

LA EVOLUCIÓN DEL ARTE FANTÁSTICO EN MÉXICO: DANIEL LEZAMA

CRISTINA LÓPEZ CASAS

Universidad Nacional Autónoma de México
cuquitalopez@gmail.com

Recibido: 08-06-2016

Aceptado: 11-09-2016



RESUMEN

Es importante para la historia del arte mexicano considerar la posibilidad de una continuidad del arte fantástico, desde José Guadalupe Posada hasta la pintura figurativa de fin del siglo xx y comienzos de XXI. Mi propuesta se basa en el libro de la historiadora Ida Rodríguez Prampolini, *El surrealismo y el arte fantástico de México*, escrito en 1969. Para una definición más amplia e incluyente recurro a la tesis literaria del escritor mexicano Omar Nieto Arroyo, publicada en 2015. Desde esta lejanía podremos ver claramente el hilo conductor de la producción fantástica mexicana, y por ende lo más importante: la estupenda maleabilidad del género para mostrar todo tipo de conceptos. Como un ejemplo del arte fantástico de México en la actualidad presento la obra del pintor Daniel Lezama.

PALABRAS CLAVE: Daniel Lezama; pintura; México; posmodernismo.

ABSTRACT

It is important for the history of Mexican art to consider the possibility of a continuity in fantastic art, from José Guadalupe Posada to the figurative painting of the end of the twentieth and beginning of the twenty-first century. My proposal is based on the historian Ida Rodríguez Prampolini's book *El surrealismo y el arte fantástico de México* [Surrealism and fantastic art in Mexico], written in 1969. For a broader and more inclusive definition I make use of Omar Nieto Arroyo's literary thesis published in 2015. From this distance we will be able to see clearly the thread unifying Mexican production of the fantastic, and thus what is most important: the wonderful malleability of the genre

to show all manner of conceits. I use Daniel Lezama as an example of contemporary Mexican art.

KEY WORDS: Daniel Lezama; Painting; Mexico; postmodernism.



Por su promesa de mostrar la esencia de las cosas, la historia y el futuro, los símbolos, los mitos en lo local profundo y lo individual interior, el arte fantástico de México no sucumbe a la ironía y en vez de adherirse a la versión nihilista del posmodernismo, continúa relacionándose cercano a la realidad profunda del lugar. Así lo visualizó la doctora Ida Rodríguez Prampolini en su libro *El surrealismo y el arte fantástico de México* escrito en 1969. En este libro encontramos una exhaustiva presentación de la plástica de lo fantástico en México a partir de José Guadalupe Posada, para concluir con la tajante aseveración de que la tradición del arte fantástico murió debido a los encantos del surrealismo. Esta conclusión es algo que nadie ha debatido académicamente hasta este momento en la historia del arte mexicano. En esta breve historia de lo fantástico se propone que lo que animaba el arte fantástico de México a comienzos del siglo xx eran el humor negro y el mensaje sobre la identidad local encriptado en la estructura de lo fantástico. Y aquí encontramos el primer problema para establecer una continuidad de lo plástico fantástico: las características propuestas por la autora, humor y percepciones de lo contingente en forma de mensajes, están en constante actualización, no perduran en el tiempo, afortunadamente. Por otro lado, si aceptamos que lo fantástico se sostiene sobre cosmovisiones, entonces podemos acordar que lo fantástico no puede ser un concepto anclado en una época, a diferencia de otros movimientos y períodos artísticos que son fruto de una época concreta y se dan por concluidos tras un tiempo prudencial; el naturalismo, por ejemplo.

Es así como llegamos a la necesidad de encontrar una definición de lo fantástico más amplia, esperando no caer en vaguedades. Por ello es importante no abandonar las características esbozadas por Ida Rodríguez y comprobar si aún siguen vigentes en la plástica mexicana actual: esto ayudaría a afirmar la idea de su continuidad en el tiempo.

En adición a lo anterior, Ida Rodríguez nos proporciona otro criterio importante a tener en cuenta: la clave para distinguir el arte fantástico del

surrealismo. Esta confusión es evidente cuando por ejemplo miradas entrenadas relacionan lo fantástico en México a Leonora Carrington y Remedios Varo; extranjeras que nunca se propusieron representar lo propio de México, más cerca de Max Ernst y el surrealismo bretoniano que del incorregible fatalismo de estas tierras. Apegándose a lo que André Breton delineó en sus dos manifiestos y por oposición a esos conceptos, ella define el arte fantástico desde José Guadalupe Posada hasta los rupturistas de los setenta. Nos recuerda que los surrealistas concertaron un movimiento pensado, calculado, que no tiene nada de espontáneo ni irracional, pero que sin embargo aboca a abandonar lo racional:

El surrealista perfecto debería de vivir en el motín perpetuo, en la revuelta y en la sedición para aniquilar la realidad objetiva y natural y apoderarse de esa otra realidad, la subjetiva, que brota del inconsciente por medio de imágenes supuestamente más verdaderas, auténticas, luminosas y poéticas. El surrealismo es la búsqueda consciente del estado mental de la inconsciencia y para lograr esto cualquier método es aceptado: la hipnosis, las drogas, el sueño, el ensueño, la enfermedad, la locura, etc. La pesquisa sistemática dentro de la persona misma era absolutamente necesaria para hacer un todo indivisible y cumplido del ser humano. Lo que realiza el surrealista tiene mayores puntos de contacto con la intención clasicista de crear una ley infalible: busca un ideal. Existe un trasfondo con carga social en la base de su revuelta. El surrealismo es la paradoja de la sin razón, es un clasicismo razonador (Rodríguez, 1983: 24).

Y es esta misión la que precisamente marca la gran diferencia con lo que surgirá en México, paralela y posteriormente a la presencia del surrealismo francés en México. La fantasía mexicana en la primera mitad del siglo xx fue una manifestación de los mundos fantásticos pero, al contrario del surrealismo, no usaba el recurso del absurdo, y no abrazaba completamente el concepto de *l'art pour l'art*. Los artistas mexicanos de principios de siglo que según Ida Rodríguez podrían pertenecer a la categoría surrealista son: Julio Ruelas; José Guadalupe Posada (Figura 1), Roberto Montenegro (Figura 2), Adolfo Best Maugard, Jesús Reyes Ferreira y Julio Castellanos (Figura 3).

Al respecto de las obras de estos artistas Ida Rodríguez dice lo siguiente: «El distintivo más sobresaliente que caracteriza a la producción fantástica de México es el mensaje, o sea, la toma de posición del artista que se sitúa en el mundo irreal para presentar un tema, una idea. La metáfora es en ellos una intención retórica convincente, simbólica» (Rodríguez, 1983: 24).

Tratar de definir los caminos fantásticos no es fácil, porque los distintos temperamentos individuales impiden un denominador común; no existe un



FIGURA 1. José Guadalupe Posada, *Gran fandango y francachela de todas las calaveras*.



FIGURA 2. Roberto Montenegro, *Síntesis*.



FIGURA 3. Julio Castellanos. *El día de San Juan*.

movimiento organizado ni un programa establecido, pero, en casi todos esos pintores mexicanos predominaba un reto callado y oculto: la repulsa al arte por el arte. El automatismo gratuito e individual, la sorpresa por la sorpresa, tuvo poca cabida en el México de esos años.

Para ejemplificar estas características que describe Rodríguez como fundamentalmente distintas al surrealismo es útil la interpretación de la obra «Las dos Fridas» (Figura 4): «El gran lago engañoso que separa la pintura de Frida del surrealismo es la ausencia de incoherencia en su obra, la falta de engaño, de truco (...). El desdoblamiento de la personalidad se verifica con claridad, sin malicia ni sofisticaciones (...). Por otro lado, un cuadro de indudable ambiente surrealista es «Lo que el agua me ha dado» (Rodríguez, 1983: 61).

