



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

Facultad de Artes

Ensayo

Representación de los Animales;
Descripción y contextualización de la
imagen de los animales como referente
visual y artístico.

Trabajo para obtener el Título de
Licenciada en Artes Plásticas
P R E S E N T A :

Sara Ernestina Arango Morales

Asesores:

M. en A.V. Karina Bermejo Pino (Directora)
M. en A.V. Eduardo Bernal Gómez
M. en D.E. Caleb Mario López Mota





Crawn – boast off, boceto digital, 2012.

Índice

Agradecimientos

Prefacio

Capítulo I. Contrato animal

1.1 Be a reference animal

Capítulo II. ¿Hombre-animal?.....pág.23

2.1 El hombre

2.2 El devenir humano y animal

Capítulo III. Imágenes de lo animal

Capítulo IV. Imaginarios contemporáneos de lo animal

4.1 Súper animales

4.2 Animales súper-humanizados

Conclusiones

Índice de esquemas e imágenes

Fuentes de información

Agradecimientos

Primero quiero agradecer a mis padres por darme la oportunidad de estudiar la carrera que quería, y por apoyarme en todo lo humanamente posible a lo largo de todo este proceso.

A mis hermanas quienes siempre fueron un ejemplo y apoyo e mi vida, que han estado conmigo para criticar y pelear, pero sobre todo para “obligarme a descender la pendiente”.

A mis amigos, que me brindaron su cariño, comprensión y apoyo, pero siempre haciéndome ver cuando estaba equivocada. Ustedes han contribuido en gran medida a lo que soy.

Agradezco también a mis maestros, quienes tuvieron la paciencia y la dedicación durante toda mi formación como licenciada. Porque cada uno, con sus valiosos aportaciones, me ayudaron a crecer como persona y profesionista.

Finalmente, un agradecimiento extenso a todas las personas que conforman la Facultad de Artes, por haberme proporcionado los conocimientos, materiales y tiempo, para dar cada paso en esta carrera.

Prefacio

Imaginemos por un momento, que tenemos un ánade (pato, cisne o ganso), al cual empapamos desde el cuello hasta el rabo con pintura de color escarlata, y luego lo colocamos en un lienzo dispuesto sobre el suelo; este comenzará a correr y aletear, alejándose de nosotros mientras va dejando –detrás– una impresión roja de su trayecto por la tela en un recorrido que dice: aquí corrió un ánade salpicando pintura color rojo.

¿El ave es?

- A) El pincel
- B) La obra
- C) El artista

En esta pregunta no hay una respuesta equivocada como tampoco una sola perspectiva. El objetivo de este ensayo es reflexionar sobre la función del animal en una imagen artística, y lo que podría estar detrás de ella.

African Gould, David Shepherd



Capítulo I. Contrato Animal

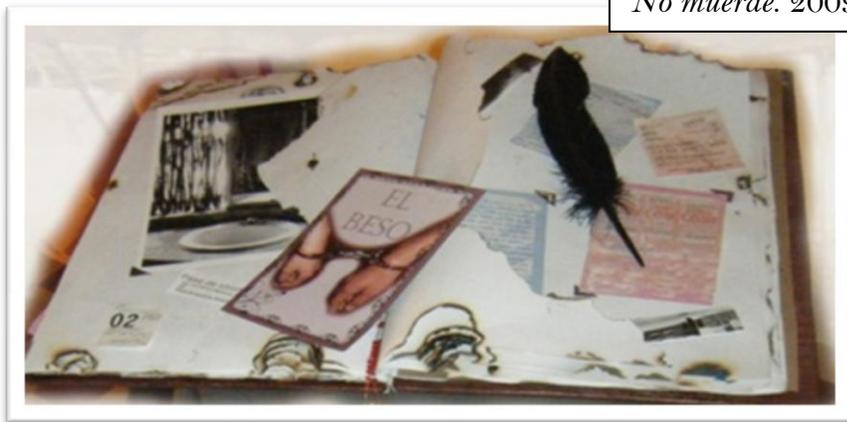
Desde muy niña ha preexistido en mi cotidianidad un fuerte lazo con los animales. Especialmente con las mascotas, esto se debió a que mi hermana mayor llevaba a casa perros callejeros y otras especies de animales que eran parte de sus proyectos escolares en la Licenciatura de Veterinaria y Zootecnia. Por lo que crecí en cercanía con una cantidad y diversidad de más de cien animales como perros, gatos, roedores, aves, anfibios, peces, reptiles, entre otros; a los que en su mayoría no recuerdo con exactitud, especialmente los peces, quizá por sus diminutos tamaños o porque tenía muchos en distintas peceras, y era difícil diferenciar uno en particular, pero aun así todas mis mascotas han causado una afinidad que ha marcado en gran medida mi producción plástica. En estos seis años de estudio sobre las Artes Plásticas, es notorio mi constante uso de la figura animal en mis propuestas visuales.

Mi objeto artístico: “*Ídolos rotos*” (2007), consistía en imágenes de criaturas fantásticas, como hombres lobo, arpías, quimeras, etc., las cuales representaban a mis amigos, en un intento por apropiarme de ellos a través de estampas, creando así un Bestiario personal donde ellos pasaban a formar parte de mi.

La instalación: “*Esperando lo buscado*” (2006), es una serie de fotografías en negativo, sobre mi familia y mascotas, estas imágenes estaban desperdigadas junto a recortes de revistas en los muros de un cuarto triangular, que parecía

esperar al propietario. Las fotografías se conectaban mediante hilos rojos, elemento que servía para hacer conexiones simbólicas que ayudarían en la búsqueda de mi identidad mediante las personas y animales que aparecían en las imágenes.

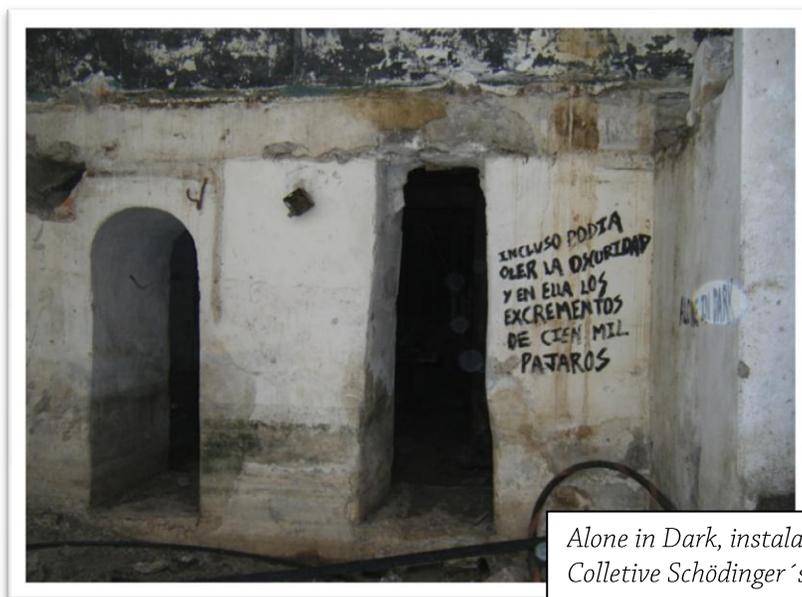
No muerde. 2009



El libro objeto “*No muerde*” (2009), describe mi jornada como estudiante de intercambio, hablo sobre una ciudad que me parecía intimidante, donde yo no era una lugareña, pero tampoco era una turista, por lo que todo parecía un poco agresivo y territorial, tal y como reacciona un perro que se siente amenazado. No obstante, la experiencia no fue la de creer que estaba siendo totalmente rechazada, pero si me sentía tan ajena y extraña a lo que me rodeaba que me hizo recordar el viejo refrán de: “*perro que ladra no muerde*”.

La ambientación realizada en colectivo, “*Alone in Dark*” (2011), poseía como piezas corporales cadáveres de palomas, un fuerte olor a excremento de ave y una rata viva que deambulaba por el pasaje subterráneo del viejo edificio *La*

Harinera. Lo que se buscó en esta obra, era confrontar al público con su miedo arquetípico a lo desconocido que podría estar en la oscuridad.



*Alone in Dark, instalación,
Colletive Schödinger´s Cat, 2011*

Pero definitivamente, de todas mis piezas donde predomina un rasgo animal enfáticamente, y que además considero que es la más trascendente de todas, es la video instalación: *“Iguana in Wonderland”* (2009), en la cual una iguana de nombre Izma-el era mostrada dentro del armazón de una televisión, que intervine quitándole el tubo de rayos catódicos para convertirla en un terrario. Con el fin de confrontar los términos de **realidad** y **simulacro**, al emular una imagen televisada con la televisión-terrario y el animal vivo. Mientras, en otros tres televisores eran reproducidos diferentes videos de Izma-el, ya sea en su terrario o bien en espacios naturales, imitando documentales de la vida salvaje

como si fueran el escenario habitual del mundo animal, que nos parece tan lejano y cercano al mismo tiempo. Junto a estas tres televisiones se encontraba una cuarta pantalla que estaba conectada a una videocámara que apuntaba al público. Entre tanto, en medio de la instalación, frente al terrario que fungía como primera televisión, se hallaba el espectador sentado en un sillón blanco, desde donde se podían observar cinco televisores y a sí mismo esto propiciaba que el espectador creyera sólo observar, pero después caía en cuenta de que también él era observado, tal y como él miraba al animal en cautiverio.



Detalle de Iguana in Wonderland, 2009

La razón por la que digo que esta obra ha sido muy importante, se debe a Izma-el: los espectadores estaban tan impresionados con la iguana, que no sólo les gustó, sino que también se interrelacionaron con ella de forma afectiva, le

pusieron nombres, le cambiaron la especie, se interesaron por su alimentación, su forma de vida, el futuro que tendría después de la exposición, y hasta hubo quien quiso robarla para “liberarla”. Toda esta excitación del público por la iguana me hizo darme cuenta que el animal había trascendido el papel que originalmente yo le había otorgado en la argumentación de la obra.

Como resultado, comencé a comparar mis obras y la representación de los animales que había hecho hasta ese momento, y al final llegué a la pregunta que motivó esta investigación:

¿En qué y cuantas formas o maneras puede estar presente un animal en una obra plástica?

Las respuestas seguramente pueden ser muchas, ya que cada especie animal es diferente, así como los discursos y temáticas de los autores que trabajan con ello. Razón por la cual, decidí realizar una categorización sobre como los animales podrían ser inscritos en un discurso plástico, a condición de algunas cualidades básicas como su hábitat: terrestre, marino, subsuelo; su tamaño: grandes pequeños, ligeros, pesados, etc.; dieta: carnívoros, herbívoros, etc.; entre otras. Esto en afinidad con el discurso del artista, ya fuese del tipo: estético, didáctico, antropológico, ambientalista, etcétera.

