



6  
00265

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO**  
DIVISION DE ESTUDIOS DE POSGRADO DE  
LA ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

---

**Análisis comparativo entre teorías intuitivas y  
teorías filosóficas del proceso creativo**

289335  
Aplicación desde el proceso creativo de animales fantásticos  
en Arrazola, Oaxaca

**TESIS**

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRA EN ARTES VISUALES**

**CON ORIENTACION EN COMUNICACION Y DISEÑO GRAFICO**

**PRESENTA:**

**YESICA ALEJANDRA DEL MORAL ZAMUDIO**

**DIRECTORA DE TESIS: MTRA. LUZ DEL CARMEN VILCHIS ESQUIVEL**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

---

Si bien con este trabajo logré entender un poco acerca del proceso creativo,  
lo que más aprendí fue generosidad y calidez humana,  
quiero agradecer especialmente a la Mtra. Luz del Carmen Vilchis  
por su dedicación, interés, amor y por ser muestra clara del papel del maestro  
como guía y fuente de inspiración  
Gracias

También quiero agradecer infinitamente a todos mis maestros de la Academia, y a  
quienes participaron en la revisión de este trabajo:

Mtro. Juan Antonio Madrid Vargas

Mtro. José Luis Aguirre Guevara

Mtro. Miguel Angel Aguilera Aguilar

Mtra. Elia del Carmen Morales González

Estudiar en San Carlos con cada uno de ustedes me hizo muy feliz,  
gracias a sus enseñanzas logré descubrir el sentido del diseño para mí  
a la Dra. Ma. Noel Lapoujade, quien me guió en los intrincados mundos de la filosofía

Mi más sincero agradecimiento a los artesanos de Arrazola que compartieron conmigo la  
magia de sus creaciones,  
gracias por abrirme las puertas de sus casas y corazones  
en particular a Susano Morales y la sra. Nati  
por darme un lugar dentro de su familia

Este trabajo es resultado de la bondad y generosidad de muchísimas  
personas, sin su ayuda no habría podido hacerlo, gracias:  
Ale, Belén, Pris, Gonz, Lucy y toda su familia, Pili, Esther, Ana, Virma, el mtro. Toño,  
Alejandro del Castillo, Carlos, Francisco, Nitza

Agradezco profundamente al Programa de Becas Nacionales para Estudios de Posgrado que  
coordina la DGEP por su apoyo para la realización de este proyecto

---

---

**Quiero dedicar este trabajo a mi familia:**  
*mi mamá, mi papá, Panchito que aunque se fue está cada vez más cerca,  
Ady, Beto, Paty, Pame y el güerito,  
Mari y el próximo bebé que ya queremos conocer, las abuelitas, los cuñados  
y Pegaso que me acompañó en todo el trabajo y sufrió todas mis ausencias  
por todo su amor, protección y aceptación*  
*En especial quiero ofrecerlo a Lety,  
para que recuerde que la vida por sí misma es algo digno de vivirse*  
**También a la Triple Joya,**  
*que ha tocado hasta lo más profundo mi corazón  
su presencia ha dado otro sentido a mi vida, gracias.*  
*A mi querido lama de quien sólo he recibido cariño y confianza  
A los amigos que han sido verdaderos compañeros en el viaje, gracias por su amor*

---

---

**ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE TEORÍAS INTUITIVAS Y  
TEORÍAS FILOSÓFICAS DEL PROCESO CREATIVO,  
APLICACIÓN DESDE EL PROCESO CREATIVO DE  
ANIMALES FANTÁSTICOS EN ARRAZOLA, OAXACA**

|  |     |
|--|-----|
| Introducción   | 1   |
| <b>Capítulo 1</b>  |     |
| <b>CATEGORÍAS DEL PROCESO CREATIVO</b>   |     |
| 1.1 Generalidades del proceso creativo   | 3   |
| 1.2 Aspectos individuales que intervienen en el proceso creativo                               | 9   |
| 1.3 Aspectos sociales que intervienen en el proceso creativo                                   | 16  |
| <b>Capítulo 2</b>  |     |
| <b>LA CULTURA DE LOS ANIMALES FANTÁSTICOS</b>  |     |
| 2.1 Definición de animales fantásticos   | 21  |
| 2.2 Antecedentes en diferentes lugares y épocas  | 24  |
| 2.3 Animales fantásticos artesanales y alebrijes   | 36  |
| <b>Capítulo 3</b>  |     |
| <b>ANIMALES FANTÁSTICOS DE ARRAZOLA</b>  |     |
| 3.1 Arrazola, presentación de un pueblo  | 43  |
| 3.2 El trabajo del artesano tallador de Arrazola   | 49  |
| 3.3 Las formas de los animales fantásticos en Arrazola   | 56  |
| 3.4 Estudio formal de animales fantásticos en Arrazola   | 58  |
| <b>Capítulo 4</b>  |     |
| <b>COMPARACIÓN ENTRE TEORÍAS DE CREACIÓN DE ARRAZOLA Y<br/>TEORÍAS FILOSÓFICAS DE CREACIÓN</b> |     |
| 4.1 Las teorías del proceso creativo en Arrazola   | 82  |
| 4.2 Equivalencias filosóficas a las teorías intuitivas de los artesanos<br>de Arrazola         | 106 |
| Conclusiones   | 118 |
| Bibliografía   | 121 |

---

---

## INTRODUCCION

Esta investigación se originó en la necesidad de profundizar en el entendimiento del proceso creativo al ser éste una parte fundamental de mi actividad de trabajo: el diseño, sin embargo, al comprender que la capacidad de creación es una facultad humana más allá del establecimiento de cualquier relación, decidí ampliar los límites de estudio recurriendo para ello a relaciones interdisciplinarias, en su mayoría filosóficas y antropológicas, que permitieran una comparación entre teoría y práctica de diversos aspectos de este tema. Ello llevó en primer lugar, al estudio de diferentes corrientes y autores que desde múltiples perspectivas abordan aspectos individuales del conocimiento involucrados en el proceso creativo tales como la imaginación y la inteligencia pero también aspectos sociales de interacción de sistemas como la creatividad, el resultado de este esfuerzo corresponde al contenido del primer capítulo donde se asientan categorías conceptuales que se convierten en guías de la investigación.

Esta base teórica permitió la búsqueda de equivalencias y divergencias con el proceso de creación de un objeto de estudio específico: los animales fantásticos, elegidos por ser una clara representación de la capacidad humana de creación sin límite, seres inexistentes que rompen muchas veces con leyes básicas de la naturaleza que, sin embargo, han transitado por todas las culturas a lo largo del tiempo, desde aquellos que son combinaciones de pájaro con reptil y pez hasta los dragones, seres fantásticos que nadie ha visto pero de los que todos sabemos y que significan una alternativa en cuanto que pertenecen a un mundo creado sólo por el poder humano. El segundo capítulo explica la constitución formal y filosófica de estos seres para identificar su constante

---

---

presencia en la historia pero especialmente para caracterizar en este ámbito las creaciones que hacen los artesanos de un pueblo de Oaxaca llamado Arrazola, situado a los pies del cerro de Montealbán, cuna del arte popular mexicano con reconocimiento a nivel internacional donde casi el 75% de la población se dedica a la venta de figuras talladas en madera de copal realizadas en talleres familiares con el simple uso de un machete o cuchillo, que después son finamente pintadas con diversidad de detalles.

El tercer capítulo presenta las circunstancias en las que se desarrolla la creación de animales fantásticos en ese lugar, describe las técnicas de elaboración empleadas por los artesanos y caracteriza las figuras de siete de los talladores más conocidos recurriendo para ello al análisis formal de elementos visuales, de relación, composición y color.

El cuarto y último capítulo reúne las teorías de creación de los artesanos en Arrazola, llamadas teorías intuitivas por ser resultado de lo natural o espontáneo, recopiladas mediante métodos de investigación de campo denominados historia oral y observación no participante, en las cuales a través de entrevistas personales se recaba la descripción conceptual del proceso de creación en versión de sus propios autores a la vez que se observa cómo llevan a cabo dicho proceso; como resultado del estudio se compilaron datos que posibilitaron la postulación de tres teorías intuitivas retomadas para buscar equivalencias con filósofos y escritores avocados a estudiar el proceso creativo. Por último se recurrió a comparar los planteamientos teóricos iniciales con el material surgido de la práctica de campo como un medio de consolidar la comparación establecida con objeto de profundizar en la comprensión de lo que engloba la creación humana.

---

---

## 1.1 GENERALIDADES DEL PROCESO CREATIVO

Dado que el tema de esta investigación es el proceso creativo, es fundamental partir de aquellos lineamientos que permiten un acercamiento al concepto de creación, para ello realizaremos un breve análisis de su historia.

Autores como Tatarkiewicz sostienen que en el mundo clásico griego no existían términos que correspondieran a crear y creador, hecho que explican con base en la conceptualización del arte como fabricación de cosas según ciertas normas, se da por sentado que al ser perfecta la Naturaleza, no existe la necesidad más que de imitarla requiriéndose para ello simplemente de descubrir las leyes a las que está sujeta. Al parecer la única excepción a esta descripción fue la poesía relacionada con la posibilidad de innovar haciendo por tanto uso de la libertad.

Más tarde, en el latín surgió el término *creatio* para indicar la acción de crear así como *facere* y *creare* para hablar del creador, pero no se aplicaban a los campos de la filosofía, el arte, ni la teología, eran más bien palabras de uso coloquial que se referían a padre o fundador de una ciudad en el caso de *creator urbis*. En el medioevo, esta misma expresión de *creatio* se empleó para referirse al acto divino de crear a partir de la nada, no siendo aplicable a las acciones humanas.

Durante el Renacimiento, cuando se requiere de una concepción que sustente las cualidades de las obras de arte que les otorgue un nuevo status vinculado al valor económico, de atesoramiento y especulación, se empieza por adjudicarles un carácter excepcional del todo ligado a la exaltación de la capacidad de creación indi-

---



---

vidual del autor como factor determinante de la calidad, es entonces cuando surgen los conceptos de arte, obra de arte y artista para responder a la asignación de peculiaridades estéticas de ese campo de la existencia y de esa situación del hombre, aunque se buscaron también otros términos que expresaran la posibilidad humana de independencia, libertad y creatividad surgiendo así: inventar (*excogitatio*), preordenar (*preordinazione*), y ciertas declaraciones como: “la pintura es inventar lo que no es” (Paolo Pino), “el artista es quien configura un mundo nuevo” (Zuccaro), o “la invención del poeta surge de la nada” (Capriano), pero no es hasta el siglo XVIII que Maciej Kazimierz Sarbiewski aplica el término crear a la acción del poeta, afirmando que éste crea algo nuevo tal y como lo hace Dios. Aunque en un principio sólo se consideró aplicable esta afirmación a la poesía, no tardó en ampliarse a la literatura en general, a la pintura y al resto de las artes.

La resistencia que perduró durante todo ese siglo a considerar correcto el uso de la palabra creación para designar la actividad artística tuvo un triple origen según Tatarkiewicz<sup>1</sup>: primero el lingüístico que ligaba la creación con la expresión *creatio ex nihilo* o crear de la nada, lo cual, se pensaba, era inaccesible al hombre; el segundo era filosófico y partía de considerar la creación como algo misterioso, lo cual era totalmente inaceptable para la psicología de la Ilustración; el último motivo era artístico y tenía sus bases en la total oposición al seguimiento de reglas como requisito de la auténtica creación, lo cual hacía inaplicable este término a la actividad de los artistas de la época que observaban ciertos lineamientos.

