



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Escuela de Postgrado

Cuadro plástico

Tesis para optar al grado de Magíster con mención en Artes Visuales

Alumno: Pablo Ferrer Keith
Profesor Guía: Enrique Matthey Correa

Santiago, Chile

2010

Resumen

El desarrollo de esta tesis se centra en una selección de obras realizadas entre el año 2002 y 2009. Estos trabajos –óleos sobre tela y videos – son leídos desde las lógicas de la representación, transitando de la mimesis al simulacro. El lugar de encuentro en este desarrollo es el de la escena en pintura. Esta es entendida como una maquinaria cuyo funcionamiento depende de la articulación de sus partes. Esta maquinaria produce narratividad, pero lo hace con una única imagen fija, como si se tratase del fotograma sobreviviente de una película perdida.

Índice

<i>Introducción</i>	4
 <i>Capítulos</i>	
1. Interferencia de géneros pictóricos.....	6
2. Mis modelos.....	12
3. Estereotipos: algunos juguetes.....	19
4. Estereotipo y simulacro.....	23
5. Simulacro, estereotipo y fantasma.....	30
6. Retardo sobre tela.....	35
 Conclusión.....	 42
 Bibliografía.....	 45

Introducción

Una de las mayores dificultades que encontré al escribir esta tesis fue la de ajustar los intereses que me acompañan en el trabajo de taller con todos los conceptos y argumentos prestados que estos mismos intereses me han llevado a recolectar. Durante este tiempo me he ido encontrando con materiales que, sin ser de mi autoría, decían algo que parecía conocer sin poder ponerlo aún en palabras. Esta búsqueda lleva a especificar un vocabulario que ayuda a organizar las propias especulaciones intentando sobrepasar el lenguaje más estereotipado. Esto ha tenido un rendimiento inesperado: las palabras que me habían ayudado a nombrar y organizar algunos aspectos más o menos difusos de mi trabajo cambiaron a momentos su función transformándose en móviles de nuevas imágenes que se convirtieron luego en trabajos visuales.

Junto a estos conceptos, he optado por referirme a los materiales, a la memoria y otros elementos que van hilando al entrecruzarse las posibilidades de un trabajo. He tratado de seguir estos factores en su dinámica durante los últimos años, explicando cuáles han sido mis modos de asociar, para acercarme tanto a los trabajos como a las intenciones involucradas en su realización.

En un comienzo he descrito cómo se fueron articulando los intereses que dieron lugar a la primera serie de telas “Still life”. Me permití ahí contar algunos datos anecdóticos que dan cuenta del momento para mí intenso en que se gestó el trabajo y que en ese entonces hacía que todo el material encontrado pareciera estar hecho para calzar con mis intereses.

Doy cuenta luego de un grupo de objetos, principalmente juguetes y maquetas, que he utilizado de modelos al hacer mis pinturas. Me pareció importante retomar el recuerdo de mi relación con éstos durante la infancia porque este factor biográfico influyó involuntariamente en el uso que le di a este material que en un principio sólo pretendí instrumental. Apoyé además mis recuerdos con citas de autores que han reflexionado en torno a estos asuntos.

Posteriormente he vinculado mis modelos al concepto de “estereotipo”. Mi intención, en este caso, fue introducir un término operativo que me permitiera articular la triada “estereotipo-simulacro-fantasma”. Estos conceptos, que me fueron de gran ayuda

para explicar procedimientos y características del trabajo, han sido extraídos fundamentalmente del desarrollo que hace el filósofo, escritor y dibujante francés Pierre Klossowski. Debido a la complejidad de los conceptos, he optado en algunos casos por comenzar dando una definición que luego vinculo a mi trabajo.

Por último, he reunido un grupo de reflexiones sobre el factor temporal en mis pinturas, asunto que ha determinado la construcción de muchas de mis “escenas”.

En suma, esta tesis contiene los principales puntos que desde experimentaciones formales a búsquedas bibliográficas han acompañado mi trabajo desde el año 2002. Creo haber elegido de estos temas los más relevantes en cuanto a su efecto concreto y he dejado fuera aquéllos cuya actuación ha sido menos importante en la elaboración de los trabajos.

1. Interferencia de géneros pictóricos

“Existe una antigua técnica sumeria, que para muchos es el antecedente de las naturalezas muertas, que permite la construcción de complicadas estructuras narrativas basándose sólo en la suma de determinados objetos que juntos conforman un todo”

M.Bellatín.

Cuando entré a estudiar Artes Plásticas en la Universidad de Chile, y sobre todo en los primeros años, me topé con la influencia del artista Adolfo Couve (muerto hacía dos años) en la enseñanza de algunos profesores. Esta influencia dirigía el enfoque de la educación artística hacia ciertos preceptos del arte realista y moderno pre-vanguardias. Curiosamente esta sombra estaba tan presente como la propia contemporaneidad de los discursos exigida por la formación académica tanto en los ramos teóricos como en los talleres. La suma de estas enseñanzas, que con el tiempo he individualizado como herederas de los puntos de vista de Couve, es larga y más compleja de lo que puedo presentar aquí, pero una pequeña lista, a modo de manifiesto, puede servir para organizar mis ideas:

- 1) Se pintará siempre utilizando un modelo de la realidad.
- 2) Se debe desconectar la capacidad nominal frente a estos modelos para enfocarse en la traducción en el plano bidimensional de las relaciones estructurales y cromáticas del objeto observado.
- 3) Se debe siempre privilegiar la autonomía formal y compositiva del cuadro. Esto implica “castigar” en diversos grados el virtuosismo en la traducción de detalles y materialidades.
- 4) Se debe buscar siempre la máxima economía de los procedimientos en la utilización del material. Esto quiere decir que se debe utilizar el óleo de manera simple y precisa, sin caer en soluciones que exhiban demasiado esfuerzo manual ni un trabajo relamido.
- 5) El cuadro es ante todo una unidad formal autónoma, por lo que se permiten ajustes independientes del modelo, siempre y cuando refuercen la composición,

entendida como la organización y relación entre las partes y el todo en el plano del soporte.

- 6) Se debe evitar cualquier tipo de alusión literaria o narrativa. Cualquier añadido que se aleje del ejercicio de la pintura en su autonomía como imagen es anecdótico y por lo tanto innecesario.

Como se puede ver, si intentamos buscar ejemplos que ilustren estos preceptos, habría que nombrar a Cezanne, Morandi y con dificultad a Chardin.

En esta visión de la pintura estuve involucrado los dos primeros años de la carrera. Sin embargo, antes de entrar a estudiar a la universidad, también me interesaba contar historias con medios visuales. En ese entonces hacía comics y también pinturas que narraban algo. Mis gustos no estaban ordenados bajo un criterio sistemático y me podían interesar tanto los comics como Velázquez. En ese entonces, para lograr hacer las imágenes que quería conseguir, mezclaba mis capacidades para dibujar a partir de la imaginación con la observación de la realidad y fotografías que usaba cuando no lograba dar con la imagen buscada. Entonces trabajaba reuniendo fragmentos para armar una nueva unidad.

Con este tipo de trabajo me reencontré en el tercer año de la carrera, cuando comenzamos a trabajar con diversos tipos de collages pictóricos, con encargos temáticos y de procedimientos. Sin embargo había que lidiar con lo absorbido en los primeros años, que incluía la divisa de Adolfo Couve: “El tema es el opio del pueblo”, máxima con la que me he relacionado desde entonces de modo problemático, ya que nunca me dejaron de interesar los aspectos temáticos y narrativos de las imágenes.

Con este material a mis espaldas, pronto a salir del espacio protegido de la Universidad, con algunas habilidades adquiridas y mis intereses múltiples y desorganizados, me topé con un libro en el que estaba reproducido en blanco y negro un cuadro de Couve. Su título era “Santos de madera”(figura1).

Por ahora debo volver atrás en mi relato: tiempo antes de este encuentro, conversaba con un amigo que especulaba respecto al suicidio de Couve, él me decía: “ lo que sucede es que Couve llegó a un callejón sin salida en su trabajo, por eso se mató. Si hubiera podido desprenderse de sus principios que lo obligaban a pintar siempre desde un modelo real y hubiera sido capaz de pintar una imagen mental, por ejemplo

un arcángel, hubiera tenido un final diferente”. Independiente de lo equivocado que puede resultar este juicio que mitifica al artista que se mata por no resolver algo en su obra, destacaría lo claro que deja la dualidad entre imaginación y observación, además de la inquietante anticipación de los “santos” con los que me encontraría tiempo después.



Fig.1. Adolfo Couve, *Santos de madera*, 1962.
Óleo sobre tela. 51 x 61 cms.

A esta coincidencia habría que agregar otra, en este caso el hallazgo de un texto de Rilke sobre Cezanne. En él, Rilke se refiere a las manzanas y otros objetos de las naturalezas muertas de Cezanne como a “los santos de Cezanne”, por el trabajo amoroso y casi religioso que el artista ponía en su representación.

Sabiendo de la veneración que Couve profesaba por Cezanne, en mi mente que ya en ese entonces asociaba todo a un punto que me parecía cada vez más claro, vi en la frase de Rilke el tema del cuadro de Couve, como si al leerla Couve quisiera haberla ilustrado literalmente.

