta que contiene.

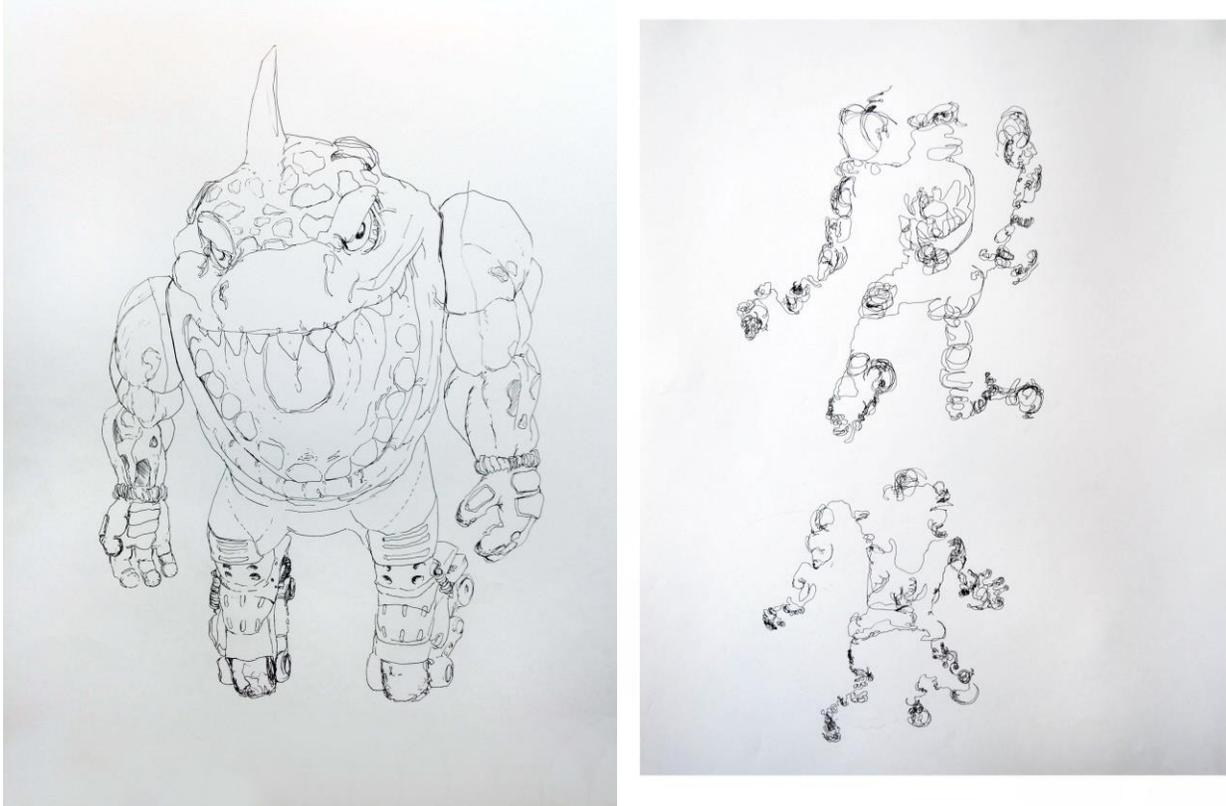


Figura 47. (izquierda) Dibujo directo del objeto, donde se busca apreciar y representar su apariencia y características volumétricas. Edgar Caro, sin título, 2017, tinta sobre papel, 68 x 45 cm. (derecha) Dibujos gestuales táctiles hechos con los ojos cerrados. Edgar Caro, sin título, 2017, tinta sobre papel, 65 x 43 cm.

Anteriormente, con los otros objetos usados en la investigación, el tacto era la primera forma de empezar a dialogar con el objeto, y ésta, parecía ser suficiente y decirnos todo lo necesario. Sin embargo, para este caso, necesitaremos una adicional que conecte el presente con el pasado que tuvimos con esta figura como objeto de memoria (que viene de mi infancia), señalando también las posibilidades para su futuro. Una nueva forma de comunicación que empiece a elaborar sobre la cualidad proyectiva de la figura como objeto transicional, pero que respete nuestra relación previa. Para esto se decidió usar la “escritura automática”, una metodología de escritura que popularizaron los surrealistas. Para André Breton (su creador) y otros, la escritura automática es una forma de

pensamiento autómatas, una forma mecánica de escribir (Greeley, 2006: p. 32). Es un ejercicio meditativo para llamar lo inconsciente, lo irracional y lo incontrolable. Como Richardson explica, la escritura automática es una forma de entablar contacto con lo trascendental, con los mensajes de una presencia o del subconsciente, donde se “puede acceder a memorias o conocimiento reprimido y guardado” (Richardson, 2008: p.7). Si la escritura automática nos permite acceder al pasado, entonces es también una manera de comunicarse con el yo infantil de hace años, de esta forma, la figura de Streex ya funciona como un fetiche que permite el contacto con esta presencia ya hace tiempo desaparecida. Al estar sentado frente al objeto durante un tiempo, viéndolo fijamente y escuchándolo, salieron varias frases sobre mi pensamiento acerca de la figura. Algunas de estas frases fueron:

“Cuando era pequeño me gustaba patinar, posiblemente tanto como a Streex”.

“Los tiburones tienen una especie de dos penes en su cuerpo”.

“Streex es un tiburón tigre, llamado así por las vetas de color que tiene, ya que son similares al camuflaje de un tigre”.

“Streex y sus hermanos parecen esos tipos que nunca usan playera y se encuentran todo el tiempo en las playas de músculo de California...lo cierto es que el Dr. Piraña les inyecta esteroides...”.

“Patinar sobre asfalto, tiburón del asfalto. Patinar sobre asfalto, tiburón del asfalto, patinar sobre asfalto, ¡tiburón del asfalto!”.

Estas frases se usaron como base para explorar la capacidad proyectiva del juguete, empezando a crear un imaginario personal en torno a éste al abrir su narrativa más allá del personaje que representa. Esta es también la forma de iniciar una relación erótica con el objeto, una más profunda que el apreciar su “piel sensual”, la cual ya se exploró con los dibujos táctiles. Al entrar a la memoria infantil que se guardaba sobre esta figura, se realizó la serie *T1*, la cual está basada en las frases resultantes del proceso de escritura automática y busca ahondar sobre esta perspectiva infantil. La primera lámina de la serie es la representación de una primera zona de contacto, en una analogía, es el génesis de la relación con el juguete que empieza desde que éste es sostenido en nuestras manos y empieza a decirnos lo básico de su personalidad (figura 48). Lo que primero sabemos de algo es el nombre o palabra que lo designa. Esto es visible al momento en que en el

dibujo aparece el logotipo original de la serie animada, así como su *slogan* rodeando una representación fiel de Streex tal y como aparece en la serie de televisión, su referente primario. Lo segundo que empieza a hacerse notar es que su apariencia esta emparentada con la de un tiburón verdadero, “¿qué sucedió con la cola de los tiburones?” es una pregunta que proviene de esto, pero a su vez delata que el juguete no es un tiburón normal. Dos dibujos de contorno ciego mixto aparecen (no se miró al objeto, pero si la hoja de papel algunas veces para controlar el área del trazo), significando la relación táctil y el deseo de examinar toda la superficie del juguete, como cuando por primera vez llega a nuestras manos. Es el momento en el que el niño confronta su cuerpo con el de la figura, incluso poniéndola en su boca o azotándolo contra algo, explorando los límites de su materialidad. Finalmente, el niño aprende a través del movimiento del que es capaz el juguete cuáles son sus posibilidades de juego, en el caso de Streex, es que puede rodar sobre sus patines. Esta capacidad de “patinar” es usada en la lámina, generando un dibujo indexal de los patines de Streex y su movimiento, lo cual es posible al entintar las ruedas como si fueran una especie de rodillo. Esto no sólo permite usar a Streex como un objeto con el que se puede dibujar, también es una forma de convertir la superficie de papel, en la lámina 1, en un espacio de juego (figura 49). En el patinar de Streex hay una conexión personal particular, ya que éste se convirtió en mi personaje favorito debido a que yo anteriormente en mi infancia solía patinar mucho. De esta manera la frase, “Cuando era pequeño me gustaba patinar, posiblemente tanto como a Streex”, ya empieza a plantear una unión entre individuo y objeto, así como una posible transformación y fusión.

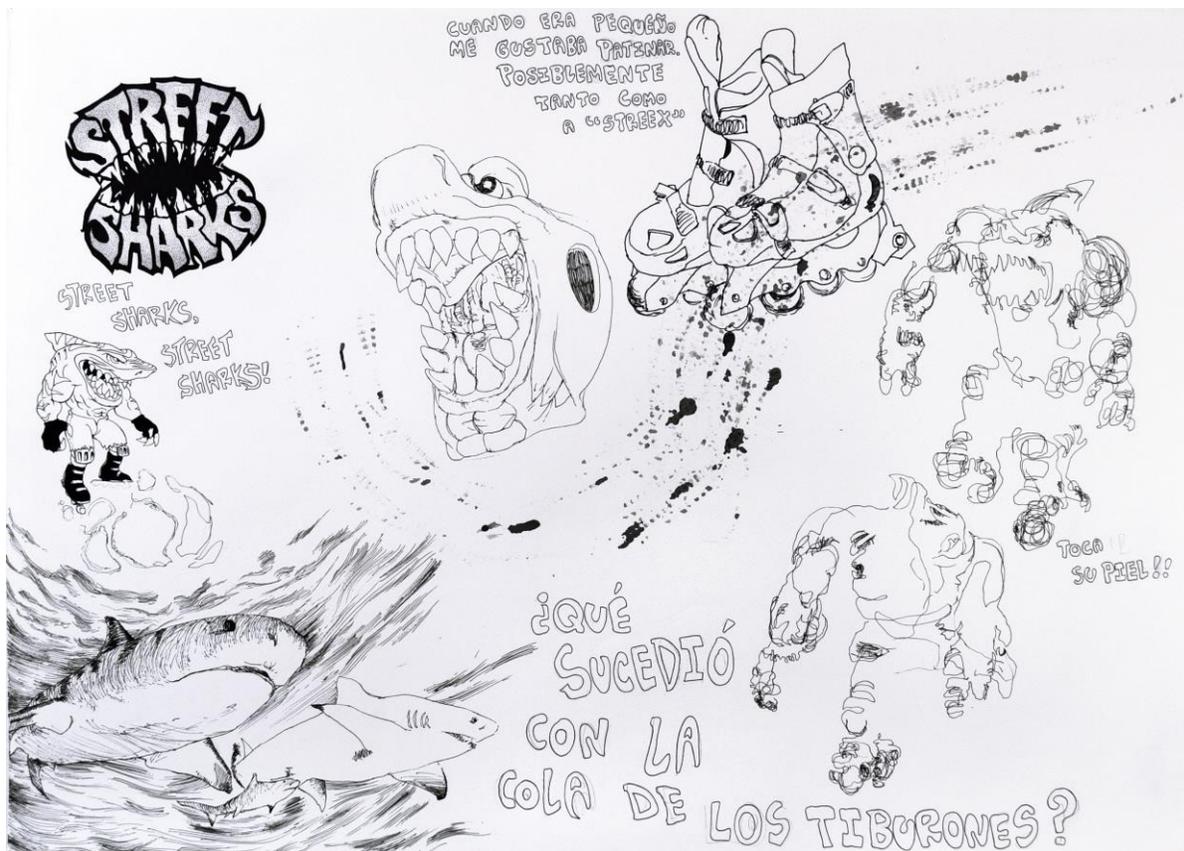


Figura 48. Edgar Caro, T1, 2017, lámina 1 de 4, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.



Figura 49. (Detalle). Edgar Caro, T1, 2017, lámina 1 de 4, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

La lámina 2 empieza a plantear asociaciones simbólicas entre los componentes y características de la figura (figura 50). La frase, “Streex es un tiburón tigre, llamado así por las vetas de color que tiene y son similares al camuflaje de un tigre”, representa esta mirada llena de diferencia, donde el niño ya no ve a un tigre como un simple tigre, tampoco al tiburón como tal, ambos ya son algo diferente en su mente gracias a la nueva identidad que crean al unirse. El objeto fetiche siempre es formado por componentes originales que, al estar juntos, crean convergencia o ambivalencia, una constante tensión que empieza a forzar cambio. Por medio de la diferenciación y comparación, el niño establece vínculos que le permiten crear nuevas entidades:

“A medida que los niños crecen, las posibilidades simbólicas empiezan a ser vistas a través de la apreciación de analogía entre un objeto y otro, especialmente respecto a las bases de su forma (Hope, 2008: p. 24)”.

Este también es el momento en que empieza surgir un pensamiento fantástico propio, uno con gran capacidad de explorar estas relaciones. El tiburón tigre, especie que se mezcló con el ADN de Streex en la serie animada, es llamado así por que su patrón de camuflaje y pigmentación es similar al de un tigre, así también lo es su mandíbula que es más cuadrada que la de otros tiburones. Los tiburones constantemente pierden sus dientes y hacen crecer nuevos, algo que los niños pequeños comparten, no totalmente, pero el perder piezas dentales es un signo de transformación en sus cuerpos, también algo que los puede volver monstruosos de cierta forma. Este proceso de crecimiento es representado en la figura infantil del niño, el cual está rodeado del tigre y el tiburón en estado equivalente de crecimiento. Son figuras caricaturizadas, humorísticas, producto de un humor adulto que se expresa en la mirada infantil al momento que aparece la figura del Hada de los Dientes arriba del niño. Por otro lado, en esta lámina de la serie empieza a parecer un dibujo objetivo en la forma de diagramas, donde estos ayudan a presentar más relaciones simbólicas y de forma con otros personajes o cosas. Este tipo de dibujo más informativo comienza a reflejar una forma de pensamiento racional y residual de la mirada adulta, aquella que juega a ser niño en este recién nacido imaginario.



Figura 50. Edgar Caro, *T1*, 2017, lámina 2 de 4 (detalle), tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

La frase, “los tiburones tienen una especie de dos penes en su cuerpo”, es la idea catalizadora de la lámina 3, donde se aborda una mirada más juvenil al concebir a Streex no sólo como un juguete infantil, también como un objeto sexual en sí mismo (figura 51). Los tiburones tienen dos estructuras en forma de tubo llamados Claspers (figura 52, izquierda), estos se posicionan debajo de sus aletas pélvicas y se introducen en el orificio de la hembra, permitiendo la inseminación interna que practican todos los tiburones y rayas; los Claspers facilitan la reproducción acuática al permitir y facilitar la rotación durante el apareamiento (Michael, 2005: p. 15). Pocos niños descubren oportunamente que los tiburones tienen 2 “pene”, uno puede sólo pensar en cómo este dato transformaría su imaginación y mirada particular sobre este animal, sin embargo, muchas mujeres si llegan a tomar en cuenta este descubrimiento. Los “dildos de fantasía”, son juguetes sexuales (consoladores, como se conocen también) creados a partir de la anatomía de diferentes animales, tanto reales como criptozoológicos (figura 52, derecha).

