



REFLEXIONES SOBRE UN FRAGMENTO
DE LA REPRESENTACIÓN ACTUAL
DE LA VIRGEN DE GUADALUPE

Los significados iconográficos ocultos
en la imagen de la virgencita

• Ryuichi Yahagi

UNAM
POSGRADO
Artes y Diseño





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO DE ARTES Y DISEÑO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

REFLEXIONES SOBRE UN FRAGMENTO
DE LA REPRESENTACIÓN ACTUAL DE LA VIRGEN DE GUADALUPE
Los significados iconográficos ocultos en la imagen de la Virgencita

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES
(ARTE URBANO)

PRESENTA
RYUICHI YAHAGI

DIRECTOR DE TESIS:
MTRO. LUIS ERNESTO SERRANO FIGUEROA
(E.N.A.P)
SINODALES
DR. JOSÉ DANIEL MANZANO AGUILA
(E.N.A.P)
MTRA. LAURA ALICIA CORONA CABRERA
(E.N.A.P)
MTRO. RICARDO PAVEL FERRER BLANCAS
(E.N.A.P)
LIC. KIYOTO OTA OKUZAWA

MÉXICO, 2013

UNAM
POSGRADO
Artes y Diseño

The logo consists of the text 'UNAM' in a large, bold, serif font, with 'POSGRADO' in a smaller, bold, serif font below it. To the right of the text is a small version of the national coat of arms of Mexico. Below the text 'Artes y Diseño' is a horizontal line.

Agradecimientos

La guía constante y la amorosa protección de la Virgen de Guadalupe me ayudaron a establecer una serie de relaciones con las cuales pude concretar estas reflexiones sobre nuestra posición en la naturaleza, la sociedad y la historia, sobre la capacidad humana de pensar críticamente e imaginar, de crear y construir un futuro. Por todo ello, doy gracias a la Guadalupana.

Con amor y admiración, dedico este trabajo a las mujeres de mi familia: a mi madre Taeko Yahagi, a mi esposa Mina Yahagi y a mi hija Senna Yahagi y, con infinita gratitud, a maestros, compañeros, amigos y a quienes contribuyeron a darle forma y sentido a esta tesis, en tanto que todos somos creadores de nuestro tiempo y del medio social que habitamos. Finalmente, gracias a mi querida amiga Evelia Botana por su paciente corrección del texto original.

Índice

Introducción.....P 9-10

Capítulo 1: El cambio de la imagen de la Virgen de Guadalupe

- 1.1. La Virgen de Guadalupe se establece firmemente en México.....P 13-22
- 1.2. La representación de la Guadalupana, de lo religioso a lo popular.....P 23-26
- 1.3. La situación actual de la imagen de la Virgen de Guadalupe.....P 27-34

Capítulo 2: La imagen de la Virgen de Guadalupe en tiempos de la globalización

- 2.1. La Guadalupana se transforma en “la Virgencita” para acercarse a la gente.....P 37-39
- 2.2. La MANGA y el ANIME en el proceso de globalización de la gráfica popular.....P 41-47
- 2.3 Original y Copias; la imagen de la Virgen de Guadalupe y la Virgencita.
Comparación entre la imagen tradicional mexicana y la Guadalupe Japonesa.....P 49-54
- 2.4 El significado oculto del a Virgencita.....P 55-57

Capítulo 3: La imagen actual de la Virgen de Guadalupe y la identidad mexicana

- 3.1. Los significados iconográficos ocultos en la imagen de la Virgencita.....P 61-64
- 3.2. Proceso de la obra “Se buscan Guadalupes”.....P 65-68
- 3.3. Resultado.....P 69-72

Conclusiones.....P 73-75

Fuentes de consulta.....P 76-77

Índice de imágenes.....P 78-79

Anexos en CD..... P 80

- 1. 100 combinaciones de nombre Guadalupe con apellido (Capítulo 3.2)
- 2. Las fotografías y nombres de 600 Guadalupes (Capítulo 3.3)

Introducción

Hace cerca de 500 años, la Virgen de Guadalupe fue introducida en México por los religiosos españoles que llegaron junto con los conquistadores. Desde el siglo XVI hasta nuestros días, el papel de la Virgen de Guadalupe fue cambiando para sincronizarse con la cultura prehispánica, al mismo tiempo que respondía a las necesidades y expectativas de españoles, criollos, mestizos e indígenas. Actualmente, sería difícil imaginar la vida del pueblo mexicano sin la omnipresencia de la imagen de la Virgen de Guadalupe. En el ámbito religioso, en la Catedral de México o en la Basílica de Guadalupe, por nombrar sólo algunos templos relevantes de la iglesia católica, podemos admirar el altar de la Santa Madre de Dios, bajo la advocación o la figura de la Virgen de Guadalupe además de que la vemos fácilmente en las calles, en terminales de autobuses, tiendas, casas, oficinas, hospitales, mercados e incluso se puede encontrar en el asiento del chofer de un autobús o un taxi. La Virgen de Guadalupe ha sido un elemento integral e integrador para la formación de la identidad mexicana que se mantuvo prácticamente inalterable por un largo período pero la globalización la está cambiando a pasos agigantados por el desarrollo de la alta tecnología de medios de comunicación como el Internet. Esta transformación, un verdadero fenómeno social, ha afectado la imagen de la Virgen de Gua-

dalupe, sincronizándola con la generación de los jóvenes nacidos en plena globalización, un nuevo y poderoso sector de compradores, causa y razón de la abundancia de las nuevas formas de la Virgen de Guadalupe cuya imagen caricaturizada se exhibe en lugares domésticos y públicos, integrada a miles de objetos de consumo con una clara referencia de su valor comercial.

Un enfoque de la antropología social considera que la identidad de un pueblo puede conformarse de diferentes culturas, un fenómeno que se hace más visible con el consumismo propio de la globalización. Hasta ahora no se han hecho investigaciones sobre el cambio iconográfico de la Guadalupana pero dada su importancia dentro de la identidad mexicana es necesario analizar lo que está pasando en la imagen de la Virgen de Guadalupe que parece ser una nueva sincronización e hibridación de las culturas. Es casi seguro que investigaciones futuras reconfirmarán la importancia y el gran significado de esta advocación mariana como factor de la identidad mexicana.

Para comenzar este proyecto de investigación, ha sido necesario conocer la historia básica de la Virgen de Guadalupe, así como el papel desempeñado en cada período. Su presencia se extiende desde el contexto religioso hasta el mundo del comercio en forma de imágenes transformadas. Por ejemplo, puede verse “la Virgencita” de Guadalupe caricaturizada en su entorno social, una parte de la moda conocida mundialmente de las recientes historietas y dibujos animados japoneses. Asimismo, se analizarán las historietas y dibujos animados provenientes del Japón y las manifestaciones gráficas denominadas con las palabras MANGA y ANIME, dentro del contexto de la globalización.

Como marco teórico, consideramos las ideas de Jean Baudrillard para un análisis del consumo de la imagen dentro de la sociedad capitalista moderna. Muchos signos están circulando, perdiendo las características originales, con deficiencia en la sustancia, como podría ser “una imagen reproducida” que tiene sólo la apariencia de cubrir este mundo. A partir de la producción de la obra, se buscará un

punto oculto de la iconografía de la imagen original y la imagen transformada de la Virgen de Guadalupe.

La propuesta de mi proyecto se denomina “Se buscan Guadalupe” porque mi tesis es que existe una carencia o diferencia entre la Guadalupana “de simulacro” y la Virgen de Guadalupe “real” o tradicional.

Según sea la perspectiva de una obra desde la cual se expresa un autor, se deriva que, en la obra, es él mismo quien está presentado como una multiplicidad de las capas históricas y regionales entretrejidas por los Guadalupe. Entonces, para mí, es una respuesta a la pregunta universal: ¿quién soy yo?, al mismo tiempo que es un acontecimiento en que un artista supuestamente único es sustituido por la multiplicidad presente en su obra. En este caso, mi yo no es la unidad abstracta, sino se constituye por los otros yo encontrados en la vida cotidiana y por la Guadalupana, en un proceso de expresar su tiempo y su espacio junto con las contradicciones y las paradojas desde su propio contexto. Esta misma obra podría tomarse en el sentido de “Me busco a mí mismo que estoy formado por Guadalupe” porque lo que busco de mi yo se encuentra dentro de mí mismo.

En mi situación particular, tuve que venir a México para encontrar a la Virgen de Guadalupe. Aunque hubiera reunido muchos conocimientos sobre la Guadalupana, esta investigación no se hubiera concretado si yo continuara viviendo en Japón. Además de ser artista plástico, soy cocinero de profesión por lo que aplicando una metáfora gastronómica diré que la práctica es indispensable porque sería imposible aprender sobre los sabores de manera teórica, estudiando cocina sólo con un libro.

En este ensayo, también utilizaré mis propios materiales, los datos extraídos de mi trabajo de campo. Siempre estoy anotando un diario, un diario donde registro mis sueños, mis pasos diarios y a las personas que encuentro en el transcurso de mi vida. En los años que llevo viviendo en México, he ido registrando con especial interés mis encuentros con personas llamadas Guadalupe porque me llama la atención este nombre como parte de la

identidad mexicana y los cambios que se pueden observar en su uso y popularidad, mismos que se corresponden con los cambios sociales propios de la globalización. También reflexiono en qué hubiera pasado si los españoles no hubieran conquistado México; probablemente no habría tantos Guadalupe pero es curioso porqué no se extendieron a otros lugares colonizados por España. Habrá una razón por la cual Guadalupe prosperó más aquí que en otras regiones aunque ese asunto sería tema para otro ensayo.

Entonces, mi trabajo se centrará en definir qué lectura podríamos hacer de la imagen de la Virgen de Guadalupe para ubicarla como el símbolo de los mexicanos en el flujo imparable de los cambios del mundo globalizado, analizando los significados ocultos de la nueva imagen de la Virgen de Guadalupe, el cambio del estilo de su figura de lo medieval a lo contemporáneo, el paso de la imagen “real” a la “simulada” con todas las influencias de otras culturas como la japonesa. Finalmente, el objetivo de esta tesis es averiguar un poco más sobre la identidad mexicana a partir de este fenómeno social. ☺

Capítulo 1

El cambio de la imagen de la Virgen de Guadalupe

1.1

La Virgen de Guadalupe se establece firmemente en México

La Virgen de Guadalupe es una de las figuras más importantes de la historia del México antiguo y contemporáneo, su imagen tiene una estrecha relación con aspectos religiosos, históricos, políticos, educativos, psicológicos, sociales, involucrando manifestaciones artísticas que abarcan la pintura de caballete, el mural, la gráfica, la escultura y diseño, entre otras. Además, la palabra “Guadalupe” es el signo lingüístico que da nombre a millones de hombres y mujeres mexicanos.

Dada la importancia y magnitud del culto a la Guadalupana, a lo largo de la historia, diversos investigadores han enfocado sus estudios en la Virgen de Guadalupe y son incontables los artistas que han representado su imagen pero no se han registrado investigaciones y representaciones artísticas acerca de la multitud de personas llamadas “Guadalupe” existentes en la población de México por lo éste será uno de los aspectos que trataré en mi trabajo.

El fenómeno de la globalización que estamos viendo ha suscitado una época de transición comparable con el inicio del siglo XVI, cuando llegaron los españoles a conquistar América. Así como la conquista fue una invasión inevitable para los pueblos nativos de América, la globalización es un proceso invasivo inevitable para la población mundial actual. Es un fenómeno que pone en cri-

sis la cultura y la tradición de cada país, y México no es la excepción. En este contexto, la globalización puede significar la pérdida de la identidad o, cuando menos, la transformación drástica de los signos que caracterizan a un grupo humano. Sea como fuere, la globalización es uno de los procesos de naturaleza social que nos toca vivir.

La palabra “Guadalupe” es un ejemplo de lo antes mencionado, ya que el significado e implicaciones que tenía hace algunos años ha ido cambiando. En cuanto al signo lingüístico, se encuentra caminando solo, adquiriendo autonomía y desprendiéndose de su significado tradicional.

El origen de la palabra Guadalupe podemos rastrearlo en el árabe andalusí *wād al-lūp* “río de los lobos”, nombre de un afluente del río Guadiana que discurre por la comarca de las Villuercas en la provincia de Cáceres, en Extremadura, España, llamado hoy río Guadalupe o, más comúnmente Guadalupejo. Dicho río le dio nombre a la población que se formó -ya en época de dominio cristiano, tras la conquista leonesa de la zona, a raíz de la pretendida aparición de una imagen de la Virgen en el siglo XIV- en torno al monasterio donde se veneraba una imagen llamada “Virgen de Guadalupe” por lo que el caserío recibió el nombre de Puebla de Guadalupe. Posteriormente, tanto el topónimo como la advocación fueron extendidos por los castellano-leoneses por donde pasaban, primero por España, luego por América.



1.-Virgen de Guadalupe de Extremadura, España.

Uno de los más importantes historiadores del México antiguo, el franciscano Fray Bernardino de Sahagún, señala que al predicar el evangelio en náhuatl los religiosos utilizaban como traducción el nombre Tonantzin, para referirse a la madre de Cristo, pero tal nombre, para los indígenas, era el de una diosa madre, venerada también en el cerro del Tepeyac y con las mismas danzas y ofrendas. A Sahagún le resulta del todo inconveniente el culto guadalupano, ya que, en su opinión, cuando los indígenas escuchaban a los frailes referirse en náhuatl a la Tonantzin, pensaban en la diosa de su gentilidad y no en la Guadalupe hispana. Dice fray Bernardino sobre la Guadalupe que parece “una invención satánica para paliar la idolatría”, pues “los indios vienen de muy lejos, tan lejos como de antes, la cual devoción también es sospechosa, porque en todas partes hay muchas iglesias de Nuestra Señora, y no van a ellas, y vienen de lejanas tierras a esta Tonantzin, como antiguamente”. En la actualidad muchos grupos indígenas siguen dando el nombre prehispánico a la Virgen de Guadalupe.

En México existe una advocación homónima, cuyas raíces se encuentran en la Virgen venerada en Extremadura. Según algunas teorías obsoletas el nombre de la Virgen mexicana derivó de que

Obispo Juan de Zumárraga se le dificultaba pronunciar su nombre en náhuatl, Coatlaxopeuh, y la llamó “Virgen de Guadalupe” por resonancia. Sin embargo, esto no concuerda con las semejanzas fonéticas propuestas que significan “la que pisa la serpiente de piedra” o “la que pisa la cabeza de la serpiente” pues en la imagen estampada en la tilma que se conserva en la Catedral Metropolitana de México no hay ninguna serpiente. Sin embargo, en el documento Nican Mopohua (Aquí se narra), escrito en idioma náhuatl en vida del indio Juan Diego, testigo principal de la aparición mariana, se transcribe claramente en español el nombre de Santa María de Guadalupe. Dicho texto fue parte del texto Huey Tlamahuizoltica (El gran suceso), 36 páginas publicadas en 1649. Asimismo, en los pliegues de la túnica puede verse escrita la palabra “Luz” y las estrellas del manto son un mapa exacto del cielo en proyección anamórfica y por tanto, constituyen una figura en espejo.

Ambos elementos, luz y espejo, están contenidos en la etimología de la palabra Guadalupe. Y ambos elementos unidos al “agua” se encuentran en la Nueva Jerusalén, que es la culminación del libro de la Mujer del Apocalipsis, cuya figura había sido descrita 1450 años antes de la Conquista tal y como apareció en el cerro del Tepeyac de México.



2.-La diosa de Tonantzin

Una descripción de la Virgen de Guadalupe

“La estatura de su preciosa imagencita, comienza en la planta del pie y alcanza su coronilla; su preciosa carita es enteramente maravillosa, elegante, noble, un poco morena. Su bustito se muestra humilde: en el pecho se juntan sus manos, en donde viene a comenzar la cintura; su ceñidorcito es color morado. Solamente su piecito derecho deja ver un poquito su zapato como el color de la ceniza. Su ropaje, en cuanto se ve por fuera es de color rosado, que en las sombras parece bermejo; y está bordado como diferentes flores, todas en botón y con los bordes dorados. Prendido de su cuello está una ruedita de oro perfilada en negro y en medio, formando una cruz. Además de adentro se asoma otro vestido blanco y blando que ajusta bien a su muñeca delicada, con deshilado en la orilla. Su mantito, por fuera, es de color azul del cielo; sienta bien en su cabeza; para nada cubre su rostro y viene a caer en el lugar de sus piecitos; ciñéndose poquito por en medio y bien por todos lados. Por todas partes tiene orilla de oro que es algo ancha, y en todas partes lleno de estrella de oro, muchas estrellas. Cuarenta y seis. Y su cabecita está inclinada hacia su lado derecho. Y en la parte de arriba se encuentra colocada una corona de oro con puntas agudas, sobre su manito. Y en el lugar de sus piecitos está una luna, sus puntas están hacia arriba. Está erguida en medio de la luna y en la misma horma aparece en medio del sol, cuyos rayos la rodean y la reverencian por todas partes; cien son sus resplandores de oro, unos muy largos, unos pequeños como muchas llamas. Y doce bien le rodean su carita y cabecita. Ya todos por ambos lados caen cincuenta resplandores: sus resplandores. A la par de ellos, bien al



3- La imagen de la Virgen de Guadalupe, actualmente

fondo de su vestidura una nube blanca, como encías, la rodea. Esta preciosa imagen con todo lo demás, va corriendo (está apoyada) en un ángel que medianamente acaba en la cintura, así aparece, y de los pies nada aparece, como si entre las nubes estuviera metido en donde acaba la orilla de su vestidura. El vestido de la Señora del Cielo, en la parte de abajo, donde están sus piecitos, a uno y otro lado está tomando el ángel, cuyo atavío es de color bermejo, con oro en la parte del cuello. Sus alas son de distintas clases de plumas preciosas, de distintas clase de plumas delicadas. Con los brazos bien abiertos la va llevando en ángel, y parece muy alegre, contento, estando gozoso por estar llevando a la preciosa Señora del Cielo.”¹

Memoria de la Felicidad de México
(México, Insigne y Nacional Basílica de Guadalupe, 2006), p.19-21

Esta descripción se refiere a la imagen impresa en la tilma de Juan Diego, imagen mítica y fundacional que se encuentra en la Basílica de Guadalupe de la ciudad de México. Durante siglos, esta ha sido “la” imagen por antonomasia, omnipresente y siempre fiel a sí misma. También ahora podemos encontrar la imagen de la Virgen de Guadalupe por todas partes, como un pedido continuo de protección para a vida del sufrido pueblo mexicano. De manera institucional, la iglesia católica tiene muchos templos, capillas y altares de diversas categorías dedicados a la Santa Madre de Guadalupe aunque estas manifestaciones son ampliamente superadas por las expresiones de la fe popular. Vemos a la Guadalupana en las calles, e las terminales de autobuses, en los mercados, las tiendas y en cada casa; incluso pude encontrar una imagen de la Virgen de Guadalupe en el asiento del chófer de un autobús. Antes era muy común adornar cualquier espacio con las imágenes tradicionales de la Virgen de Guadalupe, conforme al modelo “celestial” concedido al indio Juan Diego pero el tipo de imagen se ha diversificado y ha cambiado tanto que a veces cuesta trabajo reconocerla.

