

El Salto de la Jirafa

Cuando vi por primera vez una jirafa estaba en cautiverio junto con algunas otras de su manada en el zoológico de Lisboa. Era una jirafa de tamaño algo menor al de sus compañeras, sin embargo, fue su comportamiento –inquieto, torpe y repentino– lo que me convenció de su juventud. Con ella generé un contacto visual singular, y digo contacto porque sentí también su mirada. Entre ambos, hubo un momento de extraña empatía. Luego de unos segundos, ella rompió ese vínculo visual en el que estábamos inmersos, enderezó su largo cuello, dio unos pasos atrás y saltó. Ese instante, esa pequeña fracción de tiempo en la que unas largas y delgadas patas se levantan del suelo, aún se guarda en mi memoria como una imagen impredecible, una sorpresa que desbordó todos mis sentidos.

Juan Sebastián Moreno Múnera
Maestría en Artes Plásticas y Visuales

Directora de tesis
Nadia Moreno Moya

Correctora de estilo
María Vega Trujillo

Universidad Nacional de Colombia, Medellín.
Facultad de Arquitectura.
Escuela de Artes Plásticas.
2018

CONTENIDO

[IMÁGENES-PENSAMIENTO]	4
INTRODUCCIÓN	6
UN BESTIARIO FOTOGRÁFICO	10
El Dromedario	12
El Unicornio	16
El Caballo	20
La Liebre	24
El Rinoceronte	28
El Hipopótamo	32
ZOOLÓGICA DE LA MIRADA	38
La mirada del guerrero	40
La mirada del rey	46
La mirada del cazador	52
La mirada del narcotraficante	56
La mirada del niño	64
EI JARDÍN, LA ESCENA	70
REFERENCIAS	76
FILMOGRAFÍA	77

[IMÁGENES-PENSAMIENTO]

ANCLADAS AL TEXTO

1. [ensamble]
2. [El Castillo]
3. [El Jardín]
4. [intersección]
5. [cámara oscura]
6. [la imagen de un unicornio domesticado]
7. [Horse in Motion]
8. [zoopraxiscopio]
9. [el caballo es también cómplice]
10. [liebre joven]
11. [la liebre entre sus garras]
12. [Hatari!]
13. [registrar el proceso de cacería]
14. [detener la acción de la caza para poder tomar sus fotografías]
15. [cazador y animal congelados en el tiempo]
16. [jardín y castillo]
17. [Pepe y Matilda]
18. [extinción de dominio]
19. [Hip]
20. [Vinieron las fotos con el cadáver]
21. [triunfo del cazador]
22. [cadáver caliente]
23. [cuerpo caliente de Pablo Escobar]
24. [expertos cazadores]
25. [domesticación del elefante]
26. [sistemas de compuertas subterráneas]
27. [cinco secciones]
28. [1. Vista a vuelo de pájaro]
29. [2. Vista Norte]
30. [3. Vista Sur]
31. [4. Vista del animal]
32. [la mirada del rey]
33. [la vista Panorama]
34. [ilusión perceptual]
35. [un portón]
36. [cuando era niña]
37. [H]
38. [N]

- 39. [plegable institucional]
- 40. [los animales más representativos]
 - 41. [Edgar Jiménez]
 - 42. [Hércules]
- 43. [animales no lograron adaptarse]
 - 44. [fueron enterradas]
 - 45. [Jurassic Park]
 - 46. [expropiación]
- 47. [esculturas de dinosaurios]
- 48. [demasiado cerca]
- 49. [experiencias multimediales]
 - 50. [vidrio que los separa]
 - 51. [el vidrio]
 - 52. [la isla]
 - 53. [el monitor]
- 54. [La Danza de las Abejas]
- 55. [Mirada de un animal salvaje]
- 56. [El cuerpo de la jirafa]

LIBRES DEL TEXTO

- [Animales en las nubes]
- [Arco del triunfo]
- [Caerse de la cama]
- [Cine y biología / Painlevé]
 - [Depredador]
- [El jardín de las delicias]
- [El hombre en la jirafa]
- [Inventarios ilustrados]
 - [Pablo en su jirafa]
 - [Pablo en su elefante]
 - [Proscenio]
 - [Sacrificio]
 - [Selfie del simio]
- [Tapar los ojos del animal]
 - [Vera en Nápoles]
 - [Raquetas eléctricas]

INTRODUCCIÓN

En el nombre científico de la jirafa yace una forma de aproximarse a la estructura del presente texto: *Giraffa Camelopardalis*. Esta nomenclatura binaria es un sistema basado en dos nombres y se debe al naturalista y médico sueco Carlos Linneo (1707-1778) quien intentó describir la totalidad del mundo natural conocido dándole a “cada especie” un nombre compuesto. Así, una jirafa es entendida como una combinación de las características de otros dos animales: el largo cuello de un camello y las manchas de un leopardo. Esta figura en donde dos animales dan pistas para nombrar un nuevo animal es interpretada en este trabajo como un ejercicio de semejanzas que evoca la idea del montaje cinematográfico, donde dos imágenes se entrelazan para crear un nuevo significado.

En este sentido, el presente texto es un *proyecto de escritura cinematográfica*, pues su elaboración surgió de forma conjunta con la creación e interacción de un archivo de imágenes. Algunas de esas imágenes representan una idea que apareció en medio de la escritura; otras, aparentemente, no tienen relación con lo escrito. En algunos casos, no tienen aún forma visual definida, es decir, no pueden ser vistas en estado fotográfico; son imágenes cinematográficas en estado literario y funcionan como el germen para una película, un dibujo, una escultura o una intervención artística en un espacio específico.

Hay otras imágenes que fui encontrado en distintos medios digitales y análogos, o bien las tomé antes de iniciar el proceso de escritura durante varios viajes personales. El archivo del proyecto de investigación también incluye imágenes que no son mencionadas explícitamente en este texto. He incluido algunos ejemplos en versión impresa, pues estas, en sí mismas, funcionan como una invitación a un posible vínculo con las demás citadas.

Llamaré **[imagen-pensamiento]*** a cada una de ellas, pues entiendo la imagen como parte de un modo de pensar y como una unidad constructora del discurso. Es decir, en este texto, el origen de un pensamiento está estrechamente vinculado con una imagen; y esta última, simultáneamente, posibilita el desarrollo de una idea. La imagen-pensamiento interfiere en la estructura escrita, pero también es generadora de escritura.

De allí que las frases y palabras que en este texto aparezcan entre signos de corchete (y subrayadas en negrita) corresponden a una imagen-pensamiento, tomando prestado el recurso de los editores para señalar la inclusión de una fotografía en el cuerpo de un escrito. La intención es que dentro de la palabra escrita se convoque una imagen y la emergencia de un pensamiento. Una forma en desarrollo latente, una estructura abierta que potencia y no es concluyente. Acá los pensamientos se experimentan y se activan al ver las imágenes, para vincularse nuevamente con el texto leído. Por tanto, hay una tensión vital entre palabra e imagen.

* En algún momento tuve que nombrar la carpeta digital que contenía todas las imágenes que empezaba a acumular en mi investigación, y así fue como decidí llamarla “imágenes pensamiento”, con la intuición de que cuando abriera la carpeta y viera las imágenes llegarían ideas a mi cabeza, y empezaría a hacer conexiones y a pensar en torno al tema de los animales y la fotografía.

Ese tipo de archivo ya lo había experimentado anteriormente cuando realicé la investigación de mi primera película *La Torre* (2018), la cual aborda un asunto particular relacionado con el archivo fotográfico de la Biblioteca Pública Piloto de Medellín. En ese caso, la carpeta se llamaba simplemente “investigación”. Ahora, creo que este archivo de imágenes-pensamiento es la posibilidad de construir la base de mi próximo guion cinematográfico.

La lectura de este texto pretende activar el proyecto de escritura cinematográfica en tiempo presente a través de un proceso de disposición creativa, tanto para mí como escritor, como para usted como lector. Propongo entender este proceso como una *puesta en montaje* en sintonía con los postulados del “Cine-Ojo”, expuestos por el cineasta ruso Dziga Vertov en 1929, quien afirmaba que una obra cinematográfica “empieza a ser montada el mismo día que se escoge el tema (...) reuniendo y ligando los diversos puntos del universo en un orden cronológico o anacrónico según el deseo”. (Vertov 1929, 32).

Esta concepción del montaje cinematográfico se diferencia de la *puesta en escena (Mise-en-scène)*, ** término usualmente utilizado en el léxico cinematográfico moderno para referirse a lo que está frente a la cámara de cine y se compone con materias cinematográficas (escenario-lugar, personajes-cuerpos, formas-objetos, luz-iluminación y tiempo); lo filmado se destina para un futuro plano o una secuencia.

8

Así entonces, *puesta en montaje* no se propone en este trabajo como un proceso que sucede durante el rodaje o después del mismo, es decir, durante las fases de “post-producción”, “montaje” o “edición” donde habitualmente se relacionan las imágenes-escenas ya filmadas. Por el contrario, entiendo *puesta en montaje* como una forma de proceder que sucede en el momento previo a la filmación, incluso previo al proceso llamado “pre-producción” donde la industria cinematográfica entiende que se escribe un guion. La *puesta en montaje* acá convoca pensamientos, reflexiones, intereses y deseos sobre un tema: se ponen en lugar las imágenes, para luego pensar entre ellas.

** *Mise-en-scène* es un término de origen francés acuñado por la crítica cinematográfica en la revista *Cahiers du Cinema* utilizado para referirse en primera instancia a la forma de filmación de Hollywood en donde las *materias cinematográficas* (luz, personajes, escenario, cámara, etc) que previamente se ponían en la escena servían para que un director (empleado de una productora) compusiera según su propio estilo y a partir de los elementos dados. De esa manera no todos los directores con una misma “puesta en escena” harían lo mismo en un plano, lo que posteriormente derivó en la concepción de una autoría en el cine. “*Mise-en-scène* is a certain way of extending states of mind into movements of the body. It is a song, a rhythm, a dance.” (Astruc 1959, 167).

Dando alcance a lo anterior, extendiendo una invitación a leer este texto frente a una superficie plana lo suficientemente grande –supongamos una mesa–, donde usted pueda poner y sobreponer las imágenes impresas y las palabras pronunciadas que son las materias del *proyecto de escritura cinematográfica* en tiempo presente. Mientras dichas materias se “miran” y se “escuchan” se irá construyendo un relato que ancla pero que también desplaza distintos pensamientos. La idea no es organizar cronológicamente unas imágenes para construir una estructura dramática, sino abrir un espacio de composición y de creación más libre, porque justamente esas materias apenas se empiezan a convocar para nutrir pensamientos sobre el tema en cuestión. De este modo se pretende que en el proceso una imagen convoque a otra, o una palabra a una imagen y así sucesivamente, de tal suerte que se arme una constelación de imágenes-pensamiento y no propiamente un guion. El intervalo entre las imágenes posibilitará un ensamble, quizás anacrónico, siempre inconcluso, pero definitivamente un **[ensamble]**.

UN BESTIARIO FOTOGRAFICO

Un bestiario, en sentido estricto, es un tratado que describe un conjunto de animales reales y fabulosos; es una especie de catálogo zoológico, una miscelánea de animales que ayuda al lector a tener una experiencia espiritual, una interpretación metafórica, o una derivación literaria que aborda otros temas. En muchos bestiarios cuando se habla de los animales en realidad se habla del hombre. Este capítulo se basa en esta forma de clasificación para destacar la relación estrecha que existe entre ciertos animales y la cámara fotográfica o cinematográfica.

