



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Principios de estética de la muerte y lo grotesco aplicados a la ilustración”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Eduardo Ruiz Marcelo

Director de tesina: Lic. Guillermo de Gante Hernández

México D. F. 2005



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



AGRADECIMIENTOS
A mi familia y mis amigos por su apoyo.

INDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPITULO I	
UNA REFLEXIÓN SOBRE UNA ESTÉTICA DE LA MUERTE Y LO GROTESCO APLICADO A LA ILUSTRACIÓN	8
1.1 Sobre lo abyecto y lo grotesco.	8
1.2 Sobre la representación de la muerte.	15
1.3 Sobre la influencia de estas estéticas en la ilustración.	22
Conclusión.	28
Notas bibliográficas.	30
CAPITULO II	
ANÁLISIS CONCEPTUAL Y FORMAL-ESTRUCTURAL DE OBRA PERSONAL	32
2.1 Dosis de realidad para una mirada muerta.	33
2.2 Metafísica (Éxtasis).	36
BIBLIOGRAFÍA	40

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Describir un criterio de la estética de la muerte y lo grotesco aplicado en mi trabajo profesional como ilustrador.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- 1.- Describir brevemente un criterio particular acerca de la estética de lo abyecto y lo grotesco en el arte actual.
- 2.- Describir brevemente cómo se ha manejado la representación de la muerte en el arte de forma general.
- 3.- Describir cómo estos criterios son aplicados a la ilustración fantástica y las propuestas que de ella pueden surgir.
- 4.- Desarrollar el análisis de dos ilustraciones profesionales en las que estos criterios fueron aplicados.

JUSTIFICACIÓN:

En el campo de la ilustración existe una tendencia dentro del género fantástico que se basa en representaciones gráficas de la muerte que implican violencia visual como la transgresión y retransformación de la figura humana, la representación de una estética basada en lo abyecto y lo grotesco, que en estos últimos años se ha incrementado y ha influido de forma importante el mercado comercial. Por ello es necesario para esta investigación, definir un criterio particular de las estéticas en las que se basa este tipo de ilustración, aplicando el análisis a dos obras de carácter personal en las que se reflejan este tipo de propuestas visuales.

HIPÓTESIS:

Existen criterios estéticos basados en lo grotesco y la representación gráfica de la muerte, los cuales son aplicados en el género de la ilustración fantástica y sustentan los principales conceptos que en ella se desarrollan.

INTRODUCCIÓN

Cuando solemos oír la palabra “estética”, nos viene a la mente los conceptos de “belleza” y “armonía”; y nos imaginamos la mayoría de las veces, cuando éstos se aplican al aspecto de las personas, en modelos de pasarela cuya imagen responde a los cánones establecidos tanto por diseñadores de moda, campañas de publicidad y los medios de comunicación. Vemos cuerpos esbeltos, musculosos o voluptuosamente formados - por lo general con ayuda de la cirugía - que desfilan en los comerciales, promocionando productos, creando imágenes idealizadas del cuerpo humano o marcando el “estilo de vida” que se ha de adoptar en la temporada, en fin, saturando nuestro alrededor, y que se convierten en la pauta a seguir por la mayoría de la gente que se encuentra en constante convivencia con ellos y los acepta como imágenes a las cuales aspirar.

Ahora bien, refiriéndonos al ámbito de las artes, cuando hablamos de “estética”, nos enfrentamos a diversas cuestiones y problemas, ya que hemos visto que dentro de la búsqueda de expresión por parte de los autores en su intento de representar la realidad desde su punto de vista o estilo, los conceptos de belleza y armonía toman nuevos rumbos y direcciones en ocasiones desconcertantes.

Así, surgen nuevas formas de representación que difieren o critican el concepto tradicional de estética y proponen una nueva forma de ver al cuerpo, ya sea retransformándolo o fragmentándolo, convirtiéndolo en materia libre y disponible de manejarse en orden de la propuesta del autor, lo cual nos abre miles de posibilidades de abordar y definir personalmente un tipo de estética más acorde con las preocupaciones de cada persona. Los modelos de pasarela, los cuerpos musculosos y “perfectos” han dejado de ser la única posibilidad “estética”.

Vemos cuadros como el Buey desollado de Rembrandt, las series de los Caprichos y Los desastres de la guerra de Goya, la obra fotográfica de Joel-Peter Witkin y una infinidad de autores y obras que presentan imágenes y situaciones que no

siempre son agradables a primera vista y que sin embargo, provocan reflexiones profundas acerca de su origen y la causa de su creación. Esto nos lleva a advertir que con el paso del tiempo dentro de la cultura occidental - la cual en este caso nos atañe - los estilos y las propuestas de expresión han ido evolucionando junto con las preocupaciones artísticas y culturales de cada momento que son representadas de una manera menos complaciente a los viejos cánones que antes se consideraban como universales e inmutables.

Al mismo tiempo, en lo que se refiere a la temática, ésta dicta la forma en que se ha de representar la imagen, obedeciendo a las necesidades de dar a conocer el mensaje que ésta quiere transmitir. Con estos y muchísimos otros factores se ha vuelto muy difícil definir lo que es bello y lo que es feo.

Imágenes donde se representan la brutalidad y la violencia de la naturaleza humana, fotografías que retratan la crudeza de las guerras y las condiciones de sus víctimas, la provocación de los medios que explotan la violencia gráfica, imágenes desconcertantes surgidas de las fantasías y las pesadillas de los artistas, la violencia física en las representaciones sexuales de forma explícita, a menudo son consideradas obras de arte, planteando diversas preguntas como ¿es bella o "estética" una fotografía en la que vemos a un niño que padece hambruna sólo por la calidad con la que fue tomada y sin tomar en cuenta su finalidad documental?, ¿Son bellos los personajes deformados y sufrientes que pinta Francis Bacon?, ¿Podría decirse lo mismo sobre los personajes que presenta en sus fotografías Joel-Peter Witkin?, y si, como algunas personas suelen decir de este tipo de arte, esto es grotesco, ¿Puede lo grotesco crear su propia armonía y su propia estética?

Hoy en día hay muchas maneras para afirmar que así es, entre las más conocidas el llamado arte abyecto, la teoría de la Nueva Carne y un sinfín de explicaciones las cuales, entre sus aciertos y sus excesos, nos demuestran que en estos

tiempos que corren esta tendencia a representar de una forma no siempre tan complaciente la forma en que se ve la vida y la interpretación del cuerpo ha adquirido una preponderancia en el arte actual, la cual también permea de una u otra forma en el modo de ver la vida de las personas.

La forma en que abordo mi trabajo como ilustrador está influenciado por varios conceptos comunes a este tipo de expresiones, lo cual hace que mis ilustraciones vayan enfocadas a un tipo particular de mercado, y aunque no debe olvidarse la principal función que debe tener una ilustración, que es la de comunicar un mensaje, también propongo una ilustración más personal en la que expreso mis puntos de vista sobre la realidad que me rodea, las propuestas estéticas que me interesan y el modo en como las represento en mis trabajos.

La presente tesina tiene como propósito analizar mi trabajo como ilustrador desde el punto de vista conceptual y el meramente formal estructural, enfocándolos a trabajos planteados a la necesidad de comunicar un mensaje que responde a una propuesta más personal.

Es por ello que considero importante el estudio tanto de la estética de lo grotesco como la representación de la muerte, los cuales son definidos desde mi punto de vista, ya que mi forma de ilustrar siempre ha tenido dentro de sus principales temas a estos dos conceptos, y su comprensión es útil para poder explicar los conceptos que sustentan mis ilustraciones.