Se dice que la Madre de Dios se apareció frente a Juan Diego el 9 de diciembre de 1531, después de la guerra de conquista por España, apenas comenzada la época de la colonia. Sin embargo, solamente existe una imagen original de la Virgen de Guadalupe del siglo XVI, pintada sobre una tela de fibra de maguey llamada “tilma”. No se ha comprobado que exista alguna otra representación de la Virgen proveniente de aquella época. Entre los años 1550-1600, el culto a la Virgen de Guadalupe era más cercano al que practicaban los indígenas, por ello aún está en fase de discusión la etapa en la cual lograron diferenciarse los cultos aborígenes y la religión católica, estableciéndose el predominio de ésta última. No existe ningún registro en la historia mexicana que hable acerca de la aparición de la Virgen de Guadalupe en 1531.

“Solamente el cronista criollo Juan Suarez de Peralta (1537-1590), escribió sobre el culto en Tepeyac: “Hay una imagen de culto que causó milagros muchas veces. En la montaña rocosa se encontraba y por consiguiente ahí aparecía. Las personas vienen de todas partes para admirar esta imagen”... sin aclarar qué tipo de culto se le rendía a la imagen, si era prehispánico o a la manera de los conquistadores, adquiriendo definitivamente esta última. Para que pudieran sincronizarse ambas religiones, es claro que se requirió un lapso considerable, dando pie a que los indígenas aceptaran la internalización del guadalupanismo.”²



4-Grabado en lámina de la Virgen en el libro de Miguel Sánchez, 1648.

La historia de la aparición de la Virgen de Guadalupe es muy conocida en todo el mundo, hasta ahora el registro más antiguo lo escribieron Miguel Sánchez (1648) y Luis Lazo de la Vega (1649). En 1754, el 12 de diciembre se fijó como fiesta de la Virgen de Guadalupe por ordenanza imperial del Papa de aquel entonces.

² Yukari Hojo, El Guadalupanismo en la Época Colonial, Japón, Hikone 304,1996, P.116



5-Grabado en lámina, en el libro de Miguel Sánchez, 1648



6-Grabado para las Novenas de Miguel Sánchez, 1655



7-Pintura de Miguel Cabrera (1695-1768)

En esta representación, la Virgen de Guadalupe sale o emerge de Santa María. La elaboración y difusión de esta imagen debió ser autorizada por el alto clero, porque estaba prohibido elaborar libremente imágenes religiosas ya que debían respetar el criterio iconográfico de la época. Veamos cuál es el interés de esta imagen:

El grabado incluye a personas indígenas, implicado que en su culto subyace la veneración a la Tonatzin prehispánica (“nuestra Madrecita”). Esta superposición fue vista positivamente por los clérigos criollos, quienes consideraron que contribuía a extender el culto a la Guadalupana. Taylor ha demostrado que el esfuerzo cobertor del guadalupismo hacia los indígenas comenzó después de la mitad del siglo XVIII. De manera progresiva, el culto a la Virgen de Guadalupe fue afianzándose y logrando mayor poder para contactar el complejo universo (“multiverse”) de la raza, la economía, la cultura y la política de la sociedad colonia de la Nueva España. En el siglo XIX, época de la separación de la iglesia y el estado mexicano, el significado del símbolo guadalupano también



8-Cayetano Zampinos (dibujó) Antonius Baratti (grabó) (1724-1787)

cambió y se desplazó hasta convertirse en el símbolo popular por excelencia. Además, en cuanto al poder del símbolo y en el caso del guadalupismo, debemos reconocer que hay un punto donde la religión articula con la política y adquiere las propiedades de una droga adormecedora que mantiene al gran público en un estado de total sujeción, con la obediencia como herramienta para refrenar el flujo de opiniones que pudieran reformar la sociedad. La Virgen de Guadalupe sirvió y aún sirve para unificar a todos los mexicanos; es “nuestra Madre” y “no hizo lo mismo con ninguna otra nación de la tierra”, tal como lo predicaban los sacerdotes católicos pero ni todos esos discursos pueden esconder la falta de equidad

y el enorme desequilibrio social que aún existe. Cuando se analiza la gran influencia que este icono ha tenido, observamos que también abarcó el ámbito racial, con visión al futuro, en una nación multirracial, por lo que puede funcionar como un método ideal de la etnicidad; parece ser que hay muchos vestigios que indican que el guadalupismo es una de las huellas visuales más importantes de la cultura mexicana. Si estudiamos la historia del territorio que ahora llamamos México, nada más viendo su enorme extensión y la gran variedad de grupos humanos que lo habitaban, comprendemos la necesidad de un símbolo multirracial que dé soporte y significado la identidad mexicana. Durante tantos siglos de veneración, es lógico suponer que hubo algunos cambios en la imagen de la Virgen de Guadalupe, uno de ellos en la corona. Veamos su evolución. En la Enciclopedia Guadalupeña encontraremos lo siguientes.

“El primer testimonio escrito sobre esta corona es de 1648, en la Historia Guadalupeña del padre Miguel Sánchez. También la mencionan, en 1649, Lasso de la Vega, editor del Huei Tlambuizotilca y el Dr, Francisco de Siles, en carta a Roma de 1663. Lo repite Boturini en 1738 y se encuentra en el primer oficio guadalupano concedido a México por la santa Sede en 1754. El inconveniente de todos estos testimonios es que datan de más de cien años posteriores al estampado de la imagen en el ayate o tilma, tiempo demasiado largo y más que suficiente para que apareciera algún devoto profanador: Mariano Cuevas califica como “nefasto retocador” a quien se atrevió a sobreponerle una “corona de oro, de figuras ahusadas hacia arriba y anchas abajo”...

Quiso la Virgen mostrarse con símbolos indígenas; las coronas, en cambio, venían del otro lado del mar. Por eso Ella no la tuvo al principio, ni la tiene hoy; cubre su cabeza solamente con el manto azul, manto de estrellas, sobre el que resplandece los rayos del sol que la rodean, la iluminan y hacen resaltar su limpia hermosura y atrayente bondad.”³

Después de transcurrido el primer siglo de convivencia con los españoles desde la aparición de la Guadalupe fue cuando la imagen adquirió una corona. Seguramente hubo alguna causa que hizo necesario agregársele como símbolo de poder, tal vez para identificarla con los Reyes de España, máxima autoridad durante la Colonia. 🍀

³ Enciclopedia Guadalupeña, Temática-Histórica Onomástica, Volumen Segundo, Xavier Escalada S.J., Vaticano y Tepeyac La Iglesia y La Guadalupeña, México, S/F P:264-265



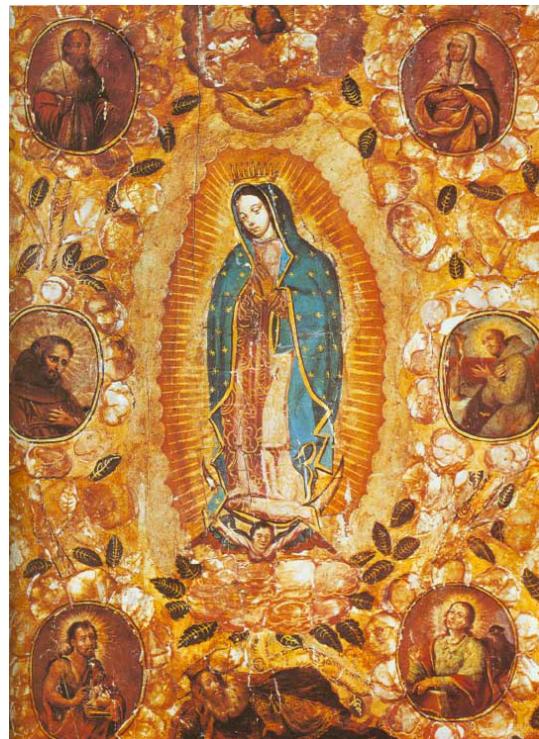
9.-Anónimo, Guadalupeana estilo barroco, Siglo XVIII



10.- Juan Patricio Morlete Ruiz,
Inspirado en el grabado de Sebastián Klauber, 1761



11.-Anónimo, Virgen de factura popular con representaciones de la
Virgen de la Merced, San Antonio y el Espíritu Santo, 1702.



12.-Enconchado de Miguel Gonzalez, 1697.

1.2.

La representación de la Guadalupana, de lo religioso a lo popular

Entonces, cabe preguntarse ¿Si los indígenas tenían a su Tonantzin, a su Diosa Madre, porqué la sustituyeron con la Virgen de Guadalupe, una divinidad extranjera, al fin y al cabo? Tal vez la respuesta esté relacionada con que a lo largo de la historia, los vencidos deben aceptar las condiciones que les imponen los vencedores y cambiar de religión fue una de ellas; tal vez porque su figura, atributos y lugar de aparición les eran familiares, el caso es que la Guadalupana ocupó el lugar de la Tonantzin.

El poeta mexicano Octavio Paz menciona, en su libro *El laberinto de la soledad*, que si se interroga a la tercera figura de la tríada padre-hijo-madre, escucharemos una respuesta doble, es decir, indígena y española. No es un secreto para nadie que el catolicismo mexicano se concentra en el culto a la Virgen india; además, el lugar de su aparición (ante el indio Juan Diego) es una colina que fue antes santuario dedicado a Tonantzin, “nuestra madre”, diosa de la fertilidad entre los aztecas. Como también sabemos, la Conquista coincide con el apogeo del culto a dos divinidades masculinas: Quetzalcóatl, el dios del autosacrificio (crea el mundo, según el mito, arrojándose a la hoguera, en Teotihuacan), y Huitzilopochtli, en joven dios guerrero que también se sacrifica en la guerra. La derrota de estos dioses, pues eso fue la Conquista



14-Escultura de Guadalupe

para el mundo indio: el fin de un ciclo cósmico y la instauración de un nuevo reinado divino produjo entre los fieles una suerte de regreso hacia las antiguas divinidades femeninas. Este fenómeno de vuelta a la entraña materna, bien conocido de los psicólogos, es sin duda una de las causas determinantes de la rápida popularidad del culto a la Virgen.



13-Escultura de Tonantzin

Adicionalmente, la Virgen de Guadalupe se confundirá entre las multitudes que la enarbolarán como bandera y estandarte de sus reivindicaciones religiosas, políticas y sociales entre las grandes luchas populares que se han desarrollado en México, como la Guerra de la Independencia, la Revolución o la Guerra Cristera.

Así, la Virgen de Guadalupe fue la imagen que usó el líder y sacerdote católico Miguel Hidalgo como símbolo de criollos, indios y mestizos contra el dominio español, en la Guerra de Independencia de México que estalló en 1810; un siglo más tarde, en 1910, Emiliano Zapata usó la misma imagen en su bandera durante la Revolución Mexicana y la enarbó el clero católico y miles de sus seguidores durante la Guerra Cristera (1926-1929) Inclusive Vicente Fox, presidente de México en el período 2000-2006 utilizó para su beneficio la imagen de la Virgen de Guadalupe como símbolo de la campaña de elección. Estos pocos ejemplos dejan en claro cuán arraigado está el culto a la Virgen de Guadalupe en la cultura mestiza (sangre mixta) y, basándonos en estos hechos históricos, podemos reconocerla como un poderoso símbolo de identidad y del nacionalismo mexicano.

Conviene destacar que, tanto desde el punto de vista de la religiosidad popular como desde la doctrina católica, el culto de la Guadalupe pertenece al mismo sistema simbólico que el culto de los santos patronos: todos los santos católicos son miembros de la corte celestial, presidida por Jesús y su Madre, María. De este modo, los mexicanos pueden sentir que se hallan insertos espiritualmente en una red de imágenes sagradas que cubre y protege todo el territorio nacional. Prácticamente en todas las sedes parroquiales hay altares o nichos dedicados a la virgen de Guadalupe y cada ciudad importante tiene un santuario subsidiario de la Basílica del Tepeyac. Eric Wolf señala que “[la imagen de Guadalupe] adorna las fachadas y los interiores de las casas, las iglesias y los altares domésticos, las plazas de toros y los antros de juego, los taxis y los autobuses, los restaurantes y casas de mala nota”. La principal peregrinación al Tepeyac, el 12 de diciembre, es organizada por

varios centenares de cofradías y mayordomías distribuidas a lo largo y ancho del país. Reúne varios millones de personas cada año. En los días previos a la fecha indicada, miles de peregrinos se instalan en calles y plazas públicas de numerosos pueblos y ciudades. También hay peregrinaciones menores al Tepeyac el día 12 de cada mes.

Por su culminación y síntesis en la devoción a la Guadalupe, el culto popular de los santos ha dado al catolicismo un papel privilegiado en la construcción del imaginario del pueblo de México y en el desarrollo de un sentimiento nacionalista.



15-Estandarte de Miguel Hidalgo y Costilla, 1810.

Antes del siglo XVI, en el actual territorio mexicano existían decenas de etnias con idiomas y costumbres diferentes que veneraban a una diversidad de dioses. Esta tradición prehispánica se había arraigado tan profundamente que aún después de impuesto el cristianismo, por largo tiempo quedaron importantes huellas de las creencias anteriores, dando lugar al sincretismo religioso. Aquella imagen de la Virgen morena que habla náhuatl es una de tales huellas, un reflejo preciso

de este país que vive sufriendo entre los dos extremos de la pluralidad politeísta y autóctona, la unidad cristiana y moderna. Por ejemplo, muchos de los mexicanos contemporáneos no hablan idiomas indígenas y sus pensamientos están determinados por el español, lengua occidental, mientras que la gente cuya lengua materna es uno de los idiomas indígenas, a veces, siente vergüenza al hablar su lengua en público, lo cual pone en manifiesto que lo autóctono está siendo más y más orillado hacia la marginalidad. Sin embargo, la Virgen de Guadalupe nunca representa totalmente una unidad abstracta. De hecho, a pesar de que la tradición católica ha decaído, sus manifestaciones aún se conservan en provincia que es donde más se sigue guardando la tradición, con más gente que aún continúa nombrando a sus hijos Guadalupe. Sin embargo, al mismo tiempo, hay ocasiones en que el mismo nombre se considera como signo de clase baja y marginal, por lo tanto, se evita. Así es como Guadalupe encarna toda la contradicción y paradoja histórica, que envuelve el México moderno.

Cuando uno se encuentra con alguien llamado Guadalupe, se confirma que “Guadalupe” existe. El nombre es el primer regalo de la vida, con un significado muy valioso, y en el caso específico de Guadalupe, este nombre guarda un amplio significado y tiene un gran valor por sí mismo, aunque se haya ido perdiendo por el fenómeno de la globalización. Considero que actualmente estamos en una nueva época de conquista en la cual nuestra tradición está siendo desplazada por otra nueva y con ello, el significado de Guadalupe, se somete también al cambio. Mencionaba anteriormente que nombrarse Guadalupe guarda dos significados posibles, el primero como parte de una tradición, y el segundo como un signo carente de significado religioso. En esta misma época, también Guadalupe adquiere dos significados: religioso o como signo autóctono. Un fenómeno de este tipo, siempre afecta íntimamente a la sociedad. Actualmente, los cambios derivados de la globalización y el impacto del desarrollo de altas tecnologías en los medios de comunicación amenazan nuestra identidad exponiéndola a una transición o pérdida que se asemeja al método alguna vez utilizado para imponer a la Virgen de Guadalupe sobre la Tonantzin ancestral.

“Según Eric Wolf, la configuración cultural de la nación es posible cuando todos los grupos, los oficiales y los extraoficiales negocian para coexistir, cuando logran acuerdos en el precio y el valor de las relaciones mutuas o el su mecanismo y, cuando varios grupos de la misma sociedad pueden aspirar a destino diferentes y armónicos, integrados al modelo de cultura de la acción y expresión del ideal de México, razón por la cual el guadalupanismo siempre se unió indivisiblemente al nacionalismo por el cambio de la situación política y las tendencias históricas del pensamiento.”⁴

Me pregunto ¿cuándo se habrá masificado el uso del nombre Guadalupe? Aunque ahora este nombre no está de moda, todavía puedo encontrar a muchos mexicanos, hombres, mujeres y niños, con el nombre de Guadalupe



16- Los Guadalupes en Puebla, Fotografía de Ryuichi Yahagi.

El nombre Guadalupe llegó en la época de la conquista y después de tantos siglos, sigue siendo un nombre muy común e México.

Como se dijo anteriormente, el nombre que cada uno de nosotros posee es un regalo de nuestros padres al nacer, nosotros mismos no podemos elegir nuestro nombre.

⁴ Yukari Hojo, El Guadalupanismo en la Época Colonial, (Japón, Hikone 304,1996), P. 114

Actualmente “Guadalupe” aún es utilizada comúnmente como nombre de personas en México y es probable que se utilice también en otras partes del mundo, especialmente en los países centroamericanos. Guadalupe es un nombre con mucha tradición pero, como todos los nombres, puede ser bien aceptado o rechazado por su portador, debido al cambio cultural que estamos viviendo.

Por tanto, hay que concluir que la imagen y el signo lingüístico son distintas manifestaciones de una misma advocación mariana cuyo significado profundo requiere interpretar ambas historias complementariamente para llegar a comprenderlas en toda su profundidad. ✪

1.3.

La situación actual de la imagen de la Virgen de Guadalupe

Durante la época colonial y en los siglos subsecuentes, hasta mediados del siglo XX, la imagen de Virgen de Guadalupe no podía usarse sin un permiso especial de la iglesia.

Al debilitarse el control eclesiástico sobre las imágenes, comenzó a emplearse un código más flexible. El nuevo equilibrio entre la iglesia y el estado posibilitó el uso indiscriminado de una diversidad de imágenes, resultado de la gran demanda por parte de la población. Necesariamente, tanta difusión de la imagen, traería aparejados muchos cambios; tantos como no se habían visto durante 400 años. La imagen de la Virgen de Guadalupe moderna se diversificó mucho. La Virgen de Guadalupe siguió siendo un cuadro de carácter religioso pero poco a poco se fue personalizando en la obra de algunos artistas mexicanos y en grafitis callejeros, hasta que, en estos últimos años se transformó en una imagen caricaturizada, impresa sobre la superficie de innumerables artículos más o menos inútiles que nos ofrecen los vendedores ambulantes o que abarrotan los mercados.

Uno de los artistas a los que hice alusión en el párrafo anterior, es Rolando de la Rosa, cuyo trabajo comentaré a continuación con una cita tomada de pagina Web.