El Dromedario

La fotografía es cacería... y “la foto es la caza, es el instinto de la cacería sin el deseo de matar”, enuncia Chris Marker en su película *Si yo tuviera cuatro dromedarios* (1966), un ensayo audiovisual de fotografías tomadas por Marker en sus viajes alrededor del mundo, que se entrelazan con una voz en off de una conversación con dos amigos también fotógrafos. Estas imágenes fijas, que se montan una encima de la otra en el transcurso de la película, se anclan con la palabra pronunciada de las voces en diálogo, pero también se desplazan, es decir, la voz conduce y potencia las fotografías. ¿Cuál es el raciocinio que subyace al orden de las imágenes en el filme?, ¿qué es lo cazado por el fotógrafo en sus viajes?

Chris Marker utiliza varias formas retóricas en esta película, una de ellas es el prólogo, que alude al libro de poemas de Guillaume Apollinaire titulado *Bestiario o El Cortejo de Orfeo* (1909), un libro de poemas simbolista con referencias a animales en la titulación de cada poema. De esta manera Marker sugiere el lugar de origen del nombre de su película, una apropiación de un fragmento del poema *El dromedario*:

Teniendo cuatro dromedarios.
Don Pedro de Alfarubeira.
Fue por el mundo y lo admiró.
Él hizo lo que hiciera yo.
Teniendo cuatro dromedarios.

(Apollinaire 2011, 20).

Si yo tuviera cuatro dromedarios se divide en dos capítulos, el primero se titula **[El Castillo]** y el segundo **[El Jardín]**. Ambos títulos operan como dos núcleos conceptuales que, si bien dividen la pieza cinematográfica en dos, también establecen una correspondencia significativa. Ambas palabras, *castillo* y *jardín*, son dos imágenes-pensamiento: en la primera habita *el humano* y en la segunda el *animal domesticado*. En otras palabras, Marker nos habla del vínculo entre el humano y el animal. Si el hombre construye castillos, y junto a estos también

hace jardines que contienen una porción de naturaleza bajo control, la jungla sería, siguiendo el pensamiento de Marker, el castillo de un animal salvaje.

Así, *castillo* y *jardín* son palabras (e imágenes-pensamiento) que se refieren a lugares que se tocan: se podría pensar que donde empieza uno termina el otro, o bien que uno contiene al otro. Podemos pensar que un jardín está dentro de las murallas del castillo o que un castillo está rodeado de jardines. Es en este tipo de intersecciones, relacionadas con la forma, pero sobre todo con el contenido, donde el cineasta francés se ubicó para plantear esta película.

14 ¿De qué otra manera surge una intersección con el animal, al menos en primera instancia, sino a través de la mirada? El humano ve un animal y cuando se atreve a explorar esa relación lo dibuja, lo pinta, lo esculpe, lo fotografía... en cualquiera de estos casos sucede una captura: una representación. En el medio fotográfico, esa **[intersección]**, entre cámara y animal, queda explícita con la primera imagen de la película de Chris Marker, que nos muestra una fotografía de lo que parece ser una mirilla de un rifle o algo similar en un arma. Lo que no queda claro en esta fotografía, es si los espectadores son los que están viendo a través del teleobjetivo o son ellos mismos lo que están siendo apuntados.

Ahora bien, para el director, “la fotografía no tiene el deseo de matar” (Marker 1966), pero el acto fotográfico pareciera que sí está relacionado con lo violento. “Hay algo depredador en la acción de hacer una foto”, nos dice Susan Sontag. (2006, 31). La cámara captura de otra manera, y en un sentido metafórico, “mata” de otra manera, como si se tratara de un proceso inverso, esto es: la cámara no se vuelca sobre el objeto de deseo, –su disparo no sale en busca de ese objeto como lo haría el proyectil de un arma– sino que lo fotografiado se dirige hacia el que maneja la cámara. No es que lo fotografiado “ataque”, como puede suceder cuando un animal salvaje se siente vulnerado, pues lo que entra realmente a la cámara es luz. Ella entra y dibuja, así de simple: crea

una *fotografía*. De allí que una fotografía es también un disparo de luz hacia el fotógrafo. En el acto fotográfico hay entonces una penetración mutua, sucede un contacto entre el objeto de la fotografía, –que es también objeto de deseo– la luz y el ojo del fotógrafo; y en ese encuentro sucede la imagen.

El Unicornio

Existe un relato que tiene a este animal mitológico como protagonista, y que revela un posible origen de la fotografía. El pintor, escultor y fotógrafo mexicano Carlos Jurado es uno de los máximos exponentes de esta creencia. Él, que ha dedicado gran parte de su vida a construir cámaras estenopeicas de todos los tamaños y formas, asegura que el mejor agujero para una cámara oscura debe hacerse con la punta afilada de un cuerno de un unicornio, pues solo así la magia de la creación de la imagen será más fiel a la realidad. (Jurado, 1974). Esta búsqueda del unicornio es a la que invita su obra y también su pasión por la imagen. Sus investigaciones reposan en el libro *El arte de aprehender imágenes y el unicornio*, editado por primera vez en el año 1974 por la Universidad Nacional Autónoma de México. En este, Jurado describe su relación con la [**cámara oscura**] y su forma alquímica de hacer imágenes. En uno de sus capítulos, cita un fragmento del alquimista Adojuhr para señalar esa relación entre la punta del cuerno del unicornio y el agujero por donde se puede comprimir la esencia de las cosas vistas:

Se toma un cuerno de Unicornio, se aguza finamente por la punta, y con él se practica un pequeño orificio sobre cualquier superficie refulgente. Por este orificio podrán hacerse pasar, comprimiendo su esencia, toda clase de personas, objetos y lugares, mismos que deberán ser guardados cuidadosamente en una caja de cartón donde permanecerán por la eternidad, para ser sacados cuando alguien los necesite. (Adojuhr, citado por Jurado, 1974).

Aunque no se puede negar que el desarrollo del invento de la fotografía es una mezcla entre científicos, químicos y artistas de la pintura –incluyendo a Aristóteles, Leonardo Da Vinci, Louis Daguerre y otros tantos que posteriormente desarrollaron innovaciones sobre sus aportes–, la fotografía sigue teniendo latente el misterio de la luz ¿Cómo hace la luz una imagen y de qué manera fijarla y reproducirla? En la búsqueda de esa respuesta se han creado ficciones; siglos atrás, durante la época en la que se desarrolló la alquimia, tomaron auge los relatos de unicornios. Hoy día, ese animal

se ha convertido en una fábula sobre la fotografía: el unicornio sería el animal portador del cuerno con el que se podía abrir el agujero preciso para capturar y guardar una imagen.

Según esta fábula, el unicornio quizás encarne el origen de la primera fotografía, que de cualquier modo es la imagen de un animal “cazado”: justo después de hacer el agujero con la punta de su cuerno –en la superficie ubicada al interior de esa primera cámara– se formó una imagen de aquel animal. No obstante, viene al caso preguntarse si no sería un hombre con el cuerno en sus manos quien abrió aquel agujero o si fue el unicornio mismo quien realizó este acto.

La respuesta a esta pregunta suscita una paradoja respecto a aquella imagen formada y la relación entre fotografía, caza y animales, pues solo hay dos respuestas posibles: o bien se trata de la imagen de un hombre que cazó un unicornio; o bien [**la imagen de un unicornio domesticado**].

El Caballo

*Lo que Marey y Muybridge han hecho
como operadores, quiero hacerlo yo
como spectator: descompongo, amplío
y, si así puede decirse, voy más despacio
con el fin de tener tiempo para saber.
(Barthes 1989, 152).*

El fotógrafo e inventor Eadweard Muybridge (1830-1904) inició en 1872 una investigación sobre los animales y los humanos en movimiento, razón por lo cual realizó el registro fotográfico del desplazamiento de un caballo y lo publicó en 1878 con el título [*Horse in Motion*]. Para tal fin ideó una manera de activar varias cámaras fotográficas organizadas en secuencia frente a una pista de caballos de carrera, con un sistema de obturación que se activaba en el instante mismo en el que pasaba el animal. Así fue como Muybridge vio por primera vez imágenes de un animal en una secuencia de movimiento y comprobó su teoría de que efectivamente en el galope de un caballo sí hay un instante en que todas las patas se levantan al mismo tiempo del suelo.

Posteriormente, bajo el auspicio de la Universidad de Pensilvania, Muybridge pudo continuar su investigación, la cual con el tiempo le valió para darle el prestigio de artista. La compilación de los resultados se dio a conocer con el nombre *Animal locomotion; an electro-photographic investigation of consecutive phases of animal movements*, y quien deseara tener la investigación podía además escoger algunas secuencias entre las 781 placas fotográficas donde se registraron todo tipo de animales en movimiento así como también a humanos en acciones de la vida cotidiana.

En 1879, el mismo Muybridge inventó una máquina capaz de proyectar las imágenes de su experimento *Horse in Motion*, un primitivo proyector de cine al que llamó [**zoopraxiscopio**] (animal en rotación) y que consistía en un disco con placas fotográficas al que había que darle vueltas manualmente para que, con una fuente de luz y un sistema de lentes, la imagen pudiera ser proyectada sobre una superficie externa. La primera proyección en este aparato de luz y sombra fue un caballo galopando con un hombre encima. Las imágenes muestran un animal domesticado, y una domesticación captada fotográficamente; entonces, [**el caballo es también cómplice**] de la revelación del origen del cine, siendo él mismo protagonista en su galopar.

Hay cierta domesticación en el acto de fotografiar un animal, que nos confronta, que nos reta al intentar capturarlo. Sedar la realidad, sedar un animal para verlo con tiempo extra, es lo que la cámara hace cuando captura. Tan fugaz, tan bestial, tan monstruosa es la realidad, que se necesitan mecanismos para amansarla. El animal va más rápido que nuestra mirada, nuestros ojos no alcanzan a percibir si todas sus patas se levantan al mismo tiempo del suelo, y el tiempo contenido de ese momento de galope se presenta como posibilidad de domesticarlo. No solo se captura la imagen del animal con el acto fotográfico, también el tiempo emanado de su instinto de libertad. Cuando fotografiamos un animal también domesticamos la realidad, la cámara lo agarra con la intención de confinar su tiempo, de fijar el instante y volverlo nuestro.

La Liebre

Cuando un animal es representado no es consciente de su representación, no puede dimensionar la idea de “convertirse” en imagen. Pese a las diferencias entre un animal dibujado por un artista y uno capturado por su depredador, de cualquier modo, el artista se acerca a la práctica de la cacería, pues tiene solo tres opciones: 1. representar el animal en vida, 2. el animal en la acción de ser cazado o 3. el animal muerto como presa y/o trofeo. En 1502 Alberto Durero dibuja una **[liebre joven]** en estado de reposo, casi como posando ante el artista la liebre es retratada en un estado de tranquilidad suprema. La misma especie de liebre es capturada luego en 1811 por el grabador inglés Samuel Howitt, pero a diferencia de la representación de Durero, Howitt representa la acción en la que un águila vuela con la liebre ya capturada entre sus garras y pico. La liebre es arrancada de su pradera y después de ser agarrada por el águila es cadáver seguro. El águila emprende vuelo con **[la liebre entre sus garras]** y el cuerpo terminará siendo devorado en la copa de algún árbol.

25

En el evento de la cacería de la liebre representado por Howitt, suponiendo que el artista vio tal evento, el animal sufre transformaciones inminentes en su cuerpo al ser cazado por un águila pero queda claro que no es el dibujante quien alteró el cuerpo de la liebre. Es decir, que si bien hay representación del instante de la caza, esta no afecta de forma directa el cuerpo cazado.

En este ejemplo, hay un desprendimiento de la liebre de su habitat natural que implica un acto violento. La naturaleza está llena de estas demostraciones que para el humano pueden convertirse en espectáculo y por ello se esfuerza en su representación. Hay algo sublime que se esconde en esos actos de supervivencia salvaje y es tan portentosa esta idea, son tan sugestivas estas imágenes, que los artistas han reproducido de forma recurrente este tipo de grandes encuentros entre depredadores y presas.