CAPITULO I

UNA REFLEXIÓN SOBRE UNA ESTÉTICA DE LA MUERTE Y LO GROTESCO APLICADA A LA ILUSTRACIÓN

1.1 SOBRE LO ABYECTO Y LO GROTESCO

En los últimos años en lo que al campo de las artes se refiere, se ha manifestado una tendencia en la que se crean obras con representaciones visuales de orden controvertido, en ocasiones incluso repulsivas ante los ojos de ciertos espectadores. A esta tendencia artística se le ha dado generalmente el término de "Arte abyecto" y a su planteamiento visual como "estética de lo grotesco" asociando el término grotesco con lo "feo" y "horrible", en la cual se conjuntan todas aquellas disciplinas artísticas basadas en categorías bien particulares provenientes de las nociones de lo caótico y lo "monstruoso", tales como la inestabilidad, lo dinámico, lo imprevisible, lo deforme en las formas antes consideradas como inmutables, como la representación idealizada del cuerpo humano, su violentación y reinterpretación gráfica y los temas considerados mórbidos y macabros, como la representación de la muerte y los cadáveres con un discurso estético diferente a la clásica concepción del arte "sublime", cuestionando los conceptos de "belleza" y "fealdad".



Gottfried Helnwein
Embarazoso
1971

Cindy Sherman
Sin título
1995

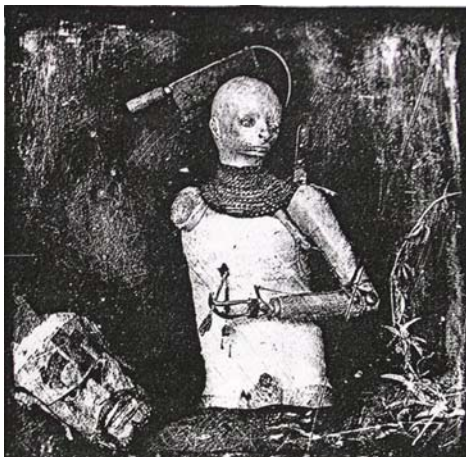
Este tipo de arte crea a distintos niveles reacciones diversas y encontradas en los espectadores a los cuales expone sus planteamientos estéticos, provocando desde la fascinación hasta el rechazo absoluto.

Tal y como lo menciona Marga van Mechelen: "lo abominable se convirtió en un rasgo central en la plástica moderna."¹ Y todos aquellos temas de orden transgresor o grotesco se volvieron una tendencia a partir de la época de los 90², pero la forma en que éstos son definidos tiene mucho que ver con los conceptos de belleza y fealdad, planteando serias reflexiones, puesto que es muy difícil ponerse de acuerdo en un criterio para juzgar y darle un valor estético a una imagen u objeto; lo que para una persona es bello, para otra puede ser feo.

Si revisamos a lo largo de la historia del arte, encontraremos que había dominado una concepción clásica del arte y antiguos cánones estéticos heredados principalmente de la cultura griega – que todavía aún permanecen en ciertos sectores –, y que términos como "armonía" y "belleza" se han asociado comúnmente a conceptos como "lo bueno" y "el bien", que se oponen a lo "malo", asociado a lo "feo" y "caótico". Esta contraposición de conceptos inculcada en las sociedades, sobre todo occidentales, ha hecho que éstas aspiren siempre a lo "bueno" negando y rechazando lo que se considere "feo", dando como resultado que el recurso de representar lo que no es aceptado como bello sea considerado la mayoría de las veces como "mórbido" y de "mal gusto".

Felipe Mejía dice en un ensayo que "el uso de la morbidez en el arte implica la transgresión de los valores teóricos de una sociedad o un grupo específico. La importancia de esta transgresión estriba en que se concreta al demostrar cómo la praxis de esa misma sociedad o grupo violenta los valores sustentados en la teoría"³ y por eso, todo aquello que es llamado como arte abyecto y toda aquella imagen denominada como grotesca que es contrapuesta a lo considerado como bello y agradable, es rechazado. "Lo

irritante de la procacidad, por ejemplo, se debe a su capacidad de crítica, a su filiación de contravalor."⁴ Descubrimos pues, que el arte abyecto y la estética de lo grotesco cuestionan y critican estos viejos cánones y su idealizada visualización de orden y armonía, de ahí que el elemento transgresor de su propuesta muchas veces se base en la provocación, dándonos a conocer todas aquellas posibilidades de revaloración de todo aquello tachado de grotesco.



Joel-Peter Witkin
Un santo oscuro
1987



Francis Bacon
Pintura
1946

Pero al mismo tiempo, siguiendo la revisión de la historia del arte, encontramos que los gustos se han ido transformando junto con los cambios sociales, que son parte de los muchos factores que intervienen en los procesos creativos y artísticos, resultando de ello distintos juicios estéticos a la concepción clásica, siendo que a partir del siglo XX "en las artes plásticas, junto a la literatura, la música, el teatro y desembocando en la fotografía, el cine y la microelectrónica, se han ido manifestando conceptos que surgen de lo informe, de lo inestable, la fragmentación, etc."⁵, y con esto, la temática se abre a todos los objetos y representaciones, incluyendo los que antes eran evitados, convirtiéndolos en posibilidades de transformación: "Ya Italo Calvino nos insinuó que esta será una de las características de las producciones culturales del próximo milenio. Unida al slogan 'todo vale' o 'todo sirve', se

propone una diversidad y heterogeneidad de matices, estilos, técnicas, tonos, atmósferas, conocimientos, hasta lograr la hibridación en el artefacto artístico como 'enciclopedia abierta', diálogo de espacios y tiempos, apertura laberíntica tal vez hacia el infinito."⁶

Al tomar esto en cuenta, podemos distinguir algunos conceptos que son constantes dentro de lo abyecto y lo grotesco y que eran antes evitados por los criterios clásicos como lo decadente – sin la idealización sublime e inocente del romanticismo – la violencia y la brutal crudeza de la realidad – como la que en estos momentos nos rodea –, la representación de la enfermedad y la muerte en todas sus posibilidades (deformidad, cadáver, descomposición) los cuales convergen, si no siempre, la mayor parte de las veces, en el principal sujeto representado por este tipo de expresiones: el cuerpo humano.

Si hay algo que ha logrado lo abyecto y lo grotesco – de lo cual deriva que se apliquen estos términos como tales – es la desmitificación y desacralización del cuerpo humano, desnudándolo, pero ya no con ese velo idealizado heredado de los academicismos que lo presentaban como sujeto perfectible a imagen y semejanza de Dios, sino como un objeto más, capaz de ser fragmentado en toda su realidad aprehensible, con todos sus fluidos, antes reservados a lo privado y a menudo vistos con asco como el excremento, la orina, el vómito, etc. Lo grotesco se llama así, porque nos muestra al cuerpo enfermo, mutilado, muerto o desde los ángulos más perturbadores, lo cual no es agradable para algunos. "La transgresión fundamental, después de todo, ya hace tiempo fue perpetrada. Fernand Léger propugnaba la elevación del *objeto* al rango de personaje principal. 'Si la cara, el cuerpo humano se convierte en objeto, se ofrecerá una gran libertad al artista moderno'. El rostro, el cuerpo humano para él no era más importante que un manojito de llaves o que una bicicleta, y los tres no eran sino objetos utilizables plásticamente, de los que disponía siguiendo sus propios criterios (y concluye que) se ha logrado considerar al rostro humano no como un valor sentimental, sino como un

valor plástico”⁷. Las situaciones que se presentan en este tipo de obras son violentas a distintos niveles, desde las más digeribles a primera vista hasta las más radicales, imponiendo a su vez distintos niveles de reflexión en el espectador y siendo la provocación una de sus principales características, ya que como parte de sus objetivos “se relaciona con su discurso cultural: arte, literatura, filosofía...se conecta con las prácticas transgresivas en general, con la experiencia de cruzar límites y manejar prohibiciones”⁸ siendo uno de sus mayores éxitos en una sociedad que se caracteriza por mostrar una doble moral que mientras por un lado rechaza los postulados de esta estética, por el otro no puede dejar de sentirse atraída hacia todo aquello que por el simple hecho de ser prohibido, se vuelve más fascinante.