Volviendo ahora al cuadro de Couve, tengo que decir que no fueron sus cualidades formales las que llamaron mi atención. De hecho creo que no se destaca especialmente dentro del conjunto de sus trabajos. Sin embargo tiene una potencia transgresora que proviene de cómo hace tambalear las categorías artísticas de su propia emisión: nos hallamos ante una naturaleza muerta en que el formato (51 x 61 cm.) coincide con el margen más convencional de este género (el formato por lo general pequeño y manipulable de la Naturaleza muerta coincide con su carácter íntimo: es un género

que desde un comienzo se instala en el espacio privado) y lo que está representado son santos de madera, o sea objetos. Sin embargo todo se desestabiliza con la elección de los modelos y su pictorización. Si no supiésemos por el título que se trata de cuerpos de madera podríamos pensar que Couve nos quiere contar una extraña historia –más cercana al imaginario de Odilón Redón– en que un grupo de hombres y mujeres con túnica se reúnen a contraluz ante un gran ventanal, en un extraño ritual en el que por algún siniestro motivo a uno de los personajes le falta un brazo. Si fuera así estaríamos ante una escena que en lo único que se diferenciaría del género más convencional sería en lo reducido del formato.

En ese entonces pensaba que me había encontrado con un asunto central de la pintura, una forma de oscilar entre dos miradas que definían el campo de la representación con toda su complejidad y que a la vez mantenía cada posibilidad latente e inestable. Por otro lado, este eje se articulaba como una bisagra que unía mis intereses pasados y presentes tan difíciles de asimilar entre sí.

Después de estos primeros hallazgos, que condensaban problemas que habían sido parte de mi formación desde un comienzo, me puse a buscar material en el cual mis intereses encontrasen eco. Me topé entonces, con una selección de escritos de Diderot, con un texto que define claramente la separación entre las actitudes que yo había detectado dividiéndolas radicalmente en pintura de género (paisaje, naturaleza muerta, retrato, etc.) y pintura de Historia (escena con tema histórico, alegórico, religioso, etc.):

“Los pintores de género y los pintores de historia no confiesan claramente el desprecio que se tienen recíprocamente, pero se intuye. Estos miran a los primeros como mentes estrechas, sin ideas, sin poesía, sin grandeza, sin elevación, sin ingenio, que se van arrastrando servilmente copiando la naturaleza que no se atreven a perder de vista ni un momento. Pobres copistas, a los que compararían con gusto con nuestro artesano de los Gobelinos, que va escogiendo sus hebras de lana una tras otra para formar con ellas la verdadera tonalidad del cuadro del hombre sublime que tiene a sus espaldas. Por lo que dicen, son gente dedicada a temas mezquinos, a escenas domésticas sacadas en la esquina de la calle, que no tiene más mérito fuera de la mecánica del oficio y que no es nada mientras no lleve este mérito al sumo grado. El pintor de género, por su parte, considera la pintura de historia como un género novelesco que no encierra ni verosimilitud ni verdad, en el cual todo es excesivo, que no tiene nada que ver con la naturaleza, en que la falsedad se nota en los caracteres exagerados que no han existido en

ninguna parte; en los incidentes que proceden todos de la imaginación; en el tema entero que el artista jamás ha visto sino en su cabeza hueca; en los detalles, que ha sacado de no se sabe dónde; en el estilo al que califican de grande y sublime y que no tiene modelo en la naturaleza; en las acciones y los movimientos de las figuras tan distintas de las acciones y de los movimientos reales. Ya veis, amigo mío, que esto es la querrela de la prosa y de la poesía, de la historia y del poema épico, de la tragedia heroica y de la tragedia burguesa, de la tragedia burguesa y de la comedia alegre”¹.

Esta querrela entre dos visiones divergentes se prolonga en el tiempo y podemos volverla a encontrar en un comentario de Matisse: “Existen dos categorías de artistas: los que como Corot, hacen en cada ocasión el retrato de una mano [...], y los que, como Delacroix, hacen el signo de una mano”².

Por supuesto que Matisse se siente identificado con la segunda categoría pero, sin embargo, es conocido el constante y “necesario” uso que hacía de modelos reales, al punto de que Aragón lo interrogó sorprendido por la distancia abismante entre las imágenes pintadas y estos modelos, pareciendo innecesario el uso de estos últimos, a lo que Matisse respondió: “Si no se tuviera un modelo, no podría uno deshacerse de él”³. Esta respuesta hace un giro que me ayuda a seguir con lo que quiero plantear. Si dejamos de lado por un momento esta separación de miradas y nos centramos en una visión de la pintura como lenguaje con códigos y estructuras, tendríamos que convencernos rápidamente de que ambas actitudes pasan por el cedazo del lenguaje. Esto implica que no importa lo que hagamos, el resultado visual va a estar prefigurado por este disponible que permite su aparición. Sin embargo pareciera haber algo en lo real y en la experiencia que se resiste a la codificación y que en alguna medida se podría convocar desde la representación sin necesariamente hacer pintura “realista”, con desviaciones más o menos conscientes que el lugar referencial del modelo permitiría.

La presencia que en ocasiones nos impresiona frente a un cuadro pareciera estar en un punto siempre móvil que rarísimas veces es acorralado después del asedio que se ejerce tanto a las imágenes de la memoria como a los modelos concretos. Si consideramos que nuestra percepción está determinada por el lenguaje, podemos

¹ Diderot, Denis. *Pensamientos sueltos sobre la pintura*. Madrid: Tecnos, 1988. pp. 45-46

² Matisse, Henry. *Propos et écrits sur l'art*. Paris: Hermann, 1972. pp. 204-205.

³ Nerét, Gilles. *Matisse*. Madrid: Taschen, 2002, p. 169.

inferir que en el ejercicio de la pintura son las transiciones que van del modelo concreto al imaginario, y desde ahí a la superficie de la tela, los modos en que se podría llegar a inscribir en ella algo más que la pura reiteración predeterminada de las formas. Este último punto le devuelve su prestigio a la vieja querrela, ya que la supuesta lucidez que hace equivalente nuestro acceso tanto al original como a la copia, no permite explicar, ni mucho menos cifrar, aquella potencia que en ocasiones percibimos frente a una imagen, y no implica en ningún caso que logremos evitar la pura repetición sin hacer una verdadera “ocupación” de las formas disponibles.

Estas reflexiones me animaron a seguir experimentando en relación a los modelos dejándome, una vez más, en terreno incierto. Este fue el campo sobre el que comencé a trabajar el año 2002 y que me llevó a buscar modelos para armar, como antes lo había hecho Couve, maquetas que fueran a la vez naturalezas muertas y escenas.

En un comienzo pinté estos modelos en telas de pequeño formato, cercanos a los convencionales de naturaleza muerta, pero con el tiempo llegué a la conclusión de que para desestabilizar más cada uno de los géneros en juego había que pintar estos montajes en gran formato, como aquellos de la “gran pintura” del siglo XIX. Esto hacía que todos los objetos se representaran en una escala muy lejana a la real, igual o cercana a la propia del cuerpo humano.

2. Mis modelos

“Agathe lo entendió muy pronto, pues el caballito de pastelería se contaba entre la gran familia de predilecciones infantiles, que van en pos de sus deseos como detrás del nervioso vuelo de una mariposa, hasta que alcanzan luego su objetivo y se encuentran meramente con una cosa sin esencia. Y los hermanos, volviendo a vagar por los queridos caminos de la infancia, habían incluso abierto el caballo, con una mezcla de sentimientos que corresponderían a la apertura de una tumba, hallando allí una especie de pequeños pabellones, redondos y planos, llenos de granitos azucarados que creían no haber visto ya desde hacía decenios, y se pusieron a gustarlos, con el ánimo cauteloso de unos descubridores.”

Musil, Robert.

Como modelos en miniatura, además de animales, árboles y otras cosas del mundo, necesitaba conseguir cuerpos humanos. Empecé usando los que me parecieron más adecuados, pero con el tiempo me doy cuenta de que en la elección hubieron otros factores además de los prácticos. Fue así que escogí algunos juguetes con los que había jugado en la infancia. Por esta razón me ha parecido importante recordar esa relación inicial con ellos, aprovechando de vincularla al testimonio de notables autores que en algún momento se interesaron en el tema. Creo que cuando partí con estos trabajos todavía tenía en mi memoria el recuerdo de la eficiencia maravillosa de esos objetos y eso pudo haber sido el detonante de lo que siguió.

No podría recordar la primera vez que me topé con juguetes plásticos, pero de la memoria resalta la profunda satisfacción que me producían: sus superficies tersas, el brillo, el color, las articulaciones y el detalle en la descriptividad de las formas. Todo eso llenaba por completo mis expectativas. Había en ese entonces juguetes bastante sofisticados, sobre todo por el grado de miniaturización con el que estaban contruídos. Algunos cuerpos median tan sólo 10 cms. de altura y a pesar de su pequeñez eran absolutamente manipulables, prestándose, gracias a sus articulaciones,

a la invención de infinitas historias cambiando sus posturas de acuerdo a la trama de turno.

Al cabo de un tiempo descubrí como desarmar esos diminutos cuerpos. Entonces, por medio de combinaciones de troncos, brazos, cabezas y piernas, podía inventar nuevos personajes. Este descubrimiento de desarmar y armar nuevos ensamblajes no sólo aumentó las variables de juego, sino que también dejó claro que uno de los mayores atractivos estaba en el instante anterior al desarme del objeto, acompañado de la curiosidad de lo que se podía encontrar. A este respecto es elocuente el texto de Baudelaire:

“No tengo valor de reprochar esa manía infantil: es una primera tendencia metafísica. Una vez que ese deseo se fija en la médula cerebral del niño, llena sus dedos y sus uñas de una agilidad y una fuerza singulares. El niño da vueltas y más vueltas a su juguete, lo araña, lo agita, lo golpea contra las paredes, lo tira al suelo. De vez en cuando hace que recomience sus movimientos mecánicos, a veces en sentido inverso. La vida maravillosa se detiene. El niño, como el pueblo que sitúa las Tullerías, hace un esfuerzo supremo; por último lo entreabre, él es más fuerte. *¿Pero dónde está el alma?* Aquí comienzan el estupor y la tristeza”⁴.