Cierto misterio intenta revelarse en estas situaciones de tensión entre muerte y vida. Para el caso de la fotografía, cuando una cámara captura una imagen, esta entra a pertenecer al mundo de lo representado. La cámara y el fotógrafo no tienen el animal físico en sus manos, como lo tendría un viejo cazador del África austral; tampoco como lo hace el águila, ni siquiera como los dibujantes. El fotógrafo tiene la imagen del animal, y por más borrosa o distante, la fotografía tiene el estatuto de evidencia de un acecho y la posibilidad de un escape: aunque no capture la presa, su toma fotográfica es la evidencia de una acechanza. Se puede capturar un deseo, pero otra cosa es obtener el instante deseado. No hay fotógrafo de una sola fotografía, así como no hay cazador de una sola presa; hay una constante en el oficio de ambos, donde se revela el misterio de la vida y la muerte, tanto fotógrafo como cazador buscan esos instantes, están siempre a su acecho.

El Rinoceronte

En una fotografía se captura a lo que se le teme, pues funciona como evidencia y como escudo protector: eso que asusta y que puede hacer daño también se aleja con el acto de fotografiar. Cuando capturamos fotográficamente un animal, estamos acercando y alejando su cuerpo, con ello, el animal se analiza, se explora y se domestica de algún modo. Pero cuando fotografiamos el acto mismo de la caza de un animal vivo, presenciemos otra revelación, es como una especie de doble captura.

En 1962 Hollywood produjo una película donde animales salvajes son cazados en África para ser llevados a zoológicos de todo el mundo. Sean Mercer, es un cazador que junto con su equipo busca animales exóticos en las llanuras de Tanganika. La película, que se titula [*Hatari!*] –traduce literalmente *Peligro!*–, tiene una secuencia inicial de exquisito montaje donde se muestra la persecución de un rinoceronte: dos carros de safari y su equipo de cazadores persiguen a toda velocidad un rinoceronte que corre por su supervivencia. Los cazadores persiguen su presa y utilizan una herramienta larga para agarrarlo con una soga por cuernos y cabeza. Al cabo de unos cuantos kilómetros, el rinoceronte también enfrenta a su depredador y se defiende, golpea en varias ocasiones las partes laterales de los carros hasta conseguir herir con su cuerno la pierna de uno de sus acechantes.

29

El animal es “triplemente cazado”, pues en el mismo instante de su captura es además filmado por el camarógrafo de la película y fotografiado por un personaje. Este, y otros animales que son perseguidos en el filme, no solo son víctimas de la cacería para su exportación a zoológicos, sino que también son presas de la cámara. Esto es particularmente evidente con la presencia de una fotógrafa (personaje) enviada por un zoológico para [**registrar el proceso de cacería**] de los animales que luego formarán parte de la colección de la institución. Esta mujer, en medio del forcejeo de los cazadores con los animales, incluso pide [**detener**

la acción de la caza para poder tomar sus fotografías]: “Hold him! Let me see something!” (¡Deténganlo! ¡Déjenme ver algo!).

La escena presenta un triple forcejeo y dos formas de aprehender un animal. En medio del acto de la cacería quedan explícitas: por un lado, un lazo que amarra las patas y por el otro, dos cámaras (la fotográfica presente en la escena y la cinematográfica que la posibilita) que mientras encuadran, también mantiene fijo el instante, **[cazador y animal congelados en el tiempo]**, contenidos, enmarcados y fijados en la imagen fotográfica y cinematográfica.

El Hipopótamo

La forma de representar la caza ha sido concomitante al acto mismo de la cacería. Sin embargo, los modos de representación han tenido hondas transformaciones. Desde la pintura con sangre del mismo animal en las cavernas del Paleolítico, pasando por algunos pintores del siglo XVII, hasta las formas fotográficas del siglo XX que pudieron registrar el lugar mismo de la muerte y la satisfacción del cazador junto con su presa aún caliente.

En Colombia hay un caso particular de cacería de unos hipopótamos que escaparon de La Hacienda Nápoles, el zoológico con la colección más completa de animales que tuvo el país debido al negocio del narcotráfico. En este **[jardín y castillo]** ideado por Pablo Emilio Escobar Gaviria hubo, desde principios de los años ochenta del siglo pasado, animales exóticos, la gran mayoría provenientes de un zoológico norteamericano y negociados directamente por Pablo en una de sus visitas a este país.

En Nápoles había una pareja de hipopótamos conocidos como **[Pepe y Matilda]** y en el año 2007, a tan solo tres años de decretada la **[extinción de dominio]** de los terrenos que conformaban La Hacienda Nápoles, ubicada en la región de Puerto Triunfo, Antioquia, escaparon junto con su cría **[Hip]** por el río Magdalena. El Ministerio de Medio Ambiente, en aquel entonces, después de álgidas discusiones con organizaciones defensoras de animales, decidió aprobar la caza de la familia de hipopótamos argumentando que estos podrían representar peligro para la población de la región, ya que además de su gran peso, son considerados una de las especies más territoriales y por tanto más peligrosas del reino animal. Así fue como por medio de la Resolución 3547, expedida el 09 de junio de 2009, Corantioquia y el Ministerio de Medio Ambiente aprobaron el plan de búsqueda de estos paquidermos. Para ello, contrataron dos extranjeros expertos en cacería, un taxidermista y el apoyo de 15 soldados del batallón Calibío de la décimo cuarta brigada del Ejército Nacional.

En una nota del periódico *El Mundo* titulada: “Empresarios recibieron la cabeza” se relata el plan ejecutado de la siguiente manera:

El pasado 18 de junio le dieron muerte con cuatro balazos: uno en el corazón, otro en la cabeza y dos de remate, cuando el animal acudió al área de pasto que solía frecuentar. En cuanto a la disposición del cadáver, la resolución observa que “las vísceras han de ser enterradas y las cáscaras transportadas para la colección privada del señor Federico Pfiel Schneider”.

El taxidermista cortó las patas del animal para presentarlas como evidencia al Ministerio de Medio Ambiente colombiano y reservó la cabeza para el cazador. Sin embargo, las vísceras quedaron en manos del ejército, que se encargó de abrir la fosa para enterrarlas, pero “desafortunadamente faltó profundidad” y quedaron “a la intemperie”, señala el informe, por lo que se incumplió la normativa sanitaria y ambiental. (El Mundo 2009).

En otra noticia publicada en el portal web del periódico *El Tiempo*, con fecha del 15 de julio de 2009, los hechos se describen de una manera más detallada, recreando el momento exacto de la cacería:

34

Sonó el primer disparo, que le atravesó la piel hasta llegar al corazón. La mole de tonelada y media cayó al suelo. Sonó el estallido de la siguiente bala, de 375 milímetros, que le entró por el lagrimal derecho, apagando su mirada. Los cazadores dispararon dos veces más hasta que el animal dejó de respirar.

Entonces, vinieron las fotos con su cadáver. Durante toda la noche, trabajaron sobre el cuerpo de Pepe. Se recogieron muestras estomacales, de humor vítreo, líquido interior del corazón, heces y se hicieron biopsias de otros órganos, para que sean estudiadas. Por su parte, el taxidermista desolló su cabeza.

Las labores terminaron a las 4 de la mañana del 19 de junio, cuando el cuerpo del hipopótamo quedó sepultado, a ras de tierra, en la finca, mientras sus patas y su cabeza viajaron a Bogotá en una camioneta. (Pachón 2009).

[Vinieron las fotos con el cadáver]... una de esas a la que hace mención la periodista, y que se volvió famosa entre los colombianos durante aquella época de polémica, se compone de la siguiente manera: el cuerpo sin vida del hipopótamo “Pepe” abatido en el suelo y 15 soldados uniformados con sus rifles detrás del cadáver miran directamente la cámara. Esta fotografía, que parece haber sido tomada con un celular por su baja resolución, contiene al mismo

tiempo presa cazada y cazador satisfecho. El ubicarse detrás, con sonrisa complaciente y sobre todo con un arma también como protagonista, puede considerarse como una tipología en las fotografías relacionadas con el tema de la caza, pues es una escena en la que se representa la idea de la cacería, pero desde el lugar del **[triunfo del cazador]**.

La representación de la caza ha sido un motivo presente en culturas milenarias, desde la prehistoria; incluso la sangre misma del animal se sigue utilizando como pigmento. Pero donde tuvo una de sus mayores exploraciones gráficas fue durante el periodo en el que la caza también se consolidó como deporte. Así por ejemplo, el pintor francés François Desportes (1661-1743), acompañó a Luis XIV y Luis XV en sus recorridos de cacería para inspirarse y luego llevar sus dibujos y notas al óleo. Naturalezas muertas y retratos de los perros favoritos de los reyes en plenas escenas de acecho eran las maneras más comunes en las que se representaba esta práctica. De allí que los franceses y holandeses tengan una larga tradición de escenas pictóricas relacionadas con este tema, pues tuvieron pintores especializados en complacer con sus composiciones a monarcas y nobles cazadores.

35

Sin embargo, la forma de evidenciar el lugar mismo de la caza se formalizó con la inmediatez de la herramienta fotográfica, pues la cámara móvil transformó las formas de representación, ya que presa y cazador pueden ser retratados en el mismo lugar del acto. Así entonces, después del disparo, el cazador se acerca al lugar donde ha caído su presa y junto con al **[cadáver caliente]** compone una escena; se ubica detrás del animal y registra el lugar exacto donde ha muerto.

En 1993, sobre el tejado de una casa en el barrio Los Olivos de la ciudad de Medellín, el **[cuerpo caliente de Pablo Escobar]** fue fotografiado como evidencia con los mismos parámetros de la

tipología anteriormente mencionada: cinco hombres uniformados de la policía nacional colombiana y otros tres vestidos de civil, pertenecientes al llamado Bloque de Búsqueda, posan sonrientes y con sus armas en mano detrás del cuerpo del recién asesinado.

Entre estas dos imágenes mencionadas –la caza del hipopótamo Pepe y la caza de Pablo Escobar– si bien existe una distancia de dieciséis años, hay una cercanía que ayuda a comprender un período importante de la historia colombiana en relación al narcotráfico. La idea de que Pepe, un animal africano traído por Pablo Escobar de los Estados Unidos, fuera cazado después de su escape por el inminente peligro que representaba para la comunidad y abatido por unos **[expertos cazadores]**, se asemeja a la caza del mismo Escobar y el operativo conjunto entre la policía colombiana, la DEA (Administración para el Control de Drogas de EEUU) y los PEPES (Perseguidos por Pablo Escobar). El triunfo de la caza es asimilado con la presentación del cuerpo muerto y la satisfacción del cazador queda explícita en estos retratos mortuorios. El fin de un acecho queda demostrado en esta tipología fotográfica, que a diferencia de la pintura, plantea una relación directa con el espacio donde el cuerpo pierde la vida, pues ofrece información concreta del lugar; estas composiciones de muerte manifiestan el poder del cazador dando prueba documental de que ese cadáver tiene autoría.

Es curioso encontrar que en el inglés la palabra *shot* sea la misma para referirse al disparo de un arma y al de una cámara: “What a great shot!” (¡Que buen *disparo!*), evidencia de una estrecha relación entre estos dos objetos desde el lenguaje. No obstante, la cámara y el arma enfrentan una diferencia que radica en su relación con la muerte, pues mientras el arma está diseñada para matar, la cámara crea fotografías que, siguiendo las ideas de Barthes, son *momentos de muerte*. Una muerte que se ha asumido diferente a la muerte simbólica de la religión y que está al margen de los ritos; una muerte también brusca y reducida al click del disparador fotográfico, que

separa literalmente la vida como “pose inicial” de la muerte como “papel final”. (Barthes 1989, 142). Ahora bien, tanto en la muerte como en la vida, la fotografía justifica el deseo de descubrir la verdad, de “escrutar” en la imagen con la ilusión de encontrar *lo que hay detrás*, “alcanzar su cara inversa”. En ese ejercicio de búsqueda hay una vitalidad y también una insatisfacción, pues la fotografía “no sabe decir lo que da a ver”. (Barthes 1989, 153). Todo disparo fotográfico es siempre una evidencia del deseo y la conciencia de la muerte, “fotografiar es apropiarse de lo fotografiado”. (Sontag, 2006, 16). En este sentido, aquellas fotografías donde hay un cuerpo muerto y otro vivo posando junto a él, evidencian la paradoja de una doble conciencia de la muerte: la fotográfica y la biológica.