Con la exposición internacional del surrealismo en México en 1940 y con la influencia de los pintores extranjeros Wolfgang Paalen, Leonora Carrington, Remedios Varo y Alice Rahon, se abrió una brecha en la tradición de autonomía ideológica y nacional que había sustentado por tanto tiempo la pintura mural mexicana (Rodríguez, 1983: 69). Estos ejemplos se sumaron al desencanto político y social de las tesis de la Revolución que habían quedado pintadas en los murales públicos: la realidad era que los problemas importan-



FIGURA 4. Frida Khalo, *Las dos Fridas*.



FIGURA 5. Frida Khalo, *Lo que el agua me ha dado*.

tes del país no habían sido solucionados. Las condiciones se dieron entonces para que se sustituyera, paulatinamente, la intención de plasmar el mensaje colectivo por la del mensaje personal e individualista. Ya no se quiso ilustrar al pueblo mexicano, pero sí explorar qué es ser mexicano sin ideas revolucionarias. Es importante recordar que la Revolución (1910-1920) había condicionado profundamente a los artistas mexicanos hacia el apego a las formas naturales, al realismo, a las imágenes comprensibles que son símbolo de algo valioso, al mensaje, a una razón y una justificación de ser de la plástica. Es por estas razones que el arte sin mensaje quedó en segundo plano por muchos años en México.

Cuando el programa de la Revolución perdió sentido, el artista mexicano se volcó hacia dentro para captar los temas metafísicos o poéticos y es así que descubre la visión mágica de la vida. De los pintores que en la época de los años cuarenta se valieron en mayor grado de la fantasía se destacan los siguientes: Carlos Orozco Romero (Figura 6), Emilio Rosenblueth, Agustín Lazo, Juan O'Gorman (Figura 7), Alfonso Michel, María Izquierdo, Manuel Montiel Blancas, Guillermo Meza (Figura 8), Raúl Anguiano (Figura 9) y Juan Soriano (Figura 10). De este grupo de artistas, constatamos que no hay una invención intelectual, sino un penetrar profundo en la realidad de Méxi-



FIGURA 6. Carlos Orozco Romero, *Sueño*.

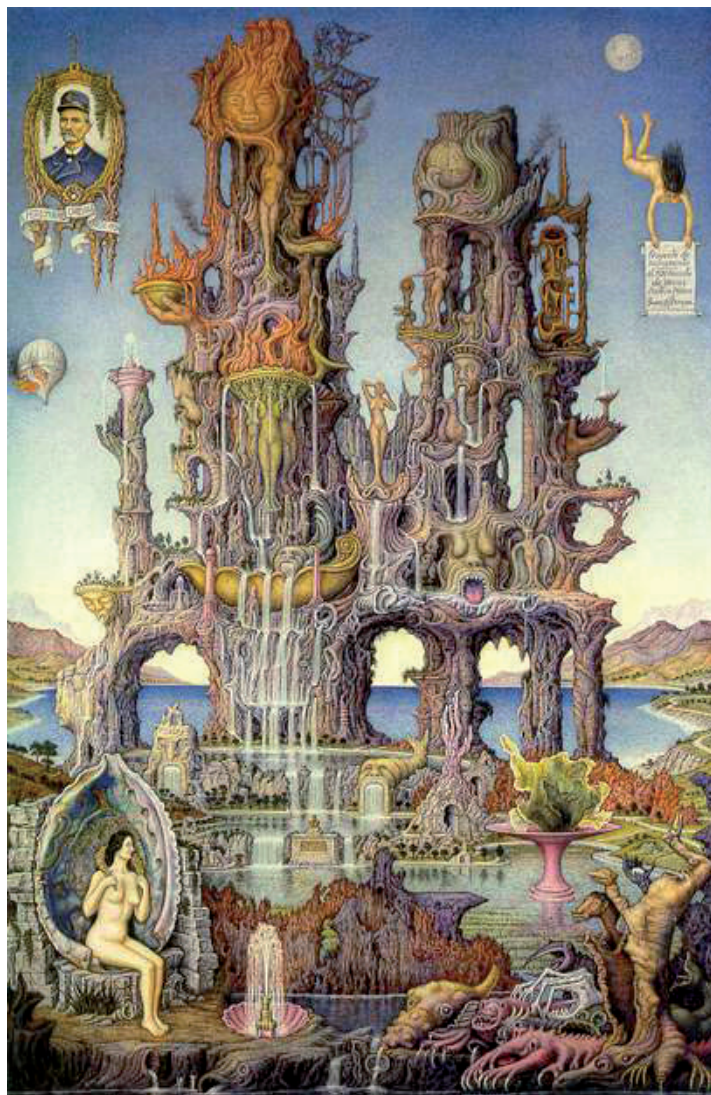


FIGURA 7. Juan O'Gorman, *Venus*.

co, de la cultura primitiva, mágica, auténticamente ilógica. En esta fantasía-realista o realismo-mágico, los seres imaginarios y el erotismo fantástico son un juego ilógico e irónico que obedece a una alegoría, a una metáfora donde lo fantástico tiene un sentido, un porqué. No hay azar, ni improvisación, ni truco, ni casualidades. La incoherencia es símbolo: una certidumbre, no una mentira.



FIGURA 8. Guillermo Meza, *El sol del mediodía*.

Concluye Ida Rodríguez, con otra diferencia notable entre los artistas surrealistas y los fantásticos mexicanos de esos años: el humor negro: «Los surrealistas pintan sus pesadillas para canalizar el miedo a la muerte mientras que los artistas mexicanos actúan entre medio de la muerte; la realidad es sangrienta, conviven con ella y está integrada en sus ritos» (Rodríguez, 1983: 81). Como si J.G. Posada hubiera querido darnos un consuelo por este destino, La Catrina sigue siendo símbolo del México profundo. (Figura 11).

Aquí, la violencia y la muerte se subliman con humor negro: los narco-trafficantes caídos son vestidos de santos, y los esqueletos y las calacas se moldean en azúcar; la muerte se viste de fiesta y los mariachis le cantan a su esbelta figura.



FIGURA 9. Raúl Anguiano, *Caín*.



FIGURA 10. José Soriano, *Ángel de la Guardia*.

Tres décadas después de publicado el *Primer Manifiesto Surrealista* surgen en México varios exponentes que pueden catalogarse como surrealistas, según Ida Rodríguez, muchos de ellos influenciados por Octavio Paz, el gran promotor del programa de André Breton. Se trata de la fantasía mexicana internacionalizada de los años sesenta, con pintores que combaten la estrechez patriótica de los años anteriores, valiéndose de la fantasía, pero cada uno a su manera, dejando de lado lo que caracterizaba el arte fantástico de México para entregarse a los atractivos del surrealismo.

José García Ocejo, quien por medio de metamorfosis plásticas recrea un mundo romántico pero carente de solemnidades religiosas y morales, retrata con ironía e ingenio mitologías griegas, ninfas y faunos voluptuosos muy lejos del humor macabro mexicano. (Figura 12).

Pedro Friedeberg, quien proyectaba descabelladas y absurdas construcciones donde la fantasía se equilibraba con una casi enfermiza paciencia, fue validado por el mismo Breton en una carta de 1963, pero más que por un asunto de afinidad con el surrealismo, el caso es que casi no se puede localizar una relación con México en su iconografía. (Figura 13).

Xavier Esqueda, muy influenciado en sus comienzos por Friedeberg, erróneamente clasificado como surrealista, actualmente su obra se enmarca



FIGURA 11. José Guadalupe Posada, *La Catrina*.