En diciembre de 1987 se presentó en el Museo de Arte Moderno (MAM) de la ciudad de México, una exposición que Serrano Limón consideró “satánica y sacrílega”. Se trataba de lo que Rolando de la Rosa, autor de la obra, describía como “instalación-ambientación transitable”, titulada “El Real Templo Real”. Se ubicaba en un área ubicada en mamparas, en cuya entrada había un letrero que advertía que las personas muy conservadoras podrían sentirse ofendidas y deberían abstenerse de entrar. Lo primero que se veía era una imagen en tamaño natural, realizada mediante la técnica de collage, que mostraba a la Virgen de Guadalupe con rostro y senos descubiertos de Marylin Monroe. A la derecha, extendida en el suelo, había una bandera de México sobre la cual colocaron unas botas texanas. Detrás mostraban un Sagrado Corazón con una pelota de fútbol en lugar de la cabeza de Cristo y una Última cena con Pedro Infante al centro, en reemplazo de Jesús. De la Rosa dijo que su intención era “criticar la doble moral mexicana que coloca imágenes religiosas junto a calendarios con chicas desnudas y deportistas” Intolerable.

Los miembros del jurado que decidió que se exhibiera la obra recibieron amenazas de muerte vía telefónica, en las noches y madrugadas. Con el respaldo organizativo del cardenal Ernesto Corripio Ahumada, Serrano Limón fue el sábado 23 de enero de 1988 al museo, al frente de un contingente de activistas de la Unión Nacional de Padres de Familia (representada por su entonces presidente Francisco González Garza), del Movimiento Testimonio y Esperanza, de Cecisol, de la Unión Nacional Sinarquista, de los Caballeros de Colón, de las Falanges

Tradicionalistas Mejicanas y de otras organizaciones vinculadas con causas religiosas. Aunque estaban enojados, los grupos de alumnas que habían traído las monjas le daban a la protesta un toque de frescura. También fueron a dar su apoyo dos figuras históricas de la extrema derecha; los sinarquistas Salvador Abascal Infante y Celerino Salmerón Iturbide. Convencido en su indignación, Jorge Serrano advirtió: “No nos iremos hasta que sea retirada la exposición, ofende a los católicos del país, a todo el pueblo y nosotros somos el pueblo”. Después dijo a un periodista que se pudo haber llegado a más,

pero que él evitó la violencia directa: “Muchos de nosotros queríamos quemar las obras, porque se nos hirió en lo más profundo de nuestros valores, pero no teníamos derecho”. Otros no se hubieran detenido. José Ángel Conchello, entonces dirigente del PAN en el Distrito Federal, tenía ganas de “mentarles la madre” al artista y al director del MAM: “Hubiera aceptado con gusto ser encerrado en la cárcel por defender, en mi pobre condición de pecador, la Santa Imagen de la que es llena de gracia, Arca de la Alianza y bendita entre todas las mujeres: la madre de Dios”.⁵

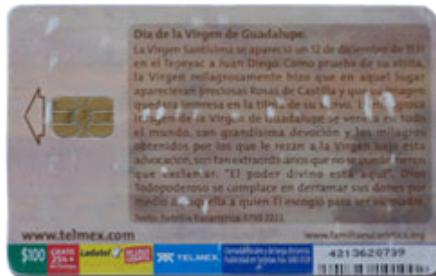


Por Ruyvicti de
 Rolando de la Rosa
 Por su mano conker.
 2010

17- Obra de Rolando de la Rosa.

Los resultados de este mitote fueron varios: cerraron temporalmente el MAM, se retiró la obra de Rolando de la Rosa y el director del museo renunció.

En esa misma época, había comenzado a usarse palabras como “simulación” y “apropiación”, simplemente como palabras clave de arte contemporáneo. Se parecía mucho al arte pop de Andy Wohol pero el reúso de varios motivos existentes era como una señal para la producción de masa que era una característica social. Todo se masificó: la comunicación, el consumo, la sociedad entera quería disponer de grandes cantidades de bienes de consumo en la segunda mitad del siglo XX.



18- Tarjeta de teléfono de México.

Después de tantos conflictos por el uso religioso de la imagen de Virgen de Guadalupe, la situación ha cambiado de tal manera que podemos ver Guadalupeanas por todos lados y en todo tipo de versiones, como se aprecia en un grafiti pintado en el Callejón del Diamante, en Xalapa, Ver. Y también, por ejemplo, en una tarjeta de teléfono.



19-Graffiti del Callejón de Diamante en Xalapa, Ver.



20- Fotografía de Rafael Castro

5 Nota de Rolando de la Rosa cita de página Web <http://librepensar.blogspot.mx/2009/01/dnde-est-la-virgen-marilyn-bah-har-una.html>

Como resultado de poder ocuparse libremente de la imagen de la Virgen de Guadalupe, la figura de la Santa Madre cambió en muchos aspectos, todo ello promovido por la globalización mundial que entró de lleno a nuestras vidas sin que nos diéramos cuenta.

El problema es que no podemos defendernos fácilmente de algo intangible como la globalización. Este desequilibrio monstruoso es una amenaza para la identidad de naciones que las culturas globalizantes ni siquiera conocen. Por ejemplo, los ornamentos con símbolos Guadalupanos traen una etiqueta de dice “Hecho en China”, un estado comunista que en Occidente, identificamos con el Partido Comunista Chino y la figura de Mao Zedong quien mantuvo a su país alejado de todo el pensamiento capitalista que pudiera influenciarlo. Ahora, en México, veneramos a la Virgen de Guadalupe cuya imagen es propia de la religión católica pero sus objetos de culto están hechos en la China comunista, lo cual no deja de ser irónico. Por consiguiente, podemos interpretar que la imagen es más importante que donde se la haya fabricado. Además, los mexicanos saben lo que está pasando en el mundo, conocen el significado de la globalización y aún así compran adornos Guadalupanos hechos en China. Yo mismo sé que están hechos en China y que se venden, lo que no puedo decir es si este es un hecho positivo o si es una pena que los objetos tradicionales de culto hayan cambiado de lugar de origen.

La gama de objetos importados es muy grande e incluye, como ya hemos visto, objetos para el culto católico y hasta la bandera mexicana. Los comerciantes de estos objetos “hechos en China”, consideran que al comprarlos baratos, pueden revenderlos a más público pero no se cuestionan si perjudican o no a la industria nacional ya que sólo ven su conveniencia económica inmediata. Esta situación es común a todos los países y a casi todos los productos.

“Objetos asiáticos con la imagen de la Guadalupana, son más baratos que los fabricados en México”



21- Monedero de la Virgencita



22- Banderas mexicanas que se producen en China.



23- Accesorios con la Virgencita

Nuevo Laredo.-Las imágenes religiosas caricaturizadas se han vuelto una moda, existen en diversos objetos desde llaveros, pulseras, hasta cobertores, lo más curioso es que se hacen acompañar con leyendas cómicas e inclusive las oraciones religiosas son modificadas con un lenguaje moderno. Algunos comerciantes de la ciudad las ofrecen al público, las que predominan son las de origen chino por ser más económicas. Principalmente los vendedores ambulantes son quienes ofrecen a la ciudadanía este tipo de productos que aseguran es muy solicitado. “Hay gran gusto por este tipo de imágenes que en ocasiones surtimos en la tienda de los chinos, pues son más baratos que los fabricados en México”, indicó la encargada de un negocio establecido en el primer cuadro de la ciudad. Sin embargo hay quienes prefieren surtir lo hecho en México porque son de mejor calidad. “Nosotros los mandamos pedir a México y la gente los pide mucho, pero sólo es sobre pedido, porque sí es más costo”, dijo Gregorio Xahuentitla, comerciante del mercado que ofrece cobertores con imágenes religiosas. Las imágenes son utilizadas en pulseras, calcomanías para el coche, llaveros, veladoras entre otras. Hay de la Virgen María con leyendas como: “virgencita...porfis que caiga una lanita”, “virgencita libérame de tanta pesadilla” o “virgencita cuídame plis”. “Yo soy católica y me gustan mucho las pulseras con imágenes religiosas, están muy padres, pero también hay gente que por respeto no las usa. Compro de las baratas, algunas me cuestan 10 pesos, pero son de las chinas, aunque están mejores las que se hacen en México”, dijo Patricia Palau quien salía de una tienda donde venden estos productos.”⁶

⁶ Nota de página Web
<http://www.elmanana.com.mx/notas.asp?id=72134>

El cambio de la imagen de la Guadalupana que vimos en los ejemplos puede ocasionar sentimientos negativos aunque estas modificaciones tengan la intención de atraer positivamente a una mayor cantidad de consumidores. La imagen original se va transformando en una caricatura infantil, con colores y simbolismo muy diferentes y es la imagen que destaca cotidianamente en todas partes de México.

A primera vista, esta imagen parece ser aceptada masivamente. Quizás, desde su aparición en México, la Virgen de Guadalupe ha estado cambiando a lo largo de la historia pero como ha sido un proceso gradual, no había sido tan visible. Ahora, como resultado de la competencia entre comerciantes, una gran cantidad de personas pueden comprar estos objetos a bajos precios y su consumo es promovido por el desarrollo de sofisticada tecnología de la comunicación. De una manera o de otra, es un hecho indudable que la globalización trajo un cambio en los métodos de producción, tan profundos como la obsesión generalizada por el consumo.

Estas situaciones se relacionan con la moda conocida mundialmente de las recientes historietas y animaciones japonesas, fenómeno también causado por la influencia de la globalización.

Cabe preguntarse cómo algo aparentemente inocuo puede afectar íntima y masivamente a la sociedad. Actualmente, la globalización incide de tal manera en el equilibrio general y en el desarrollo de la alta tecnología de los medios de comunicación que influye sobre nuestra identidad a través de una transición social o provocando su pérdida, cambiando primero la forma y después el significado como está ocurriendo con la imagen de la Virgen de Guadalupe.

Quizás excavando profundamente en el factor llamado “Guadalupe”, en el presente, cuando varias culturas vienen y van, probablemente se pueda tocar una parte de su identidad. La identidad es uno de los elementos primordiales para un ser humano, por lo tanto, tendríamos que descubrir de qué manera, en la situación mundial actual, se mantiene la identidad general de los mexicanos a

través de “Guadalupe” y descubrir cómo a través de la historia, se hizo la reproducción o el cambio de la imagen y del significado de “Guadalupe”.

La información que se difunde en el mundo depende del desarrollo de los medios de comunicación y es manejada por los medios de comunicación; por medio de una aproximación cultural haremos un acercamiento a este fenómeno.

La globalización cultural es un resultado, sobre todo, de la globalización de la economía. Por ejemplo, grandes empresas (el megabusiness) como Disney o MTV han promovido la penetración global de la cultura popular. A pesar de su enorme poder económico, el megabusiness es sumamente limitado para gobernar por encima del control de la información. Además, las otras compañías generales también entran en la vida cotidiana de las personas con una estrategia basada ahora en el campo global de visión. Antes de eso, la cultura se producía como un artículo dependiente de las reglas políticas, sobre todo de las directrices del poder relacionadas con el negocio y las ganancias de las compañías que influyen en la balanza global en la que el mercado asumió la mediación económica por la globalización cultural.

La globalización es un cambio social plural, que enlaza los diferentes componentes sociales, fortaleciéndose en este proceso en el cual la balanza global que se inclina hacia “una nación” convencional sin fronteras. El flujo de la globalización es similar al fenómeno social ocurrido durante la época de la Conquista. La Santa Madre de Guadalupe llegó a tierras mexicanas desde España y puede decirse que México comenzó a formar parte de un mundo globalizado a partir del siglo XVI. Actualmente, este proceso de inserción es mucho más intenso por lo avanzado de los sistemas de comunicación que lo aceleran a través de un constante intercambio de información, imágenes y sonidos, que de manera inconsciente afectan nuestra identidad. Así surgen interrogantes sobre qué diferencias existen entre este proceso moderno y el que se dio durante la conquista por España, si éste es o no un proceso violento y si se da consciente o inconsciente-

mente la globalización es un proceso unilateral y no podemos oponerle resistencia o defendernos de alguna manera dado que es como la corriente de un río que simplemente sigue su curso. México no ha quedado exento, y también es víctima del proceso de globalización porque la cultura mexicana se ha visto influenciada y está sometida al cambio. Sin embargo, no se puede decir que la globalización sea un proceso bueno o malo, es parte de la evolución de las sociedades actuales, por lo que no sería realista exponerle una objeción. Hay que estar abiertos para poder aceptar este flujo en México; sin embargo, es un hecho de gran poder que nos afecta de manera inconsciente, querámoslo o no, con o sin nuestro consentimiento.

Dentro del campo que maneja lo visual, “leer” el texto contenido en las imágenes es muy importante. La imagen irrumpe con gran intensidad en la sociedad del consumo, haciéndonos sentir “el poder de la imagen”. Infinidad de imágenes en anuncios, fotografías, películas, televisión, imágenes de video, constantemente inundan y estimulan nuestra vista y, del mismo modo que lo que escuchamos, influyen en nuestros pensamientos e imaginación. Vivimos todos los días dentro del rango de la influencia de las imágenes, sin tener conciencia clara de cómo ésta es usada y cómo opera. Los medios de comunicación extienden día a día su desarrollo a través del planeta, aumentando al máximo su tecnología, expandiendo el poder de esta imagen. De algún modo, la manera de manejar la imagen crea los significados que atribuimos a las representaciones de las cosas en este mundo. En varios puntos, nuestra cultura cada día se vuelve más visual. La cultura es una práctica compartida por un grupo, comunidad, sociedad, y se caracteriza por ser visual y audible. Sin embargo, debido a que la imagen fluye linealmente a través de los medios de comunicación, influye en nuestra identidad más de lo que pensamos.

En la sociedad capitalista moderna, este fenómeno se enfoca al consumismo, cuyo “signos”, en constante circulación y cambio, suplantando las características originales, con deficiencia en su sustancia, como podría ser “una imagen reproducida” que

tiene sólo la apariencia del original para cubrir o subsistir en este mundo.

Realmente, la imagen “modernizada” de la Virgen de Guadalupe está separada de la imagen original pero sigue permaneciendo dentro del marco de la religión porque la iglesia católica romana autorizó que la imagen tradicional de la Virgen de Guadalupe, en México, se utilizara como imagen para tarjetas de teléfono. Esta observación también puede aplicarse a las Vírgenes de Guadalupe que se producen en China. Parece ser que Guadalupeana ha cruzado los límites de lo religioso para ingresar de lleno en el ámbito del comercio, en forma de caricatura, lo cual ha hecho que adquiera una gran demanda a nivel mundial. Algo muy interesante es que no se pone el nombre de Guadalupe a los artículos en forma de imagen caricaturizada sino que en estos objetos, se utiliza el nombre de “Virgencita” lo que podría tomarse como una característica de la cortesía mexicana respecto a la Virgen de Guadalupe, con cuya imagen consagrada no se quiere ser irreverente.

La historia es siempre un diálogo entre el presente y el pasado que están contenidos en el ahora, razón por la cual se reescribe en forma consistente. Esta reescritura de la historia empieza nuevamente en varias áreas del mundo reconstruidas por la globalización del presente. Es la rectificación de la pregunta del reconocimiento de la historia de los tiempos modernos y es, al mismo tiempo, un análisis y un hecho histórico.

En el siguiente capítulo, exploraremos con mayor profundidad fenómeno. ✪



24- Imagen de la Virgencita



26- Las calcomanías de la Virgencita



25- Imagen de la Virgencita, en una caja de ayuda en Starbucks Coffee



27- Camión de Coca Cola con la calcomanía de la Virgencita

Capítulo 2

La imagen
de la Virgen
de Guadalupe
en tiempos
de la
globalización

2.1.

La Guadalupana se transforma en “la Virgencita” para acercarse a la gente

El simulacro no es lo que oculta la verdad.

Es la verdad la que oculta que no hay verdad.

El simulacro es verdadero.

Jean Baudrillard

Cultura y Simulacro, Editorial Kairós, Barcelona, 1993

La cultura global se expresa típicamente a través de lo que produce. Las películas, los programas de televisión, los videos, la música, las revistas, las modas, los juegos, los deportes, la gastronomía, el turismo, entre otras manifestaciones, crean una cultura o memoria global que contiene las formas típicas del artículo global.

Estos artículos globales llenan el estado de vacío de la identidad de las personas. Mientras se pierden los intercambios en sus vidas cotidianas, crece la desconfianza en la política y en quienes la ejercen y se va creando el espacio común como la imagen virtual.

Para quienes han perdido su identidad, la globalización aportó una función alternativa de experiencia simulada cubriendo la comunidad a través de la publicidad, la música y las imágenes de películas, Disney es un ejemplo de ello:

Mickey Mouse y los actores de Hollywood no son los únicos elementos para la penetración de las reglas de los Estados Unidos de América del Norte, un proceso contrario a las identidades que conforman las culturas nacionales y la consecuente “americanización” productora de artículos globales que se exportaron como una cultura sin la nacionalidad que contribuyó a crear la experiencia común global.

Quizás se puede afirmar algo semejante con respecto a la “japonización”; aunque es evidente que Disney tiene mayor nivel de influencia que la Manga y el Anime japoneses, es un punto que nos permite observar la conexión con la cultura tradicional japonesa, representada por la pintura tradicional o las esculturas que manifiestan el Budismo, como ya se había mencionado para la historieta y el dibujo animado.

Al respecto, Jean Baudrillard dice que la diferencia básica no es que ahora se produzcan grandes cantidades de réplicas o reproducciones, lo cuantitativo no añade características de valor sino lo cualitativo, es decir de qué clase son las diferencias. No hay una regla equivalente, puede decirse que lo importante no es la sustitución de cada cláusula sino la regla propia de cada artículo.⁷

Por consiguiente, no debemos buscar la clave de este nuevo código sólo en la tecnología y la economía; por el contrario, habrá que rastrearla en el proceso de la formación del simulacro, orientado hacia la posibilidad de su producción industrial. Cada nuevo dominio origina un ex dominio subordinado. Cada dominio de imitación fue tomado por un dominio de la producción de masa (cada arte debe recordar “el principio de la máquina”) todos los dominios de la producción giran en torno a la simulación que ahora se encuentra en operación

La simulación nace de un modelo que sobrepasa a la realidad y lo real: es hiperreal.⁸

⁷ Shochokoukan to Shi, Japón, Chikumashoten, 1992. P.134
⁸ Cultura y Simulacro, Barcelona, Editorial Kairos, 1993.

La acción de esconder algo puede servir para fingir que se trata del objeto original; sin embargo, actualmente se imitan los objetos para enmascararlos, no para suplantarlos; la intención es darle nuevos alcances al objeto producido al que podemos llamar simulacro.

El simulacro es una reproducción similar a la codificación real original creada por los humanos a través de la tecnología, un fenómeno ya conocido en la Europa posrenacentista. Regularmente, el simulacro es artificial y produce simulación, producción y consumo. En palabras de Baudrillard, esa producción, el consumo y la depreciación de los excedentes son los elementos que dan continuidad al sistema capitalista.