Cuando intento reconstruir y explicar la satisfacción que sentía frente a estos juguetes que de alguna manera representaban en miniatura cosas del mundo (animales, personas, fragmentos de la naturaleza, etc.) o posibles cosas del mundo (robots, monstruos, naves espaciales, etc.) con la intención de rodear, acercándome por diversos frentes, a una motivación que me hace volver una y otra vez a ciertas lógicas de producción, no se me ocurre mejor manera que decir que la plenitud de la que hablo era producto de algo que “emanaba” de la superficie de los objetos devolviendo la mirada hacia ellos con una intensidad redoblada. Digo esto porque cuando me concentro y logro recobrar de algún modo esa emoción, el resultado es una impresión sinestésica en la que se funden vista, tacto, gusto y olfato. La imagen se condensa en el brillo perlado del plástico, el aroma y el gusto son tan abstractos que no podría describirlos (este aroma y gusto es más bien la sensación corporal asociada a un fragmento biográfico). Esta supuesta “emanación” se distanciaba del objeto para transformarse en “potencia” imaginativa. Por más que

⁴ Baudelaire, Charles. *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: Visor, 1999. pp.195-196.

desarmara los objetos (entran en esta categoría también radios descompuestas y otros objetos de producción industrial), siempre la expectativa y la consiguiente fuga de la imaginación iban más lejos que lo encontrado. La fuente de la supuesta “emanación” no estaba al interior de las cosas como –según Baudelaire– comprueba el niño con tristeza.

Creo que la expectativa era todo lo que buscaba, esta promesa que ya se cumplía en sí misma con el hecho de aparecer. Los objetos eran depositarios de esta dimensión que no se podría fijar ni en el objeto como resultado complejo de combinación de materias primas e industria, ni en su utilidad, pero sin embargo flotaba en torno a ellos. Por lo demás no es novedad aquella reflexión que asigna al juguete un complejo lugar en relación a su utilidad y función: a medias entre el arte y el utensilio, a medias entre la temporalidad histórica y mítica (estos temas son desarrollados ampliamente en los libros “Infancia e historia” y “Estancias” del filósofo Italiano Giorgio Agamben).

El juego estaba marcado por la proyección fantasmática sobre estos “objetos maravillosos”. Cuando iba junto a mis padres a jugueterías en donde los vendían, miraba hipnotizado las cajas contenedoras, las que gracias a un plástico transparente dejaban a la vista el interior. Mi interés por estos juguetes iba acompañada por el deseo de acceder a los catálogos que reproducían en fotos la colección completa. Podía entonces pasar mucho tiempo mirándolos e imaginando cómo funcionarían los vehículos, soñando despierto con los juegos posibles.

El año 2002 quise conseguir, entre otras cosas, algunos de estos juguetes para utilizarlos de modelo en mis pinturas. El conjunto de intereses que tenía en ese momento me impulsó en la recuperación de estos objetos perdidos.

La primera serie de pinturas realizadas con estos modelos fueron expuestas en la Galería Gabriela Mistral bajo el título “Épico, de Liliput a Brobdignag” (figura 2). En esa ocasión utilicé los muñecos como personajes que sustituían a los protagonistas de diversas pinturas emblemáticas de la Historia del Arte. La única modificación que hacía a estos modelos salidos de fábrica era la que también hacía en mi infancia: combinar los cuerpos. En ese momento me sentía atraído por el efecto “revelador” que operaba sobre el referente la cita en montaje con muñecos. Había una similitud evidente entre la pintura neoclásica y mis montajes: ambos eran muy artificiales, teatrales y rígidos. A mi parecer el montaje con maquetas hacía de dispositivo crítico

sobre estas retóricas que podíamos hoy contemplar en tantas imágenes constitutivas de la identidad de la república. En este sentido, la rigidez de los muñecos, sus connotaciones militares, lo cerrado de esos cuerpos que están como encapsulados en sí mismos, así como la fácil distinción de sus partes y atributos, eran muy similares a las imágenes neoclásicas que manifiestan visualmente la retórica ilustrada. Esta retórica, que no permite ambigüedades, que “dibuja” cada elemento del cuadro aunque esté sumergido en sombras y que es enfático en gestos y proporciones, era llevado un poco más lejos con los montajes, quedando así expuesta su fórmula constructiva. Otro factor importante era el formato de mis telas, que intencionalmente hacía calzar con el de los cuadros referenciales.



Fig. 2. Vista exposición “Épico”, Galería Gabriela Mistral, 2003.

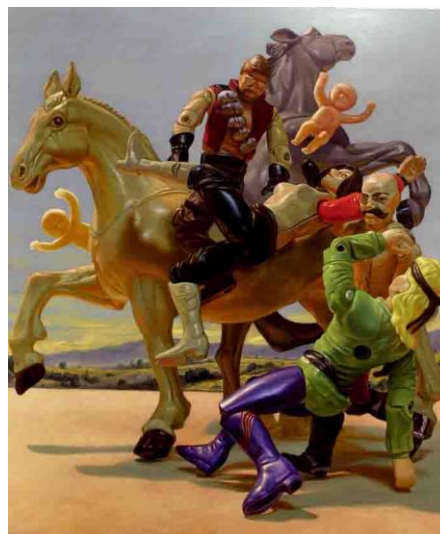


Fig. 3. Pablo Ferrer, *Still life N° 2*, 2002. Óleo sobre tela, 304 x 256 cms.

Por otro lado me interesaba este modo de producción que incluía la fabricación de maquetas, porque hacía visible el trabajo de montaje que siempre estaba oculto en las pinturas de la historia del arte, y tal vez de modo más brutal en las del período Barroco: al montar una maqueta a partir de “El rapto de la Hijas de Leucipo” de Rubens (*Still life N°2*) me di cuenta de la cantidad de “faltas a la realidad” necesarias para hacer posible la eficacia de esa imagen (Figura N° 3). Para obtener algo semejante en una maqueta de tres dimensiones había que forzar los objetos llegando incluso a cercenar partes del cuerpo de los muñecos.

Años después de esta muestra he llegado a hacer modificaciones sustanciales sobre el cuerpo de los muñecos: no sólo los combino, sino que los pinto y transformo vistiéndolos, desbastándolos o agregándoles material de relleno.

Este cambio de actitud se debió fundamentalmente al deseo de eliminar los elementos accesorios a mis primeras intenciones que estaban enfocadas en las transiciones entre las voluntades de representación mimética y de invención en pintura. Al usar los muñecos tal como se recibían de fábrica, aparte de la carga bélica y de su estereotipia específica, se inmiscuían elementos narrativos propios de la trama de las series animadas que muchas veces acompañaban su fabricación y que todavía estaban en la mente de las personas que, como yo, habían vivido en la época de su transmisión televisiva. Al intervenirlos he quitado algunos elementos que definían el factor “soldado” y los he vuelto más anónimos: hoy pienso en ellos como en pequeños maniqués articulados (figura 4). Sin embargo he sido muy cuidadoso en los cambios y sustituciones de este material inicial en los trabajos más nuevos, pues creo que las proporciones de estos cuerpos y la distribución de sus articulaciones son demasiado específicas, que si cambiara arbitrariamente de muñecos dejaría un “mundo completo” para que imperara otro.



Fig. 4. A la izquierda un muñeco como se obtiene en el comercio. A su lado uno modificado.

Además de las figuras humanas incluyo dentro de mis modelos a un grupo de animales, piedras y vegetales plásticos que por lo general calzan perfectamente con la escala de estos cuerpos. El modelado de estas figuras del mundo natural tiene claramente una intención pedagógica y naturalista, por lo que la concreción de sus

formas es excepcionalmente descriptiva y precisa respecto a los símiles reales (figura 5).



Fig. 5. Figuras plásticas Schleich.

Se suman a éstos algunos árboles que yo mismo he fabricado de alambre con palos de maqueta y yeso pintado, esponja de color verde, líquen teñido, tierra y algunos materiales extra de acuerdo a la imagen que quiera construir.

Al mirar el conjunto de estos modelos recuerdo las clases de ciencias naturales del colegio, y con ello el tema de los reinos animal, vegetal y mineral. Creo que esta clasificación puede ser hoy un tanto anticuada (viene de Aristóteles), pero retengo de ella sobre todo el intento de ordenar el mundo para poder así tener, aunque sea por un segundo, una sensación de control y claridad. Algo así sucede cuando por gracia de la maqueta y la miniaturización puedo tener frente a los ojos un fragmento tan vasto de mundo sobre mi mesa. En palabras de Baudelaire:

“¿No se encuentra allí toda la vida en miniatura, y mucho más coloreada, limpia y reluciente que la vida real? Allí vemos jardines, teatros, hermosos vestidos, ojos puros como el diamante, mejillas encendidas por la pintura, encajes encantadores, coches, caballerizas, establos, borrachos, charlatanes, banqueros, comediantes, polichinelas que parecen fuegos artificiales, cocinas, y ejércitos enteros, bien disciplinados, con caballería y artillería”⁵.

⁵ Baudelaire, Charles, *Salones y otros escritos sobre arte*, “Moral del juguete”. Visor, Madrid, 1999, pag 192.

Siguiendo las reflexiones del filósofo Italiano Giorgio Agamben, habría que decir que los juguetes, miniaturas del mundo, abandonados después del juego, son como escombros en el linde de la historia que se actualizan en el puro acontecer del juego.

El juguete permite “hacer presente lo lejano”, como miniaturas son equivalentes perspécticos de un cuerpo que estuviera distante. Ahora, esta distancia es tanto física como temporal. Ellos “aguardan en la distancia”, después de la Historia. Así también, como objetos residuales, los juguetes se confunden con los ídolos e imágenes funerarias, permitiendo contener un pasado que podría presentarse como espectro amenazante.