Junto a esta doble moral, podemos agregar que en los últimos tiempos la realidad social e individual ha sido marcada profundamente por la violencia y el terror, lo cual se ve reflejado en el arte, no necesariamente por que su finalidad sea la de un compromiso social, que sí lo puede haber, sino porque permea de igual manera el sentir colectivo como personal del artista, fundiéndose dentro de esa búsqueda estética permanente de transformar los valores imperantes, mediante la crítica, la sátira, la provocación y la procacidad e incluso el humor negro y descarnado.



Cindy Sherman
Sin Título
1989



Francis Bacon
Cabeza 1
1948

Y es por ello que este tipo de arte basado en las nociones del caos, lo grotesco y la subversión del orden estético fluye dentro de una sensación de inestabilidad social y escepticismo, donde la misma sociedad titubea ante los valores que antes consideraba como inalterables o por lo menos permanentes, donde la relajación cultural observa el asalto de la era multimediática que masifica y asimila cualquier tipo de propuesta que sea diferente a la establecida por estos mismos medios, creando simulaciones de arte que son simples productos de consumo, agrandando cada vez más el vacío, la incredibilidad y lo informe.

“Estando perdidos cultural y socialmente, es de suponer que la estructura de lo laberíntico se eleve a categoría estética; y cuando, a finales de siglo, caminamos por un sendero olvidado de su pasado, falto de futuro, es de esperar que lo no previsible adquiera un puesto en los juicios estéticos y en las valoraciones del gusto”⁹ nos advierte Carlos Fajardo. Este es un arte del desencanto, del cuestionamiento y la búsqueda de una alternativa dentro de un mundo saturado, disfrazado de falsas posibilidades, y ante el cual nace y se manifiesta lo que él llama “una siniestra belleza” como una posibilidad más tangible, ya que una de sus características primarias “es la de rechazar la ilusión y cualquier forma de sublimación entre el objeto y la mirada. Constituye un intento de evocar lo real como tal; de acercarse tanto como sea posible al receptor, para que este responda de forma inmediata, física o emocional.”¹⁰

Es indudable que hoy en día esta tendencia es más que explícita y ha dominado el campo actual del arte, quizá por que el público comienza a darse cuenta cada vez más del hecho de que los términos de “belleza” y “fealdad” son sólo eso, términos y teorías, y que en la realidad más inmediata que tiene al alcance, aquella que es mirar su propio cuerpo, tocarlo, ver su lento proceso de transformación, sentir su fragilidad, lo que ve a diario en su realidad cotidiana y fuera de los discursos mediáticos del consumismo, se plantean de una forma diferente.

A la representación actual no le interesa mostrar un mundo embellecido y artificial, sino mostrar la realidad física y

violenta, propenso al caos y lo ominoso, rompe con la imagen maniquea que impedía ver al cuerpo como algo que puede ser fragmentado y transfigurado en nuevas posibilidades, alimentando el morbo siempre disimulado de “ver lo que no se quiere ver”, conflictuando el sentimiento que provoca asco y fascinación al observar los fluidos y la putrefacción. Y es en las últimas décadas cuando las propuestas se diversifican en una multiplicidad desbordante a distintos niveles y radicalizaciones. Es una época en que todo es posible, y el creador puede construir su propio universo con sus propias reglas estéticas, donde los viejos cánones ya no son forzosamente aplicables, sino por el contrario, cuestionados, y donde proyectamos en las inestabilidades artísticas los más íntimos deseos de estos tiempos, sin tomar ya en cuenta las limitantes obsoletas que nos impedían crear nuestros propios signos de expresión para descubrir que, si todo es posible, somos capaces de encontrar una catarsis en lo abyecto y lo comúnmente denominado como grotesco.



H. R. Giger
Illuminatus I
1978



Francis Bacon
Tres estudios para una crucifixión
(fragmento)
1962

1.2 SOBRE LA REPRESENTACIÓN DE LA MUERTE

Ya he mencionado que entre los principales planteamientos del arte abyecto y la estética de lo grotesco, se encuentra la representación del cuerpo humano en toda su realidad como objeto perecedero y sujeto a factores que pueden violentarlo, como la enfermedad y más concretamente, la muerte, proceso que anteriormente había sido evitado en las formas tradicionales, salvo algunos casos, como las representaciones de El triunfo de la muerte y La Danza Macabra, siendo considerado generalmente como de mal gusto y de un esteticismo morboso. Pero me refiero no a la presentación de la muerte sublimada que vemos en los cuadros, por ejemplo, de la crucifixión de Cristo, o en las pinturas que recrean, o más bien dicho, idealizan la muerte de los santos del cristianismo, supeditada al tema principal que es la alegoría religiosa, así como la propuesta romántica de la "bella muerte" que está idealizada a partir de valores antiguos, sino a la representación de la muerte como tal, desprovista de idealización y cargada con toda la crudeza del realismo del hecho, visualizada por el cadáver y el proceso de descomposición y desintegración del objeto, lo cual siempre causa horror a la vez que atrae de una forma ambigua que conlleva cierto desconcierto e incluso repulsión unido al deseo secreto de contemplar.



Marta Pacheco
De la serie: "Los muertos"
1995

Pero para poder darnos una idea del por qué de estos conflictos debemos revisar la forma en como es vista la muerte, y por lo tanto su representación, en las sociedades occidentales, que son las que nos competen en este estudio.

Desde la antigüedad, la muerte siempre ha sido un tema tabú, ya que, desde que el hombre tuvo conciencia de su existencia, ha pretendido "la inequívoca tendencia a hacer a un lado la muerte, a eliminarla de la vida. Hemos intentado matarla con el silencio"¹ y para ello, ha tratado de explicarla como un proceso intermedio, un paso a una vida eterna, promesa de las religiones.

Como dice G. Balandier: "Toda civilización es una 'engaña muerte' que persigue su propia amortalidad (persistencia en el tiempo). Y esto lo puede hacer de dos maneras; ya sea que organice todas las fuerzas que se oponen a la muerte (rito iniciático) o que oculte a la muerte (diversión) o que juegue con ella (droga, juegos violentos) o que la proyecte hacia las profundidades del inconsciente (muerte y palabra vacía)."²

En el primer caso, podríamos decir que el rito iniciático se refiere al refugio que ofrece la religión, en el caso de ocultarla y jugar con ella, se trata de evitarla mediante su acercamiento, más no su asimilación, y la tercera trata de la negación, creando en el individuo una imagen interna de inmortalidad que le impide estar preparado cuando es enfrentado a la muerte o su representación. Se prohíbe el hablar e incluso pensar en la muerte como si el sólo hecho de hacerlo pudiera invocarla, de ahí que su recreación visual y su contemplación tácita y realista sea rechazada: "se nos dice que hablar de la muerte revela un estado de espíritu morboso, próximo a lo macabro"³ siendo una de las causas de que las propuestas hechas por estas tendencias artísticas sean tachadas de "enfermas, obscenas y grotescas".

