



Universidad  
Nacional Autónoma  
de México

Facultad de  
Artes y Diseño

**Tratado de dibujo: gnosis y praxis.  
Ensayo de comicidad y lascivia gráfica.**

Tesina.

Para obtener el título de:  
Licenciatura en Artes Visuales

Presenta: López Robles José Adrián

Director de tesina:  
Doctora Karina Erika Rojas Calderón

CDMX, México 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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



## **Agradecimientos**

Dr. Josep Anton Moreno Bedmar.

Mtro. Jesús Aceves Romero.

Tesina realizada gracias al Programa UNAM-PAPIME <PE107318>. *Catálogo digital de la Colección Nacional de Mineralogía como apoyo a la enseñanza en Ciencias de la Tierra*, encabezado por el Dr. Josep Anton Moreno.

Y al Instituto de Geología de la UNAM.

## Índice

<b>Introducción ...</b>	<b>5</b>
<b>Capítulo I. El dibujo ...</b>	<b>7</b>
1.1 Significado ...	7
1.2 El dibujo como base creadora ...	7
1.3 El dibujo como base para lo cognitivo ...	9
<b>Capítulo II. El dibujo y su entorno ...</b>	<b>11</b>
2.1 El dibujo y el dibujante ...	11
2.2 Memoria y conocimiento ...	14
2.3 La enseñanza del dibujo ...	18
<b>Capítulo III. Dos <i>pathosformeln</i> de lo grotesco ...</b>	<b>22</b>
3.1 Definición del grotesco ...	22
3.2 Imagen de la risa ...	24
3.3 Imagen del sexo ...	31
3.3.1. Algolagnia ...	33
3.4 El cuerpo eyaculado ...	36
<b>Conclusiones ...</b>	<b>40</b>
<b>Fuentes de información ...</b>	<b>42</b>

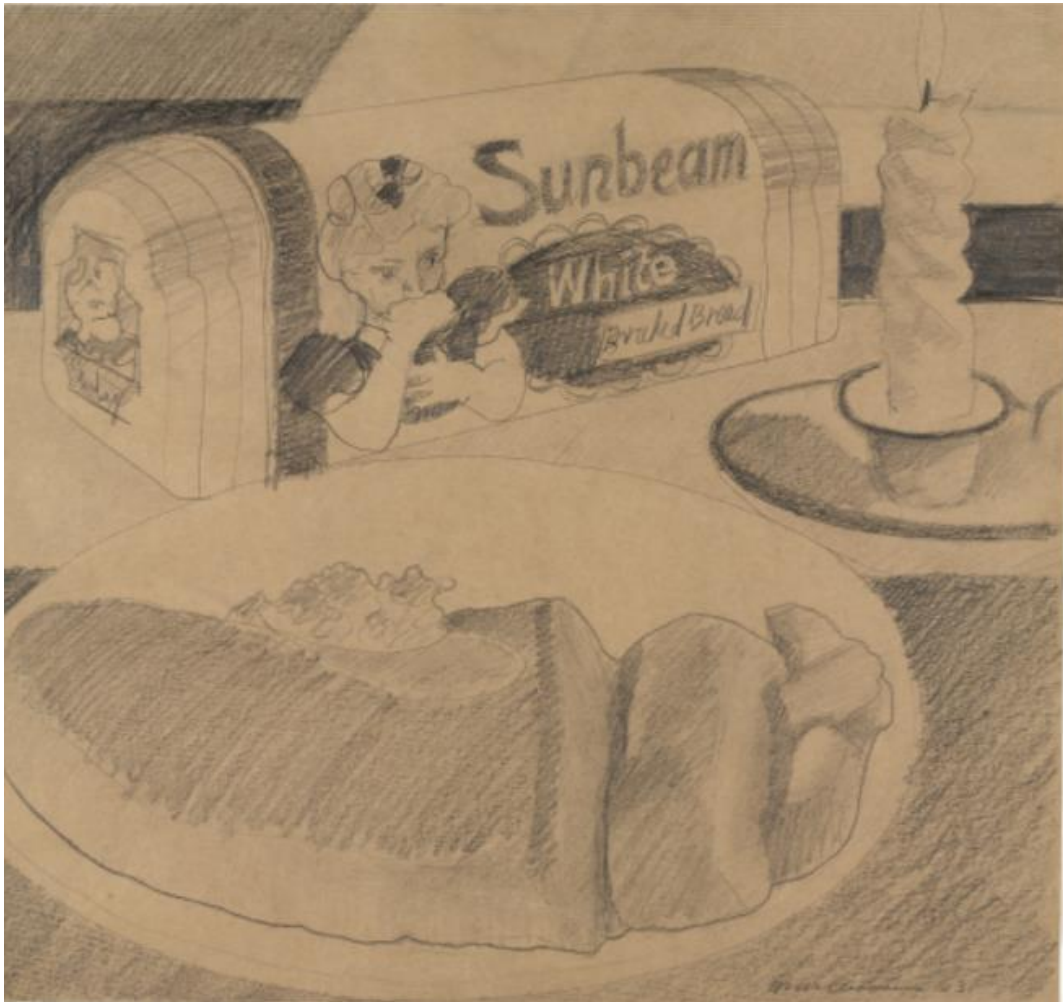
## Introducción

El presente escrito tiene su origen en la observación dedicada a las incógnitas de las imágenes que graban en ellas la memoria plástica del quehacer artístico. Así como también, pretende sustentar la existencia de un conocimiento de tipo ignoto dentro de éste, y que es posible expresarlo y aprehenderlo a través de la disciplina del dibujo.

No obstante, estas problemáticas desarrolladas no conciernen solo a los artistas, ya que de manera inexorable involucran sensaciones, pensamientos, y actividades, familiares a todo ser sensible. Y para reflexionar sobre esta condición, en primera instancia se abre un diálogo sobre la práctica del dibujo, y el lugar preponderante que ocupa en el intelecto y la creación. Así nos ocupamos del dibujo como un agente espiritual que dialoga en el plano con los hacedores de todo uso.

El segundo capítulo reflexiona sobre el contexto de la enseñanza del dibujo en las academias y su relación con el artista. Además, analiza brevemente las condiciones necesarias para experimentar una necesidad por el dibujo. Esto no es otra cosa que el recorrido de la memoria cognitiva por el plano; es el saber asimilado, expresado y perdurado por elementos gráficos.

Por último, en el capítulo final se desarrolla una serie de conceptos y concepciones, dentro de la metáfora de la gruta, sobre el sentimiento existente en los fenómenos cómicos y pornográficos. Resultando así, en una especie de praxis del cuerpo hedonista, natural y sin forma. Produciéndose al final dudas sobre las fuerzas que moldean los cuerpos.



Tom Wesselmann, *Estudio final para Little Still Life No. 13*, 1963,  
Lápiz sobre papel, 35 x 37.1 cm.

## Capítulo I. El dibujo

### 1.1 Significado

Entender el dibujo no es tarea fácil porque implica comprender todas las manifestaciones del hombre desde que este empezó a representar sus inquietudes. Además de ser una habilidad innata en los humanos, todas las culturas, pasadas y venideras, le otorgan valores diferentes por lo que constituye la herramienta por excelencia: instintiva, económica y de naturaleza lingüística.<sup>1</sup>

Así, el dibujo es muchas cosas a la vez y es posible reparar sobre él desde sus diferentes cualidades como la utilitaria, la semiótica, la artística, etc. Por lo que, en el presente trabajo se tratará de desarrollar sus capacidades cogitativas y creativas, y, por otra parte, la relevancia de la práctica del dibujar para los artistas y su formación.

### 1.2 El dibujo como base creadora

Se inicia esta reflexión con la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que busca la práctica artística en el dibujo que no encuentra en otros medios? Sorprende que, con la apertura disciplinaria en el arte, aún se recurra a elementos tan asequibles como la línea y el plano, utilizados en la planeación, registro y elaboración de proyectos artísticos, o integrados como conceptos esenciales en el trabajo del artista. Por lo que, para responder a lo anterior hay que considerar las propiedades inherentes que hacen del dibujo un medio único.

Por principio, es de notar que nada ha superado su simplicidad y universalidad, en tanto que, en esencia, no es un trabajo complejo o exhaustivo, por lo cual puede ser abordado por la gran mayoría de personas, además de que sus herramientas económicas hacen de él un medio accesible.

Otro aspecto importante es su facilidad para la representación de ideas, figuras o espacios debido a que sus elementos gráficos son simples pero su eficacia resulta

---

<sup>1</sup> Juan Acha, *Teoría del dibujo su sociología y su estética* (México: Ediciones Coyoacán, 1999), 39.



insuperable. En palabras del maestro José Miguel González Casanova es “(...) la forma plástica más cercana a la idea, más elemental y desmaterializada”.<sup>2</sup>

Por otra parte, sus elementos básicos constituyen las bases para la comunicación gráfica, creando códigos de fácil comprensión con la finalidad de difundir información o influir en la colectividad: “Es un lenguaje elemental de imágenes, preciso y universal porque ignora los límites del idioma, del vocabulario y gramática”.<sup>3</sup>

Por último, existe, en el dibujo, un carácter solemne que lo vuelve eficiente para los trabajos creativos e inventivos. El artista español Gómez Molina lo describe como una práctica esencial dentro de diversas actividades productoras, puesto que es un método de proyección y ejemplificación de fenómenos, conceptos, u objetos, es decir, el medio apropiado para manifestar las ambiciones creadoras, industriales o artísticas. Toda gran obra encuentra su génesis en su plano: edificaciones, máquinas, estudios de anatomía, etc. Todas las artes u oficios obtienen grandes beneficios del dibujo: “(...) junta toda la utilidad que se halla en la guerra y en la paz del representar los sitios, las regiones, las provincias, los reinos y todo el mundo; y poner en dibujo entre los ojos todas las cosas que deseamos ver”.<sup>4</sup>

En suma, el dibujo es un recurso con gran potencial creador; sus elementos básicos -el punto, la línea y el plano-, junto con su economicidad y sencillez, aunado a su capacidad comunicativa, hacen de él un método eficaz para que las ideas del hombre puedan tomar forma.