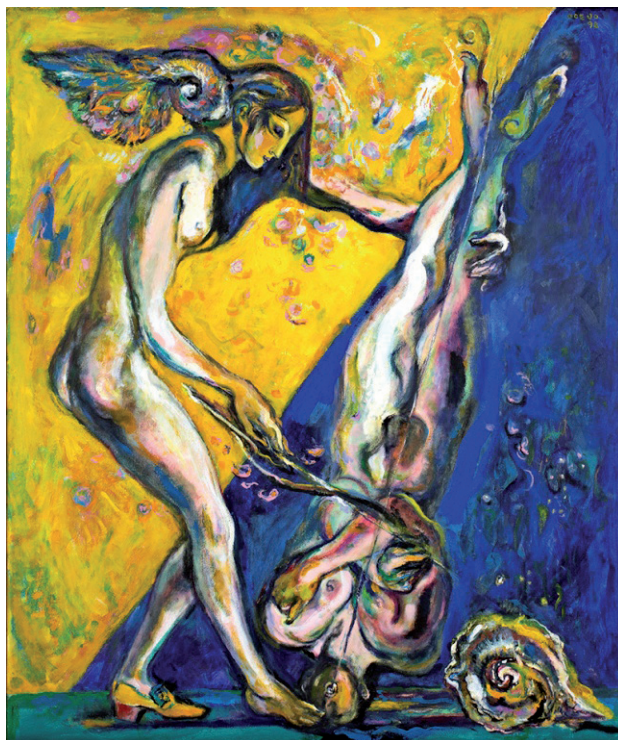


FIGURA 12. José García Ocejo, *La cuerda sensible*.

mejor como pintura metafísica o como él mismo la denomina: el cósmico vibrante» (Catálogo Museo de la SHCP, 2005):

En los comienzos de Alberto Gironella se ve la influencia del Dadaísmo para luego desembocar directamente en las propuestas conceptuales del posmodernismo por medio de collages, ensamblado de desperdicios y superposición de elementos escultóricos.

Según Rodríguez Prampolini, Francisco Toledo se puede relacionar con el surrealismo semi-abstracto de André Masson por sus formas libres que flotan en fondos refinados, por su obsesión erótica y un cierto automatismo voluptuoso (Rodríguez, 1982: 103-109) (Figura 14). Sin embargo, Rodríguez omite mencionar características típicas del arte fantástico en su obra, como son las criaturas híbridas, parte humana parte animal, y los mensajes directamente alusivos a la relación del hombre con la naturaleza.

Finalmente, el único artista que Ida Rodríguez considera que ha recogido lo que con autenticidad corresponde a la fantasía de México para fines de

los sesenta es José Luis Cuevas (Figura 15) con sus dibujos de personajes deformes. «En la creación de un bestiario humano recoge lo mexicano y lo universaliza con el elemento demoníaco, el sentimiento de angustia, la evocación del terror, el interés por las mentes desquiciadas, patológicas, por la infra-humanidad, que hereda del humor negro de toda la tradición mexicana» (Rodríguez, 1983: 111).

Ida Rodríguez concluye que la problemática individualista de los pintores a fines de los sesenta ya no tiene raíces en México y culpando al encantamiento surrealista, afirma que «las huellas de la fantasía mexicana ya no existen, y que sólo hay una profunda indiferencia hacia el país y una única tendencia a integrarse a una cultura universal» (Rodríguez, 1983: 103).

Y este es el panorama en la historia del arte mexicano. Por lo tanto, para entender el fantástico en la actualidad debemos tomar más distancia, y recurrir a los aspectos sintácticos o constructivos, dentro de la plástica. Afortunadamente, los estudios literarios ofrecen suficientes teorías y muchas de ellas concuerdan en que existe un *continuum* en lo fantástico. En México la tesis literaria «Del fantástico clásico al posmoderno» del escritor Omar Nieto Arroyo (2008) argumenta a favor de un sistema de lo fantástico y aporta una pieza clave para Latinoamérica: el modo de lo fantástico en Borges. La tesis de Omar Nieto fue publicada el año pasado por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México con el título *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno* (UACM, 2015). En él se afirma que esta propuesta se puede aplicar a cualquier producción artística de lo fantástico y permite entender el contexto histórico del surgimiento de la fantasía, los paradigmas a los que ha estado sujeta y cómo van evolucionando. Si lo fantástico se trata de un *continuum* como también asegura el Profesor Erik Rabkin de la Universidad de Michigan (2012), entonces se puede suponer que la pintura de lo fantástico de México como la describió Ida Rodríguez para la primera mitad del siglo xx podría haber evolucionado de la misma manera que lo hizo la literatura fantástica posmoderna.

Para Nieto Arroyo y otros como Remo Ceserani (1996), el sistema de lo fantástico no depende directamente de una tipología o clasificación temática, sino de una estrategia textual; no se trata del tema, sino de cómo se trata un tema. Esta manera consta de dos elementos que en principio se oponen: la cotidianidad (mundo familiar) y un elemento extraño, que viene a romper la normalidad o el orden establecido. Teniendo en cuenta que la cotidianidad y lo extraño varían con las culturas y las épocas, no podemos reducir lo fantástico a una vacilación del lector, algo propuesto por Todorov y en la actua-

lidad sostenido por David Roas (2011: 30) que afirma que por miedo o indeterminación, duda o vacilación, el lector es el que debe determinar lo fantástico. Pero resulta que esa definición no nos sirve para explicar la literatura fantástica desde Kafka en adelante. Todo el sistema de lo fantástico no puede estar sujeto al cumplimiento de una regla pragmática. Esta idea del necesario efecto, sin embargo, sirve para caracterizar el tipo fundacional de lo fantástico: el clásico.

El sistema de lo fantástico entonces, es impensable sin la idea de alteridad, sin la irrupción de lo insólito en el orden de lo banal. El relato fantástico utiliza las convenciones que definen los dominios de lo natural y lo sobrenatural, de lo trivial y lo extraño, no para inferir alguna certeza metafísica sino para organizar la confrontación de los elementos. Estamos hablando entonces de una convivencia conflictiva de lo posible o convencional, con lo imposible: de lo que nos es cotidiano y conocido, con la otredad. Y es esta estructura con estos conceptos la que se repite en la construcción de lo plástico figurativo. Veámosla en detalle.

A partir de los conceptos arriba descritos, existen tres paradigmas de lo fantástico, a saber: el clásico, el moderno y el posmoderno. El paradigma de lo fantástico clásico está dado por una transgresión sintáctica, es decir, primero se contraponen dos órdenes y finalmente uno de ellos transgrede al otro de forma lineal. Lo sobrenatural sobre lo real. Es así que el elemento sobrenatural, extraño, o lo otro en un mundo familiar es casi siempre una figura antropomorfizada: vampiro, monstruo, sílfide, bruja, la muerte, hombre-lobo, el doble, el diablo, ángeles y serpientes emplumadas, nahuales, sirenas, centauros, etc. Todas estas figuras son fácilmente ubicables en la pintura previa al movimiento de las vanguardias en las artes visuales. Se puede decir que la instancia esencial de lo fantástico es la aparición: lo que no puede suceder y no obstante se produce en un punto y en un instante preciso, en el corazón de un universo perfectamente determinado, donde la realidad es una sola y la verdad es absoluta, o única. Debido a esta transgresión fundamental el horror y el miedo constituyen la ruta de acceso a lo otro. Algunas novelas y escritores de este paradigma son: Walpole (*El castillo de Otranto*), Bram Stoker (*Drácula*), Mary Shelley (*Frankenstein*), y E.A. Poe.