Coincidiendo con esto, es en la época romántica cuando la muerte y su representación comienza a cambiar poco a poco, cuando "se descubre la belleza original que impone la muerte al rostro humano, y los últimos cuidados tuvieron por finalidad hacer aflorar esta belleza de entre las suciedades

de la agonía... se quería fijar una imagen de muerte: un hermoso cadáver, pero un cadáver,"⁴ si bien todavía sujeta a los cánones de sublimación y embellecimiento que todavía han persistido hasta nuestros días, en que aún se presenta a La Muerte clásica, como concepto, personificada con la imagen del esqueleto y a quien muere casi como si estuviera dormido, uniéndolo a los conceptos de lo sublime, lo melancólico, mostrándolo en su lado "bonito" y casi amable, desplazando a la muerte en un segundo plano y enfatizando la belleza del cadáver, muy pocas veces representado en descomposición, salvo en algunos casos: "Cuando se quiere evocar o pintar a la muerte, es más fácil que se piense en el esqueleto que en el cadáver. Es que aquél parece más reconfortante que éste... el cadáver por el contrario, espanta."⁵



Joel-Peter Witkin
Glassman
1994



Joel-Peter Witkin
La Mujer de Sander
1981

Y es a partir del siglo XIX cuando, como lo menciona Louis Vincent Thomas, comienza una crisis de la muerte, puesto que ni la religión, la ciencia e incluso la filosofía pueden definir el concepto de muerte satisfactoriamente⁶, y como también menciona Freud: "dos factores son testigos... nuestras reacciones afectivas originarias y la incertidumbre de nuestro conocimiento científico."⁷ La realidad se recrudece cada vez más y con ello las formas artísticas que la reflejan, quienes se ven en la necesidad de reinventar su visión acerca de la

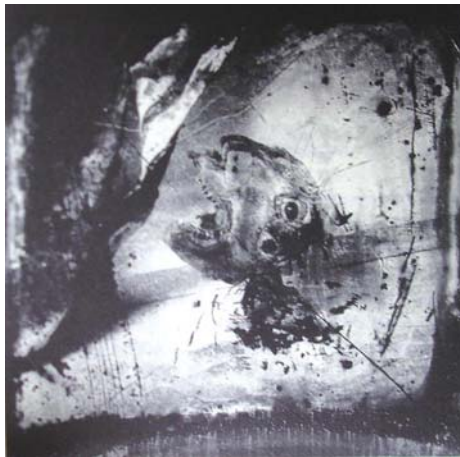
muerte y su representación, si bien cabe mencionar que si ya algunos artistas de una u otra forma ya lo habían hecho anteriormente, es en estas últimas décadas cuando los nuevos discursos visuales aumentan cada vez su grado de violencia y provocación.

El arte actual se preocupa por crear nuevos parámetros y juicios estéticos que se apliquen a toda esta gama de representaciones de la muerte, los cuales dependerán de la finalidad que el autor les dé, ya no basta la simple representación, también se busca además su comprensión absoluta, su posesión, buscando reconciliar su naturaleza y encontrar su revaloración estética, otorgándole al cuerpo muerto el nivel de objeto, liberándolo así de la concepción ambigua de las tradiciones judeocristianas, que por un lado despreciaban a la carne ("prisión del alma"), y por el otro, promovían la idea de estar hecho "a imagen y semejanza de Dios" y que por lo tanto impedía su representación corrompida por la descomposición y la muerte.

Con este replanteamiento del cuerpo, y del cadáver como objeto plástico, sus posibilidades estéticas se amplían y la nueva valoración confronta a la antigua manera de mirarlo sentimentalmente (el respeto a los muertos) y que se opone principalmente a su manipulación visual y directa (el cadáver en sí) y de esta confrontación de valores se desprende principalmente tanto su cualidad transgresora como provocadora que plantea un nuevo nivel ético como moral, donde el valor sentimental se une con el valor plástico-estético en códigos y signos determinados tanto por el creador de estas imágenes y los medios que utiliza como por el público que las contempla. Y dentro de esta diversidad de propuestas y factores "habrá tantas repuestas como sujetos - espectadores, y esas repuestas estarán ligadas también a la naturaleza del espectáculo (y el medio) y al momento en que se consume"⁸ siendo obvio que por estos motivos, tendrá sus públicos particulares y habrá otros que lo rechazarán.

Louis Vincent Thomas define que "la obra de arte, particularmente las artes plásticas, ofrecen a la muerte en

espectáculo, ya sea con fines edificantes o de protesta, ya con una finalidad lúdica.”⁹ No es lo mismo, por ejemplo, el discurso crítico-social que está detrás de lo grotesco que plasma Goya en sus series de grabados y pinturas negras, al discurso estético que aplica Joel-Peter Witkin en algunas de sus fotografías, donde los cadáveres, completos o segmentados, son los sujetos en sus recreaciones, paradójicamente, de pinturas “clásicas” de autores como Velásquez y aún del propio Goya, como tampoco las representaciones de las Danzas Macabras o Triunfos de la muerte medievales, inspiradas por las epidemias que azotaron a Europa, cuyo nihilismo estaba aún de la mano con la moralidad católica.



Joel-Peter Witkin

Variaciones sobre el Guernica: una reproducción patológica
1986

La muerte como tema principal se maneja desde muchas perspectivas, mediante la presentación tácita y realista de un cadáver, mediante la recontextualización de una imagen, como suele suceder con el fotoperiodismo, cuyas imágenes pasan de su función informativa a una función estética, o de una forma imaginada, donde el autor representa su visión sobre la muerte o su dominio, y las transforma en hechos artísticos. Y dentro de este panorama no podemos ignorar la presencia y el poder de influencia de los medios de comunicación masiva, quienes se han encargado de difundir una y otra vez una diversidad de mensajes mortuorios: “se nos

ofrece toda clase de muertes violentas, individuales y colectivas; se nos describen todas las actitudes ante la muerte, se establecen lazos entre la muerte y el amor-pasión, dinero, política, sexualidad, la risa, la felicidad, el miedo, la fiesta"¹⁹ los cuales intervienen en la formación de los criterios y juicios estéticos del público y de los artistas, ya que al sobresaturar "de informaciones e imágenes que amenazan al consumidor (espectador), de alguna manera lo anestesia. El consumo de mensajes de muerte lo afecta escasamente, y rara vez produce consecuencias prácticas."¹⁰ Por ello el arte se diferencia de todos aquellos productos destinados al simulacro y el consumo de "monstruos de plástico" de principios estéticos digeridos y mediatizados. Son los artistas y el mismo público quienes deben proponer una resistencia crítica y resemantizadora, deconstructora que proponga una revaloración de la muerte y su representación ya que el hecho de presentar a la muerte en un sentido crudo y realista, no quiere decir que deba carecer de un sustento teórico.

Ahora es posible encontrar toda una semiología de la muerte que varía en cada autor y el tratamiento que de la misma hace. Entre los ejemplos más conocidos podemos mencionar a Joel-Peter Witkin, que presenta a la muerte y al cadáver de una forma sublimada en el concepto, pero en un sentido crudo y violentamente realista en lo formal, donde los fetos muertos, el cadáver, la mano y el pie mutilados se convierten en sujetos fotográficos que encarnan esa "siniestra belleza" que no puede ser negada, Gunther Von Hagen que utiliza literalmente a los cadáveres disecados de humanos y animales para transformarlos en esculturas de carne y hueso reales, los personajes deformados y sufrientes, solitarios y de cuerpos agredidos o que parecieran estar mutilados, masas amorfas apenas parecidas a un humano, horrorizantes y al mismo tiempo fascinantes, que habitan en el universo pictórico de Francis Bacon, los mundos donde las pesadillas y la sexualidad encarnan una oscura armonía y al mismo tiempo se vuelven atractivos dentro de la propuesta pictórica de Hans Ruedi Giger; incluso aquí en México, con autores como Marta Pacheco y sus pinturas de un naturalismo extremo de los muertos sin nombre, con sus cuerpos en su

desnudez violentada y agredida, el grupo SEMEFO con su interés estético que relaciona al cuerpo muerto con lo erótico, la putrefacción y los fluidos como materiales que a la vez se convierten en signos específicos para cada una de sus obras, y una infinidad más de artistas que mediante sus visiones personales y sus propuestas plásticas hacen multidisciplinaria a esta tendencia estética que se expande e influye tanto en sectores culturales como comerciales.