Son objetos concebidos bajo una mirada llena de diferencia sobre las posibilidades táctiles imaginativas que vienen de la idea de poder llegar a entablar una relación físico sexual con otros organismos.

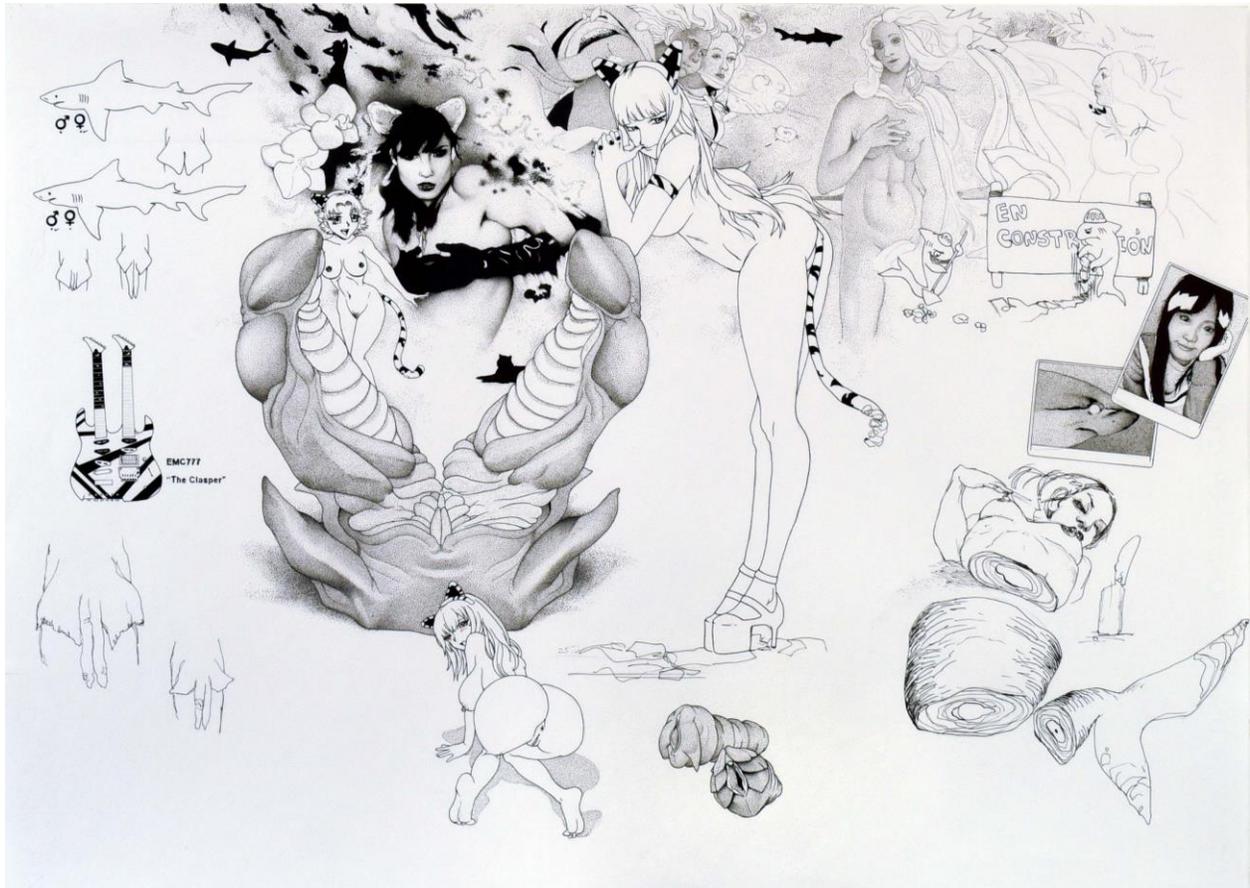


Figura 51. Edgar Caro, *T1*, 2017, lámina 3 de 4 (detalle), tinta sobre papel, 43 x 65 cm.



Figura 52. (izquierda) Dimorfismos sexuales en tiburones, claspers en macho desarrollado en comparación con la cloaca de una hembra. Cooney, Patrick. 2014. *Why do sharks have two penises?*. Visitado el 6 de junio, 2018. Obtenido de The Fisheries Blog, <https://thefisheriesblog.com/2014/07/07/why-do-sharks-have-two-penises/> . (derecha) Dildos de fantasía inspirados en dragones. *New to Bad Dragon?* Visitado el 7 de junio, 2018. Obtenido de Bad Dragon, <https://bad-dragon.com/pages/newtobd> .

La frase, “a las chicas les gustan los tiburones tanto como a mí”, escrita dentro de la lámina 3, es reflejo de lo anterior. Muchos animales son objeto de nuestros afectos, algunos de forma física al permitirnos acercarnos para tocarlos y ser tocados por ellos, otros nos cautivan por que los envidiamos ya que su fisionomía nos señala capacidades que carecemos o anhelamos (Dekkers, 1994: p. 42). Estos deseos nos han llevado incluso a querer o pretender que podemos conectarnos y unirnos sexualmente con ellos, bestialismo suele llamarse a esto. Este bestialismo no siempre es explícito, también lo es implícito. Anteriormente, una criatura mitad humana-mitad animal nos hacía pensar en una relación de apareamiento, hasta que llegó lo trans-humano con sus posibilidades de aumentación del cuerpo. Streex y sus hermanos son producto de esto, ellos lograron esta simbiosis animal-humana mediante el uso de la tecnología y el conocimiento científico. Para los usuarios de los dildos de fantasía, el contacto con una sola parte del animal permite una unión momentánea con el todo (similar al sinécdoque). Las figuras femeninas de la lámina 3 no llegan a gravitar alrededor del Clasper, ahora convertido en un objeto escultórico dentro de la composición, su presencia alude a otro tipo de relación bestial, esta vez con la figura del tigre que ha sido deconstruida desde la lámina 2 (figura 53). Estas mujeres en el dibujo aparecen filtradas a través de la presencia erótica sexual del

tigre, orejas y colas felinas nos recuerdan su pelaje y sus placeres táctiles⁴⁴. Es este pelaje lo que inicia la relación simbólica abstracta entre el tiburón y el tigre, por medio de la analogía de las rayas pigmentadas en ambos cuerpos animales, pero también, es esta piel la que despierta algo en nosotros. La figura de la “mujer gato” nos atrae por lo misterioso y lo indómito de la personalidad felina, es algo seductora y a la vez peligrosa, tal como la sirena que aparece en la lámina, la cual es disectada en orden de detener lo amenazante.



Figura 53. (Detalle). Edgar Caro, *T1*, 2017, lámina 3 de 4 (detalle), tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

Finalmente, la sexualidad suele ser exhibidora, y esta cualidad exhibicionista no se busca en las figuras femeninas dibujadas desnudas, sino a través del tercer plano realista y detallado de la composición. Aquí, por medio del detalle, aparece la figura de la venus, reproducida del cuadro de Botticelli, *El nacimiento de Venus* (1485). Así como los genitales del tiburón dieron vida a estas figuras dentro de la lámina, Venus nació al momento en que los genitales de Urano (cortados por su hijo), el dios de los cielos,

⁴⁴ Ya al final del primer capítulo se ha mencionado el papel de las pieles como objetos de placer táctiles que permitieron transformar la idea del fetiche sexual.

entraron en contacto con el agua del océano, creando una efervescencia espumosa. Es un momento de potencia creadora, donde la figura sensual femenina proviene de la transformación de una parte corpórea masculina, tal y como la figura del Clasper pone en movimiento un tipo de sensualidad femenina perversa, una que devela un atributo sexual oculto en lo inconsciente de Streex como juguete. El objeto fetiche está formado por lo visible y lo invisible, la potencia de lo que está oculto vive disfrazada en los límites de lo aparente. En el espacio infantil, la figura del juguete cae desde el cielo como parte física de una presencia trascendente (como lo es el ser mítico, Urano) y se hunde en las profundidades de la imaginación del niño, de donde emergerán nuevas entidades (así como lo hizo Venus) abriendo paso a la formación de mitos e historias producto de la efervescencia del juego. El jugar es en la gran mayoría de las veces la creación de una mitología propia.

La última lámina de la serie (figura 54) se desarrolla a partir de la siguiente frase del ejercicio de escritura automática: "Streex y sus hermanos parecen esos tipos que nunca usan playera y se encuentran todo el tiempo en las playas de músculo de California...lo cierto es que el Dr. Piraña les inyecta esteroides...". Esta frase elabora sobre la cualidad transhumana del personaje, la cual es la de un cuerpo creado y modificado biológicamente para juntar características humanas-animales en una nueva y mejorada entidad. La lámina comienza con el momento exacto en que los hermanos son inyectados para luego transformarse. Esta imagen residual es sacada directamente del primer episodio de las caricaturas, lo cual es importante ya que es un momento de memoria particular proveniente del imaginario propio del juguete. La entidad corpórea de Streex, al igual que la de sus hermanos, no se crea únicamente al fusionar al hombre con un animal. El cuerpo que estos personajes tienen es producto de una hiper masculinidad que inundó la apariencia de las figuras de acción masculinas, una que se formaba a medida que la cultura americana del ejercicio y fisicoculturismo crecía y se popularizaba, instalándose en lo cotidiano. Los cuerpos transhumanos son capaces de generar espacios y experiencias transitorias, creando un sentido de empoderamiento y fantasía, son cuerpos disruptivos que transforman y lesionan la aparente realidad de nuestro cuerpo y lo que conocemos de él. En el cuerpo transhumano, éste se ha vuelto un "envoltorio para la fantasía y no un lugar donde vivir", es una forma de

“descorporalización” en sí, permitiendo que el cuerpo físico no experimente límites (Orbach, 2009: p. 106). Así como el objeto fetiche busca constantemente cambiar de forma y medio para expandir sus límites físicos y espaciales, el cuerpo transhumano cambia y expande los límites de su forma a través de la imaginación de quien lo habita. Los juguetes en general, particularmente los de fantasía, constantemente desafían los límites de la forma (como ya vimos en Cross arriba cfr. p. 173), es por eso que cautivan con facilidad a niños y adultos. El dibujo como superficie de juego tiene el mismo poder, ya que es un espacio de transformación constante donde, adiciones, sustracciones, trasposiciones, rotaciones y cualquier comportamiento de la forma son posibles.



Figura 54. Edgar Caro, T1, 2017, lámina 4 de 4 (detalle), tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

En la lámina 4, el dibujo es un agente transformador, y su superficie, un laboratorio para la forma. A partir del momento residual de la caricatura, el cual aparece al inicio de la lámina, el cuerpo de Streex experimenta diferentes transformaciones, y comienzan a

aparecer partes ocultas de la presencia del objeto, como, por ejemplo, su historia y relación con el fisicoculturismo como fábrica de lo transhumano. Es tal y como sucede con el trabajo de Tom of Finland ya mencionado en el segundo capítulo (cfr. p. 97), donde la memoria de los uniformes nazis que lo cautivaron se filtra, apareciendo en su imaginario en la forma de una sexualidad violenta y autoritaria. El dibujo siempre ha tenido la capacidad de ser una herramienta para el diseño del cuerpo, su estudio y plantear tratados para su mejoramiento. Es el dibujo, al momento en que materia es acomodada dentro de su superficie, el lugar donde empiezan a encarnar estas figuras de fantasía. Es su inmediatez y maleabilidad, igual a la que ya vimos que posee el barro, lo que permite que la forma cambie y se transforme a medida que lo pensamos.

Una noción de transformación también es creada al combinar diferentes lenguajes de dibujo. Hay dibujo subjetivo y objetivo generando nuevas combinaciones e interpretaciones de la forma y el cuerpo en la lámina 4, y es algo que se ha venido ejerciendo desde el inicio de la serie *T1*. El dibujo subjetivo proviene de la apreciación personal de la forma, mientras que el dibujo objetivo es racional, lógico y preciso (Betti y Sale, 2012: p. 10). En la serie *T1*, el dibujo subjetivo se empieza a formar desde las primeras dinámicas táctiles sobre el objeto, y cómo éstas, por medio de la sinestesia, abren nuestra apreciación de la forma. En cambio, el dibujo objetivo se muestra como un lenguaje comunicativo e informativo que busca disertar sobre los hallazgos del objeto. Estos dos elementos establecen un dialogo entre lo real y lo fantástico, tal y como sucede con el espacio transitorio, donde realidad y ficción crean un nuevo lugar donde ambas cosas existen no en su espacio propio, sino en uno nuevo donde están en constante cambio. El lenguaje escrito también aparece como otra manera de dibujo, pero su verdadero poder es el de darle forma a la presencia infantil que empieza a aparecer por medio del juego. En el juego, el niño es capaz de tomar elementos u objetos de su realidad (la parte objetiva) convirtiéndolos en cosas fantásticas por medio de la magia del lenguaje, y esto es algo que constantemente sucede en esta serie de dibujos. Cuando en la superficie de dibujo se combinan varios tipos de lenguaje dibujísticos con palabras o texto, no sólo se muestra un proceso de pensamiento diverso, también un ánimo de juego (Ibidem: p. 17). Esta variabilidad de la forma es también una representación de la mentalidad polimórfica infantil, al igual que la capacidad polimórfica del objeto fetiche.