Actualmente quisiera que los muñecos y modelos tuvieran la estereotipia más neutra posible, y que se comportaran sólo como imanes de fantasmas y objetos de proyección; no obstante me he dado cuenta con el tiempo que cualquier tipo de estereotipia implica una clase de “mundo”, y con ello convencionalismos asociados a una ideología contingente. En consecuencia, estoy convencido de que todos cargan con connotaciones específicas.

Tomando en cuenta que uno escoge sus modelos entre muchos, habría que admitir que los escogidos para la realización de mis trabajos están asociados a un imaginario configurado desde la niñez. Desde la distancia puedo decir que no experimento las emociones de aquel tiempo frente a estos juguetes. Pero debido a que forman parte de mi biografía los he considerado pertinentes y de algún modo de mi propiedad.

Estereotipo y simulacro se encuentran íntimamente ligados en cualquier representación del cuerpo y es éste uno de los terrenos donde se gesta el juguete. Para llegar a construir el vínculo en esta tesis y su relación con mi trabajo, comenzaré comparando algunas estereotipias.

3.Estereotipos: Algunos juguetes

Quizás sea más fácil reconocer estereotipos en las representaciones del cuerpo humano. Nosotros mismos frente a un juguete somos un cuerpo enfrentado como Gulliver en Líliput a otro más pequeño.

Si observamos un conjunto de juguetes –todos ellos figuras humanas–, fácilmente detectamos diferencias en proporciones y formas. Estas variaciones determinan diversos “estilos” asociados a los contextos de fabricación en cada caso, y a funciones específicas determinadas entre otras cosas por la edad de los destinatarios. Si nos guiamos por los niveles de verosimilitud, podemos contraponer una simple piedra que llevada por la imaginación se transfigura en soldado, a un sofisticado soldado plástico de algún ejército preexistente a una escala precisa.

Creo que en los juguetes articulados acontece de forma evidente algo que podemos encontrar en aquellos cánones proporcionales del Renacimiento realizados por Leonardo da Vinci o Alberto Durero entre otros: un cuerpo que es el resultado de la unión de muchas partes bajo algún criterio de totalidad que está íntimamente ligado a un ideal. Es este criterio el que define la clase de estereotipo. Según John Berger:

“Durero consideraba que el desnudo ideal debía construirse tomando el rostro de un cuerpo, los pechos de otro, las piernas de un tercero, los hombros de un cuarto, las manos de un quinto, y así sucesivamente. El resultado glorificaría al hombre. Pero el ejercicio mostraba una indiferencia notable por saber quién era en realidad cualquiera de las personas”⁶.

Los muñecos que utilizo pertenecen a esta clase de Frankenstein, son cuerpos modificados y combinados entre sí. Frente a una deshumanización como ésta, el trabajo de “humanización” pertenece a quién proyecta fantasmáticamente sobre el objeto. Proyección fantasmática que estará en alguna medida determinada por la carga que arrastra la constitución tanto del objeto como del contemplador.

⁶ BERGER, John. *Ways of Seeing*, Londres: Penguin Books, 1972. p. 62.

Mi comprensión del estereotipo ha estado determinada por la definición que de él realiza Pierre Klossowski:

“El estereotipo responde primero a los esquemas normativos de nuestra aprehensión visual, tácita o auditiva, esquematización que condiciona nuestra receptividad primera. Institucionalizados según motivos sociales siempre variables, estos esquemas en cuanto a estereotipos servirán para prevenir su mínima alteración por algún hecho vivido de una percepción fantasmagórica, monstruosa o perversa”⁷.

“En efecto, a nivel de la expresión tanto del lenguaje como de la figuración plástica, los estereotipos no son más que los residuos de los simulacros fantasmagóricos llevados a un uso corriente, abandonados a una interpretación común: No obstante en cuanto a simulacros degradados reflejan una relación individual o colectiva a ciertos fantasmas vaciados de su contenido”⁸.

Desde esta perspectiva podemos observar un cuerpo de juguete Playmobil (Figura 6) y reconocer una voluntad de síntesis y funcionalidad que pertenece a una ideología formalista heredera del discurso moderno. Si comparamos este cuerpo al de un He-Man (figura. 7) reconocemos diferencias evidentes. En este hay un culto al cuerpo determinado por la convergencia de estéticas de diversas culturas (vikings, Edad Media, mitología nórdica, etc.) que compenetradas dan como resultado un nuevo sistema. Si acotamos más el área de análisis podemos comparar dos soldados de juguete: un Action Man y un GI.Joe. Ambos han sido fabricados por la misma empresa, sólo que los Action Man son de mayor formato y sus cuerpos se asemejan más a los criterios de belleza detectables en revistas de moda actuales: son cuerpos delgados pero musculosos. A diferencia de éstos los GI.Joe ponen menos énfasis en las cualidades anatómicas y su definición corporal, más sucinta, privilegia el vestuario; en este sentido parecen menos súper héroes que simples mortales (figura 4).

⁷ Klossowski, Pierre. *Tableaux vivants. Essais critiques 1936-1983*. Francia: Éditions Gallimard, 2001. p. 131-132.

⁸ *Ibid.* p. 131-132.



Fig. 6.



Fig. 7.

Mi criterio de selección ha sido hasta el momento elegir aquellos juguetes que dentro del universo de estereotipos posible muestran un menor grado de intensidad en deformaciones estilísticas, acercándose lo más posible a un modelo académico de maniquí (figura 8). Por esto entiendo al juguete principalmente como una miniaturización del mundo y no lo relaciono a una “estética del juguete”. Esta estética a la que me refiero es difícil de definir, pero al menos produce en mi mente una imagen borrosa referida al uso de ciertos colores y formas asociados al juego, la niñez y la inocencia. Creo que este campo de asociaciones es bastante nuevo y tiene que ver con la preponderancia de intenciones pedagógicas que nunca alcanzan en su voluntarismo a la compleja eficacia del juguete. Citando a Benjamin: “Es necio cavilar pedantescamente sobre la confección de objetos – medios visuales, juguetes o libros– que sean adecuados al niño. Esta es desde la época de la Ilustración, una de las especulaciones más enmohecidas de los pedagogos”⁹.

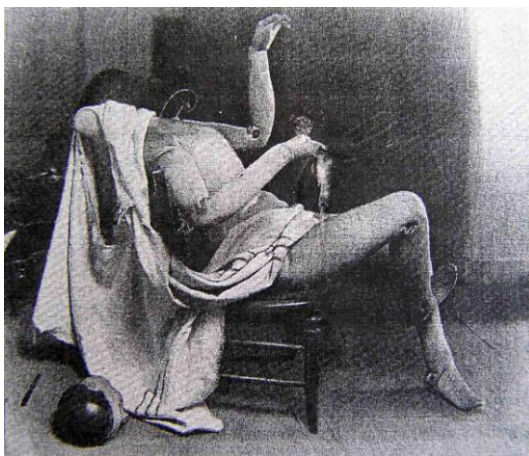


Fig. 8. Maniquí a escala humana utilizado como modelo de pintura

⁹ BENJAMIN, Walter. *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva visión, 1989. p. 95.

Otro criterio ha sido la escala de los muñecos. Los 10 cms. de altura promedio facilitan enormemente la construcción de escenografías; no son demasiado pequeños como para dificultar su manipulación, ni tan grandes como para implicar gastos excesivos en materiales. Para mí es como contar con un gran estudio dotado de escenografías, disfraces y modelos disponibles, como en los grandes talleres del siglo XVIII.

El concepto de la constitución estereotipada que he venido desarrollando se puede desplazar a figuras de animales u otras cosas del mundo. Por esta razón podemos encontrar ciervos que recuerdan la navidad y otros que por sus características nos parecen salvajes; árboles que en su estilización podrían ser parte de una película de terror y otros que podrían servir en una clase de ciencias naturales para mostrar una especie botánica clasificada.

Se podría afirmar que es el estereotipo mismo el que permite la existencia espectral de un modelo “neutro”, que en realidad se escapa constantemente quedando sólo como un punto en el horizonte.

4. Estereotipo y simulacro

Otra historia (¡Oh! ¡Qué historia judía!) hablaba de dos rabinos hambrientos que, después de modelar la figura de un becerro, le insuflaron vida, y a continuación lo degollaron y lo comieron a la hora de la cena.

Bruce Chatwin

El término “simulacro” es un concepto que me ayudó a pensar en los diversos factores que estaban en juego en mis trabajos. Pronto, la riqueza de su contenido se transformó en un detonador de nuevas imágenes y posibilidades. Esto no quiere decir que adscriba al entusiasmo publicitario y mediático que hoy en día lo pone al servicio de las grandes compañías sometiendo su eficacia al servilismo ideológico y comercial. Justamente me interesa su elaboración manual, con todas las inscripciones, fallas y deformaciones que dejan espacio a la proyección del espectador que se vuelve cómplice de una imagen que no se ofrece cerrada.

Platón, y luego Lucrecio, son los primeros filósofos que abordan este concepto. Lucrecio lo hace en su obra “La naturaleza de las cosas” y lo define como una sutilísima materia corpuscular que emiten las diversas cosas y que permite la comunicabilidad entre las diferentes naturalezas. Esta acepción propone al simulacro como una herramienta de conocimiento por su papel mediador.

