

MORFOHEMAGOGUS

MARIA ISABEL JASBON

2005

MORFOHEMAGOGUS

Por: Maria Isabel Jasbón

Director: Luis Fernando Bernal

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA

BUCARAMANGA

2005

INDICE

| | |
|----------------------------------------------|-----------|
| Agradecimientos | 5 |
| Resumen | 6 |
| Introducción | 7 |
| 1. Formulación Del Problema | 8 |
| 1.1. Justificación | 9 |
| 1.2. Objetivos | 10 |
| 1.2.1. Objetivos General | 10 |
| 1.2.2. Objetivos Específicos | 10 |
| 1.3. Alcance y Limitaciones | 11 |
| 2. Marco Referencial | 12 |
| 2.1 Referentes Artísticos | 12 |
| 2.2. Evolución De Formas | 14 |
| 2.3 Iconografía desformante | 19 |
| 2.4. Referentes Respecto a la Técnica | 29 |

| | |
|--------------------------------------------------|-----------|
| 3. Diseño Metodológico Preliminar | 33 |
| 4. Inicio de la obra | 34 |
| 5. Desarrollo Plástico | |
| 5.1. Desarrollo de la Técnica | 46 |
| 6. Conclusiones | 48 |
| 6.1. Forma Narrativa | 48 |
| 6.2. Expresividad del color | 49 |
| 6.3. Sobre la Obra | 49 |
| 7. Montaje de la Obra | 49 |
| 8. Presentación de la Obra Morfohemagogus | 50 |

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer, especialmente a Samuel Jaimes Botía, pues sin sus atentos consejos no hubiera sido posible lograr los objetivos buscados. A mi director de proyecto Luis Fernando Bernal, por su colaboración, y al los demás maestros que con su critica ayudaron a fortalecer poco a poco este proceso artístico. A mi Madre Maria Isabel, a mi tía Claudia y a mi familia en general por su apoyo incondicional, a mis amigos y especialmente Manuel Serrano por todos los libros prestados; gracias a todos por su paciencia, pues hicieron que este sueño fuera realidad.

Título: MORFOHEMAGOGUS¹

Autor: JASBÓN DUARTE, Maria Isabel²

RESUMEN

Palabras Clave: Metamorfosis, Mutación, Identidad, Corporeidad

En la obra pictórica *Morfohemagogus* se plantean dos aspectos fundamentales: El primero, señala las contingencias a la que está expuesto el frágil ser humano durante la constante transformación y renovación de su corporeidad. El segundo, explora la ficción de la identidad a través de un personaje zoomórfico con el fin de crear una obra de carácter pictórico y narrativo que materialice su mutación.

ABSTRACT

Key words: Metamorphosis, Mutation, Identity, Corporality

In the *Morfohemagogus* painting two fundamental aspects are proposed: First, it shows the contingences which the fragile human being must confront during the constant transformation and renewal of its corporal evolution. And second, it explores the fiction of its identity by means of a zoomorphic figure in order to create a pictorial and narrative character which materializes its mutation.

¹ Proyecto de Grado.

² Universidad Industrial de Santander Facultad de Bellas Artes. BERNAL, Luis Fernando.

Introducción

La obra pictórica estará cargada de un carácter onírico y melancólico, tendrá un efecto ambiguo e incongruente, donde pretende construir una atmósfera ligada íntimamente al mundo fantástico y visionario.

Se trata de dos personajes que sufrirán una mutación, y tendrán que ver con el tema de la identidad, y su fragilidad, así, cuando lo imprevisto aparece, el sentimiento de identidad se revela como no real, coexiste el caos y el desastre, en donde los cuerpos serán vulnerables y sufrirán un continuo proceso de degeneración que subrayará su decadencia. Los cambios de aquellos cuerpos se originarán desde su interior, sus primeros efectos serán dolorosos y desgarradores, para luego, involucionar y evolucionar lentamente; el primero en un insecto mutante y el segundo en una mujer zancudo, donde solo permanecerá un elemento de conciencia (la piedad), frente al instinto alimenticio y sexual de procreación.

Toda esta mutación está marcada por la llegada de la muerte que avanza sin descanso. El continuo morir, ese permanente apagarse que nos lleva a la desaparición. Como diría Francis Bacon: *“la vida, desde el nacimiento hasta la muerte, es una larga destrucción”*³. “La muerte infecta la

³ Declaración de F.BACON, recogida en el catálogo Francis Bacon, Barcelona, Fundación Joan Miró, 1978, Pág. 5. En CORTES, José Miguel. Orden y Caos, un ensayo cultural sobre lo monstruoso en el arte. Editorial S.A., 1997. Anagrama. Pág. 203

vida (...). Extranjería imaginaria y amenaza real, nos llama y acaba por engullirnos”.⁴

Artistas pictóricos como Odilon Redon, Max Ernst, Salvador Dalí, Francis Bacon, literatos como Franz Kafka, Charles Bukowski, Jorge Luis Borges, y cineastas como David Lynch, David Cronenberg, entre otros, reflejaron a través de la mutación orgánica, la alteridad de la identidad y su destrucción normativa, la progresiva disolución del ser humano hacia la muerte y el triunfo de lo abyecto. Todas sus obras han inquietado el arte universal y serán ellos la referencia para crear un nuevo ser, darle vida y a su vez anunciar la trasgresión de sus límites.

1. Formulación del Problema

1. ¿Como plasmar en una obra pictórica el tema de la transmutación?
2. ¿Que ocurre con la noción de identidad cuando los contornos del cuerpo humano son mas difíciles de delimitar?
3. ¿Que determinará el personaje?
4. ¿Cómo se materializará la transmutación?
5. ¿Cual es la nueva identidad del personaje?

⁴ KRISTEVA, J., Opus cit., Pág. 10-11. En CORTES, José Miguel. Orden y Caos, un ensayo cultural sobre lo monstruoso en el arte. Editorial S.A., 1997. Anagrama. Pág. 203

1.1. Justificación

“La identidad tiene un carácter

Transitorio, fugaz y engañoso”

Narciso

Los artistas e intelectuales de finales del siglo decimonónico influenciados tanto por las teorías Darwinianas y los descubrimientos de la ciencia, como por las teorías Freudianas en los análisis del inconsciente, comienzan a explorar el mundo oculto a la mirada del hombre, todo aquello que existe en el interior de los seres y que no había sido posible imaginar. Así mismo las angustias personales se suman al terror de las enfermedades propias de la época, los gérmenes y los microbios se convierten en uno de los fundamentos de las pesadillas monstruosas y comienzan a representar un papel destacado en el imaginario de los pintores simbolistas. De igual manera los descubrimientos más recientes de la ciencia experimental, no han de considerarse sólo como indicadores del imparable desarrollo en la medicina, sino que significará asimismo, un profundo cuestionamiento de la existencia, la fragilidad y sus delimitaciones.

Razón por el cual, todo el interés del autor gira alrededor de la inestabilidad de la identidad, al terror de los “seres normales” a verse en la

mirada del “otro” y sentirse diferente, jugar con lo humano e inhumano, lo real y lo imaginario, demostrando así, que los contornos del cuerpo empiezan a ser cada vez más difusos. Su dedicada investigación sobre la ficción de la identidad la ha llevado a explorar sobre su “Yo corporal”, convirtiéndose en actor y creador, donde su universo imaginario se despliega, basada en las incesantes transformaciones a las que somete en sus pinturas su propio cuerpo, pero no es sobre ella de lo que hablan sus obras, sino de la vulnerabilidad del ser.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Crear una obra pictórica, de carácter figurativo, por medio de la cual desarrollará una historia narrativa, donde un personaje zoomórfico señalará la fragilidad y la contingencia del ser humano, ejemplificando la transformación constante que sufre nuestro cuerpo y la gran inestabilidad de la que nuestra identidad esta dotada.