Habiendo esta diversidad tanto de autores y propuestas los medios en que se manifiestan abarcan múltiples disciplinas como las artes plásticas, el cine, las historietas, el teatro, la literatura, la ilustración etc. respondiendo a distintos fines y consumos ya sean culturales, recreativos o de protesta.

Una vez definidos tanto los principios de una estética de lo grotesco y de la representación de la muerte, analizaré el modo en que éstos han influido en un tipo específico de ilustración, dentro del género fantástico.



Joel-Peter Witkin
El Beso
1982

1.3 SOBRE LA INFLUENCIA DE ESTAS ESTÉTICAS EN LA ILUSTRACIÓN

Ilustrar es representar por medio de imágenes conceptos e ideas concretas que conforman un mensaje, por lo tanto, la principal función de una ilustración es la de comunicar. Ahora bien, al ilustrar se retoman elementos artísticos como las técnicas de representación, imágenes y corrientes artísticas que se consideren adecuadas por el autor para poder representar el mensaje que quiere dar a conocer.

Una de las ventajas de la ilustración es ser multidisciplinaria y que se pueda utilizar en diversas áreas, donde su función varía dependiendo de la necesidad que debe cubrir. Por ejemplo, tenemos ilustraciones científicas, publicitarias, para libros, discos, etc. Y dentro de toda esta gama de mercados para la ilustración, encontramos el campo del entretenimiento, y más concretamente el de la ficción y la ilustración fantástica, donde las posibilidades creativas y formas de representación son mayores, y ofrecen un nivel de propuesta conceptual para el ilustrador más libre y abierto.

Y es dentro de este campo, donde se han reflejado de manera más inmediata los gustos y las tendencias visuales que tanto los medios y el público determinan, creando ilustraciones específicas que van dirigidas a un grupo específico de consumidores.



Eduardo Ruíz Marcelo
Erótica
1999

Y durante los últimos veinte años se ha manifestado una tendencia visual que toma al cuerpo como una de sus principales preocupaciones estéticas y conceptuales y lo transforma “en un nuevo ente monstruoso, el cual, de forma extremadamente gráfica, mediante pústulas y supuraciones infecciosas, tumores y malformaciones provocadas, cirugía extrema y manipulaciones genéticas, sexo violento y carne apaleada, injertos tecnológicos e invasiones víricas, expresa terrores que desde siempre anidan en el alma. Miedos viejos bajo envoltorios nuevos.”¹ A este tipo de tendencia se le ha llamado La nueva Carne, cuyo principal mérito consiste en su habilidad para crear monstruosidades creíbles y tangibles.

El término de La Nueva Carne comenzó a utilizarse hacia comienzos y mediados de los años ochenta, a través de sus dos principales corrientes: el terror y la ciencia ficción.

Se considera la primera referencia del término como tal, en la película Videodrome (1982) del cineasta canadiense David Cronenberg, quien a partir de ese momento se ha convertido en autor de culto por los aficionados a este género. Cabe aclarar que existen muchos antecedentes que pueden explicar los principios que conforman este género. No es algo nuevo, ni siquiera el género como tal está completamente definido, ya que todos los factores que lo conforman se pueden encontrar en discursos conceptuales aplicados de distinta forma y en contextos diferentes.



Eduardo Ruiz Marcelo
Quitándose la careta
1999

Pero podemos definir por lo menos las dos constantes en que suele emplearse este término: el terror y la ciencia ficción.

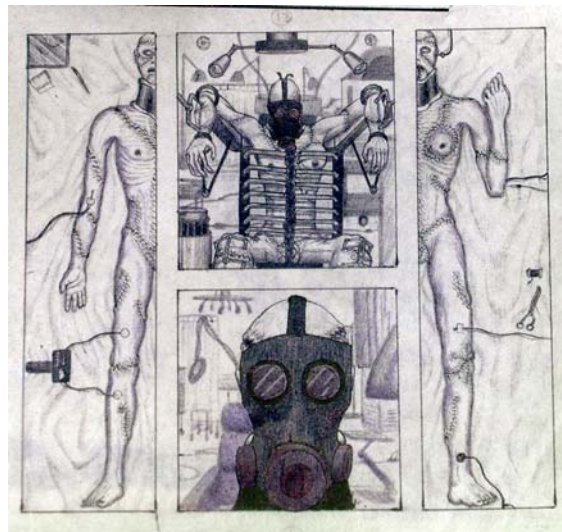
“en el terror... la mutación (retransformación de las formas conocidas) es siempre negativa, y se traduce en el tema clásico de la *hubris*... horror a que el ser humano se otorgue a sí mismo el derecho, supuestamente divino a controlar su destino. El mito de Prometeo, reconvertido a través de la mirada judeocristiana, en la condenación de Lucifer y, después, en la condenación de Fausto.”² y del otro lado “el positivismo del que arranca la corriente más firme de la ciencia ficción, producto de la Revolución Industrial, (que) invertirá casi por completo esa mirada de repugnancia y miedo a los cambios evolutivos inducidos por el propio ser humano, para por el contrario, proponer ya desde las primeras utopías... la necesidad de controlar y mejorar a la raza humana y sus condiciones de vida, a través del conocimiento científico y su aplicación.”³

Ambas concepciones plantean la misma premisa: romper con la vieja tradición de la inviolabilidad del cuerpo humano, sólo que cada una representa el conflicto también tradicional del deseo del cambio y el temor al mismo; el terror lo aborda desde un punto de vista hasta cierto modo pesimista y por su lado, la ciencia ficción se plantea como más optimista, y quizá sea a esto que deban su creciente popularidad en estas últimas décadas, a la par de los adelantos tecnológicos en cuestiones visuales que se han nutrido de este género (videojuegos, cine, cómic, ilustración fantástica.) y de los tiempos violentos que se viven hoy en día.

Básicamente este género se basa en la superación de lo natural planteando el derecho del hombre a transformar su “naturaleza humana” y su realidad, a partir de sus deseos y reglas, omitiendo las reglas naturales. Un discurso que se representa claramente en el fetiche más reconocido dentro de este planteamiento: el Cyborg, donde la dicotomía tradicional mente/cuerpo es sustituida por el nuevo orden cuerpo/mente/máquina. Sobra decir que este personaje es quien más ha poblado las fantasías de la ciencia ficción, a veces como villano y otras veces como héroe,

representación por excelencia de la fusión de lo orgánico y lo inorgánico. En este orden de ideas, el denominado estilo “biomecánico” creado por el artista suizo Hans Ruedi Giger ha repercutido de una manera muy importante y ha influido en generaciones enteras, pasando de las simples copias , a la asimilación y replanteo.

Sin embargo, esto es sólo un planteamiento más dentro de este género, si bien uno de los más importantes, y hay toda una gama de posibilidades encontradas, tal y como lo menciona Carlos A. Cuellar: “ La Nueva Carne designa un fenómeno de naturaleza mixta y voluble, pues el proceso de metamorfosis posibilita la existencia de un ente híbrido en el que pueden combinarse simbióticamente pares de categorías opuestas como lo masculino/femenino; lo humano/animal; lo natural/artificial; o lo vivo/inerte. Algunas de las combinaciones señaladas ya disponían de un término que las designara: <Hermafrodita> o <Andrógino> para la mixtura entre sexo masculino y femenino; <Cyborg> (<Cybernetic Organism>) para la mezcla entre lo mecánico y lo humano; <Monstruo> para la amalgama entre ser humano y animal.”⁴ Y para ello se plantea la existencia de una nueva estética que soporte teóricamente estos principios.