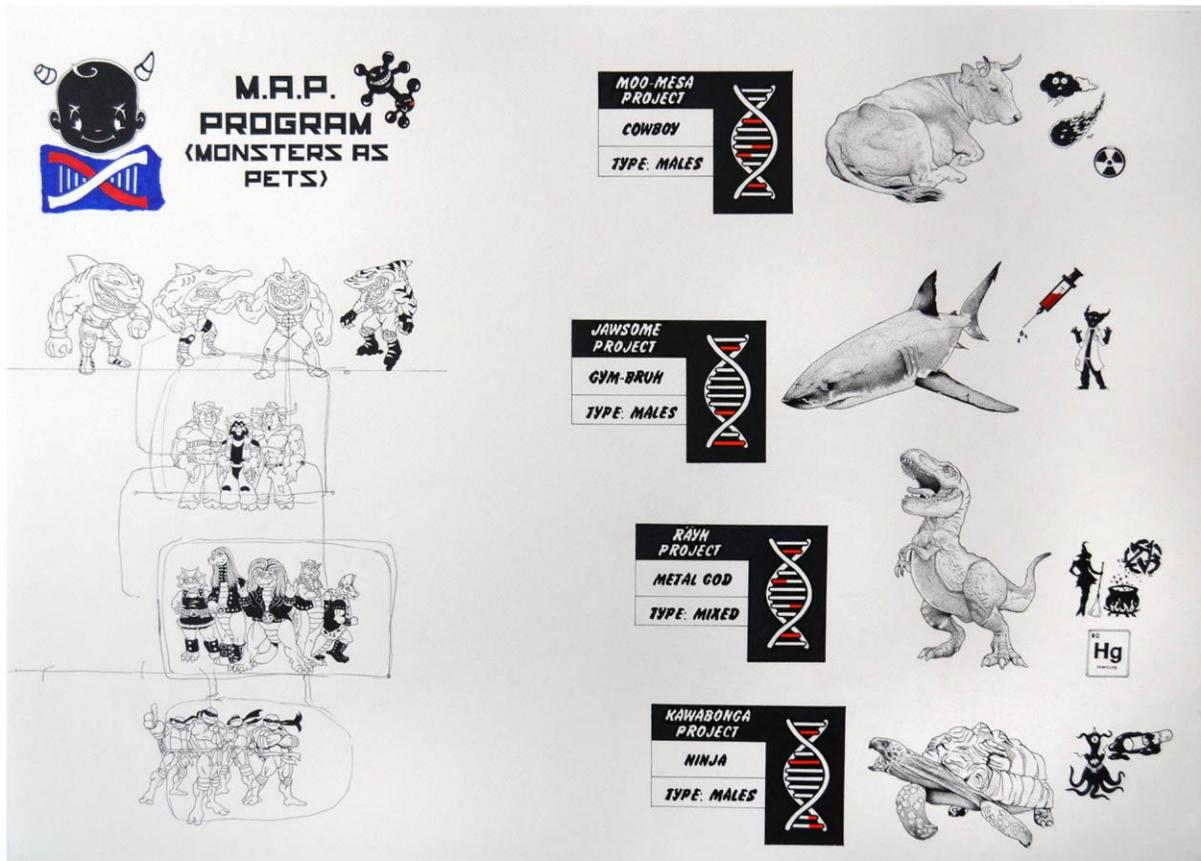


Figura 55. Edgar Caro, *M.A.P.*, 2018, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

Esta manera de pensamiento diverso encuentra una forma particular de ser por medio de la imagen infográfica. La infografía es una imagen que combina dibujo, diagramas, texto, signos lingüísticos y no lingüísticos como los pictogramas, logogramas y tipogramas, es un tipo de imagen interpretativa y narrativa. El dibujo *M.A.P.* (figura 55) es una mirada al proceso de transformación de diferentes personajes de la época de apogeo de los shows animados antes mencionados, incluyendo a los *Street Sharks*. La infografía es una forma visual de narrar, y esta acción de contar una historia ha estado presente en la producción plástica de esta investigación desde las primeras series, pasando por el relato del Señor Cabezón, y ahora, a través de la serie *T1*, proveniente de la narración creada por la escritura automática. La imagen narrativa en este trabajo de investigación ha sido útil para darle vida y movimiento a los espacios imaginarios abiertos por el objeto y desarrollados a través del dibujo. El dibujo informativo también ayuda a diseccionar las

partes de la identidad que el objeto fetiche encarna, por ejemplo, en *M.A.P.*, los pictogramas en el extremo derecho, cumplen una función similar a la forma del sinécdoque, representar el conjunto del todo a través de una de sus partes. Esto es también una forma de mirar infantil, donde constantemente se realizan asociaciones de contenido que permiten empezar a complejizar el pensamiento sobre algo. El dibujo informativo, tiene un valor vivencial aquí dentro de la investigación práctica, pues en mi infancia, estas imágenes de tipo objetivo, siempre estuvieron apareciendo en los libros que solía leer sobre tiburones y otros animales⁴⁵. En la actualidad, trabajo habitualmente realizando dibujos y esquemas sobre especies de insectos acuáticos, animales conocidos por tener un ciclo de vida y desarrollo bastante cambiante a nivel morfológico. De esta forma, el dibujo objetivo y de tipo científico, no es únicamente una forma de desarrollar el dibujo dentro de un terreno conocido o familiar, es también una herramienta que ya he probado útil para acercarme a “cosas” transformables (figura 56). Finalmente, el dibujo científico establece una relación con la parte biológica que integra a *Streex* como entidad (figura 57 y 58), es otra manera en la que el objeto fetiche filtra posibilidades de forma hacia el exterior, parecido a como el libro anatómico de Vesalius impuso un tipo de forma en *Hellraiser* (Cfr. p.53). Similar a esto, la técnica de punteado en tinta, que es la creación de una imagen mediante la acumulación y saturación de puntos, ha aparecido en muchos de los dibujos de este trabajo como uno de los lenguajes de representación de la forma, y es un elemento heredado tanto de la experiencia vivencial como de la memoria oculta del objeto. Este tipo de dibujo es derivativo de la ilustración científica, donde es usado para generar precisión en la representación del objeto de estudio, así como también es una forma de generar textura visual táctil. Esta textura no sólo es visual, también, presenta una literalidad del tacto al momento en que la punta de la herramienta (estilógrafo en este caso) golpea o perfora la superficie de dibujo, como si se tratara de una aguja que entra y sale sobre la superficie a un ritmo percutivo.

⁴⁵ Los libros infantiles, como los cuentos ilustrados, también tienen esta característica de presentar diferentes formas de la imagen, combinando el dibujo o pintura con texto escrito.

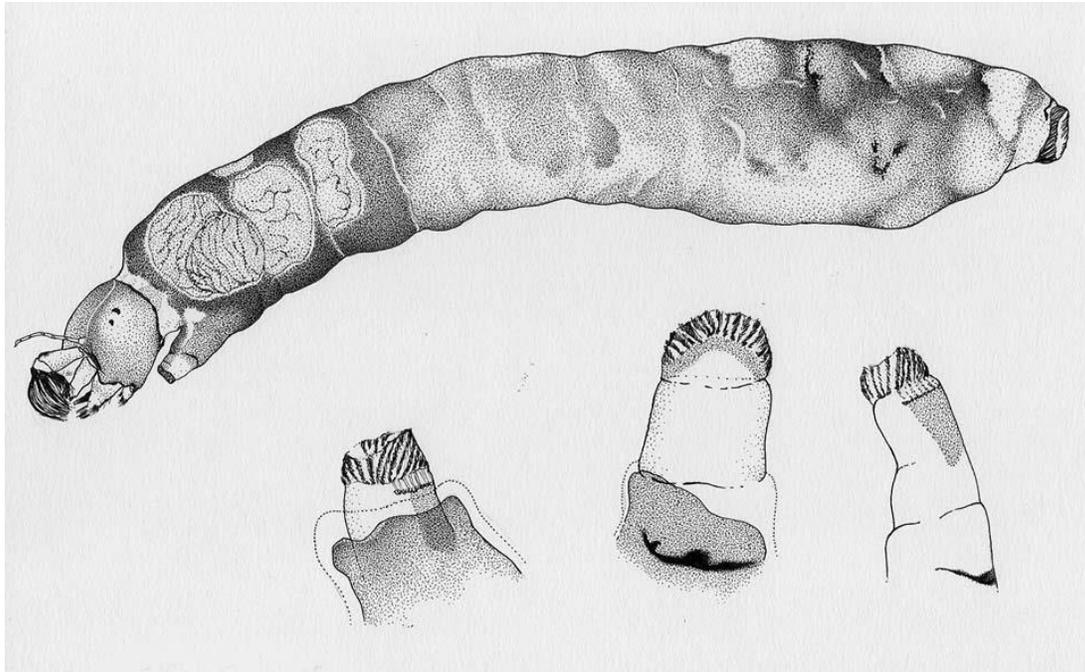


Figura 56. Ilustración de una larva de un macroinvertebrado acuático. Edgar Caro, 2016, tinta sobre papel, 20 x 31 cm.

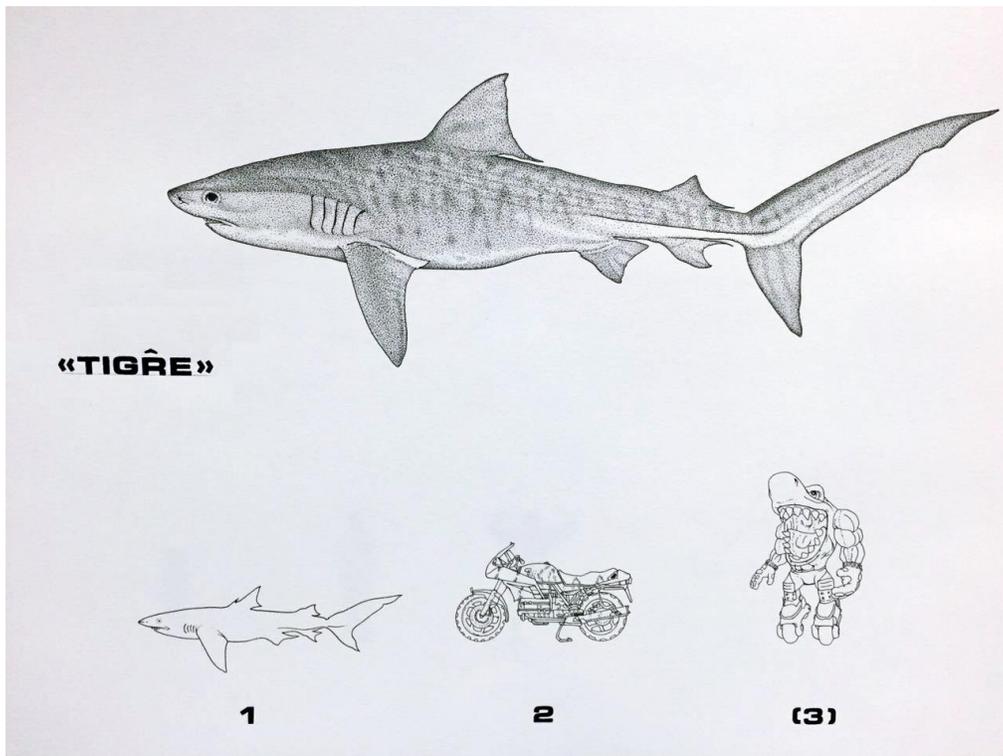


Figura 57. Edgar Caro, sin título, 2017, tinta sobre papel, 29 x 41 cm.

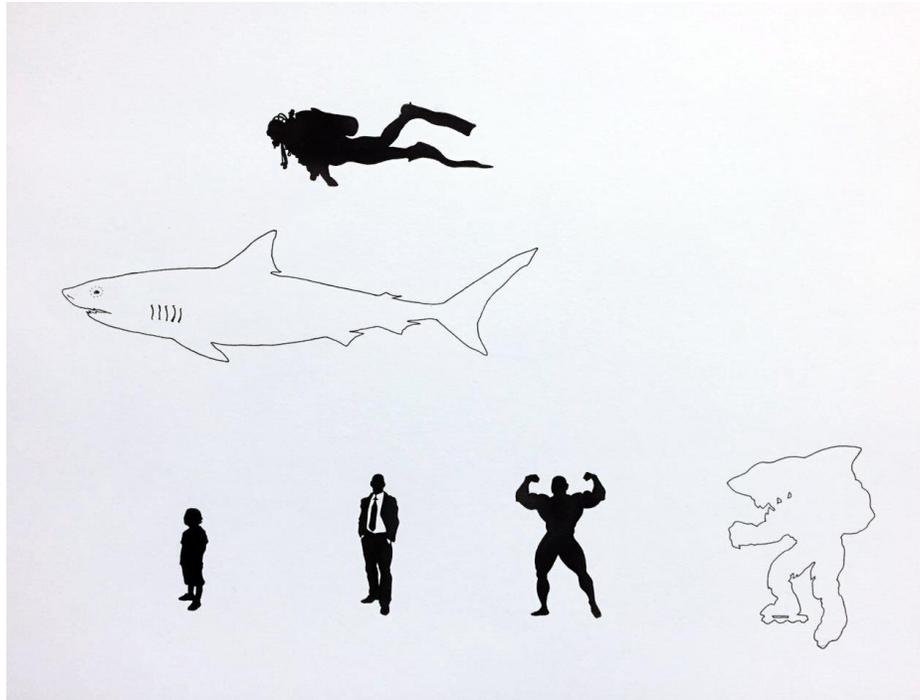


Figura 58. Edgar Caro, *Especies por tamaño*, 2017, tinta sobre papel, 29 x 40 cm.

El objeto fetiche puede impulsar o inspirar un tipo de representación o estética visual dentro de la realidad transicional que crea, y también, genera una nueva conciencia corporal como ya hemos visto en el capítulo dos. En el caso de Streex, esta nueva identidad corpórea no toma forma únicamente al momento que se antropomorfiza un animal (específicamente el tiburón), también toma forma a través de su cuerpo hiper musculoso. La idea ilimitada de los dimorfismos sexuales, proveniente de finales del siglo pasado, se manifiesta en el “crecimiento muscular fantástico de las figuras de acción masculinas” (Pettegrew, 2007: p. 316). Harrison Pope ha estudiado los desórdenes de imagen masculinos, particularmente la obsesión por los músculos, y ha encontrado que las figuras de acción han evolucionado en su musculatura a medida que lo ha hecho la cultura del fisicoculturismo, proponiendo una relación recíproca entre ambas, donde el fisicoculturismo empezó a influenciar las figuras de acción (figura 59), pero estas también empezaron a mostrar nuevos límites de musculación, inspirando a los fisicoculturistas y a niños que serían futuros hombres con anhelos por estos cuerpos “plásticos” (Olivardia, Phillips y Pope, 200: p. 40-47).



The evolution of G.I. Joe, continued.

Figura 59. Comparación de cómo la musculatura de las figuras de acción G.I. Joe evolucionaron de 1970 a 1990. *The evolution of G.I. Joe, continued.* En Olivardia, Phillips y Pope, *The adonis complex: the secret crisis of male obsession*, p. 42, 2000.

Como lo ha mostrado el estudio de Pope, estos juguetes tienen el poder de imponer una conciencia de transformación física en el individuo, algo de lo cual el objeto fetiche es capaz, la transformación en un símil del objeto o la fusión con él. El dibujo *Workout Day* (figura 60) es realizado a partir de esta corporalidad en Streex, proveniente del cambio físico que sufrieron los personajes infantiles fantásticos masculinos en los 90. Los cuerpos exagerados de estos personajes solían provenir de procesos de mutación y alteración genética o simplemente magia, de igual forma que los cuerpos de los fisiculturistas también necesitan de sustancias “mutágenas” (drogas, hormonas y suplementos) o procesos engañosos que presentaban la transformación física de forma difusa y oculta (mitos, engaños y supersticiones propios de la cultura fisiculturista). La lámina 4 de la serie *T1* ya ha planteado esta relación entre el cuerpo transformado y desde el imaginario de la figura de juego, sin embargo, no se había profundizado en el proceso en sí que genera esta transformación física. *Workout Day* presenta como estos cuerpos no sólo son producto del cuerpo mutado, sino también, productos del dominio del cuerpo y su proceso de cambio a través del ejercicio. En la cultura de la musculación, el cuerpo cambia gracias a otros objetos, maquinas o mecanismos que obligan al cuerpo a transformarse. *Workout Day* presenta de nuevo la imagen infográfica, enseñando que tipos de músculos y maquinas trabajan en conjunción para modelar el cuerpo (figura 61). También, se presenta al gimnasio como espacio y fabrica para estos cuerpos que se

transforman, apareciendo esto sugerido en la membrecía falsa de gimnasio ubicada en el extremo inferior izquierdo (Figura 62). Esta credencial también señala la afiliación que StreeX, como figura de acción masculina, tiene con la cultura del fisiculturismo, un sinécdoque de este conjunto que es toda su presencia.