En el siglo XIX por otro lado, se introdujo el uso de la palabra creador al lenguaje del arte, no existiendo ya diferencia alguna

---

1. Tatarkiewicz, Władysław. **Historia de seis ideas**. p. 284

---

entre creador y artista por considerárseles sinónimos, inclusive se llegó a establecer que la capacidad de crear era un atributo exclusivo de los artistas.

Por último en el siglo XX la expresión de creador empezó a aplicarse a todos los campos de la producción humana, tanto arte como ciencia y tecnología.

Siguiendo el desarrollo de este concepto en el tiempo, es posible identificar un planteamiento de base que ha sido origen de discusiones entre pensadores y artistas, ¿qué es lo que el hombre hace en su búsqueda de la verdad y la belleza?, ¿recurre a la naturaleza para descubrir la estructura de su perfección y lograr aplicarla después a otro tipo de objetos de manufactura humana o puede en verdad hacer algo nuevo, algo que no haya existido antes?, es pues, una diferencia entre imitar y crear.

Dentro de la imitación (*mimesis*) han existido al menos cuatro conceptos diferentes: la imitación como expresión de la realidad interior, la imitación del funcionamiento de la naturaleza y la imitación como copia de la apariencia de las cosas, de donde surgen dos vertientes a partir del pensamiento de Platón y Aristóteles, para el primero la imitación es copia de la realidad, mientras que para el segundo es una libre creación basada en los elementos de la naturaleza, lo que implica que si bien el arte imita la realidad, eso no significa que haga una copia fidedigna sino más bien un libre enfoque de ella, que es la forma personal de representación del artista.

Estas ideas generaron múltiples variantes: respecto a imitar lo visible o lo invisible, las apariencias o las leyes que las producen,

---

---

la disputa en torno a si la imitación es tarea difícil o demasiado insignificante y pasiva para el arte y finalmente, el cuestionamiento sobre la exactitud o fidelidad de la imitación, surgió la posibilidad de no pretender la copia escrupulosa sino la creación en un nivel ilusorio o representación donde se pueda inclusive manifestar un mundo ideal distinto del real con lo cual se logra una separación del mero hecho de imitar que conduce al crear.

Es importante asentar respecto al crear, ciertos parámetros de búsqueda, cuando partimos de la novedad como propósito de la creación nos encontramos con un término vago: lo que es nuevo en un sentido de la expresión no lo es en otro, existiendo aparentemente una doble respuesta con respecto a las producciones humanas, cualquier cosa que se haga se parece en cierto modo a lo que ha existido antes pero también en cierto sentido se diferencia, entramos así a una cuestión de gradación inconmensurable. Sin embargo, existe otro término, originalidad, cuya raíz *originalis* remite a lo primitivo, el origen, lo auténtico o lo que es propio de su autor en el sentido de que no es copia o reproducción de alguien más y que puede muy bien servir para el propósito del planteamiento de la actividad creadora.

La originalidad es una combinación distinta que puede además ser deliberada o no intencionada, espontánea o metódica, ulteriormente podemos observar que genera todo tipo de efectos. Según distintos autores, es posible desarrollarla a través de dos métodos que justamente buscan remitirse al origen, el primero de ellos habla de un ir a los objetos para conocer su esencia y transponerla en algún material concreto de modo que pueda cambiarse su significado para comunicar algo que no se ha dicho

---

---

antes al revelar por vez primera alguno de sus aspectos<sup>2</sup>, logrando ésto mediante el desarrollo consciente en el que se transforman los factores tradicionales de expresión a través de la sensibilidad, capacidad de observación y síntesis del autor. El segundo de los postulados no parte de los objetos o elementos de la realidad sino del hombre mismo con sus conocimientos y experiencias, determinado a guiar el conjunto de sus facultades mentales en busca de la consumación de un proyecto en el que reproduce, a partir de su interior, la vida, en una combinación nueva donde se infunde el espíritu en la materia.

El conjunto de fases de la creación por las cuales se logra un producto original es lo que podemos entender como proceso creativo. Dicho proceso ha sido estudiado por psicólogos, científicos, artistas y pensadores en general, que buscando una forma relativamente válida y simple de organizar su complejidad han llegado a identificar comúnmente cinco etapas de desarrollo:

1. un periodo de preparación o inmersión en alguna problemática que suscite curiosidad en el individuo pudiendo ser fuente de problemas, tanto por experiencias personales como por exigencias del campo de conocimiento en el que se desarrolla, o presiones sociales.

2. un periodo de incubación en el cual se propicie la agitación inconsciente de ideas que permita la realización de conexiones inusitadas, esta etapa aunque considerada por muchos autores, es motivo de discusión puesto que podría interpretarse como esa parte del proceso que implica una actividad misteriosa o caja negra, en lugar de ello se explica como un procesamiento automático donde se cambia el significado de los procesos cognitivos tales como la

---

percepción o la memoria para reinterpretarlos y generarlos como fuente de conocimiento que sirva al proceso creativo.

3. la intuición que es el momento en el que todas las piezas del rompecabezas encajan, ocurriendo aparentemente, cuando una conexión inconsciente entre ideas se integra de tal manera que se ve forzada a salir a la conciencia.

4. la evaluación como la valoración o pertinencia de trabajar sobre la intuición, para ello debe mantenerse la mente abierta a nuevos problemas, ideas e intuiciones, prestar atención a las metas y sentimientos propios así como permanecer en contacto con el conocimiento del campo para lo cual es útil escuchar a los colegas, especialistas o conocedores de ese saber específico.

5. la elaboración del proyecto que implica la carga trascendente de trabajo.

Es importante tener en cuenta en este modelo que las etapas descritas no ocurren necesariamente de manera lineal sino recurrente y que se ligan de manera directa con aspectos básicos de conocimiento tanto individual como social, por lo que procederemos a continuación a estudiar ambos rubros.

---

## 1.2 ASPECTOS INDIVIDUALES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO

Hablar de los procesos individuales que intervienen en la creación implica diversos niveles de análisis que abarcan al menos dos grandes categorías, las que se refieren al aspecto cognitivo y las que se fijan en cuestiones afectivas, de motivación y de personalidad. En este apartado profundizaremos en las primeras a partir de dos conjuntos de procesos psíquicos: imaginación e inteligencia.

Entenderemos por imaginación una función productora de formas figurativas representativas de los objetos, es decir, la capacidad de crear imágenes.

La inteligencia por otra parte, ha sido descrita tradicionalmente a través de dos aproximaciones, la primera, psicologista, habla de un proceso computacional en el que “la inteligencia se puede definir como la capacidad de manipular símbolos creativamente, o de procesar información dados los requisitos de la tarea”<sup>3</sup>, la segunda, filosófica, considera la inteligencia como una actividad dirigida a un fin que es comúnmente la búsqueda de la verdad, “es la capacidad global del individuo para actuar de forma propositiva e intencional, para enfrentarse eficazmente con su medio”<sup>4</sup>. Sin embargo para efectos de este estudio se recurrirá a un nuevo concepto análogo en neurología, informática, psicología y fenomenología, el cual presenta la inteligencia como la forma de realizar, suscitar y dirigir operaciones mentales capaces de conocer la realidad, guiar el comportamiento, inventar posibilidades, crear y manejar irrealidades, implicando en ello la adaptación al medio y por tanto su interpretación y cambio.

---

3. Boden, citado en *Inteligencia creadora*, p. 251-252

4. Weschler, citado en *Inteligencia creadora* p. 252.

---

Tanto la imaginación como la inteligencia colaboran en los procesos epistémicos como aliadas de las funciones que el sujeto despliega para comprender, tales como: percepción, memoria, entendimiento y razón, acudiremos a su estudio porque permiten al hombre no sólo conocerse y conocer la realidad sino más aún convertirse en transformador y por tanto, creador. José Antonio Marina y Jacob Bronowski<sup>5</sup> establecen la importancia de la interpretación y discriminación que filtramos aún desde la mirada como un acercamiento inicial con el mundo tanto externo como interno, ya que se convierten en una primera determinación de nuestra experiencia y por tanto de nuestro conocimiento y no dejan de subrayar la estrecha relación de esto con la imaginación, la imagen, la visión y lo visual.

En la percepción, la imaginación realiza actividades de síntesis, complementación y desbordamiento, construyendo, afirmando y proponiendo sobre la negación y transgresión que son los dinamos de su actividad; sintetiza la diversidad perceptual reduciéndola a una sola imagen, lo cual permite el entendimiento, genera conceptos e imágenes que pretenden traducir configurativamente objetos presentes insertando su representación de acuerdo a clases para que se logre su reconocimiento, pero también a través de sus imágenes puede alterar el percepto ya sea completando el dato, corrigiéndolo, distorsionándolo o inclusive falseándolo.

La inteligencia por su parte, interviene en la percepción cuando se inicia la recepción de estímulos y se les da un significado, ello implica que la mirada va más allá de la información dada para inventar nuevas posibilidades creando una interpretación del mundo mediante la cual asimilamos lo real. Ahora bien, esas informaciones

---

5. para profundizar en ellos revisar Marina, José Antonio. **Teoría de la Inteligencia creadora** y Bronowski, Jacob. **Los orígenes del conocimiento y la imaginación.**

---

perceptivas, organizadas, unificadas y separadas son aprehendidas por un acto del sujeto que de esta forma las objetiviza pero que también las convierte en irrealidad, es decir, en parte de la identidad ideal en el flujo de diversos actos perceptivos.

La inteligencia dirige y controla la formación de conceptos perceptivos vinculándolos con los significados que producimos como respuesta a la percepción, pero no sólo eso, también puede crear nuevas construcciones a partir de ellos, inclusive cuando dichos conceptos funcionan sin que seamos conscientes de su contenido, se convierten, según algunos autores, en conceptos vívidos formando patrones o esquemas que hacen reconocibles objetos percibidos porque nos permiten captar sus semejanzas y agruparlos por categorías, es decir que las funciones que desempeña la inteligencia en la percepción son: identificación y reconocimiento.

En la memoria se describe la intervención de la imaginación en varios sentidos, primero como una actividad creativa al ser propulsora de lo nuevo a partir del recuerdo pero también como la capacidad de formar imágenes en ausencia del objeto presente, aprehendidos como recuerdos, en un volver a ver o recordar imaginativamente lo visto, con lo que se da imágenes a los recuerdos que pueden a su vez ser deformadas o recreadas.

La imaginación en la memoria se convierte también en generadora de nexos y de síntesis mientras que la inteligencia participa dentro de este sistema dinámico al permitir utilizar, en el momento en que surge un estímulo específico, dentro de la información ya guardada, elementos relevantes que posibilitan trascender lo conocido para tener acceso a nuevos conocimientos o planteamientos.

---



---

Bacon y Kant afirman que sin la síntesis unificadora y mediadora de la imaginación no es posible el conocimiento, ya que llena lagunas en el entendimiento de lo real creando nexos temporales que permiten la construcción de identidad de los objetos y dota a las actividades abstractas de reflexión, de imágenes que representan los conceptos configurados o aluden a ellos mediante símbolos.

Ahora bien, de una fenomenología de la imaginación se concluye que si bien ésta participa en actividades que exigen mayor dependencia del objeto en procesos epistémicos, puede también pasar por estadios más liberados de lo real hasta llegar a la creación de mundos fantásticos, independientes de toda legalidad exterior, cumpliendo en este sentido, una función de construcción teórica de anticipaciones que pueden ser lógicas, reales o del todo innovadoras y generadoras de su propio orden, por lo que se plantea a la imaginación como fuente originaria del descubrimiento, invención o creación. A partir de ella el artista lleva la experiencia de lo bello a la creación de formas, haciendo de ésta manera, comunicable su experiencia; este planteamiento corresponde a una de las teorías filosóficas del proceso creativo básica en la sustentación del presente estudio: la teoría de la imaginación.