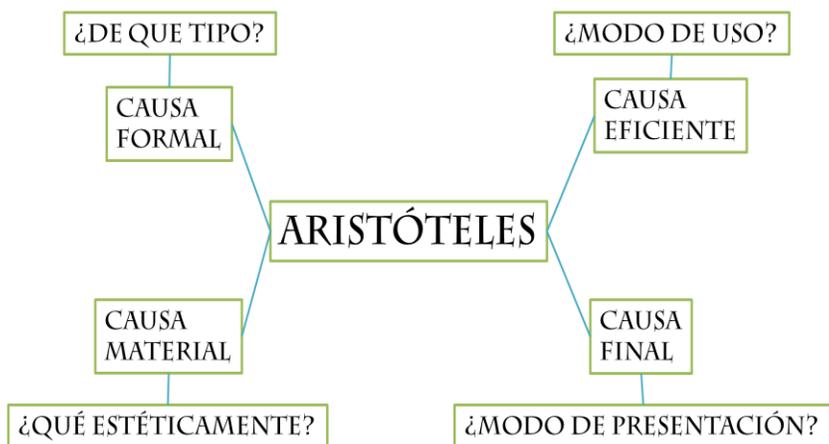
Pongamos por caso al delfín, el cual es perfecto para la obra de tipo ambientalista, debido a que los consideran animales inteligentes y nada agresivos. También es fácil encontrarlos en acuarios y parques acuáticos, y sus

representaciones son imágenes muy comunes en cualquier medio de comunicación, por lo que son populares en la sociedad en general.

Volviendo al tema que nos ocupa, lo que sucedió con dicha clasificación fue que los entandares comenzaron a ser insuficientes o demasiado subjetivos, a medida que la cantidad de animales que iba clasificando se volvía abrumadora. Debido a ello elegí no continuar por ese camino, y preferí enfocarme en algunos artistas contemporáneos que han logrado usar a los animales en sus obras.

1.1 Be a reference animal

Con la intención de comprender las razones por las que el artista usa un elemento animal en sus propuestas artísticas, he decidido delimitar las amplitud de posibilidades en las cuatro causas aristotélicas:

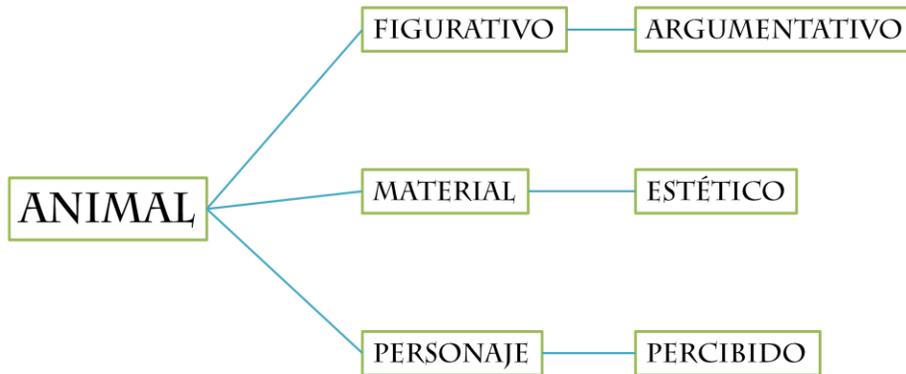


Para dar un ejemplo rápido, pensemos en el ganso o pato que bañamos de pintura escarlata en el prefacio; y vamos a describir su causalidad, una a una:

- La causa material: “¿qué vamos a necesitar estéticamente para hacer las huellas en nuestro lienzo?”: en este caso, queremos algo capaz de movimientos automátatas, un animal vivo.
- La causa formal: deberá ser ¿qué tipo de animal necesitamos?, y esto se definirá en ¿qué tamaño o forma deseamos que tengan las huellas?: si queremos salpicaduras gruesas necesitamos un ave grande o mediana.
- La causa eficiente: ¿cómo se va usar al ave?, se va a bañar al ave con pintura roja, exceptuando la cara, así que lo más seguro es que por el peso de la pintura no alcance a aletear mucho y con ello la pintura solo escurrirá, así que debe ser un ave de alas grandes y fuertes, con esto se descartan gallinas y otras aves de alas pequeñas. Pero también hay que considerar que no debe poder volar gracias a la pintura, porque si lo hiciera sería difícil de controlar su vuelo sobre el lienzo y podría no terminar salpicado el lienzo, así que debe correr al tiempo en que aletea. Los animales de tipo ave que cumplen con todas estas características son los cisnes, los gansos o incluso un pato grande.
- La causa final: ¿qué papel tiene el ánade al momento de presentar la obra?, ciertamente esta es una pregunta complicada, pero ya la hemos respondido: la huella de la salpicadera será la que señale a nuestro ganso o cisne, y hasta tal vez le daremos un guiño al espectador por medio del título. Otras opciones que no menciono en el prefacio son la de sacarle una

foto al ganso mientras esta bañado de pintura, o presentar al público todo el actor de bañar al ave y dejarla correr.

Exploremos un poco más profundo esta idea de lo que hará al ave tomar uno rol en la obra, como pincel, obra o artista. Para ello tómeme los una modesta grupo de referentes visuales contemporáneos, los cuales en su mayoría utilizan a animales en sus obras como un elemento complementario o como obra completa. Y con los cuales también me gustaría proponer una categorización de tres medios comunes, en los que los animales sirven a la obra:



En la primera de estas categorías, **material**, se requiere que el artista use físicamente un animal, pero no es obligatorio que dialogue sobre los animales o la animalidad en su obra. Lo que predomina en esta categoría es el manejo estético de uno o varios animales, por su materialidad. Como en “*Lunchon in fur*” de Maret Oppenheim, donde de manera preciosa el pelaje animal que forra la taza, plato y cuchara para té, descontextualiza los objetos y su funciones al quitarnos el apetito.

La artista logra todo este impacto, sin que para ello necesite dar a conocer que animal usó para su obra.

Lunchon in fur, Maret Oppenheim.



Otro punto importante de esta categoría, es que no se necesita utilizar a un animal en su totalidad, puede ser un solo rasgo u elemento, mientras que sea muy notorio, destacándose las obras que buscan impactar a los espectadores. Por ello el índice de iconicidad de dicho rasgo animal deberá ser alto¹. Tenemos de ejemplo la obra “*Vegas girl*” de Iris Shiefersentein, quien construye zapatillas que funden la estilizada pata de algún equino con un glamoroso tacón con forma de

¹ Nivel de iconicidad alta. El artista logra que la imagen se parezca mucho a la realidad, o la extrae.

revólver. La unión entre el zapato y la pata de animal es tan extraordinaria por su correlación antropométrica; es decir, la cercanía entre la extremidad animal con el calzado humano; que si no fuera por el tacón de pistola, que denota un estilo kitsch, parecerían piernas de una nueva especie de animal exótico.

Vegas girl, Iris Shiefersentein

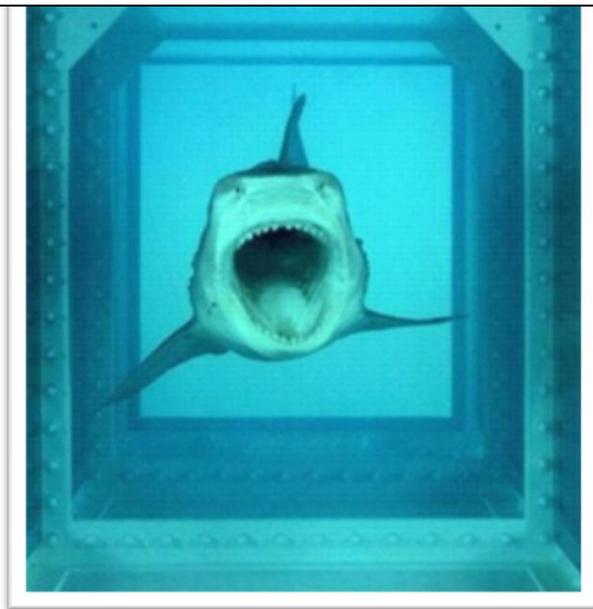


Avanzando en la categorización, los animales como **figuración**, poseen un índice elevado de iconicidad (alto, medio²), pues lo substancial es la forma del animal que hace única a la obra y a su argumentación. Para ilustrar este requisito, pensemos en la famosa obra de Damien Hirst, “*Physical impossibility of the death in*

² Nivel de iconicidad medio. Es cuando el autor no tiene intención de representar las cosas tal cual son, y desea alejarse un poco de la visión real de representación. Pero aun así la imagen se parece al objeto real.

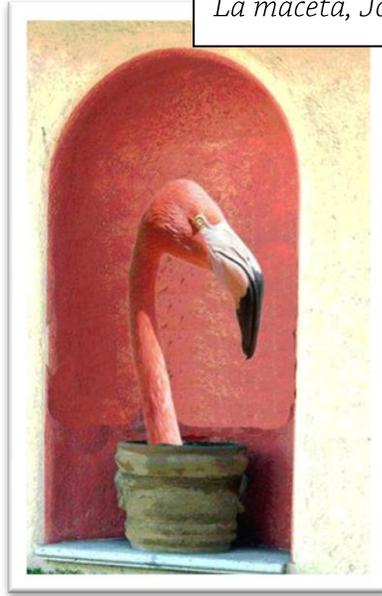
the mind of someone living”, en la cual, el tiburón que normalmente es catalogado como un emisario de muerte, gracias a sus enorme poder mandibular y afilados centenares de dientes, se nos presenta muerto sumergido en formol, para hacernos reflexionar sobre el ciclo de la vida.

Physical impossibility of the death in the mind of someone living, Damien Hirst.



Además, en esta parte de la clasificación, no es obligatorio usar físicamente al animal, mientras que la figura sea bien representada y esta sea parte del discurso de la obra, un ejemplo se puede ver en la fotografía *“La maceta”* de José Brener Titievsky, en la cual, la cabeza y cuello del flamingo que parecen brotar del recipiente, son metáforas sobre las flores que poseen el mismo nombre que el animal, debido a que comparten un similar tono rosado.

La maceta, José Brener Titievsky.



Por último, el **personaje** compete a todas las obras donde los animales son o se convierten en emblemas que sirven a la obra como centro, en el cual, el observador leerá toda la trama del discurso y pueden ser representaciones en cualquier índice de iconicidad (alto, medio o bajo³ (Acaso López-Boch, 2006)). Por ejemplo las obras de Caterina Purdy, como “Cat Guitar”, son reconocidas como una representación de animales y objetos fusionados, que a la mirada pública resultan un tanto grotescos, de hecho ésta característica, hace que las personas se sugestionen tanto con este tipo de obra que tales piezas pasan a ser el sello de la artista. Otro caso, es el del costarricense Guillermo Vargas “Habacuc”, quien

³ Nivel de iconicidad bajo. Cuando el autor no desea que se produzca semejanza alguna entre el objeto representado y la representación del mismo.

amarró un perro callejero, en la pared opuesta a un letrero que decía “*Eres lo que lees*”⁴ (Adryx, 2008) hecho de croquetas para perro, en la *Galeria Codice*. Según los medios, la intención del artista era dejar morir al perro por inanición, y esto indignó a los observadores. El impacto en Latinoamérica fue tal que las personas exigían prohibir la participación del artista en la bienal de Honduras.