Figura 60. Edgar Caro, *Workout Day*, 2018, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

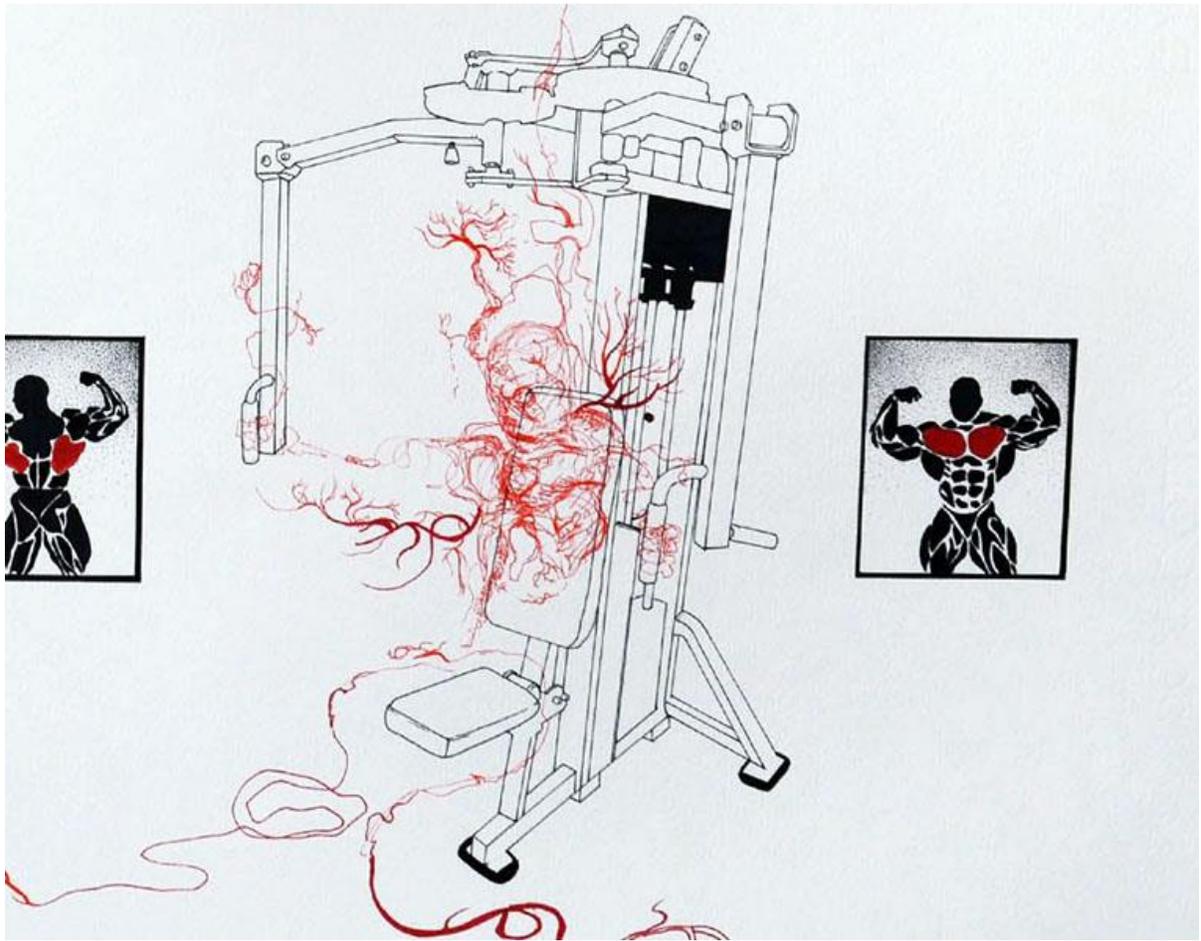


Figura 61. (Detalle). Edgar Caro, *Workout Day*, 2018, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

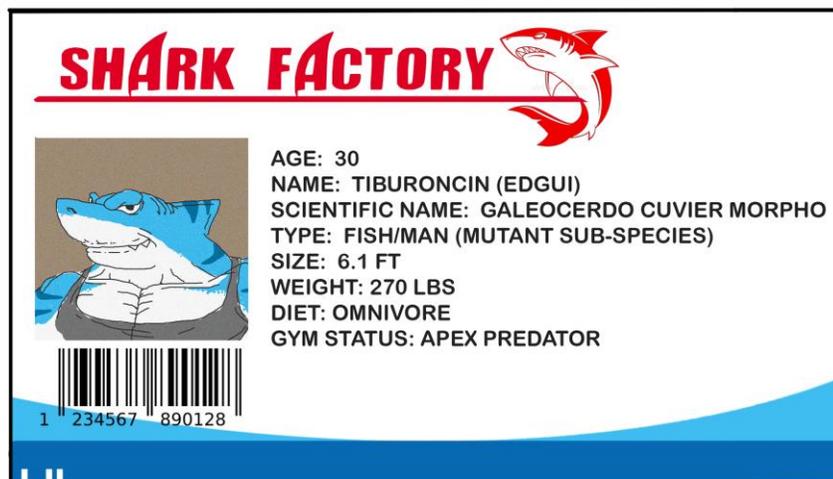


Figura 62. (Detalle). Edgar Caro, *Workout Day*, 2018, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

La serie *Muscle Blood* (figura 63), está hecha para acompañar y suplementar el dibujo principal de esta narrativa imaginaria que propone *Workout Day*. El *Pump* o bombeo, es un término muy popular en la cultura del fisiculturismo, refiriéndose al proceso de hinchazón del músculo (que hace que se vea más grande y desarrollado) que tiene lugar cuando una zona del cuerpo es estimulada, usualmente por medio de movimiento con resistencia, llenando la zona con sangre. Esta sensación es temporal, pero hace sentir que los músculos son más grandes, y de hecho lo son debido a la hinchazón. Es debido a esto que aquellos que entrenan sus músculos se vuelven adictos a esta transformación momentánea, de igual forma que el usuario del objeto fetiche es adicto a las capacidades de éste. El trazo orgánico y gestual que aparece sobre las máquinas de ejercicio dibujadas en *Workout Day*, es el cuerpo moviéndose y transformándose por medio del recorrido de la sangre durante el ejercicio (algo que enfatizan los pictogramas al lado de cada máquina), así como también, es el cuerpo que empieza a formar sus masas por medio del gesto y recorrido de la línea. Este recorrido lineal es filtrado por medio de las figuras en *Muscle Blood*, cuerpos transparentes que muestran la estructura y ritmo lineal del sistema circulatorio, las cuales pueden ser vistas de forma similar a un armazón de líneas gestuales que capturan la esencia del cuerpo. Estos cuerpos o diagramas de sangre no provienen únicamente de la estética científicista que se filtra a través de la parte animal biológica que también representa Streech, es también una forma de cuerpo heredada accidentalmente del contacto tenido con el imaginario de Clive Barker, donde se presenta al cuerpo humano con un “exhibicionismo anatómico” inspirado en el tratado de Vesalius (Cfr. p. 53). Esta exhibición guarda una estrecha relación con el vacío y su capacidad reveladora en el proceso de modelado de la muñeca E/met, al igual que con el dispositivo visual en la muñeca de Bellmer; el espacio en hueco o el corte abren el contenido de lo que la forma esconde o contiene como recipiente, liberando los mecanismos de su interioridad y el potencial poético de su aparente automatismo (por ejemplo, el flujo circulatorio de la sangre). El cuerpo “exhibicionista” o que exhibe es parte importante del proceso transformativo (como lo hacen los *Cosplayers*), particularmente del cuerpo transformado dentro de la cultura del fisiculturismo y sus espacios (figura 64).

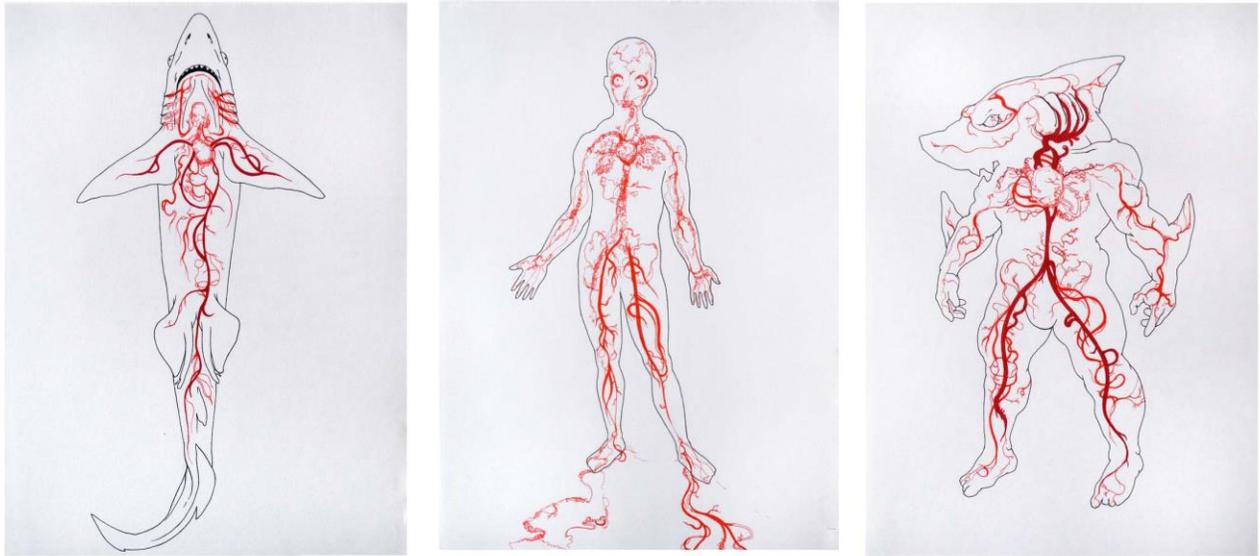


Figura 63. Edgar Caro, *Muscle Blood*, 2018, serie de 3 dibujos, tinta sobre papel, 41 x 29 cm.

Finalmente, esta serie representa un proceso de síntesis y recombinación, iniciando con la figura del tiburón y el hombre en estado singular, para luego ser reconfigurado como una entidad única y monstruosa. Esta nueva figura no es un clon de Streex, es derivativo, sin embargo, empieza a tener una presencia particular que se ha gestado en el desbordamiento imaginativo que permite la superficie de dibujo. Aquí, así como con el Señor Cabezón, el dibujo como superficie transitoria permite la creación de nuevas entidades que viven. En muchos casos, cuando el juguete y su capacidad de movimiento y manipulación material muestran sus limitantes, el individuo que juega necesita un nuevo medio. El dibujo es especial en este aspecto, porque tiene materialidad, pero su característica bidimensional establece una separación corpórea, es por eso que el tacto ha sido tan importante en este trabajo, porque a través del contacto directo con el objeto también podemos “tocar” la imagen dibujada.

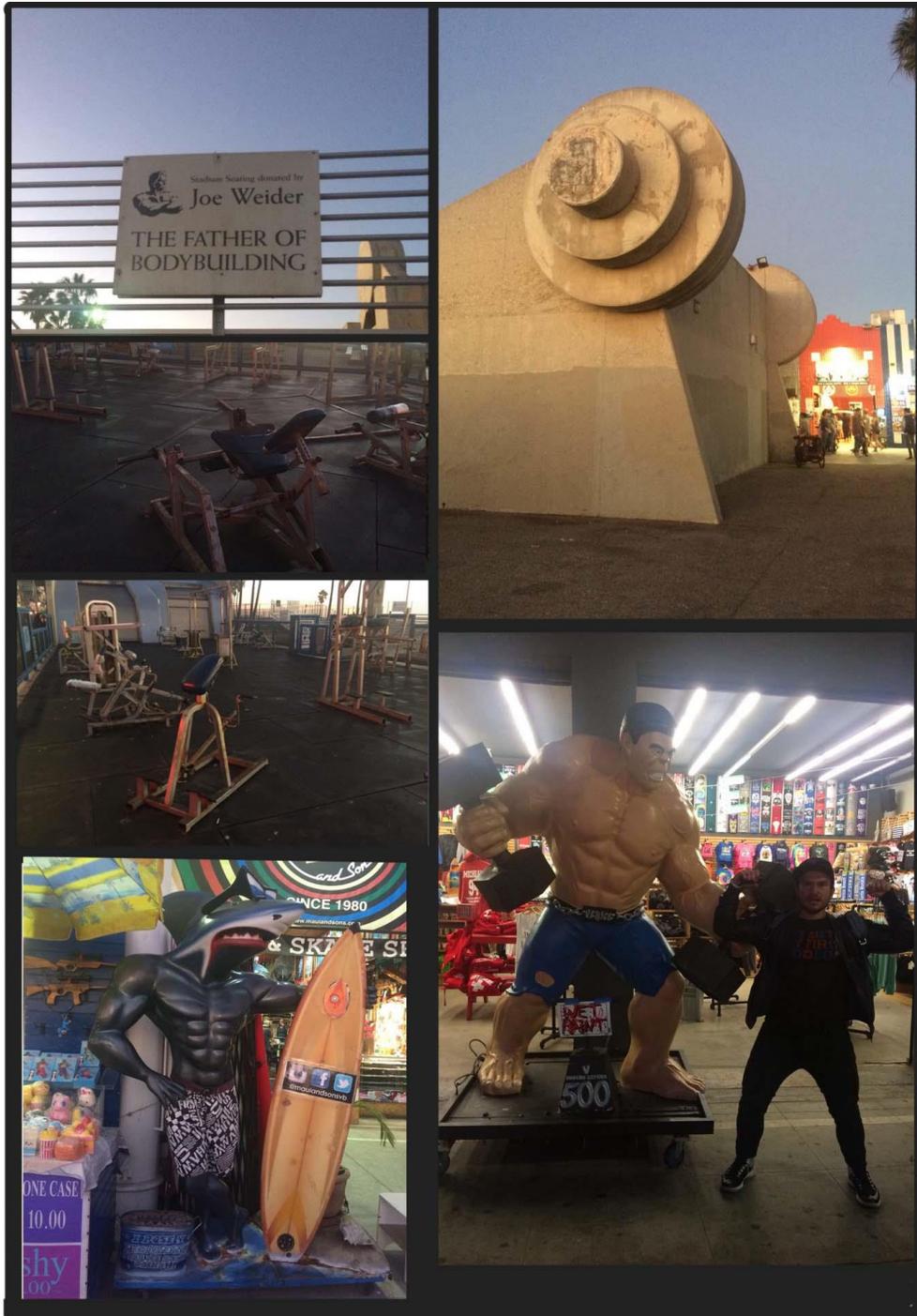


Figura 64. Imágenes de la “playa de musculación” (Muscle Beach Venice), la meca de la cultura fisicoculturista desde 1950, ubica en la zona sur del muelle de Santa Monica en la ciudad de Los Angeles, CA. Diciembre, 2017, composición, archivo personal.