Por otro lado, la inteligencia se convierte en el contexto de la creación, en la capacidad de reorganización de operaciones mentales para integrarse en proyectos logrando guiar su conducta con base en una información suspendida del contenido de la realidad, así tenemos por ejemplo en la creación artística, que se parte de la idea de hacer algo, que puede no ser claro en un inicio, pero que genera un cambio en el significado de las cosas percibidas al aplicarse patrones vacíos de búsqueda donde la subjetividad del artista, pronta a actuar y movilizadora por un sentimiento que es

---

---

esquema productor de ocurrencias inicia la acción que es la realización del proyecto, dicha búsqueda está compuesta de dos partes, una en la que se obtiene información y otra en la que se compara esa información con el patrón de búsqueda, combinando para ello todo tipo de operaciones mentales tales como memoria, percepción o inferencia, con lo cual ciertas condiciones y restricciones contenidas implícita o explícitamente en el proyecto, serán las determinantes del campo de actuación que al mismo tiempo excluyan una gran variedad de posibilidades. En ese proceso de búsqueda se empiezan a encontrar posibles soluciones así como patrones de reconocimiento y evaluación que indican cuándo se ha alcanzado la meta, todo ello a través de integrar múltiples operaciones en un proyecto único que fue autodeterminado por el creador.

La imaginación y la inteligencia no sólo intervienen en las actividades humanas durante la vigilia, participan de igual modo en el sueño y el ensueño, inclusive hay quienes encuentran mayores posibilidades de expresión libre en esos estados alternativos aunque es importante aclarar la insistencia de algunos autores en señalar que la creación debe de ser un proceso consciente.

Gaston Bachelard, por ejemplo, estudia el surgimiento de la imagen en una conciencia individual como producto de un movimiento del alma que es llevado a cabo en el ensueño por ser un momento en que ésta vela sin tensión, descansada pero activa, obteniendo en un sólo instante el mínimo que tiene el todo, la condensación en un punto sin necesidad de discurso alguno siendo capaz por tanto, de generar resonancia psíquica en otros seres humanos al establecer un tejido con esas imágenes sueltas para convertirlas en una obra de arte.

---

---

Como puede observarse después del recuento anterior, es evidente que en las explicaciones cognitivas se define a la creación como una actividad de asociación y combinación de ideas donde el artista utiliza la materia, la naturaleza y la memoria de sus percepciones para generar combinaciones originales, a diferencia de otro tipo de teorías como las evolucionistas “surgidas de la comparación de la evolución de las formas de vida con la evolución de las ideas, en las que se habla de un doble proceso de generación de ideas al azar o “variación ciega” y retención selectiva de las mismas”<sup>6</sup> para lograr la generación de originalidad en la creación.

A partir de aquí podemos concluir respecto a los aspectos de la creación relacionados con el conocimiento, que existen al menos dos tipos de explicaciones: una filosófica que corresponde a la teoría de la imaginación y una cognitiva o científica que abarca la teoría de la inteligencia, ambas se refieren a procesos que se desarrollan de manera individual en el psiquismo humano.

Dirijámonos ahora a revisar los aspectos motivacionales del proceso creativo, donde encontraremos también, diversidad de vertientes explicativas, una de ellas, la teoría psicoanalítica de Freud, encuentra el origen de la creación en la sublimación que permite transformar la energía sexual, canalizando una satisfacción directa hacia actividades socialmente aceptables. Es común que se entienda a la creación, desde esta perspectiva, como una necesidad de reparación tanto de objetos como del sujeto o bien como un mecanismo de defensa en contra de tendencias esquizoides, que permiten al hombre encontrar refugio en un mundo interior.

---

6. Romo Manuela, *Psicología de la creatividad*, p. 45.

---

La recurrencia a presentar al inconsciente como fuente original del proceso creativo, empleada por los postulantes de este tipo de teorías, ha sido de algún modo, una autorización a la versión del origen desconocido del genio, de la que han surgido una serie de planteamientos míticos que atañen a personalidades melancólicas, tristes y solitarias las cualidades del creador por excelencia, un poseedor de dotes especiales innatas que se ve arrastrado por la inspiración con lo cual se establecen relaciones directas entre personalidad y creación.

Dentro de este rubro es actualmente común remitir a la necesidad de una personalidad compleja, global y de autorrealización donde prive el pensamiento divergente, unida a valores elevados en la dimensión social de la conducta para asentar bases adecuadas para la creación pero resulta interesante analizar cómo a lo largo de la historia han cambiado las características relacionadas con la posibilidad de crear, por ejemplo, en el manierismo un artista que no fuera salvaje y disparatado no era tomado en serio, mientras que en los años sesenta del siglo XX durante el apogeo del expresionismo abstracto se interpretaba como signo de una mente creativa la tendencia a ser taciturno, depresivo y antisocial.

Otro aspecto recurrente de estudio para comprender el desarrollo del proceso creativo en los individuos ha sido buscar en sus experiencias particulares de vida ciertos factores que pudieran entenderse como propiciantes de actividades creadoras y puesto que ello abarca algo más que al sujeto pasaremos al siguiente apartado que presenta una tercera explicación que nos remite al origen de la creación en un orden psicológico-social.

---

---

### 1.3 ASPECTOS SOCIALES QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO CREATIVO

Existe otro concepto que ha sido utilizado también para hablar del proceso creativo y sobre el que se han hecho de igual modo planteamientos a partir de fundamentos biológicos, procesos cognitivos, motivacionales y de personalidad, definiéndosele como aptitud y proceso, normalmente vinculado con la novedad, este es la creatividad.

Entendida como proceso y con base en estudios recientes es posible establecer a la creatividad como la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura o conocimiento simbólico compartido por una sociedad particular que contiene reglas y procedimientos simbólicos a los que se llama campos, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. De esta manera se rompe con la idea tradicional de que la creatividad es solamente algo que se produce dentro de la cabeza de una persona y se abre la posibilidad de que si es algo co-creado por campos, ámbitos y personas, puede construirse, deconstruirse y reconstruirse a lo largo de la historia si se presentan las condiciones adecuadas, ello implica que el mayor acicate de la creatividad puede proceder de los cambios que se realicen fuera del individuo.

Analícemos ahora de forma más específica, los tres aspectos interactivos de la creatividad.

Howard Gardner, psicólogo del desarrollo que ha colaborado con Mihaly Csikszentmihalyi, autor de la teoría de la creatividad como modelo de sistemas, postula al símbolo como unidad básica del

---

---

pensamiento humano, planteamiento que nos es útil para la comprensión del campo como primer elemento de estudio, puesto que el hombre organiza y transmite el conocimiento que ha adquirido mediante sistemas de símbolos agrupados en campos separados, muestra de la constante búsqueda humana de explicación, mejoramiento y trascendencia. Estos campos son facilitadores del proceso creativo si cuentan con claridad en su estructura, centralidad dentro de la cultura y se muestran accesibles.

El ámbito tal y como se mencionó está formado por expertos en un campo determinado que emiten juicios sobre lo que se realiza en dicho terreno, siendo por tanto quienes eligen las novedades que merecen ser incluidas en el canon.

Los ámbitos varían mucho en función de lo especializados o amplios que sean, para algunos campos, el ámbito es tan amplio como la sociedad misma. Los ámbitos pueden solicitar y estimular la novedad o no hacerlo, ser conservadores o liberales en la aceptación de elementos nuevos y también ocurre que estén en posibilidad o no de canalizar apoyos a su propio campo. La relación entre campos y ámbitos es estrecha y suele afectarse mutuamente variando la determinación que ejerzan uno sobre el otro.

Con referencia al tercer aspecto de este sistema, suele verse en el papel desarrollado por el individuo, algo parecido a encontrarse involucrado en un accidente, en el sentido de que, aunque ciertamente se reconoce el valor de la contribución individual, la importancia de aprender las reglas, el contenido del campo y los criterios de selección, se trata de no sobrestimarla. Gardner incluso ha sustentado con base en este esquema y en estudios diversos (datos desarrollistas, hallazgos psicométricos y neuropsicológicos)

---

---

sobre el desarrollo de sistemas simbólicos, lo que ha denominado la teoría de las inteligencias múltiples. En ella se afirma la existencia de múltiples facultades intelectuales o competencias, relativas a conjuntos de habilidades para la solución de problemas, que operan de acuerdo a procedimientos propios y cuentan con sus correspondientes bases biológicas. Estas inteligencias son: lingüística, musical, logicomatemática, espacial, cinestésicocorporal y personal; la fuerza de su presencia en el individuo será, según afirma este autor, lo que determine el éxito en un campo específico, debido en gran medida, a la relación entre el tipo de habilidades mentales necesarias para trabajar con sistemas simbólicos específicos.

A pesar de que autores como Manuela Romo insisten en subrayar el valor de lo social como irrelevante para la definición del proceso creativo por entender éste como algo privado, “una experiencia mental fenoménicamente vivida por el individuo como algo exclusivo, propio y causante de esa idea que la sociedad valora”<sup>7</sup>, es del todo posible aplicar la explicación de la creatividad como producto de un proceso social y no sólo individual respecto al caso específico de los artesanos talladores de animales fantásticos de Arrazola, Oaxaca, objeto de estudio específico de esta investigación.

Esta es una comunidad campesina de escasos recursos económicos ubicada junto a uno de los grandes centros arqueológicos del estado que es Montealbán, donde asiste un número considerable de turistas de diferentes nacionalidades durante todo el año, aunque no está constituida por población indígena, cuenta con la influencia y herencia de costumbres de ese origen como la realización de máscaras de madera para la fiesta de muertos, lo cual representa con otros muchos elementos como

---

7. Romo, Manuela. *Psicología de la creatividad*. p. 76

---

la tradición artesanal oaxaqueña, el campo. Algunos individuos del lugar, familiarizados con esa actividad, decidieron ampliar el tallado de madera para realizar además de las máscaras, diferentes formas de animales, con el propósito de tener algo que ofrecer a los turistas, lo hicieron y tuvieron tal éxito que pronto sus piezas empezaron a exponerse en ciudades de Estados Unidos donde se les invitó para realizar demostraciones de cómo llevan a cabo el trabajo. La demanda, constituida por un grupo de extranjeros, en especial norteamericanos que llegan a componer el ámbito, empezó a ser tan grande que los dos pioneros de esta actividad no se daban abasto para cumplir con los pedidos que les solicitaban, por lo que otros habitantes del lugar decidieron aprender, aún por su propia cuenta, el tallado de la madera buscando obtener dinero extra que les ayudara a mantener a sus familias.

Poco a poco empezaron a ser cada vez más los pobladores que se dedicaron a esta actividad y la competitividad aumentó enormemente, ello mejoró la calidad del trabajo puesto que los compradores teniendo tanta variedad de elección, escogían sólo las mejores piezas, por lo cual los artesanos de Arrazola se vieron obligados a rendir más allá de sus límites precedentes para obtener clientes que les hicieran pedidos constantes, llegando a ocurrir actualmente en ese poblado, un caso semejante al del arte temprano del Renacimiento, citado por Mihaly Csikszentmihalyi en su libro Creatividad, donde el punto de partida de la producción se encuentra no en el impulso creativo, la autoexpresión subjetiva y la inspiración espontánea del artista sino en la tarea encomendada por el cliente.