Eres lo que lees, Guillermo Vargas



⁴ “*Eres lo que lees*”, obra de Habacuc, en crítica a la indiferencia hacia los perros callejeros, y como homenaje a Natividad Canda, quien murió al ser atacado por dos perros rottweiler.

Capítulo II. ¿Hombre-Animal?

Se sabe que el artista a través de sus creaciones designa y representa su realidad, pero es el observador quien construye la realidad de la obra y advierte nuevos sentidos en esta, de ahí que al realizar una propuesta plástica sea necesario anticiparse a las posibles miradas del espectador. Por esta razón, me interesa abordar el tema de lo animal desde diversas formas de significar la vivencia de la animalidad y la apropiación que se hace desde el arte.

Pero para ello, en los siguientes capítulos hablaremos acerca de la interpretación que las personas otorgan a lo animal en las obras. Primeramente describiré qué es “lo animal” desde la perspectiva del hombre.

2.1 El hombre

Recordemos que el hombre siempre ha buscado distinguirse de su entorno, dejar de “sobrevivir como animal”, para existir y profesarse la forma de vida predilecta en el mundo. En este proceso la especie humana crea, construye y se apropia de los medios necesarios para distinguir un límite entre el hábitat y su propia especie. Esto se debió a que los hombres a lo largo de los cientos de miles de años de desarrollo social, llegaron a un punto perdido en la evolución, en el cual, se muestran como el máximo depredador y consumidor de todos los recursos. Más aún si consideramos que en términos de lo que implica la vida

animal, los hombres carecen de depredadores naturales que controlen su población.

En el análisis sobre la evolución del hombre, podemos decir que en el principio sólo fue una clase de mono primitivo, que se alimentaba de hojas y frutos, pero el paso que dio a la agricultura, y la producción de alimentos, fue lo que lo colocó en un nivel muy elevado en la escala evolutiva, y de manera tan rápida que sus presas y depredadores no tuvieron tiempo de desarrollar muchas cualidades genéticas (Morris, 1969) para hacer frente a la nueva realidad, que terminó alejando al hombre de la cadena alimenticia básica y de la naturaleza en general. Es por ello que, discursos tales como: "... antes, la vida de las personas era mejor. Porque coexistían más con los entornos naturales", son en lo substancial engañosas, debido a que al decirlas podríamos, en realidad, estar hablando de un estilo de vida idealizado: en un hábitat verde y feliz, lejos de la contaminación, donde la gente se ve invadida por una paz y tranquilidad encantadoras, que los lleva a ser más dichosos y benévolo con sus semejantes. O bien, podríamos estar considerando al insólito hombre "auténtico"⁵ (Bartra, 1997), como aquel que opta por padecer y estar expuesto al hábitat y sus inclemencias, "forzándose" a una vida apartada de la mano de la civilización, debido a que no desea aceptar las máscaras que la vida social impone (Conill, 1991), una clase de héroe y loco, que ocupa sus días buscando el alimento, soportando los cambios climáticos y cuidándose del peligro.

⁵ "El mito del hombre salvaje ha sido interpretado como una manifestación ideológica de las meditaciones sobre el curso de la historia humana; estas manifestaciones adoptan la forma de lo que se denomina 'primitivismo'".

Todo lo anterior, puede de cierta manera sonar fascinante, radical y romántico, o quizá simplemente ajeno a las formas de vida que se dan en las sociedades actuales. Sin embargo, debemos decir que todo esto no está describiendo realmente las relaciones entre el hombre y la naturaleza, o en el caso de esta investigación, al hombre con los animales, o incluso, al hombre como animal.

The monkey who had seen the world, Edwin Henry Lanseer.



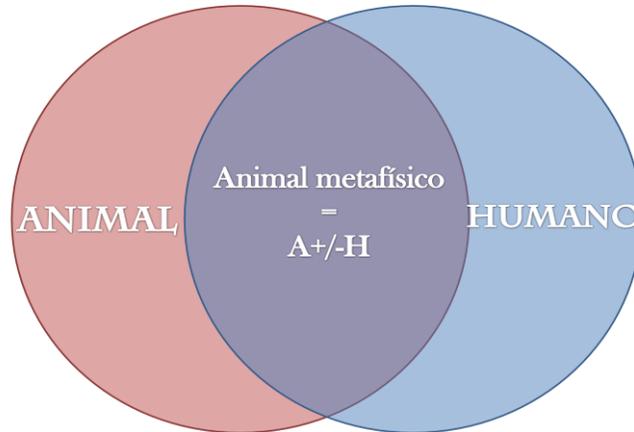
2.2 Devenir humano, devenir animal

Todos los hombres son animales, como los pulgares son dedos, pero también no todos los dedos y animales son

pulgares u hombres respectivamente. Sara Ernestina

Arango Morales

En el contexto actual sobre el mundo, la sociedad ha sosegado nuestro modo de mirar a todo lo natural, llámese seres vivos, ecosistemas u objetos. Con esto quiero decir que es factible pensar que el hombre ha creado formas particulares de ver al animal. Y esto nos lleva a indagar más reflexivamente sobre las esferas animal y social, en la búsqueda de un punto de comparación entre ambas. A este contraste se le conoce como *animal metafísico*, o *grado de animalidad*.



La palabra animal deriva del vocablo latín *Animalis* [cosa que vive y respira], la cual designa a los seres dotados de respiración o soplo vital. De igual manera *Animalis* viene de la palabra *Anima* [alma], que se refiere al principio o entidad, invisible e inmaterial por la que todos los seres están dotados de movimientos lo que les da cualidad de “vivos”. El hombre es un animal, ya que posee la respiración aeróbica (consume oxígeno) o soplo divino (Maxwell, 1953),

pero su equivalencia con el resto de los animales, es algo un poco *snob*, ya que se llama a sí mismo, el animal más complejo.

El hombre es un ente social, gracias a que es un ser racional, lingüístico, creativo, político, cultural, etc. En todo el mundo –conocido– no parece existir otro animal tan complejo. Los hermanos del hombre actual se extinguieron hace cientos de millones de años, por una u otra razón, esto convierte al homo *sapiens-sapiens* en un ente único, cuyo pariente más cercano es el simio, y aun así se le considera un primo lejano⁶ (Elisalde Vazquez, s.f.). No obstante, gracias a que es consciente de sí mismo, su evolución sobrevino de un animal instintivo a un animal racional o “humano”.

Ardilla suicida, Maurizio Cattelan



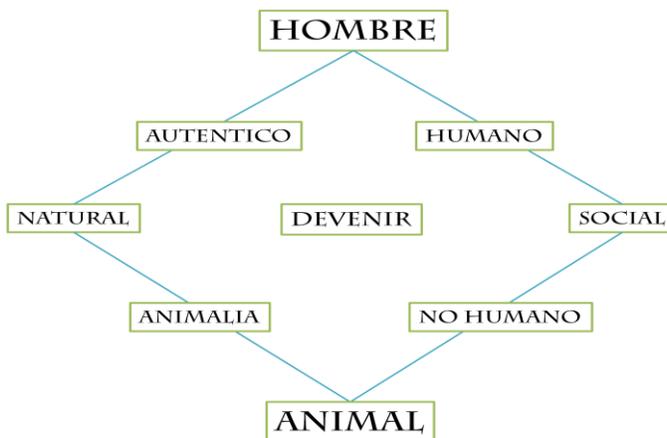
⁶“Existen dos familias de grandes monos, en una está el hombre actual, y también está compuesta por diversas especies (ya extintas) de hombres primitivos, como el *Australopithecus*. Y en la otra, la familia está formada por especies como el orangután, el gorila y el chimpancé.”

Ser un humano engloba innumerables campos de la existencia orgánica y social entre muchas otras, las cuales no intentaré abarcar en su totalidad, debido a que son muy amplias y podría desviarme mucho del tema. Pero si señalaré que las personas están inmersas en sistemas de creencia y ética, que construyen al “ser humano” bajo valores tan complejos, que sirven para que el hombre puede confiar o tener fé en sí mismo y sus semejantes, predisponiéndolo a buscar una vida digna y feliz (Conill, 1991). En consecuencia, la sociedad humana con el único propósito “aparente” de mejorar su organización y salvaguardar la estabilidad de sus comunidades, buscan múltiples formas para alejarse de lo que cree ser lo contrario a la virtud humana. Ejemplo: crea leyes y normas sociales a las cuales justifica como: “las que prohíben a los hombres llevar a cabo lo que sus instintos los inclina a hacer”, pero, la verdad función de las leyes no es el prohibirnos nacer, crecer, alimento, reproducción o muerte, en un sentido natural; sino que prohíben un tipo de hombre-animal creado por la sociedad misma (Morris, 1969).

En base a lo anterior es más notorio que la comprensión de *lo animal* está determinada en inexactitudes, como en el párrafo anterior, por lo que ya no se va a hablar solo del animal como algo natural, sino también con un aspecto que socialmente pareciera “no humano”. Cabe resaltar que la definición de no humano, especifica a algo o alguien irracional, de modos violentos y sin inteligencia, que se guía desde el instinto y la supervivencia, por lo que es peligroso, para lo que desconoce⁷ (París, 1994).

⁷ “El ejercicio del intelecto no sólo es la actividad que nos proporciona mayor felicidad, sino que, además, representa lo más propio del hombre y aquello que nos aproxima a la divinidad. Ahora el ser humano no es ya sólo pensado como ciudadano sino, más recurrente, como animal metafísico”.

Ahora vemos que en la relación hombre y animal, para algunos eruditos, lo animal en el hombre es una carencia en los límites del devenir humano. Por ejemplo, en el libro *Deleuze: del animal al arte* la autora afirma que lo animal es algo que contrasta la distinción entre lo natural y lo cultural (Sauvagnargues, 2006). Teniendo en cuenta que el hombre como un ser colectivo y social, para realizarse en estos aspectos, necesita canalizar ciertos impulsos que son socialmente inaceptables, por lo que ha aprendido a dominar o sublimar a tal grado a sus instintos, que ya son algo difícil de comprender.



A su vez, también debemos destacar que al estudiar a los animales tenemos la tendencia de verlos ajenos a nosotros, algo que no podríamos hacer cuando estudiamos lo humano, ya que al hablar del hombre, aunque sea como auténtico u “homo silvestres”, inmediatamente adquirimos la responsabilidad de hablar de nosotros mismos como un individuo que está en medio de una mezcla entre lo salvaje y lo civilizado (Bartra, 1997), pero que no sabemos con exactitud cuanto de él mismo es bestia y cuanto no.