1.2.2. Objetivo Especifico

1. Plasmar en una obra pictórica el tema de la mutación.
2. Crear una historia y un personaje.

3. Dotar de identidad al personaje antes, durante y después de su mutación.
4. Utilizar los colores apropiados para crearle una atmósfera al tema y al personaje.
5. Materializar la mutación.

1.3. Alcance y Limitaciones

El proyecto constará de una serie de obras pictóricas, que serán presentadas en una base rígida de diversos formatos.

- . Se necesitará una cámara fotográfica para iniciar la obra a partir de imágenes reales.
- . Tablas de MDF con retablo.
- . Acrílicos en toda la gama posible.
- . Pinceles.
- . Protector o laca para la duración y cuidado de la obra.
- . La duración del proceso de elaboración de la obra será de un semestre.
- . Entre las fuentes bibliográficas para realizar el proyecto, además de las ya consultadas en el marco teórico y referencial, se consultarán libros de fauna colombiana, la narrativa del comic y teoría del color.

2. Marco Referencial

2.1. Referentes Históricos

Tanto los científicos de la época de la revolución darwiniana, como los artistas que han sido influenciados por ellos, Olidon Redon y Frank Kafka han capturado el interés del proyecto pictórico, enriqueciéndolo e inquietándolo, junto a pintores surrealistas como Max Ernst y Salvador Dalí, cineastas como David Lynch y David Cronenberg, escritores como Charle Bukowski, Jorge Luis Borges, y artistas del Pop Art como Tom Wesselmann, y Roy Lichtenstein, entre otros.

Dr. Gianmbattista Della Porta (1541-1615)

Publicó en 1586 “La Fisonomía Humana”, un texto donde el cuerpo es reconocido como revelador de los sentimientos mas secretos.

Della Porta analizó minuciosamente cada signo corporal y reagrupó metódicamente los prototipos (hombre-perro, hombre-rinoceronte), en los que consideró a los ojos como la parte más noble del cuerpo, y el mejor índice del alma. En el estudio, el animal que más se acerca a la figura de hombre es el león, y la pantera es la que mayores analogías mantiene con la mujer.

Dr. Peter Camper (1722-1789) Holanda.

Camper planteó que existe una continuidad interrumpida entre el hombre y el animal, decía que el primero era el más perfecto de los seres, pero

que todos han sido creados bajo los mismos principios. Según Camper, el mundo zoológico es uno y por ello, mediante pequeñas transformaciones se puede convertir a una vaca en una cigüeña, o a un caballo en un hombre; llegando a abolir todas las fronteras de lo imaginario.

Dr. -. G. Lavater (1741-1801)

Planteó en el libro, "Fragmentos Fisiognómicos", de 1775 que la imagen física del hombre se superpone a la del animal y su carácter, así realizó veinticinco figuras simiescas (Fisonomía del Mono 1783) y un estudio morfológico de la rana, donde pretendía comparar las fases del animal con el desarrollo evolutivo del hombre.

Dr. - Gall (1758-1828).

Creó los estudios frenológicos con los que intentó demostrar que las actitudes y comportamientos de los hombres y los animales tienen que ver con la configuración craneal; según esto dice que el hombre no puede ser aislado del resto de los animales pues la topografía es parecida y su acción es idéntica.

En definitiva estos cuatro teóricos influenciaron la obra, despertaron su interés, porque ellos en sus teorías, aseguran que el hombre indiscutiblemente está marcado por una animalidad, que existe en el interior de su cuerpo y no puede ser excluida; la bestia permanece en el ser humano, es su doble, su espejo filogenético.

2.2. Evolución de Formas

Charles Darwin (1809-1882).

Uno de los hitos fundamentales en la ciencia moderna, y del cuestionamiento del lugar del hombre en la sociedad, tendrá importantes repercusiones en todas las áreas del conocimiento. Con Darwin, se inicia un período de un universo sin Dios, en el que se pondrá en duda la inmortalidad del alma, y las ideas trascendentales de una divinidad omnipresente no tendrán cabida.

Según Darwin, la especie humana es el equivalente de las variedades de la naturaleza vegetal y animal, que constituían la materia del mundo orgánico en desarrollo; la evolución de la especie humana está ligada a la globalización de la evolución y como ellas, tenía que luchar por su supervivencia. Así el hombre, es percibido como el resultado de un largo proceso evolutivo que le une a las formas vivas de la naturaleza más rudimentarias; su composición genética comporta un potencial regresivo que puede significar, incluso, su extinción.

Un artista como ***Odilon Redon (Burdeos 1840-1916)*** se dejó impresionar por aquellas teorías científicas; inició las diferentes series que recogían centenares de dibujos que él denominó “negros” y que serían el elemento central de su creación artística hasta 1890. Redon creó un mundo

visionario en donde lo desconocido es sugerido y lo increíble se hace posible en ausencia de un espacio y un tiempo real; pretendía conquistar esa región solitaria fronteriza entre lo real y lo imaginario; donde populan híbridas criaturas compuestas de imaginables partes humanas y trozos de animales, e incongruentes yuxtaposiciones de objetos reconocibles. Metamorfosis antropomorfas dominaban sus trabajos, que se caracterizaban por su extraordinaria habilidad para dotar de vida a creaciones surreales, para convertir fantasías y sueños angustiosos, en obras pictóricas que poseen su orden propio.

“Toda mi originalidad consiste en hacer vivir humanamente seres irreconocibles según las leyes de lo reconocible, poniendo en la medida de lo posible la lógica de lo visible al servicio de lo invisible.”⁵

Otro de los grandes ejemplos del devenir animal es la novela de **Franz Kafka (Praga 1883-1924)** La metamorfosis, escrita en 1912 y publicada en 1915, cuenta la historia de Gregorio Samsa; un hombre que al despertar una mañana cualquiera se ha convertido en un insecto, todo ocurre como si los agitados sueños de Gregorio hubieran desbordado la realidad, y hubiese sufrido una degradación metamórfica.

Lo que más interesa de esta obra literaria, a este proyecto, es que el ser humano, al igual Gregorio es el producto de una continua metamorfosis,

de una permanente hibridación (biológica y antropológica), donde cohabitan y se mezclan las especies y se transgreden las categorías.

En Kafka se encuentran similitudes con la obra pictórica a realizar, y al igual que a la obra pictórica, le obsesiona el tema de la metamorfosis, en muchas de sus narraciones aparecen diferentes animales en uno u otro sentido; el lo dotó de un sentido muy personal: *“La elección de animales, en cuyos pensamientos Kafka envuelve los suyos, esta llena de referencias. Siempre son de los que viven dentro de la tierra o al menos, como el escarabajo de La Metamorfosis, de los que se esconden entre grietas y hendiduras del suelo”*⁶

De las obras de Kafka, “La Metamorfosis”, es la historia más deshumanizante, la pérdida de comunicación y de la vista, que sufre Gregorio Samsa, con los cambios en los gustos alimenticios, (tan solo desea las sobras y la comida podrida). Es solo un bicho que se vincula claramente con la suciedad y los detritus, decisión que le reduce no solo a la animalidad, sino también, al rechazo de su familia; solo con la muerte se produce un regreso a las virtudes de la limpieza y orden; la familia se siente liberada, se reafirma sobre ella misma y volviendo al universo estable, donde no tiene cabida la diferencia.