ZOOLÓGICA DE LA MIRADA

En la actualidad hay zoológicos universitarios, zoológicos estilo safari, parques acuáticos con zoológico, parques de atracciones mecánicas con animales, zoológicos con museos de historia natural, centros de la ciencia con acuarios, fincas de compensación familiar con mariposarios, casas de reptiles y granjas interactivas; zoológicos en países con estaciones y domos aclimatados para animales del trópico; safaris en África y safaris en Latinoamérica; zoológicos donde los únicos que están enjaulados son los visitantes;^{*} cementerios dentro de los zoológicos donde los ciudadanos tienen un espacio para enterrar a sus mascotas junto con los difuntos animales salvajes del zoológico, zoológicos con cementerios de lápidas que representan los animales extintos del planeta. En fin, hay zoológicos de todas las clases y orígenes, generalmente cada ciudad mediana o grande del mundo tiene uno. Hay en los cinco continentes del planeta y asociaciones zoológicas por continente. Hay un aproximado de 1491 zoológicos o espacios públicos relacionados con animales exóticos en todo el mundo. (Parkscout 2018). Sin animales no hay zoológico, y estos se regulan por una estructura administrativa (estatal, independiente o mixta) que tiene, por muy intuitiva que parezca en algunos casos, una curaduría y/o museografía que obedece a la pregunta: ¿qué animales tener y cómo mantenerlos vivos para poder exhibirlos? Los espectadores se relacionan con los animales contenidos en estas instituciones, y para ello se constituyen mecanismos de seguridad, aislamiento y mediación que funcionan como estrategias de regulación de la interacción, de la mirada y el tacto. De ahí las jaulas, las cercas, los corrales, las islas, los vidrios, las pantallas, los vigilantes, los horarios... etcétera.

39

En este capítulo se propone una analítica de formas de interacción con el animal en cautiverio reunidas en cinco sujetos de la mirada que serán tratados como arquetipos: el guerrero, el rey, el cazador, el narcotraficante y el niño. A través de ellos, se hará una aproximación a algunas transformaciones históricas que ha tenido la mirada humana sobre los animales en espacios como el zoológico y que involucran asuntos como la valoración del animal salvaje como botín de guerra; la idea de la colección en las cortes reales, el desarrollo del negocio cultural de los animales; la consolidación del prestigio social a través de los mismos; y el devenir animal por medio del juego.

* El caso del zoológico Lehe Ledu en China el recorrido lo hacen los visitantes enjaulados en un camión, los animales son los que se acercan a los humanos.

La mirada del guerrero

En la Antigua Grecia la idea de coleccionar animales surgió de la mano del origen de la biblioteca. Todo lo escrito por el hombre o recolectado en sus viajes llegaba a un mismo lugar en el que también se reunían animales, a diferencia de los espacios especializados que concebimos hoy en día para todo ello: zoológico para animales, biblioteca para libros y museo para esculturas. Para la civilización griega el *museion* era un espacio del conocimiento en el que coexistían tanto asuntos de la naturaleza como de las civilizaciones. Sus contenidos eran fruto de las relaciones políticas de los griegos con otros pueblos y, especialmente, de lo obtenido en sus batallas, conquistas y exploraciones. En ese sentido, el animal salvaje era visto o como refuerzo militar o como trofeo de exhibición, y a su vez, se convertía en símbolo de los territorios conquistados de una civilización en expansión.

Marina Belozerkaya en su libro *La Jirafa de los Medeci* nos habla de la relación originaria entre la guerra y la conformación del zoológico, la biblioteca y el museo, al referirse a Filadelfo, uno de los grandes gobernantes de la civilización griega y gran impulsor de la biblioteca de Alejandría:

Los animales de Filadelfo, reunidos en el zoológico del palacio, eran a la vez un subproducto de su búsqueda de elefantes y un complemento de los estudios que se realizaban en el museo. Formaban una biblioteca viva del mundo natural. La colección llegó a ser una de las primeras y más célebres casa de fieras de la antigüedad y un arquetipo de los zoológicos que surgirían luego, así como lo fue la biblioteca para las colecciones de libros que la sucederían. (Belozerskaya 2008, 60).

De esta manera, también se puede decir que la relación humano-animal en cautiverio estuvo íntimamente ligada al desarrollo de nuevas estrategias para la guerra y por supuesto a formas de comunicación y/o representación de nuevos territorios conquistados. Cuando Belozerkaya se refiere a la idea de “biblioteca viva” insinúa que estos animales encontrados hacían también parte de una colección, y

aunque es difícil precisar cómo realmente era la distribución espacial (libros y animales en un mismo lugar) es importante señalar que el hecho de que ocuparan el mismo espacio refiera a una concepción unificadora del conocimiento.

Había estrategias de exhibición después de los combates. Al regreso, los vencedores, desfilaban en procesiones públicas por las calles de las ciudades, manifestando una nueva victoria que se representaba con la posesión de las armaduras enemigas, así como también con animales que se encontraban en los viajes a estos territorios. Para estos desfiles “se hacían inscripciones en armaduras y se ofrendaban en los santuarios”, (Connolly 1981, 62), así como también se utilizaban pieles de felinos para forrar escudos, armaduras y las sillas de caballería.

En cuanto al animal salvaje como impulsor del desarrollo de estrategias de guerra, la **[domesticación del elefante]** representó un avance importante y por lo tanto estos animales se convirtieron en una parte estructural de las tropas militares: su gran tamaño y fuerza les dio lugar dentro de la formación de las líneas de combate.

Cuando Alejandro Magno llegó a la India, en el año 336 a. C., se encontró con un ejército que contaba con 200 elefantes y después de ganar esta batalla con gran esfuerzo, decidió incorporar en sus tropas estos animales, “todo ejército que se respetara tenía que poseerlos”, (Connolly 1981, 70) pues eran una especie de “tanques vivientes” que aunque se podían utilizar contra la infantería enemiga, funcionaban mejor para ahuyentar a la caballería, pues los caballos que no estaban acostumbrados a ver estos animales se espantaban con solo sentir su olor. (Connolly 1981, 71). De esta manera, los elefantes ocuparon un lugar importante en el arte bélico para el mundo griego, haciendo que las formaciones de combate sufrieran una reestructuración inminente: ligeras de infantería, y caballería especialmente entrenadas para combatir junto con elefantes.

Viene al caso hacer algunos comentarios sobre el traslado de los animales salvajes desde su lugar de origen a estas primitivas “casas de fieras” (más adelante se explicará este término), pues esto también produjo una particular relación entre el hombre y el animal. El transporte de dichos animales significaba un gran esfuerzo y cuidado, además de un negocio mixto entre vías marítimas y terrestres. Por ejemplo, en tiempos de la antigua Roma, para el traslado de los animales originarios de provincias lejanas, era esencial la función de la flota marítima. Los soldados se encargaban de la función de amarre y de construcción de rampas para el desembarco en flotas que cumplieran una doble función: transportar equipamiento para guerra y trasladar animales salvajes. Al respecto, comenta Belozerskaya:

Los animales más grandes o más tranquilos viajaban en la cubierta con las patas atadas con sogas o cadenas. Plinio el Viejo cuenta una encantadora anécdota sobre el desembarco de elefantes en el puerto de Puteoli junto a Nápoles, al sur de Italia (hoy Pozzuoli). Los animales estaban atemorizados por la longitud de la rampa estrecha que había que recorrer desde la embarcación a la costa, de modo que, espontáneamente, se volvieron de espaldas y la cruzaron marcha atrás como para engañarse sobre la distancia que debían transitar. (Belozerskaya 2008, 100).

43

Como se insinúa en esta cita, el transporte de animales salvajes en la antigüedad era un ejercicio de adaptación tanto para los animales como para los guerreros: la distribución de sus embarcaciones para el transporte de animales pesados, el diseño de sistemas de rampa, amarre y arrastre para los guacales requerían una cierta especialización. A estos soldados encargados de cazar animales salvajes se les conocía como *venatores* y a los responsables de adiestrarlos para las batallas sobre la arena *bestiarii*. Tenían un entrenamiento profesional en escuelas especializadas, sin embargo, eran siempre considerados una clase inferior de combatientes. (Connolly 2003, 115).

A parte de estos desembarcos iniciales a los que fueron sometidos muchos animales para llegar a su lugar de destino, en la antigua

Roma sucedió una exploración más radical que cambió la forma de relacionarse con los animales salvajes y exóticos, y que supuso además una evolución de la práctica de exhibición de los animales y por supuesto el desarrollo de una nueva figura de combatiente: el gladiador, un hombre entrenado especialmente para pelear en el coliseo y en el circo con bestias salvajes.

Los romanos querían entretener a las multitudes y por lo tanto ofrecían una variedad de espectáculos donde el elemento de sorpresa y peligro era lo más importante, disfrutaban viendo no solo hombres luchando con animales sino también animales luchando entre ellos mismos. Para el año 169 d. C., el evento de “caza de animales” (*venationes*) llegaría a su máximo esplendor pues solían organizar festivales de lucha múltiple: en la arena varios animales salvajes y legiones de gladiadores entreteniendo al público por horas.

44

El emperador también era un guerrero en Roma. La carrera militar era una de las tradiciones con más prestigio. La mayor parte de los emperadores romanos fueron soldados, y pocos políticos podían presentarse ante los votantes y ser elegidos para un cargo si previamente no habían ganado victorias importantes contra enemigos. (Matyszak 2010, 8). El emperador Tito Flavio Vespasiano, quien llevó su carrera militar y política en paralelo desde muy temprano, fue quien tuvo la visión de construir un lugar que nadie había imaginado antes, un edificio multipropósito y que sería el mejor y más prominente lugar de entretenimiento de la época: el anfiteatro Flavio o más conocido como Coliseo Romano (siglo I).

Vespasiano le había dicho a sus arquitectos que quería lo mejor en instalaciones detrás del escenario, con recintos especiales para animales salvajes y un sistema sofisticado de ascensores y trampillas diseñados para llevarlos al escenario y donde los “props” salieran rápidamente a la arena. (Connolly 2003, 32).

El Coliseo Romano y posteriormente el Circo Maximus (con una estructura más longitudinal) fueron construidos con complejos **[sistemas de compuertas subterráneas]** y laterales que permitían que el espectáculo se fuera construyendo, en especies de fases o escenas. Con estos lugares destinados a la lucha de animales, Roma consolidó el negocio y la demanda de importación de animales: el pueblo estaba fascinado con estos eventos sangrientos de tortura humano-animal y los emperadores conseguían consolidar el respeto y prestigio que buscaban. Algunas de las criaturas que aparecían en estos espectáculos eran nombradas, –sugiriendo una personificación– que les valía por el hecho de haber sobrevivido a varios encuentros de lucha y convirtiéndose así en favoritos, como también ocurría con algunos gladiadores.