El caso de los coches es un buen ejemplo. Cuando el mercado se satura no hay a quién venderle, la producción se estanca, se cierran los puestos de trabajo, el obrero se empobrece y la planta productiva recurre, entonces, a los recursos del imperalismo, como la maquila automotriz en países pobres adonde pagan menores salarios, no brindan prestaciones a los trabajadores, etc. Sin embargo, si se separa el valor agregado del producto denominado “coche” de su función práctica, es posible que pueda mantener la producción y el consumo. Cuando la sociedad se permite desechar cosas aún utilizables para adquirir otras que no son estrictamente necesarias sino una manifestación de lujo, poder adquisitivo, modernidad, etc., el dinero circula, el mercado no se satura y con esta “estrategia de la individualización” todos contribuyen al dinamismo de la estructura consumiendo bienes tal vez innecesarios pero deseables, como un coche totalmente igual al original.

Entonces, podemos pensar que subculturas como la MANGA, el ANIME y los videojuegos están relacionadas con este fenómeno. Por ejemplo, la animación japonesa llamada “Neón Génesis Evangelion”⁹, llegó a México como una estampida global sin precedentes. La historia contiene situaciones de misterio que estimularon la creación de Otaku, en revistas que al principio se difundieron de boca en boca en los corrillos de jóvenes, según

comentan los productores de GAINAX¹⁰. Además, el hecho de satisfacer, tanto un deseo personal como una necesidad grupal, significa que las diversas simulaciones habían sido probadas y comprobadas.



1- Neón Génesis Evangelion versión 3

9 Creada en el centro de animación GAINAX y de director general a Hideaki Anno, Evangelion consta de 26 episodios televisivos de veinte minutos cada uno, y su primera emisión fue en TV Tokyo el 4 de octubre de 1995 y concluyó el 27 de marzo de 1996.

10 Gainax es un estudio de animación japonesa conocido generalmente por su obra Neon Genesis Evangelion (autores: Yoshiyuki Sadamoto, y GAINAX.co.jp).

En los años 90, el uso de las computadoras todavía no se había extendido tanto pero, al popularizarse la segunda creación o simulacro, se dismanteló técnica y básicamente el trabajo manual del Otaku. Además, su creación estaba basada en una mirada novedosa, reforzada por una historia original como soporte de la nueva historia. El sistema consistía en agregar una historia nueva para inventar el simulacro que, por su naturaleza, no podría existir solo. Con esos elementos, una historia original y una historia nueva, los simulacros divergen y se reproducen, con la cobertura de la computadora y el Internet por medio de los cuales se obtienen todos los datos técnicos que después son apoyados al reunir toda la información distribuida en una base de datos en la computadora. Como resultado, se crea un sistema en el que el simulacro existe y tiene su propio lugar al mismo tiempo que la historia original, alojada en una base de datos en la computadora, queda disponible para ser reemplazada por un nuevo simulacro. La información de la base de datos en la computadora ha sido reunida por un deseo personal y da lugar a una historia nueva y un simulacro. Garantiza la existencia del simulacro al duplicar el consumo de la historia nueva y del siguiente simulacro, ambos originados en un deseo y una base de datos.

El proceso que da lugar a la existencia de simulacros no es un fenómeno nuevo ni desconocido, lo inusitado es la gran velocidad con que actualmente se dan estas reproducciones y lo vertiginoso de los cambios. Estas situaciones son la consecuencia del enorme caudal de información al que estamos sometidos. Cuando la información sobrepasa un cierto grado, nos satura y somos incapaces de observar el conjunto, es decir, no podemos dar un vistazo que nos permita comprender la totalidad. Resultado de lo anterior, vemos una especie de “competición comunicativa” donde el consumo de la comunicación es más dominante que el consumo de cualquier otro bien.

En el caso concreto de México, se ha hecho un simulacro con uno de sus símbolos más importantes, con la imagen de la Virgen de Guadalupe, ya que el público, con su deseo de consumir, promueve la existencia de una nueva imagen de Guadalupe basada en el código anterior de la Virgen. Cabe preguntarse si este nuevo código es descendiente de la Guadalupana y, en caso afirmativo, si es su “hijo” o su “nieto”, porque estos procesos suceden tan rápidamente que perdemos el hilo genealógico, es difícil distinguir en qué generación van “las virgencitas”, en las cuales se ve claramente una fuerte influencia del OTAKU, tanto del japonés como de las versiones mexicanas. También sería interesante saber si los Otakus mexicanos afectados por la subcultura japonesa, podrían considerarse una cultura en sí mismos.

Mientras este fenómeno de los simulacros está en proceso, tenemos más preguntas que certezas. Puede ser que la Virgencita haya sido puesta de moda por el mercado globalizado y que la Guadalupana se haya vuelto un elemento receptor de las historietas de la cultura popular japonesa que ahora tienen mucha influencia sobre los jóvenes mexicanos que tal vez de una manera un tanto inconsciente, están construyendo este nuevo mercado del cual ellos mismos son los compradores.

Como lo hizo anteriormente Andy Warhol, ahora “todo” puede reproducirse con libertad, además de que podemos enviarlo a todo el mundo. Por consiguiente, es necesario interrogarnos sobre las cosas que los artistas crean no sólo para las demás personas sino para las demás cosas existentes. ☺

2.2.

La MANGA y el ANIME en el proceso de globalización de la gráfica popular

La globalización es la tendencia en auge de estos tiempos en que el mundo se ha hecho más y más global a través del intercambio de personas y bienes de consumo que ha ido borrando los límites de las comunidades que constituyen una nación con elementos esenciales dentro de una frontera fija.

Hasta no hace muchos años, la frontera nacional nos daba, como un privilegio especial, una identidad nacional al interior, al mismo tiempo que marcaba como extranjeros a quienes habían nacido fuera de esos límites. Lo mismo podía decirse de la producción de cada país pero esta situación está cambiando porque desde un amplio sector de la sociedad se identifica a la globalización o mundialización como una nueva economía, es decir, como una nueva forma de producción, distribución y consumo de aquellos bienes que tienen el fin de satisfacer una determinada fracción de nuestras necesidades, pero nada más lejos de la realidad. El sistema económico que actualmente regula estas actividades es el capitalismo, un fenómeno que apareció hace ya más de 500 años en el centro de Europa, aunque para consolidarse requirió más de tres siglos, es decir que ahora estamos viendo la consolidación de una economía mundial con una serie de nuevas características que continuamos ubicando dentro de las coordenadas del sistema capitalista.

El capitalismo global no es sino la penetración del capital en nuevos espacios, tanto en las propias sociedades en las que ya estaba instalado como en Estados Unidos y Japón o en otras donde su presencia era escasa o nula, para llevar a cabo su lógica inherente de revalorización.

Con la evolución de los medios de comunicación y la tecnología, se está acortando el tiempo de los cambios culturales, situación que se acelera notablemente por la globalización de la economía.

La influencia cultural de la globalización es un fenómeno tan abarcativo que se extiende hasta aspectos aparentemente inmutables como el símbolo mexicano de la imagen de la Virgen de Guadalupe que ahora se ha transformado en una muchacha bonita. ¿Por qué cambió a esa figura? ¿Será también otro caso de la influencia del Internet o de la TV por cable? Así, ha llegado a México una imagen semejante a la de Guadalupe cuya figura está influenciada por las historietas japonesas actuales. De manera indirecta, las nuevas animaciones están provocando un gran cambio en esta Guadalupe modificada. Incluso, se vende este tipo de imagen de Guadalupe en las tiendas de artículos religiosos porque los comerciantes captaron rápidamente la importancia económica del sector representado por los jóvenes, principales consumidores de esta imagen renovada.

Volviendo a las influencias actuales en la imagen guadalupana, las historietas y los dibujos animados americanos son conocidos en México desde mucho antes que las historietas y los dibujos animados japoneses fueran populares pero la popularidad y difusión de estos últimos y su aporte para la modificación posterior de la imagen de la Virgen de Guadalupe aumentó su presencia en el mercado. Observamos una situación de cambio en un corto término de tiempo, de la cual derivan objetos o productos que se comparten, se usan y, con la misma velocidad, se desechan, lo cual parece ser la característica común de la globalización. “Anime” es la versión abreviada de “película del dibujos animados” que se usa para denominar un producto de esta naturaleza, hecho en Japón, o para una

película de dibujos animados con el estilo de la animación japonesa reciente que se ha ido extendiendo rápidamente, desde Japón a todo el mundo.

Anime, fuera de Japón, es el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa. En Japón se utiliza el término para referirse a la animación en general. El anime tradicional se dibuja a mano, pero actualmente se ha vuelto común la animación en computadora. Sus guiones incluyen gran parte de los géneros de ficción y son transmitidos a través de medios cinematográficos (transmisión por televisión, distribución en DVD y películas con audio). Paralelamente al anime, en Japón se desarrolla el mundo de la manga que se refiere al cómic de procedencia japonesa. Entre la manga y el anime suele haber mucha interacción. El anime es manga en movimiento.

El término anime proviene de la abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa “animation”. De ahí que se abrevie a “anime”. Sin embargo, en inglés la palabra “animation” no puede ser abreviada a “anime”, ya que la “e” no forma parte de la palabra original. Por este motivo, en Occidente se decidió no cambiar cuadros de géneros que provienen de otro idioma. Y es así como nace la teoría del término francés “animé” (animado).

Internacionalmente, el anime llevó una vez el nombre popular “Japanimation”, pero este término ha caído en desuso. Los “fans” pronunciaban la palabra preferiblemente como abreviación de la frase “Japanese Animation” (animación japonesa en inglés). Fue muy usada durante los años 1970 y 1980, momento que comprende la primera y segunda oleada de anime fandom. El término sobrevivió hasta principios de 1990 y parecía haberse extinguido justo antes del resurgimiento del anime a mediados de esta década. En general, el término “Japanimation” ahora sólo aparece en contextos nostálgicos en el mundo occidental, sin embargo es muy utilizado en Japón para distinguir las animaciones hechas allí (Japanimation) de las animaciones en general (Anime, en Japón).

Manga es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics nipones. La manga abarca una amplísima variedad de géneros, y llega a públicos de muchos tipos diferentes y de espectros de edades diversas. Constituye una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos: series de dibujos animados, conocidas como anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Cada semana o mes se editan nuevas revistas con entregas de cada serie, al más puro estilo del folletín, protagonizadas por héroes cuyas aventuras, en algunos casos, seducen a los lectores durante largas temporadas. Desde los años ochenta, ha ido conquistando también los mercados occidentales.

La influencia de la manga es muy destacable en la industria de las historietas originales de casi todos los países del mundo. En nuestros días, la manga también se ha consolidado en la sociedad occidental debido al éxito cosechado durante las décadas pasadas, dejando de ser algo exclusivo de un país para constituirse en un fenómeno comercial y cultural global, en competencia directa con la hegemonía narrativa estadounidense y europea.

Sin embargo, lo más importante de todo es que gracias a la irrupción de la manga en Occidente, la población juvenil de estas regiones ha vuelto a interesarse masivamente por la historieta como medio, algo que no sucedía desde la implantación de otras formas de ocio como la TV.

¿Entonces, cual es el origen de la Manga?

CHOJYUGIGA es un estilo de pintura japonesa que se desarrolló entre los siglos XII y XIII, considerado como el origen de historietas japonesas por la descripción y características que utilizaba. Una de esas caricaturas empezó a circular gracias a la creación de nuevas técnicas de impresión.

Después de la época de Edo (1603-1867), se empezó a publicar una sátira como un libro cómico el cual estuvo influenciado por historietas de la

sátira occidental. Éstos tuvieron gran aceptación por parte del público y, por lo tanto, su influencia social aumentó.

Las historietas modernas y sus técnicas comunes de expresión se establecen formalmente después el período de Taisho (1912-1926), pero por la falta de suministros y regulación de información durante la Segunda Guerra Mundial, las historietas tuvieron un declive temporal.

la pobreza. Por consiguiente, se puede deducir que la manga y el anime persisten como la “manera japonesa” o una patente de naturaleza japonesa. Se construye un Japón modernizado donde se entra a una nueva era con la ayuda y la influencia de las historietas. Sin embargo, hay que admitir y reconocer que, después de todo, el concepto de la historieta y las películas de dibujos animados habían sido retomados de materiales de los Estados Unidos; elementos de la cultura popular esta-



2- Chojyugiga

En el proceso de la reconstrucción de postguerra y en la creación de la cultura popular japonesa tal como hoy la conocemos, se entrelazaron varios factores que se influenciaron mutuamente de manera muy compleja. La codicia de los vencedores de la Segunda Guerra Mundial se oponía a la reconstrucción de la identidad nacional y banalizaba las tradiciones, de manera que Japón, un país destrozado por la guerra, había quedado en un estado de coma o letargo, sin más remedio que aceptar la hegemonía cultural americana por un largo período durante el cual se desalentó e impidió la continuidad de la cultura japonesa original. El movimiento que surge en los años 80, iba a desarrollar la manga y el anime, con una ideología nacionalista japonesa que elevó el crecimiento económico, promoviendo el gusto y la preferencia por instrumentos de precisión, radios, coches o cámaras de fabricación nacional. Además, para desvanecer el sentimiento de la derrota, se desarrollaba clandestinamente la nueva técnica de expresión gráfica, buscando salidas para

dounidense fueron la causa directa de la existencia y el origen de toda la propuesta transformada que se desarrolla en Japón, un dato que no podemos omitir ni olvidar, aunque haya antecedentes japoneses de las historietas según lo mencionado en los tiempos antiguos de Japón, pero es en el mundo del folklore de “URUSEIYATSURA”¹¹ y a eso se le dice que es una calidad de “MANGA / ANIME”. La expresión “calidad y estilo Japón” es una idea del principio de resistencia a la americanización que nace después de la derrota y que permitió la continuidad en el lugar, la extensión de la historia japonesa.

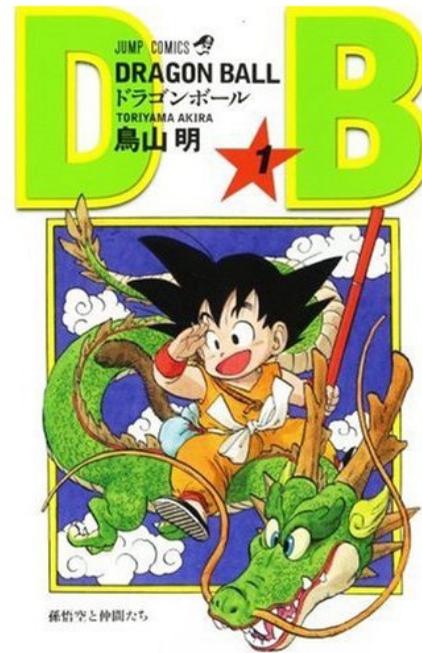
En tiempos recientes, se han retomado elementos del pasado adaptándolos a los tiempos modernos en un nuevo estilo que no permanece estático sino que avanza conforme lo exigen los gustos de los consumidores y el medio donde se desarrolla.

¹¹ Por las historietas de Rumiko Takahashi, se llevó revista Shonen Sanday de Shogakukan de 1978 a 1987.

En cualquier caso, será una hipótesis decir que la cultura japonesa se volvió a difundir sobreponiéndose a la derrota bélica, reconociéndose un Japón de la historieta y el dibujo animado, llamado “MANGA / ANIME” que se popularizaron en todos los países del mundo.

Por ejemplo, “Saint Seiya” empezó a transmitirse por televisión en México en 1990, cuando las historietas y animación japonesas habían llegado a tener un gran éxito mundial y “Dragon Ball” se transmitió por televisión en 1993 y estableció la firme la popularidad del MANGA y ANIME japoneses, incluso Sailor Moon empezó a ser transmitido después mientras era la época de mayor popularidad de Hello Kitty, un producto para la generación más joven.

Muchas otras historietas japonesas en su versión española llegaron a ser vendidas en México, por medio de una compañía llamada VID que firmó una concesión en México para publicar las historietas japonesas.



4- Dragon Ball versión 1



3- Uruyatsura versión 1



5- Saint Seiya (Santo Seiya) versión 2



6- Sailor Moon (Bishojo Senshi Sera Mun) versión 1



7- Mazinger Z Versión 1

En el Japón actual, se utiliza la palabra Otaku para referirse a la gente con particular interés en el anime, manga, videojuegos y que también poseen conocimientos de computación y programación, ya sean básicos, generales o avanzados, entre otros campos que giren en torno a todo lo relacionado a la informática. La palabra puede significar desde “especializado” hasta “obsesionado” por algún tema. En el mundo occidental, el término “Otaku” es empleado para calificar a los aficionados o admiradores (llamados “fans” en inglés) de la animación, la computación y la cultura japonesa; generalmente, los otakus realizan juntas llamadas “convenciones” donde hay videojuegos, comida japonesa, se practica el “cosplay”, práctica consistente en que la persona se disfrace de algún personaje de un manga, anime, película, libro, cómic, videojuego o de cualquier otra cosa. Los otakus son una tribu urbana y conforman subculturas compuestas por varias personas, por tal motivo hay diferentes tipos de otakus, conforme a sus intereses. Entonces, según cuánto se involucre, “otaku” puede ser desde un simple aficionado hasta un fanático.



8- Candy Candy versión 1

En estos momentos, la cultura de la juventud japonesa tiene una gran influencia en todo el mundo por el desarrollo de los medios de comunicación. En México, dentro del trasfondo avasallador de la sociedad que se fragmenta en grupos y tribus, también existen personas capaces de perder su identidad mexicana para convertirse en fanáticos que viven a través de la ideología del país Nipón; también a ellos se les llama otakus. En la mayoría de los casos, estos otakus trasterrados no se percatan de los trastornos o anomalías que confrontan a partir de ciertas tendencias transmitidas en las animaciones importadas que están pensadas para los habitantes de su país de origen.

En el caso de México, la expansión o “el boom” Otaku se dio durante los años ochenta gracias a la aparición de diversas series importadas por las grandes cadenas televisivas del país. Se proyectaron animes como “Mazinger Z”, “Candy Candy”, “LalaBell” y “Los Caballeros del Zodiaco”, entre otros. Durante los noventa, se vivió la inserción del término Otaku, se instauraron grandes convenciones, se abrieron espacios comunicativos por medio de revistas especializadas y se compraron grandes éxitos de la animación japonesa como: “Dragon Ball”, “Sailor Moon”, “Las Guerreras Mágicas”, “Ranma 1/2” y “Sandy Bell”.

La ideología Otaku realmente se confunde con un fanatismo hacia Japón y otros países asiáticos. Las formas de comportamiento de los nuevos otaku pueden ser drásticas, desde abandonar la comida original del país hasta pretender celebrar festivales y tradiciones japonesas; su manera de vestir cambia, así como sus gustos musicales y la participación en costumbres y tradiciones mexicanas.

Los Otakus desprecian todo lo que rompa con la cultura idealizada que crearon a partir de lo proyectado en el anime, manga y videojuegos pero también hay puntos buenos ya que dentro de esta globalización estructurada, los jóvenes se esfuerzan por aprender, informarse, adoptan algunos valores positivos de las animaciones y se alejan de ciertos vicios, como el alcohol y las drogas.