La creación de un cuerpo musculado, como es visto en el dibujo *Workout Day*, es parte de la posibilidad de ser dentro del objeto fetiche, de compartir características (como el cuerpo poderoso de StreeX) y unirse en la forma de una nueva identidad, de asumir una especie de doble. El objeto fetiche con toda su vitalidad se presenta como un otro, una cosa o ente extraño. El otro se transforma en un doble al momento en que, dentro de esta extrañeza, podemos encontrar los “lineamientos de nuestras propias aspiraciones y deseos” (Coates, 1988: p.1). La unión de formas entre el otro y el yo, marca una transformación exitosa, completa y potencialmente unificadora entre ambas partes, combinándolas. Cuando una de éstas es más dominante que la otra, la primera consume e incluso ridiculiza a la segunda. Esto ya es algo que hemos visto en la figura del clon, tanto en el *Cosplayer* como en los estereotipos masculinos dejados por Tom of Finland. Hay diferentes formas en las que el doble puede adquirir su presencia física, como lo es la creación de un cuerpo externo sustituto, tal y como pasa con las muñecas, pero aún hay otras posibilidades. En el siguiente dibujo, el doble empieza a tomar forma, de nuevo, en la posibilidad de la mirada infantil sobre la superficie de dibujo. El dibujo *¿De dónde vienen los tiburoncines?* (figura 65) presenta la posibilidad de la creación del doble de forma biológica (transgénica y transhumana) en la unión sexual entre un cuerpo humano y uno animal, la cual llevará finalmente a la gestación de un nuevo individuo o ente.

Esta gestación empieza a tomar forma en el dibujo por medio de la representación y tema científicista al mostrar las posibilidades de cambio que los embriones de tigre, tiburón y humano llegan a experimentar. Es un proceso evolutivo del cuerpo y sus formas. La reproducción sexual en este dibujo introduce la posibilidad de tener un padre y una madre, así como el anhelo de una estructura familiar, lo cual es representado en el retrato familiar ubicado en el extremo inferior derecho (figura 66). Un nuevo lenguaje de dibujo subjetivo aparece en la forma de esta representación infantil, que, aunque no es tan informativa y detallada como los dibujos de los estados embrionales, presenta un tipo de realismo más personal que visual. El “realismo intelectual” es la forma de representación infantil temprana, donde el niño representa las cosas que ve no como las ve él (ya que su capacidad de observar objetivamente aún está en desarrollo), sino como él las conoce, llevándolas a ser representadas en un dibujo de forma casi esquemática (Di Leo, 1970: p. 30). A través del dibujo, el niño explora su mundo y el lugar que él ocupa dentro de

éste. En esta imagen (dentro del dibujo) el “niño” se reconoce a sí mismo como un individuo proveniente de un humano y un tiburón con forma de hombre, pero también se identifica como singular y diferente a estos, ya que su cuerpo aparece dibujado distinto. Sin embargo, si el “niño” se ve a sí mismo como muy distinto y no puede identificarse dentro de este complejo proceso biológico, tal vez no pueda encontrar un lugar dentro de esta estructura familiar.

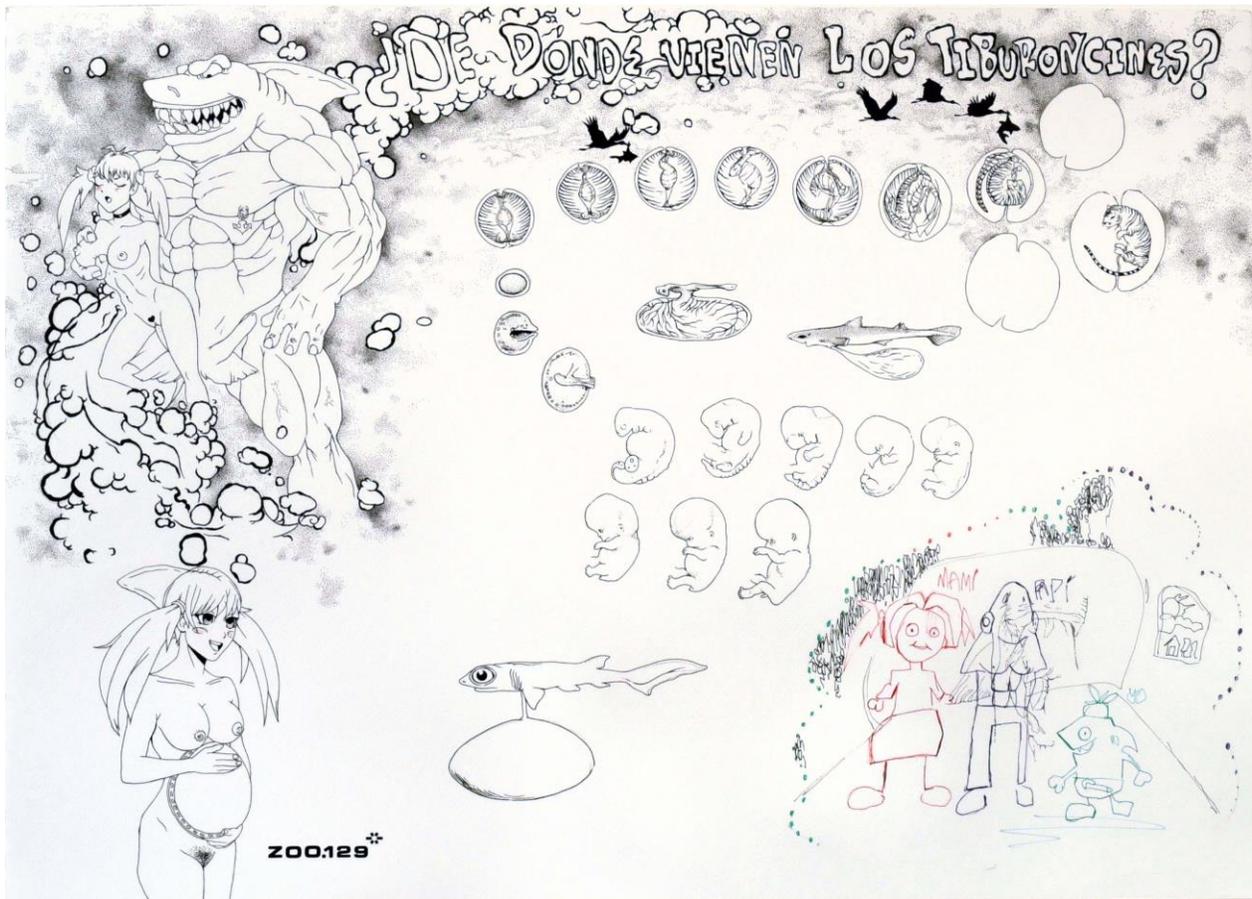


Figura 65. Edgar Caro, *¿De dónde vienen los tiburoncines?*, 2017-2018, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.



Figura 66. (Detalle). Edgar Caro, *¿De dónde vienen los tiburoncines?*, 2017-2018, tinta sobre papel, 43 x 65 cm.

Cuando es muy difícil de explicar al niño el proceso abstracto de la gestación de una nueva vida, los padres recurren a la fantasía. Esto también es usado cuando la diferencia antes mencionada es demasiado obvia, y el niño pronto encontrará perdida su identidad dentro de su familia (como los niños que son adoptados o de distintos padres). La historia de la cigüeña es la más útil y recurrente para estos fines. Además, ésta protege al niño de entrar en contacto con ideas e imágenes propias del mundo sexual adulto, uno para el cual él no está aún preparado y pone en peligro su inocencia, la cual, como vimos en el primer capítulo, es procurada e idealizada por sus padres. En la cultura popular, la cigüeña tiene esta forma caricaturizada de fungir como una especie de “cartero”, entregando bebés de casa en casa como si fueran paquetes. El dibujo S.B.D. (figura 67) representa esto en la forma de una especie de portada para panfleto informativo sobre adopciones. Aquí, la cigüeña carga con un bebé tiburón que asume el origen de la forma del doble, pero es el pictograma de abajo, la imagen de “la familia integrada”, la que muestra la particularidad de ser, proyectarse y asumirse como un ser distinto. El humor es una forma compleja de entendimiento, y tanto niños como adultos usan su conocimiento del mundo para generar entendimiento y juego. El humor es pensamiento

complejo usado para la diversión, donde constantemente se generan asociaciones en posibilidades llenas de incongruencia. Nada es más incongruente y sin sentido que un animal entregué a otro para que otro distinto lo crie, o un juguete que habla, o un hombre mitad tiburón que patina. El humor ha estado presente en esta investigación práctica desde los primeros dibujos hasta ahora, donde se juega a ser un tiburón. El humor es un agente de transformación, vital para la creación de imaginarios, y su poder está cimentado en la capacidad del pensamiento polimórfico perverso. Jugar es pretender que las cosas pueden ser más de lo que a simple vista se ve, de la misma forma que el objeto fetiche nos permite pretender que las cosas tienen un poder especial de cambiar lo que nos rodea.

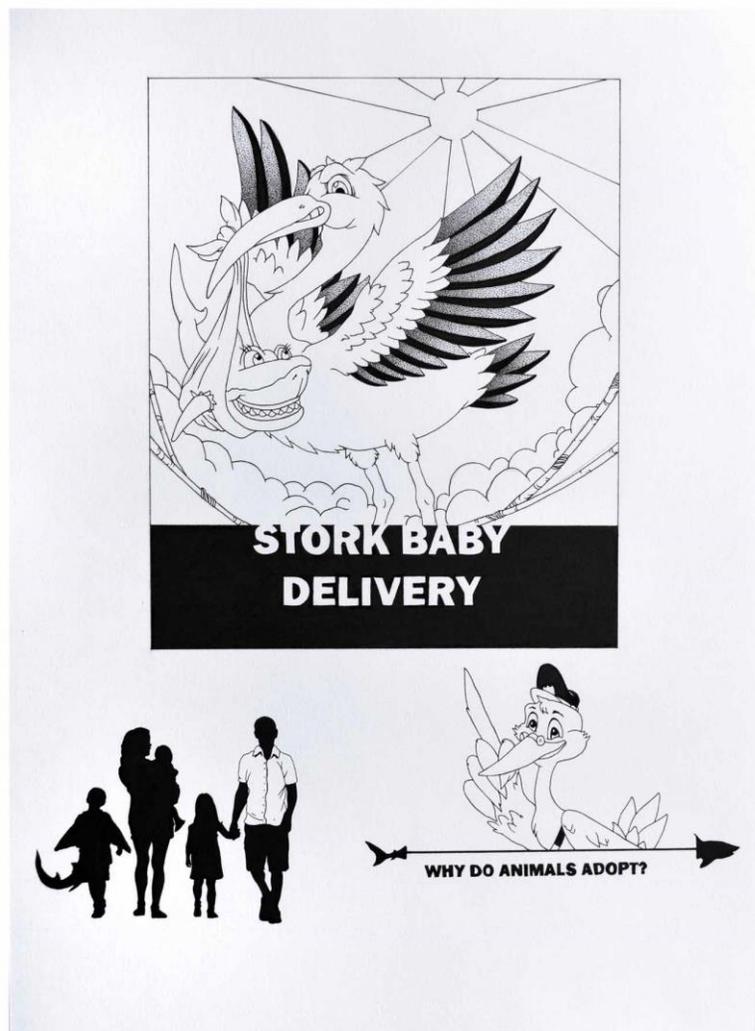


Figura 67. Edgar Caro, *S.B.D.*, 2018, tinta sobre papel, 40 x 29 cm.

En el dibujo *Ahorcado*, la identidad del doble es asumida en la forma del individuo como bebé humano, y su contraparte animal en la apariencia del disfraz o ropajes infantiles. En esta imagen vuelve a aparecer el texto o la palabra escrita como elemento de dibujo. *Ahorcado* (figura 68) toma su nombre del juego infantil llamado de igual forma, donde se va dibujando un individuo que cuelga a medida que se trata de adivinar las letras que conforman una palabra escondida. Los jugadores tienen únicamente como pista los espacios marcados que indican cuantas letras tiene dicha palabra. Aquí en este dibujo, el “ahorcado” aparece de manera literal, convirtiendo la superficie de dibujo en una de juego. En el juego del ahorcado, quienes lo juegan suelen representar de forma libre el dibujo que se va formando durante el juego. Cada desacierto al adivinar una letra se convierte en una línea o elemento que representa al ahorcado. La idea aquí es deducir la palabra antes de que el dibujo de quien cuelga es finalizado, siendo la soga alrededor del cuello el último elemento que tradicionalmente se coloca, y el cual termina el juego representando que el ahorcamiento ha sido completado. En *Ahorcado* este personaje aparece como el tiburón que cuelga y es exhibido después de su pesca. La palabra que llevó a su dibujo, aquí no completada, se deja entrever como un nombre propio. Al ser Miguel mi segundo nombre, *Ahorcado* es una forma de juego que permite generar y reconocer una identidad, donde me asumo como este nuevo ente que empieza a concebirse como doble proveniente de las interacciones con el juguete. Esto es reforzado en la relación de proximidad entre el dibujo del ahorcado a la izquierda y la representación del personaje infantil a la derecha, cuya apariencia es claramente derivativa del animal que cuelga.



Figura 68. Edgar Caro, *Ahorcado*, 2018, tinta sobre papel, 29 x 41 cm.