Así pues, en esta actividad sobresale el ansia por crear o “manifestar”, la etimología de esta última viene del latín *manifiestus*, la cual a su vez se origina de las voces

---

<sup>2</sup> José Miguel González Casanova, *Gramática del dibujo en 100 lecciones* (México; Medialuna, 2009), 7.

<sup>3</sup> Quintana Orozco y Silva Molina citado por Elda Emma Lobo Vázquez. “Comunicación Gráfica”. *Arcada. Revista De Conservación Del Patrimonio Cultural* 4 (1), 2016, 47-49. <https://revistas.reduc.edu.cu/index.php/arcada/article/view/212>. (Consultado el 26 de marzo de 2022)

<sup>4</sup> Francisco Pacheco, citado por Juan José Gómez Molina. *Las lecciones del dibujo*, (Madrid: Ediciones Cátedra, 2003), 108.

mano (*manus*) y fiesta (*festus*): fiesta con las manos o mejor dicho, la celebración de la capacidad creadora de los hombres.

De este modo es como a los hombres les es necesario el dibujo para imaginar y concebir sus productos, su industria y su entorno, pero también constituye el vehículo para estimular lo cognitivo, y la forma de comprender los fenómenos invisibles.

### 1.3 El dibujo como base para lo cognitivo

Los hombres prehistóricos antes de generar un lenguaje escrito y concreto vivían en una especie de infancia (*infantia*, que significa “incapacidad de hablar”), una época correspondiente a un grado cero: “(...) la vida en el grado cero se regía completamente por un significante flotante principal, una especie de étimo espiritual, cuya ubicuidad y perfecta consistencia le conferían autoridad para funcionar como un valor semántico puro”.<sup>5</sup>

Juan Acha encuentra en el dibujo del paleolítico este valor holístico, pues el homínido no diferenciaba el dibujo con fines mágicos de los profanos o comunicacionales. Después vendrán sus procesos lingüísticos, idiomáticos, y estéticos<sup>6</sup> pero, en un principio, el dibujo lo era todo.

Partiendo de lo anterior, bien podría encontrarse cierta similitud en estos procesos con el desarrollo cognitivo de los niños pequeños que, muchas veces antes de vocalizar sus pensamientos, deseos y acciones, garabatean sin importarles la mimesis, o sin aparentes intenciones semánticas. No obstante, estos gestos no carecen de sentido pues el infante los colma de simbolismos a pesar de la incapacidad del adulto de interpretarlos. No es hasta que sus capacidades intelectuales se desarrollan que el infante toma conciencia de las posibilidades prácticas y comunicativas de sus dibujos.

---

<sup>5</sup> *Cuentos de hadas victorianos*, ed. de Jonathan Cott (Siruela, 2012), 15.

<sup>6</sup> Juan Acha, *Teoría del dibujo su sociología y su estética* (México: Ediciones Coyoacán, 1999), 18.

Sea esto un símil de los posibles pasos hacia el desarrollo cognitivo de los hombres de la prehistoria, el cual se produjo al mismo tiempo que pasó del dibujo de fines mágicos al lingüístico.

De este modo el dibujo, es una actividad cogitativa prematura, que está presente en la filogenia de los infantes como lo estuvo en la génesis de los antepasados de los hombres y sus primeros pasos hacia la gnosis: "(...) diseño no es materia, no es cuerpo, no es accidente de sustancia alguna, sino que es forma, idea, orden, regla, término y objeto del intelecto, donde se expresan las cosas entendidas; y se encuentra en todo lo externo, tanto divino como humano".<sup>7</sup>

Por lo tanto, dibujar es una acción compleja que requiere la colaboración recíproca de otras funciones cognitivas que, a la vez, retroalimenta.

Los procesos cognitivos, del hombre incapaz de hablar, fueron desarrollarse a la par que incorporó al dibujo en sus actividades cotidianas y lo sometido a diferentes alteraciones, impulsado por las necesidades intelectuales y creadoras de una sociedad embrionaria, para empezar a perfilarse tanto como "un producto, una actividad manual, una técnica, (...) y un sistema artístico".<sup>8</sup>

Así, en los procesos mentales y en la actividad dibujística, existe una paridad que pone en evidencia la cercanía que tiene el dibujo con el conocimiento o la idea (dibujar es, en esencia, pensar), cualidad que la diferencia de otras disciplinas como la pintura, que aborda cuestiones del color, la materialidad, los matices y la saturación.

Por otra parte, las funciones sociales del dibujo -teúrgicas, nemotécnicas, propagandísticas o de diseño-, sus medios de producción, consumo y difusión están en constante cambio, siempre sirviendo a un fin adecuado a las necesidades de la sociedad donde se originan, y, el valor de las imágenes derivadas dependerá de las normas de las prácticas donde se inscriban y la función última de estas, verbigracia el dibujo de un ingeniero y el de un arqueólogo expresan distintos saberes y

---

<sup>7</sup> Federico Zuccari citado por Juan José Gómez Molina. *Ibidem*, 45.

<sup>8</sup> Juan Acha, *Teoría del dibujo su sociología y su estética* (México: Ediciones Coyoacán, 1999), 29.

conocimientos, mientras que, el dibujo de índole artístico busca obedecer a un fin dentro de sí mismo.

Pero no hay que considerar al dibujo como un fenómeno exclusivo de los hombres. Paul Klee aconsejaba a un profesor “Salga con sus alumnos, introdúzcalos en la naturaleza. Enséñeles a penetrar en la naturaleza. Que presencien cómo se forma un botón, cómo va creciendo un árbol, cómo sale del capullo la mariposa”.<sup>9</sup> En la naturaleza el dibujo está presente en los bordes de las formas que se distinguen con el espacio y con las unas de las otras; es el límite que las rodea y que las hace impenetrables e inconfundibles; está en las dimensiones de la realidad circundante; en las distancias y las magnitudes de los cuerpos. Es la fuerza que genera las formas y sus múltiples apariencias.

Es a partir de la percepción del mundo, la cual no solo se alimenta de la vista, sino que es construida a partir de la totalidad de todos los sentidos, y, por consiguiente, en las experiencias perceptuales, que germina la faena de dibujar; el ansia por dibujar encuentra su incitación en las vivencias, en una experiencia espiritual detonada por una realidad patente, de la noción espacial de nuestro cuerpo confluyendo con otras formas.

---

<sup>9</sup> Paul Westheim, *Pensamiento artístico y creación. Ayer y hoy*, (Siglo XXI, 1997), 198.

## Capítulo II. El dibujo y su entorno

### 2.1 El dibujo y el dibujante

Más de las veces se escucha decir “¿Cómo aprendiste a dibujar?”, como si se pensara en la capacidad innata de hacer trazos cual si fuese una dádiva sobrehumana. Ciertamente es que todo individuo es capaz de aprender un idioma, una ciencia o dominar un instrumento musical, pero la distancia que separa al lego del experto está constituida por la práctica constante que conduce al dominio, a la concienciación y a la sensibilización de las nociones fundamentales en cualquier actividad.

El interés y necesidad por comprender el mundo inducirán al aspirante a dibujante a permanecer extensos momentos en las calles, landas o bosques, en sus ojos quedará la impresión del universo en derredor, similar a una película fotográfica, y, posteriormente, trasladará lo contemplado en gestos donde desaparecerán las apariencias vulgares para revelar así las formas sustanciales.

Sí en el corazón del aprendiz la urgencia por ahondar en las peculiaridades del dibujo es imperioso, su cuerpo recordará el hambre de conocimiento de los primeros hombres. Los impulsos que lo llevarán a adentrarse en la práctica del dibujo, iniciarán en el ojo pensante, propagándose por todos los pliegues del cuerpo para verse materializadas por la mano dibujante.<sup>10</sup>

Los resultados de esta acción coordinada serán suficientes para invocar a los espíritus antediluvianos<sup>11</sup>; ante el novicio se abrirán las puertas, antes invisibles, a un mundo hasta entonces ignorado. Sin embargo, se consumirán así, todas sus fuerzas vitales en el conato por comprender los secretos de las formas y las apariencias. Lo finito de la vida no hace frente a su longevidad. Siempre tendrá algo nuevo que enseñar y, el artista, será su eterno discípulo.

---

<sup>10</sup> Deanna Petherbridge, *The primacy of drawing histories and theories of practice*. (Singapur: Yale University Press, 2010), 90.

<sup>11</sup> Según Acha, “la magia prehistórica” es el primer eslabón en la evolución de los géneros artísticos. Juan Acha, *Teoría del dibujo su sociología y su estética* (México: Ediciones Coyoacán, 1999), 25.

¿Por qué ocuparse del dibujo si pareciera que, entre más se explora el mundo en el que introduce, más enigmas se encuentran? Mundo primoroso, de ensueños y fantasías pueriles. Al regente de esta tierra ignota a veces se le cree reconocer, pero es resbaloso y le gusta ocultarse en los árboles.<sup>12</sup> Se le puede percibir como un agente de naturaleza ambigua, rico en valores y significados, capaz de tomar una variedad infinita de formas; es capaz de tomar el tamaño y la forma que el hombre necesite para pacificar las enigmáticas ambiciones de su espíritu.