Es importante que se creen programas informativos que orienten a los Otakus, que les transmitan que su hobby es sólo eso, una alternativa más y que se puede tratar como un aspecto cultural que los forma y los prepara de manera entretenida porque, como mencionamos en el párrafo anterior, también hay un lado bueno en esta nueva afición.

Importantes intelectuales y artistas actuales han evaluado la significación y el alcance de la cultura Otaku y los ven como una marca del postmodernismo, sobre todo, a partir de los trabajos del sociólogo francés Jean Baudrillard quien predijo la equivalencia del “original” y “la parodia” (el simulacro), inclusive, la dominancia de este último en la sociedad postmoderna.

En el Otaku, el original y la copia se usan juntos, asignándoles un valor equivalente ya que parece trabajar a nivel del simulacro, una categoría que no diferencia el original de la copia.

Esta situación no parece importarles a los consumidores ni tampoco a los creadores, por ejemplo, hay escritores que venden millones de capítulos a revistas que posteriormente los juntan y producen una “segunda creación” en un solo ejemplar diferente del original, como ejemplo, es conocido que el autor de “Sailor Moon” lo exhibió ampliamente al Comiket.

Comic Market (mercado de cómics en inglés) es un mercado de dojinshi (cómics dibujados por aficionados y seguidores) que tiene lugar todos los años, en agosto y diciembre, en la ciudad de Tokio. Se suele abreviar a Comiket, Comike o CM. En Comiket, los dibujantes aficionados tienen la oportunidad de publicar sus trabajos, los seguidores tienen un lugar donde pueden comunicarse entre ellos sobre un determinado manga y se descubren los nuevos talentos de esta forma de expresión gráfica.

Muchos de los dibujantes aficionados forman grupos o “círculos” de fans y publican revistas para mostrar su trabajo a otros aficionados. Algunos de estos dibujantes consiguen altas cotas de popularidad hasta el punto de poder entrar en el mercado comercial y dibujar para una empresa. Así, dibujantes como Rumiko Takahashi y las CLAMP empezaron dibujando dojinshi que luego mostraron en Comiket. Algunos dibujantes publican dojinshi para Comiket después de entrar en el mundo profesional, por amor al arte y a la libertad de expresión que muchas veces no encuentran en sus obras comerciales. En Comiket se encuentran tendencias que a menudo se reflejarán más tarde en la manga y el anime comercial.

Comiket comenzó de una manera modesta con sólo 30 puestos y un público de 700 u 800 personas, pero actualmente el número de grupos o círculos asciende a 35.000 aficionados y a lo largo de tres días por edición acuden unas 550.000 personas, cifra correspondiente al verano de 2007 que sigue mostrando una tendencia ascendente. En cuanto a la forma, en los últimos años, las técnicas de impresión han mejorado mucho: ya no se trata de páginas impresas con una Xerox y unidas mediante una grapa, sino que han evolucionado hasta convertirse en elegantes revistas a todo color. Con respecto al contenido de estas historietas, su estructura es completamente posmoderna. Azuma dice que el examen sobre la cultura de línea del Otaku no se reduce a la descripción de una subcultura japonesa. De hecho, la modernización y los criterios postmodernos han distorsionado el significado y los alcances de la agresión cultural norteamericana, cuando el país nipón, derrotado

en el conflicto armado, no tuvo más remedio que darle entrada a los nuevos valores culturales. Entonces, como una reacción, el Otaku es una manifestación cultural de adaptación y recuperación, profundamente relacionado con la política y la ideología.

En México, observamos una situación de colonización cultural similar a la del Otaku en el caso de las imágenes caricaturizadas de la Virgen de Guadalupe, uno de los símbolos nacionales más importantes, ahora transformada en “la Virgencita”. Esta imagen nueva es el simulacro de la Virgen de Guadalupe. Este cambio de forma se manifiesta de varias maneras, todas ellas promovidas por la sociedad de consumo. Antiguamente, estos cambios o alteraciones eran un privilegio especial de algunos diseñadores y artistas, pero en el presente, son realizados por el público en general, es decir por los mismos consumidores, porque cuando una imagen aparece en este mundo de nuevas realidades, significa que ya ha pasado por el filtro del público dentro del internet.

En el siguiente inciso, enfocaré este análisis a lo que está pasando con “la Virgencita” y a los contenidos de su imagen. 🍷

2.3.

Original y copias; la imagen de la Virgen de Guadalupe y la de la Virgencita. Comparación entre la imagen tradicional mexicana y la Guadalupe japonesa

• Cómo identificamos y a la vez, diferenciamos a la Virgencita (imagen caricaturizada) de la imagen tradicional de la Virgen de Guadalupe? ¿Cómo distinguimos la diferencia y apreciamos las similitudes entre ambas? Quizás podríamos decir que la segunda, la que tiene influencia de los dibujos japoneses, no es una reproducción fiel pero usa fielmente un código tomado del ícono original.

¿Además, cómo percibe, cómo acepta o rechaza el público mexicano esa transformación de la imagen más o menos sagrada de la Virgen de Guadalupe, hasta la caricatura que se consume indiscriminadamente? ¿Cuándo cambió esa manera de pensar que había permanecido inmutable por siglos? Habrá quien piense que este cambio tiene características negativas porque “rebajó” la categoría de una imagen religiosa a un dibujo simplificado, más apto para el consumo infantil que para otra cosa pero también podemos verlo positivamente, considerando que la inclusión de la Virgencita en una infinidad de bienes de consumo no hizo más que extender su popularidad a un público mucho mayor.



9- Alcancía de Ojizo-san



10- Lapicero

En Japón, tenemos un caso similar con un santo caricaturizado que es una deidad protectora de los niños llamada Jizo, su nombre oficial es Bosatsu Jizo y es uno de los santos más populares en el Budismo japonés, una figura amistosa y simpática, cuya imagen se encuentra en lugares públicos y es parte de la vida cotidiana de Japón. De cariño, la gente le dice Ojizosama u Ojizosan, el guardián de los niños, tal como en México se le dice “Virgencita” o “Madrecita” a la Guadalupana.

¿Porque algunos santos son susceptibles de ser caricaturizados?

Tal vez sea porque son más humanos, porque tienen buen carácter y forma amistosa, porque son más parecidos a nosotros y a nuestro entorno, todo esto los aproxima a nosotros. No importa su verdadero significado o filosofía religiosa, ni sus atributos y fuerza dentro de la jerarquía de la Iglesia: lo único que pesa es el agrado visual que nos provocan y es lo que los hace más cercanos al público. Por lo regular, un santo no tiene aspectos y elementos particularmente negativos para caricaturizar; sin faltarles al respeto, lo único que podemos decir es que están más cercanos al público y esa parte constituye un rasgo nacionalmente aceptado.

¿Esta imagen de caricatura de un personaje santo no se había usado antes pero va a usarse de hoy en adelante? Todavía no se puede establecer lo que representan estas nuevas expresiones, podría ser algo temporal, sólo una moda o una tendencia nueva de la visión de la religiosidad.



11- Bosatsujizo



12- Bosatsujizo caricaturizado

“El simulacro totalmente nuevo aparece con el avance de la tecnología de la computadora y con internet en la segunda mitad del siglo XX. En esta fase, con el aporte de la tecnología de información, se produjeron grandes cantidades de copias en exacta correspondencia con el original; antes que nada, se trataba de obtener rendimiento, es decir, ganancia comercial. En estas copias, el origen y el propósito se han perdido y es el simulacro que opera mediante una trama de diferencias codificadas en el mundo de la gráfica computarizada y la realidad virtual.”¹²

Al respecto, Jean Baudrillard enfatiza la oposición radical entre la representación y la simulación. La representación se construye para la negación radical de las señales como un valor de reflexión y aparece sin necesitar un marco de conformidad con la realidad porque los productos de la representación funcionan como una señal que refleja la realidad con un significado anterior a la reproducción, superando la oposición binaria del original y la copia.

Basándonos en tal reconocimiento, tendríamos cuatro fases de las relaciones entre la imagen y la realidad: (1) Una imagen como reflejo fiel real, (2) Una imagen que puede esconder la realidad y un cambio en calidad, (3) Una imagen para cubrir la ausencia real, (4) La imagen no emparentada o no conectada con la realidad. En esta última fase ubicamos a la simulación organizada, es decir, a los simulacros, un proceso que desarrolla la tecnología de la reproducción por medio de la producción de cosas concretas que son simulaciones, una nueva realidad donde se mezcla la apariencia de la fantasía con la de la ficción y el valor de los artículos producidos es decidido por códigos nacidos de conceptos simbólicos como las marcas. Esta manera de consumir objetos no está regulada por la conveniencia ni por la eficacia que le ofrecen al usuario sino porque dichos objetos tienen un alto valor simbólico que permite “medir” la calidad de vida de quienes los consumen.

La imagen de la Guadalupana ha sido utilizada sin mayores cambios desde hace siglos pero en los últimos tiempos, coincidiendo con el proceso de globalización, ha tenido notables transformaciones. La imagen de la Virgen de Guadalupe, lo mismo que el tequila, otro símbolo de la cultura mexicana, parece haberse convertido en una marca mundial. El prestigio del tequila mexicano fue construido socialmente, se podría decir que el valor de una marca se ha forjado gracias a los consumidores que, sin saberlo, contribuyen a construir una marca comercial. En general, las personas no somos conscientes de cómo se han formado estos paradigmas con valor trascendental, basados en imágenes y palabras. El paradigma de la Virgen de Guadalupe y su marca, es un fenómeno claramente cultural. El éxito de una marca depende de la estrategia corporativa, es el resultado de una idea aplicada a las condiciones económicas, antes, sólo locales y, ahora, globales, de un producto que se quiere vender. A continuación, nos ocuparemos de la transformación de la Virgen de Guadalupe en historieta. Como ya hemos dicho, las caricaturas como objeto cultural existían desde mucho antes, tanto en Oriente como en Occidente. Si bien se originaron en los Estados Unidos de América, país que ha sido líder en su producción y difusión, actualmente son las historietas japonesas las que encabezan la moda mundial. Es una manera de medir la cobertura que tiene el internet sobre el público mexicano, evaluando la forma en que una nueva imagen de Guadalupe llegó a ser usada, lo cual se comprueba buscando esta información en la red y encontrándola al instante.

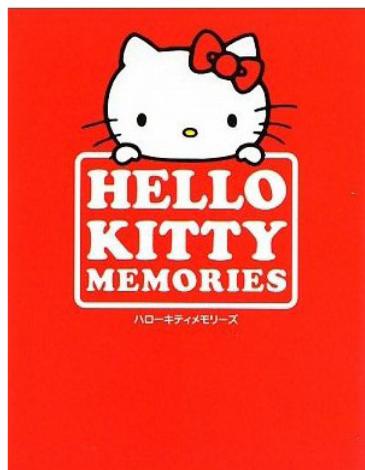
¿Entonces, cuánto del significado original de la Virgen de Guadalupe se habrá conservado en su imagen caricaturizada? Para responder esta interrogación, retomaré las palabras de Jean Baudrillard, referentes a un mundo de simulación: “definir eso pondrá un fin para valorar la conformidad de un mito y el origen de un sistema, que eternamente se haya reproducido en un proceso peculiar a él”. Sin la diferencia entre un artículo genuino y la imitación, no hay realidad, y por consiguiente, tampoco hay una distinción de la imagen. Por el contrario, la simulación contribuye a mantener el objeto original y ella misma se conserva de esta manera.

De hecho, la simulación fue lo que destapó la imagen real de la sociedad capitalista, desarrollada según los parámetros modernos de la sociedad de consumo. Para imaginarse el mundo de esta simulación es necesario encontrar una lógica que la soporte y, al considerarla, observamos que la simulación es una de las características dominantes de la sociedad moderna.

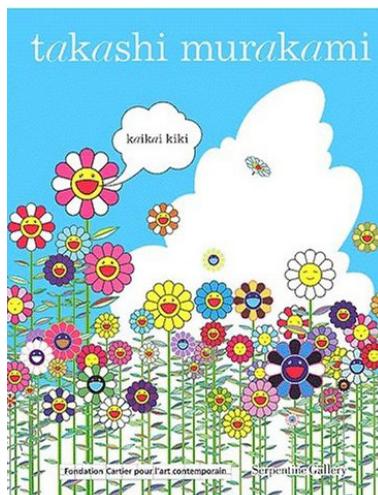
Desde la aparición de la Virgen de Guadalupe, han pasado casi 500 años en la historia de México, un largo período durante el cual la imagen podría haber cambiado pero en el cual permaneció sin alteraciones notorias hasta hoy en día.

En su ensayo “De la simulación de la imaginación a la identificación simbólica” Kouki Azuma dice que en el ambiente simbólico del postmodernismo, entre la realidad y la ficción que mora en una nueva señal frente a nuestros ojos, el simulacro continúa.

Por ejemplo, en la caricatura “Hello Kitty” de una marca SANRIO¹³, la gatita Kitty es un personaje cercano a la marca como logotipo; por consiguiente, el entusiasmo de las muchachas adolescentes que en otra época se dirigía a las creaciones de Chanel para cada temporada, se ha transferido a Kitty como personaje pero más, como una marca equivalente. Algo similar podemos observar en un personaje de la obra de Takashi Murakami, un colaborador de LuisVuitton. ✦



13- Hello Kitty



14- KAIKAI KIKI, Takashi Murakami



15- Takashi Murakami + LuisVuitton



16- Takashi Murakami + LuisVuitton

13 SANRIO Co, es una empresa japonesa que crea una gama de productos (sobre todo) de diseño que ofrece la serie de caracteres, y licencias y vende diversos productos de marca con estos personajes.

Como ejemplo de como se han difundido las simulaciones en México, veamos una entrevista a la creadora de la marca comercial Distroller, un símbolo del consumo de cultura y una muestra de sus estrategias de venta:

Para México, el mejor ejemplo es la Virgencita de Distroller.



Amparín, un ingenio muy Distroller¹⁴

La diseñadora de 44 años creó una marca tan popular que se vende en México, EU, LA, India y Europa; su empresa, cuya imagen más famosa es la Virgencita de Guadalupe nació con una inversión de 10,000 pesos.

17- Autora de la Virgencita

Amparo Serrano es la creadora de Distroller y tiene 30 tiendas en México, EU, LA y Europa. (Foto: Cortesía Distroller)

CIUDAD DE MÉXICO (CNN Expansión.com) — Con 10,000 pesos en la bolsa Amparo Serrano decidió hacer un chamoy tan ácido que destruyera el estómago... su intento fracasó, pero registró “Distroller”, la marca con la que 10 años después cambiaría la gloria a la Virgencita de Guadalupe, “mostros” anti pesadillas y muñecos no natos (sigotos*, nombre de los juguetes) y neonatos.

La aventura de Amparín, como esta diseñadora mexicana de 44 años prefiere que la llamen, inició en 1999 en Nueva York, donde por hobby pintaba platos de cerámica, después regresó a México y se compró un horno para crear las piezas.

“Un día le pinté un plato a mi esposo que contaba la historia de cómo nos conocimos (...), lo presumíamos con las visitas y todas quedaban encantadas que comenzaron a pedirme piezas para eventos especiales”, recuerda Serrano.

Entonces Amparín pasaba largas horas diseñando cada pieza por la que no cobraba un solo centavo, hasta que un par de amigas decidieron organizarle un negocio con el que pudiera comercializar sus creaciones.

Su primera oficina fue un préstamo de su mamá, y con las ventas de los primeros platos compró más materiales que le permitieran hacer nuevos productos para el local de “regalos no hechos a la medida”, como lo bautizó.

“Todo lo que ve o lo transformo en una caricatura, no sé dibujar otra cosa (...) así que este negocio en realidad es una bendición porque para mí era un desahogo con el que ahora puedo ganar la vida y seguir con proyectos que me llenen”, afirma.

Para la primera de las 30 tiendas que actualmente tiene en México, EU, Latinoamérica y Europa, Amparín invirtió cerca de 100,000 pesos que salieron de las ventas acumuladas.

Apesar del éxito de sus primeros productos que básicamente eran vajillas, tazas, portarretratos y objetos de madera, el verdadero boom de Distroller llegó dos años después de la mano de “sumadrina”, como la llama a la Virgencita de Guadalupe. Virgencita plis, cuidame

En un viaje a Guatemala, Amparín vio una medalla de la virgen morena que vendía un artesano, pero estaba tan chueca que no pudo verla: “Pensé que Picasso era un mago del realismo ante aquella imagen y la caricatura vino a mi mente”.

Fue así como surgió la caricatura que impulsaría a Distroller a ser una de las marcas más reconocidas no sólo en México, sino en lugares como la India, España y EU.

Acompañada de la caricatura de la virgen de Guadalupe, cada producto llevaba una leyenda de las peticiones de la misma diseñadora, desde un “Virgencita plis cuidame”, hasta “Cuida mi lana”.

Aunque ha recibido muchas críticas por el uso de imágenes religiosas, además de la virgen del Tepeyac están la de Los Lagos y La Macarena, ella afirma que son un homenaje y agradecimiento por las cosas buenas que ha tenido en la vida. De boca en boca

Actualmente Distroller tiene una línea de más de 2,500 productos, entre joyería, cojines, artículos escolares, para el hogar, juguetes, galletas, dulces y ha creado diseños para pañuelos desechables, toallas sanitarias, galletas, la Rosca de Reyes de Walmart y netbooks para Cablevisión.

¹⁴ CNN EXPANSION.COM <http://www.cnnexpansion.com/emprendedores/2010/01/15/amparin-un-ingenio-muy-distroller>

Cuando se le cuestiona sobre cómo ha tenido tanto éxito una empresa que empezó de la nada y prácticamente sin ninguna publicidad, Amparín es enfática:

“Cuando algo está bien hecho y satisface al cliente no necesita más publicidad que la recomendación de boca en boca (...), esa es la mejor mercadotecnia”.

Y cuando se trata de satisfacer al cliente, esta emprendedora mexicana sabe deloque habla: a pesar del crecimiento inesperado de un negocio, aún se toma el tiempo como en sus inicios de atender a un comprador que necesita algo específico.

“Más que una cita es como una entrevista psicológica, porque no puedes diseñar algo si no sé cómo se siente, para qué lo quiere, qué impresión va a causar... cada diseño cuenta una historia, buena o mala, pero cuenta una historia”.

Rumbo al cielo

En 2008 Distroller dio otro paso fundamental para su crecimiento: entró a Walmart comercializando productos con diseños de productos que no se podían vender en la tienda, como artículos higiénicos o comestibles.

En 2009 la historia se repitió con Palacio de Hierro, donde Distroller tiene presencia a través de pequeñas boutiques. En ambos casos, fueron las empresas quienes buscaron a Amparo Serrano para establecer una relación comercial.