Capítulo III. Imágenes de lo animal

“[...] no miramos a los animales como tales, sino como reflejos de nosotros mismos.” (Morris, 2004)

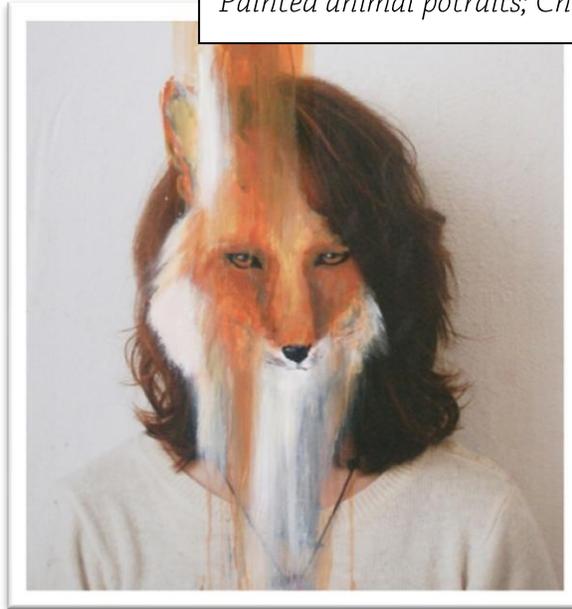
En el capítulo anterior hemos hablado de la percepción más común que se tiene de *lo animal* desde *lo humano*. Ahora, es mi cometido describir algunos aspectos sobre la representación de los animales. La imagen animal se involucra con la creencia⁸ de lo “verídico” (Fernández Christlieb, 2005), o con las cosas que viene de una voz de autoridad, la sociedad, o la experiencia de otros que nos dicen las cosas “son de tal o cual manera” (Kerlinger & Lee, 2002).

Más aún cuando el hombre social sigue lineamientos o reglas que lo convierten en la medida de todas las cosas (Protagoras, s.f.). Lo anterior no quiere únicamente decir que el hombre constantemente interpreta todo lo que está a su alrededor desde un principio antropocéntrico, pero sí que le es casi imposible argumentar lo animal, en términos que ser incomprensible poco apegado a la noción que la sociedad misma tiene de la realidad.

⁸ “*Todas las cosas que sabemos o damos por ciertas, son creencias (colectivas); son ideas que pensamos y suponemos sin necesidad de entenderlas de forma profunda.*” “*Tener una creencia es saber algo sin ningún conocimiento: saberlo por puras ganas [...] algo es una ‘creencia’ cuando ya nadie cree y se dice que algo es verdad cuando si se la creen.*”

Con respecto a la realidad, sabemos que posee tantas pautas y moldes diferentes, cuantos diferentes organismos hay (CASSIRER, 1967). Por ejemplo el teórico Uexkül mencionó una vez: “*En el mundo de una mosca encontramos solo ‘cosas de mosca’, en el mundo de un erizo de mar encontraremos solo ‘cosas de erizo de mar’*” (Uexkül, s.f.). Con lo cual, el autor quiere decir que la mirada de cada individuo construye una realidad propia.

Painted animal portraits; Charlotte Caron's



Debido a la problemática en nuestra simbiosis con lo animal, la cual deriva a la dificultad de describir que es la animalidad en el hombre, sobre todo cuando en su mayoría la gente prefiere no saber sobre su propio “ser animal” (Fernández Christlieb, 1994). El imaginario sobre los animales, podría estar vinculado

únicamente a nuestra experiencia con los animales de nuestro alrededor, y no con nuestra propia animalidad.

Volviendo al tema que nos ocupa, desde la era prehistórica se ha desarrollado la simbología de los animales como fuente de inspiración visual y motivo de metáfora y ficción en las culturas. Esto puede deberse a que admiramos, y un poco envidiamos, las cualidades que los animales poseen, y de las cuales los hombres carecemos como el poder volar, correr a grandes velocidades, respirar bajo el agua, la descomunal fuerza, la gracia de sus movimientos, etc.

Fotografía de las cuevas de Altamira, Sisse Brimberg.



Teniendo en cuenta que en ocasiones estas cualidades nos perturban debido a nuestras propias opiniones, las figuraciones que hacemos, sobre que podrían hacer a nuestro favor, o en nuestra contra (CASSIRER, 1967). El papel que juega un animal en la representación plástica varía en algunos casos por el

tipo de animal, pero en su mayoría, esta distinción se debe a los lugares y épocas, de dichas representaciones.

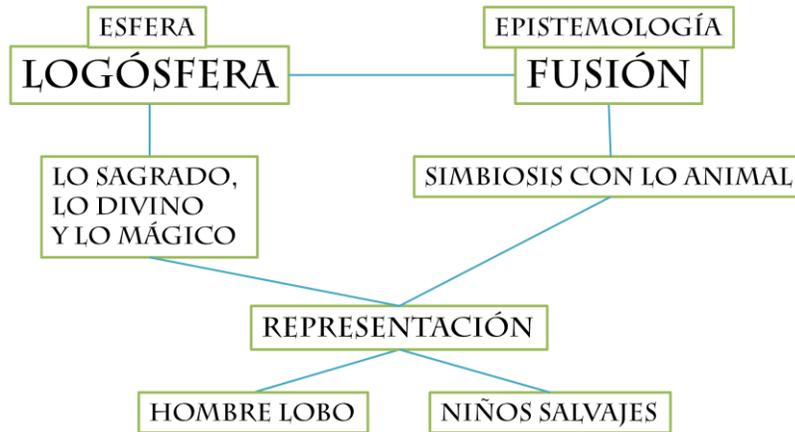
Para describir algunas de estas representaciones animales, presento un pequeño registro basado en las edades de la imagen occidental de Régis Debray, al cual le he incorporado parte del análisis de Fernández Christlieb sobre la construcción de la realidad, y la relación intrínseca entre el lenguaje y la imagen:

A continuación tenemos la primera esfera de Debray, la **Logósfera**, donde la imagen es de índole sagrada o mágica. Debido a que las personas buscaban entender y controlar a aquello que desconocían por medio de rituales. En esta esfera se buscaba representar el sincope de la eternidad y lo divino, que era invariable. Los artistas eran anónimos ya que no estaba representado algo terrenal, sino algo más allá de ellos. En lo particular considero que esta etapa de la imagen puede ser enlazada con dos epistemologías de Christlieb que pueden parecer en un principio opuestas, pero esto no las vuelve contradictorias, sino al contrario en ambas se habla del hombre que se identifica a sí mismo por medio del lenguaje al interrelacionarse con su realidad.

En primer lugar propongo la filosofía de la **Fusión**, en la cual se requiere de la fascinación por lo que posees, que es táctil y muy sensorial; el individuo vive o sufre la realidad, la experimenta al distinguirla con sus sentidos, Por lo que el hombre que representa desde su animalidad debe sucumbir a su lado animal.

Un ejemplo extremo sobre esta fusión podrían ser los hombres lobo, y personas con síndrome de licantropía, quienes son reconocidos clínicamente por

sufrir alucinaciones sobre convertirse en una clase de animal; este padecimiento también incluye amnesia o una doble personalidad, muestras de una excesiva agresividad, a sí como sufrir síndromes alimenticios, por ejemplo, comer en exceso o alimentarse con carne cruda, etc. (Díaz-Rosales, et al., 2008). Otro ejemplo de la simbiosis animal son los niños o adolescentes “*ferinos*”⁹, personas como Tarzan, Moeglie, Victor o Genie (los dos primeros de la literatura y los dos últimos casos reales), quienes crecieron desde una etapa temprana de la infancia carentes de una familia o contacto humano que les sirva como referente social, por ello han sido privados de los cuidados básicos, y carecen de las herramientas para su desarrollo psicomotriz, lingüístico y social; por ende no razón bajo las normas sociales.



⁹ Mejor conocidos como niños salvajes o experimentos prohibidos. Tarzan personaje de la novela deo mismo nombre, del escritor Edgar RiceBurroughs. Moeglie personaje de la novela *El libro de la selva*, del escritor inglés Rudyard Kipling. Victor Aveyron, adolescente salvaje encontrado en el poblado de Aveyron en el siglo XVII. Genie, joven de Arcadia, descubierta en 1970, su nombre real en Susan M. Wiley.

En segundo lugar pienso que la búsqueda de lo divino, de la Logósfera se relaciona con lo que Christlieb llama la epistemología del **Alejamiento**¹⁰, la cual las personas comienzan a tomar conciencia de la realidad como algo ajeno a ellos y que tampoco controlan, como un “otro”.

Kindred spirits, Terry Issac



Coincidentemente desde los inicios de las civilizaciones más antiguas, se han adorado a los animales, como algo descomunal y poderoso. Esta veneración se le conoce como parte del *Animismo*, filosofía que considera que todo en la naturaleza tiene un alma y un pensamiento interior. Modelos visuales de esta esfera, son las cuevas de Altamira, antiguos esgrafiados egipcios, como los del rey

¹⁰ “El lenguaje al construirse, se constituye de una instancia que no ha de confundirse con los objetos que denomina. Lo que el lenguaje construye primero son separaciones y distancias, porque su esencia misma es eso.”

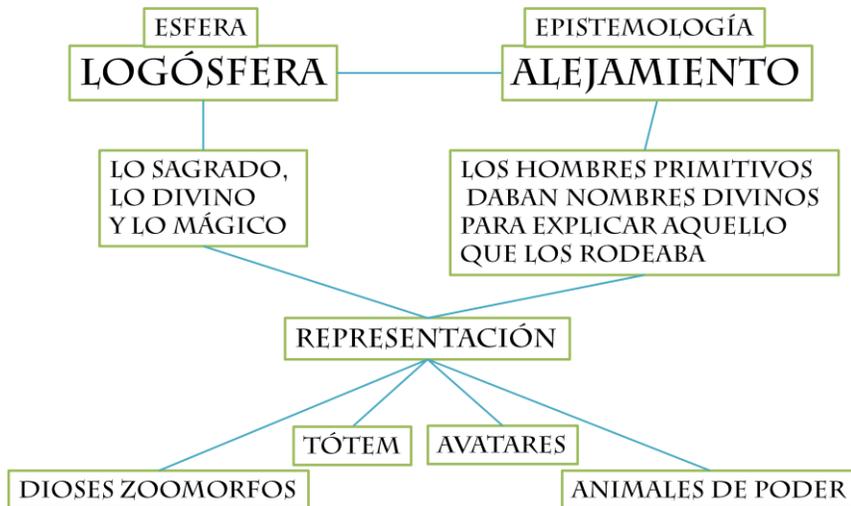
escorpión, etc., los cuales comúnmente son descritos por los antropólogos como representaciones que buscaban registrar la existencia humana, una existencia muy unida a los actos de índole religiosos y mágico.

The shipeherd inevitably consumes the flock, A.J. Fosik.