Eduardo Ruiz Marcelo
Híbrido
1999

En cuanto a la representación de la muerte y todas las formas en que se puede plantear (asesinato, necrofilia, putrefacción, la imagen del cadáver, lo fantasmagórico y lo terrorífico), podemos mencionar algunos aspectos importantes, como los que menciona Freud: "A muchos seres humanos les parece ominoso en grado supremo lo que se relaciona de manera íntima con la muerte, con cadáveres y con el retorno de los muertos, con espíritus y aparecidos."⁵ La representación gráfica y violenta de la muerte siempre nos confronta con el temor de morir en algún momento, y más que nada de hacerlo con dolor, nos presenta una posibilidad, que aunque muy remota, no deja de recordarnos que la "angustia primitiva ante el muerto (y la muerte) sigue siendo tan potente y está presta a exteriorizarse no bien algo la solicite."⁶ Pero también, por otro lado, el contemplar la muerte y el cadáver despierta otro tipo de sentimientos: "Para cada uno de los fascinados con el cadáver, este es la imagen de su destino, testimonio de una violencia que no solamente destruye a un hombre, sino que destruirá a todos los hombres. El sobrecogimiento que produce la vista del cadáver es el retroceso mediante el cual *rechazan la violencia*, por el cual *se separan de la violencia*"⁷ y al mismo tiempo produce satisfacción: "la satisfacción de contemplar un cadáver. Hay algo de tranquilizador, de dominador, de regocijante. El vivo que mira al muerto, se siente superior. Y es cierto, porque es así."⁸ Resulta entonces, que el mirar al cadáver o las imágenes que representan a la muerte, independientemente de lo gráficas o violentas que puedan ser, implica en el espectador un sentimiento mezclado de placer y de sentimiento de culpa por sentir ese placer, y es esta sensación ambigua la que en gran medida hace que el espectador mire este tipo de imágenes, y dependiendo de cual de estos sentimientos pese más en él, se fascinará o las rechazará.

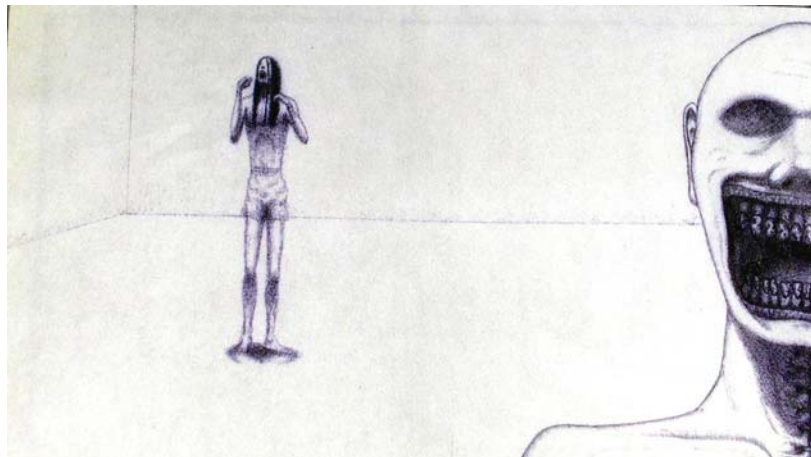
A la gente le gusta asustarse y deleitarse en el miedo, usándolo como catarsis de las presiones cotidianas, no es raro que últimamente el cine de terror haya resurgido no sólo por los adelantos en los efectos especiales, y que la mayoría

de este género filmico se base en las ilustraciones y los cómics, quienes siempre han sido campo fértil para las fantasías oscuras y las representaciones de las pesadillas del imaginario colectivo y social, a modo de exorcismo mediante su asimilación como producto destinado al entretenimiento.

Como lo menciona Freud: "Lo ominoso de la ficción – de la fantasía, de la creación... – (en ellas) muchas cosas que si ocurrieran en la vida serían ominosas, no lo son en la creación..., y en esta existen muchas posibilidades de alcanzar efectos ominosos que están ausentes en la vida real."⁹ De este modo, los miedos se mediatizan y son creados "monstruos y demonios de plástico" cuyo uso está destinado para adornar en pósteres, playeras y demás productos de consumo, el sentimiento de seguridad que proporciona la creencia de sentirlos *superados*: "las muertes que se ven se consumen casi siempre *colectivamente*. Las experiencias ricas y miserables de los hombres ante la muerte, toda la gama de sentimientos y creencias humanas, se transforman en un espectáculo permanente y colectivo muy variado, pero inofensivo."¹⁰ Esto, hablando en un contexto más comercial y complaciente en cuanto a la significación y la forma; los muertos, los cadáveres y lo grotesco están sujetos a las mismas concepciones de siempre donde lo bello-bueno se opone a lo feo-malo. Por lo tanto, dentro de una propuesta más sustentable para este tipo de representaciones "la necesidad y pertinencia de un término que pueda comprender todos estos conceptos reside en el punto de vista desprejuiciado del que se parte. Ya no se trata de juzgar mediante una moral maniquea lo que se supone grotesco, vergonzante o anormal, sino proponer este tipo de híbridos como un estado somático-espiritual superior o, al menos, como alternativa tan válida como el comportamiento y el pensamiento impuestos por la ideología dominante."¹¹

Este planteamiento basado en sustentos teóricos sólidos se diferencia del planteamiento comercial, en que no se basa en la evasión y la explotación de la violencia, la sangre y el sexo o los impulsos agresivos, puesto que estos corresponden a lo meramente formal, sino que además de plantear una

retransformación visual en lo que se refiere a lo figurativo representado, también propone los nuevos juicios estéticos que ayudarán a explicar estas concepciones visuales, que explicarán el por qué de estas imágenes y su finalidad, no limitada al mero entretenimiento, sino implicando también un proceso de reflexión por parte del espectador, quien tendrá la posibilidad de ampliar su criterio estético, para así poder decidir si lo que ve le gusta o no.



Eduardo Ruiz Marcelo
Cuarto blanco
2000

CONCLUSIÓN

Puede sonar extraño que se hable de un género de ficción que pueda permitir vivir nuestra realidad de una forma más abierta, pero es posible. La ficción puede servir también para reflejar lo que en la realidad no siempre nos atrevemos a decir: "Una de las mejores virtudes, si no la mejor, del género fantástico, es la de vehicular con particular fortuna un reflejo crítico, casi instantáneo, de la condición social de cada momento histórico que nos rodea."¹² Ha servido como un escape, una catarsis, donde la gente asiste y contempla el desfile y la materialización de sus deseos reprimidos, sus pesadillas, sus temores; y no sólo eso, tiene la oportunidad de exorcizarlos o asimilarlos mediante su contemplación estética

o el juego (tiene presente que es ficción), pero claro, un juego inteligente que sólo es posible si se está dispuesto a valorarlos como productos estéticos sujetos a nuevos cánones que surgen del punto de vista de sus autores. Por ello, el nivel de crítica que representa este tipo de imágenes y propuestas tiene que ver mucho con la transgresión de los códigos tradicionales y la identificación con “el otro lado de los códigos religiosos, morales, ideológicos, sobre los cuales reposa el sueño de los individuos y las intranquilidades de las sociedades.”¹³ Es necesario ver este tipo de imágenes desde un punto de vista más abierto y verlo como lo que es, un género de ficción, pero proponiendo planteamientos que permitan abrir más los criterios y las reflexiones de lo que vemos y vivimos diariamente, para que junto con su función de entretenimiento, pueda encontrarse un discurso teórico que sustente el uso de estas estéticas, no sólo la explotación de lo grotesco por lo grotesco. No hay que dejar que el espectador se sumerja en un consumo pasivo y banalizado de la violencia. Hay que decirle con las imágenes que no todo es bello, pero por lo mismo debe valorarlo como parte de la realidad que lo rodea, que vea que existen muchos puntos de vista sobre lo que es bello y es feo, y que el espectador, al tener a su alcance los más posibles, más fácilmente podrá diferenciar los productos creados por el consumismo, carentes de propuesta, de los que le ofrecen un criterio visual y alternativas en su temática.