¿Por qué elegir el dibujo por sobre otras disciplinas? Su alta capacidad plástica, hace que adquiera un pluralismo que dificulte su diferenciación de otras artes gráficas -como del grabado o del cartel- y viceversa, a consecuencia sus bases gráficas inherentes e imprescindibles para otras disciplinas artísticas, tales como la pintura, el grabado, la escultura y la escritura o para otras actividades no artísticas como la ingeniería, la cartografía, la arquitectura, el diseño, entre otros.

Sin embargo, las inconveniencias surgidas del intento por diferenciar el dibujo de otras disciplinas palidecen ante las posibilidades creadoras inagotables del mismo; la fuerza de la piedra, o de la pintura no es equiparable con el de la línea. Cuando se hacen marcas en el papel, esto es, cuando se dibuja, la superficie deja de ser un plano bidimensional para convertirse en un espacio donde es posible moverse en todas las direcciones. Cuando el artista dibuja crea un universo capaz de contener la magnitud de todas las envergaduras observadas o imaginadas. El artista se encontrará inmerso en un espacio que cambiará con cada marca que se haga, y, la marca subsiguiente modificará a su vez la marca anterior; habrá más, o menos espacio; será opaco o diáfano.

Para los artistas, el dibujo es la práctica de la curiosidad. El biólogo descubre y posteriormente dibuja, el artista dibuja para descubrir. La práctica del dibujo exhorta a indagar en los acontecimientos ulteriores, a escrutar las particularidades de las formas, invita a reflexionar y examinar lo perceptible; acerca al objeto de estudio

---

<sup>12</sup> Dibujar del francés antiguo *deboissier*: esculpir, y este de *bois*: madera.

con cada marca ejecutada en el soporte elegido; es un estudio de lo observado y un intento por descifrarlo.

Así, el pensamiento se nutre a partir de una curiosidad infantil; el niño al igual que el artista ve el mundo con un sentido animista. Es un catalizador que eleva la conciencia con respecto a la realidad y con la propia esencia. Sustento de la sabiduría y la imaginación; ambrosia del espíritu.

Ahora bien, comprender los dibujos es relativamente sencillo y en algunos casos universal, a consecuencia de que, el dibujo personifica todas las resonancias de los lenguajes plásticos y visuales con una economía de elementos: el punto, la línea, y el plano, componentes gráficos, pero que ponen en evidencia todas las texturas de las figuras que habitan en el espacio. Es un lenguaje que surge de la necesidad de representación, no de los objetos, sino de lo esencial de las formas, ergo el cometido principal en la actividad de dibujar no es la mimesis, sino, la abstracción de las formas reales, valorando lo importante y desechando lo trivial. “Los dibujantes puros son filósofos y abstraccionistas de quintaesencia”.<sup>13</sup>

La actividad de dibujar significa el inicio de una capacidad intelectual de transformar las ideas, para así, interpretar la realidad. Impulso creador, gesto fundador donde se articulan inteligencia y sensibilidad para el beneficio de una singularidad que precisa ser construida para ser partícipe en la pluralidad.<sup>14</sup>

## 2.2 Memoria y conocimiento

En las obras que comparten elementos gráficos parece asomarse un testimonio entre sus motivos; son imágenes testimoniales producidas en respuesta a las conmociones ineludibles en el intercambio vivencial entre un individuo y su entorno, entre el ser interior y el ser exterior.

---

<sup>13</sup> Charles Baudelaire citado por Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, (Madrid: Ediciones Cátedra, 2003), 48.

<sup>14</sup> Francisco Pérez Cortés, *Crear crearse: engendrar y dar vida a una obra viva*, (México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2014), 142.

¿Qué fuerza se encuentra en las formas que desencadena un cuerpo gráfico particular, que induce a la translocación de las impresiones proporcionadas por los sentidos al plano del dibujo? Dibujar no es, por mucho, una acción espontánea, por el contrario, en este acto se efectúan operaciones intelectivas que conducirán al artista a un estado meditabundo, donde se posibilita el razonamiento de lo advertido, culminando de este modo, en el establecimiento de representaciones concernientes.

Este quehacer, constituye una estrategia mediadora entre circunstancias sensitivas y significados ignorados, es una actividad que consiste en darle forma a lo invisible: anhelos, preocupaciones y miedos.

Los estímulos continuos demandan un estudio minucioso sí se quiere profundizar en la agitación que generan en el mundo interior. Estudio que es abordado, por los artistas, desde los métodos descriptivos del dibujo, ya sea para su posterior condensación en otro medio o como una obra gráfica. De manera que, inicialmente la recepción y asimilación de los fenómenos sensitivos precisa la intervención del cuerpo, destinatario de las percepciones, que actúa como intermediario entre las impresiones y el gesto resultante de su movimiento, pues las marcas y líneas gestuales, no son el resultado aislado del movimiento de la mano, si no que llevan la impronta del cuerpo del que fueron concebidas. Esto permite la comprensión de la estrategia tomada para la representación de los conceptos de los objetos, a la vez que es huella de su propia acción procreadora. Pues en ellas se halla reflejada la firmeza, la vacilación, el embeleso o el desencanto padecido en el momento mismo de su ejecución. La lectura de sus trazos evoca un momento pretérito pero no por eso menos presente.

Esta asimilación involucra una significación de la objetividad visible, la transformación de las impresiones a grandes vivencias; de formas sin significado a un mundo propio: "De todas partes fluyen voces y el mundo entero resuena. Como un explorador que se interna en territorios desconocidos, hacemos nuestros



descubrimientos en lo cotidiano”.<sup>15</sup> Así, los hallazgos que hace el espíritu en el mundo son de tal magnitud que logran aturdir el juicio y las conmociones orillarán a un individuo desasosegado por una vida lúgubre a la creación de una obra personal que resista y quebrante las circunstancias dentro de las que se inscribe y, que a la vez, sirva como vía de construcción de su singularidad; producto de un espíritu creador, de un individuo que, sintiéndose proscrito, necesita entender el extraño lugar en el que habita.

El deseo por simbolizar y comprender un mundo caótico, constituye el cometido más radical del artista: el intento por vencer lo efímero de los eventos y hacerlos presentes por medio de la imagen, al mismo tiempo que concreta las relaciones que sostiene su ser con el entorno y con los cuerpos ajenos.

Así, la práctica dibujística fomenta una relación más crítica con el entorno visual; es, a la vez, estrategia heurística y ejercicio de introspección, de modo que en los hallazgos que resulten del examen de lo manifiesto abunda un carácter autobiográfico puesto que son documentos del descubrimiento visto, recordado o soñado.<sup>16</sup>

El artista Oscar Kokoschka afirmaba que la diagramación de las visiones conduce al pleno entendimiento de ellas, a la aprehensión de las vivencias, en cambio lo que no es plasmado tiene el carácter de algo que nunca existió.

Dicho de otro modo, ya no se trata únicamente de proyectar figuras para su disfrute y atenerse a sus cualidades formales. Sus elementos rebasan sus limitaciones gráficas para crear un vínculo con el cuerpo del artista que corresponda con lo más profundo de su práctica, por lo tanto, el valor ontológico de las imágenes es proporcional al grado de esa vinculación. Mientras que su valor estético reside en la generalización de sus rasgos que le son comunes a todas las experiencias perceptibles.

---

<sup>15</sup> Vasili Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*, (Buenos Aires, Paidós, 2003), 22.

<sup>16</sup> John Berger, *Sobre el dibujo*. (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2011), 3.

De la aprehensión de las experiencias se pasará al establecimiento de formas visibles. Cuando a lo invisible se da una forma, los trazos materializados serán transformados en fragmentos expresivos del cuerpo, huellas de una personificación o estado performático, que puede ser tanto real o simulado, deliberado o inconsciente,<sup>17</sup> originado en un tiempo pretérito pero que vuelve a hacerse presente en el plano del dibujo, incentivando el razonamiento de lo representado.

Así, las figuras serán establecidas por un delicado acto ritual fluctuando entre dos valores complementarios: la memoria y el conocimiento.<sup>18</sup>

De acuerdo a Aristóteles, la memoria habita dentro del espíritu junto con la imaginación, sitio de reposo de recuerdos e imágenes virtuales. Las percepciones, en un principio, son manipuladas y trastocadas por la facultad imaginativa produciendo así diseños mentales o imágenes necesarias para conocer y obrar del modo apropiado, dicho de otra manera “el alma nunca piensa sin un diseño mental”.<sup>19</sup> La innata facultad intelectual opera desde la memoria valiéndose de las imágenes, procedentes de las experiencias sensibles, originando conocimiento o experiencia. De esta operación efectuada en los entresijos del alma nace la idea, principio y objeto del entendimiento donde se expresa todo lo conocido y lo ignorado.

Con lo anterior, no se busca restarle valor a los aspectos gráficos inherentes al dibujo, no obstante el mérito que debe de tomarse en consideración cuando reparamos acerca de ellos es el tipo de relación que establece con un conocimiento de cualquier naturaleza; el diálogo, detonado por las obras, sean gráficas, digitales, escultóricas o conceptuales, solo es posible si las entendemos como marcas de diferentes formas de conocer el mundo exterior o interior. Porque para esclarecer y aprisionar las ansias, las pasiones y las obsesiones, es menester darle una forma visual delimitada; un diseño circunscrito a la línea.

---

<sup>17</sup> Deanna Petherbridge, *The primacy of drawing. Histories and theories of practice*. (Singapur: Yale University Press, 2010), 103

<sup>18</sup> Juan José Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*. (Madrid: Ediciones Cátedra, 2003), 20.

<sup>19</sup> Francis Yates, *Arte de la memoria*, Routledge y Kegan Paul, (Reino Unido, 1966) 52.