Estas personas primitivas vivían un desconcierto general a las tempestades y criaturas de la naturaleza, debido a ello comenzaron a hacer estas imágenes y a denominar a todo lo que no podían entender como un ser superior o divino. De acuerdo a esto, lo animal se representaba en dioses, creaturas litúrgicas, fieras de índole mágico, etc. Un ejemplo es el **Tótem** o signo sagrado, símbolo en el cual están representados objetos de la naturaleza, pero sobretodo animales; estos se consideraban espíritus protectores o antepasados, los cuales suelen ser bondadosos, pero también podrían ser vengativos si no se les respeta. Otra representación son las deidades zoomorfas, de las cuales en su mayoría encontramos en las religiones egipcias y mesoamericanas, con divinidades como *Huitzilopochtli* (colibrí), *Quetzalcóal* (serpiente emplumada), *Anubis* (el cual poseía una cabeza de chacal), *Bastet* (representada por un gato), etc.

Del mismo modo en esta división encontramos los **avatares** con forma animal, de algunos dioses como los griegos e hindús, estas criaturas son las encarnaciones o proyecciones terrenales de un dios. Por ejemplo, Zeus le gustaba personificarse como animales para poder raptar a sus amantes, muestra de ello es la historia mitológica de la joven Europa, quien tenía una hermosura que enamoró al rey del Olimpo, por lo cual Zeus se transformó en un espléndido toro en medio del rebaño del padre de la joven, y esperó hasta que ésta se subió sobre su lomo y corrió hasta el mar, para así raptarla.



Por último tenemos a los **animales de poder** con los que compartimos un lazo astral o mágico, como nuestro signo zodiacal (Grecorromano, Chino, Maya, entre otros), que rige nuestro destino. Una imagen más contemporánea de la imagen divina de los animales son las esculturas en madera y máscaras tribales de

A. J. Fosik, las cuales representan animales monstruosos, como viejos dioses de muchas cabezas, ojos o lenguas¹¹ (Fosik, 2009).

Otra de las eras de la imagen de Debray es la **Grafósfera**, esfera de las figuras dinámicas o era del arte, donde se comienzan a representar lo que puede ser creado desde el imaginario, o idealizado, que algunos autores como Pierce y Castoriadis denominan como los signos o palabras que sólo pueden funcionar o existir, gracias a una imagen previa que no está dada a la percepción sensorial, sino que se reconoce por las estructuras elementales que la componen. Por lo cual lo representado en esta era sólo necesitaría “verse” como animal para nuestros variables grados de percepción (Cristiano, 2011).

Creación de aves, Remedios Varo



¹¹ “[...] I think right now the way my imaginary functions is much more along the lines of totem or fetish although with a different aim.”

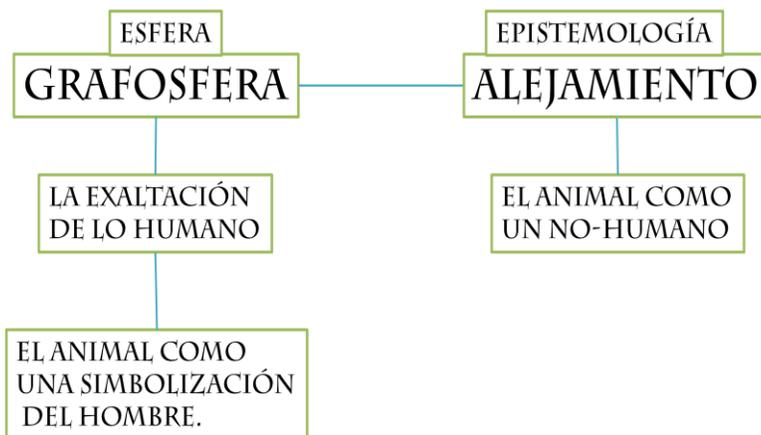
El siguiente ejemplo sirve para ilustrar de mejor manera al animal simbolizado y/o representado plásticamente; el cuadro de Jan van Eyck, “*El Matrimonio Arnolfini*”, es mundialmente reconocido debido a la profundidad de su simbología, en ella, la figura del perro se refiere a la fidelidad y amor terrenal de la pareja retratada, y no tiene que ver con ningún perro real.

Detalle del cuadro, El matrimonio Arnolfini, Jan van Eyck.



Algo semejante ocurre en la epistemología del **Alejamiento** de Christlieb, donde se aplica un distanciamiento con el “fenómeno”, para poder distinguir mejor lo que lo hace tan diferente y cercano a nosotros. En esta construcción, el hombre siempre coloca nombres y significados, para categorizar y convertir en datos de conocimiento a lo que en un principio le aterraba. Por ello, como se ha dicho antes, la imagen animal en la **Grafósfera**, es donde el hombre debe identificarse como un *no animal*, para ello se valdrá de la necesidad que la sociedad tiene por

practicar la exclusión, donde las personas se reconocen como diferente de otras¹², para poder obtener su papel o posición determinados en dicha sociedad (Barrero, 2006). Esta tendencia de llamar al animal como otro, ha existido desde los albores de la sociedad Griega, donde lo animal es lo agresivo, bestial, inconsciente y sin interés en la verdad o belleza (Llano Cifuentes, 2007), totalmente lo opuesto a lo humano o ciudadano. En resumen, el hombre podrá reconocerse como humanos siempre que se separe de lo animal-no humano (Flores, 2010).



Esta es la esfera de la imagen más productiva para los ilustradores de la vida salvaje, la taxidermia, y otras técnicas que presentan a los animales como objetos estéticos. Un ejemplo moderno podría ser “*Roadkill ascensión*” de Adam Morigan, quien recrea los armazones en los que se estiraba la piel de los animales, en el proceso de curtido, como algo ornamental y siniestro.

¹² “la otredad es un sentimiento de extrañeza que asalta al hombre tarde o temprano, porque tarde o temprano toma, necesariamente conciencia de su individualidad. [...] en algún momento cae en cuenta que vive separado de los demás; de que existe aquél que no es él; de que están otros y de que hay algo más allá de lo que el percibe o imagina.”

Por último, la **Videosfera**, como la era de la rotación constante, ritmo y velocidad, es donde la imagen se vuelve vertiginosa, y aporta informaciones (visuales) que nos permiten; incluso, abordar aspectos no visuales. Pero también tiene como prioridad el complacer a los espectadores al proporcionarles sensaciones [*aiszesis*] (Aumont, 1990), por medio de escarceos que guíen al espectador.

Non title, Thierry Bisch.



Teniendo en cuenta que se vuelve a desplazar la construcción de la imagen y por ende la relación que tiene ésta con el animal, donde estos últimos pasan a ser considerados como entes inteligentes e instintivos, autónomos e independientes al hombre, pero también frágiles o en proceso de extinción. Es en

esta esfera cuando comienzan a predominar los documentales de la vida salvaje y las campañas para la conservación del ecosistema, por el bien de los animales.



On Monday God made Labs, Will Bullas.

Por ese mismo camino de hacer conocimiento sobre una relación de igualdad con los animales, podemos describir la última epistemología de Christlieb, el **Encantamiento**. Al cual me gustaría también llamar lo “antropomórfico”. En esta epistemología se trata de encontrar o discrepar, e incluso en ocasiones implantar, similitudes y diferencias entre un elemento desconocido de la realidad y uno conocido, en una especie de diálogo o correspondencia donde uno afecta al otro. Como muestra de esto, es que algunos filósofos y escritores les han atribuido un gran matriz de sentimientos, como podemos observarlo con el filósofo Heliano:

“También en los animales irracionales anida de manera natural ciertas virtudes y ha heredado junto con el hombre admirables excelencias humanas.” (Heliano, s.f.)



Por ejemplo, algunos animales como los monos y los cuervos son atraídos por las cosas brillantes, por lo que constantemente se llevan consigo objetos de este tipo, y debido a esta acción las personas comenzaron a llamarlos “ladrones”. Con esto quiero decir, que aunque las acciones de los animales se consideran intuitivas, algunas de estas acciones podrán ser reinterpretadas en un sentido más humanizado. Sea el caso, que a pesar que algunos autores afrentan a los animales como seres de reacciones muy definitivas (sí y no) (Jay Gould, 1983), y que por lo tal no son razonables, si lo actos de dichos animales nos parecen correctos serán señalados de manera muy diferente a si hicieran lo contrario. Porque la sociedad incesantemente les está otorgando ciertas cualidades intrínsecas como la ética o la moral, gracias a las cuales podemos catalogarlos –superflamente- como “buenos” y “malos”. Así mismo, cuando el hombre se da derechos y responsabilidades con los animales, los está tratando como sus semejantes, al otórgales voz, sentimiento y pensamiento (Fernández Christlieb, 1994).

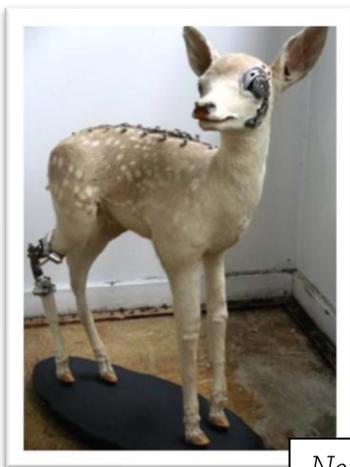
Capítulo IV. Imaginarios contemporáneos de lo animal

El propósito de este capítulo es argumentar como ha cambiado la forma en la que se inscribe a los animales, y abordar algunas formas que muestren como se ha modificado en su construcción y sobretodo en su significación.



La imagen ha perdido significados importantes en las representaciones artísticas, y se ha cambiado la forma de mirar, vincular y acercarse. Esto se debe a que el enfoque popular que nos rige actualmente, las personas nos hemos guiado por una senda de producción y consumo masivo de imágenes (Fontcuberta, 1997), que bombardean nuestros cotidianos. Por lo que siendo nosotros habitantes de esta época, nos encontraremos frecuentemente como espectadores de una

estatzada para ser aceptada por las masas, desde la televisión hasta los medios impresos y electrónicos. En la cual, gracias al gran avance de la tecnología, cada día descubrimos animales que jamás habíamos visto, aprendemos insólitos hábitos en especies que ya conocíamos, y también, nos vamos acercando más y más a los animales si la necesidad de tenerlos físicamente.



Non title, Lisa Black

En otras palabras, hemos llegado a una era de visualidad, donde el tema de lo animal, es construido desde varios ámbitos, los que incluyen la cultura pop, como el cine, la música, la televisión etc. De hecho, en estos tiempos donde la condición de artificialidad nos invade con mayor fuerza, las personas de las “**súper tribus**”¹³ luchas más por un estímulo, que por su supervivencia (Morris, 1969). En

¹³ Una *súper-tribu* es una comunidad que posee un alto índice de población, para el espacio que ocupa. Además, los habitantes de estas poblaciones no se conocen personalmente entre ellos, por lo que es más factible que se desapeguen a su grupo, por ello se deben introducir formas más elaboradas para controlar y mantener la unidad en la comunidad.

esta lucha, el hombre se ve inmerso en un miedo generalizado, ya que es incapaz de enfrentar su realidad individual, en medio de una masa de vecinos desconocidos. Por ello, busca ampliar su dominio, y durante mucho tiempo, ha tenido la intención de hacerlo a través de la máquina¹⁴. En una clase de juego donde el hombre logra crear su propio ecosistema, con flora y fauna controladas.