En la plástica se dan ejemplos de este fenómeno de la aparición, de las imágenes que sobre una base naturalista presentan la presencia amenazante de lo otro. Ejemplos de artistas que trabajaron éstas estéticas son: Francisco Goya (Figura 12), Gustave Moureau (Figura 13), Odilon Redon (Figura 14), Arnold Böcklin, Max Klinger, William Blake.



FIGURA 13. Pedro Friedeberg.

Las imágenes que conforman lo fantástico clásico se construyen en el plano sintáctico como en toda obra figurativa académica: está presente la mimesis, el realismo o naturalismo, la perspectiva, el claroscuro y el cromatismo, así como el uso del color local de manera académica. En algunos casos la construcción de fantasía, o de transgresión de la realidad ocurre porque en el cuadro uno o varios sujetos pertenecen a un mundo mitológico, donde «lo otro» está antropomorfizado.

El segundo tipo de transgresión en este sistema de lo fantástico ocurre en el fantástico moderno (o lo maravilloso revisitado) y es de tipo semántico: se da cuando se ha tomado conciencia de la fórmula que crea lo fantástico clásico y se entiende como una unidad de significación. La transgresión esta vez se produce al invertir el orden semántico y lo sobrenatural se naturaliza. El elemento extraño yace y emerge desde dentro del sistema aparentemente estable de la realidad: en la mente del hombre. Naturalizar aquí quiere decir que lo que es extraño está presentado como si no lo fuese, como sucede en los sueños. Escritores de este tipo son Guy de Maupassant y Franz Kafka en Europa, Julio Cortázar y Gabriel García Márquez en Latinoamérica.



FIGURA 14. Francisco Toledo, *Venados*.

El psicoanálisis abrió este nuevo territorio, cuando explicó lo extraño como temores internos que eran cristalizados en otredades externas. La tendencia en este tipo de construcción es tratar de establecer una dialéctica con lo otro que reside dentro de uno mismo. Lo fantástico moderno va a buscar alcanzar una trascendencia mediante esa epifanía, y creo que un buen ejemplo de esto es la pintura metafísica ideada por Giorgio de Chirico (Figura 15).

Es Flora Bottom (1983: 26-27) quien alude al puente que emparenta lo maravilloso, el psicoanálisis y lo onírico. Para construir lo fantástico moderno se recurre a lo maravilloso, dice la autora, pero esto no es igual que en su manifestación como cosmovisión previa al surgimiento del fantástico clásico en la literatura: los cuentos de hadas. Ahora lo extraño se construye así porque se añora el estado mágico y se rescata con las reglas de lo onírico: el viejo axioma de ausencia de asombro en lo maravilloso de los cuentos de hadas se vuelve a instalar en el fantástico moderno con el nacimiento del surrealismo. Lo maravilloso como ejercicio estético, la subjetividad, el inconsciente y los registros individuales de experiencias extraordinarias, así como los posteriores registros de lo real maravilloso o el realismo mágico son expresiones del fantástico moderno. Para Nieto Arroyo lo surrealista es una desacralización o banaliza-



FIGURA 15. José Luis Cuevas, *Autorretrato en Blancas*.

ción de lo maravilloso y de los estados del sueño. En el fantástico moderno, pues, la sorpresa no es sorpresa. Su objetivo es denunciar alegóricamente a una sociedad ciega a lo insólito.

A mi parecer existen ejemplos de este tipo de fantasía en la pintura de Giorgio de Chirico, Salvador Dalí (Figura 20), René Magritte y André Masson, por nombrar algunos. En México: Carlos Orozco Romero (Figura 6), Agustín Lazo, Juan O’Gorman (Figura 7), Guillermo Meza (Figura 8), Juan Soriano, Antonio M. Ruiz (Figura 21), María Izquierdo, Frida Kahlo (Figura 22). Al final del período moderno y aunque más alineados al surrealismo agregaríamos a José García Ocejo (Figura 12), Pedro Friedeberg, Xavier Esqueda (Figura 23) y José Luis Cuevas (Figura 15) quien explota todo tipo de deformaciones al cuerpo o las cosas como metáforas de estados psicóticos.

En relación a la plástica fantástica moderna, y en el entendido de que una definición de fantasía moderna ya no puede ser solamente una definición basada en lo temático, debemos observar la relación o composición que existe entre los elementos buscando esta naturalización de lo extraño. Sintácticamente sugiere una realidad alterada, señalada por una incongruencia en proporciones, perspectivas, ambigüedades entre lo vivo y lo inerte, entre lo animal y lo botánico, descontextualizaciones, collages, etc. En la plástica de lo fantástico moderno el tratamiento del color es independiente de los cánones

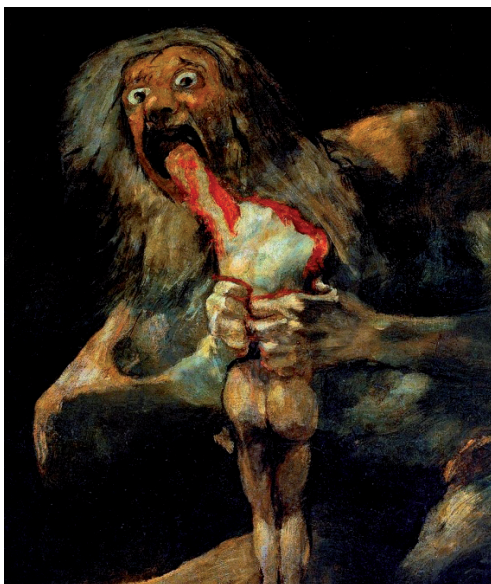


FIGURA 16. Francisco de Goya, *Saturno devorando a su hijo*.

clásicos y la mimesis no es prioritaria. El movimiento de las vanguardias desembocó en el formalismo y la abstracción: la obra abierta a múltiples interpretaciones; pero en el ámbito de la figuración, la imagen se vuelve símbolo del mundo interior. Vemos una colectividad de seres y cosas híbridas, orgánicas o cibernéticas, mundos mentales y sueños, la ruptura con el clasicismo tradicional y consensuado. Lo moderno es personal en estilo y significado.

Por último, lo fantástico posmoderno, o posmoderno borgiano, surge de la hiper-conciencia de las reglas de los modelos anteriores. La transgresión se asume como un pleno juego de lenguaje, ya sin ningún halo de verdad o de ruptura, sino como una completa relativización del concepto de lo fantástico. Lo posmoderno como etapa filosófica y por ende estética, no trata de una ruptura o superación con respecto a lo moderno, sino que se trata de un estadio de relativización de los presupuestos de verdad clásicos y modernos. Esta relativización tiene el aspecto de un reciclaje de estéticas, de un uso plástico de lo clásico y lo moderno con otro fin o con otro fundamento que el fundacional. Es así que la verdad universal que propone lo clásico, y las verdades individuales modernas entran en conflicto en la posmodernidad. Se trata de la pluralidad de reglas y comportamientos; múltiples contextos donde no hay posibilidad de encontrar denominadores comunes universalmente válidos. Lo posmoderno genera un fenómeno que relativiza la tradición y la ruptura por igual.



Figura 17. Gustave Moreau,
Edipo y la esfinge.

Es necesario acotar que para la mayoría latinoamericana algunas ideas de lo posmoderno surgidas en Europa y EUA son cuestionables en nuestro territorio. Ideas como que el progreso se vuelve rutina, y es la disolución del progreso mismo (Vattimo, 1997: 4) o pensar que la concepción teológica del mundo se ha perdido por una secularización de la modernidad, del abandono de la visión sacra de la existencia y de la afirmación de esferas de valor profano, evidentemente sólo aplican a una minoría.

El posmodernismo local lo podemos entender mucho mejor a partir de Borges: en su obra, se trata del acto de distanciarse del objeto lo que da como resultado el principio de incertidumbre, y a esta distancia es a la que Nieto



FIGURA 18. Odilon Redon, *Espíritu del bosque*.