Guo Fengyi, *Samantabhadra Bodhisattva*, 1994,  
tinta sobre papel de arroz, 69.2 x 41.7 cm

### 2.3 La enseñanza del dibujo

En el pasado, han quedado los memorables días en que los artistas no limitaban su disposición creadora. ¡Dulce alivio! Los artistas de hoy no tienen que preocuparse por instruirse en prácticas artesanales o por diagramar máquinas u ornamentos arquitectónicos. El espíritu del siglo XX, les liberó de estas ocupaciones anacrónicas y les otorgó una aparente licencia y libertad en las prácticas artísticas. Se abandonó la labor que tenía el dibujo de ser el punto de nacimiento de imágenes sistemáticas que describían los cuerpos reales o por inventar; la proyección de los objetos naturales y de producción industrial.<sup>20</sup>

En el pasado, la urgencia por justificar dogmas generó la creación de modelos ideológicos condicionantes para la enseñanza artística y el surgimiento de las imágenes de la realidad. El artista aprendía a representar desde un ámbito

---

<sup>20</sup> Juan José Gómez Molina, *Las Lecciones del dibujo*, (Madrid: Ediciones Cátedra, 2003), 26.

establecido por los paradigmas de verdad de cada periodo; para dibujar se partía de un repertorio de imágenes instituidas que respaldaban los valores dominantes de la época. Así, estas imágenes y dibujos, correspondían a una narrativa histórica en tanto que obedecían a las ideas establecidas de verdad o belleza; la justificación visual de la realidad y, el intento por congregarse las imágenes modelo desembocó en el desarrollo de cartillas o tratados con el objetivo de generar un adiestramiento en la manera de graficar, una especie de teoría científica del dibujo.

De este modo, para enseñar a dibujar “según el estilo de los antiguos”<sup>21</sup>, se desarrollaron lecciones en torno a láminas, bustos y estatuas clásicas para condicionar la manera de dibujar y homogeneizar sus cualidades, y las normas sobre el dominio del relieve, las sombras y la figura humana pulularon entre los talleres como reglas incuestionables del dibujo.

Por lo que el problema real al preguntarse ¿cómo dibujar?, no es de naturaleza formal o estética sino ideológica.

Así, antaño, el dibujo era el encargado de levantar acta de la realidad. No obstante estos modelos de representación comenzaron a perder fuerza, en parte, por el conflicto causado por la disparidad entre los modelos ejemplares, en los que se basaba la enseñanza del dibujo, y las particularidades de las figuras naturales; cuando el adiestramiento del dibujo era rebasado por las formas salvajes e informes: “El natural aparece como el campo más abierto de experiencias que permite enriquecer la observación y la pasión”.<sup>22</sup>

Por otra parte, con el desarrollo de los procesos fotográficos, el trabajo de formular las imágenes de la realidad dejó de ser responsabilidad de los pintores, dibujantes o grabadores y, la fotografía, se perfiló como el único artífice de la verdad. Inclusive los artistas incorporaron la fotografía en sus procesos como alternativa al apunte; la cámara fotográfica es quien crea la nueva biblioteca de imágenes que constituyen la iconografía de los artistas.

---

<sup>21</sup> *Ibíd.*, 229.

<sup>22</sup> *Ibíd.*, 57.

Así, la inclinación por educar la mirada con el enfrentamiento de las formas naturales, el desarrollo de nuevas tecnologías y la multitud de imágenes que sirvieran como referencias para el arte, contradijo la idea de modelos únicos e ideales que avalaran la verosimilitud de las representaciones, y el dibujo y la práctica artística pudieron adentrarse en territorios ajenos al arte académico.

Actualmente, se encuentra al dibujo inscrito en la currícula de diversas especialidades como la arquitectura o la ingeniería, con nombres como “expresión gráfica”<sup>23</sup>, “dibujo mecánico e industrial”<sup>24</sup> o “representaciones gráficas”, calificativos que evidencian que su enseñanza está basada en generalizaciones que condicionan la manera de graficar, un ejemplo de lo que fue el intento por generar una gramática universal del dibujo, pues estas profesiones no consideran al dibujo más que como un modelo estricto de representación.

En cambio, en las academias de Bellas Artes, donde, si bien aún se sigue considerando al dibujo como la base para las artes -y que nada le ha usurpado este lugar-, lejos de supeditarla, como en el siglo XIV, a la copia fiel de la naturaleza, se hace énfasis en su capacidad gráfica de modelar el espacio, los cuerpos y los pensamientos.

En estas instituciones, como en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, las lecciones son dispuestas con el fin de que el estudiante repare acerca de la sintaxis producida por los elementos básicos del dibujo y, de los componentes que constituyen la realidad y los cuerpos en ella: la cantidad de luz que refleja los modelos, el volumen, la profundidad, el peso, la masa, el espacio, la densidad etc., valiéndose de una parafernalia diversa que incluye desnudos, luces artificiales, mobiliario y estímulos sonoros o sensitivos. Y desde luego, el uso de carboncillos, sanguinas, aguadas, barras grasas, etc. con el propósito de conocer sus cualidades

---

<sup>23</sup> Plan de estudios de la carrera de arquitectura, aprobado por el Consejo Académico del Área de Humanidades y Artes de la UNAM el 12 de junio de 2017.

<sup>24</sup> Plan de estudios de la carrera de ingeniería industrial, aprobado por el Consejo Técnico de la Facultad de Ingeniería de la UNAM en su sesión ordinaria del 15 de octubre de 2009.

y diferencias, y la manera en que estructuran la narrativa de los trazos en el espacio bidimensional del plano.

Ya no se trata de seguir modelos que determinen lo que es un buen dibujo o lo que es aceptable en las representaciones, si no, la toma de conciencia por parte de los alumnos sobre las capacidades de representación del dibujo.

Aquí, las clases son espacios de meditación donde el alumnado desarrollará métodos de aparición y desaparición, donde reflexionará sobre el significado oculto de los trazos, porque estos no solo hablan de lo representado, sino también de quien lo realiza. Mientras, el maestro asumirá el papel de guía en un camino confuso en el cual cada trazo, cada gesto ejecutado, cierra o abre las puertas de un viaje hacia lo incierto.<sup>25</sup> Desventurados aquellos que prefieren la seguridad de las instrucciones porque están condenados a perderse en los dédalos de su imaginación. Al final, el alumno se encontrará solo en los bosques del dibujo, porque el camino del aprendizaje es el “territorio de la soledad”<sup>26</sup> desde el cual deberá reconocerse en la otredad para encontrar la verdad de su obra. Una verdad que solo puede surgir de la actividad artística cuyo lenguaje es lo que separa más tajantemente al artista de los hombres.<sup>27</sup>



Donato Bramante, *Heráclito y Demócrito*, 1477,  
fresco trasferido a lienzo, 102 x 127 cm.

---

<sup>25</sup> Juan José Gómez Molina, *Las Lecciones del dibujo*, (Madrid: Ediciones Cátedra, 2003), 146.

<sup>26</sup> *Ibid* 146.

<sup>27</sup> *ibid* 146.

### Capítulo III. Dos *pathosformeln* de lo grotesco

#### 3.1 Definición del grotesco

Para hablar de una categoría estética se suele recurrir a la compilación de obras para ejemplificar los atributos, recursos, y figuras recurrentes en éstas, pero en este caso hacer una lista de los motivos recurrentes de lo grotesco sería fácil y, al mismo tiempo, inacabable: pastiches, fusiones animal-humano, fauna y flora desproporcionada, inconsistencias sociales, mutilaciones, delgadez, enanismo, gigantismo, por mencionar algunos.

Los nombres con los que se pretende definir estas imágenes están relacionados con los efectos anímicos que suscitan en el espectador: horror, risa, diversión, angustia, delirio o locura. Pero cualquier intento por hacer una taxidermia universal resultaría inútil debido a su espíritu ambiguo capaz de adaptarse y aparecer en cualquier época.<sup>28</sup>

Dicho de otra forma, los atuendos con los que se revisten estas expresiones plásticas varían con el tiempo y, lo complicado consiste en definir objetivamente el fenómeno grotesco. Así, es incorrecto pensar en lo grotesco como si se tratara de una entidad individual y constante ya que, en realidad, involucra diversos elementos.

En *Imaginarios del Grotesco*, Luisa Ruiz Romero sintetiza dos definiciones prácticas de éste: la primera está ligada al concepto y uso alegórico de la *gruta*, derivado del hallazgo, en el siglo XV, de frescos y pinturas con motivos vegetales, fantásticos e intrincados en el palacio de Nerón (*Domus Aurea*).

La segunda, es en torno al uso de la palabra como adjetivo para designar una semántica compleja e indeterminada. Formas, posturas, expresiones, actitudes sospechosas e ilegibles para el espectador. Así, las obras de este género poseen una cara visible, y otra oculta, porque contienen significados insospechados que

---

<sup>28</sup> Petr Polák, *El esperpento valleinclaniano en el contexto del arte grotesco europeo*, (Brno: Masarykova Univerzita, 2011), 40.

solo pueden ser percibidos cuando se presta atención a lo que se esconde entre sus formas.