La influencia y determinaciones del ámbito es por tanto, en el caso de los animales tallados en madera de Arrazola, fundamental,

---



---

ya que al ser la fuente de ingreso de los artesanos, es también en muchos sentidos lo que decide con su selección de piezas qué formas y colores permanecen, de esta manera se genera un problema recibido, es decir, una situación en la que ya hay un problema formulado, que es la petición de animales específicos, cuya solución, la elaboración de figuras, es llevada a cabo por el artesano ofreciendo su mayor esfuerzo con lo que se logra, a pesar de la previa determinación, un resultado creativo, en el sentido de originalidad o novedad, al crear lo que más tarde será definido como formas de animales fantásticos.

Dentro de este postulado se sostiene que tanto el ámbito como el campo y la persona con su cúmulo de experiencia son sustento de la creatividad y la fuente de ideas y problemas que requieren de una nueva expresión artística o de una nueva forma de comprensión para ser resueltos tal y como ocurre en la creación de figuras en Arrazola. Esta constituirá por lo tanto, la tercera teoría explicativa del proceso creativo de la que partiremos.

---

## 2.1 DEFINICIÓN DE ANIMALES FANTÁSTICOS

Debido a que en este estudio se abordará el proceso creativo a partir de la realización de animales fantásticos por ser la fantasía un signo claro de la infinita capacidad humana de creación, recurriremos ahora a una revisión de lo que este concepto entraña para buscar relaciones con el quehacer de los artesanos de Arrazola. Etimológicamente la palabra fantasía deriva del verbo *phantázesthei* que significa devenir visible, aparecer, asomar(se) pero también de las raíces *phaínein*, *phaíno* que significan hacer visible, así desde sus orígenes plantea una doble significación representada en las derivaciones de fenómeno: lo que aparece, lo que se manifiesta, y fantasma como aparición imagen-sueño, visión o imagen engañosa. Una ambivalencia de aparecer y aparentar, mostrar y engañar pero al mismo tiempo un sincretismo de lo real y lo irreal.

El término *phaínein* también remite al fantasear como la entrega del individuo al libre juego de su imaginación, admitiendo todo tipo de actitudes valorativas al respecto, desde las que lo consideran fuente de invención y descubrimiento hasta las que lo refieren como desorientación, o extravío respecto de lo real.

Lo fantástico es lo ilusorio o lo irreal cuando se refiere al producto mientras que como función de representación figurativa se emplea para describir lo excesivo, increíble, grandioso y maravilloso.

“La fantasía, en general, es la operación de las funciones psíquicas por la que se crean imágenes que ni reproducen, ni reconstruyen la realidad, sino que la alteran, en sentido literal, la hacen devenir otra. La fantasía crea otra realidad”<sup>8</sup>.

---

8. Lapoujade, Maria Noel. *Filosofía de la imaginación*. p. 136

---

Tanto la imaginación como la fantasía son modos de negar y tansgredir lo real, la diferencia entre ellas radica en la relación que mantienen con lo que existe a partir de la transformación que le hacen, podrían entenderse como marcas del movimiento de la psiquis en el sentido de una progresiva ruptura con lo dado, la imaginación reordena, reestructura y recrea la realidad mientras que la fantasía modifica el contexto natural y las leyes que lo rigen alcanzando de esta forma lo sobrenatural.

Existen al menos dos formas en las que se genera lo fantástico, una es el cambio en la propuesta de objetos, fenómenos, sucesos o relaciones y otra es la inserción de un objeto conocido en un contexto desconocido, ambas son fuente de lo que se describe como animales fantásticos, seres imaginarios que generaciones soñaron y recordaron para completar el plan de la Creación, donde por un lado se recurrió al desarrollo de un arte combinatorio de fragmentos de seres conocidos, combinaciones infinitas de pez, pájaro y reptil, pero también a simplemente imaginar o quizá a recordar... "Ignoramos el sentido del dragón, como ignoramos el sentido del universo, pero algo hay en su imagen que concuerda con la imaginación de los hombres, y así el dragón surge en distintas latitudes y edades. Es, por decirlo así, un monstruo necesario"<sup>9</sup>. Aún más, a presentar criaturas de todos los días convertidas en encarnaciones de la religiosidad, animales tutelares o representaciones mitológicas. "En la obra de Toledo circulan los patos silvestres que propagan la muerte de Santa Teresa y la fundación del pueblo de Juchitán, los burros que con tal de oír los regaños de Dios lo desobedecen, el diablo que se disfraza de venado para hacer el amor con las viejitas, la iguana que es la tosca representación de la eternidad"<sup>10</sup>.

---

9. Borges, José Luis. *Zoología fantástica*. p. 15

10. Monsiváis, Carlos. *Zoología fantástica*. p. 9

---

Desde esta perspectiva, los animales de madera tallados por los artesanos de Arrazola se convierten en animales fantásticos, desde el momento que no buscan reproducir la realidad, los artesanos tienen normalmente sólo una idea vaga de la forma real de jirafas, jaguares, venados, iguanas y otros animales que hacen, no son seres con los que convivan cotidianamente, sin embargo, su preocupación no es verlos físicamente, ni siquiera en fotografías, sino verlos a través de la imaginación para saber cómo son y darles forma. Con sólo el ejercicio imaginativo, determinan el movimiento de las patas, la forma de los rasgos, la existencia del pelo y todo esto lo complementan con aplicaciones ornamentales en color que son tanto parte de sus sueños como gusto de sus clientes, los resultados son entonces creaciones que proponen una realidad alterna para la existencia de animales totalmente nuevos, sujetos a sus propias leyes, que nos sorprenden y desconciertan porque muestran la puerta de un mundo fantástico al que de pronto encontramos acceso.

---

---

## 2.2 ANTECEDENTES EN DIFERENTES LUGARES Y ÉPOCAS

El punto de partida de los animales fantásticos se encuentra, sin duda, en el dominio de la percepción sensible de formas figurativas, pero el producto final sólo existe en la fantasía humana, por lo tanto, como definición diremos que son aquello que la fantasía humana ha concebido y plasmado en imágenes, modificación de formas naturales que se intercambian total o parcialmente, se mezclan o aíslan, aumentan o reducen, simplifican y afinan obteniendo seres sintéticos, abstracciones pero finalmente, unidades orgánicas que son un nuevo tipo de vida.

Existen ya como producto de las civilizaciones más antiguas conocidas, Egipto, Mesopotamia, China e India, aproximadamente desde el año 3000 antes de nuestra era. Dos mil años después, centros de transmisión de estos seres fueron las civilizaciones hitita, siria, iraní y cretomicénica.

La expansión de los animales fantásticos, también llamados a lo largo de la historia monstruos, animales fabulosos, seres mixtos, seres de forma prodigiosa y figuras híbridas, hacia occidente y el norte de Europa transcurre al mismo tiempo que la propagación de la cultura antigua, encontrando un nuevo florecimiento en el arte románico y gótico de Francia, Alemania, Italia, España e Inglaterra.

El islamismo contribuyó a la propagación de los monstruos como vínculo importante entre Asia, Europa y Africa no sólo a través de su arte, que a pesar de oponerse a la representación figurativa realizaba representaciones de estos seres en textiles, tapices, cerámicas y miniaturas, sino sobre todo, ejerciendo una enorme influencia mediante la literatura con los cuentos de Las Mil y una noches.

---

---

El cristianismo también ayudó a esta labor, durante la Edad Media florecieron tratados de zoología llamados Bestiarios, en los que se presentaban características de cada especie con una descripción de las peculiaridades morales de cada animal. En ese sentido los animales representaban vicios, virtudes o misterios de la religión existiendo una clara vocación por lo maravilloso, puesto que se introducían en ellos los más extraños entes como verdaderas especies zoológicas. Estos textos parten de la Historia de los animales de Aristóteles, una versión meramente científica, sin embargo, retoman a muchos otros autores, por ejemplo, Plinio con su Historia natural, Cayo Julio Solinus con su Colección de cosas memorables, Taciano, discípulo de San Justino, que publicó en griego su Physiologus, la cual tuvo tanto éxito que se tradujo al etiope, capto, siríaco, armenio y latín.

Buena parte de los Bestiarios recurrieron también a lo escrito por Rabano Mauro en De universo, Hugo de San Victor en De bestiis et aliis rebus y Honorio de Autum en Speculum Ecclesiae. Muchos Bestiarios fueron escritos en verso y constituyen el punto de arranque de la simbología zoológica en Occidente, un medio para relacionar dos niveles significativos. El Bestiario Toscano del siglo XIV puede considerarse la síntesis en la que culminó toda la traducción de este tipo de obras.

Como una pequeña muestra de la presencia y diversidad de animales fantásticos en distintas épocas y lugares, presentaremos las descripciones de algunos de ellos, es importante hacer notar, sin embargo, que abarcar a todos es una tarea imposible e innecesaria para la presente investigación, por lo cual, se eligió en primer lugar, un grupo de este tipo de seres de diversas latitudes para demostrar que sin importar el lugar donde aparezcan,

---

---

se recurre a las mismas técnicas de construcción fantástica. Después mencionaremos algunos otros animales que se convirtieron en símbolos importantes de cualidades y defectos humanos a lo largo de diferentes épocas.

*"Fauna china*

...El *hsing-t'ien* es un ser acéfalo que, habiendo combatido contra los dioses, fue decapitado y quedó para siempre sin cabeza. Tiene los ojos en el pecho y su ombligo es su boca. Brinca y salta en los descampados, blandiendo su escudo y su hacha.

El pez *hua* o pez serpiente voladora, parece un pez, pero tiene alas de pájaro. Su aparición presagia la sequía.

El *hui* de las montañas parece un perro con cara de hombre. Es muy buen saltador y se mueve con la rapidez de una flecha, por ello se considera que su aparición presagia tifones. Se ríe burlonamente cuando ve al hombre...

*T'ai P'ing Kuang Chi*

*Fauna de los Estados Unidos*

El *hidebehind* siempre está detrás de algo. Por más vueltas que diera un hombre, siempre lo tenía detrás y por eso nadie lo ha visto, aunque ha matado y devorado a muchos leñadores...

...El *teakettler* debe su nombre al ruido que hace, semejante al del agua hirviendo de la caldera del té; echa humo por la boca, camina para atrás y ha sido visto muy pocas veces...

...No olvidemos al *goofus bird*, pájaro que construye el nido al revés y vuela para atrás, porque no le importa adónde va, sino dónde estuvo...

---

---

### *El hijo de Leviatán*

En aquel tiempo, había en un bosque sobre el Ródano, entre Arles y Aviñón, un dragón, mitad bestia y mitad pez, mayor que un buey y más largo que un caballo. Y tenía los dientes agudos como la espada, y cuernos a ambos lados, y se ocultaba en el agua, y mataba a los forasteros y ahogaba las naves. Y había venido por el mar de Galasia, y había sido engendrado por Leviatán, cruelísima serpiente de agua, y por una bestia que se llama Onagro, que engendra la región de Galasia...

La légende dorée, Lyon, 1518

### *La peluda de la Ferte-Bernard*

A orillas del Huisne, arroyo de apariencia tranquila, merodeaba durante la Edad Media la Peluda (*la Velue*). Este animal habría sobrevivido el Diluvio, sin haber sido recogido en el arca. Era del tamaño de un toro, tenía cabeza de serpiente, un cuerpo esférico cubierto de un pelaje verde, armado de agujones cuya picadura era mortal. Las patas eran anchísimas, semejantes a las de la tortuga: con la cola, en forma de serpiente, podía matar a las personas y a los animales. Cuando se encolerizaba, lanzaba llamas que destruían las cosechas. De noche saqueaba los establos. Cuando los campesinos la perseguían, se escondía en las aguas del Huisne que hacía desbordar, inundando toda la zona...