⁵ Redon, O., A Soi Meme, Paris, José Corti, 1985, pg 28.

⁶ Benjamín, W., Imaginación y Sociedad. Iluminaciones. I, Madrid, Taurus 1980, pg 214 -215.

Este texto permite que la construcción del mundo de Gregorio sea tan veraz como el que cotidianamente vivimos, pero su imaginación es más rica en imágenes y a pesar de lo duras y crueles que nos puedan parecer, nos emocionan, y llenan de gozo; en esta obra literaria se refleja una crítica social. El sarcasmo con el que se constituye ese mundo Kafkiano, crea un espejo para que la sociedad, se vea reflejada en forma ampliada. El autor es generoso en imágenes y muestra el cinismo y la crueldad del mundo, él los recrea y los devuelve en un estado superior, la ironía requiere de la estética para lograr su cometido.

Es evidente que el arte como manifestación creadora y constructora de mundos, permite la proyección y la trascendencia del sujeto, la realización del ser, a través de la obra logra su liberación, en ella está la manifestación del inconsciente que plasma su visión del mundo y su posición frente a la vida, sin importarle la opinión de la sociedad. Kafka desnuda la esencia de lo que es una verdadera metamorfosis.

Max Ernst (1891-1976), será el referente pictórico por excelencia para este proyecto. En su obra, Ernst, muestra el éxtasis del mundo irracional, de seres fantásticos, con una mórbida belleza y una fatalidad fascinante y horrorosa.

Ernst se inició en una época en la que convivieron importantes innovaciones artísticas y políticas: Hitler alcanzó el poder en Alemania, la

guerra civil en España, su internamiento en el sur de Francia en 1930, y su llegada a Nueva York en 1941. Fueron éstos hechos los que dejarían marcas indelebles en su obra plástica.

Una semana de bondad – Miércoles-



ERNEST, Max., 1934. Grabado en metal.

La iconografía de estos años (1927-1942), esta marcada por la aparición de criaturas de carácter zoomorficos (básicamente aves) y botánico (selvas y bosques) que se relacionan y entre mezclan apoderándose de los humanos, creando seres monstruosos de muy difícil catalogación.⁷

Un mundo vegetal-animal susceptible de múltiples transformaciones, basado en la fuerza del inconsciente y la tensión del terror fantástico. Sus imágenes sufren una muy personal transformación: individuos blandos en lugar de duros, transparentes en lugar de ser opacos, y leves cuando deberían de ser de gran peso. Todos ellos han padecido una importante transformación de lo que se entiende como tradicional, una erosión de sus

⁷ Véase Quinn, E., Max Ernst, Paris, Cercle d'Art, 1976.

fronteras, y un esparcimiento de sus contenidos, que se convierten en irreconocibles.

Max Ernst tenía una especial fascinación por las aves, sentía por ellas una profunda e íntima asociación que le llevó a crear a finales de los años veinte, un personaje llamado "*Loplop*", un ave medio humana con la que el artista llegó a representar, según dijo, sus fantasmas privados.⁸

Las plantas también fueron fuente de inspiración para Ernst, la fuerza de la naturaleza hace que cree seres grotescos que compartirán espacios con plantas enigmáticas y animales en una vegetación de crecimiento descontrolado, en constante proceso de petrificación, donde el caos más extremo aparecerá como el símbolo del inconsciente humano.

2.3. Iconografía Deformante

David Lynch y David Cronenberg son dos directores de cine que crean un mundo caótico habitado por criaturas deformes y monstruosas, mitad humanas mitad bestias, en que la metamorfosis orgánica y la descomposición de la materia se entiende como una involución, o una vuelta a la animalidad que reintroduce el desorden social con numerosos significados simbólicos.

⁸ Véase Una Semana de Bondad, serie gráfica, París, 1963.

David Lynch en su película *Erashead* (cabeza borradora) 1976, nos muestra un bebe con cabeza en forma de embrión y una mano-tronco, sin extremidades, envuelto en unas vendas. Sin embargo, cuando Henry corta el vendaje para averiguar que le ocurre, estos conforman el cuerpo y que al cortarlos lo ha minidisecionado, quedando al descubierto un caos orgánico y un espeso liquido que fluye sin cesar.

Existe en Lynch una fascinación morbosa por la deformación física; la cara del bebe cubierta de granos y pústulas, un cuerpo viscoso, que se retuerce por los espasmos, una boca como un agujero purulento que gime y chilla sin cesar, un cráneo de conejo con ojos globulosos y blancos. En definitiva una criatura que semeja a un feto mutante que nos enfrenta a la perturbadora alteridad.

En *El hombre Elefante* (1980), en la cual queda plasmada la regresión del hombre convertido en un ser, por el que se paga para contemplarlo; es donde la monstruosidad perversa y la monstruosidad física aparecen en un film, en el que Lynch, nos habla del terror de los seres normales a merced de la mirada del otro a sentirse diferente.

Cronenberg utiliza como elemento central en sus películas, la representación del cuerpo, como un lugar vulnerable y en continuo proceso de degeneración, que subraya su decadencia. En su película "*La Mosca*" (1986), sus ideas de metamorfosis y descomposición del cuerpo humano alcanzan su expresión mas elevada. Uno de sus elementos mas destacados

de Cronenberg, es que no se pasa reversiblemente de una forma humana a otra (hombre-lobo, lobo-hombre), sino que el proceso es continuo e irreversible, cada día se originan cambios y en esa perpetua mutación, la degradación de la carne es imparable. Aún, lo que importa no es tanto el resultado, sino, el proceso que convierte al ser humano en algo informe, a medio camino de todo (hombre, animal y, al final maquina). La anulación del narcisismo.

Los cambios se originan en el interior del cuerpo, nadie sabe lo que esta naciendo y evolucionando dentro de él; los primeros efectos parecen mejorar su condición física, para luego, degenerar su cuerpo y poco a poco ir perdiendo su humanidad para transformarse en un gigantesco insecto que debe verter sus jugos digestivos sobre su alimento para poderlos digerir.

La imagen corporal que Cronenberg nos muestra, no la reconocemos (o nos da miedo reconocerla); la fusión de lo animal y lo humano, la mutación genética, la debilidad de una existencia, desequilibran nuestra certidumbre y amenaza nuestro ego. Sus monstruos no son del exterior, ni son productos de la magia, por el contrario, están dentro de nosotros y son nuestros propios cuerpos.

Francis Bacon (Dublín, 1909 - Madrid, 1992), basa su producción artística en la representación obsesiva del cuerpo del hombre, lo ha representado icónicamente como un objeto mutilado que regresa a la animalidad, que se encierra y se enfrenta a si mismo desbordando los

estereotipados discursos de la masculinidad y la construcción cultural de los géneros, que, obsesionado por su proximidad a la muerte y su semejanza al cadáver, llega a disolverse y a desaparecer.

Dos figuras.



BACON, Francis., 1953. Óleo sobre lienzo, 152 x 116 cms.

Bacon ha ido creando una serie de cuerpos crucificados, contorsionados, mutilados, deformes, con el rostro recortado o medio borrado; criaturas que copulan, defecan, vomitan, eyaculan, sangran, y se desmoronan hasta no ser mas que un charco de sangre privado de cuerpo (Blood on the floor, 1986); una obra fundada ilusoriamente en la representación carnal, figuras de hombres que se afirman a si mismos en su propia corporeidad (animal-humano).