Por otra parte, y continuando con la reflexión en torno a lo grotesco, José Emilio Burucúa se ocupa de los grabados italianos del siglo XVII para estudiar la emoción predominante en el ser grotesco (influenciado por el concepto de *pathosformel* desarrollado por Aby Warburg): “(...) suscitan un sentimiento de desasosiego, de rechazo y hasta de terror, pero al mismo tiempo no estimulan la huida ni hacen apartar la mirada sino que, capturan la atención de los ojos y engendran un rápido efecto de goce”.<sup>29</sup>

Asimismo, Burucúa define a las *Pathosformeln* como modelos iconográficos universales que simbolizan los sentimientos que un grupo social establece como vivencias elementales de la vida. Noción similar al concepto de “magma de representaciones sociales imaginarias” propuesto por Cornelius Castoriadis:

Allí donde el hombre, en tanto ser social, organice y desarrolle una vida en común, sin duda fecundarán imaginarios reales o irreales, sociales o individuales, aunque sólo los imaginarios sociales se mantendrán en el tiempo, los otros se irán perdiendo a no ser que sean absorbidos por los primeros. Todo ello se depositará en el magma, donde serán acumulados y transformados y finalmente presentados a la sociedad.<sup>30</sup>

Así, la función imperceptible pero vital de estas imágenes icónicas que aparecen y reaparecen en los imaginarios sociales, es la de mantener oculto el pensamiento mágico para preservar el entretejido de la vida social, posibilitando el cambio entre el pensamiento mágico y la lógica del hombre racional (o viceversa).

De esta manera ocurre que, con el tiempo, los imaginarios sociales tornarán en temas de investigación, al mismo tiempo que otros objetos dejarán de ser motivos de estudio para convertirse en relatos quiméricos.

---

<sup>29</sup> José Emilio Burucúa, *La imagen y la risa: las pathosformeln de lo cómico en el grabado europeo de la modernidad temprana* (España: Periférica Editorial, 2007), 34.

<sup>30</sup> Carlos Infante Yupanqui “Poder, tensión y caricatura. Una aproximación a la teoría del humor” *Dialogía. Revista de lingüística, literatura y cultura*. 3 (2008) 245-271, 266.  
<https://journals.uio.no/Dialogia/article/view/4064>. (Consultado el 15 de marzo del 2022)



De este modo, para reflexionar en torno al fenómeno grotesco se toman, siguiendo el empleo de las *pathosformeln* por parte de Butucúa, dos expresiones gráficas que, por sus aires de cómico y visceral se consideran ejemplos idóneos del fenómeno. A saber: la caricatura y la pornografía.

### 3.2 Imagen de la risa

A simple vista, el humor parece un fenómeno anodino, pero en realidad constituye una compleja relación de circunstancias que involucran lo cómico, la risa y la dinámica social. Por lo tanto, es posible examinarlo desde diferentes campos como el axiológico, el estético, el cultural, el psicológico y el social,<sup>31</sup> lo cual dificulta llegar a un consenso general entorno a sus procesos y dinámicas.

La caricatura, o historieta, aborda bien estos tres estratos del humor. En primera por ser un medio universal para expresar lo cómico con el fin de motivar la risa, y lo social se encuentra en su capacidad comunicativa, originada por el conjunto de sus elementos gráficos y textuales.

Así, las historietas son bromas o chistes llevados al ámbito gráfico. Pero ¿Qué implica lo cómico? y ¿Cuál es su origen? Por un lado, existen teorías que explican el origen de lo cómico desde las emociones provocadas por circunstancias extrínsecas al individuo y, por otra parte, las que lo explican desde lo social y cultural.

Sobre el origen del sentimiento de comicidad en la psique el psiquiatra alemán, Ewald Hecker, dice que este es producido por el contraste entre las sensaciones agradables y las desagradables; el placer y el displacer.<sup>32</sup> Siguiendo este argumento, Theodor Lipps, señala que esto no significa que dos sensaciones puedan darse de manera simultánea en el estado de ánimo, y lo define como una

---

<sup>31</sup> *Ibíd.*, 259.

<sup>32</sup> Theodor Lipps, *El humor y lo cómico. Un estudio estético-psicológico* (México: Herder México, 2015), 18.

“rivalidad de las ideas”<sup>33</sup>. Así, cuando aparece un sentimiento, este viene acompañado de ideas o sensaciones que poseen diferentes cargas emocionales y, bajo ciertas condiciones, estas cambiarán y se dará un cambio en la esencia del sentimiento que en un principio pudo haber sido agradable pero, trastocado por condiciones ajenas al cuerpo, tomará un tinte incómodo. De esta manera, el contraste y el cambio repentino de las sensaciones provocarán risa en el sujeto.

De una manera similar, S. Freud y Mijaíl Bajtin, coinciden en que debe de existir una oposición inconciliable para que surja lo cómico, no obstante, ellos la encuentran en el antagonismo entre los grupos sociales populares y los elitistas, en el momento en que desarrollan prácticas, ocupaciones e idiosincrasias inmiscibles entre ellos.

Por otra parte, el teólogo Basilio el Grande consideraba que una risa estridente no era propia de un alma virtuosa, mientras que Platón, recomendaba a los guardianes del estado evitar reírse, y, de forma similar el historiador Jules Michelet, advierte sobre lo blasfemo de la risa:

Se había dicho imprudentemente: ¡desgraciados aquellos que ríen! Así se entregaba de antemano a Satán el monopolio de la risa y se le proclamaba divertido. Más aún: necesario. Porque la risa es una función esencial de nuestra naturaleza. ¿Cómo soportar la vida si no podemos reír, al menos en los intervalos entre nuestros dolores?<sup>34</sup>

De este modo, se expresa el temor a que la risa aleje a las personas de la virtud y las conduzca a la corrupción moral, y que el sabio serio degenerare en el sabio que ríe; el *topos* antagónico del filósofo que llora y el que ríe.

Así, lo cómico es una especie de emoción ambivalente porque personifica las fuerzas opuestas que permanecen insospechadas en nuestros estados anímicos, en las relaciones interpersonales y con nuestro entorno social, y, la risa, se corona como el componente de la irreverencia porque atenta contra las reglas sociales y

---

<sup>33</sup> *Ibíd.*, 23

<sup>34</sup> Jules Michelet, *La bruja. Una biografía de mil años fundamentada en las actas judiciales de la Inquisición* (México: Ediciones Akal, 2019), 38.

funda su propio mundo carnalesco, contrario al mundo serio de las élites, y, la caricatura -o el chiste- es el medio para materializar el deseo de agredir la autoridad.

Para el jurista Justus Möser la risa es el síntoma predominante en lo grotesco<sup>35</sup> y, para concluir su libro, Emilio Butucúa hace distinción de diferentes tipos de risa, aunque advierte que es difícil encontrarlas aisladas, ya que muchas veces conviven dos o más en una misma obra.

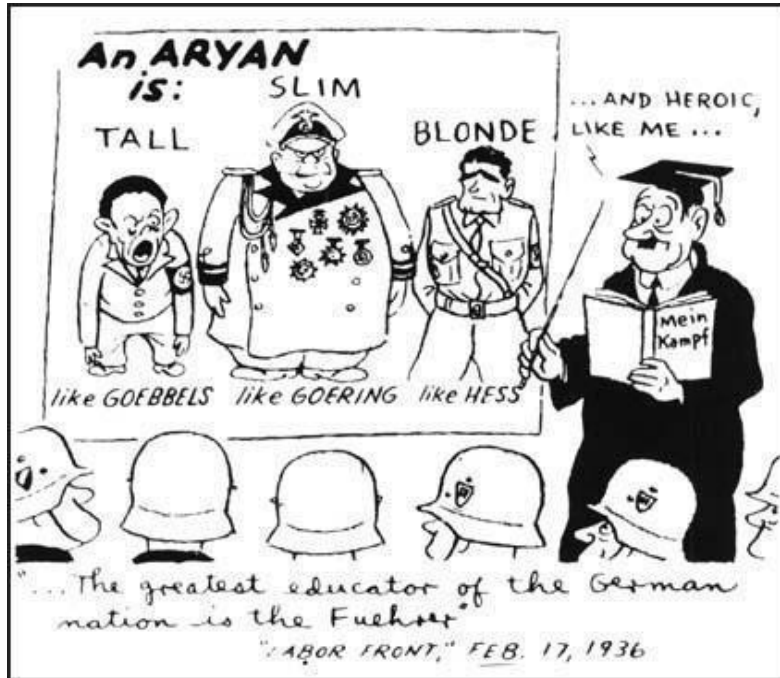
**La primera es la risa que proviene de la subversión de los puestos de poder, los roles sociales y las labores.**

Como ejemplo de esto, la caricatura titulada “An Aryan is...” publicada en la revista estadounidense *Labor Front* en 1936, parodia a cuatro figuras prominentes del régimen Nazi, resaltando el desatino entre sus ideales y su apariencia física, pues ninguno de ellos encajaba en los modelos de la raza aria que idolatraban: alto, rubio, y delgado.

Existe otra versión posterior de 1941 atribuida al caricaturista soviético Boris Yefimov, que comparte la misma intención irónica aunque incorpora el color y distorsiona el cuerpo de uno de los personajes.

---

<sup>35</sup> Petr Polák, *El esperpento valleinclaniano en el contexto del arte grotesco europeo*, (Brno: Masarykova Univerzita, 2011), 43.



An Aryan is..., Labor Front, 1936.<sup>36</sup>



Boris Efimovic, Pictorial presentation of the true aryan, 1941.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Alabama Holocaust Education Center, Politican Cartoon, <https://ahecinfo.org/wp-content/uploads/Political-Cartoon-An-Aryan-Is.pdf>

<sup>37</sup> MutalArt, <https://www.mutualart.com/Artwork/PICTORIAL-REPRESENTATION-OF-THE-TRUE-ARY/035E124190C60CCAC1D956EE1313D4E1>

**El segundo tipo de risa es la que critica las normas**, al mismo tiempo que incita al surgimiento de una contracultura o, por lo menos, intenta influir en las masas para generar nuevas conductas e ideologías que hagan frente a las establecidas.