Por el contrario Platón en “El Sofista” le da relieve para establecer la diferencia entre éste y la Copia-Ícono. Esta división parece haber tenido un trasfondo estratégico: de lo que se trataba era de separar lo verdadero de lo falso, y por supuesto, de paso, ser quien tenía el arbitrio de distinguirlo. Esta diferenciación se puede comparar con la que distingue al Sofista, hábil artífice del discurso, del “verdadero” discurso de Sócrates y sus seguidores. El modo en que se organiza este argumento puso, en primer lugar, a la realidad fuera del campo sensible. Nuestro mundo no sería más que una sombra del verdadero. En segundo lugar se le asigna a este mundo “verdadero” un símil en las ideas. Por lo tanto, lo que define lo verdadero se fundamentaría en ideas que escapan a lo sensible.

Esta línea de pensamiento rechaza todas las imágenes miméticas y simulacrales encarnadas en la pintura, la escultura y otras artes que en su eficacia seductora, que puede

llegar a engañar al espectador, no hacen más que mostrar la potencia de lo falso en su intento de pasar por lo verdadero. Por otro lado la imagen ícono, por la que aboga Platón (por ejemplo un jeroglífico), funda su semejanza en función de la idea y no en la apariencia sensible.

Como muestra Gilles Deleuze en su ensayo “Platón y el simulacro”, la diferencia que argumenta Platón entre los dos tipos de imágenes lo transforma en el primer gran simulador, ya que: “Por larga que sea su historia, el platonismo no sucede sino una sola vez, y Sócrates cae bajo la guillotina. Porque lo Mismo y lo semejante se convierten en simples ilusiones precisamente en cuanto dejan de ser simulados”¹⁰.

Es aquí donde entra el concepto de estereotipo, concepto que une en su capacidad reflexiva a lo mismo y lo semejante, al ícono y al simulacro.

El estereotipo, según Klossowski: “responde primero a los esquemas normativos de nuestra aprehensión visual”¹¹. Esto quiere decir que en la medida en que hay un sujeto de por medio que traza u observa una imagen, hay necesariamente algún modelo, esquema normativo más o menos consciente que permite su aparición y decodificación. Esto sería igual hasta en la imagen más realista imaginable.

Cualquier tipo de figuración se podría leer, entonces, en función de una voluntad de semejanza. Como dice al respecto Klossowski: “Básicamente la representación ‘realista’ o ‘naturalista’ no fue otra cosa que el delirio de ‘interpretación’ de una época. El imperativo de reproducir ‘objetivamente’ la ‘naturaleza’ –la necesidad de insistir en el contacto del cuerpo con los objetos, en la resistencia impuesta por el cuerpo– todo esto revela una obsesión fantasmática moderna”¹².

Desde esta perspectiva, la verosimilitud de las representaciones depende de la clave convencional con que se las lee:

“El hecho puro y simple es que un cuadro, para que represente a un objeto, tiene que ser símbolo de éste, tiene que estar en lugar suyo, referirse a él; ningún grado de semejanza es suficiente para establecer la relación de referencia precisada. Tampoco la semejanza es *necesaria* para la referencia; casi cualquier cosa puede estar en lugar de cualquier otra. Un cuadro que represente a un objeto -así como

¹⁰ DELEUZE, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós, 2005. p. 308.

¹¹ KLOSSOWSKI, Pierre. *Tableaux vivants. Essais critiques 1936-1983*. Francia: Éditions Gallimard, 2001. p. 131.

¹² *Ibid.* p.132.

un paisaje que lo describa- se refiere a él; más concretamente, lo *denota*. La denotación es el alma de la representación y es independiente de la semejanza”¹³.

La denotación, elemento decisivo en la producción de semejanza sería un valor informativo-referencial de un signo indicado por un código.

Con el camino que he estado siguiendo para la construcción de mis pinturas, he querido dejar huellas de esta oscilación de voluntades (icónica y simulacral) en la figuración. He intentado además que estas huellas queden cifradas en las propias imágenes y no sólo en el pensamiento paralelo que acompaña su construcción. Pienso, por lo demás, que la pareja simulacro-ícono tiene un paralelo en el dúo que forman la pintura de género y la de historia. En la primera se castigan las posibilidades narrativas para reforzar la eficacia del efecto mimético y su engaño al ojo; en la segunda se reduce el efecto mimético, transformando la imagen en el vehículo narrativo del mensaje que debe inscribirse lo más transparente posible.

Si aplicamos los conceptos estereotipo-simulacro a los modelos objetuales que utilizo, éstos se podrían dividir en dos: los obtenidos prefabricados y los elaborados por mí. Los de la primera clase son claramente simulacros elaborados industrialmente a partir de diversos estereotipos; para apropiarme de ellos los modifiqué en diversos grados de acuerdo a otros “modelos” y necesidades.

Los modelos de la segunda clase, simulacros escultóricos elaborados por mí, requieren desde un comienzo un modelo mental para encontrar en su elaboración una semejanza con algo. Desde luego que esos modelos mentales previos, disponibles como estereotipos en mi bagaje cultural, son deformados involuntariamente al darles cuerpo material. Esto se puede observar en muchos de mis modelos “hechos”. Así sucede por ejemplo en algunos troncos de árboles incluidos en *Still Life N° 18* (Figura 8): para fabricarlos usé palos de maqueta recubiertos con yeso; antes de que fraguaran los raspé con un cuchillo con el objetivo de obtener un acabado “realista” de la corteza. Una vez secos, los pinté con acrílico del color más genérico que logré preparar. El resultado, a pesar de las intenciones naturalistas, fue bastante particular.

¹³ Goodman, Nelson. *Los lenguajes del arte, aproximación a la teoría de los símbolos*. Barcelona: Seix Barral, 1976. p 23.



Fig. 9. Pablo Ferrer. *Still life N° 18*. Óleo sobre tela, 300 x 180 cms. 2006.

Una vez dispuestos estos simulacros escultóricos como modelos de pintura, construyo un segundo simulacro a partir de ellos, pero esta vez bidimensional. En este punto se filtran nuevas formas que se pueden convocar desde la pintura. Hay así cuerpos que pinto muy descriptivamente, como hice, sobre todo, en mis primeros trabajos (figuras 2 y 3). Esta pintura descriptiva deja en claro que lo que tenemos frente a los ojos es un muñeco articulado; en otras ocasiones, en cambio, obvio las articulaciones pintando los cuerpos sin tomarlas en cuenta, o simplemente traduciendo las superficies esmaltadas del plástico eliminando brillos y otras cualidades materiales con lo que pueden llegar a parecer de piel humana.

En algunas ocasiones invento paisajes a partir de la memoria que ligo a los que tengo en la maqueta o hago que los materiales se comporten de un modo en que no lo harían en la realidad, como en la mano del personaje de *Still life N° 21* (Fig. 10). Esta gama de posibilidades me interesa porque inscribe diversas intenciones y porque cada una actúa en conexión con las demás. Pero a pesar de todo las diferencias entre estos códigos en mis pinturas son leves; sólo me interesa que con una mirada atenta uno reconozca distintos tipos de modelos reunidos por una “costura” pictórica, que los haga habitar un ambiguo espacio común.

Este uso del simulacro, se puede entender mejor si consideramos esta acepción del término:

“Los simulacros son ‘construcciones’ que incluyen el ángulo del observador...En realidad, el acento no se pone sobre el estatuto del no ser, sino más bien sobre esa pequeña distancia, ese pequeño torcimiento de la imagen real, que contiene al punto de vista ocupado por el observador y constituye la posibilidad de construir el simulacro, obra de sofista”¹⁴.



Fig. 10. Pablo Ferrer, *Still life N° 21*. Óleo sobre tela, 200 x 160 cms. 2007.

Como la imagen perséptica prefigura el punto de vista del observador al definir su ubicación en relación al espacio representado, es posible dirigir esta mirada a los quiebres y fallas de esta simulación provocando una oscilación entre ilusión y desilusión. Esto sucede, por ejemplo, cuando represento los sistemas de anclaje que me permiten mantener en el aire a un ave (fig. 11), o cuando corto la maqueta que sirve de modelo a un paisaje dejando a la vista su materialidad cruda.

¹⁴ DELEUZE, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós, 2005. p. 300.



Fig. 11. *Still life N° 8*. Óleo sobre tela, 300 x 180 cms. 2005.

La imagen pintada se presenta, entonces, como un simulacro que contemplamos sin contar con ese punto de vista privilegiado que completa su ilusión, dejándonos ser testigos de su construcción como en los primeros y más rudimentarios efectos especiales del cine. La paradoja de esto es que la supuesta operación que deja la construcción develada, más que de una falla del sistema mimético, depende justamente de su eficiencia para representar lo visible.

En mis trabajos las “fallas” están presentes en las maquetas que son por lo general bastante precarias. Luego tomo la decisión de reproducirlas en la pintura exhibiéndolas o por el contrario las “parcho”, disimulándolas. Así, como el simulacro es un objeto hecho, que enmascara la ausencia de modelo con la exageración de su “hiperrealidad”, se puede, al hacer su representación pictórica, exagerar su “hiperrealidad” en la dirección que transforma ese cuerpo inerte en uno latente de vida (en un ejercicio Pigmaliónico) o amplificar su apariencia naturalista, que lo devuelve al mundo de los objetos.

Esta oscilación se podría imaginar también en el uso del óleo como material cosmético que oculta en mayor o menor medida, lo inerte que cubre (la tela) y representa (maquetas):

“ La República llama también *farmaca* a los colores del pintor (420c). La magia de la escritura y de la pintura es, pues, la de un afeite que disimula la muerte bajo la apariencia de lo vivo. El *farmacon* presenta y oculta la muerte. Da buen aspecto al

cadáver, lo enmascara y pinta. Lo perfuma con su esencia, como se dice en Esquilo¹⁵.

Así imagino mi trabajo cuando tomando de modelo un objeto lo transformo al representarlo, como si lo maquillara para darle vida dentro del cuadro; acto en ocasiones fallido o incompleto.