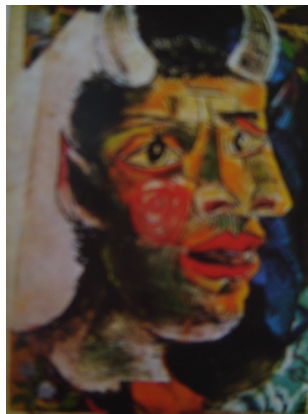
La animalidad esta impresa en la carne, la carne grosera, innoble, sórdida y, a la vez, en los seres desgarrados, inacabados y descompuestos; figuras que se esfuerzan por acceder a ser, pero están encerradas en una

bestial carnalidad, describen las etapas de una metamorfosis que evidencia el aspecto larvario del individuo, que va desde lo informe hasta lo abyecto.

Bacon conforma una zona de *indiscriminalidad*, de indecibilidad entre el hombre y el animal. Su ambivalencia, se mueve entre la búsqueda de sí mismo, y el deseo del “otro”; metamorfosis del yo y del otro, ruptura del círculo narcisista, y fusión con la alteridad.

Pablo Picasso (1887-1973) este pintor, también se interesa en crear personajes zoomorficos (básicamente toros), que se relacionan, y se mezclan con los humanos, transformándolos en seres que mejoran sus condiciones físicas (fuerza muscular sobrehumana).

Cabeza de fauno.



PICASSO, Pablo., 1937. Óleo sobre lienzo. 76 x 56.5 cms.

La obra referida a su compromiso político, *La Composición con Minotauro*, muestra a éste, en las garras de una figura con formas de ave de rapiña. Picasso realiza aquí una variación de un tema antiguo: “protocolo en los brazos de Menelao”; ésta representación, así como las corridas de toros,

tenían para Picasso un contenido simbólico que expresaba las confrontaciones sociales. El paralelismo entre la creciente situación de crisis y el intenso quehacer de Picasso, finalmente lo elevan a crear esa condenación en la obra de 1937, “*Guernica*”.

Salvador Dalí (Figueras, 1904-1989). Uno de los aportes estéticos fundamentales de Dalí, es la elaboración de un método experimental basado en el poder repentino de las asociaciones sistemáticas propias de la paranoia. Dalí creía en la posibilidad que los artistas utilizaran las propiedades de este trastorno mental para elaborar ciertas formas de construcción imaginativa.

El gran masturbador.



DALÍ, Salvador., 1929. Óleo sobre lienzo, 110 x 150 cms.

Dalí consideró oportuno desarrollar un método voluntario y activo con el artista, utilizando la simulación de un trastorno mental, el delirio como instrumento de creación. Un método que mediante una construcción mental arbitraria de las imágenes, fuese capaz de suscitar una realidad oculta u

olvidada y provocar la aparición de estructuras simbólicas y asociativas altamente elaboradas. Mediante este proceso, Dalí, pretendía sistematizar la confusión a través del control personal, directo y deliberado, del soñador sobre el sueño del obseso y su obsesión. Estos temas, producto de una locura alucinatoria y concentrada, aparecen como motivo central en muchas de sus obras de los años treinta.

Uno de los más interesantes, es *Durmiente, Caballo, León... Invisibles* de 1930. Una obra basada en la repetición de las formas (cuatro veces la pareja de la felación, tres el cuerpo decapitado, dos la barca), su combinación y permutación (la cabeza y el busto del caballo por el rostro y el busto de la durmiente). La anamorfosis redistribuye las formas, transmuta los cabellos en crines los cuerpos en patas, las pesuñas en manos, la mujer en bestia.

Dalí va a representar la mente a través de los cadáveres de los animales (recuerdos obsesivos de la infancia), en un estado de descomposición muy avanzado. En su obra "*El Burro Podrido*", 1928, un burro medio descompuesto y rodeado de moscas, que todavía es capaz de mantenerse en pie, ocupa el espacio con otro de mayor tamaño que se encuentra en un proceso de metamorfosis que se confunden los límites del burro que era y el pájaro que parece estar naciendo. Una yuxtaposición de animales, forman vidas en la que resulta imposible adivinar que es aquello que contemplamos.

Dalí se interesó profundamente por los estados de una materia que siempre se transforma, fascinado en producir un universo de enigmas y metáforas, poblado de formas fálicas, excreción, cráneos hidrocefálicos, ligados directamente con la metamorfosis.

Jorge Luis Borges, (Buenos Aires, 1899) con su obra de “Seres imaginarios” ha compilado un manual de extraños entes que han engendrado a lo largo del tiempo y del espacio una fantasía en los hombres. Borges se tomó el trabajo de recopilar ciertos seres que han vivido en la mente de algunos creativos del mundo de la literatura dándoles una identidad única y absolutamente escalofriante. Esta obra literaria ayuda a perfilar el proyecto, ya que esta se interna en el maravilloso mundo de la zoología fantástica y su imaginería de seres mitológicos y entidades soñadas; así algunos de estos personajes se recrean en la identidad de hemagogus, -personaje de la obra-, fueron estos personajes de la obra de Borges los que llamaron la atención, como por ejemplo: “Catoblepas” – “mira hacia el suelo” en griego- es este un animal con una cabeza tan pesada que debe andar continuamente mirando hacia el abajo, cada persona que mire a los ojos de este ser cae muerto. “**Fatum**”, -que vive de las hadas-, son aquellas que intervienen mágicamente en el destino de los hombres; las “**Valquirias**”, se dirá que son las que eligen a los muertos; el “**Mirmecoleón**”, es un animal inconcebible para el autor, en cuanto que es mitad león mitad hormiga, carente de referencias

gráficas y razones míticas. Dos de los tipos míticos mas bellos que contiene el libro de los seres imaginarios es el de “**Odradek**” y el de “**los animales de los espejos**”; el creador nos describe un ente huidizo, diminuto e infantil, hecho de hilo en forma de estrella al que llama “Odradek”, es este un ser que inspira delicadeza, y cuya risa "suena como un susurro de hojas secas".

El otro de imaginación China brotó entre “los animales de los espejos” y el mundo de los hombres, que un día dejaron de estar en armonía y pasaron a las armas, los espejos perdieron la guerra y fueron condenados a repetir todos los actos de los hombres, reducidos a meros reflejos; pero llegará el día en que poco a poco las formas del mundo especular despertarán y dejarán de imitar a los hombres, "romperán las barreras de vidrio o de metal y esta vez no serán vencidas".

Así, la zoología de los sueños responde a la necesidad humana de fantasear, sin embargo, ignoramos el significado de estos seres que engendra la fantasía, sólo podemos definirlos con una áurea mítica por su forma y sus actos descritos por los autores en palabras de Borges.

Charles Bukowski (Andernach, 1920), en su obra literaria " La maquina de follar", aparece un cuento llamado “animales hasta en la sopa”, este trata de una mujer que convive con un zoológico, como su única familia, con la llega de un mendigo al que invita a pasar y posteriormente a vivir allí, se descubre la relación zoofílica que la mujer mantiene con todos los animales e

peculiar, siendo la obra “El retorno de Batman” su ejemplo más sobresaliente. Como guionista realizó varias películas entre ellas la película de Robocop II y III, la influencia del cine lo hizo parte de esa necesidad y recreo héroes ya establecidos, estudiándolos y evolucionándolos, en las historietas destacándose en el nuevo mundo del comic; este dibujante logró darle una nueva forma al héroe dentro de una visión cruda, chocante, y cínica, ubicándolo en un ámbito urbano.

Así mismo, la obra plástica Morfohemagogus, pretende mostrar la animalidad humana, que la sociedad, y la civilización ha tratado de reprimir y esconder, pero que le es inherente al hombre, y que lucha por salir de su estado latente.