### *El peritio*

Los peritios habitan en la Atlántida y son mitad ciervos, mitad aves. Tienen del ciervo la cabeza y las patas. En cuanto al cuerpo es un ave perfecta con sus correspondientes alas y plumajes...

---



---

...Su más asombrosa particularidad consiste en que, cuando les da el sol, en vez de proyectar la sombra de su figura, proyectan la de un ser humano, de donde algunos concluyen que los peritios son espíritus de individuos que murieron lejos de la protección de los dioses..”<sup>11</sup>

### *Burak*

Asno con cabeza de mujer que tiene una crin de finas perlas entrelazadas con margaritas y jacintos, sus orejas son esmeraldas y sus ojos jacintos brillantes. Tiene alas de águila. Simboliza las bellezas de la intuición mística, su alma es humana, femenina, sin la facultad de palabra para indicar las excelencias del silencio. Simboliza también la simplicidad de espíritu necesaria para intentar la búsqueda del conocimiento superior.

Se cuenta que Mahoma fue transportado al séptimo cielo por esta cabalgadura celeste, cuyo nombre quiere decir Resplandeciente.

### *Dragón*

Una gruesa y alta serpiente con garras y alas es probablemente la descripción más fiel del dragón, aunque existen todo tipo de variedades en cuanto a tamaño, color y forma.

Representa con su mera apariencia la unión entre el cielo y la tierra y ello se evidencia más al considerársele Señor de la Lluvia. Desde los comienzos de la humanidad este tipo de seres ha estado presente sugiriendo la existencia de algo inmortal en el interior de todas las cosas; en Occidente se le ha relacionado con la maldad, mientras que en Oriente se le atribuyen características de bondad e inclusive divinidad, asociándosele con la realeza.

---

11. Recopiladas en Toledo, Borges. **Zoología fantástica**

---

Se mencionan también numerosos remedios que derivan del dragón como el que sus ojos secados y batidos con miel sirven para evitar las pesadillas o el que su cabeza mezclada con otros elementos convierten en invencible al hombre.

Su capacidad de transformación es ilimitada, puede aparecer tan pequeño como un gusano o tan grande que cubra toda la extensión de los cielos.

### *Grifo*

Tiene poderosas garras y musculoso cuerpo de león, pico y alas de águila. Herodoto lo describió como un monstruo alado de cuerpo rojo y alas blancas con las plumas del cuello azules.

Según los griegos los grifos eran los seres más aptos para guardar un tesoro, se decía que conducían el carro de Apolo.

Para los hebreos el grifo representaba las doctrinas y los ritos de los magos de origen persa, mientras que en la simbología cristiana representaba al demonio.

Es popular como animal heráldico y figura aún actualmente en las mascaradas del Carnaval de Basilea, Suiza.

A partir de él se originan variaciones como los hipogrifos, cruza de grifo con yegua, ellos tienen del padre la pluma y las alas, las patas delanteras, el rostro y el pico; mientras que las otras partes son de la madre.

### *Quimera*

Homero lo describió con la cabeza de león, el cuerpo de cabra y la cola de dragón mientras que Hesiodo decía que tenía tres cabezas,

---

---

una de cada una de esos mismos animales. Según la mitología fue engendrado por Tifón y Equidna y combatido por Belerofonte. Su presencia ponía al rojo vivo todo lo que hallaba en sus proximidades. Durante la Edad Media simbolizó los extravíos de la carne y particularmente los peligros de la prostitución.

### *Pegaso*

Caballo divino alado, uno de los dos hijos que tuvo la Gorgona Medusa con Poseidón. Cuando apareció ya totalmente desarrollado dentro del cuerpo decapitado de su madre, era un magnífico corcel blanco con alas doradas que voló hasta la cima del monte Helicón, residencia de las nueve musas que le dieron hospitalidad. Belerofonte fue el único que mediante los consejos de Palas Atenea logró capturar a Pegaso con una brida de oro, más tarde lo empleó en su lucha contra la Quimera.

### *Sirenas*

Aves del tamaño de un humano adulto, con cabezas de mujer muy hermosas, voces tan dulces y seductoras que ningún hombre podía resistirse a ellas. No se sabe con exactitud por qué se dedicaron a devorar seres humanos, y en especial marineros.

Otras historias aseguran que tenían también el poder de transformarse en sirenas con cola de pez, para con sus hermosos pechos desnudos resultar aún más seductoras a los marinos.

Además de las descripciones mitológicas de las sirenas en la literatura griega, existen numerosas afirmaciones acerca de su existencia en otras costas del mundo, incluyendo lugares tan

---

---

distantes como Norteamérica y China dentro de una raza especial en la cual se denomina tritones a los varones. A estas sirenas atlánticas se les atañe la capacidad de vivir tanto en mar como en tierra.

Se dice también que se alimentan de pescado y otros productos marinos y que su belleza es asombrosa. Tienen la capacidad de predecir el futuro.

### *Unicornio*

Los primeros datos escritos de un cuadrúpedo con un solo cuerno creciendo del centro de su cabeza aparecieron en el 400a.C. en un libro escrito por un médico griego llamado Ctesias que practicaba en la corte del rey persa Artaxerxes II.

El unicornio es una criatura lunar particularmente hermosa que lucha constantemente con el león solar. Considerado un animal solitario, tiene como rasgo más característico un largo y afilado cuerno espiral (lo cual alude a su divinidad e inmortalidad) en medio de su frente que es un antídoto infalible a cualquier clase de veneno.

Este tipo de criaturas se mueve con tal rapidez e inteligencia que resulta imposible cazarlos, la única técnica que resultó eficaz para lograrlo fue presentarle una virgen, puesto que entonces el unicornio salta a su regazo mansamente.

El unicornio fue asumido como un ícono cristiano para convertirse en símbolo de Cristo.

---

---

Al lado de una importante continuidad de seres fantásticos que han sobrevivido a los siglos casi de manera inalterada, ha habido también épocas en las que prolifera la creación de nuevas criaturas, la mayoría de las veces efímeras, como los monstruos de la plástica arquitectónica románica y gótica. Se ha dado el caso, por otra parte, de que artistas se den a la creación de este tipo de seres como materialización plástica de fuerzas políticas y sociales del momento.

La magnificación o exageración de propiedades, facultades y fuerzas de diversos seres naturales es característica de la creación de seres fantásticos y dentro de éstos se han realizado múltiples clasificaciones, retomaremos para este estudio dos de ellas, la primera corresponde a Borges, quien escribe en 1978 El libro de los seres imaginarios, citaremos sus propias palabras para entender su contenido, “el nombre de este libro justificaría la inclusión del príncipe Hamlet, del punto, de la línea, de la superficie, del hipercubo, de todas las palabras genéricas y, tal vez, de cada uno de nosotros y de la divinidad. En suma, casi del universo. Nos hemos atenido, sin embargo, a lo que inmediatamente sugiere la locución “seres imaginarios”, hemos compilado un manual de los extraños entes que ha engendrado, a lo largo del tiempo y del espacio, la fantasía de los hombres”<sup>12</sup>.

Este libro nos plantea una primera clasificación en la que aparecen: elfos (siniestros y diminutos seres de origen germánico que se complacen en diabluras menores), gnomos (duendes de la tierra y las montañas), hadas (seres que intervienen mágicamente en los sucesos de los hombres y que curiosamente han sido descritas por griegos, esquimales, pieles rojas, irlandeses y escoceses), trolls

---

12. Borges, Jorge Luis. **El libro de los seres imaginarios**. p. 5.

---

(elfos malignos que moran en las cuevas de las montañas o en chozas y que han sido descritos por Ibsen como nacionalistas que preparan un brebaje terrible que piensan delicioso), dragones, a bao a qus, buraks, cancerberos y gran cantidad de animales fantásticos, todos, como lo indica el título, seres imaginarios; ellos son sólo una pequeña prueba de la existencia de un universo completo donde todo lo que existe, desde el espacio hasta las cosas, son producto de la imaginación y fantasía humanas, abarcando desde los creadores del cosmos hasta el cosmos mismo con todas sus criaturas, el suelo y subsuelo repletos de multitud de habitantes, lugares fabulosos que son entrada a otros mundos, maravillas de la magia, ciencia e invención, infinidad de seres que pueblan el agua, el cielo, el aire, y la noche; sueños y fantasías de los que queda constancia en obras del tipo de “La Enciclopedia de las cosas que nunca existieron”<sup>13</sup>.

En un segundo libro publicado en 1980 el Manual de Zoología fantástica, Borges, se limitó ya exclusivamente a recopilar historias sobre animales fantásticos, al jardín zoológico de las mitologías, como él mismo le llama, de esta forma delimitamos el área de estudio que aunque no deja de ser infinita, tiene ya una relación mucho más directa con la presente investigación que es también prácticamente zoológica, aunque se verá que hay artesanos que hacen sirenas, o incluso figuras humanas.

La segunda clasificación que retomamos sólo para darnos una idea de la interminable posibilidad de combinaciones generadoras de seres fantásticos es la que hace Heinz Mode en su libro de Animales fabulosos y demonios, donde la asignación de puestos se debe a la composición formal de las mezclas. Ahí tenemos en primer lugar hombres-animal, que son monstruos con cuerpo humano o

---

13. Ingpen, Robert y Page, Michael. Enciclopedia de las cosas que nunca existieron. Editorial Anaya.

---

cuerpo animal en una actitud humana, ejemplos de ellos son los demonios, ángeles, sátiros y minotauros. El segundo grupo es el de los animales-hombres que son monstruos de cuerpo animal y actitud animal en combinación con cabeza, busto o cualquier otro rasgo humano dentro de los que se incluye a las esfinges, los centauros y las sirenas.

Los animales mixtos forman el tercer grupo, son monstruos de cuerpo y cabeza animales de diversas clases u otros rasgos de animales añadidos, siendo lo más característico de ellos, la ausencia de elementos formales humanos, son ejemplos de éstos el grifo, el dragón, el pegaso, etc. La cuarta categoría está compuesta por lo que el autor llama combinaciones de monstruos multiplicados y simplificados, donde se hacen combinaciones mixtas aumentando y reduciendo rasgos físicos, número de miembros, y todo tipo de características por ejemplo los cíclopes de un sólo ojo o animales con dos cuerpos o numerosas cabezas, este grupo ha sido empleado con fines decorativos y heráldicos. El último grupo lo forman la animación de objetos y fenómenos naturales, por ejemplo hombres-montaña, hombres-árbol.

La aplicación de esta clasificación con respecto a Arrazola corresponde al segundo, tercero y cuarto apartados, aunque es probable que vaya más allá, porque nos mostrará no sólo nuevas presentaciones de seres mitológicos sino también nuevas imágenes de seres de nombres conocidos.

Es difícil saber realmente lo que ha sucedido con los animales fantásticos, si es que hemos creído en su realidad o la hemos olvidado; pero resulta interesante el que se habla de algunos de ellos en diversos lugares del planeta, en distintas épocas y culturas

---

---

encontrándose, sin embargo, correspondencia en cuanto a su forma y actitudes. Mucho se menciona que son aspectos de un conocimiento interior, pero también se dice que en los viejos tiempos todo era posible...aún su existencia.

Por supuesto no faltan explicaciones para justificar su descripción como errores en la observación de la naturaleza o malformaciones genéticas, aún así surgen preguntas al encontrar listas en diversos libros hasta de trescientos sesenta seres fantásticos, lo único cierto que podemos concluir, es que por todas partes existen antecedentes suyos tanto en diferentes lugares como épocas.