Arroyo le llama híper-conciencia, o híper-ironía (Arroyo, 2008: 189). A través de Borges llegamos a que la identidad personal es un simulacro, el recuerdo de una imposible unión con la luz, lo cual da a los afanes que cada quien emprende para dar sentido a su existencia un tinte algo absurdo o patético. Por otro lado, esta mirada es también fuente de inagotables imágenes, el resultado estético de una filosofía desprovista de un centro de verdad, o de una que hace uso de verdades nunca duraderas: este es el espíritu de lo posmoderno en general. Es la idea de simulacro la que construye la forma misma del paradigma de lo fantástico posmoderno y un ejemplo de esto es cuando Borges hace como si estuviera tratando el género fantástico, con lo que construye una poética de la falsificación o del simulacro.

Para Nieto Arroyo, en Latinoamérica el posmodernismo se debe ver a la manera de Borges: como una empresa deconstructora, desmitificadora,



FIGURA 19. Giorgio de Chirico,
El hijo pródigo.

desenmascaradora (Arroyo, 2008: 208). Se deduce que la posmodernidad es un movimiento de puesta en piezas de la jerarquía de conocimientos y de los valores, de todo lo que contribuye a una formación de sentido, de todo lo que ha sido constituido en paradigma o en modelo.

A continuación, trataré de mostrar cómo es que el pintor Daniel Lezama realiza la producción de lo fantástico en México a comienzos del siglo XXI. Mi suposición, sabiendo que en el arte no hay certezas, es que sus obras contribuyen significativamente a la empresa del cuestionamiento de la jerarquía de conocimientos y valores mexicanos, logrando esto con las estructuras formales propias de la construcción de lo fantástico posmoderno.

En el sitio oficial de Daniel Lezama se nos advierte que la primera impresión que causan sus grandes óleos, algunos de ellos verdaderas «máquinas de salón» donde la figura humana está siempre cercana al tamaño natural, es la de una referencia formal inequívoca a las grandes tradiciones pictóricas. La segunda impresión devuelve de golpe al espectador a su tiempo y lugar: lo que vemos sucede hoy, aquí en el valle de la Ciudad de México, es una ficción dramática narrada en un escenario cotidiano, inmediato. La tercera impresión es más compleja: constatamos que asistimos a un montaje audaz de significa-



FIGURA 20. Salvador Dalí, *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes del despertar*.

dos que permite aventurarse en múltiples niveles de lectura y referencia social y artística. Y es que la pintura de Daniel Lezama «constituye un elemento de excepción en las artes visuales de México, donde la tradición pictórica modernista tardía exige aún del artista evitar las referencias al entorno nacional, en tanto que las nuevas tendencias desarrollan una estética globalizante»¹. Marginalidad, emblemas simbólicos de identidad personal y comunitaria, carnalidad y fatalismo se encuentran en los personajes de Lezama, transgrediendo la sensibilidad contemporánea.

1. <http://daniellezama.net/> 01/11/2012

Francesco Pellizzi, refiriéndose a *La Muerte de Empédocles* (2005) (Figura 24) dice que esta pintura, «cuya historia parecería inscribirse, por así decir, en un contexto virtual, o meta-mitológico: ciertamente se trata de un realismo muy particular, intrínsecamente problemático, sito en los límites mismos de lo “probable”». ² Pellizzi trata de ubicarnos en el lugar creado por Lezama y aunque no llega a llamarlo fantástico habla de «visiones de un presente enraizado precariamente en un pasado ya vencido, en una especie de anarquismo de la memoria que recrea narraciones paralelas sobre un substrato ético multivalente, ambiguo e indefinible». Sin duda parece un anarquismo de la memoria, y sin embargo, si escuchamos a Lezama vemos que se trata de un juego muy consciente de abordar la historia local:

El tema es complejo, está en forma de cajitas chinas. Fue realizada para La Gloria [un restaurante de la Ciudad de México], y usé el checkered rojo y blanco que es distintivo del lugar, pero transferido a una pulquería... El cuadro refiere tanto al Cónsul de *Bajo el Volcán* de Malcolm Lowry (representado en este caso por el extraordinario personaje del pintor irlandés Phil Kelly, casi un Cónsul de Lowry en la vida real...) como a la muerte suicida del filósofo Empédocles en el

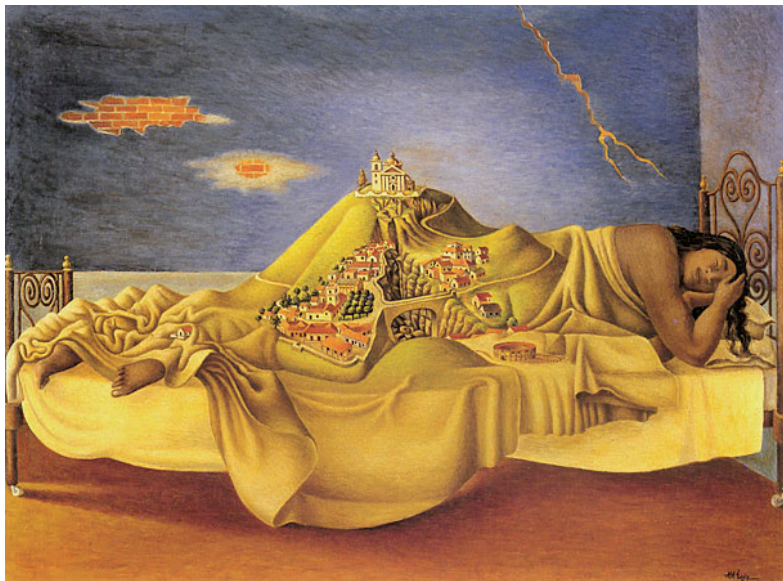


FIGURA 21. Antonio M. Ruiz, *El sueño de la Malinche*.

2. <http://www.lamadreprodiga.com/t2..php>, Texto del catálogo, 01/11/2011.

Etna, mitologizada por Hölderlin como un acto de unión amorosa final con la tierra, en la que dejó al borde del volcán una sandalia (o chancla, en español mexicano, ¡también sinónimo de gran borrachera!). El cuadro podría pues ser llamado *La Chancla de Empédocles*, nombre digno de una pulquería mexicana. Los personajes centrales son dos, una muchacha que es el equivalente mexicano de Baco, Mayahuel, la diosa del pulque, sentada a la usanza de Velásquez (pero de piel blanca como el pulque), y el muerto al que todos velan, Phil Kelly/cónsul, cargando una vela encendida y sin una sandalia. El coro de personajes anuncia, declama o complementa la escena. Arriba vemos el cuadro de un volcán que lleva el nombre del cuadro en sí.³

Pellizzi se pierde de un detalle humorístico que solo los mexicanos pueden reconocer en el nombre del cuadro: estar «pedo» es lenguaje coloquial para estar borracho o empedado. Y quién mejor que Empédocles para caracterizar nuestra historia con el alcohol.

En cuanto a la técnica, Pellizzi explica que Lezama se atreve a intentar reconquistar el territorio perdido del arte clásico y se pueden ver las influencias en su pintura que se remontan a España, a Goya y Velásquez, y de ahí a Italia, a Caravaggio y Bassano, con referencias renacentistas, manieristas y barrocas. Añade que el recurso a la dimensión alegórica no es ajeno a la tradición de los muralistas mexicanos y en otro momento incluso sugiere que en un aspecto mínimo Lezama es también hijo del surrealismo. Habla de una realidad histórica y literaria que se presenta como fabulación visual de un barroco tropical, pero nos advierte que todo esto es una simulación de factura clásica y que su pintura está afectada por la distancia modernista de aceptar el cuadro como objeto. Por último, lo distingue como anti-ilusionista, es decir, su intención no es la de crear la ilusión de verdad.