Como Andy Warlord que imagina un mundo donde las juventudes han adoptado ideologías antifascistas y sostienen prácticas sexuales atípicas; actitudes contestatarias y contrarias a las normas hegemónicas que rigen los cuerpos, la sexualidad y las dinámicas sociales.



Andy Warlord, *Last days of summer '99*, 2021.<sup>38</sup>

**La última categoría es la risa humorística** que utiliza situaciones descabelladas e irónicas para educarnos sobre lo absurdo del mundo y, por algunos instantes, generar en el público la esperanza de que existe una vida sin penas.

---

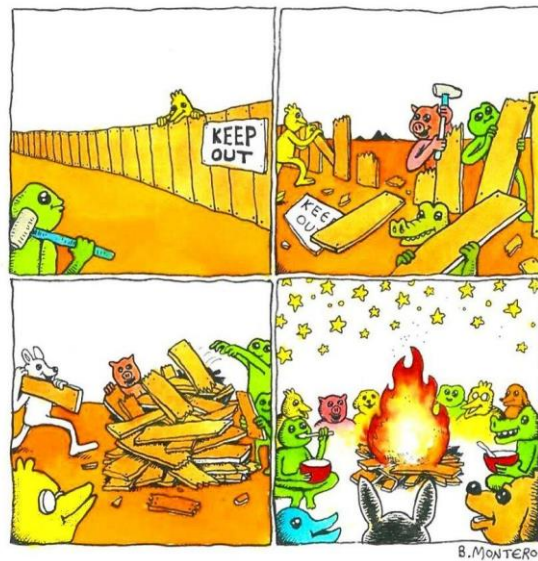
<sup>38</sup> Andy Warlord Instagram, [https://www.instagram.com/andy\\_warlord](https://www.instagram.com/andy_warlord).



Así, Bjenny Montero da vida a animales antropomórficos, en los que si bien la vida es similar al mundo contemporáneo de los hombres, en estos encontramos fuertes sentimientos de fraternidad, solidaridad y hermandad entre sus habitantes.



Bjenny Montero.<sup>39</sup>

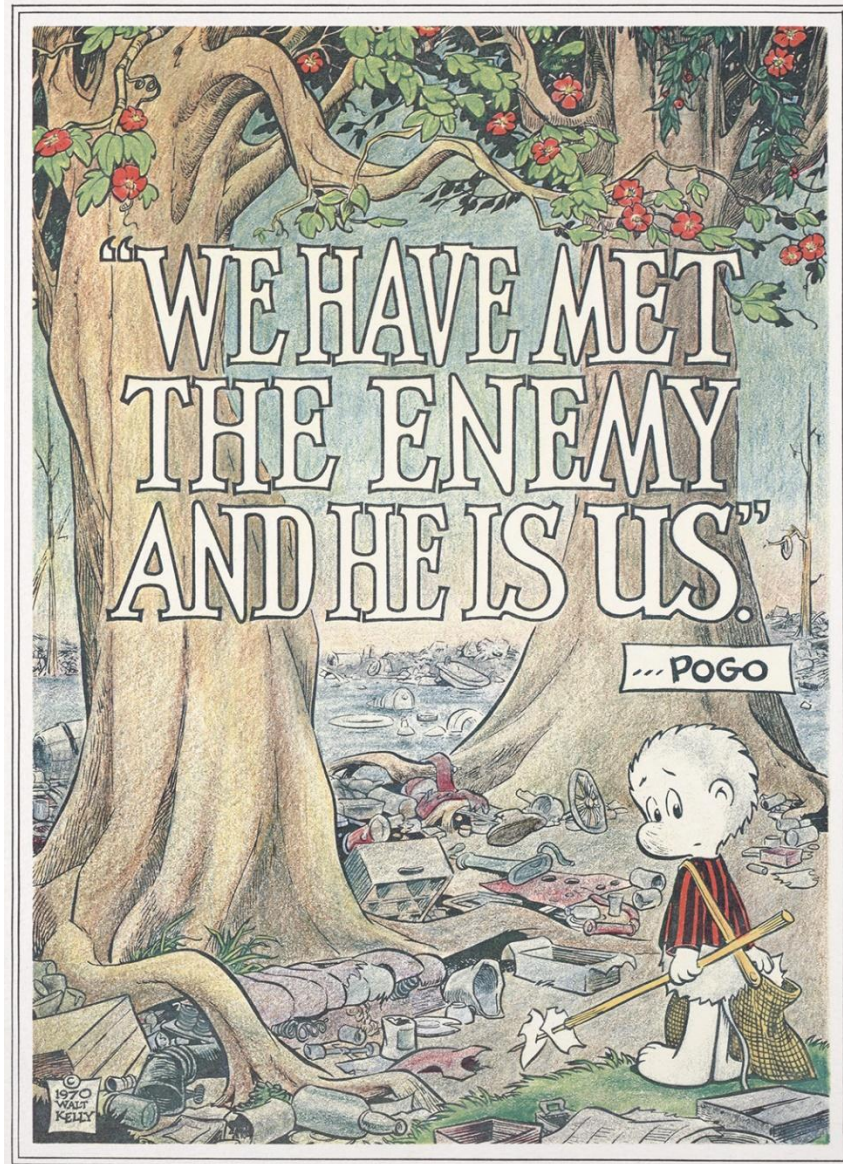


Bjenny Montero.<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Montero Facebook, [https://www.facebook.com/monteroband/?locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/monteroband/?locale=es_LA).

<sup>40</sup> Bjenny Montero Instagram, <https://www.instagram.com/bjennymontero>.

Otro ejemplo es la tira cómica “Pogo”, creada por el caricaturista Walt Kelly que, en 1970, como efeméride para el primer día de la Tierra, parodiando la frase proclamada por el comandante naval Commodore Hazard Perry, tras la victoria de los estadounidenses sobre las fuerzas británicas en el lago Erie en 1813, su personaje principal medita sobre la naturaleza mezquina del hombre.



Walt Kelly, *We have met the enemy...*, 1980, reimpresión, Colección Toni Mendez.

De esta manera, las historietas no siempre propician una carcajada estridente, sino que, por el contrario, muchas veces provoca en el público un silencio solemne, porque expresan una crítica que no se encuentra en medios convencionales; una crítica que incomoda, y pone en duda la realidad en que se vive. Se abordan problemáticas locales, comunitarias o personales y, su creación no necesita de grandes inversiones ni una producción suntuosa por lo cual es un medio accesible a la gran mayoría de las personas o colectivos para expresar inconformidad ante las desigualdades o los abusos de poder.

### 3.3 Imagen del sexo

Hacer uso del calificativo “pornográfico” presenta varios peligros porque los parámetros para llamar a un producto de esta forma se sustentan en decisiones arbitrarias; en relaciones cambiantes entre los contenidos y el contexto en que se inscriben.<sup>41</sup> De esta manera, casi cualquier cosa, bajo una valoración derivada de estas relaciones, podría llamársele pornográfico: un libro, una película, una obra arquitectónica, una escultura, entre otras cosas.

Otro riesgo; la suposición que el acto sexual y la pornografía son lo mismo; la gradual desconfianza de la sexualidad humana -compleja en su esencia- consecuencia de la similitud errónea que algunos creen ver en estas dos.

El cuerpo desnudo, despojado de los atuendos que la colectividad creó necesarios, con sus genitales, vellos, orificios, erecciones y oblicuidades no es obsceno. El antropólogo Bernard Arcand cita a los escritores Pascal Bruckner y Alain Finkielkraut, para decir que los cuerpos desnudos solo son obscenos cuando su ostentación es hueca; cuando lo que interesa es el éxtasis sin mayor esfuerzo ni consecuencias.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Bernard Arcand *El jaguar y el oso hormiguero. Antropología de la pornografía*. (Argentina: Ediciones Nueva Visión, 1993), 30.

<sup>42</sup> Véase nota 9.



Sin embargo, hablar de lo obsceno es perderse en un abismo de significados tautológicos porque, al parecer, nada en el mundo moderno respeta algún pudor, ya que, desde el trabajo o las instituciones, pasando por los artilugios electrónicos, hasta los medios informáticos y comerciales pretenden penetrar en la intimidad del individuo.

Otro peligro es la censura, porque cuando el calificativo de pornográfico es justificado esta tiene el camino libre para privar a ciertos grupos sociales de un producto, restringiendo su obtención y, haciéndolo accesible solo para un grupo privilegiado. Para este cometido, es necesaria la intervención de un organismo jurídico al servicio del estado, ambos convencidos de que el progreso social está en la vergüenza del cuerpo. Este trabajo no sería necesario si el estado no viera en la pornografía un fenómeno comercial que, como cualquier otra industria, precisa ser regulada a leyes mercantiles, aunque en la práctica, el control del comercio y la producción sexual se le escapa a cualquier sistema.

Es entonces cuando el término “pornográfico” se vuelve necesario, porque no habría mercado si al consumidor no se le ofreciera un producto prohibido, inmoral, procaz. El “(...) secreto vergonzoso (...) constituye gran parte de su placer”.<sup>43</sup>

Así la censura es, a la vez, el *marketing* de la industria pornográfica, y la herramienta para regular lo que alguna vez fue exclusivo de grupos de poder con los recursos para el libertinaje y el indulto de la ley. Es así que, cuando la marginalidad pretende dirigirse a la concupiscencia, las penetraciones, las eyaculaciones y el orgasmo se vuelven arrabaleras, inmundas, algo execrable. Porque las clases sociales desfavorecidas no poseen la capacidad económica para inducirse un estado extático. El erotismo es un privilegio de clases.