Los dibujos anteriores han elaborado sobre la posibilidad de la fusión con el objeto fetiche, la capacidad de estar en él y emerger como algo nuevo. Esto también, es aquí, la posibilidad de pensarse como un personaje animado, tal y como lo es StreeX. Parte de esto es poder usar al objeto y su nueva identidad como un ente a interpretar, jugar a pretender ser algo. La tercera fuerza del objeto transitorio, además de la encarnación y la proyección, es la de permitir la interpretación de un rol. Este rol empieza a aparecer al momento en que se introduce en un contexto social específico, en este caso la red social Facebook. Este espacio es uno conocido, donde sus usuarios se expresan compartiendo ideas, imágenes, experiencias personales, opiniones, y todo esto les permite conjugar una identidad aquí, ya sea propia o inventada. Facebook es un espacio para el empoderamiento del individuo, donde cada cosa compartida es una extensión del pensamiento propio. Introducir la imagen del doble aquí, permite que éste viva y se valide

a través de la interacción con otros. Aquí, considerarse como un tiburón, (igual que Streex, la presencia que habita el objeto) es empezar a filtrar las experiencias personales y propias del mundo real en la mirada desde el objeto. Estos dibujos acompañados de comentarios verbalizados a través del personaje, buscan el humor combinando la caricatura y el dibujo infantil en su representación. Estos lenguajes también permiten una reproducción rápida que permite una distribución más amplia, algo que particularmente sucede con las imágenes en las redes sociales.

El humor permite mirar lo absurdo e incongruente en los posibles resultados de un proceso de pensamiento, ya sea derivado de un hecho real o uno imaginario. Es también una actitud de empoderamiento que permite estirar los contornos de la realidad. Además, es una mirada producto del pensamiento polimórfico infantil; el humor ciertamente permite ser o mantenerse como un niño que juega. Streex es un personaje gracioso, es el más infantil de sus hermanos, y el que presenta en mayor medida esto que se acaba de mencionar. Estas escenas dibujadas que publico a través del formato de la red social, son producto de un sentido del humor personal, no de una supuesta respuesta de Streex a un acontecimiento personal propio. Sin embargo, el doble tiene también la forma del espejo, y el proyectar este doble en otro individuo (o personaje) es producto de encontrarse a uno mismo a través de los rasgos del otro. Posiblemente Streex se convirtió en mi personaje favorito no sólo porque patinaba al igual que yo, sino porque éste reflejaba mi personalidad infantil, permitiéndome encontrarme o concebirme dentro de su presencia. El doble muchas veces busca repetir la imagen del gemelo y la relación íntima que representa.

Este doble, por medio del dibujo, permite abordar las posibilidades humorísticas y de juego dentro de espacios y situaciones cotidianos. Esto viene a representar el poder del juguete como objeto fetiche, el fusionar el espacio real con el imaginario para crear uno nuevo con características transitorias de empoderamiento y transformación. También, permite a la presencia trascendental del objeto (Streex como personaje) filtrar algo de sí en el mundo material. Esto es logrado al combinar la fotografía con el dibujo digital (figura 69 y 70), donde la foto como imagen “real” es fusionada con el dibujo o caricatura, algo irreal proveniente del espacio imaginario abstracto. Esta es otra forma de combinar la

imagen objetiva y subjetiva, tal y como ha sucedido con algunos de los dibujos anteriores, los cuales combinan el dibujo subjetivo y objetivo. A medida que la imagen deja la foto y aparece únicamente como dibujo, estas escenas empiezan a volverse más absurdas, presentando posibilidades de ser aumentadas (figura 71).

Estos espacios de manifestación para la nueva identidad, permiten ver con diferencia experiencias personales e hipotéticas, transformándolas en el proceso. De igual forma, yo también me transformo como individuo al manifestarme dentro de ellas mediante esta nueva apariencia, mitad hombre, mitad tiburón, mitad individuo, mitad objeto. Este proceso también sucede con el objeto fetiche, el cual, gracias al dibujo, extiende su presencia original, de una figura de acción a el espacio digital interactivo donde su vitalidad es validada en la interacción social con otros usuarios. Esto, como ya hemos visto en otros capítulos, es la capacidad y necesidad constante que tiene el objeto fetiche de hacer más extensiva su presencia mediática, lo cual le permite seguir cambiando y tomar más espacios. El dibujo también nos presenta esta capacidad de resignificar y tomar espacios, aun cuando no sean físicamente tangibles, como lo es la Web.



Figura 69. Caricatura relacionada a mi trabajo como ilustrador científico en el laboratorio de mi hermana. Edgar Caro, 2018, dibujo y fotografía digital.



Figura 70. Caricatura del Programa de televisión Shark Tank. Edgar Caro, 2018, dibujo y fotografía digital.

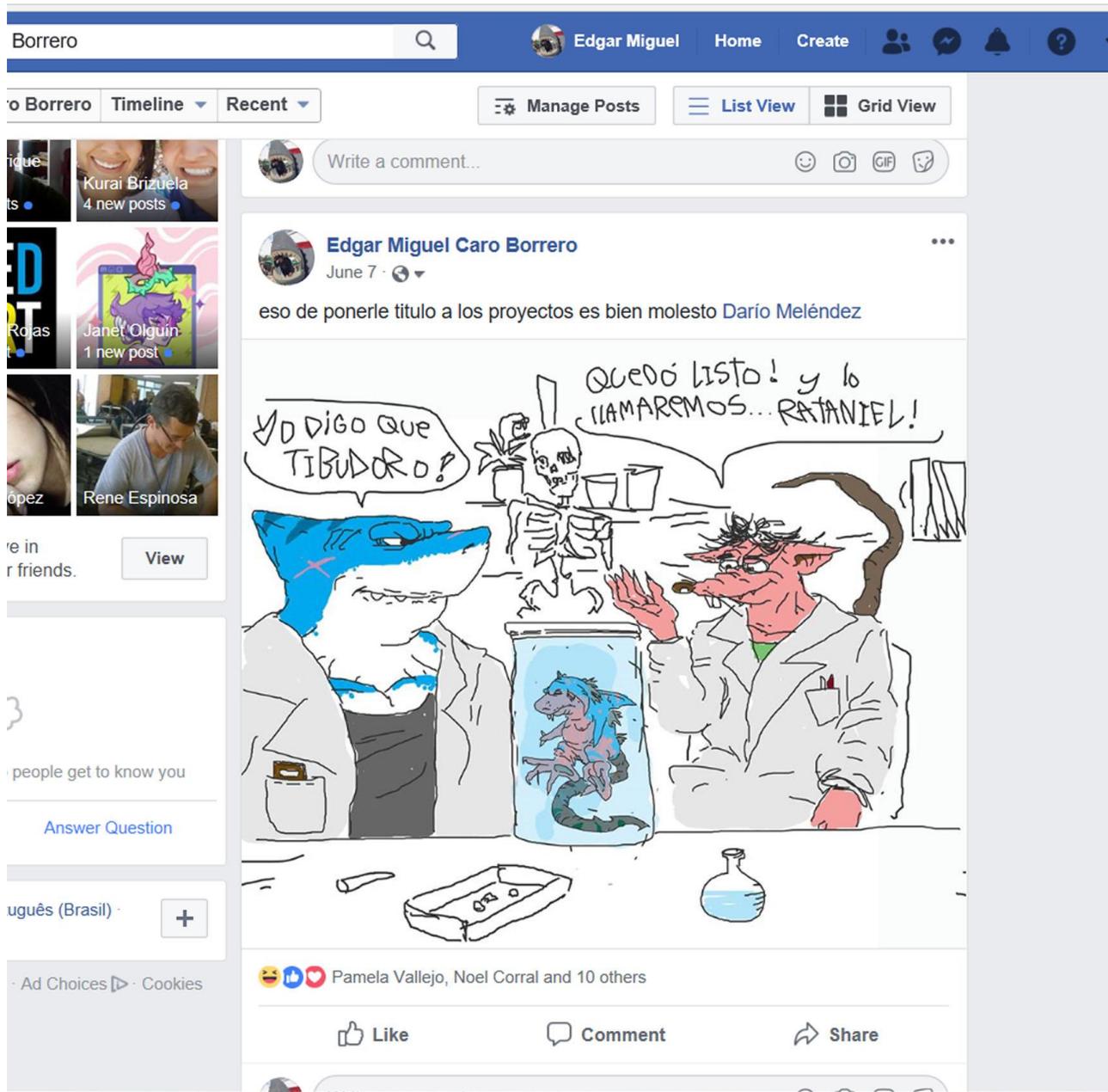
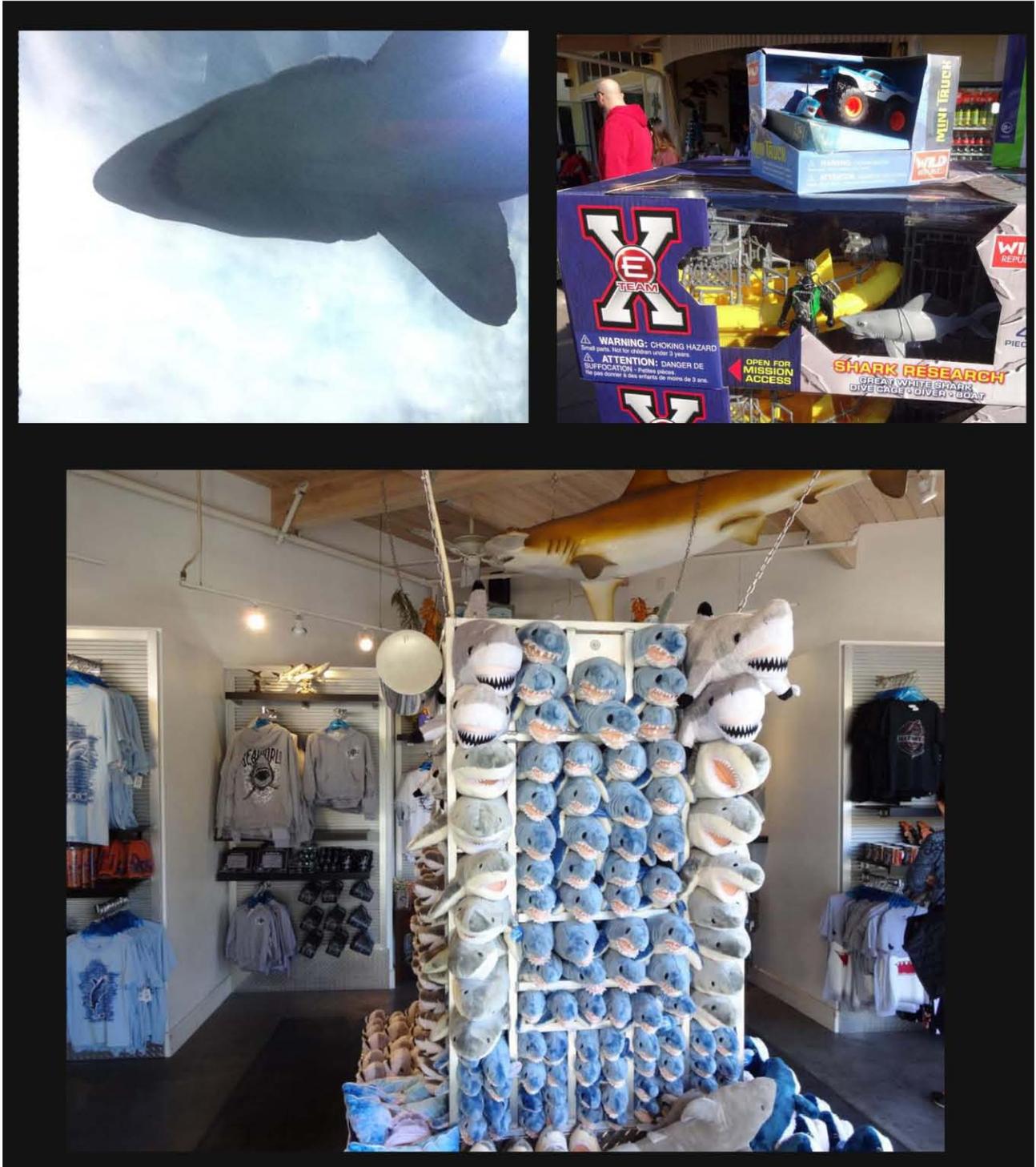


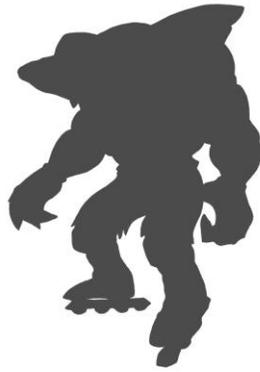
Figura 71. Caricatura sobre el proyecto mismo de investigación. Edgar Caro, 2018, dibujo y fotografía digital.

Esta toma de nuevos territorios o soportes gracias al cambio de medio es aquello que nos permite contener la presencia trascendental, su fuerza y vitalidad, en un objeto conocido y físico. El primer cambio de soporte sucede al momento que la ausencia de lo trascendente es llevada a la forma de una cosa presente. Nosotros no somos entes incorpóreos, así que el objeto nos permite traer al mundo material, nuestro mundo, esta presencia para poder interactuar con ella, para poder tocarla. Al materializarla, no sólo le brindamos un cuerpo, también exploramos sus posibilidades de ser, buscando algunas para nuestro agrado. El dibujo en este trabajo ha permitido esto, se empieza brindando a la presencia trascendental y a su objeto (o cuerpo) un soporte plano material donde se puede prolongar y esparcir su presencia, explorando sus posibilidades. Hace tiempo, al visitar un acuario, veía, al igual que los demás visitantes, a tiburones atravesar un recorrido conformado por diferentes estanques. Todos estábamos asombrados de ver, pero nos encontrábamos distanciados, algo nos separaba, no solo el cristal reforzado de los estanques. Ese algo era la imposibilidad del tacto, sin embargo, al terminar el recorrido todos desembocamos en una sección llena de objetos; peluches, ropa, juguetes, esculturas, joyas, todos con alguna característica del tiburón, una especie de sinécdoques de él mismo. Al ver a todos ir tras el objeto que más los seducía, pensé, que gracias al poder de la mercancía (y al cruce de medios), todos podíamos tener una parte por el total del tiburón, también tocarlo e interactuar a través de estos objetos. Estas cosas seguro se volverán objetos transitorios y de confort, diferentes formas de nosotros ser dentro de la presencia de estos animales. Son posibilidades de extender su presencia en formas producto de nuestras proyecciones sobre estos, como un amigo abrazable, un monstruo destructor o un objeto decorativo que transforme el espacio cotidiano en fantástico. Esa mañana todos, la gran mayoría sin notarlo, nos llevamos algo con la potencia de ser un objeto fetiche.



Imágenes de la zona de tiburones en el parque Mundo Marino en San Diego, CA. Diciembre, 2017, composición digital, archivo propio.