A pesar de sus acertadas intuiciones, Pellizzi se pregunta lo que todos nos preguntamos: ¿qué cosa pinta Daniel Lezama? Él cree ver una pista en los fantásticos recorridos de nubes en los cielos de algunas de sus obras, que le recuerdan a Goya y a la manera en que este retoma los cielos de Giambattista Tiepolo, sustituyendo un recurso de decoración por un apego a una mirada paradójicamente pero rigurosamente desmitologizante, aún en la glorificación de una especie de neo-mitología mundana. Pellizzi sostiene que lo que se evoca en Tiepolo es una nueva forma desacralizante de la conciencia representacional de Occidente, es decir, donde la pintura misma es desmitologizada, rebajada desde sus glorificaciones renacentistas y post-renacentistas, en lo que se puede ver como una de las primeras configuraciones fundamentales

3. Daniel Lezama en <http://www.lamadreprodiga.com/t2..php>, Texto del catálogo, 01/11/2011.

de la estética moderna. Es de esta manera, concluye Pellizzi, que Lezama al mismo tiempo alucina y disuelve sus herencias ibérico-goyescas y modernistas. Así es como sus alegorías realistas (o «naco-alegorías»⁴) se sitúan en un registro radicalmente (y polémicamente) anti-utópico.

Para Pellizzi existe una ambigüedad entre mito e historia que opera a través de una re-mitologización. Conuerdo con este juego en la pintura de Lezama, pero me parece que en vez de ser una ambigüedad es una certeza, es decir, creo que en la pintura de Lezama no existe una dualidad entre mito e historia, sino que la fantasía en Lezama se origina precisamente en ese punto de fusión entre historia y mito, que yo atribuyo a la experiencia de ver México con una cierta distancia.

En relación a *Los baños de Netzahualcóyotl* (2003) (Figura 25), Pellizzi dice que es un buen ejemplo de cómo Lezama rompe todas las convenciones de la representación histórica, ideológica y metodológica, para presentarnos una «realidad» al mismo tiempo incontrovertible e imposible. Pellizzi concluye, tomando la écfrosis de Lezama, que su realismo imposible, es decir, su fantasía, reside en su poesía. Esto es lo que Lezama escribió sobre ese cuadro:

El rostro doble: todos los dioses y todos los tiempos poseen dos rostros, masculino/femenino, amante o cruel, pasado o presente, y sólo pueden volver a encontrarse en el amor o en el arte... el arte que no es nada sino el tartamudeo del verbo haciéndose carne. Hace quinientos años que el rey Netzahualcóyotl, el Coyote Hambriento, emprendió la construcción de un altar a la poesía y a la indulgencia, al orden y a la naturaleza, en los montes que dominan al Valle; el patrono de este sitio era el signo del agua, brotando a través de jardines colgantes y de zoológicos, a través de kilómetros de canales de agua de montaña, corriendo azul a través de la tierra quemada y de los pastizales de altura.

Y su sueño de poeta era derrotar el sueño oscuro de México, de invertir para siempre el rostro sangriento de Tezcatlipoca, a la vez espejo humeante de obsidiana y jaguar nocturno, hombre y mujer, madre e hijo el uno para el otro (... llamado también Pan/Dionisio, el dios del sacrificio humano o del sueño de la ebriedad, de la viña y la garganta cercenada...), de voltear el drama ardiente del ritual y la muerte y encontrar en él el abandono lascivo de la reconciliación... de girar el rostro de Tanatos lejos de la sangre viva, y hundir la cara de Eros en su entrepierna.

Por supuesto fracasó, y murió anciano y jodido y cansado, con la lanza de su tiempo clavada en el costado, y sólo entonces descubrió que el sueño del arte era viejo y frágil, y que la muerte era joven y que volvería a erguirse como la

4. Para los mexicanos, naco tiene connotaciones despectivas, y se emplea para referirse a personas consideradas vulgares y burdas, de poco cuidado en las formas y en el hablar, y, por lo general, de orígenes humildes.



FIGURA 22. Frida Kahlo, *Venadito*.

hambrienta ciudad-isla que brillaba en el lago de México. Y sin embargo el agua seguiría fluyendo, bañando vergas y panochas, vivos y muertos por igual, hasta que la ciudad ardiera en una llamarada altísima, y así sería hasta el día de hoy. (Pellizzi, 2011)

Concuerdo con Pellizzi en destacar la fuerza poética de la pintura de Lezama, como en la *Antigüedad*, cuando lo lírico y lo histórico iban de la mano. Esto lo vemos nuevamente unos años después del texto de Pellizzi, en el 2011, cuando Lezama realiza una serie inspirada en los viajes de extranjeros a México expuesta en la galería Hilario Galguera (Figura 26).

La muestra está enfocada hacia anécdotas de viajeros célebres del siglo XIX que hallaron, en sus travesías a México y al continente americano, un motor creativo y un motor simbólico con el territorio que transformó su imaginario de forma irreversible. Lezama evoca narrativas verídicas y las entrelaza con ficciones e interpretaciones personales; representaciones fantásticas a partir de la historia.

«La historia siempre enriquece las posibilidades de tu vuelo creativo», me dice Lezama en entrevista exclusiva para mi tesis sobre lo fantástico en México. «Todo lo que es referencial, mientras más lo es, más fantástico es. Aquí, mientras tienes la capacidad de observar algo existente, más capacidad tienes de

imaginar cosas inexistentes. Hay un eco entre lo real y la capacidad de memoria visual, de representación, de capacidad técnica, la capacidad de tener una visión literaria o de observar o conocer narrativas diferentes: todas son herramientas que a mí me sirven para crear cosas imaginarias, o fantásticas, llamémoslo así». (López, 2012)

Confirmamos que en la obra de Lezama lo fantástico clásico es retomado, revisado, reinterpretado, en concordancia con el sistema propuesto por Nieto Arroyo, en una fusión de realidad y fantasía que es comparable a las narrativas borgianas. Así lo dice Lezama:

La realidad y los hechos reales no se contradicen con lo fantástico; son intrincados. Nosotros tenemos que dar un salto de fe, o un salto de pensamiento para pasar de lo anecdótico a la creación. O sea, ese salto de fe es lo que genera el arte fantástico... mientras más basado esté en lo real, más puede pasar lo que llaman la suspensión del descreimiento, *the suspension of disbelief*, que es el meterte en la obra y sentir que estás ahí. La gran pintura, el cine, la gran novela hacen eso, te meten ahí y al punto de que incluso en alguna ocasión yo creo que no puedes ni salir, ahí te quedas. (López, 2012)



FIGURA 23. Javier Esqueda.

Vemos que en la obra de Lezama la fantasía se construye con realidad, no a la manera del fantástico clásico, en donde una realidad convencional se ve transgredida por otra surreal. Aquí se trata de un basamento naturalista, donde los elementos de la imagen nos remiten a lo conocido: con cuerpos mexicanos, comunes, nada estilizados, pero donde las circunstancias y el tiempo son las improbables. Ejemplos de eso son los cuadros *La muerte de Empédocles* y *Los baños de Netzahualcóyotl*. Pero existen otras formas de construcción de lo fantástico en que Lezama transgrede el naturalismo, como es el caso de las imágenes de Catherwood y Stephens respectivamente, en la selva maya. Frederick Catherwood fue un explorador, dibujante, arquitecto y fotógrafo inglés. Visitó muchas ruinas y realizó dibujos en Grecia, Turquía, Líbano, Egipto, Colombia y Palestina. Se hizo famoso por sus exploraciones de las ruinas de la civilización maya, en compañía del estadounidense John Lloyd Stephens, explorador, escritor y diplomático. Con respecto a estas imágenes (Ilustraciones 27 y 28) Lezama cuenta que:

...cuando Catherwood y Stephens van a las tierras ignotas de Yucatán ellos descubren, literalmente, la realidad de una forma de pensar y sentir y dibujar:



FIGURA 24. Daniel Lezama, *La muerte de Empédocles*.