¿Por qué no se habría de temer que la voluptuosidad se volviese accesible? Las actividades ociosas que no propician la circulación del capital, como el coito, implican la reducción del tiempo dedicado al trabajo empresarial y, de igual manera, la manía por el trabajo dificulta los encuentros sexuales.

---

<sup>43</sup> *Ibíd.*, 65.

Los informes Kinsey examinados por Georges Bataille dan cuenta de que la posición, o clase social, a la que se pertenezca dentro de la pirámide económica repercute en la vida sexual. Así, los grupos criminales se encuentran en la base con la frecuencia semanal más alta de relaciones, la cual va disminuyendo conforme se asciende en la pirámide. Después, se encuentran a los obreros semi-calificados, los trabajadores calificados, los especialistas, y los ejecutivos de “cuello blanco”.<sup>44</sup> Sin embargo, la posición más alta de la pirámide, retorna a una frecuencia del orgasmo significativa, comparable con los de la posición más baja: las clases dirigentes o, como los llama Bataille, el hampa feliz.

De este modo, la contención de los impulsos sexuales es necesaria para la estabilidad del mundo del hombre civilizado; el mundo del trabajo. Y la reivindicación del éxtasis íntimo y personal, que distraen del trabajo monopolizado, constituye una amenaza para los intereses económicos de los grupos dominantes.

### 3.3.1 Algolagnia <sup>45</sup>

Los años de la Primera Guerra Mundial provocaron un cambio en las actitudes de los ciudadanos del Imperio Alemán, en primera la confianza en el gobierno de Guillermo II se vio eclipsada por las bajas en combate que aumentaban cada día, seguido de su desinterés por la política y la falta de un sentimiento en común como nación. Así, sus energías eran enfocadas a la supervivencia ofertando todo lo que se pudiera vender con el fin de subsistir: joyas, muebles o el cuerpo, y las viudas de la guerra tuvieron que ejercer la prostitución, al igual que los jóvenes de ambos sexos de familias humildes y acomodadas.

También las tropas alemanas sucumbieron ante esta energía psicosexual provocada por la guerra. En las trincheras eran frecuentes las relaciones

---

<sup>44</sup> Georges Bataille, *El Erotismo* (México: Fábula Tusquets, 2013), 165.

<sup>45</sup> “Búsqueda del dolor”, término en latín ideado en 1894 por el médico berlinés Albert von Schrenck-Notzing para englobar prácticas perversas como la dominación psicológica. Mel Gordon, *Voluptuous Panic, The Erotic World of Weimar Berlin* (Los Ángeles, California: Feral House, 2000), 171.

homosexuales y los entretenimientos travestis, en vez de fotos de sus amantes o seres queridos, los soldados guardaban fotografías e ilustraciones de escenas sadomasoquistas, y no eran inusuales los casos de campesinas extranjeras abusadas sexualmente por miembros del ejército.



W. Krain, *Baile desnudo*, 1920.<sup>46</sup>

Con la derrota del Imperio Alemán, y la misión de levantar una república democrática, la prostitución fue la menor preocupación de los nuevos líderes, en cambio, los defensores de la moral y la ética dedicaban su tiempo a clausurar los salones donde se presentaban números musicales acompañados con bailes de mujeres desnudas. Para eludir la censura, los bailes tenían que improvisarse en lugares escondidos, bodegas y clubes de difícil acceso. Sin embargo, los esfuerzos para contener estos espectáculos fueron inútiles, y, el baile y la prostitución, fueron asimilados como parte de la vida de la Alemania de posguerra.

Para llevar el deleite de los sentidos a los extremos solo faltaban las drogas y la pornografía. Antes del conflicto bélico, la pornografía provenía en su mayoría de Francia, pero, después de la guerra, surgió una producción nacional que reemplazó a las elegantes chicas francesas por escenas escatológicas, relaciones intergeneracionales e incestuosas, juegos de dominación y sumisión, entre otras parafilias.

---

<sup>46</sup> Ilustración tomada de Mel Gordon, *Voluptuous Panic, The Erotic World of Weimar Berlin* (Los Ángeles, California: Feral House, 2000), 20.



Max Liebermann, *Erotic grotesques*, 1920.<sup>47</sup>

La inflación y la deuda de Alemania para con las naciones victoriosas solo incentivó el comercio de drogas y sexo. Los *Nachtlokal* o clubes nocturnos eran populares entre los extranjeros libertinos: suecos, holandeses, japoneses, franceses que, al llegar a Alemania cuya moneda devaluada a 4.2 mil millones de marcos de oro por un dólar, se convertían en multimillonarios. Una felación no costaba más de 30 centavos de dólar, e incluso las parejas burguesas se exhibían desnudas para quien estuviera dispuesto a pagar, aunque las funciones de humillación y degradación sexual eran los espectáculos preferidos.

---

<sup>47</sup> Ilustración tomada de Mel Gordon, *Voluptuous Panic, The Erotic World of Weimar Berlin* (Los Ángeles, California: Feral House, 2000), 55.



Arnim Horowitz, *Los caniches entrenados*.<sup>48</sup>

### 3.4 El cuerpo eyaculado

La particularidad de las reacciones ante los temas tratados anteriormente, probablemente se deba a la cercanía entre lo grotesco y el cuerpo. Ante esto, el espectador parece ignorar su propia proximidad con la causa de sus malestares.

Lo corporal ocupa un lugar central dentro de los debates de numerosas ciencias, disciplinas, ideologías, dogmas, políticas o discursos, y, así también, para las estrategias de consumo y los medios de producción. De este modo, el cuerpo humano no existe en un estado inmaculado, sino que está profundamente condicionado por todas estas fuerzas sociales y mercantiles; es la cultura quien le da su forma, valor y significado; "(...) es materia simbólica, objeto de representación y producto de imaginarios sociales".<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Ilustración tomada de Mel Gordon, *Voluptuous Panic, The Erotic World of Weimar Berlin* (Los Ángeles, California: Feral House, 2000), 243.

<sup>49</sup> Pablo Scharagrodsky, "El cuerpo en la escuela", *Explora, las ciencias en el mundo contemporáneo. Pedagogía*. (2007),

La postura, la vestimenta, la ocupación, el tono de voz, los gustos personales, los hábitos económicos, alimenticios, e higiénicos, son solo algunos de los aspectos que se ven afectados por estas coerciones, y si bien algunos aspectos fisiológicos están determinados por la genética y son inmutables, no están exentos de una valoración en relación a las exigencias corporales hegemónicas. Así el físico y su imagen; el cuerpo y su apariencia, son el signo por el cual se evalúa la valía individual:

(...) el cuerpo es una señal que vincula, separa u oculta la particular forma y las condiciones en las que cada individuo se adscribe y pertenece a una clase social, a una edad, a un sexo, a una profesión, a una actividad, a un contexto determinado y a un espacio.<sup>50</sup>

Asimismo la antropóloga Mary Douglas reconoce dos tipos de cuerpos, uno físico y otro social, este último derivado de las imposiciones que limitan al primero, o, dicho de otra forma, los individuos tienen dos alternativas: comportarse de manera dócil y útil para las potestades o, asumirse como anómalos y potencialmente amenazantes.

Es así como las ambiciones y apetitos que pudieran serles inherentes a priori son reprimidas, y, en cambio, se les infunden formas sustitutas de satisfacción inocuas e integradas a la normatividad. Así también correrían el riesgo de ser marginados si llegaran a conducirse de manera opuesta a lo dictado.

No obstante, este otro cuerpo anómalo llegó a ocupar un lugar relevante dentro de ciertas dinámicas sociales, verbigracia, en los grupos nómadas y agrarios, era definido con respecto a su función dentro de las prácticas rituales de fertilidad, de caza o en el uso solemne de estupefacientes, vale decir, a través del sentimiento colectivo de pertenencia al universo, borrando los límites de la conciencia y lo individual. Un acto que no buscaba la subversión, si no que estaba relacionado con los relatos inherentes a la existencia.

---

<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.869/pm.869.pdf> (Consultado el 20 de abril de 2022)

<sup>50</sup> Ana Martínez Barreiro, "La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas", *Papers. Revista de Sociología*, vol. 73 (2004), <http://papers.uab.cat/article/view/v73-martinez/pdf-es> (Consultado el 25 de mayo de 2022)

Por otra parte, en la *polis* griega, fungió como resistencia a los discursos formales a través de la figura simbólica y política del placer y del deseo. Así afirmaba su propia existencia desde la materialidad, lo inmediato y lo fisiológico, menospreciando la lógica y la ética dominantes, al mismo tiempo que reconocía su animalidad en figuras alegóricas como los peces que son “(...) más inteligente que los hombres, pues se frota el vientre sobre un material áspero tan pronto como sienten la necesidad de eyacular”<sup>51</sup>, el perro famélico que no duda en profanar la ofrenda de carne para los dioses, y el cerdo, el cual vive cerca del piso, allí donde no existe lo sagrado. Una práctica política del goce que escoge, por cuenta propia, ubicarse en los márgenes de la ciudad.

Y, en la Edad Media, era quien presidía las fiestas y carnavales populares presentándose en posturas absurdas y exageradas, o mejor dicho, en una forma incompleta, puesto que este “(...) es un cuerpo en movimiento. No está nunca listo ni acabado: está siempre en estado de construcción, de creación y él mismo construye otro (...)”.<sup>52</sup> De esta forma provocaba la risa uniforme en los asistentes porque todos ellos formaban parte de un cuerpo colectivo, acentuando las funciones y relieves fisiológicos; las protuberancias y los orificios, las partes por donde sus límites físicos son sobrepasados; por donde nacen e ingresan otros cuerpos.