Con estos espectáculos sangrientos Roma alcanza una de sus promesas políticas, y fue Pompeyo, con su consigna “pan y circo para todos”, quien pone de manifiesto su esplendor. De aquella forma de combate-espectáculo se deduce que el animal en la antigua Roma hacía parte de una escenificación del poder imperial, y por consiguiente esta civilización convirtió en un acto público la exhibición de animales exóticos.*

45

Es así como el animal salvaje, símbolo de los territorios conquistados, pasó, de ser mirado en el *muséion* –como objeto de admiración–, a ser mirado en el coliseo, espacio de representación teatral, –como objeto de espectáculo–. Incluso hoy el espacio circular del Coliseo Romano persiste para estos fines: la plaza de toros y el circo moderno son evidencias contemporáneas de nuestra compleja relación de observación con el animal, una forma violenta heredada de los guerreros de la antigüedad.

* Las gradas del coliseo estaban divididas en **[cinco secciones]** para cada una de las clases sociales. La primera zona de asientos (*ima cavea*), más conocida como el “podium”, tenía la mejor vista y era reservada solo para los emperadores, los senadores y sus invitados. Los ciudadanos ordinarios se sentaban en la sección cuarta (*maenianum secundum summum*) y los más pobres en la quinta (*maenianum secundum in ligneis*) o también conocida como ático. “Cada sección de asientos estaba diseñada con un cuidadoso cálculo de ángulos para dar al espectador la mejor vista de la arena, la segunda estaba en un ángulo de 30 grados y la tercera en uno de 35”. (Connolly 2003, 56).

La mirada del rey

Hacia 1663 el rey Luis XIV decidió construir cerca a su castillo de Versalles una “casa de fieras”^{*} y le encargó el diseño a su arquitecto Louis Le Vau (1612-1670) con el que ya había trabajado anteriormente para el desarrollo de su complejo castillo. Hoy día, gracias a los estudios de Michel Foucault, se sabe que la “casa de fieras” de Le Vau pudo haber sido el eslabón perdido para entender el nacimiento del panóptico, un tipo de arquitectura carcelaria ideada por el filósofo Jeremy Bentham (1748-1832) en el siglo XVIII. Al respecto, dice Foucault en su libro *Vigilar y Castigar*:

Bentham no dice si se inspiró, para su proyecto, en la casa de fieras que Le Vaux había construido en Versalles: primera colección zoológica cuyos diferentes elementos no estaban, según era tradicional. Diseminados en un parque: en el centro, un pabellón octogonal que, en el primer piso, sólo tenía una estancia, el salón regio; en todos los lados se abrían anchas ventanas que daban a siete jaulas (el octavo lado se reservaba a la entrada), donde estaban encerradas diferentes especies de animales. (Foucault 2002, 200).

Aproximarse a la idea del arquetipo panóptico de Bentham es una forma de entender nuestro comportamiento en la sociedad moderna. Durante el tiempo en que Bentham planteó su modelo la casa de fieras de Le Vau ya había desaparecido, pero como lo explica Foucault, en dicho modelo se encuentra el germen de una observación moderna, la inquietud “análoga de la observación individualizadora, de la caracterización y de la individualización, de la disposición analítica del espacio”. (Foucault 2002, 200). Por tanto, el panóptico de Bentham y la casa de fieras de Le Vau tienen similitudes respecto a la distribución de sus colecciones y la posición de quien las observa; “el animal está reemplazado por el hombre, por la agrupación específica”

* El término proviene del original en francés «*ménagerie*», utilizado por primera vez en 1676 para referirse al manejo de una casa o de una granja. En la época contemporánea, es usado para hacer referencia a “una colección de animales conservados con el fin principal de exhibirlos a un público”. El origen etimológico de la palabra es *ménager*, a la cual se le agregó el sufijo -ie, término que sugiere el sentido de “administración de una casa, y en especial de una granja”; posteriormente, hacia 1664, “lugar que concierne y engloba todo lo referido a la vida en una granja o establecimiento agrícola-animal”. Finalmente, la palabra toma el sentido moderno de “lugar donde se tienen y alojan animales raros o foráneos”. Wikipedia, *Menagerie*. Extraído de: <https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9nagerie>

de la distribución individual, y el rey por la maquinaria de un poder furtivo” (Foucault 2002, 200).

Para los propósitos de este trabajo, conviene volver a revisar el planteamiento de Foucault referente al origen naturalista del modelo panóptico, y la manera en la que Le Vau organizó los animales del rey para que desde un lugar central de su palacio el monarca pudiera verlos a todos.

La fuente del estudio de Foucault fue el libro escrito por Gustave Loisel titulado *Historia de los Menageries: de la antigüedad a nuestros días, vol II* (1912). En este trabajo, Loisel habla sobre la pasión de Luis XIV por la cacería, y cómo la “casa de fieras” de Versalles se creó con animales llevados al rey como regalos diplomáticos, también con ofrecimientos de mercantes de animales, que en sus viajes obtenían especies raras y exóticas de todas las partes del mundo. Luis XIV quería que tanto árboles, animales y plantas, estuvieran en un mismo lugar, así fue como se dio el primer “jardín zoológico”. Además, quería que este *jardín* pudiera recibir la mayor cantidad de animales posibles en un espacio pequeño, pero sobre todo, que estuviera construido con lujo y que pudiera mostrar con orgullo y de un solo vistazo toda su colección.

De allí que Le Vau organizara el terreno con varios corrales en forma de abanico y ubicara en el centro una pequeña torre para el placer del rey y sus invitados. Además, diseñó un patio central, con un pabellón octogonal entre las jaulas y la torre. En aquella construcción en forma de torre central, diseñó un balcón donde se podía ver de un solo vistazo los siete patios de animales. (Loisel 1912, 104).

El libro de Loisel es acompañado de láminas realizadas por artistas grabadores como Antoine Aveline (1691–1743) y Salomón Kleiner (1700–1761), y para el caso del *menagerie* de Luis XIV, Aveline ilustra cuatro puntos de vista que para el presente proyecto clasificamos de la siguiente manera:

[1. **Vista a vuelo de pájaro**]: *Planche VIII* (donde se muestra ubicación del menagerie en relación a los jardines y el castillo principal de Versalles).

[2. **Vista Norte**]: *Planche IX* (desde la entrada al *menagerie*).

[3. **Vista Sur**]: *Planche X* (configuración de recintos animales en forma octogonal).

[4. **Vista del animal**]: plancha sin precisión de número en el libro (vista dentro de un recinto animal y en dirección a la torre central).

La imagen utilizada por Foucault para referirse al surgimiento del panóptico es la número [3], pues es la que muestra la formación octogonal que está estrechamente relacionada con el modelo arquitectónico de Bentham. No obstante, en el libro de Loisel aparece otro grabado de autoría de Salomón Kleiner que, si bien no es sobre el diseño de Le Vau para Versalles, también nos confirma la estrecha relación entre el *menagerie* europeo y el modelo panóptico del que habla Foucault. Se trata de una lámina referente al *menagerie* del Palacio de Belvédere del príncipe Eugenio de Saboya, en Viena, titulada en el libro como *Planche IV*, y que ilustra el punto de vista de quien ocupa la posición de poder: la vista panorámica, **[la mirada del rey]**.

Ahora bien, volvamos a las láminas del palacio de Versalles, pues en ellas hay una que llama particularmente la atención, la lámina número [4], que he llamado “Vista del animal”. Dentro de una jaula y con la perspectiva a la altura de un pelícano y en dirección diagonal hacia el centro de la configuración, es decir, en *contraplano*** al punto central de la configuración. Estas láminas representan dos miradas y dos posiciones de poder diametralmente opuestas: una desde el animal en cautiverio y otra desde la mirada del rey. Ambas nos hablan del origen de la mirada del aparato zoológico que se ha

** Un contraplano en el lenguaje cinematográfico es un plano que corresponde a otro, como si fuera un diálogo. Muchas escenas de conversaciones se hacen con la técnica de plano-contraplano. En vez de filmar a los dos actores juntos se les graba por separado y, en el montaje, se van alternando los planos para evidenciar una conversación.

generalizado en la modernidad: el espectador ve a los animales desde un lugar privilegiado.

Sin embargo, ambas láminas además sugieren la posibilidad de pensar un encuentro de miradas entre el hombre y el animal, o bien que el animal mire al centro, como podría ser el caso de la lámina que retrata al pelícano. Hay una conversación entre estas dos imágenes y es posible hacer una lectura dramática: el animal mira hacia la torre central pero el rey no está; en la lámina [4] no aparece el rey ilustrado, en aquella torre central no hay nadie observando, la torre está vacía.

Ahora bien, cabe preguntarse, ¿la distancia entre los animales y el rey, en el arquetipo panóptico, propiciaba un posible encuentro de miradas entre ellos mismos? Es difícil precisar con exactitud qué tanto visitaba el rey a sus animales desde la torre, o que tan a menudo decidía bajar para verlos más de cerca. Pero lo que sí es notable, es cómo este grabado, desde el lugar de la “vista del animal” (dentro de la jaula), nos revela el centro: el “ojo” del aparato de observación. La estructura queda develada desde el punto de vista del animal y no desde el rey, convirtiéndose en vista consciente del aparato que la contiene. La mirada del animal en esta imagen, encarna, análogo al prisionero, el germen de una rebelión al poder.

La configuración del espacio para la exhibición del animal se transforma en esta época por dos razones: la primera, se consolida el régimen visual antropocéntrico, el que mira siempre está en el centro del esquema (estructura panóptica); la segunda, porque el animal observado ya no lucha. Es decir, el espectáculo subyace en la idea de prolongar al máximo la vida del animal. La mirada distante, privilegiada, segura y de plena exclusividad del rey contrasta con la mirada del gladiador sobre la arena del coliseo. Esta concepción de *menagerie* en Versalles aleja y divide a quien observa del animal. La configuración del espectáculo se rige por el coleccionismo, y por tanto por la prolongación y/o conservación de lo que se contempla:

el animal debe estar vivo. El contacto visual se estiliza y se privilegia sobre el contacto físico y violento característico de quien caza para matar un animal. El rey mira para extender su vitalidad y no como victoria de muerte: el animal vivo debe acompañar la vida del rey.

La mirada del cazador

En 1896, una nueva forma de mirar a los animales en cautiverio es patentada por un cazador, negociante y entrenador de animales, Carl Hagenbeck Jr. (1844-1907), quien llevó el pasatiempo e incipiente negocio de su padre –venta de pescados y espectáculos con peces y focas– a una forma revolucionaria de exhibir y entrenar animales. En 1874 había creado su propio zoológico, el Carl Hagenbeck Tierpark en Stellingen, Hamburgo, donde había desarrollado un nuevo concepto: **[la vista Panorama]**. Esta nueva forma de exhibición animal consistía en un efecto óptico que unía varios recintos de animales en un mismo plano visual, y que daba la impresión de que varias especies compartían el mismo ambiente al mismo tiempo, pero realmente estaban todas en recintos separados con su propia vegetación, que en algunos casos era real y en otros artificial. “Los diferentes recintos eran divididos por fosas con agua, no visibles al público y el siguiente recinto estaba más alto que el que estaba al frente(...) esto daba al público la impresión de que estaban viendo los animales juntos en un solo hábitat natural”. (Strehlow 2001, 103).

53

Los animales exhibidos en el Hagenbeck Tierpark ya no estaban separados por rejas como sucedía en el *menagerie* diseñado por Le Vau en Versalles, o bien ocupando espacios separados según su especie o lugar de origen, como era la costumbre en buena parte de los zoológicos públicos de toda Europa. Con el “panorama”, los espectadores tenían la oportunidad de ver de un solo vistazo y extendiendo su mirada a profundidad varios animales al mismo tiempo, incluso si había depredadores entre ellos mismos. Permitía al visitante del zoológico crear un lugar utópico, donde todos los animales podían ocupar un mismo espacio al crearse una **[ilusión perceptual]** sostenida por la mirada proyectada sobre el mismo eje de visión, uniendo cada uno de los recintos en un solo paraíso bíblico.