Entre las ventajas que le ofrecen estos importantes escaparates está la posibilidad de vender productos que no le reditúan una ganancia monetaria, pero que son parte importante de su compromiso con la manufactura de la tradición mexicana.

La mayoría de sus artículos son hechos a mano, ya sea por ella o en talleres donde se pintan la cerámica y la madera. Para los “mostros” antipiesadillas recurre a los tarahumaras, y para los cojines de vírgenes a las monjas carmelitas.

Estos productos tienen un mayor costo y son más caros, por lo que le permiten venderlos gracias a la comercialización de otros artículos que se manufacturan en China.

“La gente me pedía precios más baratos y pensé: ¿quieren cosas más baratas? ¡pués serán chinas!, pero no sacrifiqué productos tradicionales donde bajando ningún concepto regatearía el precio de lo hecho a mano”, asegura.

Las copias

Encuanto a la piratería, Amparín se declara a tado de manos. Le indigna que otros se hagan ricos con sus diseños, ya que estos productos son muy populares en tianguis y bazares, pero debido al ingenio mexicano o español que puede hacer: con sólo cambiar el rostro o agregar un nariz o un lunar basta para decir que no pertenecen a Distroller. Entre los proyectos futuros de la diseñadora, se encuentran el lanzamiento de una línea de ropa “para todas las edades y gustos” y la creación de nuevos productos para Walmart.

Sin embargo Amparín está convencida de la importancia de terminar lo que se empieza, por lo que luego de 10 años y con 15,000 pesos de promedio Distroller tendrá al fin “un hermanito” que cumplirá su misión: Atáskatela nueva empresa con la que la fina emprendedora en chilará el estómago de los mexicanos.

Lo que no sabías de Distroller

- Sus productos están enfocados en la identidad de símbolos y folclore mexicanos, de ahí el colorido.
- La Virgen de Guadalupe no es el único símbolo religioso, también están Buda, íconos judíos, hindúes, y vírgenes españolas.
- Las vírgenes de Distroller no tienen nariz.
- La tienda puede crear diseños sobre pedido.
- Lo más extravagante que ha hecho es pintar la urna de cenizas del papá de una amiga.
- Sus diseños están desde un netbook, hasta un auto o a la sanitaria o galletas marías.
- A Amparín le pidieron diseñar el interior de un auto, pero fue incapaz de visualizarlo en su mente las imágenes correctas, por lo que declinó.
- Un cigoto es una célula huevo que resulta de la fecundación o unión de las células reproductoras.

2.4.

El significado oculto de la Virgencita

Después de esta breve introducción al mundo de una productora de simulacros, continuamos mencionando que los artículos que copian a los de marca Distroller, o sea, la copia de los simulacros, también se vende con gran éxito. En México, donde vivo desde hace casi dos décadas, no a todas las personas les agradan estas nuevas imágenes de la Guadalupana pero es innegable que funcionan como una manifestación de la identidad de un extenso grupo de mexicanos. Es probable que el éxito de estas imágenes tenga que ver con el flujo del pensamiento multicultural derivado de la mezcla interracial que desde la mitad del siglo XX estamos viendo casi en todas partes del mundo.

“Reconocer la multiplicidad de la sociedad hace que ahondemos en nuestra propia identidad, cosa que observo en mi caso específico. Sin embargo, la marea del pensamiento del multiculturalismo exige la presencia de varios idiomas y una simbiosis y armonía de las etnias existentes en cada lugar del mundo, es decir, que no haya una “guerra de la cultura” por encima de la naturaleza genuina de unidad y de la identidad de la cultura de la nación que en ese momento específico alberga a las demás culturas.”¹⁵

“Dicho de otro modo, para que los miembros de un grupo cultural puedan comprender e identificarse con los representantes de otro grupo, tienen que pasar un tiempo más o menos largo de convivencia- que a veces incluye confrontación- y esto sólo es posible cuando las personas se interesan en conocerse, en saber sobre las manifestaciones culturales de “los otros”. De esta forma, van creando lazos y un código cultural común que implica la existencia de varios códigos de cultura, idea contraria al código absoluto que prescriben los significados míticos. Cada cultura específica lo niega aunque paradójicamente lo afirme estableciendo un nexo universal, de lo particular a lo general y viceversa.”¹⁶

15 Yabe, Tsuneo, 20 theoris of cultural anthropology, Japón, koubinndo, 2006. P:302,303

16 IDEM, 20 theoris of cultural anthropology, Japón, koubinndo, 2006. P:88

Durante estos procesos de interconexiones culturales es cuando se incrementan las simulaciones que, según Jean Baudrillard, se forman a partir de un modelo que no es real, que no se origina en la realidad y que se relaciona con el acto de esconder, de aparentar y enmascararse para pasar por algo que no se es. Sin embargo, tal como en la restauración de una obra de arte a la que le falta un segmento, podríamos pensar que, de alguna manera, el elemento original está incluido en esa parte ausente. Al respecto, dice Baudrillard:

“La virtualidad tiende a la ilusión perfecta. Pero no se trata para nada de la misma ilusión creadora que es la de la imagen (del signo, del concepto, etcétera). Se trata de una ilusión “recreadora”, realista, mimética, hologramática. Pone fin al juego de la ilusión por medio de la perfección de lo reproducido, de la reedición virtual de lo real. No busca más que la prostitución, la exterminación de todo lo real por su doble. ... Porque lo sublime no es suficiente, lo sutil es necesario, la sutileza que consiste en apartar lo real y tomarlo literalmente. Esto hemos desaprendido de la modernidad: la sustracción es la que otorga la fuerza, la ausencia nace del dominio. No hemos cesado de acumular, adicionar y sobrepajar. Y no somos ya capaces de enfrentar el misterio simbólico de la ausencia; es por ello que estamos ahora hundidos en la ilusión invertida, la ilusión de la profusión, la del desencantamiento, en la ilusión moderna de la proliferación de los filtros y las imágenes.”¹⁷

Sin embargo, el símbolo se extingue cuando el usuario se vuelve consumidor, es decir cuando el simulacro se convierte en un objeto para otro asunto. De señales producidas con anterioridad, se toman los símbolos que nos muestran un mundo que hemos ido cambiando al inundarlo artificialmente de señales. Estas transformaciones abarcan

los códigos de comunicación y son más profundas de lo que se ve a primera vista. Estos cambios y transformaciones tienen carácter cibernético y están relacionados con la tentación racional de controlarlo todo, sea por parte del estado o de los individuos aislados.

Los consumidores de diseño son buenos ejemplos de lo anterior; hasta hace cincuenta años, las cosas tardaban mucho en cambiar y los cambios se daban solamente en ciertas áreas dentro de cada país pero con el desarrollo de la tecnología de la información, los países se han “acercado”; como dice Marc Augé, la tierra se hizo más pequeña y este cambio global ha tenido grandes repercusiones culturales.

James Clifford, mediante el estudio de grupos humanos específicos, criticó la actitud antropológica convencional de investigar la verdad científica con objetividad y enfatizó que el conocimiento antropológico sólo podía obtener datos parciales de las diversas culturas en diferentes partes del mundo, es decir, negando la posibilidad de abarcar totalidades.

Afirmó que “en un estudio de la cultura, no podemos saber toda la verdad y no debemos insistir en acercarnos a ella” ya que existen múltiples verdades relativas. Demostró la naturaleza parcial de la verdad- aunque sus representaciones coincidan en un centro que las estandariza- y que una característica antropológica del hombre postmoderno es la homogeneidad de la cultura general a la cual parece pertenecer así como la falta de certezas sobre la continuidad de la propia cultura.

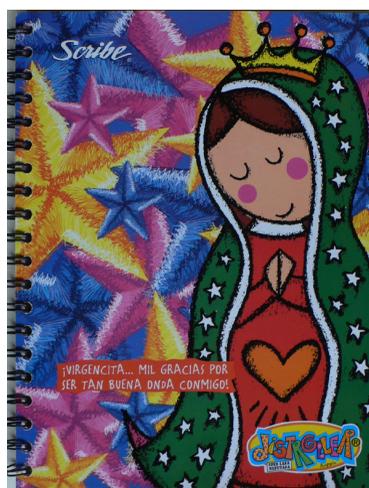
Para acercarnos y abarcar a otro ser, es necesario que encontremos un punto común con él. Es importante averiguar cuál podría ser ese punto en común pero más importante es darse cuenta de cuáles son las señales que no usamos intencionalmente.

En el caso que me ocupa, “el punto en común” sobre un aspecto de la cultura de México, es la palabra “Virgencita” que reemplaza a “Virgen de Guadalupe”. La palabra Guadalupe incluye una señal de la identidad mexicana, de lo que trataremos en el siguiente capítulo.

No será fácil ni sencillo tratar el tema elegido; otros ya lo han hecho, por ejemplo Rolando de la Rosa, pero me intriga porqué no se usa la palabra Guadalupe para designar una imagen cuya presencia aumenta hasta inundar el mercado mexicano a la vez que parece disminuir el uso del tradicional nombre Guadalupe, para designar a hombres y mujeres. Probablemente no he medido el riesgo que estoy tomando al intentar la realización de este trabajo sobre la Virgencita, una representación posmoderna de la Guadalupana original y sobre los y las Guadalupe de carne y hueso, en referencia al nombre de persona “Guadalupe”/ Lupe. Creo que en la imagen un tanto infantil de la Virgencita y en el nombre de muchos seres humanos, existe un vislumbre de la identidad mexicana y para comprobarlo tomaré tantos ejemplos como sea posible, a fin de sistematizar sus características. Curiosamente, el nombre Guadalupe es restrictivo, no así la palabra Virgen cuyo sentido es común en todo el mundo pero, en la palabra “Virgencita”, hay una gran afinidad con todo lo típicamente considerado como “lo” mexicano.

El progreso de Internet ha multiplicado de tal manera la oferta de información- antes sólo unilateral- en todos los medios de comunicación que al mismo tiempo podemos solicitar, recibir y enviar datos; ahora, cualquiera puede ser parte de la expedición. En otros términos, todo fluye para todos lados, entonces, un fenómeno cultural que casi era sólo mexicano, como llamarse Lupe, aparece ahora a nivel internacional pero en una versión de simulacro.

En cuanto a la imagen, dado que el simulacro sólo copia la capa exterior, tal vez se dificulte encontrar el ser completo si se observa superficialmente pero trataré de encontrar el lugar secreto de la imagen entera a través de algunos de sus fragmentos significativos. ✪



18- Cuaderno de la Virgencita



19- Pañuelos faciales con la Virgencita

Capítulo 3

La imagen actual de la Virgen de Guadalupe y la identidad mexicana

3.1.

Los significados iconográficos ocultos en la imagen de la Virgencita

En la sociedad moderna, cada vez son más las personas que por una u otra razón traspasan las fronteras por donde circulan dinero y mercancías de todo tipo, además de un flujo incesante de información mundial que agrega intensidad a un proceso de por sí cargado de anhelos y significados. Nuestros tiempos son tiempos de migración y migrantes que atraviesan esa tierra de nadie de la frontera y al hacerlo, sus identidades comienzan a desdibujarse. De manera adicional y, a consecuencia de estos movimientos, las carreteras y medios de transporte han aumentado y mejorado en relación directa con el tráfico existente.

Aunque la realidad política y económica demuestra la férrea existencia de las fronteras, de manera ilusoria se podría pensar que estos límites tienden a desaparecer porque las personas de un lado y otro, inclusive aquellas que habitan las antípodas pueden comunicarse fácilmente a través de Internet en tiempo real e intercambiar información variada sobre los individuos y la sociedad en su conjunto. El hecho de que las informaciones estén disponibles y al alcance de la mano de los usuarios de la red de cualquier punto del planeta es una de las características de la aldea global que habitamos.

La identidad humana, que hasta no hace mucho tiempo se relacionaba con la nacionalidad de las personas, a partir de la globalización se confor-

ma, en primer lugar, por la oferta y la demanda, el consumo y las ganancias y en último término, por la existencia de un credo -en sentido amplio- y una etnicidad que determinan un estilo de vida.

Si consideramos que la globalización es un proceso que se da en las fronteras de varios fenómenos relacionados con la política, la economía y la sociedad, podemos denominar “globalismo” a la ideología que lo promueve en la cual, la privatización y la reglamentación son aspectos representativos. También debemos distinguir entre lo global y lo nacional que, a pesar de su aparente oposición, son asuntos mutuamente dependientes, ya que la globalización se hace realidad a través de un sistema y un mecanismo nacionales, mientras que para promover la unidad nacional se recurre a la práctica política de la globalización que no tiene nacionalidad o más bien, que rebasa a cualquiera de ellas.

En los primeros tiempos de la globalización, se pensó que implicaba la idea del progreso mientras que el movimiento contra el globalismo insistía con sus estrategias nacionalistas que poco o nada pudieron hacer contra esta corriente de los mercados mundiales que ha puesto a las identidades nacionales en riesgo de extinguirse.

Como una defensa ante la pérdida de su identidad cultural, seriamente amenazada por la inmersión de los migrantes en otra cultura con mayor poder y prestigio, generalmente también con otra lengua, los transterrados llevan consigo imágenes de alto contenido simbólico, que en el caso de los mexicanos, es la Virgen de Guadalupe, actualmente caricaturizada como “la Virgencita”. Averiguar las diferencias entre la imagen original de Guadalupe y la imagen nacida de la globalización del mercado, es uno de los elementos importantes que me motivaron para realizar este trabajo.

Hablé de esto en el capítulo anterior y ahora centraré mi atención en el nombre “Guadalupe”, dejando de lado la relación de la palabra con la imagen sagrada de la Santa Madre de Dios, para darle un enfoque más común, es decir que no me

ocuparé de la “Virgen de Guadalupe” sino únicamente de “Guadalupe”.

“Vivimos rodeados de una variedad de objetos culturales a los cuales asignamos el valor constante de “un código”, es decir que cada uno de esos conjuntos tiene un significado que interpretamos de determinada manera, como señales, como indicadores o como mensajes. Cada cosa de nuestro mundo es en sí misma y en relación a las demás que integran el código del cual forma parte. Mientras vivimos, desciframos códigos de todo tipo que nos marcan el camino según los vayamos interpretando.”¹⁸

Tsuneo, al respecto, también señala:

“En el caso de las palabras, su “significado” se manifiesta en términos de reconocimiento, de sentimientos que se conectan con el imaginario colectivo y el pensamiento público, incluyendo las creencias aceptadas sobre moralidad, y es un concepto que comprende una percepción, una idea, así como emociones y un entendimiento o juicio. “El significado” definido ampliamente se liga a un concepto del análisis llamado “símbolo”. En palabras del antropólogo Clifford Geertz, “incluso cualquier objeto, acto, evento, calidad, las relaciones con un cierto significado, constituyen un símbolo”. Cabe preguntarnos si todas las cosas que integran un código se convierten en un símbolo y la respuesta, o por lo menos, una respuesta a este interrogante es que en estos procesos generalmente se da un cambio de imagen que puede ocurrir a gran velocidad en razón del flujo global de la información pero para que una nueva costumbre se haga popular se requiere más tiempo, es decir que la velocidad no es el elemento principal de estos cambios.”¹⁹

En el caso de la Virgen de Guadalupe y la Virgencita, el cambio nace de la diferencia entre la palabra y la imagen. Las palabras no pueden alcanzar el cambio de la imagen con la verdad. Por lo tanto, las palabras mantienen la parte verdadera y el funcionamiento defectuoso sucede cuando se pone un nombre original en la imagen que cambió, como en el caso de la Virgencita. La verdad, entonces, puede esconderse en el nombre, en lugar de quedarse en la imagen del simulacro. Dice Jean Baudrillard que “finalmente, el simulacro es una representación “verdadera” ya que no esconde la verdad; la cosa real está ausente y es sustituida por otra representación que no intenta suplantarla ya que es diferente del original. Entonces, la estrategia del simulacro posibilita que las personas se comporten libremente en la vida cotidiana, que es “el lugar” del consumo de estas representaciones que son “otra” forma de la verdad.”²⁰

Las palabras son el medio de expresión que los humanos usamos en la vida cotidiana y aunque son un mero instrumento, somos dependientes de ellas. Las palabras son las señales representativas y tienen dos aspectos que requieren una preparación previa para constituirse en un código. El significado de la palabra responde a la regla social que indica a qué tipo de objeto se puede aplicar. Su significado expresa el valor cultural del objeto apuntado por la palabra en una determinada sociedad.

“El significado que las cosas pueden tener se decide por el uso o la función del término; sin embargo, la cosa puede asumir un significado más simbólico, es decir, relacionado con la comparación y la metáfora. El conocimiento pasa por el reconocimiento de las cosas que integran un determinado código, tomándolas juntas, como las partes de un cuadro o bien, por separado, de una en una.”²¹

18 Kegami, Yoshihiko + Yamanaka Keiichi + Tousu Norimitsu, Bunkakigouron, Japón, Koudansha, 1994. P.69,73

19 Ayabe, Tsuneo, 20 theoris of cultural anthropology, Japón, koubinndo, 2006. P.150,158

20 Baudrillard, Jean, Bouryoku to Globalization, Japón, NTTshuppan, 2004. P.45

21 Ikegami, Yoshihiko + Yamanaka Keiichi + Tousu Norimitsu, Bunkakigouron, Japón, Koudansha, 1994. P.177-179

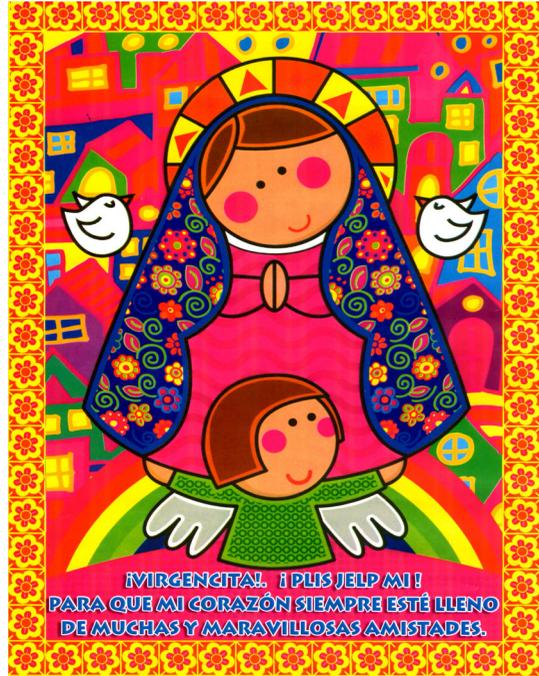
Dependiendo de quién sea el receptor de un cierto código, serán los significados que se le atribuyan. Así, la Virgencita observada por el ojo de un extranjero será parecida a la que percibe el ojo de un mexicano pero la misma imagen tendrá un reconocimiento diferente. Continuando con el esquema de considerar sólo a las palabras, en este orden de ideas hay un aspecto conservador en cuanto a que mantienen “la verdad” y otro innovador ya que las palabras están asociadas a la vida y a la cultura y por lo tanto, son tan profundas como cambiantes. Los idiomas ocupan una posición especial dentro de la cultura, tanto que sus características más importantes están reunidas en la lengua nacional.