---

## 2.3 ANIMALES FANTÁSTICOS ARTESANALES Y ALEBRIJES

Es interesante saber, contra todo lo que se pudiera pensar, que la proporción de la transmisión literaria de los seres fantásticos es mucho menor que la representación figurativa que de ellos se ha hecho.

Su presencia en las artes a lo largo de los siglos nos muestra configuraciones de lo que en cuentos y leyendas eran sólo alusiones con una riqueza y variedad sorprendentes. No es parte del propósito de este trabajo revisar ese material y buscar clasificaciones que fueran aplicables al caso de Arrazola en cuanto a diferencias tales como arte y artesanía, sin embargo, es importante plantear que los mismos creadores de animales fantásticos del lugar se definen como artesanos, lo cual nos obliga a profundizar un poco en el tema para dejar sentada una caracterización más concreta del trabajo que realizan.

La mayoría de los autores coinciden en establecer que la separación entre arte y artesanía fue producto de la evolución económica europea que tuvo lugar durante el Renacimiento, donde se consolidaron las bases del capitalismo. El arte y sus productos fueron dotados a partir de entonces de un status económico que cifraba su valor en la originalidad e irrepetibilidad, resultado de la creatividad del autor, convirtiéndose por tanto en mercancías. Mediante esta concepción la burguesía estableció una división entre arte culto y arte popular escindiendo así el arte y la sociedad. Con el paso de los años se han buscado numerosos términos para describir esta diferencia, por ejemplo, arte profesional (al ser creado por especialistas en su rama)/ folklore (que viene de las raíces *folk*-pueblo, *lore*-saber), arte de la clase dominante/artes de las

---

---

clases dominadas, explotadas y oprimidas, arte de la alta cultura/ arte del pueblo, arte elitista/arte popular, en estos conceptos, sin embargo, podemos encontrar contraposiciones radicales, de las cuales sólo mencionaré las más relevantes a este estudio.

Normalmente se considera al arte popular como la expresión del modo de pensar y sentir de un grupo social determinado cuya simple existencia subvierte los valores de la clase dominante, en este arte los objetos se emplean con el fin original para el que fueron creados, por lo que sirven para “preservar la cohesión y la supervivencia de las tradiciones o la cosmovisión de un grupo cultural”<sup>14</sup>. Para otros autores el arte popular es resultado de la sensibilidad de un pueblo al descubierto y aunque lo ven íntimamente relacionado con las artes decorativas o menores, sienten que su fuerza e importancia reside en lograr una expresión artística que al mismo tiempo que revela la psicología de la sociedad a la que pertenece, refleja su moral y costumbres.

Néstor García Canclini lleva a cabo un análisis del proceso artístico visto como proceso social y comunicacional además de estético, por lo que aplica un modelo socioeconómico para explicar la producción, distribución y consumo a una clasificación de arte elitista, arte popular y arte para las masas. Él considera al arte popular como la representación y satisfacción solidaria de deseos colectivos, la formación y expresión de la conciencia compartida de un conflicto que permite superarlo, convirtiéndose de esta manera en algo liberador, considera característico el que valora el consumo no mercantil y la utilidad de las obras, llevando la originalidad, calidad y difusión de las mismas a un plano importante sólo en la medida en que sirvan a las necesidades colectivas.

---

14. Torres Michúa, Armando. “Arte, artesanía y arte popular”, en la **Revista de la ENAP**. p. 23

---

Existen autores que piensan al arte popular como una práctica común a todos los pueblos pero también quienes opinan que es una cuestión de estratificación social, por ejemplo, Ana Ortiz Angulo en su libro Definición y clasificación del arte popular después de citar gran cantidad de autores considera que el arte popular es todo acto, objeto o combinación de ambos producido por el pueblo trabajador, explotado y oprimido, que manifiesta, expresa y comunica la esencia humana y los significados espirituales con el fin de transmitir y producir emociones e ideas por medio de signos plasmados en formas sensibles sean visuales, auditivas o combinadas. Según ella esta producción tiene como fin no tanto consolidar una visión social sino más bien satisfacer necesidades de disfrute estético.

A la definición de lo que implica el arte popular en comparación al arte culto, sigue la disertación de parámetros tanto de reconocimiento como de valoración, así, se colocan entre sus características: que no exalta especialmente la personalidad del autor; que no es exclusivamente de manufactura indígena; que conserva sus propios códigos; que contiene lo que recoge; que enriquece y comprende la forma de expresión de las grandes masas; que incorpora y reafirma su punto de vista, que parte de la tradición y la lleva adelante; también se hace especial hincapié en la importancia de usarlo como medio para contrarrestar la influencia de la cultura de masas propagada por los medios de comunicación masiva, que absorben manifestaciones verdaderamente populares para después falsearlas, cosificarlas y mercantilizarlas, donde las necesidades reales de la mayoría son encubiertas o sustituidas en función de los objetivos de la burguesía.

---

---

Algunas características del trabajo realizado en Arrazola no concuerdan con los parámetros establecidos para una definición del arte popular de autores como el sociólogo del arte Arnold Hauser, por ejemplo, el hecho de que los artesanos desarrollan la actividad del tallado en madera como un medio básico de subsistencia los lleva a tener dentro de sus propósitos la búsqueda de la originalidad, con lo que logran en muchas ocasiones, convertir las formas que realizan en manifestación de su personalidad individual para superar la competencia que existe entre ellos. Pero también es cierto que coincide con otras descripciones de esa categoría, como la búsqueda de fórmulas confirmadas y fácilmente acomodables.

Hemos mencionado hasta ahora las características del arte popular no sólo para indicar diferencias con el arte culto sino principalmente porque se considera a las artesanías como su producto, sin embargo, hay autores que están en desacuerdo con ese planteamiento, por ejemplo Armando Torres Michúa considera que cuando los objetos del arte popular pierden su función de explicar el mundo se convierten en artesanías aunque también reconoce que hay productos del arte popular que surgieron como artesanía sin haber perdido, tergiversado o distorsionado vivencias cosmogónicas de origen y que un mismo objeto puede ser arte popular o artesanía dependiendo del uso que se le dé, con ello hace del todo evidente su planteamiento de la función social del arte popular que se diferencia de lo artesanal por su procedencia, forma específica de manejo de códigos y los criterios histórico-sociales con que es juzgado.

Como característico de las artesanías señala la repetitividad de patrones o códigos del arte, el que las formas y concepciones de la

---

---

artesanía se encuentran en modalidades artísticas precedentes en el tiempo señalando que es más responsable de su fabricación el concepto artístico-social de la comunidad que el trabajo mismo del artesano.

Una artesanía no está determinada como tal por las técnicas o materiales que se emplean para su fabricación, por lo que resulta importante evitar la frecuente confusión entre el carácter artesanal de un objeto y el sistema de producción artesanal. Una artesanía no implica necesariamente la acción manual, con técnicas tradicionales ni el uso de ciertos materiales. Por otra parte, se acostumbra relacionar el sistema de producción artesanal con calidad, lo cual no es siempre así. Inclusive Néstor García Canclini afirma que la subsistencia de este tipo de producción está fundamentada en el papel que juega su contribución a la expansión del capitalismo dado que proporciona objetos de autoconsumo a las comunidades indígenas, soluciona parte del desempleo rural elevando sus tan reducidos ingresos y fomenta el turismo ofreciendo objetos típicos.

La comparación de las definiciones anteriores con el trabajo de algunos de los artesanos de Arrazola, posibilitó el encuentro de piezas que cumplen con los requisitos necesarios para entrar en la categoría del arte culto (si no se considera a éste desde una perspectiva puramente clasista), otras que son representaciones del arte popular y también algunas que son artesanías. Entre los artesanos, su manera de describirse intuye estas diferencias, desde aquéllos que se sienten poseedores del arte como un don natural, relativo además a cierta inspiración divina, hasta quienes simplemente están interesados en hacer figuras para venderlas a

---

---

los turistas, esta información surgirá, sin duda, como un producto secundario en la descripción de las teorías de creación propias de los artesanos lo cual es finalmente el objeto de estudio de esta investigación.

Cuando alguien escucha “animales fantásticos” en referencia a artesanía, inmediatamente trae a su mente a los alebrijes, éstos son según su propio creador, Pedro Linares, seres fantásticos que uno ha creado de su memoria, que uno ha visto o está viendo. Él mismo solía decir que los alebrijes eran la expresión material de visiones que tuvo allá por los años cincuentas al padecer de fuertes fiebres “pensé que me iba a morir, pero tuve un sueño y en una revelación ví esos animales... pero realmente cosas feas. Por eso yo creo que reviví de nuevo, regresé de la muerte e hice lo que ví en el otro lado. Eso es lo que he perfeccionado”<sup>15</sup>. También admite que los alebrijes se desarrollaron a partir de la tradición de los Judas de papel maché, así pues, iniciaron siendo la combinación de cabezas de distintos animales colocadas en cuerpos humanos, lo cual remitía formalmente a los Judas, sin embargo, en el tiempo se cambió la forma del cuerpo, eliminando las referencias a la posición humana erecta, se les dotó de expresivos gestos y movimientos, al mismo tiempo que evolucionaba también su ornamentación, por ejemplo, al principio la pintura se colocaba simétricamente de manera similar a la de las muñecas de papel maché hechas en Celaya y a través de todo un proceso evolutivo se desarrolló tanto la técnica como las formas que retomando una gran diversidad de fuentes populares han logrado obtener un trabajo reconocido mundialmente, cuya identidad tiene un sentido específico vinculado con la mexicanidad. También es cierto que para la familia Linares el alebrijar es un verbo que significa adornar,

---

15. Pedro Linares citado por Masuoka, Susan. *En calavera*. p. 99.

---

o decorar un objeto de papel maché, por lo que encuentran común entre ellos el decir “hay que alebrijar esta figura” refiriéndose a que es necesario añadirle detalles o ponerle más color para que se vea mejor.

Sin embargo, los animales fantásticos de Arrazola, productos de una técnica artesanal, sean o no artesanías, no son necesariamente alebrijes, en el sentido de combinaciones de partes de distintos seres, aún así, entran en la categoría de seres fantásticos, porque, aunque muchas veces corresponden nominalmente a animales conocidos, formal, cromática y compositivamente presentan la propuesta de una nueva realidad, existente sólo en la fantasía de sus creadores que comparten sus visiones mediante el uso de madera, un cuchillo y algo de pintura.

---

### 3.1 ARRAZOLA, PRESENTACIÓN DE UN PUEBLO

Las referencias a Arrazola obligan a una presentación del lugar que permita la comprensión de las circunstancias en las que se desarrolla la creación de animales fantásticos, de ello se ocupará el presente apartado.

San Antonio Arrazola, localizado en la región de los Valles Centrales de Oaxaca, pertenece a uno de los siete distritos jurídico-administrativos que comprenden la zona y que es el Centro, forma parte del municipio de Xoxocotlán y se llega a él desde la ciudad de Oaxaca, tomando el camino hacia Zaachila. Cuenta con iglesia, oficina de Ayuda Ejidal, Agencia Municipal, una plaza, un mercado artesanal, un kinder, una escuela primaria (la secundaria se encuentra en San Javier, pueblo muy cercano a Arrazola y para asistir a la Preparatoria, se hace el viaje a la ciudad de Oaxaca), canchas de pelota mixteca, de voley ball, y de basketball y campo de futbol soccer. El servicio telefónico lo tienen a través de una caseta de donde avisan a las casas cuando tienen llamada, aunque algunas personas con mayores recursos ya han instalado teléfono personal en sus casas. Cuentan con energía eléctrica pero no con drenaje. Sólo un par de las calles principales están pavimentadas. Tienen servicio de taxis colectivos que van y vienen de la ciudad de Oaxaca todo el día hasta las nueve de la noche. Las casas se pierden entre la vegetación y los árboles que las rodean; están normalmente cercadas con carrizos pero permanecen todo el día abiertas al libre tránsito de gallos, gallinas, perros, vecinos, familiares y turistas.