De un solo vistazo se podían ver, en un primer plano flamencos en el lago, cebras y antílopes en una montaña artificial; justo detrás sus más temidos depredadores, los leones; y al fondo, casi como una

pared escenográfica, rocas falsas enmarcando toda la composición. La idea del paraíso animal era creada por esta disposición teatral compuesta por recintos que funcionan como capas (escenas) y sus barreras invisibles que separan, pero que no interrumpen la mirada –como si lo hacen las rejas– entre los animales y quienes los contemplan. Una sensación de libertad era notablemente instituida por Hagenbeck con su invento, y con ello, la estructura del encierro zoológico era confrontada.

La manera en la que las exhibiciones de Hagenbeck creaban para el visitante una ilusión teatral de libertad era notable (...) El asunto de este tipo de ilusión –el asunto de este tipo de teatro– es, además, narrativo. Estas exhibiciones nos cuentan un relato. Como veremos, sin embargo, este relato es muchas veces difícil de precisar. Pero en su más básico nivel, claro, la ilusión creada de cierta manera de idealizar el mundo en el cual la estructura de zoológico ha desaparecido. (Rothfels 2002, 42).

54 Según Ludwig Zukowsky, uno de los asistentes de Hagenbeck, él quería “crear un paraíso animal en el cual mostrar las especies de todas las tierras y zonas climatológicas de una manera adecuada para sus condiciones de vida, no detrás de las rejas y cercas, sino en una aparente y total libertad”. (Zukowsky en Rothfels 2002, 42). En esa simulación de la libertad formulada por primera vez en Hagenbeck Tierpark subyace, nuevamente, un desplazamiento de la mirada sobre los animales: mientras que en el Coliseo Romano y en el *menagerie* de Le Vau dominaba una estructura circular que animaba una mirada circundante, con la vista “panorama” se enfatiza una estructura unidireccional tipo proscenio en la que la mirada se dirige en un solo eje. En otras palabras, si se vieran los recintos diseñados por Le Vau bajo el efecto del panorama, estos se ubican uno detrás de otro, y quien los contempla ya no estaría a la altura de la torre, sino que su punto de vista estaría ubicado sobre el suelo, a la misma altura de los animales. Si así fuese, los animales se verían entre ellos mismos y el espectador podría verlos todos al mismo tiempo sin mover su cabeza hacia los lados.

La comunidad que visitaba Hagenbeck Tierpark había quedado paralizada por la nueva forma de organización de su colección de animales, pues en efecto era un lugar que había quebrado la tradición de los zoológicos europeos. El auge de este nuevo arquetipo de visualización animal llevó a Hagenbeck a ser el diseñador de otros zoológicos y ser el más grande traficante de animales en toda Europa. Tenía incluso contratados bajo su firma una serie de cazadores especializados que se dedicaban a buscar en África, India y América las especies con más demanda para los zoológicos europeos.

Es oportuno recordar que la figura del cazador se profesionalizó en virtud de la demanda de nuevos zoológicos en Europa en el transcurso de los siglos XVIII y XIX y que el negocio del tráfico de animales se expandió por el mundo con dicha demanda. Las ciudades europeas en pleno desarrollo industrial se consolidan de la mano de la formalización del zoológico como un espacio de carácter público cuyo fin último es instituir al animal salvaje vivo en espectáculo para la sociedad.

55

De allí que la mirada del cazador retratada por Hagenbeck obedece a dos direcciones determinantes para el desarrollo de la institución zoológica: la primera, a una mirada capitalista estructurada por la demanda del negocio del entretenimiento; y la segunda, a un acoplamiento de la escena dramática explorada previamente por el teatro y traducida, con la escenografía “panorama”, a la experiencia zoológica. En este sentido, el zoológico en la modernidad se consolida con Hagenbeck, pues la mirada del cazador se ha convertido en la de un negociante que hace de los animales una mercancía y del zoológico un producto cultural. Así lo expresa claramente Rothfels:

Desde la arena romana hasta las colecciones de los nobles del siglo XVIII; los templos de la naturaleza del siglo XIX, y nuestros parques contemporáneos como Sea World y Animal Kingdom, el elemento del entretenimiento dramático refleja muy bien como el arquetipo de Hagenbeck sobrevive sin cambios a través de los siglos en la historia de la exhibición de los animales exóticos. (Rothfels 2002, 43).

La mirada del narcotraficante

En 1974 se terminó El Frente Nacional, Alfonso López Michelsen fue elegido presidente de Colombia y aún no existía Discovery Channel. Pero entonces, la elegante presentadora de televisión Gloria Valencia de Castaño apareció con el slogan “la historia de los animales y los animales en la historia” e inauguró una serie de programas televisivos dedicados a la naturaleza. *Naturalia* (1974-1993) era el nombre de esta apuesta televisiva que le mostraría por primera vez a los colombianos documentales sobre animales en su hábitat natural.

Solo un año antes, en 1973, Pablo Escobar, con su primo Gustavo Gaviria, había comprado unos terrenos en la región de Puerto Triunfo, Magdalena Medio, donde ya se venían adelantado los planes de construcción y financiación de la nueva carretera que uniría las ciudades más importantes de Colombia: Medellín y Bogotá. Escobar, que años después se convirtió en uno de los más grandes narcotraficantes de la historia, desarrolló en dicho terreno un zoológico sin precedentes en el país. Por primera vez, millones de personas conocieron en vivo “y en directo” algunos de esos animales que se mostraban en *Naturalia*.

57

Para el año 1978, el terreno ya tenía laboratorios de cocaína y algunas construcciones que luego harían parte de la zona de recreo de La Hacienda Nápoles, ubicada en el corregimiento de La Dorada. En aquel predio gigante, Pablo Escobar imaginó y construyó un zoológico donde todos los animales podían estar juntos en un mismo y gran corral, financiado con las ganancias del tráfico de cocaína:

El dinero necesitaba ser invertido en algo que pareciera legal y que no pudiera levantar sospechas, en otras palabras, una fantasía creíble. Estos mundos irreales dentro del mundo real son una de las características de los traficantes de cocaína y Escobar, quienes localmente se hacían llamar *mágicos*. (Jaramillo 2017).

El hecho de que una de las carreteras más importantes del país cruzara frente a los terrenos de Nápoles era ya una decisión territorial estratégica. La región de Puerto Triunfo permitía intercambio y

buena conexión tanto terrestre como fluvial con otros puntos del territorio nacional, especialmente porque el río Magdalena servía como una de las rutas de salida y de escape para los negocios que se hacían en la Hacienda.

Sin embargo, la ubicación no solo era buena para los negocios del tráfico de drogas, sino también para la legitimación social de Escobar. No en vano, mandó a diseñar una entrada muy sugerente para su hacienda, que cautivaba la atención de los viajeros: **[un portón]** con una avioneta encima que representa la primera carga aérea de cocaína con la que Pablo logró entrar a Estados Unidos. Este arco de entrada, ubicado a unos cuantos metros de la autopista Medellín-Bogotá, era fácilmente distinguible al pasar en carro, lo que significó para La Hacienda Nápoles convertirse en un punto de referencia durante el trayecto que unía las dos ciudades colombianas.

58 Acerca de Nápoles como referente en este trayecto, y como lugar de pausas turísticas en viajes de carretera, una amiga, Erika Martínez, me compartió un recuerdo de **[cuando era niña]**:

(...) Tenía alrededor de 8 años, creo. Era habitual para nosotros hacer un par de viajes en familia por carretera. Recientemente mi papá había comprado su primer carro, un Ford Falcon verde oscuro, y fue en este que emprendimos nuestras aventuras. Siempre nos deteníamos en esas poblaciones que resultan atractivas ya sea por la comida, por el paisaje o por sus particulares formas de vida. Esta vez íbamos camino a Medellín, un destino muy deseado por mi mamá, no tengo muy claro por qué. Tal vez porque el sentido estético de ella se identificaba con la Medellín de ese tiempo: su clima más moderado y esa simbiosis perfecta entre lo urbano y lo rural. Estos viajes eran organizados por mi padre y él había decidido que nos detendríamos en un "zoológico" de La Dorada. Cada que avanzábamos en nuestra travesía el ambiente se hacía más pesado, la ropa se iba pegando al cuerpo y el sofoco era insoportable (esto si lo tengo muy presente porque las altas temperaturas me han costado mucho desde niña). Cuando llegamos al lugar, era efectivamente un zoológico, pero resultó sorprendente la inmensidad de su terreno, más para mi hermano y yo (...).*

* Erika Martínez Cuervo, correo electrónico al autor, 23 de noviembre del 2017.

La Hacienda Nápoles proponía una nueva concepción sobre los animales en cautiverio frente a los modelos de zoológicos que existían en Colombia, pues allí los animales se presentaban en supuesto *estado de libertad*. Al parecer, la idea de “libertad” fue la inspiradora de que Nápoles fuera concebido más como un safari que un zoológico: “Escobar estaba fascinado por que todo allí estuviera en libertad”. (Jaramillo 2017). En un gran terreno todos los animales estaban “libres” y para apreciarlos no había que acercarse a jaulas o corrales sino ingresar en carro y verlos andando. Los fines de semana, durante varias temporadas de la década de los años ochenta, miles de vehículos con familias colombianas entraban a los terrenos de La Hacienda Nápoles sin pagar un solo centavo, pues Escobar tenía la intención de que la “gente pobre” también merecía ir a conocer animales salvajes y disfrutar de la naturaleza. (Escobar 2014, 144).

Los vehículos entraban, primero tenían que pasar debajo de aquel umbral, símbolo del negocio ilegal, y luego aparecían en el camino anuncios indicando la dirección del zoológico. Cerca de la entrada un letrero grande anunciaba “Bienvenidos, Parque Zoológico Natural Nápoles” y detrás de este se levantaban tres banderas: la del departamento de Antioquia, la de Colombia y una verde con el logotipo de La Hacienda Nápoles: una letra **[H]** con cabeza de Jirafa y una letra **[N]** con cabeza de elefante. A los visitantes se les entregaba un **[plegable institucional]**, que además de contener una selección de fotografías con **[los animales más representativos]** del zoológico (pues había un característico inventario visual),** tenía unas fotografías modo postal de la región con textos alusivos a Puerto Triunfo como nuevo destino turístico de Colombia: “Puerto Triunfo, Colombia, región turística y progresista. Conserve y cuide la naturaleza. Proteja los animales”. (Hacienda Nápoles, s.f.).

** [Edgar Jiménez], más conocido como “El Chino” fue el fotógrafo personal de Pablo Escobar, quien aparte de registrar momentos sociales, también se encargó de fotografiar a cada uno de los animales de La Hacienda Nápoles. Con sus imágenes se realizó el diseño gráfico del plegable que se entregaba a la entrada del zoológico.

Pablo Escobar tuvo la idea de construir este zoológico a partir de visitar La Hacienda Veracruz, ubicada en una zona del Caribe colombiano, perteneciente a Los Hermanos Ochoa, también narcotraficantes y colegas de Escobar. Allí vivían algunos animales traídos de África, como por ejemplo una rinoceronte blanca llamada Vera (hoy día vive en el actual Parque Temático Hacienda Nápoles). Fue así como Escobar se obsesionó con el tema y mandó a averiguar dónde podía comprar animales exóticos como elefantes, cebras, jirafas, hipopótamos, búfalos, canguros, flamencos, avestruces, entre otras especies. De la lista sacó a los tigres y a los leones porque, además de que quería tener libres a los animales, le parecían demasiado peligrosos. (Escobar 2014, 139). Entonces, contactó a los propietarios de un zocriadero en Dallas, Texas, que capturaban animales en África y los llevaban a Estados Unidos.