“Para decirlo en términos semióticos, las palabras son señales ya que al suplantar al significante (la cosa) se convierten en una señal que puede ser interpretada y comprendida. De alguna manera, la palabra puede ser un simulacro de la realidad y actualmente, una imagen se hace simulacro cuando capta el espíritu de su tiempo y su espacio.”²²

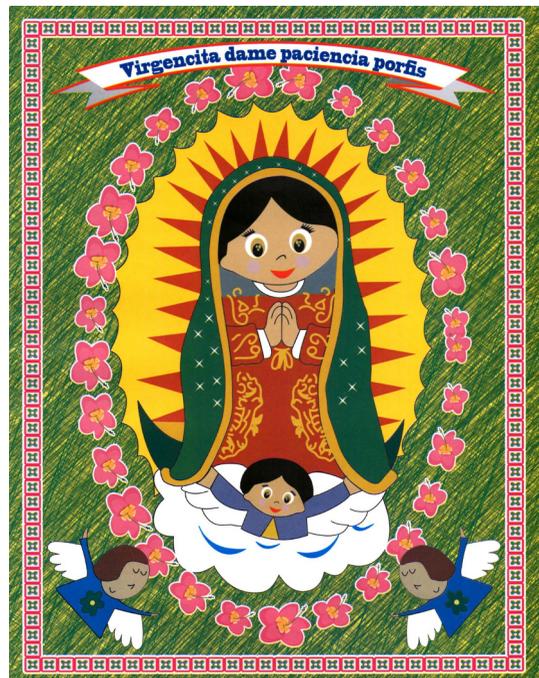
Ahora, observemos este fenómeno en un artículo de consumo popular en México, unas cajitas de cerillos con una imagen de la Virgen de Guadalupe hecha simulacro. Esta imagen se ha esparcido desde hace mucho tiempo por todo el país y ahora, en tiempos de la globalización, nuevamente se toma a la Virgen de Guadalupe y se la cambia a la popular Virgencita que es como su hijita, como una virgen niña, hija de la imagen sagrada.



1- Caja de cerillos con la Virgencita



2- Tarjeta con imagen de la Virgencita



3- Tarjeta con imagen de la Virgencita

²² Calabrese, Omar, Geijyutsu toiu Gengo, Japón, Giritshobou, 2001. P.7,36

Es innegable que detrás de la Virgencita hay otra existencia mayor llamada Virgen de Guadalupe. Por consiguiente, no puede decirse que no contiene dicho elemento sino que es un fragmento de la identidad mexicana que se aparta.

En la imagen modificada (el simulacro) la figura de la Virgencita hace pensar en la Virgen de Guadalupe, además de que la denominación “Virgencita” nos remite a México, donde es costumbre llamar con el sobrenombre “Lupe” y “Lupita” a las personas llamadas Guadalupe, nombre que sirve para ambos sexos. Hay allí un sentido de cercanía, de asimilación con el nivel humano del cual carecen expresiones más respetuosas como “Santa Madre de Dios” o “Nuestra Señora”.

La Virgen de Guadalupe llegó hace casi 500 años a estas tierras con grandes expectativas políticas envueltas en la finalidad aparente de expandir la religión católica y para ello fue necesario un ejército conquistador, la presencia de misioneros de varias órdenes religiosas y una ardua labor posterior de colonización. Cinco siglos después, no hace falta ocupar militarmente el país para someter su economía y sojuzgar sus creencias porque existe un método mucho más rápido y eficaz: por medio del consumo y el bloqueo a la economía capitalista, es posible imponer lo que el sistema quiere a grandes masas de la población, es decir que la globalización trajo aparejada otra forma de conquista, la conquista virtual.

Ante esta nueva forma de colonización, será una tarea en extremo difícil conservar las identidades de cada nación y de cada persona en particular ¿Debemos entonces, proteger nuestra identidad? Octavio Paz dice que el mexicano se pone dos máscaras, la del indígena y la del español. Tal vez, las máscaras aumenten y el pueblo mexicano se parezca a luchadores como el Mil Máscaras; también es posible que en esa multiplicidad se encuentre una buena parte de la identidad mexicana. 🍀

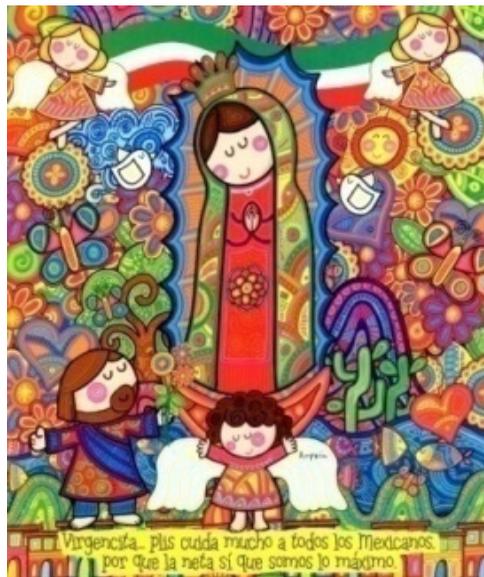
3.2.

Proceso de la obra “Se buscan Guadalupes”

“En nuestros días, la frontera que separa a la “cultura popular” de “la obra de arte vanguardista”, es cada vez más difusa porque se han ido borrando las diferencias en cuanto a la historia, las ideologías, la moralidad, los sentimientos de la gente... La cultura popular aportó los temas y ciertos modelos y la obra vanguardista ha puesto la forma y el estilo. Ambas corrientes obedecen a un código común y se combinan calculando el rango del trabajo y el grado de la caída posterior del valor alcanzado.”²³

La Virgen de Guadalupe caricaturizada puede considerarse tanto dentro de “la cultura popular” como de “la obra de arte vanguardista”. Por ejemplo, una imagen de la Virgencita que se exhibió en la exposición “Madre de la Patria”, fue copiada de otra imagen hecha por la marca Distroller.

En esta imagen transformada también puede observarse un sentimiento de respeto a la Virgen de Guadalupe. La caricatura de la Virgen pareciera haber nacido sola pero es descendiente directa de la imagen sagrada, aunque no ostente el nombre de hija o nieta de la Guadalupana.



4- Amparo Serrano Espinosa, Guadalupanisima, Chaquira güicholeada, 2010

Guadalupe Hernández Hernández

5- 100 combinaciones de nombre Guadalupe con apellidos comunes en México, Ryuichi Yahagi, 2009. (Ver anexo en CD 1)

En general, la población mexicana reconoce la imagen de la Virgen de Guadalupe como una de sus señas de identidad y así lo expresa en el mundo visual. Igualmente, reconoce dicha señal aunque esté caricaturizada porque los nombres y la imagen de la Guadalupana ya forman parte de su código de identidad.

La imagen caricaturizada lleva los nombres en diminutivo de “Virgencita” y “Lupita”, formas especialmente afines al espíritu mexicano ya que

23 Shouhishakai no Shinwa to Kouzou, Japón, Kinokuniyashoten, 1995. P.137-139

las terminaciones “cita” e “ita” son la traducción al español de la partícula náhuatl “tzin” que se agregaba a las palabras para denotar cariño, veneración y respeto, como en el caso de la diosa madre Tonantzin (“nuestra Madrecita”), deidad femenina a quien se le rendía culto en los tiempos anteriores a la “aparición” de la Guadalupana. De alguna manera, la Virgencita actual viene siendo una caricatura de la antigua Tonantzin, una manera de hacerla más cercana a las personas actuales, para quienes tanto las palabras como las imágenes son parte del código identitario mexicano.

Entonces, de manera simplista podríamos pensar que las personas con el nombre Guadalupe son encarnación de la Virgen de Guadalupe, aunque sólo sea mentalmente pero el nombre de la Santa Madre de Dios siempre irá acompañado de un apellido, denominación que lo “baja” al nivel humano.

Para efectos de este trabajo, que relaciona el arte con una proceso social-cultural, consideré que debía tomar una muestra de Guadalupes bastante extensa porque un sólo Guadalupe o unos pocos no tendrían ningún significado, por eso el proyecto de “Se buscan Guadalupes” consiste en una instalación de las fotografías de retratos de muchas personas con el mismo nombre, igual nacionalidad mexicana y la característica de ser gente común y no santos venerados en los templos.

Por su característica de arte-proceso social, este trabajo exigió la participación de otras personas, es decir, no ha sido una actividad que se realiza en la soledad de un taller ya que un propósito del trabajo de campo de la antropología cultural es que tenga una significación en el mundo y que nos informe sobre los pensamientos, valores y creencias de las personas sobre quienes se hizo el estudio que por el uso específico del nombre Guadalupe sólo pueden ser mexicanos ya que por ejemplo, este nombre no existe en Japón o en otras partes de Asia, Europa o África.

“El antropólogo Wagner dice que una cultura se hace visible cuando se compara con otra, por ejemplo, cuando topa con un objeto de la otra cultura, situación frecuente durante la realización de los trabajos de campo, durante los cuales los antropólogos tratan de mantener todo bajo control para terminar confundidos y abrumados por la profusión de datos obtenidos. Dicho proceso sólo podrá continuar con la participación e interacción de otras personas que le ayuden a ahondar las diferencias culturales y a entenderlas. Wagner concluye diciendo que el único método que le sirvió como antropólogo fue construir una relación entre la propia cultura y la cultura de la sociedad estudiada, experimentando y conociendo, al mismo tiempo, las características comunes y los contrastes entre una y otra, en otras palabras, entiende que en un trabajo de campo se trata de entenderse a sí mismo y a la otra persona. Lo anterior equivale a entender simultáneamente ambas culturas por las características de las diferencias relativas o, lo que es lo mismo, puede decirse que es la epistemología de un tipo de ontología que lo funda mediante la experimentación y poniéndose en el lugar de la otra persona.”²⁵

Como el antropólogo, el artista mismo necesita estar en contacto con la sociedad, por lo que debe pensar cómo relacionarse, porque un artista es un ente social. Para lograr esta inserción, es muy importante que el artista tenga la capacidad de explorar en su interior y de cuestionarse a sí mismo:

¿Quién soy?

¿Qué quiero hacer?

¿Qué puedo hacer?

25 Ayabe, Tsuneco, 20 theoris of cultural anthropology, Japón, koubinndo, 2006. P250,343

Además, el artista debe situarse dentro del mundo y considerar su posición en la naturaleza, la sociedad y la historia. Con este pensamiento, un artista tendrá la capacidad de crear un futuro y estará en el proceso de apropiación de identidades por sí mismo.

En mi caso particular, desde que vivo en México he visitado los estados de Nuevo León, Chiapas, Puebla, Morelia, Veracruz, Hidalgo y México y en cada lugar, he buscado personas con el nombre Guadalupe. El hecho de hacerlos coincidir aquí, volcando la diversidad de sus miradas sobre nosotros, se hace posible a partir del trabajo del proyecto “Se buscan Guadalupe” que comienza con la premisa de que el nombre de Guadalupe es de gran importancia histórica y religiosa en México y, por tanto, es asignado a una gran cantidad de personas como una forma de nombrarles significativamente.



6- Basílica de Guadalupe el 12 de septiembre de 2010



7- Basílica de Guadalupe el 12 de septiembre de 2010



8- Basílica de Guadalupe el 12 de septiembre de 2010

La primera pregunta que formulo es quiénes se llaman Guadalupe y justamente en ese punto se articula mi trabajo: en el ir constantemente en búsqueda de las personas que día a día viven con este nombre y encontrarlas en los lugares que transitan cotidianamente. Dicho de otra forma, se logra un acercamiento a la heterogeneidad de modos de vivir partiendo de una aparente homogeneidad.

En el proceso de la investigación se encontraron decenas de individuos que se están creando continuamente a partir de sus condiciones espaciales, sociales e históricas y, en el acto, recrean un nombre. A través de los y las Guadalupe entrevistamos que en este espacio confluyen personas de una gran variedad de entornos, creencias, tradiciones, pensamientos, con diferentes modos de habitar el mundo y, por tanto, de habitar su nombre.

Por dar un ejemplo: entre los rostros que vemos, encontramos a quienes se apegan con gran aprecio y cariño a las implicaciones religiosas de Guadalupe o también a quienes lo llevan con mucho orgullo sin que necesariamente sea por su importancia dentro de la creencia católica. También hay quienes se llaman así con indiferencia o con la resignación de no poder llamarse de otra manera y no faltan los que lo esconden con un primer nombre como una forma de no asumirlo.



9- Basílica de Guadalupe el 12 de septiembre de 2010

Encontré más de 600 personas llamadas Guadalupe; previa autorización, les tomé fotografías, y les pregunté su nombre, apellido, dirección, fecha y lugar de nacimiento y ocupación. Fue un poco difícil explicarles el motivo de mi interés; a la mayoría de las personas le preocupaba mucho el uso que yo le iba a dar a esas fotografías y algunos se resistieron a ser fotografiados por la creencia de que la cámara podía robarles el alma al retratarlos. *Vé documentó anexo.* 🍀



10- Basílica de Guadalupe el 12 de septiembre de 2010



11- Basílica de Guadalupe el 12 de septiembre de 2010

3.3.

Resultado

Como dije antes, desde principios de 2005 hasta el presente, visité siete estados donde registré fotográficamente a más de 600 personas llamadas Guadalupe (ver anexo en CD 2). Dejé para el final la visita a la Basílica de Guadalupe, el lugar sagrado para el culto de Santa María, considerando el gran significado que iba a tener en mi trabajo de campo. La intención de este proceso fue terminarlo cerrando con personas involucradas con el templo más importante para el culto de la Virgen más popular de México. En la Basílica de Guadalupe se localiza el Museo del mismo nombre, donde se exhiben obras de pintura y escultura referentes a la Virgen de Guadalupe. La mayoría son obras antiguas y unas pocas son más actuales. Si bien los museos son espectadores de la historia y depositarios de las obras de arte de tiempos pasados, considero importante que presten más atención a las obras de arte modernas y contemporáneas.

Afortunadamente, en la última sala de la exposición existe un espacio que da cabida a expresiones de arte moderno y contemporáneo relacionadas con el tema guadalupano. Las obras de esta sala son del principio del siglo XX y en el establecimiento de este espacio podemos sentir la profundidad del reconocimiento del museo. Además, la institución tiene numerosos planes enfocados hacia el arte contemporáneo, ejemplo de ello es la exposición llamada “Exvotos”²⁶.



12- Nobuko Watanabe, Exvoto 2007 a Nuestra Señora de Guadalupe, 2007



13- Olga Luna, Virgen de Guadalupe, 2007

²⁶ Exvotos a la Virgen de Guadalupe, 7 de febrero a 6 de abril de 2008, Museo de Basílica de Guadalupe

El año 2010 fue el aniversario de los doscientos años de la Independencia y de los cien años de la Revolución. Para conmemorarlo, el museo ofreció una exhibición llamada “Madre de la Patria” Dicha exposición retomó los cambios de la imagen de la Virgen de Guadalupe a lo largo de la historia de México y arrojó luz sobre aspectos poco estudiados de la Guadalupana.

En la última sala de la muestra, había una propuesta de comparación de la imagen original de la Virgen de Guadalupe con la Virgencita actual y aunque sea otra versión distinta de la imagen sagrada, sentí que un cambio grande estaba teniendo lugar en la conciencia mexicana.

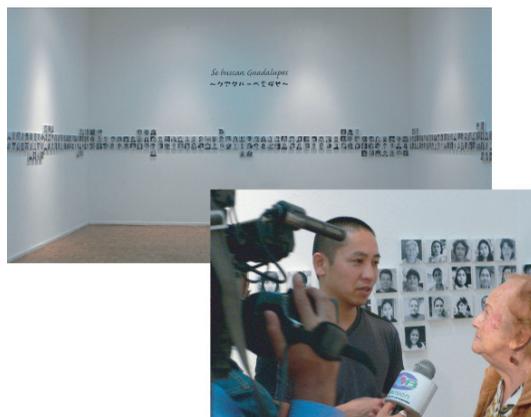
Antes de que comenzara la exposición, yo había hecho una propuesta de mi proyecto. Podría buscar personas que se llamaran Guadalupe sin el permiso de la Basílica, pero me gustaría saber la reacción del templo con respecto a mi proyecto.



14- Se Buscan GUADALUPES, Museo de Antropología de Xalapa, Xalapa, 2009



15- Se Buscan GUADALUPES, ENCUENTRO NACIONAL DE FOTOTECAS, Pachuca, 2008



16- Se Buscan GUADALUPES, Museo de Arte Contemporáneo Alfredo Zalce, Morelia, 2007

Al principio consideré un contacto con la directora del Museo de Guadalupe, pensando que no habría dificultad para acercarme, pero sólo pude tener una comunicación apresurada. Después tuve una reunión en la que pude explicarle el propósito de este proyecto pero ellos no pudieron darme un permiso para buscar personas llamadas Guadalupe tanto en la Basílica como en el Museo, situación que informé inmediatamente a la directora del Departamento de Comunicaciones.

El trabajo original de mi proyecto sólo se enfocaba a la iconografía, pero después incluyó a las personas llamadas Guadalupe con un papel principal por ser el registro de la parte viva y cambiante de un símbolo de la identidad mexicana. Al término de mi trabajo pienso hacer una presentación pública del mismo como una contribución al conocimiento de un símbolo religioso del catolicismo, religión mayoritaria en México, así como a responder el interrogante de qué representa la Virgen de Guadalupe para la identidad de un mexicano actual.

Mientras tomaba fotografías de las personas llamadas Guadalupe, les preguntaba si conocían a otros del mismo nombre y me contestaban que sí, que en México se usa mucho este nombre pero al preguntarle, por ejemplo, a maestros de escuela, me respondieron que hace unos pocos años, en cada clase había cuatro o cinco Guadalupe, mientras que ahora, esa misma cantidad corresponde a toda una generación, lo cual indica que el nombre ya no está de moda aunque si lo comparamos con otros nombres, todavía es muy común.



17- Se Buscan GUADALUPES, Fototeca Veracruz, Puerto de Veracruz, 2007



18- Se Buscan GUADALUPES, UDLA, Puebla, 2006



19- Se Buscan GUADALUPES, Galería Tres Cincuenta, Chiapa de Corzo, 2005



20- Se Buscan GUADALUPES, Museo Ciudad Guadalupe, Guadalupe, 2005

En estos tiempos de la globalización, se puede decir que la flexibilidad y re-flexibilidad de las características de la nacionalidad se han aclarado. En otros términos, la identidad cambia para adaptarse a cada época.