Hoy existen más actividades humanas que se han realizado mecánicamente, que hace diez o quince años, pero esto no ha disminuido el temor de que al acercarnos cada vez más al artificial y al auge de la elaboración mecánica sobre la naturaleza, podamos perder nuestra humanidad.



Lo anterior es algo irónico, si consideramos que el arteificio es algo que sólo los hombres hacen, aun así hay un triángulo de inexactitudes entre la naturaleza, lo humano y lo artificial. Por ejemplo recordemos la película “*Inteligencia Artificial*” (2001), donde uno de los personajes se burla de David por

¹⁴ La Mecánica no solo compete a las maquinas (mecánico), fino también a los artilugios (técnica) y parlamenta con lo orgánico (aparatos).

ser un “meca”, dando a entender que no es orgánico y por lo tanto tampoco se le debe considerar como una persona. Visto así, existe una concepción donde lo artificial no es natural, basado en la teoría en que todo lo hecho por el hombre, no es de la realidad, sino una representación o imitación de la misma (Acaso López-Boch, 2006). Pero también está la creencia de que lo artificial tampoco es humano, porque carece de eso orgánico y metafísico que podría acercarlo a las excelencias humanas.



Pieza de la colección El nuevo mundo de los especímenes transparentes, Lori Tomita.

Por otra parte, en el arte el rubro de la artificialidad, se ha extendido transdisciplinarmente a rubros como la Biología, con el Bioarte o Arte Transgénico¹⁵ (ONU, 1999), la cual busca transgredir los límites entre lo artificial y lo orgánico. La primera propuesta de este nuevo estilo, fue del fundador del

¹⁵ La ONU estipulo en el año de 1999, que los estudios que utilizaran recursos genéticos, que afecten a una población, especie u ecosistema, debería ser controlados por la ley de la Conservación de la Diversidad Biológica. La cual estipula que ningún científico, biólogo, sociólogo u artista, podrá utilizar a todos, o la mayoría de, los elementos de una especie para una intervención genética, ni tampoco puede soltar, perder, o dejar en un ecosistema a sus experimentos.

Bioarte Eduardo Kac, que en el año de 1999, presentó la obra “*Génesis*”, la cual, es un conejo albino de nombre Alba, al que le fue insertado genes de medusa del pacífico, dándoles la propiedad de brillar en un tono fluorescente.

Regresando un poco al hombre postmoderno, algunos autores dicen que el hombre no cree en el hombre, que ha perdido la identidad en lo humano (Conill, 1991). Ya sea por culpa de la sociedad, o porque desde siempre las personas por naturaleza son codiciosas y malvadas, necesitadas de severos códigos de conducta para que sean fuertes y comedidas (Morris, 1969). Esta preocupación del rumbo de lo humano, ha llevado a la imagen de los animales a una bifurcación donde ya no estamos hablando de un animal metafísico, sino de un nuevo tipo de animal.

Admitamos por un momento al “animal cautivo” de Morris, el cual se centra en aumentar y disminuir los estímulos que le llegan. Y esto se traspa a la representación animal, por lo que se deben remarcar o suprimir las cualidades de los animales en las imágenes, para que sean mejor percibidas por los observadores. Estas personificaciones se pueden dar de dos formas, en criaturas **súper animales** y **animales súper-humanizados**.

4.1 Súper animales

Los **súper animales** son en su mayoría criaturas surgidas de la tradición cultural, son reconocibles como una clase de híbrido entre rareza natural y abstracción irreal, que en su mayoría sólo encontramos en el imaginario o la ficción y han retomado importancia en la actualidad, debido a que algunas ramas de la Biología y la Psicología han decidido investigarlos. Sea un caso la rama de la

Teratología [estudio de los monstruos], la cual, particularmente se especializa en anomalías genéticas, que ocasionan trastornos físicos, como una extremidad de más, un segundo tórax, en organismos a los cuales consideramos como monstruos y eran populares en espectáculos de circo o ferias ambulantes.



Battle, Ryohei Hase.

Para comprender mejor a estos *súper animales*, me gustaría ejemplificar un poco dos ramas muy similares. Una es la *Criptozoología* [estudio de las criaturas ocultas], la cual es mundialmente reconocida por buscar una explicación científica a seres como el Kraken, de hecho los criptozoólogos argumentan que los *críptidos*, podrían ser posibles eslabones de la evolución animal, por lo cual pueden ser clasificados en los niveles taxonómicos (Carroll & Brown L.T.D., s.f.). Habría que decir que además The Cryptozoological Society of London, categoriza a los críptidos en siete categorías: *Artrópodos*, *Moluscos* y *Anfibios* (como el Kraken, los kelpies y las salamandras), *Reptiles* (dragones, serpientes marinas y monstruos de lagos), *Aves* (como el Fenix), *Mamíferos* (unicornios, la Letrota, etc.), *Híbridos* (como grifos, hipogrifos, basiliscos y quimeras), los *Antropozoos* (arpías, sirenas,

etc.) y por último los *Homínidos* (gigantes vampiros, Pie grande, etc.), pero me gustaría sólo comentar puntualmente sobre los “Antropozoos”, también llamados “semi-humanoides”:

Comenzaré comentando que estas criaturas en su mayoría son de la parte superior del cuerpo humano, y en la parte inferior bestias, como los Faunos y sirenas. Esto es muy interesante, debido a que dicha característica de su corporalidad, habla de una fusión representativa, entre las personas y los animales: El hombre está representado en las cabezas y los rostros, que se refieren a la cualidad de expresar sentimientos e ideas, por medio de gestos y un lenguaje, además de su brazos y manos de homínido que les permiten manipular objetos. Por otro lado, lo animal está en su extremidad inferior que los vuelve más ágiles y rápidos, con sus patas largas, u colas de pez.



La siguiente rama a estudiar es la *Teriantropía* [creencia de convertirse de humano a un animal y viceversa] en Psicología, trata sobre la creencia de que un hombre puede transformarse en una clase de animal, de lo cual ya hemos comentado un poco en el capítulo dos, con los hombres lobo.

Pero todavía cabe señalar que licántropos, u hombres lobo, pueden verse desde tres enfoques: Los licántropos clínicos que padecen un desequilibrio mental,

en la cual el paciente cree real su transformación a un animal (Díaz-Rosales, et al., 2008), las personas con *Hipertrichosis*, enfermedad reconocida por que el paciente sufre de una singularidad genética que le provoca un exceso de vello en todo el cuerpo, y los hombres lobo fantásticos ,que aparecen en la literatura, los cuales se transforman con la luna llena. Y aunque no lo parezca, la leyenda de los hombres lobo se hizo muy conocida en la antigüedad, más que por las personas que sufrían de Hipertrichosis, por los personajes que padecían de licantropía clínica, y que fueron juzgados en público, como Gilles Garnier, que fue acusado de devorar a trece niños, o Manuel Blanco, el lobo de Allariz, quien confesó que era víctima de una maldición, que lo convertía en bestia y le provocaba la necesidad de asesinar y consumir sangre humana (Lazo, 2004). En relación a estos casos, la comunidad de esa época también creía que las trasformaciones eran reales, y que estos personajes, podían transformarse a otro animal. Ha esto también se le llama la práctica de la *Metamorfosis*.

Non title 2011, Ryohei Hase



La metamorfosis es más común en animales como las mariposas, ajolotes y salamandras, pero en el caso específico de una trasmutación humana a animal (o viceversa), debe ser percibida como un conjunción de dos desterritorializaciones entre lo humano y la animalidad, donde una persona intenta someter a lo animal, y al mismo tiempo esta animalidad le propone salidas que la persona no había considerado (Kafka, 1978).

Mad panda, Egil Pausel.



Muchas narraciones antiguas relatan sobre hombres capaces de transmutarse en animales, a estas personas se les conocía como Chamanes y Naguales (estos últimos en Mesoamérica)¹⁶, los cuales al parecer estaban

¹⁶ La idea de un hombre que se convierte en un animal es muy antigua: en el sur de Asia se cría en el *hombre tigre*; en Arica confiaban en la existencia de los *hombres leopardo*; en Escandinavia se temía a los guerreos osos, conocidos como “*berserker*”, en Sudamérica estaban los *hombres jaguar*, etc.

firmemente vinculados a un rito sagrado (Díaz-Rosales, et al., 2008). Lo anterior no quiere decir que todos los individuos que practican la transmutación lo hagan por voluntad propia, en ocasiones se debe a una clase de castigo divino. Basta recordar que en la antigüedad eran frecuentes los relatos sobre dioses que convertían en asnos u otros animales a las personas que los habían ofendido de alguna forma. Del mismo modo, existe la creencia que los hechiceros y brujas pueden transformar a la gente en sapos, cerdos, etc.

Por ejemplo, en la historia de *“La bella y la bestia”* de Gabrielle-Suzanne de Villeneuve, la transformación del príncipe sólo se puede romper cuando una joven lo ame, a pesar de su apariencia monstruosa que de cierta manera lo priva de su humanidad. Esta concepción de la metamorfosis hombre->animal, como una maldición o castigo está inmersa en que todos los individuos témenos perder nuestras identidades y el control en nuestras acciones. Otro ejemplo es en la novela de Frank Kafka *“Metamorfosis”*, donde narra como un hombre despierta un día convertido en una clase de insecto y las desventuras que sufre, al intentar adaptarse a su nueva condición, de la cual resulta que ya no puede salir de su habitación e incluso su familia deja de tratarlo como a un ser humano.

4.2 Animales súper-humanizados

En relación con los “animales súper-humanizados”, los más claros ejemplos son en las películas como: *“Lassie, come home”* (1964), *“Free Willy”* (1993) y *“War horse”* (2001), entre otras, en las cuales se nos presenta a una clase de animal protagonista, el cual posee la ingenuidad de una bestia, pero también una capacidad de sentir afecto, nobleza y empatía humana, que los hace ver como seres

perfectos, de los cuales sus coprotagonistas, aprenderán a ser humanos. Otros ejemplos del cine son “*Babe*” (1995), y “*Homeward bound*” (1993), donde los personajes poseen un pensamiento humano, lleno de emociones y racionalismo independiente.

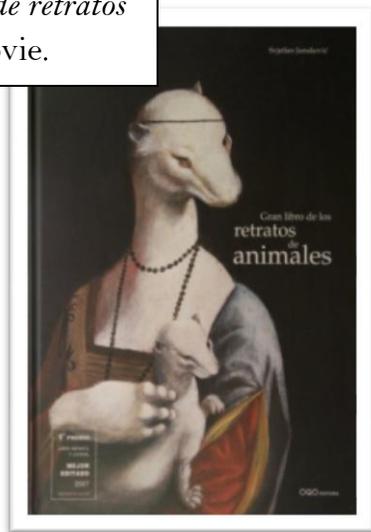
for de love of Pete, Bonnie Marris.