De esta manera, en los momentos de frenesí o de locura ritual está presente un cuerpo irregular e inusual porque está siempre en constante transformación de él mismo, llevando al límite sus funciones y sensaciones corporales, y, así también, participando dentro de las dinámicas naturales y sociales.

No obstante, bajo los requisitos del mercado laboral, nació la necesidad de un cuerpo dócil que pueda ser regulado, transformado, sometido y perfeccionado, así surgió una disciplina corporal implementada en instituciones escolares, médicas, militares o industriales, con el objetivo de aumentar su aprovechamiento económico

---

<sup>51</sup> José Luis Barrios, “El cuerpo grotesco: Desbordamiento y significación”, *Jornadas de Cuerpo y Cultura de la UNLP*, (2008), [http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.695/ev.695.pdf](http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.695/ev.695.pdf) (Consultado el 1 de mayo de 2022)

<sup>52</sup> Frances S. Connelly, *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales. La imagen en juego*. (España: Antonio Manchado, 2015), 201.

y obstaculizar la oposición, y, de igual manera, fundando un dogma de vergüenza al cuerpo y temor hacia la desinhibición del comportamiento y la pérdida de raciocinio.

De este modo las actividades realizadas por estos cuerpos extraños (defecación, glotonería, putrefacción, parición, dopación por nombrar algunos) inspiran temor y horror, ya que recuerdan la animalidad y el constante deterioro físico y mental del cuerpo, además de que están encauzadas hacia el éxtasis fisiológico; la construcción del cuerpo a partir de los sentidos.

Así, estos comportamientos son opuestos a las normas dominantes que buscan controlar la conducta e imagen corporal con fines monetarios, por lo que constituyen un ejercicio de libertad, sin regulaciones ni beneficiarios.



## Conclusiones

Aquí la respuesta a las inquietudes anímicas en el sentimiento visceral y al examen de la agitación corporal suscitada. Guiado por formas que son desveladas al construir un cuerpo de obra personal las he relacionado con la metáfora de lo grotesco.

En el camino advertí que tal palabra describe modelos que se destacan por su inadvertido provocativo. Así la aproximación tuvo que hacerse desde un enfoque conducido por la expresividad que da el dibujo. Delineado también por dos manifestaciones el comic y el sexo explícito.

Ambos casos se sirven de elementos básicos en el plano para su invocación y se distinguen por la manera de abordar esquemas que hacen de nexos entre el cuerpo físico y el cuerpo de la imagen, por un lado, y el juego con las jerarquías en su sistema gráfico por el otro.

No obstante, en ambos casos asoma la cabeza una violencia trascendental irremediablemente ligada a la vida. En otras palabras, las imágenes amparadas por cualquiera de sus esquemas pueden ser observadas unas veces como teúrgia, documento o monumento.

Así apuntan a la dirección de una iconografía personal en donde el dibujo es la práctica fundamental en la formación. Un medio de estudio donde el conocimiento se expresa en formas inteligibles. Disegno. Significando así una búsqueda constante por la imagen que pueda desvelarse.

Representa, por el otro lado, el anhelo de la resolución de las dudas de la existencia. Similar a la convicción que tenían los hombres de la prehistoria de intervenir mágicamente en la realidad con sus escenas de caza.

Le es intrínseco un componente fantasioso, mítico y espiritual que ha perdurado hasta nuestros días de manera desconocida en la búsqueda de la síntesis del progreso y el raciocinio.

Volteemos a ver los moradores de las ciudades industrializadas que modifican las formas pasadas para autoafirmarse y enfilan su subjetividad con la realidad próxima, al mismo tiempo que aminoran las contradicciones contemporáneas.

Un proceso familiar que ocurre con frecuencia, como en el caso de la zona metropolitana del valle de México en donde la relevancia de la calavera santificada es producto de un mestizaje entre los cultos indígenas a los dioses de la guerra y los muertos con elementos católicos. Este valor se suma a los múltiples significados que se le han atribuido (y se le atribuirán) a la imagen *calavérica*.

No obstante, el capital económico, cultural y social sin duda determina tanto las condiciones del proceso de significancia como el resultado. Así, un límite es afirmado entre dos corrientes inmiscibles: una institucionalizada que hace uso de la imagen para fines económicos y propagandísticos, y otra vinculada a la subjetividad de los sectores marginados y precarios; el mercado del “Día de los muertos” y el culto místico de la muerte personificada.

La colisión anterior despierta en la memoria la imagen de una pugna violenta experimentada con anterioridad. El antagonismo perpetuo entre la lógica científica frente al pensamiento espiritual.

George Bataille describe esta violencia como necesaria: “(...) no podemos representarnos sin una violencia (...). Solo la violencia puede ponerlo todo en juego. (...) Sin una violación del ser constituido no podemos representarnos el pasaje desde un estado hasta otro que es esencialmente distinto.”<sup>53</sup>

La violencia necesaria para la vida visceral y en común: por parte de los grupos dominados, es transmutada en una acción ontológica para afirmarse y pervivir ante los cambios sociales radicales, modificando los nuevos y viejos códigos para trasladarlos a un nuevo plano idiosincrático que resuene con su subjetividad. Un conjunto de acciones peregrinas: a la vez un cuerpo sumiso y un espíritu rebelde.

---

<sup>53</sup> Georges Bataille, *El Erotismo* (México: Fábula Tusquets, 2013), 12.

## Fuentes de información

### Bibliografía

1. Acha, Juan. *Teoría Del Dibujo Su Sociología y Su Estética*. México: Ediciones Coyoacán, 2016.
2. Arcand, Bernard. *El Jaguar y el Oso Hormiguero Antropología de la Pornografía*. Argentina: Ediciones Nueva Visión, 1993.
3. Bataille, Georges. *El Erotismo*. España: Fábula Tusquets Editores, 1997.
4. Berger, John. *Sobre el Dibujo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.
5. Burucua, José Emilio. *La Imagen y la Risa: Las Panthoformeln de lo Cómico en el Grabado Europeo de la Modernidad Temprana*. España: Periférica, 2007.
6. González Casanova, José Miguel. *Gramática del Dibujo en 100 Lecciones*. México: Ediciones Medialuna, 2009.
7. Connelly, Frances. *Lo Grotesco en el Arte y la Cultura Occidentales: La Imagen en Juego*. España: Antonio Manchado, 2015.
8. Gombrich, Ernst. *Historia del Arte*. México: Editorial Diana, 1999.
9. Gómez Molina, Juan José. *Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2002.
10. Gómez Molina, Juan José. *Las Lecciones del Dibujo*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2003.
11. Gordon, Mel. *Voluptuous Panic the Erotic World of Weimar Berlin*. Los Angeles, CA: Feral House, 2000.
12. Kandinsky, Vasily. *Lo Espiritual en el Arte*. México: Premia, 1989.
13. Kandinsky, Vasily. *Punto y Línea Sobre el Plano*. Colombia: Grupo Editor Quinto Centenario, 1995.
14. Lipps, Theodor. *El Humor y lo Cómico Un Estudio Estético-psicológico*. México: Herder, 2015.
15. Pérez Cortes, Francisco. *Crear Crearse Engendrar y Dar Vida a Una Obra Viva*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2014.
16. Tornero, Angélica y Lydia Elizalde. *Imaginario del Grotesco, teorías y crítica*. México: Juan Pablos Editor, 2001.
17. Westheim, Paul. *Pensamiento Artístico y Creación, Ayer y hoy*. México: Siglo Veintiuno, 1997.
18. Yates, Frances Amelia. *El Arte de la Memoria*. Madrid: Ediciones Siruela, 2005.

1. Barrios, J. "El cuerpo grotesco: Desbordamiento y significación". *Jornadas de Cuerpo y Cultura de la UNLP, La Plata, Argentina*. (2008), [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.695/ev.695.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.695/ev.695.pdf). (Consultado el 1 de mayo de 2022)
2. Cabrera, Gustavo Javier. "El potencial subversivo del dibujo". *Universidad Nacional del Comahue; Otros Logos* 9 (2007), <http://rid.unrn.edu.ar/handle/20.500.12049/4389>. (Consultado el 11 de febrero de 2022)
3. Infante Yupanqui, Carlos. "Poder, tensión y caricatura. Una aproximación a la teoría del humor". *Dialogia*, 3, (2008), <https://journals.uio.no/Dialogia/article/view/4064> (Consultado el 15 de marzo de 2022)
4. Lobo Vázquez, Elda Emma. "Comunicación Gráfica". *Arcada. Revista De Conservación Del Patrimonio Cultural* 4, 1. (2016) <https://revistas.reduc.edu.cu/index.php/arcada/article/view/212>. (Consultado el 26 de marzo de 2022)
5. Martínez Barreiro, Ana. "La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas". *Papers*, 73. (2004), <https://doi.org/10.5565/rev/papers/v73n0.1111>. (Consultado el 25 de mayo de 2022)
6. Montijano García, J. M. "El disegno en los siglos XVI y XVII". *i+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional De Innovación, Investigación Y Desarrollo En Diseño*, 2, (2010), <https://doi.org/10.24310/ldisenio.2010.v2i.12695>. (Consultado el 5 de marzo de 2022)
7. Scharagrodsky, P. "El cuerpo en la escuela". *Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Explora, las ciencias en el mundo contemporáneo. Pedagogía. En Memoria Académica*. (2007), <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.869/pm.869.pdf>. (Consultado el 20 de abril de 2022)
8. Vico, Rosanna Marí. "Dibujo y lenguaje". *Desenvolupa la Revista d'Atenció Precoç* (2015), <http://www.desenvolupa.net/index.php/Articles/Dibujo-y-lenguaje-Rosanna-Mari-Vico-04-2015>. (Consultado el 11 de febrero de 2022)