¹⁵ DERRIDA, Jacques. *La diseminación*. Madrid: Fundamentos, 1997. p. 215.

5. Simulacro, estereotipo y fantasma:

De esta triada de términos es el fantasma el más complejo de abordar. Así como encontré equivalencias en mi trabajo para el Estereotipo y el Simulacro, relacioné lo que decía Klossowski respecto al fantasma con mis propias imaginaciones. No me había acercado entonces a los textos psicoanalíticos ni filosóficos que definían el concepto. Cuando finalmente lo hice, quedé impresionado con su alcance. El capítulo que sigue lo toma desde un punto de vista operativo en función de los términos anteriormente expuestos.

Klossowski se refiere al fantasma para darle nombre a las “visiones” que estarían en el origen de sus textos y dibujos. Para él estas imágenes provienen de un fondo incomunicable que busca crear equivalentes. En una entrevista aclara que: “Son construcciones mentales figuradas. Mis dibujos obedecen a una voluntad de figurar. Es una manera de ver y de sacar a la luz el pathos”¹⁶. A pesar de que este pathos es incomunicable, su equivalente visual (dibujos, pinturas, esculturas, etc.) se presta a la proyección del espectador que los habita desde su propio fondo de experiencia. Para explicar la acción del simulacro, Klossowski recurre a un texto de Hermes Trimegisto: “En la imposibilidad de crear un alma para animar los simulacros de los dioses, se invocaron las almas de los demonios y de los ángeles y se encerraron en las imágenes santas, con el fin de que gracias a estas almas los ídolos tuvieran el poder hacer el bien y el mal”¹⁷. De esta manera la obsesión actúa simultáneamente pero diferente en el artista y su simulacro, en el simulacro y su contemplador. El cuadro en cuanto simulacro no hace más que reproducir la estrategia demoníaca (que es equivalente a la movilidad del fantasma). Reproducir la estrategia es para Klossowski exorcizar la obsesión. En la obra klossowskiana estos fantasmas están directamente asociados a la perversión, a aquella parte de la realidad expulsada del orden social. A este excedente

¹⁶ Grenier, Catherine. *Pierre Klossowski*, “Entrevista con Alain Arnaud”, Paris: La Différence, 1990. p. 198

¹⁷ Grenier, Catherine. *Pierre Klossowski*, “Entrevista con Rémy Zaugg”, Paris: La Différence, 1990. pp. 194-195.

se refiere Octave Mannoni diciendo que: “Lo que de fantasía a rechazado el mundo en que vivimos, vemos ahora cómo lo ha recuperado en fantástico”¹⁸.

La acepción Psicoanalítica afirma que el fantasma: “No representa una acción ni una pasión, sino un resultado de acción y pasión, es decir, un puro acontecimiento”¹⁹. Aunque rebasa la realidad, no por eso deja de ser experimentado como algo muy concreto. Basta recordar que: “Los niños observan realmente el cuerpo de la madre, del padre, y el coito parental, que realmente son objeto de iniciativas de seducción por parte del adulto, que sufren de amenazas de castración precisas y detalladas, etc. También no faltan en la historia pública y privada los asesinatos de padres, los incestos, los envenenamientos y destripamientos”²⁰.

A pesar de estos paralelos que acontecen en la realidad, los fantasmas son ante todo efectos y trascienden lo interior y lo exterior poniendo en contacto estas dos superficies, haciendo de ellas una sola. En este complejo lugar, el yo no es ni activo ni pasivo, siendo atrapado en secuencias de imágenes. En este puro acontecer, el sujeto está presente en escenas susceptibles de ser dramatizadas de forma casi siempre visual. En ellas su lugar es intercambiable pudiéndose identificar con diferentes “personajes”. Por esto es que el fantasma está ligado al verbo en infinitivo (“vivir”, “absorber”, “dar”).

Aunque Freud organiza los fantasmas posibles dentro de un grupo esencial (escena originaria, castración, seducción) que llama “fantasías originarias” asociadas al complejo de Edipo, el modo en que he adoptado este término no implica su utilización programática. Lo que he intentado ha sido propiciar esta dimensión en mi trabajo. Aquí cabe hacerse una pregunta: ¿Existe acaso alguna otra forma de relacionarse con las imágenes y los objetos? Probablemente no, pero independiente de esto ha habido en mis últimas producciones un interés y una forma de trabajo que le da valor a ciertas imágenes mentales, que se presentan como cargadas de contenido, y frente a su insistencia, en vez de quitarles relevancia, las he tomado “en serio”, buscando modos de darles presencia visual. Creo que lo que he hecho con esto es el ejercicio de transitar de un lado al otro: de fragmentos de la memoria a una

¹⁸ Mannoni Octave, *La otra escena*, Buenos Aires: Amorrortu, 2006. p. 8.

¹⁹ Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós, 2005. p. 248.

²⁰ *Ibid.* p. 248.

imagen mental, de una imagen mental al papel, de la objetividad de las cosas a la subjetividad de la representación, de la superficie de la tela al espacio imaginario.

He hablado de lo indefinido del fantasma que, como he dicho, es imposible de fijar, pero en su insistencia requiere ser retenido; entonces el simulacro, ya sea bidimensional o tridimensional, permite captarlo. Pero la imagen fantasmática es en su origen tan indefinible que desde su aparición mental hay ya un uso de modelos visuales propios del bagaje cultural y la memoria, de modo que en la figuración primaria del simulacro hay también un uso de estereotipos disponibles, deformados por la “intencionalidad intensa” del fantasma. De esta manera, el simulacro es el fantasma mismo, pero lo representa falsificándolo por medio de estereotipos que son modificados consciente o inconcientemente. Así, el estereotipo se utiliza como instrumento, ya que es sólo el residuo de un simulacro que en algún momento cumplió su función pulsional y que se presenta ahora como una forma fosilizada que ha perdido su intensidad original. Este, retomado y modificado puede, según Klossowski, recobrar su vida fantasmática.

Como decía anteriormente, en el origen de mis trabajos hay casi siempre una imagen mental que se me vuelve recurrente. Estas imágenes casi siempre han sido activadas por recuerdos, cosas concretas o imágenes que veo en algún lugar. En este sentido diferenciaría mi relación con estas imágenes respecto de lo que comunmente entendemos como fantasía, ya que no tienen que ver con un alejamiento de la realidad sino, más bien, con una apropiación de la misma que la hace sentir más intensa y cercana.

A este material inicial intento darle una forma más concreta y con este fin hago bastantes dibujos. En ocasiones uso elementos presentes en pinturas anteriores (nieve, pinos, fuego de papel, ladrillos, etc) que utilizo como si se tratara de un diccionario que reuniera términos bajo una lógica misteriosa. Esta primera fase concluye con un dibujo en que la disposición de los elementos me parece adecuada. Lo siguiente es la fabricación de una maqueta tridimensional para la que tengo que construir diversas miniaturas: una cama, un bosque, etc.

Como se puede ver, hasta este punto ya han intervenido de diversas maneras los conceptos que vengo trabajando. Está en un comienzo la relación con una imagen mental que se va concretando visualmente por medio de dibujos que concluyen con el planteamiento general de la escena. Luego intervienen los modelos tridimensionales –cada

uno de ellos con una estereotipia específica– que permiten la construcción de la maqueta-simulacro. Este simulacro tridimensional es ahora el punto de partida de una segunda etapa de trabajo.

Casi siempre, en esta fase, hago un registro fotográfico que me ayuda a llevar la imagen a la tela. En este momento hago muchas modificaciones en la disposición de los elementos y decido cuestiones de iluminación. Me ha sucedido que haciendo el encuadre accidentalmente se me cae algún elemento al que tenía asignado un lugar, siendo este accidente el que termina decidiendo la composición final. En este caso es la propia observación de los objetos lo que define la imagen. Todo esto es posible gracias al encuadre fotográfico que por primera vez me permite ver el montaje descontextualizado del taller.

Con las fotografías, ya elegidas entre varias, puedo dedicarme a hacer un nuevo tipo de maqueta, en esta ocasión bidimensional. En este trabajo se mezclan actividades propias del collage con otros ajustes realizados con lápices o pintura directamente sobre los registros fotográficos. En esta etapa en que hay modelos concretos, comienzan a invertirse las proyecciones. En un comienzo se trataba de darle cuerpo a una imagen mental, pero al darle cuerpo material, esta materia comienza a adquirir cierta autonomía y convoca nuevas proyecciones que determinan diversos ajustes en el trabajo de pintura. Así, mientras trabajo en la pintura, la materia pictórica comienza a tener su propia lógica y no se trata ya sólo de una imagen sino también de una superficie en la que se conectan de diversos modos las variadas densidades de la pintura.

La multiplicación de conceptos que desde la época clásica hasta nuestros días se acumulan en torno a lo imaginario y sus producciones (asunto desarrollado en el libro “La Imaginación” de Maurizio Ferraris), así como su falta de sistematicidad son sintomáticas de la dificultad de una definición.

“A la pregunta de qué es un fantasma no cabe responder con una definición, como si se tratara de un sujeto del que es posible predicar atributos sustanciales y accidentales. El fantasma no atiende al *quid*, no es el sucedáneo o la copia degradada de un original, no tiene esencia ni presencia ni cae en las redes categoriales de la lógica y la ontología. Sólo deja su rastro, como pluralidad efímera y proteica, en la indiferencia entre cuerpos y simulacros que proliferan en fuga ilimitada, sin comienzo ni fin. El fantasma es *del* cuerpo”²¹.

²¹ Cuesta Abad, José Manuel.)*Clausuras*(de Pierre Klossowski. Madrid:Círculo de Bellas Artes, 2008. p. 13.