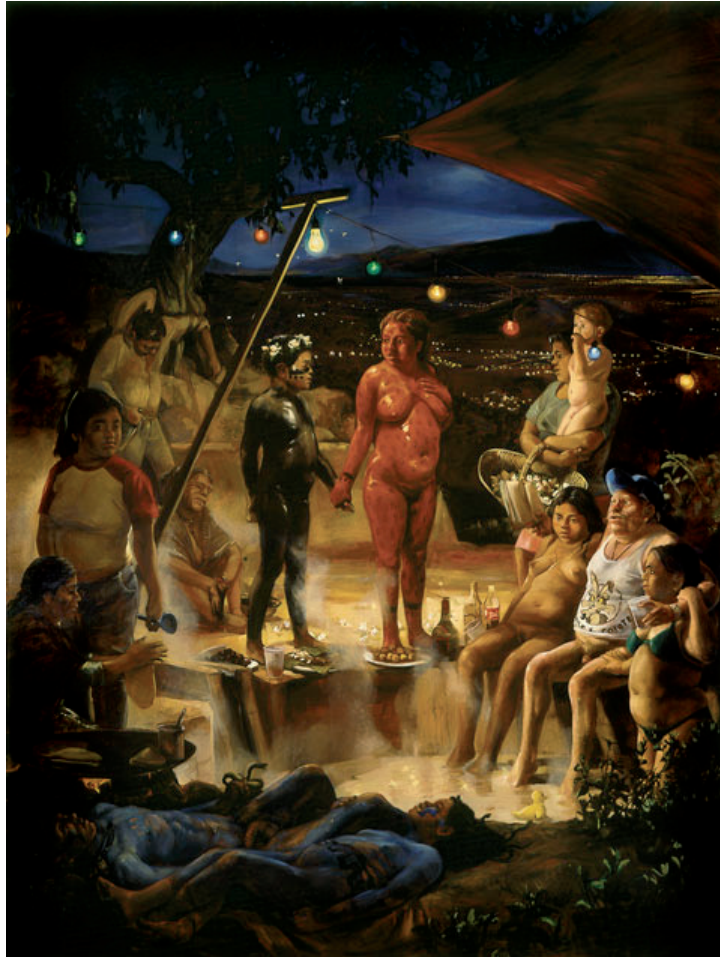


FIGURA 25. Daniel Lezama, *Los baños de Netzahualcóyotl*.

la de los mayas. El talento de Catherwood consiste en haber descubierto el enlace que hay entre las formas orgánicas de esos dibujos y lo orgánico del entorno. Los otros dibujantes previos, que fueron y trataron de dibujar y no lo lograron, lo hicieron como si fueran antigüedades romanas o griegas. Es que el dibujo maya, la representación maya es orgánica, están basadas en formas de semillas, de ramas, de las guías de las plantas: son los pictogramas... La alucinación y el sufrimiento de Catherwood estando ahí en la selva, picoteado de moscos, a cuarenta grados, a veinte días del médico más cercano, o sea... Imagínate las alucinaciones de estar ahí, viendo y aprendiendo de nuevo, a ver la línea serpentina: la línea de las serpientes, la línea de las guías de las plantas, las semillas, los guijarros, las piedras, la forma de los cuerpos de las gentes que

encuentras y ves en esos entornos, las deformaciones rituales que hacían los mayas con los cuerpos, incluso la amputación y la mutilación. De ahí se basa el alucine en esos cuadros, o sea, que tiene que ver con que la forma de lo que estaban haciendo hacía eco en la realidad, y la realidad hacía eco en esas formas. (López, 2012)

Haciendo uso del sistema moderno de lo fantástico, como en un sueño, lo surreal se ha naturalizado y la metamorfosis de los cuerpos se puede entender como metáfora más que como un efectismo. Así, en los dos cuadros mencionados Lezama nos entrega una figura del choque de culturas, el efecto de lo desconocido en la mirada civilizada. Y sin embargo, los latinoamericanos poco sabemos de estas historias. Siguiendo con la línea de discursos críticos de la cultura me parece que Lezama apunta aquí al carácter insólito de la cultura, de que precisamente por la confluencia de dos visiones del mundo, se generó un carácter nuevo y fantástico que está implícito en el arte de México. Vemos que no es un fantástico onírico, sino una apropiación de ese recurso para apuntar a una idea específica: el efecto de lo extraño sobre lo conocido.

En cuanto a la discusión sobre la técnica impecable de Lezama, Vattimo dice que «la obra posmoderna se caracteriza por la capacidad que tenga de poner en discusión su propia condición (...) en un avanzado grado de autoconciencia que se resuelve en ironía como estrategia» (1996: 51). Pero si tomamos a Borges como nuestro parámetro, la ironía tiene límites, no destruye el soporte de la narrativa, sino que la renueva con un giro adicional de complejidad. Al observar los cuadros de Lezama tal vez pensemos que se está riendo: de la historia, de lo clásico, del pueblo mexicano. Pero con tiempo constatamos que sus obras están sugiriendo un nuevo sentido, están mirando desde un punto distante esas cosas que tenemos más cercanas. Es lo opuesto del enfoque realista y encimado que comenta y hace un juicio moralista. La fantasía de Lezama abre una reflexión sobre la identidad, pero los elementos en su pintura no están ahí como ejemplos de esa identidad o como respuestas a esa pregunta sino más bien como lugares desde donde podemos empezar a imaginar. En las palabras de Lezama:

La identidad es un constructo imaginario. O sea, no existe la identidad, somos seres humanos caídos en la superficie del mundo ¡y ya! Si nosotros nos construimos una identidad como mexicanos o como chinos o como africanos o lo que sea, la estamos construyendo a partir de una filtración imaginaria de hechos reales, de entornos. La cultura la integra el paisaje, el pasado, el clima, pero todo eso se integra de forma imaginaria (...) Tú no puedes decir que obje-

tivamente la identidad de México es el águila sobre un nopal, no. Hay México y hay águilas, y hay nopales: su conjunción simbólica es otra cosa. Y ¿cómo interpretas en pintura figurativa la conjunción simbólica de un emblema plano? Pues entonces lo desdoblas. Yo empiezo a desdoblarlo: el águila es un caballero águila, la serpiente es un falo, de pronto los colores se dividen en personajes. De pronto la isla es un cajón, o el lago es un charco, o es el foso de un castillo, o es un fluido corporal. (López, 2012)

Algunas obras de Lezama tratan el tema de la identidad desde esa perspectiva borgiana que delata el carácter fantasmagórico y alucinatorio del mundo y por ende de la cultura. Este carácter relativizado de lo que es la identidad se puede ver en los juegos de Lezama con la bandera mexicana (Figura 29). El mecanismo consiste en pensar el cuerpo como una tela donde se pinta:

Hay una metáfora en pintarlo [el cuerpo] adentro del cuadro... donde es el personaje que está pintado pero al mismo tiempo representa ese color... Si tú ves que simbólicamente la bandera mexicana está marcada por tres colores, esos colores tú los puedes activar como personajes. En realidad lo que estoy haciendo es activando los colores, no tanto los personajes. No es que disfrace mis personajes de cierto color: a veces para mí el hecho de pintarlos como si



FIGURA 26. Daniel Lezama, *Otros incidentes de viaje a Yucatán*.

tuvieran pintura corporal es un mecanismo para encarnar un símbolo o para encarnar una cosa abstracta o para generar un elemento visual que sería el color (López, 2012).