60 Un grupo grande de animales llegó en un barco alquilado que arribó en el puerto antioqueño de Necoclí sobre el mar Caribe, ubicado a unos 600 kilómetros del corregimiento La Dorada y a unas 10 horas de trayecto por tierra. Dado que el viaje era largo y que podía perjudicar a los animales, Pablo decidió alquilar varios aviones de guerra llamados **[Hércules]** para que aterrizaran en el aeropuerto Olaya Herrera de Medellín y de allí transportarlos por carretera hasta Nápoles. Así relata Juan Pablo Escobar, hijo de Pablo, cómo fue dicho operativo:

La estrategia se facilitó porque las condiciones de seguridad del aeropuerto eran muy precarias y mi padre era dueño de dos hangares contiguos a la pista principal. Así, Arbeláez logró tal exactitud que los aviones llegaban minutos después de las seis de la tarde, cuando la torre de control y las luces de la pista de aterrizaje se habían apagado. En ese instante aparecía el Hércules en la distancia. Mientras el enorme aparato aterrizaba sin apagar los motores, del hangar de mi padre salían numerosos camiones y empleados con varias grúas, y con una rapidez asombrosa bajaban los guacales con los animales. Luego, el avión decolaba nuevamente. Cuando las autoridades llegaban, alertadas por el ruido, solo encontraban algunas cajas de madera vacías y muchas plumas y pelos en el piso. Desde entonces, a Fernando lo apodaron 'el animalero'. Los desembarcos exprés permitieron que en poco tiempo mi padre llenara de animales el zoológico de Nápoles, justo cuando la autopista Medellín-Bogotá estaba casi lista. (Escobar 2014, 140).

La fascinación de Pablo por tener animales salvajes se convirtió en una obsesión que lo llevó a plantearse preguntas por el hábitat de estos y compró la colección de revistas de *National Geographic*, para entender más sobre la supervivencia de las especies. (Escobar, 2014, 138). Lo cierto es que el cuidado y el mantenimiento era bastante complejo, ya que más de 1300 animales estaban en un proceso de adaptación que implicaba un esfuerzo muy alto. Muchos **[animales no lograron adaptarse]** fácilmente al clima húmedo de Puerto Triunfo, ese fue el caso de seis jirafas, que además no se acostumbraron a los comederos que se les construyeron en la parte alta de unos árboles. Al final, todas murieron y **[fueron enterradas]** en un lugar apartado de la hacienda. (Escobar 2014, 138).

Pablo no solo trajo animales salvajes y exóticos vivos de todas partes del mundo a Colombia, sino que también “resucitó” animales prehistóricos. Si Steven Spielberg se hubiera enterado de que mucho antes del estreno de **[Jurassic Park]** (1993) alguien ya había inventado en Colombia su propio Parque Jurásico, quizás hubiera investigado sobre las esculturas de dinosaurios hechas de cemento, realizadas por el artista e ingeniero Fernando Montoya, más conocido como *El Diablo*. No se sabe de dónde sacó Pablo la idea de construir varios dinosaurios y hasta un mamut en tamaño real, pero lo cierto es que fueron hechos por un reconocido artista del Magdalena Medio. Eran réplicas enormes hechas en concreto y pintadas con colores vivos –todavía varias siguen en pie–, pero ahora están restauradas después de varios allanamientos y saqueos durante el periodo de **[expropiación]** de los predios, pues se creía que contenían dólares en su interior.

En la Hacienda Nápoles **[esculturas de dinosaurios]** y animales salvajes habitaban un mismo terreno, una década antes de que fuera estrenada mundialmente una de las películas más taquilleras de la historia, y durante los mismos años en los que se televisaba el programa *Naturalia*. Consideremos entonces que el pueblo

colombiano ya tenía para los años ochenta la posibilidad de visitar directamente una versión prehistórica del Edén: un universo de fantasía, de bestias de todos los tamaños, de distintos períodos de la evolución y de diversas regiones del planeta; todas ellas reunidas allí, libremente, en un mismo lugar.

El zoológico que inventó Pablo Escobar replica un modelo ya conocido de exhibición de animales en cautiverio, como ya se dijo anteriormente nombrado “safari”. En este modelo el visitante entra al “hábitat” de los animales que no son enjaulados para poder ser observados. El espectador es confinado a su propio deseo de exploración, mientras que el animal ya no se aísla en ningún recinto. De esta forma, el visitante inventa en cada visita una nueva manera de mirar y “cazar” fotográficamente su presa.

La idea de que los animales están “libres” activa en el espectador una expectativa de acecho que contiene por supuesto la sensación de peligro, pues el animal siempre puede estar **[demasiado cerca]**, en un lugar en que han desaparecido las rejas y las clasificaciones: así, la singularidad de Nápoles consiste en hacernos creer que tanto animales como humanos somos parte, de nuevo, de un mismo hábitat en el que la contemplación del animal en cautiverio ha sido intercambiada por la experiencia del acecho y la supervivencia. Los animales en Nápoles realmente no están libres, hay una falsa apariencia de libertad, pues siguen siendo animales en cautiverio, la forma de controlarlos es otra y la mirada del espectador deja de ser pasiva.

La mirada del niño

*Nunca trabajes ni con niños, ni con animales,
ni con Charles Laughton.*

(Alfred Hitchcock).

Basta con visitar un zoológico actual en cualquier ciudad del mundo para darse cuenta que la mayoría de los visitantes son niños, niños acompañados de sus padres. Sobre esta situación John Berger nos dice en su conocido ensayo *¿Por qué mirar a los animales?:* "los niños en el mundo industrializado están rodeados de imágenes de animales" (...) y ningún otro imaginario puede competir con el de los animales". (1991, 47).

En este sentido, Berger tiene una posición pesimista con relación a la experiencia de los niños en el zoológico, pues lo considera un espacio moldeado a la concepción del animal como forma de mercancía en "un mundo regido solamente por la economía de mercado" (Berger 1991, 57). Ahora bien, *porque mirar a los animales* significa algo más complejo que una experiencia en los zoológicos enmarcada en la economía capitalista, este autor también explica cómo se ha transformado la mirada del hombre hacia los animales en tiempos modernos, y sobre la ruptura de su relación con el campo o incluso con su sentido en las sociedades primitivas. Para Berger, una relación ancestral con el animal, bien como la que tienen los campesinos o las sociedades tribales, es hoy irreparable en la vida urbana moderna.

Para los niños el animal hoy es la configuración de varias experiencias mediadas por la industria del entretenimiento. Por ejemplo sus dibujos *animados*, –figuras de animales con ánima (alma referida al humano)– en los cuales el niño asimila que un animal tiene facultades humanas como hablar, bailar y que puede lidiar –en forma de muñeco– hasta con situaciones complejas como tener una amistad. De la serie animada, a la forma física del entretenimiento, se construye el imaginario del niño sobre el animal y así desarrolla también su identidad como humano.

En este tipo de **[experiencias multimediales]** que los niños pueden tener con los animales, es posible aprender maneras distintas de entender el mundo. ¿Qué es lo que sucede cuando un niño juega a

ser animal?, ¿cuál es la lógica del procedimiento en el que este se ve *envuelto*?, ¿cómo hacer de esta una nueva *zoo-ología* del juego?*

Supongamos que un niño visita a un tigre dentro de una jaula en un zoológico. En ese espectáculo, conducido, encauzado por el aparato zoológico, la acción de mirar un animal es un acto de contemplación, de sorpresa, de espectacularización, pero también de confrontación. El niño va en busca de el tigre, pero ya tiene registrada en su cabeza la idea de “tigre”, ya viene con ella antes de mirar el animal y seguro fue esta idea preconcebida la que en primera instancia lo impulsó a visitar el zoológico. El niño ya conoce al tigre de antes, lo ha visto en libros, en la televisión, en sus imágenes coleccionables del álbum natural, en sus juguetes, incluso ha jugado a ser tigre. El tigre pre-existe en él en forma de *previsión*. Cuando finalmente se aproxima a la jaula del tigre real sucede un encuentro de desestructuración y estructuración, un campo de actividad recíproca se activa: primero una simpatía (también el tigre puede llegar a sentirla), pero luego el niño reclama más, y silencia ese primer dinamismo, el niño empieza a individualizar la idea de tigre que ya se había armado en su cabeza, enfatiza su idea de tigre de juguete y trata de identificarlo, todo esto lo hace inconscientemente.

Ese proceso de identificación funciona en la traslación de una simpatía (animal) a una empatía (exclusivamente humana), que es afectada por las emociones del niño. En cambio el tigre, es tigre observado que habita un espacio re-creado previamente y puede llegar a relacionarse con el niño, interactuar con él a través del **[vidrio que los separa]**, pero jamás podrá imitarlo: tiene una “conciencia” situacional y no afectiva. En ese sentido el proceso de identificación

* El término zoo-ología (el sufijo: *-ología* refiere al estudio de un tema con conocimientos específicos) al que se hace alusión en este apartado corresponde a la traducción del término “zoo-ology”, acuñado por el filósofo pos humanista Brian Massumi en su libro *What animal can Teach Us about politics*. En el capítulo *Zoo-ology of Play*, este autor trabaja el concepto play referido al “juego” pero también a la “interpretación” que hace un niño cuando juega a ser animal. La traducción de play al español puede ser como verbo (jugar, interpretar, representar) o como sustantivo (juego, jugada, obra y teatro).

va en una sola vía, y es tan complejo que hasta puede existir una frustración: “¿por qué no se mueve papá?”, “¿acaso está muerto?”... Pero también una capacidad única de aprendizaje: jugar a ser un animal.

La potencia de ese encuentro es tan violenta como creadora, tan frustrante como pedagógica: el animal mirado, es ahora percibido (previamente recibido)** y en realidad se suma a las formas que el niño ha creado de ser animal, de ser tigre. Todas las formas de ser tigre se conjugan: la de sus dibujos *animados* en la televisión, la de sus fotografías de animales y sus libros del colegio, la de su peluche, la de su mascota gato, y ahora la forma del tigre a la que se enfrentó en el zoológico. Ese archivo de formas vitales de ser animal, se activa, se experimenta y se re-crea cuando un niño, este niño, juega a ser tigre. Entonces ahí, en ese instante creador, se da un proceso de potencia dramaturgica; el niño busca en su idea de tigre y la explora, sobrepasa rápidamente la forma de la imitación, su tigre es puesto en escena, encarna además situaciones, el niño juega a hacer cosas que nunca ha visto que hace un tigre, incluso que ni el tigre haría. Es decir, el niño re-crea una forma vital de ser animal, *deviene en tigre*, juega (play-interpreta) con su cuerpo a moverse como tigre: está *tigerizado*. Todo este proceso se construye a partir de un instante generador, y tiene una relación intrínseca con lo fotográfico. Así describe Massumi este instante:

Esto es lo que el niño vio, todo ahí dentro, como un destello; todo en un flash. No vio solo una forma genérica de animal: unos movimientos vitales barridos que emanan de esta forma visible. Lo que el niño ve: la inmanencia de una vida. No “el” tigre sino la tigrisidad. El niño no solo agarra la forma del tigre. El tiene una visión estética intuitiva de lo tigresco como una forma dinámica de vida. (Massumi 2014, 171).***

** En este juego de palabras entre *percibir* y *recibir* se manifiesta la mirada del niño como evento que involucra una “percepción anterior”, una suerte de recuerdo. Sus imaginarios de animal previamente asimilados se conjugan de manera distinta en el juego de ser animal.

*** La traducción al español es del autor.

El niño hace de animal en varios sentidos, tanto psíquicos como antropomórficos, su cuerpo incorpora el cuerpo del tigre, sucede como una especie de *encarnación* que es modificación semiótica de movimientos, gestos y espacios con lo que el cuerpo humano crea una forma de posibilidad más allá de lo concebido por el niño siendo simplemente niño: el territorio humano se desplaza y deja entrar al tigre, es una “cartografía viva de la corporeidad tigresca”. (Massumi 2014, 175).