Y así me parece entenderlo cuando trato de englobar mi relación con las imágenes, en la que reconozco una tendencia que va del ojo a lo táctil, de lo visible a lo habitable, de lo imaginario a lo posible.

6. Retardo sobre tela:

Marcel Duchamp hizo, a mi parecer, la mejor definición de la dimensión temporal de la pintura cuando definió su “Gran vidrio” como un “retraso sobre vidrio”:

“Lo que me gustaba de las palabras era su aspecto poético. Quería dar a ‘retraso’ un sentido poético que ni siquiera podía explicar. Lo hacía para evitar decir un cuadro de vidrio, un dibujo de vidrio, una cosa dibujada sobre vidrio, ¿me entiende? La palabra ‘retraso’ me gustó en ese preciso momento, como una frase que se le ocurre a uno. Era algo realmente poético, en el sentido Mallarmeano de la palabra, si usted quiere”²².

Cuando leí esta entrevista no pude evitar entender el llamado “retraso” como factor temporal relacionado al procedimiento de elaboración de esta obra, que se puede apreciar en una conocida fotografía de Man Ray (figura 11). En ella se ve una de las planchas que componen la “pintura” recubierta de polvo. Se sabe que para hacer algunos planos grises Duchamp aprovechó este polvo que lentamente se había depositado. Este fino material fijado habría quedado atrapado entre las dos capas que como “sandwich” contienen la imagen. Así, aquellos planos grises que hoy contemplamos como unidad, son en realidad el resultado de la sedimentación de capas de polvo acumuladas lentamente.

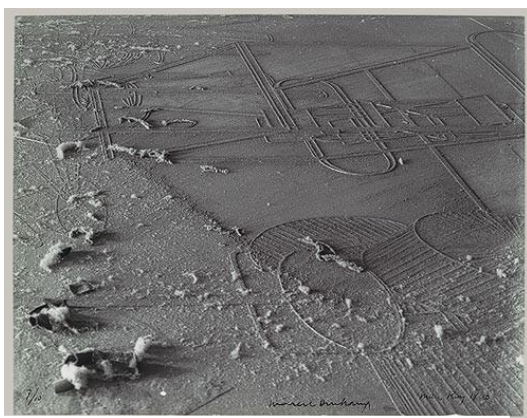


Fig. 12. Man Ray, *Cultivo de polvo*, 1920.

util material que a la larga le da cuerpo a la imagen es similar al retardo con que el pintor, pincelada a pincelada, alcanza el instante en

²² Cabanne, Pierre. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Anagrama, 1984, p.59.

que la imagen pintada se presenta. Digo “retardo”, porque lo que se contempla “cerrado” en un cuadro acabado ha pasado por un trabajo y una reflexión que pueden tener diversas duraciones que finalmente quedan sedimentadas en un resultado que deja ese gasto temporal fuera de escena.

Para plantear más claramente la relación entre la pintura y este “retardo” voy a recurrir como opuesto a la fotografía. Sabemos que, independiente del encuadre fotográfico, del sujeto que lo ejecuta y del dispositivo técnico que interviene en su materialización, la fotografía registra antes que nada una realidad que de modo indicial queda grabada en un soporte fotosensible. En este sentido la pintura puede recrear una “realidad”, pero puede hacerlo obviando un modelo real, opción imposible para la fotografía. Por otro lado, si la pintura se plantea representar una realidad externa, siempre lo hace desde “su interioridad”, o sea desde códigos convencionales. Frente a una fotografía, estos “códigos convencionales” intervienen cuando el ojo se posa sobre la imagen e interpreta las diferentes superficies cromáticas como una realidad dada. Pero irreductiblemente, y a diferencia de la pintura, lo que nos muestra la foto estuvo ahí, frente a la cámara en un momento dado. En este sentido no hay nada menos representable para la pintura que el instante. Frente a la realidad el pintor con sus pertrechos es el menos indicado para registrar fielmente un accidente automovilístico, por ejemplo.

En esto la fotografía se encuentra en su medio: si vemos las fotografías que Robert Capa tomó del “día D” (figura 12), podemos estar seguros de que la luz de ese día, esos fotones específicos que golpearon los cuerpos de esos soldados, penetraron el lente de la cámara de un fotógrafo llamado Robert Capa.



Fig. 12. Robert Capa, *Playa Omaha, en las proximidades de Colleville-Sur-Mer*, 6 de junio 1944.

La fotografía actúa de modo instantáneo, en el abrir y cerrar del obturador, como un disparo que vuelve piedra lo que toca. En este sentido se podría decir que en relación al

“retardo” de la pintura, la fotografía se “adelanta” alcanzando al instante, ya que el propio dispositivo técnico (cámara fotográfica) está configurado para responder a esta función.

La pintura de escenas –aquella que representa narrativamente un instante significativo– es la que más requiere de artificios constructivos, ya que el pintor nunca tiene frente a los ojos lo que representa. Por el contrario, la pintura de género, y específicamente la Naturaleza Muerta, parece ser la que más se adapta a las capacidades de retención temporal de la pintura. Esto sucede porque si el modelo es lo suficientemente inorgánico para no deteriorarse y lo tenemos frente a los ojos bajo un régimen constante de iluminación, se vuelve en sí mismo un instante prolongado al infinito. Así, para un ojo fijo el modelo se vuelve teóricamente en su invariabilidad representación de sí mismo. Entonces, el pintor que con “retardo” va alcanzando el instante que representa el cuadro acabado no se “atrás” con respecto al modelo, ya que éste se mantiene inmóvil.

Consciente de que mis pinturas involucran una construcción narrativa semejante a la de las “grandes máquinas” de la pintura de historia, decidí comenzar esta construcción desde antes del ejercicio pictórico; así elaboro mis maquetas literalmente construidas como objetos que simulan desde su materialidad un instante suspendido. En este aspecto son como “naturalezas muertas” fabricadas con materiales inorgánicos. Pero para que este ejercicio se haga visible en la pintura debo representar elementos que en la experiencia cotidiana se mantengan en movimiento. Así sucede con el cuerpo humano, los animales, el fuego, el agua, las telas al viento y otros elementos que han sido parte de mis pinturas.

En Still life N° 8 (figura 11), en medio de un paisaje nevado, un ave se representa en un instante de vuelo. Un cable que le sirve de soporte y que queda a la vista nos recuerda que el vuelo es doblemente inmóvil: primero en el montaje objetual de la maqueta y después en la representación de la pintura. En la misma tela, a la derecha del ave y tras un árbol, un ciervo observa al espectador en un gesto momentáneo. A la izquierda de la tela, un hombre semi oculto tras un árbol descansa con el brazo derecho a la vista. Este grupo de personajes evidencia diversas temporalidades en sus posturas: nadie dudará que el ave se desplaza más veloz que el ciervo, ya que su vuelo así lo requiere. Por otro lado el movimiento del ciervo parece más veloz que el del hombre cuya postura es más estable. Aunque el hombre fuera representado en un gesto más inestable e inmediato, como en los personajes de Still life N° 2 (figura 3), la evidencia de las articulaciones a la vista y la

traducción de su materialidad rígida harían evidente que antes de la pintura ya posaban inmóviles en la maqueta.

Tengo claro que algunas de estas reflexiones sobre la temporalidad se pueden generalizar y no son exclusivas de mi trabajo. Sin embargo me ha parecido fundamental dejar un registro en este capítulo, porque estos pensamientos han sido el origen de muchas de mis imágenes. Así, la búsqueda de elementos que pudieran evidenciar desde su construcción tridimensional un valor temporal, me llevó a fabricar una llama de papel y un jarro con una simulación de derrame líquido, un ciervo saltando, etc. La inscripción temporal dejada en cada uno de estos objetos quedó cifrada al construirlos simulando un movimiento: la llama de papel representa al fuego que sabemos se mantiene constantemente en movimiento, el ciervo saltando es un modelo prefabricado que ha sido completamente modificado para que sus piernas no se apoyen en el piso y reproduzcan una postura de salto, que se completa gracias al alambre que permite fijarlo suspendido en la maqueta. Estos dos objetos son utilizados en Still life N° 19 (figura 13). El jarro que cae (figura 14) muestra su contenido líquido abandonando el contenedor gracias a la simulación fabricada con resina moldeada. Estos objetos, ocupados reiteradamente, se han ido transformando en un conjunto de modelos disponibles al momento de organizar un cuadro.



Fig.13. Pablo Ferrer, *Still life N° 19*. Óleo sobre tela, 300 x 180 cms. 2008.

La nieve hecha con harina de chuño que empecé a ocupar con Still life N° 8 y 9 (figura 11), y que continué utilizando en otros trabajos, terminó sin predeterminación apoyando mis investigaciones pictórico-temporales. Así, esta nieve que cubre el paisaje y los personajes en algunas telas, se me reveló con el tiempo como un indicador temporal: por un lado reiteraba con su connotación que lo que se nos ofrecía a la vista estaba “congelado” y, por otro, tal como lo hace el polvo sobre los objetos inmóviles (algo visible en las naturalezas muertas de Morandi, en donde los modelos están cubiertos de polvo), se posaba sobre todo, incluso sobre aquellos elementos en movimiento, como el ave volando en Still life N° 9.



Fig. 14. Jarro de cristal y resina.

En “Tableau vivant” (figura 15), video realizado el año 2005, abordé desde un medio diferente al de la pintura temas relacionados a la temporalidad pictórica. En este video un grupo de cuatro personas simula gestos de lamentación tras un cadáver recostado sobre una especie de camilla. El video tiene una duración de 60 minutos. Como indica el título, se trata efectivamente de un “cuadro viviente”, a la manera de aquellos juegos de sociedad habituales en el siglo XVIII, en los que un grupo de personas posaban inmóviles imitando una pintura. En este juego no es el arte el que imita a la vida, sino que es la vida quien imita al arte.