Al parecer pronto van a construir un corredor turístico que lleve de Monte Albán a Mitla pasando por Arrazola y San Bartolo

---



---

Coyotepec que es donde hacen el barro negro, idea que agrada a los habitantes de Arrazola porque ellos se beneficiarían con el tránsito y la consiguiente venta de sus creaciones.

El territorio que conforma Arrazola fue parte hasta la época de la Revolución de una de las treinta y un haciendas localizadas sólo en ese distrito. Era una hacienda azucarera propiedad de Pedro Larrañaga quien en 1929 cedió parte de sus propiedades para que se fundara el pueblo de San Antonio, los antiguos peones de la hacienda, primeros moradores, completaron el nombre del lugar con el apellido de la esposa del hacendado, Luisa Arrazola.

Localizado a los pies del extremo sur del cerro en el que está Monte Albán, es un poblado campesino aún dedicado en parte a la siembra de maíz, frijol, calabaza, algunas otras semillas de temporada y pastura para alimento del ganado entre el que cuentan con toros, cebúes, burros y borregos. Aunque sólo unas pocas de sus tierras son de riego, la mayoría son de temporada y están sometidas a los altibajos del terreno, lo que implica que en ocasiones sufran inundaciones que impiden el trabajo agrícola. Algunos de los artesanos trabajan a la par sus milpas porque dicen que "al fin y al cabo ese es un trabajo de temporada, después de sembrar ya no se hace nada hasta el barbecho mas que esperar si Dios manda agua o no para que la cosecha se dé"<sup>16</sup>. En los alrededores se encuentra una gran variedad de árboles frutales, como nogales, guayabos, nanches, anonas, duraznos, limas y limones.

Antes, en las familias que no poseen tierras, los hombres se veían obligados a realizar actividades como la albañilería que los obligaba a salir diariamente de la población, así narran algunas

---

16. Morales, Francisco. Entrevista personal. Artesano de Arrazola. Oax. México

---

personas que se trasladaban al trabajo a las cinco de la mañana y regresaban a las nueve de la noche perdiéndose en todo ese tiempo la infancia de sus hijos. Algunos habitantes como don Eleazar Morales, padecen hernias por el esfuerzo físico de ese trabajo, otros como don José Santiago platican de severos accidentes que sufrieron trabajando fuera. Sin embargo hace aproximadamente veinte años la gente del lugar inició el tallado de figuras en madera. Al parecer fueron tanto Manuel Jiménez como Pascual Santiago quienes retomando la tradición del tallado de máscaras para los desfiles de día de muertos, empezaron el tallado de animales. Manuel Jiménez narra que de niño llevaba a pastar animales al cerro de Monte Albán, donde abundaban los árboles de copal, en ese tiempo pasaba largas horas contemplando la hermosura de los animales, de esta forma empezó a hacerlos con el barro del suelo, y más tarde se le ocurrió tallarlos en madera, pintarlos y venderlos a los turistas que visitaban las ruinas arqueológicas.

El éxito y la demanda que tuvo hizo que otros hombres aprendieran el tallado de la madera buscando obtener algún ingreso extra para sus familias, por cierto que ya muchos de los habitantes buscaban actividades alternativas de este tipo como comprar piezas de barro de los pueblos vecinos para venderlas en Monte Albán, por ejemplo don Antonio Mandarín, ahora renombrado artesano del lugar, tallaba antes grecas en piedra y las vendía también en la zona arqueológica, pero la mayoría de los habitantes de Arrazola, sin ningún conocimiento previo, y sin nadie que les enseñara, se adentraron en esta actividad que ahora ocupa al setenta y cinco por ciento de la población y es la principal fuente económica de muchas de las familias arrazoleñas, gozando de fama internacional ya que varios de los artesanos exponen en diferentes partes del

---

---

mundo y la mayoría de sus clientes son extranjeros, en especial norteamericanos, canadienses, alemanes y japoneses, con los que trabajan sobre pedido. Ocurre también que la mayor parte de las publicaciones acerca del trabajo artesanal de Arrazola son extranjeras y se han realizado a través de los clientes de los artesanos que se dedican a comercializarlas.

Actualmente el sistema de trabajo es familiar, los talleres se encuentran en las mismas casas de los artesanos donde se destina un cuarto a colocar las piezas terminadas en exposición para la venta, otro espacio para tallar, los patios para poner a secar las piezas y un rinconcito más para pintar, la distribución del trabajo varía de caso en caso de acuerdo a la destreza de cada miembro de la familia con la que contribuye a la elaboración de las figuras.

Un grupo de treinta artesanos formó una asociación civil registrada puesto que así “tienen mayor peso y son más escuchados”, juntos hacen peticiones al gobierno como por ejemplo la reforestación de árboles de copal que se terminaron en los alrededores por la gran demanda, así lograron que les dieran algunos árboles para sembrarlos en sus terrenos o casas.

En muchos de los poblados de los Valles Centrales de Oaxaca hay una importante presencia indígena, tanto zapotecos como mixtecos, pero los habitantes de Arrazola explican que por allí nadie habla lenguas indígenas de la misma forma que no lo hacían sus padres ni abuelos, sin embargo tienen algunas costumbres que evidencian raíces étnicas como la reciprocidad en el trabajo comunal o la ayuda familiar, además de otros elementos como el juego de pelota mixteca, que deriva en cierto sentido del juego de pelota prehispánico, deporte en el que cada uno de los cinco jugadores

---

---

del equipo emplea un guante hecho con piel enrollada y clavos, de un peso aproximado de seis kilogramos para pegar a una pelota de hule de veinte centímetros de diámetro en un campo estrecho y alargado donde se trata de hacer pasar la pelota por una pequeña área marcada golpeándola siempre con el guante sin dejarla botar más de dos veces; en juegos que duran hasta cuatro horas, se realizan competencias por pueblo para hacer apuestas, cada equipo tiene su propio árbitro (chacero) que porta una larga vara de carrizo para marcar los lugares donde la pelota toca tierra puesto que es posible que hasta seis quintas estén jugando al mismo tiempo con una sola pelota. Al jugar es común que tanto los participantes como los jugadores se hagan bromas verbales referidas a la actividad que llevan a cabo, por ejemplo: “ándale, con esta bola cómete un alebrije”.

Otras actividades comunales importantes son tanto las festividades religiosas cristianas como las fiestas patronales que se celebran en honor a San Antonio y la Trinidad el 13 y 18 de junio respectivamente, inician con calendas “procesiones religiosas celebradas en la víspera de la fiesta titular de las iglesias católicas. Son de tipo popular y se caracterizan por su colorido. Participan gigantes, marmotas, farolas y canastas floridas, así como carros alegóricos en los que se representan escenas religiosas con niños vestidos como santos, vírgenes y ángeles en actitudes alusivas a los acontecimientos de la vida o atributos de cada imagen”<sup>17</sup>. Dichas fiestas se costean a través de las mayordomías, institución eminentemente indígena que se practica tanto en Oaxaca como en otros estados de la República, y que consiste en elegir anualmente “mayordomos” o padrinos para cada uno de los santos, las personas que se comprometen con el cargo tienen como obligación llevar

---

17. Acevedo Conde, María Luisa. **Desempleo y subempleo en los Valles Centrales de Oaxaca**, p. 80

---

flores cada domingo al santo, pagar su misa y hacer el convite el día que entregan el cargo, para ello organizan una comida a la que invitan a familiares y amigos, y preparan una ofrenda para el nuevo mayordomo, con frutas y una imagen del santo. Además se organizan durante esos días, feria, jaripeo y baile.

Otra festividad importante son las bodas, que pueden durar de uno a tres días, en ellas se evidencian los poderosos lazos de padrinzago que existen entre los habitantes. La fiesta se lleva a cabo en las casas de ambos novios iniciando en la de la novia. Los padrinos de la pareja que acostumbran llevar regalos grandes como ropero o estufa, se presentan al festejo con sus propios invitados quienes ayudan a cargar el regalo, entonces sale la banda de música a recibirlos y ellos tienen que bailar con el obsequio. Durante el tiempo que dure la fiesta se da cada una de las comidas correspondientes a la hora, es decir, desayuno, comida y cena, así sea por varios días y al finalizar se entrega a los padrinos principales una olla de mole con tortillas para que lleven a sus casas.

La gente de Arrazola aprovecha el sistema de mercados de la región que constituye en sí mismo una unidad económica, compran en Ejutla y Zaachila y en la ciudad de Oaxaca y participan de la organización política municipal y ejidal vigente en el país aunque conviven con ciertos aspectos de sistemas tradicionales de gobierno que aplican especialmente en las fiestas.

---

### 3.2 EL TRABAJO DEL ARTESANO TALLADOR DE ARRAZOLA

Los animales tallados en madera hechos en Arrazola se realizan en madera de copal, árbol perteneciente a la familia de las *Burseraceas* que debe su nombre a la palabra nahua *copalli* y que cuenta con aproximadamente trece variedades de árboles de los que se extraen diferentes tipos de resinas aromáticas como la almáciga, el bálsamo y el linaloe sin embargo la bursera que utilizan los artesanos no es tan rica en resina, y se usa cuando está verde por su suavidad, ya que al secar endurece mucho más. La altura de los árboles de copal oscila entre cinco y quince metros, el diámetro de sus troncos, con frecuencia retorcidos, no sobrepasa los 50 cms; ramificándose a corta altura o casi desde la base. Según algunos artesanos, existen diferencias entre el palo macho y el palo hembra del copal "el palo hembra es mejor para tallar porque es más ramudo y su madera es más suave, más tierna. El palo macho es más tronchado y su madera es más dura, más templada, por eso es más fácil que se raje cuando se seca, cuando se le mete un clavo o cuando se hacen piezas pequeñas"<sup>18</sup>.

Los árboles de copal se encontraban en las laderas del cerro de Montealbán formando parte de un bosque tropical caducifolio, denominación en la que se incluyen especies arborescentes que pierden sus hojas en la época seca del año y que se desarrollan entre 0 y 1900 m de altitud a temperaturas medias de 20 a 29 °C, este tipo de bosque muestra una franca preferencia por suelos pedregosos y se localiza a menudo sobre laderas y cerros. "Desde el punto de vista de la explotación forestal, este tipo de vegetación es de escasa importancia, pues el tamaño y la forma de sus árboles no presentan características deseables para el comercio.

---

18. Jiménez, Manuel. Entrevista personal. Artesano de Arrazola. Oax. México

---

Localmente, sin embargo, a falta de materiales mejores, se usa la madera de muchos de sus componentes para construcción, para la fabricación de objetos de artesanía, muebles y utensilios diversos”<sup>19</sup>, tal y como ha ocurrido en el caso de Arrazola, sin embargo, debido a la gran explotación de estos árboles quedan sólo algunos ejemplares en las casas de los artesanos, y aunque en los últimos años se ha intentado reforestar la zona sembrándolos en los campos ejidales del pueblo, pueden pasar hasta catorce años para que lleguen a ser árboles adultos así que por el momento la madera se consigue en diferentes lugares de la Sierra como Cuicatlán y San Martín a una distancia aproximada de tres horas de donde la traen a vender puesto que la gente de esos poblados no la usa ya que “no es buena para arder a menos que esté hecha astillas”. En ocasiones los mismos artesanos buscan los árboles para tener mayor libertad de elegir las formas de las ramas, porque a veces las personas que traen la madera para vendérselas no saben hacerlo y cortan partes que no sirven para las figuras de los animales.