Las comunidades nos dan formas de identidad que nos juntan con algunas personas y nos separan de otras, a la vez que unifican métodos ideales que revierten el significado de las nacionalidades, destacándolas como una característica adversa. Por ejemplo, al cuestionar la idea de la nación chicana en la frontera México- E.U.A., un grupo muy creyente en la Virgen de Guadalupe, aparece vivamente el tema de la identidad. Parafraseando a Octavio Paz en *El laberinto de la soledad*, al final, “como todos los hombres, estamos solos. Vivimos en el mundo de la violencia, de la simulación y del “ninguneo”: el de la soledad cerrada, que si nos defiende, nos oprime, y que al ocultarnos nos desfigura y mutila. Si nos arrancamos esas máscaras, si nos abrimos, si, en fin, nos afrontamos, empezaremos a vivir y pensar de verdad. Nos aguardan una desnudez y un desamparo.

Allí, en la soledad abierta, nos espera también la trascendencia: las manos de otros solitarios. Somos, por primera vez en nuestra historia, contemporáneos de todos los hombres.”²⁷ ✪

27 Octavio Paz, *El laberinto de la soledad*, México, Fondo de Cultura Económica 2004. P.205,206

Conclusión

La identidad es un elemento primordial para la vida de los seres humanos que se expresa mediante elementos de carácter simbólico. En el caso de México, un símbolo de pertenencia nacional es la imagen de la Virgen de Guadalupe y dada su importancia y difusión en el mundo globalizado de nuestros días, procuré descubrir cómo se mantiene la identidad general a través de esta imagen, tanto de la tradicional como de las versiones modernas.

Con respecto al nombre Guadalupe, sería demasiado simple decir que esta denominación unifica a las personas así designadas. Aunque el nombre sea uno, éste consiste en las capas históricas y regionales tan diversas que no puede representar la homogeneidad o la unidad simple. Por el contrario, bajo el nombre Guadalupe encontramos un conjunto de elementos diversos y contradictorios que se influyen mutuamente. Cada uno de los Guadalupe que observamos en la muestra, carga y expone tales contradicciones y paradojas.

Hasta este momento, podemos concluir que el significado de Guadalupe ha sido modificado, por y desde la historia, no solamente por historiadores, escritores y religiosos que transmiten el significado de Guadalupe, sino también por las representaciones plásticas y visuales que se observan en casi cualquier parte del país.

El papel de Guadalupe ha cambiado en cada época desde su aparición en México. En tiempos de la conquista, su misión era la conversión religiosa; en la actualidad, su trabajo ha cambiado conforme a los términos culturales de la sociedad mexicana. Aunque todavía perdura “Guadalupe” dentro del ámbito religioso, las imágenes que simbolizan a la Virgen de Guadalupe, y la palabra Guadalupe como signo, han perdido el significado de amuleto protector que solían tener.

Guadalupe aún es un nombre común en México, pero por las influencias externas derivadas de la globalización, cada vez es más común encontrar nombres “de moda” provenientes de otras culturas. Este hecho y muchos otros de la misma naturaleza, muestran que la globalización es la nueva forma de conquista correspondiente a esta época. En consideración a lo anterior, he trabajado estos aspectos de Guadalupe como un fenómeno del arte actual (“Simulacionismo”) para aplicarlo a la producción de la obra visual.

El poeta mexicano Octavio Paz, en su libro *El laberinto de la soledad*, menciona, que en México, antes del siglo XVI, existían varios idiomas, razas y dioses y que estos elementos eran los que caracterizaban a estas tierras y a sus habitantes. La tradición cultivada durante muchos años se arraigó tanto pública como privadamente en este país, incluso después de la conquista por España y el establecimiento de la cristiandad, mezclándose ésta última en varias formas dentro de un proceso firmemente establecido. Sin embargo, podemos decir que la fe antigua, los modales y las costumbres aún se hallan en el espíritu mexicano, evidencia del fuerte sustrato cultural indígena que gozaba de gran energía en el período en que España llegó a tierras mexicanas. Cabe preguntarnos qué papel tenía la Guadalupana para con los naturales, si era sólo un medio para conseguir la obediencia de las personas indígenas hacia los conquistadores o si la imagen ha sido utilizada como amuleto protector o como objeto para protegerse uno mismo. En diversos lugares existe la costumbre de nombrar a los individuos Guadalupe, acontecimiento del cual desconocemos si está motivado en una cues-

tión de fe o si sólo es una costumbre con pérdida del significado religioso. Está arraigada la mentalidad de obediencia inconscientemente en los mexicanos, por lo que la fe hacia Guadalupe podría estar escondida en la profundidad de esta costumbre.

Samuel Ramos dice en su libro *El perfil del hombre y la cultura en México* que cuando se expresa a sí mismo, el mexicano es una persona que cubre su ego; en otros términos, las palabras y las acciones funcionan como máscaras.

Por ejemplo, en México, el cambio de imagen de la Virgen de Guadalupe, influenciado por la forma gráfica de historieta japonesa denominada MANGA, ha tenido una amplísima difusión comercial bajo el nombre de “Virgencita”, lo cual habla de la buena recepción de este producto de consumo por parte del pueblo mexicano pero la palabra “Guadalupe” no se incluye en esta nueva representación, como enfatizando la separación entre un simple artículo comercial y la imagen sagrada, verdadera depositaria de la fe y la esperanza de la gente. Con respecto al nombre Guadalupe, aún existen muchas personas llamadas Guadalupe como segundo nombre, aunque es innegable que esta denominación ha disminuido considerablemente en la época actual. Cuando Guadalupe es el segundo nombre no se puede saber si se llaman como la Virgen porque, como diría Octavio Paz, se esconden definitivamente bajo “la máscara” del primer nombre, el que se muestra al mundo.

Estos hechos significan que la imagen de la Guadalupana cambió su forma de manera superficial y que interiormente permanece sin cambios importantes, un tema difícil para un artista, máxime cuando se trata de un extranjero.

En Japón, el Emperador fue consagrado como una divinidad por el Artículo 1 de la Constitución de Shinnihon y aunque perdió este “poder” cuando Japón fue derrotado en la Segunda Guerra Mundial, una tradición de tantos años no puede cambiarse de manera fácil ni rápida; éste también sería un tema difícil de abordar por alguien que no fuera japonés, de manera similar a lo manifestado para el cambio de imagen de la Virgen de Guadalupe.

Nunca antes en la historia de la humanidad habíamos estado tan informados como ahora, situación debida al desarrollo de alta tecnología como Internet y a la transmisión instantánea de las noticias, lo cual hace que las modas se difundan rápidamente, al mismo tiempo en que se acortan los períodos de su popularidad. Las modas tardan muy poco en volverse anticuadas y eso se nota muy claramente en esta época, por ejemplo, una calcomanía de la Virgencita pegada en la parte trasera de un coche durante estos años, ya se ve “vieja” porque los períodos en que algo está de moda disminuyen progresivamente y es probable que la moda de la Virgencita haya terminado mientras yo escribía mi tesis. Parece que la imagen mercantilizada por Walmart se sigue vendiendo pero el público ya empieza a buscar cosas nuevas. En poco tiempo más, se habrá agotado el consumo de esta imagen; posiblemente, la Virgencita sólo reafirmó el valor de la existencia de la Virgen de Guadalupe y aún no sabemos cuál será la imagen sucesora del simulacro.

Por consiguiente, la imagen cambia dependiendo del tiempo y únicamente el nombre permanece sin modificaciones, como para confirmar la parte verdadera e inmutable.

Si observamos a las personas llamadas Guadalupe que yo he fotografiado veremos una gran diversidad de rostros y personalidades y podremos reconocer nuestras semejanzas y diferencias con todas ellas; ese ha sido el camino que yo recorrí cuando tuve las imágenes de Guadalupe ya que como persona extranjera que soy, noto las diferencias y recuerdo el lugar de origen de cada quien. De cada foto puedo imaginar una historia y hasta una complicada red de interconexiones entre todos ellos.

Lo importante es que, en este nombre de Guadalupe, se encuentran comprimidas las contradicciones y paradojas de México. Antes del siglo XVI, existían decenas de idiomas y razas que veneraban a diversos dioses. Las tradiciones del mundo indígena estaban tan profundamente arraigadas que, en el cristianismo actual podemos notar huellas del sincretismo propio de las mezclas culturales. De hecho, a pesar del auge que en

México están teniendo las religiones protestantes y de la consiguiente decadencia del catolicismo, en la provincia, donde se sigue guardando dicha tradición, hay más gente que le pone a sus hijos el nombre Guadalupe.

Dado que todavía existe una gran cantidad de hombres y mujeres de nombre Guadalupe, he necesitado realizar una actividad perseverante y constante para relacionarme con todas esas personas por lo que he tenido que entrar repetidamente al contradictorio y confrontante universo de los Guadalupes.

Acercarme a estos “otros” denominados Guadalupe me ayuda a encontrar la respuesta a la pregunta universal de mi propia identidad, a saber quién soy yo, al mismo tiempo que me ubica dentro de un acontecimiento artístico en el que como autor supuestamente único soy sustituido por la multiplicidad humana que se halla en la obra. El yo, entonces, no es la unidad abstracta, sino que se constituye por los otros encontrados en la vida cotidiana y por Guadalupes que expresan su historia y su lugar de origen junto con todas sus circunstancias. Si estoy en lo correcto, el título de la obra podría ser “Me busco a mí mismo que estoy formado por Guadalupes” porque lo que busqué afuera lo encontré dentro de mí mismo. ✪

Fuentes de Investigación

Bibliografía

- Acha, Juan, Las Culturas Estéticas de América Latina, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1994.
- Auge, Marc, Doujidaisekai no Jinruigaku, Japón, Fujiwarashoten, 2002.
- Ayabe, Tsuneo, 20 theoris of cultural anthroplogy, Japón, koubinndo, 2006.
- Azuma, Hiroki, Dobutsuka-suru Postmodern, Japón, Koudansha, 2001.
- Gameteki Realism no Tanjo Dobutsuka-suru Postmodern2, Japón, Koudansha, 2001.
- Azuma, Hiroki + Otsuka, Eiji, Real no Yukue Otaku/ Otaku ha douikiruka, Japón, Koudansha, 2008.
- Baudrillard, Jean, Simulacrum and Simulation, Japón, Houseishuppanyoku, 1984.
- Shochokoukan to Shi, Japón, Chikumashoten, 1992.
- Shouhishakai no Shinwa to Kouzou, Japón, Kinokuniyashoten, 1995.
- Cultura y Simulacro, Barcelona, Editorial Kairós, 1993.
- Fukanou na Koukan, Japón, Kinokuniyashoten, 2002.
- Password, Japón, NTTshuppan, 2003.
- Power Inferno Global power and Terorisumo, Japón, NTTshuppan, 2003.
- Bouryoku to Globalization, Japón, NTTshuppan, 2004.
- Calabrese, Omar, Geijyutsu toiu Gengo, Japón, Girit-sushobou, 2001.
- Chomsky, Noam, Kanemouke ga Subetedeiinoka, Japón, Bungeishunju, 2002.
- Danto, Arthur C., Después del fin del arte, Barcelona, Paidós, 1999.
- Eco, Umberto, Kigouron 1, Japón, Iwanamishoten, 1996.
- Erwin, Panofsky, Iconology Kenkyu 1, Japón, Chikumashoten, 2002.
- González, Moreno, Joaquín, Iconografía guadalupana, México, 1959.
- Ikegami, Yoshihiko + Yamanaka Keiichi + Tousu Norimitsu, Bunkakigouron, Japón, Koudansha, 1994.
- Iyotani, Toshio, Globalization towananika, Japón, Heibonsha, 2002.
- Jameson, Frederic, Teoría de la posmodernidad, Madrid, Trotta, 1996.
- Kato, Kaoru, Mexico Bijyutsukikou, Japón, Shinchosha 1984.
- López Castro, Rafael, Vestida del Sol, México, Ediciones Era, 2006.
- Marcus George E. + Clifford James, Bunka wo kaku, Japón, Kinokuniyashoten, 1996.
- Maza Francisco, El guadalupanismo mexicano, México, Fondo de Cultura Económica, 1981.
- Noguez Xavier, Documentos guadalupanas, México, Fondo de Cultura Económica, 1993.
- Octavio Paz, El laberinto de la soledad, México, Fondo de Cultura Económica 2004.
- Kodoku no Meikyu, Japón, Houseidaigakushuppanyoku, 1982.

Otsuka, Eiji, Monogatari Shouhiron, Japón, Kadokawabunko, 2001.

Otaku no Seishinshi 1980, Japón, Asahishinbunsha, 2007.

Monogatari Shoumetsuron, Japón, Kadokawashoten, 2004.

Rivera Cambas, Manuel, La Villa de Guadalupe a través del arte, México, Editorial innovación, s.a. México, 1979.

Sawaragi, Noi, Simulationism, Japón, Chikuma, 2001. Takashi, Murakami, Geijyutsu Kigyounon, Japón, Gentosha, 2006

Tibón, Gutierrez, Diccionario etimológico comparado del os apellidos españoles, hispanoamericanos y filipinos, México, Fondo de cultura económica, 1988.

Villalpando, José Manuel, La Virgen de Guadalupe, México, Planeta Publishing, 2004.

Walter, Benjamin, El arte en la época de su reproducibilidad técnica”, en Discursosinterrumpidos, Japón, Shobunsha, 1999.

Zerón Medina, Fausto, Felicidad de México, Méxiaco, Editorial Clío, 1995

Revistas

Memoria de las Felicidad de México, Jornadas de estudio de arte sacro, Insigne y Nacional Basílica de Guadalupe, México, 2006.

Visiones de Guadalupe Número29, Artes de México, México, 1995.

Votos a la Virgen de Guadalupe, Museo de la Basílica de Guadalupe, México, 2008

Madre de la Patria, La imagen Guadalupana en la historia Mexicana, Museo de la Basílica de Guadalupe, México, 2010

Enciclopedia Guadalupana, Temática-Histórica-Onomástica, Volumen Segundo, Xavier Escalada S.J., Vaticano y Tepeyac La Iglesia y La Guadalupana, México, S/E

Sitios y páginas en Internet citados

<http://akituya.gooside.com/>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://artscape.jp/>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://www.basilicadeguadalupe.com.mx/sugerencias/fuentes-suger.htm>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://ecowww.leh.kagoshima-u.ac.jp/staff/ihara/toppage.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://www.elmanana.com.mx/notas.asp?id=72134>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://www.esmas.com/noticirostelevisa/investigaciones/474713.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)
<http://www.genealogia.org.mx/>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://homepage2.nifty.com/aenetoita/1999yosimura.htm>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://www.jmrlsi.co.jp/concept/report/consumption/otaku-shouhi.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://kindo.com/>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://librepensar.blogspot.mx/2009/01/dnde-est-la-virgen-marylin-bah-har-una.html>
(día de consulta 18 de octubre de 2012)

<http://monasterioguadalupe.com/>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://www.proyectoguadalupe.com/quees.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://www.virgendeguadalupe.org.mx/>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

<http://www1.odn.ne.jp/kamiya-ta/japanimation.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Imágenes

Capítulo 1

Fig. 1, tomadas de Internet; <http://cofrades.pasionensevilla.tv/profiles/blogs/kkhkhj>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 2, tomadas de Internet;
<http://zertuchefederico.blogspot.mx/2011/06/el-relato-guadalupano-historia-o.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 3,4,5,6, 7, tomadas de Internet; <http://www.proyectoguadalupe.com/quees.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 8, tomada de la revista; Visiones de Guadalupe Número29, Artes de México

Fig. 9,10,11,12, tomadas de Internet; <http://www.proyectoguadalupe.com/quees.html> (día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig.13, tomadas de Internet;
<http://lacacadechango.wordpress.com/2008/08/29/?tonantzin-o-virgen-de-guadalupe/>
(día de consulta 18 de octubre de 2012)

Fig.14, tomadas de Internet; <http://eccechristianus.wordpress.com/2011/12/14/el-nombre-de-la-virgen-aparecida-en-el-tepeyac-no-es-indigena/> (día de consulta 18 de octubre de 2012)

Fig. 15, tomada del libro; Madure de la Patria, La imagen Guadalupana en la historia Mexicana, Museo de la Basílica de Guadalupe

Fig. 16,17,18,19, Imagen digital de Ryuichi Yahagi

Fig. 20, tomada del libro; López Castro, Rafael, Vestida del Sol, Ediciones Era

Fig. 21, Imagen digital de Ryuichi Yahagi

Fig. 22, tomadas de Internet; <http://www.esmas.com/noticierostelevisa/investigaciones/474713.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 23, tomadas de Internet; <http://www.elmanana.com.mx/notas.asp?id=72134>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 24,25,26,27, Imagen digital de Ryuichi Yahagi

Capítulo 2

Fig. 1, tomada del libro; Yoshiyuki Sadamoto, Kadokawashoten

Fig. 2, tomada de Internet; http://akituya.gooside.com/gijinka_no_kura/gijinka_no_kura.htm
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 3, tomada del libro; Rumiko Takahashi, Shonen Sunday Comics

Fig. 4, tomada del libro; Akira Toriyama, Shonen Jump Comics

Fig. 5, tomada del libro; Masami Kurumada, Shonen Jump Comics

Fig. 6, tomada del libro; Naoko Takeuchi, Kodansha Comics

Fig. 7, tomada del libro; Go Nagai, Kodansha Mangabunko

Fig. 8, tomada del libro; Yumiko Igarashi, Kodansha Comics

Fig. 9, tomadas de Internet; <http://store.shopping.yahoo.co.jp/setomonoichiba/s273.html>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 10, tomadas de Internet; <http://sakamoto.shop-pro.jp/>
(día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 11, tomada del libro; Atsushi Kondo, Sanshodoshoten

Fig. 12, tomada del libro; Zenkyu Niwa, Efuishuppan

Fig. 13, tomada del libro; HELLO KITTY MEMORIES, Sanrio

Fig. 14, tomada del libro; Takashi Murakami. Kaikai kiki (Foundation Cartier pour l'art contemporain), Actes Sud

Fig. 15, tomadas de Internet;
<http://www.vogue.co.uk/news/2009/02/24/louis-vuitton-and-takashi-murakami-exhibition> (día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 16, tomadas de Internet; <http://www.recycleshop.com/gr/01vuittonv194.html> (día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 17, tomadas de Internet; <http://www.cnnexpansion.com/emprendedores/2010/01/15/amparin-un-ingenio-muy-distroller> (día de consulta 6 de julio de 2012)

Fig. 18,19, Imagen digital de Ryuichi Yahagi

Capítulo 3

Fig. 1,2,3, Imagen digital de Ryuichi Yahagi

Fig. 4, tomada del libro; Madre de la Patria, La imagen Guadalupana en la historia Mexicana, Museo de la Basílica de Guadalupe

Fig. 5,6,7,8,9,10,11, Imagen digital de Ryuichi Yahagi

Fig. 12,13, tomada del libro; Votos a la Virgen de Guadalupe, Museo de la Basílica de Guadalupe

Fig. 14,15,16,17,18,19,20, Imagen digital de Ryuichi Yahagi

Anexos en CD

1. 100 combinaciones de nombre Guadalupe con apellido (Capítulo 3.2)
2. Las fotografías y nombres de 600 Guadalupe (Capítulo 3.3)