Existe entonces una desterritorialización, que aparte de ser potencialmente un acto de creatividad dramatúrgica es también una forma en la que el niño se reconoce (como niño y como humano). Imita lo que es capaz de inventar, y asimismo es posible inventarse a sí mismo en ese germen de la invención, donde habita la forma del juego. El niño juega a ser animal, no actúa, el niño no nos quiere hacer creer que es un tigre, el niño es una forma nueva de tigre que inventa en esos precisos instantes de *ser salvaje*, el niño... se reconoce también como animal.

Asumir esa animalidad es el valor que podemos aprender en el juego de ser animales, pues finalmente somos una especie animal, animales políticos. ¿Es posible re-crear una *política del juego*?

EL JARDÍN, LA ESCENA

Durante el presente texto se ha insinuado en repetidas ocasiones la relación que tiene el espacio zoológico con la “puesta en escena” teatral. La puesta en escena es un término que se puede pensar tanto para el teatro como para el zoológico. ¿Cómo trastocar nuestra propia forma de entender lo escénico?

Existe un recurso escenográfico en el teatro clásico que establece una distancia entre los actores y los espectadores, pretende generar una clara separación entre ambos. Ese código en el teatro, que también existe en el cine, es conocido como la “cuarta pared” y es, en resumen, la frontera entre la ficción interpretada por los actores y la realidad de quien contempla –de manera pasiva– el espectáculo.

En ambos casos, quien mira, tiene un poder, es él quien determina el espectáculo con su presencia, quien lo hace posible, quien cierra el pacto ficcional cuando cree en lo que está sobre el escenario o en la pantalla. Quien vuelve verosímiles estas experiencias es capaz de imaginar que los actores sobre las tablas están en un jardín, en un castillo, o en la luna, y que cuando ve la arena en el suelo de la escena puede situar el desierto. Para lograr esa ilusión se construyen artificios, se hacen piedras falsas, el sol y las nubes cuelgan de una cuerda desde la tramoya. El espectador es invitado a hacer concesiones, a creer/crear conjuntamente esa ilusión.

Análogo al teatro, el zoológico tradicional también produce ese telón en el que se representa tal división: **[el vidrio]**, la cerca, la reja, **[la isla]**, **[el monitor]**, son elementos que también interponen esa frontera. Así, podemos establecer una relación entre el actor del teatro y el animal del zoológico: en ambos casos, sus ambientes han sido diseñados, bien por un escenógrafo o por un biólogo; el primero, estudia el guion, el segundo, el ecosistema. Ambas aproximaciones sirven para componer, bien sea desde los recursos metafóricos y científicos, una escenografía. Imaginan y crean un nuevo lugar pensado para que el cuerpo del actor o del animal habiten de la manera

más “natural” posible. En ambos casos, los visitantes-espectadores participan de un pacto ficcional.

¿Cómo vive un animal y como *lo animal* vive en/con el humano? Los biólogos son, además de espectadores de vida animal en movimiento, testigos. Al trasladar sus observaciones a las formas y los medios de la descripción científica, imponen una mirada antropocéntrica y no una “mirada animal”. Se puede decir entonces que la ciencia es equiparable a la literatura, que esta última quizás sea el recurso que la da forma a la narrativa científica. De ahí la paradoja y máximo dogma del biólogo-cineasta Jean Painlevé (1902-1989): *la ciencia es ficción*. (McDougall 2000, 14).

72 Sobre esto último, viene al caso recordar al etólogo Karl Von Frisch quien interpretó una particular forma comunicativa de las abejas. Por ello fue galardonado en 1973 con el premio Nobel de Fisiología y Medicina, pues demostró la forma en que las abejas indican el punto exacto donde se encuentra su alimento por medio de una combinación compleja de movimientos circulares y oscilaciones de sus alas dentro del panal. Descubrió cómo algunas abejas exploradoras transmiten un mensaje: las coordenadas precisas con relación al sol donde hay flores con polen. A este comportamiento comunicativo de supervivencia, el observador científico lo denominó [**La Danza de las Abejas**], poniendo en evidencia la mirada antropocéntrica sobre este fenómeno. De manera que en este caso quien decidió ver una forma de espectáculo (de baile) fue el etólogo, y no las abejas, pues ellas ni sabían que estaban siendo observadas.

Retomado al asunto escénico, podría decirse que el surgimiento del teatro moderno sucede gracias a las rupturas de los códigos de distancia con el espectador. Por ejemplo, en muchas piezas teatrales contemporáneas, los actores miran y hablan con los espectadores. La historia de la escena teatral moderna podría pensarse como el relato de la caída de esa cuarta pared, de su progresivo colapso y de

su construcción difusa y vaporosa en otros emplazamientos. Pero, ¿qué sucede cuando en un zoológico tipo safari desaparece esa frontera entre el animal y el humano?, ¿hasta dónde la disolución de esta frontera posibilita otras miradas que transformen la relación de dominio del hombre sobre el animal?

Hagamos una comparación entre un zoológico tradicional (de rejas), y el zoológico de estilo safari de Nápoles. En el zoológico tradicional, “cada jaula funciona como un cuadro en torno al animal que encierra. Los visitantes recorren el zoológico mirando los animales. Van de jaula en jaula, y sus desplazamientos recuerdan a los visitantes de una galería de arte. Salvo que en el zoológico la visión está siempre falseada. Como una mala foto retocada” (Berger 1980, 49). Cada jaula es un decorado, un simulacro, una ilusión hecha de bosques dibujados sobre las paredes del recinto animal, rocas falsas de fibra de vidrio, temperaturas manipuladas, iluminaciones artificiales. ¿Pero qué sucede entonces en un zoológico de estilo safari como el de La Hacienda Nápoles, donde animales y humanos comparten el mismo recinto y donde no hay separaciones aparentes?, ¿es el visitante de Nápoles un habitante de esa “mala foto retocada”? O, ¿es el estilo safari una concepción de zoológico que no está basada en la idea del marco fotográfico y tampoco en la escena teatral clásica? Si el visitante está dentro del recinto con los animales, interactúa con ellos, e incluso puede tocarlos, ¿estaría haciendo parte –inconscientemente– del “encuadre fotográfico”? ¿Es el visitante de este formato de zoológico un actor más de lo escenificado?

En este último caso, parece que el espectador se ha convertido en actor y desea ser parte de la función. En Nápoles, por ejemplo, ya no solo tomamos fotos a los animales, pues nos hemos convertido en parte de la composición, nos retratamos con ellos, hacemos parte de la escena: estamos del otro lado. La frontera que nos separaba de los animales salvajes y exóticos en el zoológico tradicional, queda en Nápoles completamente derrumbada. Si “la jungla es el castillo de los

animales” (Marker, 1966), entonces el zoológico es el jardín, el espacio escénico que compartimos con ellos. Engañar la mirada es buscar que los humanos seamos vistos de otra manera. El jardín donde habitan estos animales es también nuestro propio jardín escénico. ¿Dónde ubicar la cámara cinematográfica que encarna la **[mirada de un animal salvaje]**? Y, ¿cómo cazar cinematográficamente ese *instante salvaje* que descubre el niño cuando juega a ser animal?

* * *

(...) Con ella generé un contacto visual singular, y digo *contacto* porque sentí también su mirada. Entre ambos, hubo un momento de extraña empatía. Luego de unos segundos, ella rompió ese vínculo visual en el que estábamos inmersos, enderezó su largo cuello, dio unos pasos atrás y saltó.

[El cuerpo de la jirafa] reaccionó con un salto tras nuestro contacto visual. Lo que sucedió después de esa sorpresiva y originaria imagen pensamiento –así no exista fotografía que lo testifique– fue que empezó a diluirse. La memoria no logra sostener exacto el recuerdo, es escurridiza, es difusa, y se quiebra, como aquella mirada. Pero el pensamiento ocasionado por ese salto se estira, se eleva y crece en las nuevas imágenes que se han convertido en una forma de archivo, manteniendo dilatado el estímulo de nuestra mirada. Ahora, como la jirafa, también yo he reaccionado.

REFERENCIAS

Apollinaire, Gustave. 2011. *The Bestary, or precession of Orpheus*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Astruc, Alexander. 1959. "What is mise en scene?". En *Cahiers du Cinéma. The 1950: Neo-Realism, Hollywood, New Wave* 1ª ed., compilado por J. Hillie, 266-269. Massachusetts: Harvard University Press.

Barthes, Roland. 1989. *La cámara Lúcida: Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.

Belozerskaya, Marina. 2008. *La jirafa de los Medici*. Barcelona: Gedisa.

Berger, John. 1991. *About looking*. New York: Vintage International.

Conolly, Peter. 1981. *Los ejércitos griegos*. Madrid; Espasa. Calpe, S.A

Conolly, Peter. 1998. *Grecia y Roma en la guerra*. London: Greenhill Books.

Conolly, Peter. 2003. *Coliseo: Las arenas de la muerte de Roma*. Londres: BBC Books.

El Mundo. 2009. "Empresarios recibieron la cabeza". *El Mundo*, 23 de julio. Acceso: 14 de agosto de 2018. <http://historico.elmundo.com/portal/resultados/detalles/?idx=122676>

Escobar, Juan Pablo. 2014. *Pablo Escobar, Mi Padre*. Bogotá: Planeta Colombia.

Foucault, Michel. 2002. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Hacienda Nápoles, plegable promocional, s.f.

Jaramillo, Catalina. 2017. "Pablo Escobar: Zoomania in the narco imperium. The glorification of cocaine network", *The Desing Journal* 20:sup1, S4697-S4709. Acceso: 14 de agosto de 2018. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14606925.2017.1352968>

Jurado, Carlos. 1974. "*El arte de aprehender imágenes y el unicornio*". Zonezero (web). Acceso: 14 de agosto 2018. <http://v1.zonezero.com/exposiciones/fotografos/jurado/libro/indsp.html>

Loisel, Gustav. 1912. *Histoire des menageries de l'antiquité a nos jours II*. París: Octave Doin et Fils, Henri Laurens.

Massumi, Brian. 2014. *What Animals Teach Us about Politics*. Duke: Duke University Press.

Matyszak, Philip. 2010. *Legionario: El manual (no oficial) del soldado Romano*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

McDougall, Marina. 2000. "Introduction: Hybrid Roots" *En Science is fiction: the films of Jean Painlevé* 1ª ed., compilado por A. Masaki y M. McDougall, 13-18. Estados Unidos: Brico Press.

Muybridge, Eadweard. 1887. *Animal locomotion; an electro-photographic investigation of consecutive phases of animal movements*. Nueva York: J. B. Lippincott Company.

Pachón, Diana María. 2009. "Revelaciones de la cacería del hipopótamo Pepe". *El Tiempo*, 15 de julio. Acceso: 14 de agosto de 2018. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-3526217>

Parkscout. Acceso 14 de agosto de 2018. <http://www.parkscout.de/>

Rothfels, Nigel. 2002. *"Savages and Beasts: The Birth of the Modern Zoo"*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Sontag, Susan. 2006. *Sobre la fotografía*. Ciudad de México: Alfaguara.

Strehlow, Harro. 2001. "Zoological Gardens of Western Europe". En *Zoo and Aquarium history: ancient animal collections to zoological gardens*. 1ª ed., compilado por Vernon N. Kisling, Jr., 75-116. Florida: CRC Press.

Vertov, Dziga. 1929. "Textos de Dziga Vertov". Ojo al cine N° 2: 23-40.

FILMOGRAFÍA

-*Hatari!* Dirigida por Howard Hawks. 1962: Estados Unidos: Paramount, Malabar.

-*Horse in Motion*. Dirigida por Eadweard Muybridge. 1878: Estados Unidos: Universidad de Pensilvania.

-*Jurassic Park*. Dirigida por Steven Spielberg. 1993: Estados Unidos: Universal Studios, Amblin Entertainment.

-*Si yo tuviera cuatro dromedarios*. Dirigida por Chris Marker. 1966; Francia: A.P.E.C, Iskra.

[

]