2.4. Referentes respecto a la técnica

Los artistas que se nombran a continuación, pertenecen al Pop art; sus aportes al proyecto, no son precisamente sólo por pertenecer a este movimiento que representa la realidad social contemporánea de su época, sino por la gran influencia del comic en sus obras; estos se apoderaron de este lenguaje gráfico para realizar sus trabajos, con sus pinturas planas, sus colores fuertes, ostentosos, y brillantes; razón por el cual se encuentra una analogía pictórica con la obra Morfohemagogus.

Roy Lichtenstein (1923), se caracteriza por que sus composiciones son salidas de las viñetas de los “comics”, ejecutadas con el mayor cuidado mecánico y gráfico, inundadas de colores brillantes.

M- Quizá.



LICHTEINSTEIN, Roy., 1965. Magna sobre lienzo. 152 x 152 cms.

Ha conservando siempre el dibujo familiar del “comics”, su gráfico aumentado, sus colores planos y lisos, algunos con puntos de color, como una ironía a las impresiones de las revistas; los seres y los objetos de Lichtenstein no son seres ni objetos reales, no son más que mitos sociales. En su obra los seres reales, mediatizados por estereotipos no existen, se trata de una parábola sobre la dificultad de comunicación en las sociedades altamente desarrolladas; sus cuadros pretenden objetivar y desindividualizar emociones y actitudes, así, su resultado es perfecta anónima, como si hubiera sido hecha por un diseñar gráfico.

Lo más interesante de este artista es el método de selección y montaje de las viñetas a realizar en sus obras; Lichtenstein compra las revistas de comics y

escoge las viñetas que no tengan ningún contenido importante, o que tan solo parecen arquetipos clásicos de su clase; luego de escoger la viñeta, la recorta y la proyecta mediante un proyector de opacos, para posteriormente calcar la imagen en el tamaño ideal para el artista y proceder a pintarla.

Tom Wesselmann (1931), su serie de figuras siempre titulada “*Gran desnudo americano*”, que le ha hecho famoso; se trata de gigantescos desnudos femeninos pintados con colores planos, llanos, y deslumbrantes, cuyos contornos cada vez ha ido recortando con mayor dureza y precisión. A pesar de sugerir en su obra una febril alegría de vivir, algunos cuerpos carecen de rostro, y muestra ciertas partes del cuerpo, llegando a crear una atmósfera de erotismo.

Gran desnudo americano No. 7.



WESSELMANN, Tom., 1967. Óleo sobre lienzo.

Wesselmann también posee una gran influencia del comic, ya que sus primeros intentos en el arte, lo llevaron a dibujar caricaturas y tiras cómicas satirizando la vida militar, luego de un tiempo incluyó temas variados y característicos de su género; todos estos intentos lo llevaron a estudiar en la

Academia de Bellas Artes de su ciudad natal (Ohio); al continuar estudiando sus temas empiezan a diversificarse, y hace que sus obras sean cada vez más realistas, en parte por la incorporación de objetos recortados de carteles publicitarios, como también el agregado de objetos tridimensionales a los collages como lo muestra en el “*Gran desnudo americano No. 48*” o “La serie de la bañera”, estos dos son el claro ejemplo de su experimentación con todo tipo de recursos que enriquecen sin lugar a duda su obra.

Alex Katz (1927), su producción esta llena de experimentos que coinciden con la primera etapa de su creación artística. La investigación de los “cut-outs” -figuras recortadas y pintadas-, apuestan por una figuración que utiliza grandes formatos de la abstracción neoyorquina y de las vallas publicitarias, y los retratos con un fondo neutro, estos son los principales aportes de este autor. La crítica admira sin reservas las enormes dimensiones de sus cuadros y las composiciones articuladas por colores planos y brillantes. Además de la seducción por los múltiples significados escondidos en sus retratos.

Paraguas azul No.2.



KATZ, Alex., 1972. Óleo sobre lienzo.

La técnica de Katz, es casi la más análoga a la del proyecto Morfohemagogus, ya que este realiza diversos bocetos, en los cuales toma anota atenta de todos los aspectos cromáticos y luminosos que desarrollará más adelante. Luego realiza un boceto de mayores dimensiones, donde se generalizan los rasgos hasta conseguir la despersonalización; posteriormente se hace un dibujo con el tamaño definitivo, lo dibuja sobre el lienzo y espolvorea pigmento de siena tostado, con este curioso procedimiento consigue finalmente el contorno de la composición.

3. Diseño Metodológico Preliminar

La metodología a seguir en el proyecto, iniciará con la búsqueda del personaje y la del insecto que lo poseerá; en esta primera fase se investigará sobre la fauna colombiana, con el fin de encontrar el insecto adecuado y la personalidad de éste; paralelo a esto se realizará una investigación de la narrativa del *comic* y el *cine*, como base para el montaje de una narrativa propia de la obra pictórica.

El personaje, se basará en el autorretrato del autor del proyecto, para esto se harán varias tomas fotográficas, a través de las cual sucederá la transformación del personaje y el patrón de proporciones humanas que la obra tendrá.

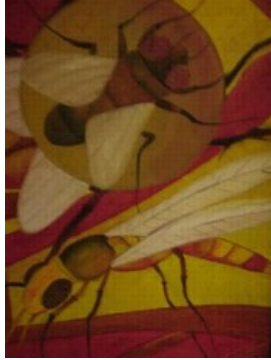
Luego, de poseer una claridad del personaje en cuanto a su desarrollo narrativo, se comprarán los materiales (Tablas MDF, pinceles, pinturas, laca, etc.), que requiera la obra para ser desarrollada, al finalizar, ésta deberá ser protegida para garantizar la duración de la misma.

Durante todo este proceso, paralelamente se desarrollará la parte investigativa, y se elaborará el proyecto escrito, para así, finalizar el proceso del proyecto y la obra en junio del 2005.

4. Inicio de la Obra

Son aquellos insectos que conviven en nuestro habitar, son los que se estacionan en nuestros alimentos o los que no nos dejan dormir con su molesto zumbido y punzadas, aquellos que nos distraen mientras hacemos algo importante y nos hacen perder el juicio, son los que se ocultan para que no los podamos ver y nos observan como si fuéramos deliciosas presas, estos pequeños monstruos impregnados de virus y enfermedades mortales, son los que han habitado desde hace un tiempo la obra; desde las primeras manifestaciones artísticas, como la pintura La “mosca y el mosquito”, realizada en (1998), esta muestra la fascinación por estos insectos.

La mosca y el mosquito.



JASBÒN, Maria Isabel., 1998. Óleo sobre lienzo. 50 x 70 cms.

Leer la obra de Kafka “La metamorfosis” genera un impacto fuerte en la vida de la autora, ya que esta no solo se siente identificada con esta obra literaria, si no que se inicia un cuestionamiento más que personal, social. Así mismo el ensayo literario de José Miguel Cortés, Orden y Caos, incrementa el interés ya que este nos refiere temas como lo indefinible, lo informe, y monstruoso, en este cita escritores y artistas que cuyas obras han tratado de abolir lo incuestionable, invadiendo los espacios intocables y transgrediendo los limites. Son obras que nos devuelven una visión inquietante de nuestro cuerpo y del entorno ideológico y social. Desde entonces estas dos obras literarias han incitado a la exploración de estos temas y los han dotado de un carácter muy personal, siendo esto el reflejo de la obra pictórica.

Silencio.



JASBÒN, Maria Isabel., 2003. Ensamble 90 x 60 cms.