Conclusiones



Cuando el pensamiento ilustrado chocó con espacios primitivos y el fetichismo fue “descubierto”, los colonos se encontraron con objetos de culto misteriosos que no podían entender debido a que carecían de una imagen mimética como la de sus ídolos. De esta forma, ellos encontraron en el objeto fetiche una cosa inestable y no definida, algo con la capacidad de ser en muchas posibilidades, algo polimórfico. El dualismo presentado en la imagen del ídolo, entre material y forma, es “revocado” por el fetiche, desatando transformación en el pensamiento ilustrado y moderno entorno a la concepción del objeto fetiche (Genge y Stercken, 2014: p. 17). El sueño del pensamiento ilustrado positivista, de un mundo unificado por la razón y ésta como un agente mediador definitivo entre individuo y fenómeno, fue quebrado por la idea del fetiche, que irónicamente vio su luz en el afán de este pensamiento por racionalizar lo inescrutable. El pensamiento contemporáneo también ha tratado de contener y limitar al fetiche, concibiéndolo principalmente como una forma obsesiva de ser, la cual es extraña, disruptiva e incluso, evitable a toda costa. Sin embargo, la actitud fetichista y su conjunto de estrategias, esta tan vigente como siempre, debido a que desde nuestros inicios sociales y culturales el objeto fetiche ha estado presente como un dispositivo o tecnología. Éste, por medio de nuestra imaginación y pensamiento erótico, nos permite mediar con el mundo material y las fuerzas trascendentales creadas en torno a él. Esta vigencia sigue y seguirá

transformándose en el uso del fetiche, así, su futuro como elemento cultural está asegurado. En palabras de Böhme, “el fetichismo no es un mecanismo que se encuentra atrás de nosotros sino en frente (el futuro)” (Böhme, 2014: p. 389). El fetiche seguirá moviéndose en torno al desarrollo de nuestra sociedad, y en medio de esto, esta investigación rehabilita al fetichismo y al objeto fetiche a través de señalar y devolverles su identidad original como un objeto mágico, misterioso y con la promesa de transformación. El entendimiento de esta identidad nos acerca a comprender nuestra relación con las cosas, por qué las creamos y por qué las deseamos.

El objeto fetiche es la cosa que quiere estar viva. Su energía vital la toma del individuo al que empieza a vampirizar, generando una dualidad que plantea la presencia de lo orgánico en lo inorgánico y lo inorgánico en lo orgánico, logrando transformaciones que se vuelven testimonio de esta vitalidad. Esta vida adquirida es lo inorgánico que se vuelve orgánico, en este trabajo es la nueva entidad, producto de la interacción con Streex, que vive mediante la energía q toma de mi la acción de dibujar.. Cuando la vampirización termina, el individuo es absorbido, convirtiéndose en un clon que porta la imagen sensual del objeto, esparciéndola. Esto es lo orgánico que se vuelve inorgánico, el sujeto convertido en una especie de objeto. Después de todo, el objeto fetiche como algo peligroso y amenazante, también forma parte de su identidad. Los colonos, al descubrir el fetiche, se sintieron amenazados por las fuerzas capaces de ser expresadas en estos objetos en la forma de brujería y hechicería. Dentro del objeto fetiche habita la dualidad del eros y el thanatos, y el verdadero pensamiento erótico reside en jugar con las múltiples posibilidades de estas dos partes. El eros es la posibilidad de entrar en contacto con la sensualidad del objeto fetiche y sus placeres a través del objeto sensual, mientras que el thanatos nos lleva a la oscuridad de lo desconocido y misterioso de este objeto, a su descomposición y distorsión. El thanatos, contrario a la vida encontrada en el eros, fusiona y disuelve entidades separadas por medio de nuevos procesos que destruyen límites (Elliot, 1998: p. 67). Esto lo convierte en la parte violenta del proceso del pensamiento erótico, una especie de explosión generadora que diluye y transforma la presencia sensual del objeto fetiche.

El objeto sensual es la piel que enviste el objeto fetiche, una que nos seduce y despierta impulsos afectivos sobre el objeto, físicos o imaginarios. Este objeto sensual puede ser visto como el primer intermediario entre nuestras futuras relaciones con el objeto fetiche y la cosas en general, ya que habita en ellas. El objeto sensual vive “incrustado” en la superficie del objeto real, así que, en vez de estar inmersos en el mundo del fenómeno, parece que estamos deslumbrados dentro de un mundo de objetos sensuales muy presentes (Willenfelt, 2014: p. 269). Dentro de este mundo, hemos aprendido que ver es la forma más razonable de percibir las cosas, pero es la vista lo que principalmente nos aleja del objeto. A través de su investigación práctica, este trabajo propone como aportación el resaltar la capacidad del tacto como una metodología dentro del proceso de dibujo, donde el tocar es ver y también una forma de reconocimiento personal, la cual permite una relación auto-afectiva con el objeto, tocar por tocar en toda su literalidad. Dentro de esta relación el dibujo permite transformaciones bilaterales. Así como el objeto fetiche nos extiende capacidades de empoderamiento y cambio por medio de sus estrategias y poderes, el dibujo extiende también los límites del objeto fetiche. De igual forma, esto se extiende a cualquier otro objeto y cosa, los cuales también se extienden a medida que los dibujamos. El dibujo transforma, no sólo por su capacidad de representación, sino por ser un espacio de juego imaginario capaz de traer fuerzas propias del eros y el thanatos, disolviendo y fusionando lo real con lo imaginario dentro de un posible todo.

A través del tacto, tanto en su textualidad como en su potencia háptica, se crean vínculos más estrechos y directos con el mundo. Rescatar esta capacidad del tacto es importante, ya que a pesar de diversos esfuerzos nuestro mundo actual aun es dominado por la vista y su lógica:

“La filosofía contemporánea y la teoría crítica están ambas tratando de reconciliar todos los sentidos en su esfuerzo por proponer formas más comprensivas de entender la realidad. Aun así, la vista y el ojo, permanecen centrales para los discursos y prácticas contemporáneas. Esto en parte explica por qué prácticas que dependen del tacto, tanto en su materialización como en su experiencia, se mantienen en gran parte incomprendidas e ignoradas (Mathieu, 2003: p. 170)”.

Tocar y fetichismo están conectados como método y práctica, pero también son muy similares. Ambos permiten acercar cosas y romper límites entre ellas, así como también, ambos son creadores de tabús y son vistos desde lo prohibitivo. Estas dos cosas permanecen vistas con cierta incompreensión, es por eso que esta investigación toma valor al implementarlas y rehabilitarlas dentro del contexto social, así como también por ser temáticas propias del arte, ambos espacios que aún mantienen esta incompreensión. La razón ha cegado la capacidad de ver la magia y poder en el fetiche, de la misma forma que se ha apoderado de la vista como herramienta de percepción, tirando a la oscuridad al tacto y sus placeres, los cuales permiten crear una identidad corpórea propia en el mundo. Sin embargo, el dibujo y el juego tienen la capacidad de liberar a estas dos partes en espacios sin contenciones, producto del ánimo juguetón de quien los crea.

En este trabajo no pretendo establecer lo que el dibujar debería ser en una forma (estilo) o en una ideología particular. Sin embargo, si quisiera que se piense en el dibujo como una acción y superficie que permite elaborar y expandir sobre la concepción del objeto fetiche y nuestra relación con éste. El dibujo ha permitido también reconectarme con mi infancia, y a través de esto, descubrir una noción más profunda de lo infantil. Lo infantil es la búsqueda por el desarrollo de una identidad incompleta, es un estado con un potencial abierto de cambio y transformación, de afrontar el aburrimiento de lo completo y cerrado. Lo infantil es también un entusiasmo por la novedad, y lo novedoso se encuentra fácilmente en lo discontinuo de la muerte. El transformarse es un proceso de vida y muerte, de renacer en una nueva forma, como aquellas larvas de insecto con las que trabajo en mi cotidiano, las cuales en su estado infantil de inmadurez sexual presentan una forma abierta en un proceso constante de metamorfosis. Cada nueva fase de cambio en éstas es la muerte de la anterior.

El dibujo es para mí una forma de abrir la identidad del objeto fetiche, así como también la mía. En el dibujo, son la fragmentación y el ensamble de diferentes lenguajes dibujísticos mis estructuras de apertura y transformación necesarias para abrir el espacio transitorio de mis objetos fetiche, de la misma forma que Bellmer usó el potencial de combinación de la articulación de canica como dispositivo de apertura, o Barker con la

capacidad de reconfiguración del rompecabezas. Es por esto también que el trabajo con cerámica en la investigación práctica fue importante, no sólo por su metodología táctil, sino porque el vacío o hueco se presentaba como una forma de apertura. El juguete como figura está diseñado para crear apertura abriendo narrativas mediante el juego, pero también abre el camino hacia el inconsciente y subconsciente, dejando salir lo fantástico, lo absurdo y humorista, al igual que lo científicista y esquemático, lo corporal y lo exhibicionista. El juguete y el dibujo no sólo elaboran sobre el sentido de transformación propuesto en esta investigación, su importancia más allá de este trabajo es su potencial de infantilizar nuestro mundo, revirtiéndolo a un estado de inmadurez de novedad y cambio. El objeto fetiche es cercano a la infancia, es aquella cosa a la que nos aferramos como manta de seguridad que nos brinda confort, también es un objeto que infantilizamos al pervertir su identidad estable y cotidiana en algo polimórfico con el potencial de ser aquello que queramos, aquello que necesitamos. El objeto transitorio abre paso y migra hacia la superficie transitoria, del juguete al dibujo, donde el individuo muere y renace dentro de un sinfín de imaginarios.

Fuentes bibliográficas:

Alexander, Jonathan, Michelle A. Gibson y Deborah T. Meem. *Finding out: an introduction to LGTB studies*, 2da edición. Londres, SAGE Publications, 2014.

Alexandratos, Jonathan. *Articulating the action figure: essays on the toys and their messages*. Carolina del Norte, McFarland & Company Publishers, 2017.

Allison, Anne. *Millenial monsters: japanese toys and the global imagination*. Los Angeles, University of California Press, 2006.

Allmer, Patricia. "Breaking the surface of the real: the discourses of commodity capitalism in Clive Barker's Hellraiser narratives". En *Space, haunting, discourse*, editado por Maria Holmgren Troy y Elizabeth Wennö, 14-24. New Castle, Cambridge Scholars Publishing, 2008.

Arason, Colin. "Revealing the hellbound heart of Clive Barker's Hellraiser: demons to some, angels to others". Visitado en diciembre de 2017, www.offscreen.com/view/hellraiser.

Ariel, Shlomo. *Children's imaginative play: a visit to wonderland*. Londres, Praeger Publishers, 2002.

Asunción, Josep. *The complete book of papermaking*. New York, Lark Books, 2001.

Auschenbrenner, Karl. *The concept of coherence in art*. Boston, D. Reidel Publishing Company, 1985.

Baer, R. Elizabeth. *The golem redux: from prague to post-Holocaust fiction*. Detroit, Wayne State University Press, 2012.

Baldwin, Guy. *Ties that bind: SM/ leather/ fetish, erotic style*. Los Angeles, Daedalus Publishing Company, 2003.

Bataille, George. *Erotism, death & sensuality*, traducido por Mary Dalwood. San Francisco, City Lights Books, 1986.

- Barker, Clive. *The hellbound heart*. Londres, Harper, 2007.
- Benjamin, Walter. *Selected writings volumen 2 1927-1934*. Londres, Harvard University Press, 1999.
- Benjamin, Walter. *Charles Baudelaire: a logic poet in the era of high capitalism/ Walter Benjamin*, traducido del alemán por Harry Zohn. Dallas, Verso Classic Books, 1973.
- Betti, Claudia y Teele Sale. *Drawing: a contemporary approach*, 6ta edición. Boston, Cengage Advantage Books, 2012.
- Böhme, Hartmut. *Fetishism and culture: a different theory of modernity*. Berlín, De Gruyter, 2014.
- Bordo, Susan. *Feminism interpretations of René Descartes*, editado por Susan Bordo. Pennsylvania, The Pennsylvania State University Press, 1999.
- Boux, Jean-Joseph. "Vertigo of substitutes: fetish and trophy". En *Everyday extraordinary: encountering fetishism with Marx, Freud, and Lacan*, editado por Christopher M. Gemberchak, 71-82. Belgica, Lewen University Press, 2004.
- Brown, Steven T. *Tokyo cyberpunk: poshumanism in japanese visual culture*. New York, Palgrave Macmillan, 2010.
- Browne, Ray B. *Objects of special devotion: Fetish and fetishism in popular culture*, editado por Ray B. Browne. Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 1982.
- Caputo, Jhon D. "Mysticism and transgression: Derrida and Meister Eckhart". En *Continental Philosophy II: Derrida and deconstruction*, editado por Hugh J. Silverman, 24-38. New York, Routledge, 1989.
- Cavallaro, Dani. *Synesthesia and the arts*. Londres, McFarland Publishers, 2013.
- Coates, Paul. *The double and the other: identity as ideology in post-romantic fiction*. Londres, McMillan Press, 1988.
- Cornelius, Michael G. "Beefy guys and brawny dolls: He-man, the Master of the Universe and gay clone cultura". En *Of muscles and men: essays on the sword and sandal film*, editado por Michael G. Cornelius, 154-174. Londres, McFarland & Company Publishers, 2011.

Cross, Gary. *Kid's stuff: Toys and the changing world of american childhood*. Londres, Harvard University Press, 1997.

D'amato, Paul. *The meaning of marxism*. Chicago, Haymarket Books, 2014.

Dant, Tim. *Fetishism and the social value of objects*. Londres, Publicado en "Sociological Review, 1996, Vol. 44 (3): 495- 516- ISSN 0038- 0261.

Dekkers, Midas, *Dearest pet: on bestiality*, traducido por Paul Vincent. Londres, Verso, 1994.

Dingell, Nicola. "Fetishism". En *Sex and society*, Vol. 1, editado por Paul Bernabeo, 268-272. New York, Marshall Cavendish, 2010.

Edwards, Tim. "Queering the pitch? Gay masculinities". En *Handbook of studies on men & masculinities*, editado por R.W. Connell, Jeff Hearn y Michael S. Kimmel, 51-70. Londres, SAGE Publications, 2005.

Elliot, Anthony. *Freud 2000*. New York, Routledge, 1998.

Emberly, Julia V. *Venus and furs: the cultural politics of fur*. Londres, I.B. Taviks, 1997.

Faulkner, Joanne. *The importance of being innocent: why we worry about children*. Cambridge, Cambridge University Press, 2011.

Ferguson, Anthony. *The sex doll: a history*. Londres, British Library, 1964.

Ferguson, Susan. "The children's culture industry and globalization: shifts in the commodity character of toys". Artículo publicado en el International Symposium of transformation in the cultural and media industries". Canada, Wilfrid Laurier University, 2006.

Ferriz-Motz, Marilyn. "Maternal virgin: the girl and her doll in nineteenth-century America". En *Objects of special devotion: fetishism in popular culture*, editado por Ray B. Browne, 54-68. Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 1982.

Foster, Robert J. "Your money. Our money, the government's money: finance and fetishism in Melanesia ". En *Border fetishism: material objects in unstable spaces*, editado por Patricia Spyer, 60-90. Londres, Routledge, 1998.