En una entrevista de Merry Mac Masters para *La Jornada* se sugiere que, contrario al llamado Neomexicanismo, Lezama subvierte los símbolos hasta el punto de que apenas se reconocen: «no se usan nunca como se plantean en su versión oficial o consciente, sino por medio de un mecanismo de construcción inconsciente». Como a menudo ocurre, la entrevistadora no escucha a Lezama cuando deja clara su intención, nada inconsciente, de plantear ciertos temas en un código alegórico, metafórico, de varios niveles de lectura, donde se puede ver una escena e interpretarla de varias maneras: «Trato de ser consciente de esos niveles de lectura en términos de mí mismo. Quiero que lo que se hace sea preciso y necesario», le dice Lezama (Mac Masters, 2008).



FIGURA 27. Daniel Lezama, *La insolación de F. Catherwood en Palenque*.



FIGURA 28. Daniel Lezama, *Sueño premonitorio de John L. Stephens*.

No hay procesos inconscientes; sabemos que Lezama ha querido encarnar los colores y convertirlos en personajes y para ello ha elaborado una manera: los cuerpos pintados dentro del cuadro. Una meta-fantasia, muy afín al fantástico posmoderno borgiano. El asunto de si es consciente o no una producción de fantasía es fascinante y es un tema complejo con el que trato de no ser dogmática. Mi intención es mostrar que Lezama coincide más con la hiper-consciencia de que habla Omar Nieto para caracterizar lo fantástico posmoderno. Habiendo dicho esto, lo interesante es que Lezama también habla del lugar de donde surgen las imágenes como un desconocido. En sus palabras:

Uno de los temas de mi trabajo es que mi parte racional es la que enmarca, la que establece una serie de parámetros de trabajo para fijar unas energías que vienen de no sé dónde. Y esa es la parte irracional. Es decir, los componentes esencialmente son irracionales pero mi forma de armarlos en la pintura, de usar el esquema pictórico y de ser consciente de los usos de la pintura, es racio-

nal (...) Pero de donde viene ese material y lo que sale, es algo no racional. Yo diría que dentro de mí no solamente hay algo fantástico que está por representarse, hay algo que no es de este mundo, o que es de este mundo pero que sale de una forma que yo no conozco y que tengo que poner aquí, y darle forma yo. Son energías y son materiales que salen y que yo tengo que moldear. El moldeo es racional, la otra parte no. Eso es crucial en mi trabajo de pintor, o sea mi trabajo de pintor es el de abrirme para dejar salir esas energías internas, que son probablemente energías colectivas, energías arquetípicas. Tengo que volverme una puerta, un umbral por donde pasan cosas, pero claro, yo como puerta puedo regular cómo salen y a dónde salen... a través de las herramientas que posee la pintura (López, 2012).

A modo de conclusión, sabemos que uno de los recursos de lo fantástico posmoderno consiste en relativizar uno de los polos que constituye el sistema de lo fantástico, ya sea lo familiar o lo sobrenatural, o bien los dos aspectos al mismo tiempo, es decir todo el sistema, desembocando así en una situación paradójica. En la literatura, la paradoja se menciona como sistema directamente relacionado con lo fantástico, pero en Borges la paradoja es solamente un fantasma, un espejismo, una simulación o un juego. Esto lo vemos en Lezama, donde lo familiar y lo sobrenatural están relativizados, presentados como paradoja lúdica e irónica. Y al buscar lo propio de México en su pintura, es precisamente la paradoja la que apunta a pensar sobre la profunda realidad de esta región, su historia y su gente. La paradoja no es fin en sí mismo, sino instrumento de sugestión y reflexión.

Una coincidencia no menor entre el fantástico literario y la plástica de lo fantástico es la creación a partir de la lectura, esto es: la re-escritura a partir de la re-lectura. Constatamos que en la obra de Lezama están los recursos de las pinturas académicas y su re-figuración, pero sobre todo, están las leyendas del Valle de México y los escritos de viajeros como Catherwood y Stephens que llegaron a estas tierras ignotas.

Otra característica de la literatura borgiana y la fantasía plástica es la parodia, el pastiche o hibridación. Lo que aporta la parodia es su capacidad de crear un nuevo sentido, como cuando Lezama nos presenta la identidad mexicana en una hibridación de cuerpos y emblemas patrios, o se pinta a sí mismo como la propia pintura mexicana sobre la cual urge una reflexión. Todas estas hibridaciones no son otra cosa que metáforas plásticas para sugestionar al espectador a imaginar nuevas maneras de pensar temas profundos.

En cuanto al humor negro que debiera tener esta pintura de Lezama para que corresponda a una continuación del arte fantástico de México en



FIGURA 29. Daniel Lezama, *Alegoría de la bandera*.

pleno siglo XXI, creo que es más difícil de argumentar. El humor mexicano está hecho del dolor, de la constante lucha por rescatar la esperanza en medio de las injusticias, el fatalismo y la corrupción. Pero el humor negro en la actualidad parece ser parte del problema, parte de una cultura pasada y demasiado pesada. Si el humor negro no es evidente en la pintura de Lezama, creo que es mejor así. De cualquier forma, las conclusiones de este estudio ya son ganancia: fue posible encontrar las estructuras del sistema de construcción literaria de lo fantástico en la construcción plástica, probando así la tesis de que lo fantástico es una estrategia creativa en general. Esto es muy significativo para cualquier otro tipo de soporte o medio en las artes visuales. Con el análisis de la obra de Daniel Lezama entendemos mejor esta manera de construir imágenes que preguntan por la identidad, donde lo fantástico no es un tema, sino solamente, y básicamente, un modo de construir imágenes, muy apropiado para explorar y expresar visualmente reflexiones sobre creencias y realidades.

BIBLIOGRAFÍA

- BOTTOM, Flora (1983): *Los juegos fantásticos*, UNAM, México.
- BRETON, André (1924): *Manifeste du surréalisme*, Éditions du Sagittaire, París.
- CESERANI, Remo (1996): *Lo fantástico*, Visor, Madrid.
- LEZAMA, Daniel: *Sitios oficiales de Daniel Lezama*: daniellezama.net [15/03/2016] y www.lamadreprodiga.com [15/03/2016]
- LÓPEZ, Cristina (2012): «Entrevista a Daniel Lezama», posgradocristinalopezcasas.blogspot.mx/2013/12/entrevista-daniel-lezama-sobre-lo.html [15/03/2016]
- MACMASTERS, Merry (2008): Entrevista con Daniel Lezama, *La Jornada*, www.jornada.unam.mx/2008/03/28/index.php?section=cultura&article=a05n1cul [15/03/2016]
- NIETO ARROYO, Omar (2008): Tesis de Maestría en Letras *Del fantástico clásico al posmoderno. Un estudio sobre el sistema y evolución de lo fantástico*, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México.
- PELLIZI, Francesco: Catálogo de la obra de Daniel Lezama: http://www.daniellezama.net/esp/texto_03.html y www.lamadreprodiga.com [15/03/2016]
- RABKIN, Eric (1976): *The fantastic in Literature*, Princeton University Press, Princeton, N.J. En *Fantasy and Science Fiction, The Human Mind, Our Modern World*, <https://www.coursera.org/courses>. [26/09/2012]
- ROAS, David (2011): *Tras los límites del real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- RODRÍGUEZ PRAMPOLINI, Ida (1983): *El surrealismo y el arte fantástico de México*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México.
- TODOROV, Tzvetan (1982 [1970]): *Introducción a la literatura fantástica*, Ed. Buenos Aires, Barcelona.
- VATTIMO, Gianni (1997): *El fin de la modernidad*, Gedisa, Barcelona.