En el caso de mi video, el modelo a imitar se extendió tanto a cuadros religiosos (Pietà, Descendimiento de la Cruz, Matter Dolorosa) como a un texto fundacional en el que Plinio celebra el ingenio del pintor Timantes para solucionar el gesto de sufrimiento de un personaje dentro de una pintura.



Fig. 15. Pablo Ferrer, *Tableau Vivant*. Video. Loop de 60 minutos. 2005.

Con estos referentes agrupé a mis actores como si de la confección de un cuadro se tratase: cada personaje en una pose y el conjunto iluminado adecuadamente. De este modo frente a la cámara, con su punto de vista fijo, todos los elementos dispuestos “hacían cuadro”. Pero para que todos los elementos pudieran cumplir a la perfección su función, se debían comportar como “cosas” y no como seres vivos. Al poco tiempo de posar, los actores, sin darse cuenta, comenzaron a temblar y tambalearse. Así, la temporalidad del cuadro que somete a los modelos a la inmovilidad se transforma en una violencia ejercida sobre ellos. El único modelo que se mantuvo inmóvil fue el cadáver, que era un vaciado inerte hecho a partir de un cuerpo vivo, que fue posteriormente maquillado para hacerlo parecer real. Este modelo inerte, único personaje que respondió sin fallas a la pose del cuadro, es “pariente cercano” de los muñecos que he usado para hacer mis pinturas.

Otro factor que se me hizo evidente con este trabajo fue que la gestualidad utilizada en la pintura para hacer que los cuerpos representados muestren sus emociones es absolutamente convencional. El factor temporal que obliga a la pintura a contar sólo con un instante, hizo que los gestos se representaran en la historia del arte como concentraciones que reúnen en uno sólo varios movimientos complejos e ilegibles por separado. Estos “microgestos” se hicieron finalmente visibles con la aparición de la fotografía que con su capacidad de retención permitió por primera vez verlos en una fracción de segundo.

Estos factores temporales asociados a la cualidad inmóvil y muda de la representación en pintura –que la diferencia de otras artes como la música y el cine– me parece fundada en un núcleo que acerca lo vivo a lo muerto. De esta manera, cuando el pintor tiene frente a los ojos el cuerpo de la modelo, lo que más necesita es que se comporte como un objeto inerte para poder retener su apariencia en el cuadro. Pero dentro del cuadro, que es sólo un objeto, aspira a que la modelo viva inmóvil, conservando su apariencia.

En esta zona compleja e inestable, la pintura permite dejar inscritas las oscilaciones. A veces triunfal parece reproducir la vida incluso más saludable que ella misma. Otras veces, después de una segunda mirada, se puede percibir como los miembros se atenazan y como apenas con dificultad puede el pigmento transparentarse remontando en vida.

7. Conclusión:

Bastante ha transcurrido desde que comencé el trabajo del que trata esta tesis. Los asuntos sobre los que me afanaba hace ya alrededor de siete años se han ido desplazando dando lugar a nuevas imágenes. A pesar de las modificaciones, ha habido un interés constante por el cuadro como una ventana al mundo que se puede habitar imaginariamente. Así, el mundo que veo en la pintura modifica mi relación con la realidad y mi experiencia en el mundo me sirve para habitar el espacio de la representación.

Distinciones, oposiciones, comparaciones y semejanzas que organizaron mis pensamientos siguen siendo necesarias para dar paso a otros aspectos que estos supuestos problemas permiten poner en obra. Mis ideas relacionadas a la ilusión-desilusión en el cuadro, por ejemplo, no han sido más que herramientas para trabajar y producir imágenes. Este aspecto desilucionante de mostrar el andamiaje del cuadro ha justificado a veces la labor crítica del artista-pintor. Pero después del desarme sistemático a que ha sido sometido el cuadro ¿Todavía faltan tornillos por sacar?.

Se necesita bastante poco para convocar la ilusión en el espectador si éste se presta al juego. Si por el contrario se resiste, es muy difícil forzar las cosas. Es fácil comprobar que una vez vista una forma reconocible en una nube cuesta mucho dejar de verla y si se ordena un grupo de dibujos bajo una lógica levemente perspéctica es difícil volver a ver las piezas abandonadas en el plano sin integrarse en el espacio ficticio. Un ejemplo de esto es la pintura “Excavación” (figura 16). En esta imagen coexisten diversos modelos reunidos en la representación que vemos en la tela: una maqueta ampliada varias veces, fotografías de bosques y objetos tomados en lugares y momentos diversos, materiales como pasto y posas inventados, etc. A pesar de las fallas perspécticas y los diversos códigos puestos en escena la articulación espacial acontece.

Un cuadro siempre es una construcción en la que se articulan fragmentos de diversa índole. Dejar a la vista en diversos grados los contactos entre estas partes no busca para mí “enseñar” que la unidad del cuadro no existe, sino que aspira a que en la nueva totalidad

aparezca un extrañamiento o intensificación en relación a lo visto, como algo a lo que se asiste por primera vez.



Fig. 16. Pablo Ferrer, *Excavación*. Óleo y esmalte sobre tela 400 x 320 cm. 2009

El “complicarme la vida” utilizando imágenes mentales más o menos difusas, construyendo mis modelos con fragmentos de diversa procedencia, pintándolas luego pasando por procesos de collage e invención, han sido formas de perderme la pista, de hacerle trampa a los automatismos y facilidades para ir en busca de lo inesperado. Estos procederes han sido también respuestas bastante involuntarias a la percepción de mi entorno. En éste es casi imposible tener algún atisbo de totalidad ya que la fragmentación no sólo está en un nivel conceptual, en el sentido de que diversas lógicas coexisten en la base de cada una de las realidades, sino que aparece constantemente en el espacio cotidiano: el mundo subterráneo del metro y su avance sin perspectiva yuxtapuesto al perspéctico de las carreteras, el salto de una ventana virtual a otra en el computador en paralelo al continuo discurrir del día, entre otros.

Son tan solidificadas las formas disponibles con que representamos este mundo – perspectiva, sintaxis, estereotipos corporales, etc.– y que determinan la percepción de esta realidad instituida, que cualquier modificación que se pueda ejercer sobre éstas me parece el gesto político por excelencia en su ambición por establecer nuevos encuadres del

mundo. El problema es que hay listas infinitas de modificaciones tipificadas y clasificadas. Frente a esto mi método ha sido inventar modos elaborados de complicar las cosas para luego tomar distancia y ver qué pasó.

Bibliografía

AGAMBEN, Giorgio. *Infancia e Historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2003.

AGAMBEN, Giorgio. *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental*. Valencia: Pre-textos, 2001.

ARASSE, Daniel. *El detalle*

AUMONT, Jacques. *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992.

BAUDELAIRE, Charles. *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: Visor, 1999.

BELLATIN, Mario. *Flores*. Barcelona: Anagrama, 2004.

BENJAMIN, Walter. *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva visión, 1989.

BERGER, John. *Ways of Seeing*, Londres, Penguin Books, 1972.

CABANNE, Pierre. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Anagrama, 1984.

CAMPAÑA, Claudia. *Adolfo Couve, una lección de pintura*. Santiago: ECO, 2002.

CHASTEL, André. *El gesto en el arte*. Madrid: Siruela, 2004.

CHATWIN, Bruce. *Utz*. Barcelona: Muchnik, 1997.

CUESTA ABAD, José Manuel, *clausuras(de Pierre Klossowski*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2008.

DELEUZE, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós, 2005.

DERRIDA, Jacques. *La diseminación*. Madrid: Fundamentos, 1997.

DIDEROT, Denis. *Pensamientos sueltos sobre la pintura*. Madrid: Tecnos, 1988.

DUBOIS, Philippe. *El acto fotográfico*. Barcelona: Paidós, 1994.

FERRARIS, Maurizio. *La imaginación*. Madrid: Visor, 1999.

FORRADELLAS, Joaquín, MARCHESE, Angelo. *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Barcelona: Ariel, 2007.

- GOODMAN, Nelson. *Los lenguajes del artes, aproximación a la teoría de los símbolos*. Barcelona: Seix Barral, 1976.
- GRENIER, Catherine. *Pierre Klossowski*. Paris: Centre National des Arts Plastiques, La Différence, 1990.
- KLOSSOWSKI, Pierre. *Tableaux vivants. Essais critiques 1936-1983*. Francia: Éditions Gallimard, 2001.
- LAPLANCHE, Jean, PONTALIS, Jean-Bertrand. *Diccionario de Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós, 1996.
- LUCRECIO. *La naturaleza de las cosas*. Madrid: Alianza, 2003.
- MANNONI, Octave. *La otra escena. Claves de lo imaginario*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.
- MATISSE, Henry. *Propos et écrits sur l'art*. Paris: Hermann, 1972
- MUSIL, Robert. *El hombre sin atributos*. Barcelona: Seix Barral, 2006.
- NERÉT, Gilles. *Matisse*. Madrid: Taschen, 2002.
- PLATÓN. *Diálogos V. Parménides, Teeteto, Sofista, Político*. Madrid: Gredos, 2006.
- RILKE, Rainer María, *Cartas sobre Cezanne*. Barcelona: Paidós, 1992.
- STEVENSON, Robert Louis. *Memoria para el olvido*. Madrid: Siruela, 2005.
- STOICHITA, Victor. *Simulacros. El efecto pigmalión: de Ovidio a Hotchcock*. Madrid: Siruela, 2006.
- ZIZEK, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. México: Siglo veintiuno editores, 2007.