Simultáneamente en las historias infantiles de la televisión, personajes como: los *Looney toons*, *Tom y Jerry*, etc., son exageraciones de rasgos animales y humanos combinados. Ha estos las denomino de dos maneras como **animales con cuerpos humanos**, y **humanos con cuerpos de animales**, los primeros son

“creaturas”¹⁷ inspiradas en animales reales, pero son dotados de características antropomórficas. Dichas características, las enlista Morris en su libro *El mono desnudo* como pelo en lugar de plumas o escamas, una figura redondeada, cara plana, el poder manipular herramientas, caminar erguido, etc., mientras que los segundos son personas a las cuales se les inserta particulares de animales, como por ejemplo: algunos súper héroes como *Spider-man*, los *X-men*, *Batman*, entre otros. Quienes viven en una trasgiversación, de una clase de ser, que los vuelve capaces de vivir la realidad a pleno y sin recortes, gracias a que son y no son humanos (Conill, 1991). Algo parecido ocurre con las imágenes de “*El gran libro de retratos de animales*” de Svjetlan Junakovic, en el cual los personajes de cuadros famosos, fueron intervenidos para que parecieran animales.

Portada de “*El gran libro de retratos animales*”, Svjetlan Junakovic.



¹⁷ La palabra “*Creatura*” se refiere a un ente *creado*, lo cual es muy diferente a las “*criaturas*” los cuales son seres que fueron *criados*.

A su vez, otra forma en que se humaniza a un animal, es por medio de la domesticación¹⁸. Aunque comúnmente ha esta se le considera únicamente como el medio por el cual las personas se han beneficiado de los animales. Ya que hasta el más estúpido de los hombres basta para dirigir al más diestro de los animales, ya que este posee un proyecto y los medios por los que obliga a los animales a obedecer (Proyecto Filosofía en español, 1838). También posee del beneficio de que las personas, solemos crearles o inculcarles un rostro humano a las cosas con las que nos involucramos, en el caso de los animales usamos una serie de ejercicios o rituales, para que respondan favorablemente a nuestras condiciones sociales, y esto en la domesticación se le llama emulación de la mascota.

Ilustremos lo anterior con el capítulo XXI del cuento de Antoine de Saint-Exupéry, *Le petit Prince* [El Principito], donde el protagonista conoce a un zorro salvaje, quien al principio se niega a jugar debido a que no está domesticado, pero le gustaría serlo por el Principito, así que le da una serie de pasos a seguir para crear ese vínculo entre ellos, que al final del capítulo, ambos terminan domesticados por el otro.

Así los animales ya no son herramientas, sino, que se vuelven parte de nuestro círculo humano. El siguiente ejemplo sirve para demostrar este apego por las mascotas: la obra “*Dog Carpets*”, de Ondrej Brody y Kristofer Paeteu, la cual ha impactado y escandalizado a la audiencia, debido a que quebranta el perfil clásico

¹⁸ Los animales domesticados común mente están divididos en: suministradores de alimentos (vacas, cabras, cerdos, etc.), compañeros de caza (perros y halcones), controladores de plagas (gatos, horones, etc.), bestias de carga o transporte (burros, caballo, camellos, etc.) y mensajeros (palomas, cuervos, etc.)

de la mascota al presentar perros y gatos desollados, siendo exhibidos como trofeos y tapetes¹⁹.

Dog Carpets, Ondrej Brody y Kristofer Paetau.

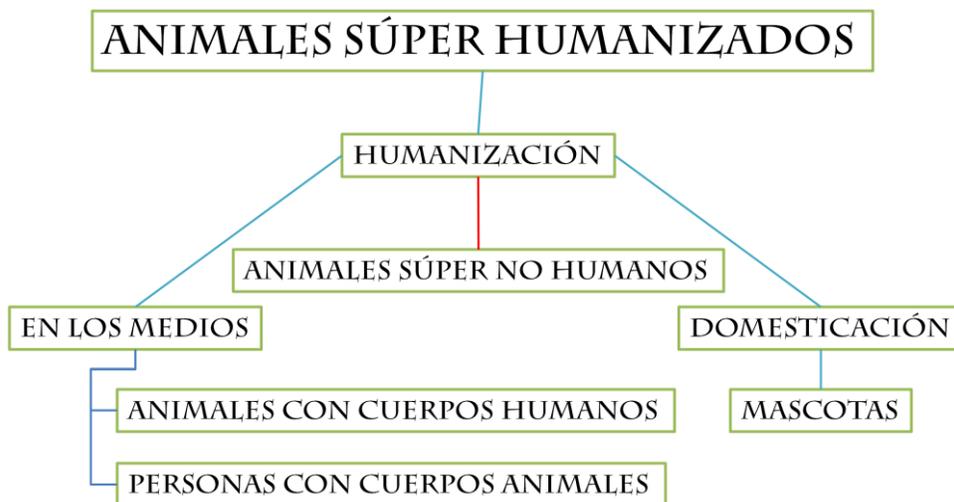


¹⁹ "What is this project about?"

Brody: The dogs carpets are essentially about society's hypocrisy, it questions the especial estatus that dogs and cats have in our, western society. Although we can see that in China, despite the local cultura and cuisine, the pet cultura i son its rise as well. The Bolivian experience was about hypocrisy as well, but involved on a larger and direct scele mechanisms and structures within the society.

Paetau: It's about the tradition of producing carpets with wild animals as a hunting fetish. But in this case we were using an inappropriate animal, a pet –and likes this we wanted to question the values behind this tradition-. Ondrej was speaking to me ababout this a idea already before the Bolivia show, but when I got the opportunity to the participate in tha show I thought it would be iteresting to realize the dog carpets the with Ondrej, mainly for three reasons: more aventure, lower production costs and the problem of the street dogs in South America (in contrast to the beloved inhouse pet in North America and in most European countries)." (Brody & Paetau, 2008)

En vista que las mascotas son animales domesticados que viven en nuestra comunidad humana, podían considerarse como un humano más. Ha esto podemos encontrarlo designado como la “malgrabación” de Morris, la cual designa que cuando un animal es creado por elemento de otra especie, al ser un adulto habrá adquirido hábitos de sus padres adoptivos y busca reproducirse con elementos de la especie que lo crió. Además que esta actitud se produce muy frecuentemente en las relaciones hombre hacia animal, y no se limita a la esfera sexual, sino también se extiende a lo paterno filial (Morris, 1969).



Ahora puedo decir que en la sociedad siempre ha existido un aplauso para las mascotas, aunque el término mascota también se define como un objeto o fetiche al cual se le atribuyen virtudes mágicas, como procurar la felicidad, alejar al mal, aportar buena suerte, ente otros. Por ejemplo los juguetes que emulan animales como osos Teddys, Furby, Taro, etc., e incluso las mascotas virtuales

como los Tamagochi. Pero con la gran ventaja que a diferencia de un animal vivo, estos sólo requieren de un cuidado simulado y en caso de muerte o pérdida, el dolor es mucho menor.

Por otra parte la antítesis de estos *animales súper-humanizados*, serían los *animales súper no humanos*, los cuales se pueden apreciar en filmes como: “*Piranha*” (1978), o “*Abejas asesinas*”, (2001), donde se explotan las inicuas figuras de los animales para hacerlos más temibles, dándoles la reputación de plagas o asesinos que son guiados por intentos carentes de la empatía. Otros ejemplos son las películas que exageran el miedo *antropofágico* de las culturas, cuando representan a los animales antagonicos como seres descomunales, encolerizados y de un apetito insaciable por carne humana, ejemplos claves son: “*Anaconda*” (1997), y los cuatro filmes de “Shark” de Spielberg. Esta idea de que un animal pueda devorar entero, o por partes, a una persona está ligada a un miedo arquetípico que todos compartimos.

Regresando al primer punto de la representación y percepción contemporánea de los animales, sólo queda preguntarnos: ¿Por qué las personas realizamos estas “súper” intervenciones a la imagen de lo animal? No tengo una respuesta concreta, pero pienso que se debe a que algo en el hombre lo impulsa a dominar todo. Una forma ennoblecida y un poco radical de representar lo anterior la encontramos en la serie “*Animal regulation*” de Di Liu, donde se muestran animales de estética obesa (si ven la imagen notarán que en proporción las extremidades y la cabeza del conejo son muy pequeñas para su voluptuoso cuerpo), están atrapados en escenarios urbanos, en una clara crítica del consumo humano y la despreocupación hacia los derechos de los animales.



Por consiguiente, en la actualidad preexiste una sobre estimación a lo animal, que no existía hasta hace cincuenta, sesenta años, la cual si bien aparentemente nos ha permitido ser más conscientes ecológicamente hablando, pero también nos ha enajenado a un tipo de animal que no consideramos importante. Veámoslo así, hoy en día las cuatro razones más habituales para matar un animal son por alimentación, vestido, obtención de materiales, desarrollo científico, considerarlos plagas y deporte o cacería (lo cual satisface nuestro placer de matar).

Panda for world wildlife fund, Anna Wili Highfield.



Conclusiones

Para saber cómo es que el artista y el espectador entienden a lo *animal*, es importante recordar que todos los animales tienen sus similitudes y diferencias, ya sea por su fisionomía, hábitat o comportamiento. Pero la característica más uniforme, y al mismo tiempo heterogénea, que puede tener un animal de otro, es la forma en cómo son percibidos por cada cultura.

La forma más cercana de hablar del animal es reconociendo a nuestro propio animal, el cual es mejor conocido como el animal-metafísico. Para ser más específicos *estamos* hablando de aquello que es hombre-animal [*o silvestris*] en comparación al hombre-humano [*o no-animal*], en nosotros.

Del mismo modo lo que llamamos “animalidad” se puede designar desde el hombre. E incluso podemos insertar en los animales cualidades humanas, que en la antigüedad sólo se consideraban de personas (animal humanizado). O por el contrario exaltar lo que consideramos que los animales poseen y que no es propio de las personas (animal no-humano).

Con el propósito de describir como la percepción y conceptualización de los animales en la sociedad influye en la forma en la que son representados, fue inexcusable contextualizar una lista de las maneras más acostumbradas en las que se suele mentalizar a los animales, tanto lingüística como históricamente.

De dicho registro pude ejemplificar algunas de las formas usuales de representación de animales, como: *salvajes, divinidades, monstruos, seres de metamorfosis, mascotas, etc.*

Ahora sabemos que en definitiva, las formas en que un animal es representado en una obra pueden darse desde la experiencia inmediata, pero también desde la construcción social de una época, y el cómo se relaciona al hombre con el mundo. Además, de cómo se mira, retomando a las epistemologías del conocimiento que propone Crhistlieb, asimismo cuando podemos ver la realidad particular, o colectiva, que el artista tiene sobre lo animal, de diversos modos interrelacionados, que le dan soporte y construcción a su obra.