La obra “Silencio”, (2003), es una ensamblaje monocromático, con una atmósfera melancólica, donde la muerte es el genio inspirador; en esta se puede ver una explosión de imágenes, con cuerpos mutilados, sangre y viseras, donde una multitud de moscas se alimentan de lo pútrido.

Batracia.



JASBÒN, Maria Isabel., 2003. Acrílico sobre madera. 160 x 50 cms.

Posteriormente se emprende una indagación sobre el tema de la metamorfosis y aparecen personajes zoomorficos como “Batracia”, (2003), es una mutación (mujer-anfibio) come moscas. Esta obra nos

sugiere a la oralidad, al impulso caníbal, a la ingestión alimenticia y el deseo erótico; en esta pintura se muestra la boca como un símbolo de potencia creadora y destructora (devora, desgarrar, traga...).

Fractales corpóreos.



JASBÒN, Maria Isabel., 2004. Fotografía digital –fragmento- . 25 x 25 cms.

“Fractales corpóreos” (2004), es una obra de autorretratos; son quince fotografías manipuladas digitalmente, esta juegan con transformaciones corporales, rostros desformados con bocas vaginales, retomando el tema de la oralidad, la boca como un orificio y los dientes como armas de ataque, se muestra una mujer bestia que triunfa sobre el hombre en el acto sexual, consiguiendo aflorar su parte más animal.

Sarcophaga Sp.



JASBÒN, Maria Isabel., 2004. Acrílico sobre madera –Detalle-. 200 x 100 cms.

Retomando la fascinación por los insectos, se realiza la obra “Sarcophaga Sp”, es casi una analogía a la película “La mosca” de Cronenberg, a diferencia de esta es una obra pintoresca, con un humor irónico que pretende mostrar el cuerpo como algo siniestro y frágil, esta crea una conciencia de lo inevitable: la muerte.

Morfohemagogus.



JASBÓN, Maria Isabel., 2005. Acrílico sobre madera –Fragmento-. 60 x 60 cms.

Finalmente la obra de proyecto de grado Morfohemagogus, es el resultado acumulado de las anteriores obras, pues este tema de la metamorfosis no es un argumento improvisado, ha sido todo un proceso de investigación, una vuelta a la animalidad; esto sugiere nuevos roles sociales con nuevas identidades a las que a diferencia de Kafka, Morfohemagogus las asume.

5. Desarrollo Plástico:

Durante la búsqueda del insecto de la obra, se realizó una pesquisa sobre fauna Colombiana; Las características que se buscaban para que este insecto fuera ideal, era necesario de que fuera lo suficientemente molesto, causante de virus y enfermedades a los seres humanos. El elegido fue el mosquito Aedes o Hemagogus, más conocido como el Zancudo. Se inicia un estudio exhaustivo de indagación respecto a este insecto; el libro de zoología del Colombiano Roberto Ramírez⁹ sintetiza el tema en los siguientes términos:

Filum: Artrópodo

Clase: Insecto

Orden: Díptero

"Los zancudos son delgadas moscas de 5 a 9mm. Los adultos presentan un cuerpo largo y delgado, están adaptados para picar y succionar sangre de algún hospedero. Los machos tienen antenas largas, pelos y gran parte del cuerpo cubierto con escamas, además de un abdomen delgado casi cilíndrico. Pero estos solo se alimentan del néctar de las flores.

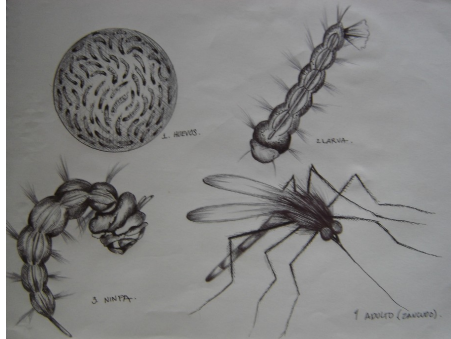
Las hembras, que por lo general son más grandes que los machos, se alimentan de la sangre (hematófagas) y en algunas regiones tropicales son importantes transmisoras de enfermedades humanas (malaria, fiebre amarilla), principalmente su actividad se desarrolla durante la noche, aunque también pueden picar durante el día.

Los huevos de algunos zancudos flotan en el agua en pequeños montones. Las larvas que se menean tanto, tienen un cuerpo blando, una cabeza dura y un tubo de respiración, o sifón, en la punta del abdomen.

Los zancudos son insectos holometábolos, así que salen de un huevo, pasan por larva y ninfa hasta llegar a la etapa de adulto. La larva y ninfa son acuáticas, los adultos son voladores. Pasan por cuatro crisálidas en más o menos cuatro días antes de convertirse en pupa o ninfa, esta tarda tres días en convertirse en adulto. Las hembras adultas viven por varias semanas si se les da algo de azúcar, los machos viven menos de una semana.

⁹ RAMIREZ, Roberto. Zoología para enseñanza secundaria. Editorial Bedout, Medellín Colombia 1965. Pág. 224 – 229.

Boceto 1, Zancudo y huevos.



JASBÓN, María Isabel., 2005. Lápiz sobre papel –Fragmento-. 22 x 28 cms

Comida: Las larvas comen varias cosas, pastorean sobre piedras y plantas removiendo algas y bacterias que están creciendo, Se alimentan de agua contaminada por un método de filtración, pero en el agua en que viven nunca se debe formar una capa encima del agua porque necesitan poder tener contacto con el aire por el sifón que tienen al fondo del abdomen. Ambos adultos hembras y machos, se nutren con néctar, las hembras se alimentan de sangre la cual necesitan para producir huevos.

Características generales: El orden de que nos ocupamos es muy fácil de reconocer, porque tiene tan sólo un par de alas bien desarrolladas; son las primeras colocadas en el mesonoto. Están son membranosas, transparentes, con muy poca nerviaciones y débilmente marcadas, el segundo par, el que va en el metanoto, se halla formando dos órganos conocidos con el nombre de balancines que tienen semejanza a los palillos de un tambor.

Los ojos son grandes y compuestos, en número de dos y poseen además varias ocelas. El aparato bucal está bien acondicionado para chupar y perforar. Poseen dos antenas más o menos desarrolladas. Los segmentos del tórax están aparentemente soldados. Las patas, que proporcionan al insecto un andar rápido y seguro, son suficientemente fuertes; terminan en unos ganchos que facilitan al díptero aferrarse a las superficies ásperas; y entre los ganchos poseen un órgano adhesivo, cubierto de microscópicas vellosidades que se han comparado a las ventosas, gracias a esto logran fijarse por superficies pulimentadas como el vidrio.

Enfermedades transmitidas por el zancudo: Fiebre amarilla, esta enfermedad puede causar la muerte en los diez primeros días de su desarrollo, por lo que prevenirla se vuelve obligatorio, La organización mundial de salud (OMS), estima que doscientas mil personas en el mundo son infectadas cada año por esta enfermedad, el riesgo es alto para países, como Colombia, Panamá, Bolivia, Perú y Venezuela. Otras enfermedades como la malaria, el dengue, filariasis, encefalitis, y enfermedades arbovirales."

Dentro de la narrativa del comic se consolida, este subgénero que en un comienzo fue contestaría y rompió los esquemas tradicionales en cuanto a contenido, diseño y estilo de los dibujos; este lenguaje permite

ser legible en el mundo que se crea, pues la historieta logra sensibilizar con códigos visuales y gráficos del lenguaje de la plástica.