Eduardo Ruiz Marcelo
Metempsychosis
2002

CAPITULO II

ANÁLISIS CONCEPTUAL Y FORMAL-ESTRUCTURAL DE OBRA PERSONAL

Dentro de mi experiencia como ilustrador, siempre he planteado dos líneas de ilustración: una que va enfocada a cubrir una necesidad determinada para un cliente específico, y otra que enfoco a la realización más personal de conceptos estéticos que me interesan como creador de imágenes.

Sobre la primera línea de ilustración, es indispensable definir las necesidades del cliente, saber cuál es el concepto que quiere se ilustre y el medio en el cual se va a aplicar, para así poder encontrar las propuestas más adecuadas, tomando también en cuenta el presupuesto y las limitantes de trabajo así como el tiempo para la realización y entrega del trabajo, las limitantes propias del medio o del soporte físico en el que se va a presentar, etc. los cuales van a determinar la realización final de la ilustración.

Y sobre la segunda línea de trabajo, asumo como ilustrador el control total de la propuesta creativa, siendo la única necesidad que debe cubrir la ilustración la representación de mi punto de vista como creador visual sobre conceptos estéticos que me preocupan. Este tipo de ilustración es más libre y va dirigido a un público no tan específico y más abierto, el cual puede aceptarlo o rechazarlo, siendo mayormente su medio de difusión la exposición pública de la ilustración en salas o galerías destinadas para este fin, o su publicación en medios editoriales.

Siendo esta segunda línea de ilustración la que más he trabajado y que más interesa en esta tesina, me propongo analizar algunos trabajos realizados en esta línea, ya que en ellos he propuesto algunos de los principios estéticos descritos en el capítulo anterior (estética de la muerte y lo grotesco)

planteando su justificación conceptual y el análisis formal estructural en la realización final de las ilustraciones.

2.1 DOSIS DE REALIDAD PARA UNA MIRADA MUERTA

ANÁLISIS CONCEPTUAL:

Para mí, una de las ventajas de la ilustración es que puede valerse de muchos medios, y en mi trabajo el arte y diversas corrientes artísticas han sido tanto influencias como recursos en mi forma de representar las imágenes. Hay autores de diversas épocas cuyas propuestas plásticas han sido muy importantes dentro de mi trabajo como ilustrador. Uno de ellos es el artista austriaco Gottfried Helnwein, quien utiliza vendajes e instrumentos quirúrgicos y dentales para representar la retransformación estética, y al mismo tiempo dolorosa, de sus personajes. El instrumental se convierte en una incursión violenta hacia el cuerpo, retransformándolo en una nueva unidad carne / metal, pero no como las fantasías del Cyborg, sino como más como una metáfora de la agresión hacia la inocencia, ya que principalmente sus personajes son niños, además de representarse a sí mismo como sujeto pictórico.



Gottfried Helnwein
Autorretratos 1970-1987 (Fragmento)

“Dosis de realidad para una mirada muerta” surgió a raíz de un ejercicio ilustrativo donde se representara de alguna forma la propuesta visual de Helnwein, por lo que retome dos puntos ya descritos: la agresión hacia el personaje y las vendas. La imagen está basada en sus autorretratos. Del mismo modo, el sujeto de la ilustración soy yo, como modelo de un autorretrato, vendado de los ojos y representado por una secuencia de cuatro imágenes en la que una inyección aplicada a los ojos crea una reacción violenta que se describe en la secuencia. El personaje representa a una persona cualquiera, por eso a pesar de tratarse de un autorretrato, está planteado como alguien anónimo. El uso de las vendas tiene dos objetivos: disimular los rasgos del personaje para presentarlo como alguien cualquiera, y por el otro representa la pasividad y la cómoda indiferencia en la que la gente (el sujeto) se encuentra inmersa, traducida en la “mirada muerta” que le impide ver lo que hay a su alrededor, desligándose de la realidad que lo rodea y creándose una imagen de falsa seguridad. El personaje se encuentra anestesiado y alienado en un mundo ficticio.

Por ello la inyección representa la “dosis de realidad” que necesitamos para despertar y ver todo lo que nos rodea, para darnos cuenta de que la realidad que a veces nos quieren ocultar y que incluso nosotros mismos solemos evitar, no siempre es agradable. La realidad es dolor, es aceptar que nuestro mundo humano no es perfecto como lo creíamos, y que la violencia inherente que hay en ella es la misma que nosotros tenemos dentro. En la realidad no siempre todo es bueno, por ello debemos aceptar lo malo y lo que consideramos como negativo sin polarizarlos, de modo que tanto lo bueno como lo malo nos sea útil para crear una mejor realidad. Por eso en el primer cuadro el personaje se inyecta la dosis de realidad para que en el segundo cuadro comience a darse el efecto sobre la mirada muerta, y en el tercer cuadro, comienza a darse el cambio, con cierto nivel de violencia, para que en el último cuadro el personaje se encuentre en un estado de reflexión, dejando en él la decisión de despertar o de seguir dormido.

La primera finalidad de estas imágenes fue la de representar los conceptos antes descritos, mediante su exposición en dos lugares distintos, el primero en la casa de cultura de Tlalpan con motivo de la exposición de la primera generación de ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas en el año 2001, y el segundo dentro de la exposición colectiva titulada "Paisajes intrínsecos" realizada en el Faro de Oriente en el año 2002. Después, sirvió como ilustración para el cuento "Pésame" de Romero Franco, publicado en el número ocho de la revista "La risa de la hiena" en el año 2003.

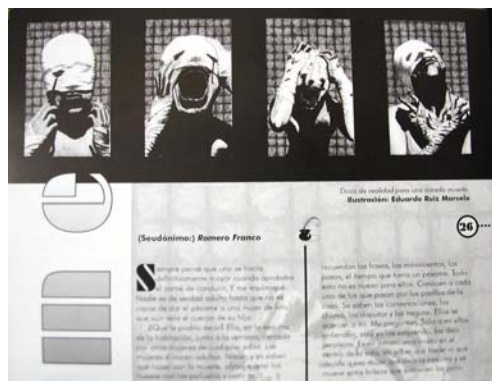


Eduardo Ruiz Marcelo
Dosis de realidad para una mirada muerta
2000

ANÁLISIS FORMAL-ESTRUCTURAL:

La ilustración fue planteada como una secuencia de cuatro módulos siguiendo el primer planteamiento de hacer un trabajo basado en la obra de Helnwein, cuyos autorretratos se basan en fotografías, las cuales se encuentran también en secuencias dentro de la hoja de contactos. Por eso, las ilustraciones se realizaron a partir de este método, siendo las fotografías la base para plantear las posiciones y el modo en como se vería el personaje, resultando la lectura de las imágenes en forma lineal de izquierda a derecha. Luego, se escogieron cuatro imágenes que serían las destinadas a

reproducirse, siguiendo el método de Helnwein: usar una técnica tradicional para representar la imagen. En este caso se eligió la técnica del acrílico, adelgazando la pintura con agua y aplicándola por medio de capas para dar una imagen más realista y apegada a la fotografía. Cada módulo mide 8cm. x 5cm. con una separación de 2cm. y la medida total entre los cuatro módulos es de 8cm. x 26cm. La medida de los módulos se eligió a ese tamaño para que los cuadros recordaran la estructura secuenciada del rollo fotográfico, pero con las imágenes un poco más grandes para que pudieran ser mejor visibles los detalles. El fondo es sencillo y recuerda ambiguamente a los azulejos de un baño o una morgue para reafirmar la idea de la mirada muerta. El personaje se encuentra centrado y es quien ocupa la mayor parte del espacio, contrastado entre las sombras y el blanco de las vendas para crear una sensación de dramatismo reafirmada por la sangre y la actitud del sujeto.