Freud, Sigmund. *The complete psychological works of Sigmund Freud*, Vol. 11. Londres, Hogarth and The Institute od Psychoanalysis, 1927.

Freud, Sigmund. *Three essays on the theory of sexuality* (1905), vol. 7. Psychoanalytic Electronic Publishing, icpla.edu/wp-content/uploads/2007/11/Freud-S-Three-Essays-on-the-Theory-of-Sexuality.pdf, 2007.

Fusilo, Massimo. *The fetish: literatura, cinema, visual art*, traducido por Haskejj Simpson. Londres, Bloomsbury Publishing, 2014.

Galbraith, Patrick W. *Otaku spaces*. Seattle, Chin Music Press, 2012.

Gaukroger, Stephen. *Descartes: an intellectual biography*. Oxford, Claredon Press, 1995.

Genge, Gabriele y Angela Stercken. *Art history & fetishism abroad: global shiftings in media and methods*, editado por Genge y Stercken. Munich, Transcript, 2014.

Grenville, Bruce. *The uncanny: experiments in cyborg culture*. Vancouver, Arsenal Pulp Press, 2002.

Greeley, Robin Adèle. *Surrealism and the spanish civil war*. Londres, Yale University Press, 2006.

Gross, Kenneth. *Puppet: an essay on uncanny life*. Chicago, University of Chicago Press, 2011.

Grotta, Marit. *Baudelaire's media aesthetics: the gaze of the flaneur and 19th century media*. New York, Bloomsbury Publishing, 2015.

Hanson, Dian. *The Little book of Tom of Finland: military men*. Alemania, Taschen, 2016.

Harris-Moore, Deborah. *Media and the rhetoric of body perfection: cosmetic surgery, weight loss and beauty in popular culture*. Inglaterra, Ashgate Publishing Limited, 2014.

Holt, Karen. "Fetishes". En *Encyclopedia of social deviance*, editado por Heith Copes y Craig J. Forsyth, 277-280. Londres, Sages Publications, 2014.

Homes, A. M. "A real doll (1990)". Visto el 19 de mayo de 2018, www.barcelonareview.com/eng/eng44.html publicado con la autorización de The Wiley Agency, Inc.

Hope, Gill. *Thinking and learning through drawing in primary classrooms*. Londres, SAGE Publishing, 2008.

Iversen, Margaret. *Beyond pleasure: Freud, Lacan, Barthes*. Pennsylvania, Pennsylvania University Press, 2007.

Jennings, Sue. *Introduction to developmental playtherapy: playing and health*. Londres, Jessica Kingsley Publishers, 1999.

Jones, Ann Rosalind, Peter Stallybras. *Renaissance clothing and the materials of memory*. Cambridge, Cambridge University Press, 2000.

Kaplan, Louise J. *Cultures of fetishism*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2006.

Kane, Paul. *The Hellraiser films and their legacy*, introducción de Doug Bradley. Londres, McFarlane & Company Publishers, 2006.

Kang, Minsoo. *Sublime dreams of living machines: the automaton in the European imagination*. Cambridge, Harvard University Press, 2011.

Keane, Webb. "Calvin in the tropics". En *Border Fetishisms: material objects in unstable spaces*, editado por Patricia Spyer, 13-34. New York, Routledge, 1998.

Khan, Ummni. *Vicarious Kinks: S/M in the socio-legal imaginary*. Toronto, University of Toronto Press, 2014.

Kline, Stephen. "The making of children's culture". En *The children's culture reader*, editado por Henry Jenkins, 95-109. New York, New York University Press, 1998.

Klopp, Charles. "Worshops of creation, Filthy and not: Collodi's Pinocchio and Shelley's Frankenstein". *Pinocchio, puppets and modernity: the mechanical body*, editado por Katia Pizzi, 63-74. Nueva York, Routledge, 2012.

Kocela, Christopher. *Fetishism and its discontents in post-1960 american fiction*. New York, Palgrave MacMillan, 2010.

Konstan, David. *Beauty: the fortunes of an ancient greek idea*. New York, Oxford University Press, 2014.

Lanyado, Monica. *Transformation through play: living with the traumas of the past*. Londres, Karnac Books, 2010.

Di Leo, Joseph. *Young children and their drawings*. New York, Brunner/Mazel, 1970.

Logan, Peter M. *Victorian fetishism: intellectuals and primitives*. New York, State University of New York Press, 2009.

Loui, Kenny. *Tokyo phantasmagoria: an analysis of politics and commodity capitalism in modern Japan through the eyes of Walter Benjamin*. Florida, Dissertation.com, 2008.

Mains, Geoff. *Urban aboriginals: a celebration of leathersexuality*. Los Angeles, Daedalus Publishing Company, 2003.

Malabou, Catherine. "Polymorphism never will pervert childhood". En *Derrida, Deleuze, psychoanalysis*, editado por Gabriell Schwab, 61-76. New York, Columbia University Press, 2008.

McCallum, E.L. *Object lessons: how to do thihng with fetishism*. New York, State University of New York Press, 1999.

Mathieu, Paul. *Sex pots: eroticism in ceramics*. New Jersey, Rutgers University Press, 2003.

Marx, Karl. *The Capital*. New York, International Publishers, 1959.

Marx, Karl. *Early Writtings*. Londres, Penguin Books, 1975.

Mauss, Marcel. *The Gift*. Londres, Routledge Publishing, 2002.

Michael, Scott W. *Reef sharks & rays of the world: a guide to their identification, behavior, and ecology*, 2da edición. Maryland, Lighthouse Press, 2005.

Moore, Alison M. *Sexual myths of modernity: sadism, masochism, and historical teleology*. Londres, Lexington Books, 2016.

Murakami, Takashi. "Vdeo tour with Murakami 4-Hiropon, 1997; cream, 1998; my lonesome cowboy, 1998". Video propiedad del canal de Youtube del Museo Guggenheim Bilbao. Visitado el 3 de abril, www.youtube.com/watch?v=UWYEPbnQyXV.

Newirth, Joseph. *Between emotion and cognition: the generative unconscious*. Mew York, Other Press, 2003.

Olivardia, Roberto, Katharine A. Phillips y Harrison G. Pope. *The Adonis complex: the secret crisis of male obsession*. New York, The Free Pres, 2000.

Orbach, Susie. *Bodies*. Reino Unido, Profile Books, 2009.

Oshii, Mamoru. *Ghost in the shell 2: innocent*. DVD, 98 min. Dirigida por Mamoru Oshii. Japon: Toho, 2004.

Paltridge, Brian. "The exegesis as a genre". En *Analysing academic writing: contextualized frameworks*, editado por Robert A. Ellis y Louise J. Ravelli, 84-103. New York, Continuum, 2005.

Pels, Peter. "The spirit of matter: on fetish, rarity, fact, and fancy". En *Border fetishism: material objects in unstable spaces*, editado por Patricia Spyer, 91-122. Londres, Routledge, 1998.

Pettegrew, John. *Brutes in suits: male sensibility in America, 1890-1920*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2007.

Purdy, Daniel. "Sculptured soldiers and the beauty of discipline: Herder, Foucault and masculinity". En *Body dialectics in the age of Goethe*, editado por Marianne Henn and Holger A. Pausch, 23-46. New York, Rodopi Editions, 2003.

Real Academia Española de La Lengua (RAE). Visitada el 23 de junio de 2018, www.rae.es.

Reis-Filho, Lúcio. "Demons to some, angels to others: eldritch horrors and hellbound religion in the Hellraiser films". En *Divine horror: essays on the cinematic battle between the sacred and the diabolical*, editado por Cynthia J. Miller y A. Bowdoin Van Riper, 113-124. Jefferson, McFarland & Company Publishers, 2017.

Richardson, Irene. *Learn how to do automatic writing: a step by step course to help you Access higher realms of the mind, body and spirit*. Connecticut, Crystal Forests, 2008.

Rinella, Jack. *The master's manual: a handbook of erotic dominance*. Los Angeles, Daedalus Publishing, 2006.

Rolls, Alistair. *Paris and the fetish: primal crime scenes*. Inglaterra, Oxford University Press, 2015.

Salzman-Mitchell, Patricia B. *A web of fantasies: gaze, image, and gender in ovid's metamorphoses*. Columbus, Ohio State University Press, 2005.

Short, Robert. Peter, Webb. *Death, desire & the doll: the life and art of Hans Bellmer*. Londres, Solar Books, 2006.

Shorter, Edward. *Written in the flesh: a history of desire*. Toronto, University of Toronto Press, 2005.

- Smith, Marquard. *The erotic doll: a modern fetish*. Londres, Yale University Press, 2013.
- Da Silva, Tomaz Tadeu. "The curriculum as fetish". En *Taboo: the journal of culture and education*, editado por R. Shirley, 19-44. San Francisco, Caddo Gap Press, 2000.
- Stallybrass, Peter. "Marx's coat". En *Border Fetishisms: material objects in unstable spaces*, editado por Patricia Spyer, 183-207. New York, Routledge, 1998.
- Stein, Sadie. "My fair lady". En theparisreview.org. Visitado el 7 de junio de 2017, www.theparisreview.org/blog/2015/02/17/my-fair-lady.
- Steinberg, Marc. *Anime's media mix: franchising toys and characters in japan*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.
- Stratton, Jon. *The desirable body: cultural fetishism and the erotics of consumption*. Chicago, University of Illinois Press, 1996.
- Staubach, Suzanne. *Clay: the history and revolution of humanjind's relationship with earth's most primal element*. Londres, University Press of New England, 2005.
- Taussig, Michael T. *The devil and commodity fetishism in south america*. Carolina del Norte, The University of North Carolina Press, 2010.
- Taylor, Sue. *Hans Bellmer: the anatomy of anxiety*. Massachussetts, Massachussetts Institute Press, 2002.
- Tiffany, Daniel. *Toy medium: materialism and modern lyric*. Los Angeles, California Press, 2000.
- Toffoletti, Kim. *Cyborgs and Barbie dolls: feminism, popular culture and the post human body*. Londres, I.B. Tauris, 2007.
- Tourtillott, Suzanne J. E. *The figure in clay: contemporary sculpting techniques by master artists*. New York, LARK Books, 2006.
- Del Vecchio, Gene. *The blockbuster toy: how to invent the next big thing*. Luisiana, Pelican Publusing, 2003.
- Walters, Victoria. *Joseph Beuys and the celtic wor(l)d: a language of healing*. Alemania, LIT, 2012.
- Wang, Lu Cheng. *Exploring the rise of fandom in contemporary consumer culture*. Estados Unidos, IGI Global, 2017.

Wells, Paul. "On the side of the demons: Clive Barker's pleasures and pains-interviews with Clive Barker and Doug Bradley". En *British horror cinema*, editado por Steve Chinball y Julian Pettley, 172-182. Londres, Routledge Publishing, 2002.

Willenfelt, Johanna. "Documentary Bodies: pain surfaces". En *Pain and emotion in modern history*. Editado por Rob Boddice, 260-276. Reino Unido, Palgrave MacMillan, 2014.

Winnicott, Donald. *Winnicott: playing and reality*. Londres, Routledge Classics Editions, 2005.

Winter, Roger. *On drawing*, 3ra edición. San Diego, Collegiate Press, 2002.

Wong, Yoke-Sum. "A presence of a constant end: contemporary art and popular culture in Japan. En *The ends of history: questioning the stakes of historical reason*, editado por Joshua Nichols y Amy Swiffen, 84-100. New York, Routledge, 2013.

Figuras compuestas del capítulo 2:

Figura 2. (Izquierda) *Dream anatomy*. Visitado 12 de noviembre, 2017. Obtenido de U.S. National Library of Medicine, https://www.nlm.nih.gov/dreamanatomy/da_g_I-B-1-07.html. (Derecha superior) Clare Higgins. *Hellraiser (1987)*. Visitado 9 de noviembre, 2017. Obtenido de Adventures of A Film Major, <http://adventuresofafilmmajor.blogspot.com/2011/10/clare-higgins-hellraiser-1987.html>. (Derecha Inferior) Wade Wainio. *Hellraiser (1987): a dealer of gruesome pleasures and bizarre myths*. Visitado 9 mayo, 2018. Obtenido de Fansided, <https://1428elm.com/2018/05/08/hellraiser-1987-a-dealer-of-gruesome-pleasures-and-bizarre-myths/>.

Figura 4. (izquierda superior) *Picture of Grace Kirby*. Visitado 11 marzo, 2018. Obtenido de Listal, <http://www.listal.com/viewimage/2879800>. (abajo). Anders, Jane Charlie y Abhimanyu Das, 2014. *All the weirdest secrets you ner knew about Clive Barker's Hellraiser*. Visitado 2 de junio, 2018. Obtenido de Gizmodo, <https://io9.gizmodo.com/all-the-weirdest-secrets-you-never-knew-about-clive-bar-1650487166>. (Derecha superior) John Nicol. 2016. *10 Hellraiser cenobites ranked from worst to best*. Visitado 25 agosto, 2018. Obtenido de Comingsoon.net, <https://www.comingsoon.net/horror/news/748292-10-hellraiser-cenobites-ranked-from-worst-to-best>.

Figura 5. (Superior izquierda) *42703.jpg*. Visitado 21 julio, 2018. Obtenido de Hellraiser Wiki, <https://1428elm.com/2018/05/08/hellraiser-1987-a-dealer-of-gruesome-pleasures-and-bizarre->

myths/. (Superior derecha) *Lemarchand s box from Hellraiser Lament Configuration free 3D print model*. Visitado 17 julio, 2018. Obtenido de Cgtrader, <https://www.cgtrader.com/free-3d-print-models/gadgets/other/lemarchand-s-box-from-hellraiser-lament-configuration>. (Inferior izquierda) Stacie Ponder. 2017. *Video games, according to horror movies*. Visitado 22 julio, 2018. Obtenido de Kotaku, <https://kotaku.com/video-games-according-to-horror-movies-1819857294>. (Inferior derecha) Katie Rife. 2016. *Architect announces large-scale Hellraiser reference in New York city*. Visitado 3 agosto, 2018. Obtenido de AV/News, <https://news.avclub.com/architect-announces-large-scale-hellraiser-reference-in-1798251839>.

Figura 6. (Superior derecha) *Behelit*. Visitado 30 septiembre, 2018. Obtenido de Nation Master, <http://www.statemaster.com/encyclopedia/Behelit>. (Superior izquierda) Behelit.Png. Visitado 5 septiembre, 2018. Obtenido de Wikia Berserk, <http://pt-br.berserk.wikia.com/wiki/Arquivo:Behelit.png>. (Inferior) Apostles advance.jpg. Visitado 27 agosto, 2018. Obtenido de High School DxD Wiki, http://dxdfanon.wikia.com/wiki/File:Apostles_advance.jpg.