Como resultado, si deseamos categorizar la manera en que los animales son parte de una obra, debemos tomar en cuenta la función o causa por la que el animal fue elegido:

Si fue seleccionado sólo por una causa estética desde lo material, es común que el animal solo sea parte de la materia prima de la obra. En cambio si el animal posee además de causas materiales, una causa formal, eficiente o final, que sirvan en la argumentación de por qué fue escogido para ser parte importante de la obra, se le considerará al animal como del tipo figurativo y argumentativo.

A menos que, el público perciba al animal como único protagonista de la obra, se le considerará el elemento sustancial. A pesar de que dicho animal carezca de una causa específica en la obra.

En contraste con lo anterior, nuestro ánade que bañamos de pintura, en el prefacio, sólo podría ser considerado el pintor de la obra, hasta que los observadores lo perciban como tal, para ello es necesario que se *humanice* al ánade como un ser sensible y capaz de tener una visión estética que lo guíe a hacer la

obra. De no ser así, nuestra ave sólo será parte de dicha obra, debido a que lo hemos elegido de entre todos los animales, como se observa en el capítulo uno.

Ahora bien, si hubiese elegido al animal al azar, mientras fuera un animal, nuestro pato o ganso sería el pincel. Por lo que, se pudo ver a lo largo del análisis que se presentó en este ensayo, el grado de alcance del animal en una obra está directamente relacionado a la ficción de enfoques, ya sea como artista o como espectador. Aunado a ello, debemos de ser siempre responsables, como productores plásticos, de considerar las características personales, sociales y culturales, que envuelven todo lo que es la “representación animal”.

Para finalizar, observando mis propuestas plásticas puedo reconocer que en su mayoría utilizo a los animales de forma figurativa, y sólo en la obra “*Iguana in Wonderland*”, el observador fue quien al apropiarse de Izma-el transformó a mi iguana en lo sustancial de la obra. Y todo lo anterior, me servirá como trasfondo, para argumentar lo que serán mis propuestas plásticas, en un futuro.

Índice de esquemas e imágenes

<i>Crawn –boast off</i>	2
<i>African Gould</i> , David Shepherd	6
<i>No muerde</i>	8
<i>Alone in Dark</i>	9
<i>Iguana in Wonderland</i>	10
Esquema 1. Las cuatro causas de Aristóteles	12
Esquema 2. Uso del animal en obra	14
<i>Lunchon in fur</i> , Maret Oppenheim	15
<i>Vegas girl</i> , Iris Shiefersentein	16
<i>Physical impossibility of the death in the mind of someone living</i> , Damien Hirst	17
<i>La maceta</i> ", José Brener Titievsky	18
<i>Eres lo que lees</i> , Guillermo Vargas	19
<i>The monkey who had seen the world</i> , Edwin Henry Lanseer.	22
<i>Esquema 3. Animal metafísico</i>	23
<i>Ardilla suicida</i> , Maurizio Cattelan	24
Esquema 4. Natural y Humano	26
<i>Painted animal potraits</i> ; Charlotte Caron's	28
Las cuevas de Altamira, Sisse Brimberg.	29
Esquema 5. La era de la Logósfera y la epistemología de la Fusión	31
<i>Kindred spirits</i> , Terry Issac	32

<i>The shipeherd inevitably consumes the flock</i> , A.J. Fosik.	33
Esquema 6. La era de la Logósfera y la epistemología del Alejamiento	34
<i>Creación de aves</i> , Remedios Varo	35
<i>El matrimonio Arnolfini</i> , Jan van Eyck.	36
Esquema 7. La era de la Grafósfera y la epistemología del Alejamiento.	37
Non title, Thierry Bisch.	38
<i>On Monday God made Labs</i> , Will Bullas	39
Esquema 8. La era de la Videosfera y la epistemología del Encantamiento.	40
<i>Cat Guitar</i> , Caterina Purdy.	41
Non title, Lisa Black	42
Non title, Andrew Chase.	43
<i>El nuevo mundo de los especímenes transparentes</i> , Lori Tomita	44
<i>Battle</i> , Ryohei Hase	46
Esquema 9. Súper animales	47
Non title 2011, Ryohei Hase	48
<i>Mad panda</i> , Egil Pausel.	49
<i>for de love of Pete</i> , Bonnie Marris	51
<i>“El gran libro de retratos animales”</i> , Svjetlan Junakovie	52
<i>Dog Carpets</i> , Ondrej Brody y Kristofer Paetau.	54
Esquema 10. Animales súper humanizados	55
<i>Animal Regulation</i> , Di Liu	57
<i>Panda for world wildlife fund</i> , Anna Wili Highfield.	58

Fuentes de Información

1. Acaso López-Boch, M., 2006. *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós Arte y Educación.
2. Adryx, 2008. *La polémica del perro amarrado*, *Miscelánea Cultural*. [En línea]
Available at: <http://mezclacultural.blogspot.mx/2008/04/la-polmica-del-perro-amarrado.html>
[Último acceso: 18 11 2012].
3. Aristóteles, s.f. Las cuatro causas. En: S. Goul Jay, ed. *Dientes de Gallina y dedos de caballo*. Barcelona: CRÍTICA.
4. Aumont, J., 1990. *La Imagen*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós.
5. Azara, P., 1995. *La imagen y el olvido. El arte como engaño en la filosofía de Platón*. Madrid: s.n.
6. Barrero, V. M. C., 2006. PINTURA COLONIAL Y LA EDUCACION DE LA MIRADA. Conformación de identidades y de la otredad.. *Tabula Rasa*, enero-junio, enero-junio del 2006(4), pp. 241-265.
7. Barrow, J. D. & Tipler, F. J., 1986. *The Anthropic Cosmological Principle*.. Oxford: Oxford University Press.
8. Bartra, R., 1997. *El salvaje artificial*. México, DF: Era.
9. Baudrillard, J., 1984. The procession of simulacra. En: B. Wallis, ed. *Museum of Contemporary Art*. s.l.:Akal.
10. Bergua, J. B., 1960. *Mitología Universal*. Madrid: Ibericas.

11. Brody, O. & Paetau, K., 2008. *DOG CARPETS (2007)* [Entrevista] (Abril 2008).
12. Carroll & Brown L.T.D., s.f. *Gran Enciclopedia de los seres mágicos*. s.l.:RBA Libros.
13. CASSIRER, E., 1967. *ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA*. FONDO DE CULTURA ECONÓMICA ed. Connecticut: Yale University Press, New Haven.
14. Conill, J., 1991. *El Enigma del Animal Fantástico*. Madrid: Tecnos.
15. Cristiano, J. L., 2011. Estructuración e imaginario: entre Giddens y Castoriadis.. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 56(213).
16. Debray, R., 1994. *Vida y Muerte de la imagen; historia de la mirada en occidente*.. Barcelona: Paidós.
17. Díaz-Rosales, J. d. D., Romo, J. E. & Loera, O. F., 2008. Mitos y ciencia: Licantropía clínica y hombres lobo. *medigraphic Artemisa en línea*, 2(11), pp. 68-70.
18. Elisalde Vazquez, A., s.f. *ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL HOMBRE*. [En línea]
Available at: <http://www.portalplanetasedna.com.ar/evolucion.htm>
[Último acceso: 14 11 2012].
19. Fernández Christlieb, P., 1994. *La psicología colectiva un fin de siglo más tarde*. Barcelona: Antropos.
20. Fernández Christlieb, P., 2005. Aproris para una Psicología de la cultura. *Athenea Digital*, Issue 7, pp. 1-15.
21. Flores, O., 2010. *Scribd*.. [En línea]
Available at: <http://es.scribd.com/doc/37946781/OCTAVIO-PAZ-y-La->

Otredad

[Último acceso: 1 03 2011].

22. Fontcuberta, J., 1997. *El beso de Judas, Fotografía y Verdad*. Barcelona-México: Gustavo Gili.
23. Fosik, A., 2009. *There's Aliens in Our Midst* [Entrevista] (10 Junio 2009).
24. Heliano, s.f. Historia de los animales. En: *La imagen y el olvido. El Arte como engaño en la filosofía de Platón*. Madrid: Siruela.
25. Jay Gould, S., 1983. *Dientes de gallina y dedos de caballo*. Barcelona: CRÍTICA.
26. Kafka, 1978. Por una literatura menor. En: A. Sauvagnargus, ed. *Deleuze; del animal al arte*. México: Era.
27. Kerlinger, F. N. & Lee, H. B., 2002. *INVESTIGACION DEL COMPORTAMIENTO; Metodos de investigación en ciencias sociales*. Cuarta Edición ed. México: McGRAW-HILL/INTERMERICANA EDITORES, S.A. de C.V..
28. Lazo, N., 2004. *El horror en el Cine y en la Literatura*. México; DF: Paidós.
29. Llano Cifuentes, A., 2007. *conoze.com/Humano y no humano*. [En línea] Available at: <http://www.conoze.com/doc.php?doc=6584> [Último acceso: 21 10 2012].
30. Marx, K., 1991. Die Frühschriften. En: *El enigma de animal fantastico*. Madrid: TECNOS, p. 30.
31. Merrell, F., Año III. CHARLES PEIRCE Y SUS SIGNOS. *Signos en Rotación*, Issue n° 181.
32. Moñivas Lázaro, A., San Carrión, C. & Rodríguez Fernández, M. C., 2002. GENIE: LA NIÑA SALVAJE. EL EXPERIMENTO PROHIBIDO (UN

- CASO DE MALTRATO FAMILIAR Y PROFESIONAL). *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social*, ISSN 1133-0473(#10 (2002)), pp. 221-230.
33. Morris, D., 1969. *El zoo humano*. Barcelona: RBA EDITORES.
34. Morris, D., 2004. *El mono desnudo*. México; DF: DEBOLSILLO.
35. MUNTANER, S., 1973. *Enciclopedia BASICA DANAE EN COLOR*. Barcelona: EDICIONES DANAE.
36. ONU, 1999. *Convenio sobre Diversidad Biológica*. [En línea]
Available at:
<http://www.cinu.org.mx/eventos/conferencias/johannesburgo/documentos/convencion%20sobre%20diversidad%20biologica.pdf>
[Último acceso: 5 Junio 2012].
37. París, C., 1994. *El animal cultural; biología y cultura de la realidad humana*. Madrid: Crítica.
38. Protagoras, s.f. En: *Dientes de gallina y dedos de caballo*. Barcelona: CRÍTICA.
39. Proyecto Filosofía en español, 1838. Historia Natural, El hombre comparado con el animal. *El Panorama*, I(6), pp. 83-85.
40. Sancor, S., 2012. *Perros, gatos y lémures*. [En línea]
Available at: <http://www.librosyliteratura.es/perros-gatos-y-lemures.html>
[Último acceso: 05 08 2012].
41. Sauvagnargues, A., 2006. *Deleuze; del animal al arte*. Buenos Aires, Madrid: Amorrortu.
42. Uexkül, s.f. En: *Antropología Filosófica*. Connecticut: Yale University Press, New Haven.