Para el desarrollo de la obra se estudió detenidamente, los aportes del comic y de la historieta, logrando enriquecer la narrativa de la misma, a través del empleo de diferentes formatos y encuadres para el dominio de los diversos planos, del uso de composiciones donde se enlace a la figura y el fondo del dibujo, donde la figura vestida complementa un conocimiento histórico del traje, aquí se lograrán enriquecer todas aquellas alternativas propias de la expresión; es con el manejo del trazo, de las infinitas posibilidades propias de los medios y de los instrumentos, como se adquiere una dinámica de la figura humana y animal; así mismo, el uso del color aplicado en la puesta en escena, crean diferentes ambientes lúgubres, sórdidos, y en fin, con todos aquellos elementos, que podemos seguir descubriendo en esta obra de la narración gráfica.

La tira cómica muda es para la obra Morfohemagogus esencial, debido a que esta carece totalmente de texto y el diseño gráfico se impone en el sentido más estricto, es decir, un lenguaje gráfico al servicio de la comunicación; lo que más cautivante de este género es que la imagen sin texto debe resolverse con códigos Universales, y el flujo de la lectura debe ser parejo, llevando al lector al desenlace de la acción, por ello, se toma, indistintamente los elementos del lenguaje gestual, del contenido o

del contexto para que a través de un número variado de cuadros se logre expresar una idea de manera clara y contundente.

En la historia de tira cómica, quienes han realizado este tipo de narración han demostrado, que se requiere más de un actor que de un dibujante; como referente en esta modalidad de comic mudo se encuentra Guillermo Mordillo (1932), dibujante Argentino, que se ha distinguido por el contenido picante de sus caricaturas, entre sus obras se encuentran “Le Gallion” (1970), “Crazy Cow – Boy” (1972), “Crazy Crazy” (1974) y “Girafes” (1975).

El aporte directo de las técnicas al proceso de la obra están condensadas en el catálogo “Comics: Otra Visión”¹⁰ que se desarrollan a continuación:

El aporte del diseño gráfico y la diagramación.

Formatos: Estos son un aporte del diseño gráfico y la diagramación. Pues no trata solamente de determinarle diferentes proporciones a la imagen u orden, dentro de la página para que haya fluidez en la lectura del conjunto, sino de predecir anticipadamente la relación que debe existir entre el formato y el contenido para que se cree el verdadero énfasis en la narración. Éste es sin duda el punto crítico en la creación de una historieta. Aquí se define la relación psicológica con el lector por cuanto se da una mezcla de área y la distancia. El ordenamiento de los cuadros pueden cambiar, pasar de una posición vertical a una horizontal, entonces es necesario considerar que incidencia puede tener una división austera y armónica, las piezas cuadran de manera exacta, también se puede emplear proporciones más dinámicas deben generalmente dibujar una viñeta más si es el caso. Finalmente, está en la autora de la obra definir la relación que debe existir entre la composición y el formato, para que cada uno aporte las características que se requieren para que la narración gráfica tenga las dimensiones que mantengan al espectador interesado en su lectura."

El aporte del cine.

Los Encuadres: Estos son un aporte del cine. Cuando los directores de cine comenzaron a rodar sus películas se vieron abocados a un problema de terminología.

¹⁰ CONSUEGRA, David. Curador. Comics: Otra Visión, Museo de Arte Moderno de Bucaramanga. Bucaramanga, Agosto de 1994. Pág. 18 -19.

Era necesario definir de particular las características de cada toma, con el fin de que además de un entendimiento rápido entre uno y otro, se fueran dando las bases que permitieran desarrollar el nuevo recurso y convertirlo en un lenguaje cinematográfico.

Plano generalísimo: Es una toma realizada desde el aire, a la manera de un vuelo, nos permite hacer un reconocimiento del terreno sin que estemos obligados a la escogencia de un contenido en particular.

Plano General: El contenido se ha particularizado y el marco visual recoge la totalidad de la escena.

Plano de conjunto: Tal como lo indica su nombre, el marco visual aísla parte de la escena y se concentra en un área que presentar en grupo de personas u objetos con el fin de dar inicio a la acción.

Plano Medio o americano: El marco visual se detiene en un solo personaje y nos lo presenta, generalmente, de ahí su nombre. Aquí ya comienza el desempeño de un protagonismo en acción.

Primer Plano: Continuamos con el acercamiento al objeto de análisis y enriqueciendo la información visual. Hay un mayor las características particulares, tanto físicas como psicológicas del individuo o si se trata de un objeto, de su estructura y forma, de su color y textura.

Plano de detalle o close-up: La reducción dramática del marco visual que sólo nos presenta una parte de la persona o del objeto se llega de una manera casi irreverente a sus características personales y nos presenta un aspecto semiológico de las partes.

Primerísimo Plano: El extremo acercamiento a la parte nos permite precisar que es la relación de un contenido- contexto la que, en última instancia, incide en que sea legible o ilegible. Perdida la referencia, la imagen se vuelve abstracta.

El estudio de la teoría del color es fundamental, así le dará a la obra uno de los efectos más importantes, el fenómeno óptico.

Se emplearon colores opuestos y planos; los opuestos se ha venido trabajando en el transcurso de la carrera y además son los apropiados para la obra, y los planos para retomar la técnica y estilo propio de la autora, distinguiendo y definiendo las imágenes.

El aporte de Chevreul¹¹, centró nuestra atención sobre los colores como un fenómeno óptico, dándole a estos significados según las reacciones entre sí dentro del sistema espectral circular.

Boceto 2, Estudio de color



Boceto 3, Gamas de color



JASBÒN, Maria Isabel., 2005. Acrílico sobre papel –Fragmento-. 22 x 28 cms

El proyecto constará de una gama rica de colores calidos y fríos ya que estos le darán el carácter a la obra y a la narración; sin embargo, la obra estará dotada principalmente de rojos y verdes; el rojo, tiene su propio significado en la obra y es que éste, generalmente, está relacionado con la sangre y el personaje hemagogus se nutre de ella, de la cual necesita para reproducirse; este color resulta simplemente agresivo, porque sugiere, tanto la violencia como el fuego y se va a extremos como la pasión. El rojo naranja, o el bermellón, están en el centro mismo del sector cálido del círculo del color; pero en combinaciones y en formas moduladas, los rojos también pueden evocar emociones menos violentas e incluso incorpóreas. Un ejemplo: el sol al oponerse y el brillo de ciertas flores, tienen su propia sentimentalidad, rica

¹¹ RAWSON, Philip. Diseño. Editorial Nerea. Barcelona 1987. Pág. 116.

y variada; estos efectos darán un toque de equilibrio entre las escenas de la narración.

El calor o la frialdad de los colores son efectos psicológicos; los cálidos, rojos, naranjas y amarillos, solos o combinados parecen aproximarse hacia el espectador, mientras que los colores fríos retroceden o se retiran; según Goethe, las personas encuentran más estimulante los cálidos porque estos dan vida a entornos deprimentes o fríos, por el contrario, los verdes o azules son adecuados para atmósferas tranquilas casi etéreas o relajantes; el mismo Goethe¹², dice que un diseño que se desarrolle sólo dentro de la gama de azules- verdes carecerán de viveza y de energía espiritual.

El verde, también se utilizó en todas las gamas posibles, desde un verde menta muy claro, hasta un verde oscuro profundo, pasando por un verde azul, este color se empleó en la obra, debido a que el personaje sólo vive en una atmósfera tropical y las aguas estancadas forman un color verdoso, de allí emerge y se desarrolla el personaje hemagogus; este color da una apariencia en los rostros de frialdad, parecen enfermos casi moribundos y eso es lo que se quiere proyectar en los demás personajes de la historia.