Página de la revista "La risa de la Hiena" No. 8, Año 3, 2003.

2.2 METAFÍSICA (ÉXTASIS)

ANÁLISIS CONCEPTUAL:

Esta ilustración nace a partir de la convocatoria para la realización del Primer Catálogo de Ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas en el año 2002.

Al ser de una temática abierta, pensé en realizar una imagen en la que se fundieran ideas y conceptos cuya estética visual a primer momento pudieran parecer diferentes, pero que en

el tratamiento conceptual tuvieran relación. Así, elegí la representación de un retablo de aspecto barroco, que simboliza la religión y una estética antigua, y la representación de una fábrica, que simboliza lo industrial y una estética más reciente. Al hacerlo, pretendo compararlos y fundirlos a un nivel crítico en el cual analizo, por un lado, la fragilidad de una religión que lleva más de dos mil años y la cual se ha rezagado con la transformación continua de la sociedad, por eso el retablo se encuentra debilitado y es sostenido por andamios, lo que nos lleva al otro planteamiento visual que es el de las máquinas y su promesa de progreso, las cuales, como metáfora de un pensamiento más científico, desplazaron a la religión en muchos aspectos y se posicionaron como las formas de pensamiento más comunes en la sociedad. Pero al mismo tiempo, este progreso no ha sido justo o parejo para todos, puesto que además de traer adelantos técnicos, trae al mismo tiempo la contaminación y la consecuente división de clases. Ambas concepciones se enfrentan, pero al mismo tiempo no pueden evitar el fundirse con su lado positivo y negativo. Por eso, el querubín del retablo es asfixiado por los cables, que al mismo tiempo se encuentran rotos en su contradicción de progreso que no ha podido solucionar los problemas de la sociedad por completo. El retablo destruido y con la ausencia de su personaje principal (muerte de la fe) en el nicho vacío, es metáfora de la crisis espiritual de los últimos tiempos, donde el dogma ya no es suficiente para llenar los vacíos que el rezago de la religión con las necesidades de la sociedad ha causado, y la fábrica, con su aspecto abandonado y decadente en las fugas y escurrimientos de aceite, es metáfora de la contradicción del progreso y al mismo tiempo la ruptura con los equilibrios naturales. Entonces ambos, cuando surgieron en su principio, se presentaron como las principales soluciones de su momento histórico, y más tarde, han tenido que convivir, pero su falta de actualización ha debilitado su discurso y se han varado en su incapacidad para renovarse. Y de este entorno, frágil y a punto de colapsarse, surge el "ángel" que contempla su alrededor, a primera vista parece extasiado, como las representaciones antiguas de la contemplación divina, pero también puede ser

la melancolía de una mirada autista que mira sin ver lo que le rodea, entonces no sólo sería el ángel de la religión, también sería el espíritu progresista que atestigua como la revolución industrial se volvió dictadura tecnócrata. Es un éxtasis marchito, quizá la contemplación resignada, o fascinada en la indiferencia de quien surge de este panorama con pocas perspectivas de su solución, que surge del desencanto que todavía se presenta atractivo, el dogma y la industrialización permanecen aún, pero ya no tan fuertes como antes, y se enlazan con sus virtudes y sus contradicciones. No es tanto una visión nihilista, es un punto de vista de los tiempos que corren, donde los nichos están repletos de figuras santas, pero hay nadie ahí, donde las máquinas se mueven y trabajan, pero eso no significa que funcionen bien, donde no se presenta una posible solución, pero plantea la reflexión de quien la contempla.

Esta ilustración ganó una mención honorífica y su publicación dentro del Primer Catálogo de Ilustradores de la Escuela Nacional de artes Plásticas, siendo además expuesta en la muestra de las ilustraciones seleccionadas en la Galería Luis Nishizawa de la Escuela Nacional de Artes Plásticas en el 2003 y luego en la presentación oficial del catálogo en La Casa universitaria del Libro en el año 2004.



Eduardo Ruiz Marcelo
Metafísica (Éxtasis)
2002

ANÁLISIS FORMAL ESTRUCTURAL:

El formato que se eligió para la ilustración fue un soporte de 18 x 23 cm. el cual luego sería montado en un soporte rígido con 5cm. de margen. La técnica a emplear fue el acrílico adelgazado con agua y aplicado en capas para dar una mejor visión de volumen.

La imagen se planteó de forma directa en el soporte físico. Hubo un planteamiento previo a lápiz, y una vez definido en forma general, se trabajó las partes que ya estaban totalmente definidas y las que no lo estaban se fueron resolviendo conforme avanzaba el desarrollo de la ilustración.

La forma en como se estructuró fue dividir el campo visual en tres secciones de izquierda a derecha, la primera de 8cm., la segunda de 10cm., y la tercera de 5cm. Del lado derecho dominan los colores cálidos (amarillo, café) representando al retablo y de lado izquierdo los fríos (gris, verde oscuro) aplicados para la fábrica. Para que no se separara la imagen por el contraste, se añadieron elementos de cada lado (en el retablo los andamios y en la pared de la fábrica el querubín ahorcado) y el ángel se situó en primer plano en la esquina inferior derecha para que el fondo adquiriera la misma importancia que el ángel. La lectura de la imagen comienza por el centro ya que el rojo y el amarillo son los primeros en llamar la atención, para luego ser dirigidos hacia el querubín ahorcado cuya mirada nos envía hacia la izquierda donde se encuentra el ángel, que a su vez con su mirada nos regresa hacia la derecha. Al entrelazar elementos entre cada una de las estructuras (tuberías bajo el retablo y el amarillo del lado de la fábrica) se enfatiza la convivencia de ambas ideologías, pero ambas frágiles.

BIBLIOGRAFÍA

Bataille, G. "*L'erotisme*." 10/18 1957.

Catálogo de la exposición "Las transgresiones al cuerpo, arte contemporáneo de México." Editado por el INBA. México, 1997, 212 p.

Cuellar, Carlos; Palacios, Jesús, et. al. "La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo" Editorial Valdemar. España, 2002, 389 p.

Fajardo, Fajardo, Carlos. "Estructuras, figuras y categorías en el arte abyecto de fin siglo." Revista Cuiria. No. 6, Año 2, 2002, México. 64 p.

Freud, Sigmund. "De guerra y de muerte. Nuestra actitud hacia la muerte." Obras completas. Vol. 14. Amorrortu Editores. 6ª. Edición. Argentina, 1990.

Freud, Sigmund. "Lo ominoso." Obras completas. Vol. 17. Amorrortu Editores. Argentina 1994.

Giger, H. R. "H. R. Giger ARh+" Editorial Taschen, 1992, 97 p.

Giger, H. R. "H. R. Giger's Biomechanichs" Editorial Morpheus International, 2ª Edición, 1992, 95 p.

Kristeva, Julia. *Les pouviers de l'horreur. Un essai sur l'abjection*. Hazan, París, 1985.

Leiris, Michel. "Francis Bacon" Ediciones Polígrafa, S. A. España, 1987, 128 p.

Mejía, Felipe. "No he visto ángeles en torno mío." Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Revista "La risa de la hiena." Publicación bimestral, No. 8, Año 3, México, Primavera 2003, 41 p.

Selz, Peter; Honnef, Klaus; Grosen, Peter. "Helnwein", Editorial Köneman, 1998, 423 p.

Thomas, Louis-Vincent. "Antropología de la muerte." Traducción de Marcos Lara. Fondo de Cultura Económica. México, 1983, 646 p.

Van Mechelen, Marga. "Las excreciones corporales en el arte".
Traducción de Hilda Moreira. Revista Cuiria. No. 6, Año 2, 2002,
México 64p.
"Primer Catálogo de ilustradores de la Escuela Nacional de Artes
Plásticas." Publicado por la Escuela Nacional de Artes Plásticas,
1ª Edición, México, 2003.