5.1. Desarrollo de la Técnica:

En una multiplicidad de bocetos se desarrollo la anatomía del insecto analizando sus diferentes ángulos y perfiles, la singular manera de volar, y su gestación holometábolo; de la misma manera se estudió la anatomía humana logrando a partir de estos bocetos unificar en un solo ser sus características correspondientes.

Bocetos 4 – 15, Estudio Morfo-anatómico.



JASBÓN, Maria Isabel., 2005. Lápiz sobre papel –Fragmentos-. 22 x 28 cms

¹² RAWSON, Philip. Diseño. Editorial Nerea. Barcelona 1987. Pág. 118.

Bocetos 16 – 20, Estudio Morfo-anatómico en color.



JASBÒN, Maria Isabel., 2005. Acrílico sobre papel –Fragmentos-. 22 x 28 cms

A partir del ensayo cromático con la pintura acrílica, fueron apareciendo los colores que se sugerían en el planteamiento anterior (Pág. 40); posteriormente se planteó una historia de trabajo, al cual se realizaron los bocetos preliminares y se determinaron cada uno de los planos o encuadres, definiendo cada escena de la historia, disponiendo y ordenando la cantidad de estas, con las que constará la totalidad de la obra.

Por otra parte se hizo el estudio Fotográfico teniendo presente el carácter expresivo y dramático planteado en el guión.

Estudio fotográfico y expresivo.



JASBÒN, Maria Isabel., 2005. Fotografía digital y Acrílico sobre madera – Detalles-

Luego se preparó el fondo con el color elegido, se realizó el escalado del dibujo para proceder a pintar en cada uno de los formatos ya establecidos; por último y teniendo en cuenta la expresividad de los rostros y los cuerpos, aplicamos las luces y las sombras caracterizando a cada uno de los personajes de la obra.

6. Conclusiones

6.1 Forma narrativa

El lenguaje gráfico que propone la tira cómica fue definitivo en términos de diseño y diagramación, para plantear el guión a desarrollar en la historia; de la misma manera el estudio de la gestualidad mediante la Fotografía fue resolviendo los enfoques adecuados para causar los efectos esperados.

Es importante aclarar que tanto los encuadres como los planos se plantearon en relación al contexto- contenido, abriendo la posibilidad interpretativa y perceptiva de la parte con el todo y del todo con uno de fragmentos de la obra.

6.2 Expresividad del color

La escala cromática desarrollada en la obra creó de manera contundente las atmósferas requeridas, de manera que enriqueciera tanto la calidad física como psicológica en cada una de las viñetas.

6.3 Sobre la obra

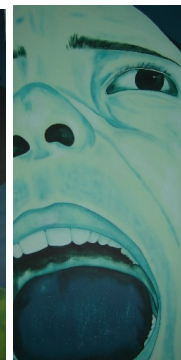
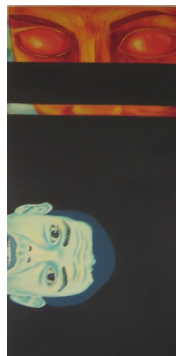
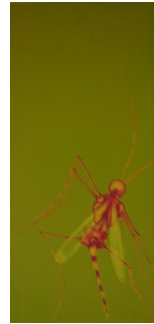
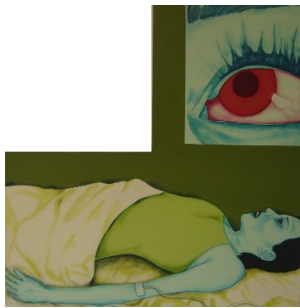
Lo más interesante que plantea la obra es como a partir de esa fragilidad humana se puede de una manera contingente se puede crear ese otro mundo “caótico” habitado por criaturas deformes, monstruosas con procesos metamórficos en descomposición entendida como una involución o una vuelta a la animalidad; esto sugiere unos nuevos roles sociales con un gran número de nuevas identidades a las que a diferencia de Kafka, Hemagogus sugiere asumir.

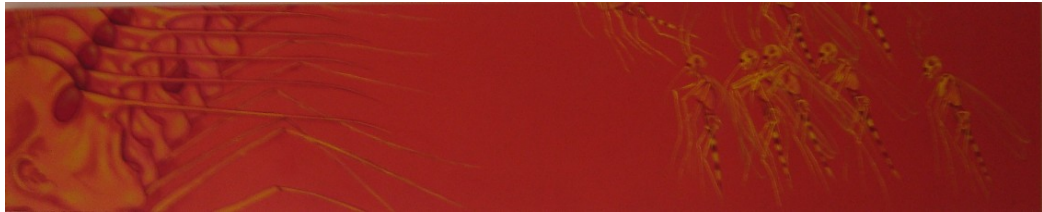
7. Montaje de la obra

El montaje de la obra tendrá la necesidad de un espacio amplio, de una profundidad aproximada de seis metros al plano base del observador, preferiblemente un solo plano, un muro de ocho metros de largo por cuatro metros de alto con fondo blanco. Esto con la intención de que el espectador pueda entrar en catarsis con la obra.

8. Presentación de la Obra Morfohemagogus

Morfohemagogus.





Detalle 1



Detalle 2



JASBÒN, Maria Isabel., 2005. Acrílico sobre madera. Dimensiones Varias.

BIBLIOGRAFIA

1. BORGES, Jorge Luis., El libro de los seres imaginarios. Editorial club Brugera, Barcelona 1980.
2. BUKOSKI, Charles., La máquina de follar. Editorial Anagrama, Barcelona 1992.
3. CALBO AGRILL, Muntsa., El gran libro del desnudo. Editorial Parramòn, Madrid 1998.
4. CANETTI, Elías., El Otro Proceso de Kafka, Barcelona, Muchnik, 1976.
5. CARTEN, Peter Warncke, Picasso, Taschen, 2002.
6. CONSUEGRA, David., Comics: Otra visión. Museo de Arte Moderno de Bucaramanga. Editorial Auros Copias, Bucaramanga 1994.
7. CORTES José, Orden y Caos, Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte, Anagrama S.A., 1997.
8. CRUNENBERG D., La Mosca, Película de 1986.
9. DALÍ, Salvador., La Vie Secrète de Salvador Dalí, Paris, La table Ronde, 1952.
10. ERNST, Max., Una Semana de Bondad, Barcelona, Gustavo Gili S.A., 1986.
11. ITTEN, J., El Arte del Color, Noriega Limusa, 1992.
12. JUNG Carl., El Hombre y sus Símbolos, Barcelona, Caralt, 1997.

- 13.** KAFKA, Frank., La Metamorfosis, Colombia, Panamericana Editorial, 1993.
- 14.** LYNCH, David., Cabeza Borrada, 1976
- 15.** LYNCH, David., El Hombre Elefante, 1980.
- 16.** MELLERIO, A., ODILON Redon, Paris, It Fleury, 1923.
- 17.** PHILIP, Rawson. , Diseño Editorial Nerea, Barcelona 1987
- 18.** RAMIREZ, Roberto., Zoología para enseñanza secundaria, Editorial Bedout, Medellín Colombia 1965.
- 19.** SALVAT, Manuel., Arte abstracto y figurativo. Biblioteca salvad de grandes temas. Barcelona 1973.
- 20.** URIBE, Hurtado Cristina., Mamíferos del Llano, Cristina Uribe Editores, 1995.
- 21.** WILSON, S., Surrealistas Painting, Londres, Phaidos, Tercera Edición, 1991.