Los hombres realizan el tallado de la madera, en especial, en cada familia, es el papá el encargado de hacerlo, durante el trabajo de campo se conoció solamente a una mujer en todo el pueblo que supiera tallar. Es un trabajo que requiere de fuerza física y mucha atención porque es fácil cortarse, la mayoría de los artesanos muestran cicatrices en las manos. El no tener tallador en casa, obliga a comprar piezas a otros para pintarlas y revenderlas, esto lo hacen algunas mujeres.

Para empezar el tallado se utiliza un machete para dar la forma básica de la figura, cambiando a cuchillos más pequeños para perfeccionarla y en ocasiones a gubias para hacer detalles como ojos, orejas, hocicos, patas y garras. Para quitar la madera se excava

---

19. Rzedowski, J. *Vegetación de México*, p.192-193

---

en forma de cuña, alternando de un lado y del otro hasta conseguir la profundidad deseada para la parte más honda, de ahí se modula el resto de la curva con los cuchillos que por el trabajo de tallado y la sacada constante de filo, van desgastándose hasta curvarse, cuando la curva ha angostado la hoja en su totalidad, se corta y el cuchillo queda más pequeño para emplearse en detalles finos.

Normalmente se talla de una sola pieza el cuerpo del animal, es decir, cabeza, cuello y tronco, mientras que las orejas, alas, antenas, cola y patas se tallan por separado y se unen al cuerpo principal ya sea socavando la parte principal para hacer que la parte a pegarse embone perfectamente al clavarse o haciendo un agujero taladrando y pegando.

La forma y grosor de la madera determina el tipo de animal que se obtenga, si tiene algo de movimiento, permite animales con cuello largo o actitud dinámica, si es un tronco recto se obtienen iguanas, gatos o animales en posiciones estáticas, ya sea sentados o acostados.

La mayor parte del trabajo se realiza sin ningún trazo, sólo en detalles específicos como los ojos del animal dibujan antes el contorno para guiarse en el tallado.

El cuerpo se talla de manera simultánea hasta lograr la forma básica, después trabajan por zonas, por ejemplo la cara, donde “se va observando de frente constantemente para que queden parejos todos los rasgos, no más angosto uno que otro o no más ancho”<sup>20</sup>. De la misma forma se colocan juntas las piezas para cuidar la proporción entre patas y cuerpo, cuerpo y cola, cabeza y orejas cuidando siempre la correspondencia entre las partes. Para piezas

---

20. Morales, Susano. Entrevista personal. Artesano de Arrazola, Oax. México



---

pares como las patas, toman un tronco recto, lo parten a la mitad y de cada mitad hacen una de las piezas, a veces inclusive puede que completen una forma, por ejemplo una oreja, y luego calquen su contorno en la otra mitad, para tallarla.

En los detalles más finos realizan el tallado más lento y una vez terminado dejan secar la pieza al sol dos o tres días, si el trabajo es urgente, es decir, si van a recoger pronto la figura, la llevan junto al brasero -en el que las mujeres hacen las tortillas-, para que con ese calor sequen más rápido, este secado es sólo externo por lo que pone en peligro las piezas que pueden guardar aún mucha humedad y producir más tarde rajaduras, si se pinta sobre la madera húmeda, la pintura puede generar bolsas y burbujas. Si durante el tallado el artesano suspende por cualquier razón el trabajo, coloca lo que tenga hecho de la figura dentro de una bolsa de plástico para que la madera sude y no se seque ni endurezca.

Cuando se ha dejado secar la madera naturalmente, se espera a que las rajaduras aparezcan y se les rellena con los restos de la misma madera, luego cubren esto con plastiloca, resanadores o resistol, dependiendo de la familia.

La siguiente parte del trabajo es el lijado de las piezas, en el que usan diferentes calidades de lijas empezando por las más gruesas y terminando con las más suaves para dar el acabado más terso.

Después se sumerge la pieza en petróleo por media hora para proteger de insectos la madera, se deja evaporar un poco y se le da la primera mano de pintura, eso impide que el resto del petróleo

---

---

salga, quedando así curada la figura. Algunos artesanos como José Hernández reciben de sus clientes de Estados Unidos productos especiales para curar la madera que emplean en lugar del petróleo, algunos dan una mano de resistol blanco a las piezas, pero dicen que esto no es muy conveniente porque al pintar, si se levanta un poquito, por efecto del resistol, se desprende toda como una capa plástica.

Existen muchas variedades de pintura, tantas como artesanos, pero en general “pintan primero el color en bruto dando hasta tres capas de cada color”<sup>21</sup> y después hacen el decorado en el que pueden pasar desde dos días hasta dos semanas o un mes, dependiendo el tamaño de la figura y la cantidad de detalles que coloquen. Casi todos los artesanos emplean la superposición de colores, lo que da a las piezas un acabado peculiar.

Las pinturas utilizadas son acrílicas que aplican directamente del frasco sólo un poco diluido con agua, nunca mezclan colores. Se refieren en ocasiones a la variedad de tonos y brillantez del color pero en general lo describen como colores fuertes o suaves. En cuanto a modulación del color la realizan “como bajándole al color con tonos más claros, ya sea por franjas o manchas”<sup>22</sup>. Pintan con pinceles que ellos mismos “arreglan” quitando cerdas con el cúter para hacerlos lo suficientemente delgados y realizar el punteado, -una de las técnicas de pintura que emplean-, también hay personas que logran dicho punteado con un palito de madera al que sacan punta.

Algunas familias, por ejemplo los Hernández ponen en ocasiones a sus animales colas o pelambre de fibras vegetales como el ixtle.

---

21. Hernández, Evaristo. Entrevista personal. Artesano de Arrazola, Oax. México

22. Morales, Susano, Entrevista personal. Tallador de Arrazola. Oax. México

---

Cuando la madera escasea todos en la familia avanzan en el pegado y reparado de las piezas o la pintura; cuando tienen madera hacen muchas figuras y después se dedican a pintar, es decir que varía la dedicación a cada actividad en dependencia de las circunstancias, como la necesidad de entregar pedidos o la cercanía de las vacaciones cuando pueden llegar clientes.

Los artesanos hablan de un proceso de aprendizaje autodidacta de la técnica del tallado, pero después de tener contacto con ellos, observar cómo trabajan la madera y conocer sus piezas, es posible establecer ciertos linajes de conocimiento que tienen que ver en ocasiones con relaciones familiares, por ejemplo Aurelio Zárate, Susano Morales y Cristina Ibáñez, forman un grupo donde el maestro es Aurelio puesto que es quien más experiencia tiene en el tallado, como Aurelio es primo de Susano, se permiten entre ellos ver sus piezas e inclusive el proceso del tallado, lo cual no sucede entre otros artesanos del lugar, por otra parte, el hermano de Cristina fue un tiempo con Aurelio para aprender a tallar por lo que tienen entre ellos una técnica común, cuya característica principal es el cuidado de las relaciones de proporción entre las distintas partes del cuerpo de los animales, basado en la constante observación y comparación. A partir de esa técnica compartida, cada uno de ellos selecciona diversos grupos de seres y animales que transforma generando configuraciones que ornamenta con su personal estilo. Este grupo de artesanos tiene una especial habilidad en el tallado de la madera, dotando de gran dinamismo a sus piezas que venden a un precio muy económico.

Otro grupo es el formado por los Jiménez y los Hernández, José Hernández, al ser yerno de Manuel Jiménez aprendió su técnica y

---

---

aunque ahora trabajan de manera independiente conservan entre sí la forma de relacionarse tanto con los clientes, casi extranjeros en su totalidad, como con el común del pueblo, ante quienes guardan el secreto absoluto de su trabajo, los miembros de estas familias han logrado desarrollar figuras con decorado específico que han tenido impacto entre los compradores, por ello las repiten, en ciclos inexactos; tienen las mejores condiciones de vida del lugar y, lo más relevante, cierta sacralización del trabajo que se mencionará al plantear las teorías intuitivas de los artesanos.

Un tercer grupo está formado por los Santiago, y los Morales, don Francisco y Maximiliano, dos familias con parentesco político por matrimonios y vecinos puesto que el taller de los Santiago está frente a la casa de los Morales. Todos ellos resaltan la importancia de una adecuada técnica de elaboración de las figuras, por lo que cuidan hasta el último detalle del tallado, pegado, y curado. Son los únicos que socavan las piezas para lograr un embone perfecto por ejemplo entre el cuerpo principal y las patas, a diferencia del resto de los artesanos que sólo sobreponen. El decorado de las piezas es muy fino pero sus costos son muy elevados. Entre ellas se puede reconocer la similitud formal desde su origen, como los leones que parecen esfinge, aunque cada uno haya evolucionado en el desarrollo de piezas con estilo personal.

Antonio Mandarín representa otra escuela de tallado, en cierto sentido independiente y que no tiene seguidores en otras familias puesto que él sólo enseña a sus hijos. Una característica particular es la falta de apego al cuidado de las proporciones, aunque existen, no son determinantes como en otros casos, realiza el tallado sin buscar la profundidad en forma de cuña sino a través de la eliminación en recto de capas de madera.

---

---

### 3.3 LAS FORMAS DE LOS ANIMALES FANTÁSTICOS EN ARRAZOLA

Caracterizar las figuras hechas en Arrazola requiere en primer lugar del estudio sobre sus formas.

Al hablar de forma los autores normalmente se refieren a dos cualidades distintas, una que tiene que ver con la materia, externa, visible y palpable, la delimitación abstracta de un espacio o superficie, y otra que tiene que ver con lo interno, que se expresa como configuración o estructura pero que implica a la forma como expresión de un contenido.

Los artesanos de Arrazola llevan a cabo el tallado de animales fantásticos en madera, en gran medida, como respuesta a una necesidad económica de sobrevivencia, este hecho establece determinantes en su trabajo puesto que se ven obligados a desarrollar representaciones que tengan valor a partir de la concepción de la forma misma, la cual debe cumplir con la función de satisfacer el gusto y como consecuencia propiciar su compra, superar la competencia y convertirse en un elemento representativo del trabajo del artesano o familia de artesanos.

Las formas de los animales creados en Arrazola no derivan únicamente de las formas de los animales que representan, aunque parten de ellos y conservan algunos de sus elementos característicos incluyen además, características culturales del medio en el que surgen y las determinantes propias del material en el que se realizan, la madera, incluyendo no sólo la destreza manual de cada artesano y su estilo propio de representación, también su capacidad personal de configurar, es decir, de convertir algunos rasgos esenciales

---

---

en una nueva forma dando a un contenido figurativo ya conocido una nueva concepción que se representa en una imagen no vista antes.

La capacidad de transformación formal surge en los artesanos como producto de un proceso que implica en primer lugar dominio de la técnica del tallado, adquisición de métodos de trabajo propios desarrollados experimentalmente, una cultura visual que requiere el conocimiento previo de las formas básicas de algunos animales, y, ante todo, la selección y combinación de elementos para captar la esencia de una forma que se desarrolla en la mente como imagen para después traducirse a madera lo cual trae consigo un proceso de experimentación, validación y corrección de la figura hasta lograr su perfección tanto en forma como en ornamentación, una vez que se ha conseguido ésto, los artesanos se refieren a su trabajo diciendo por ejemplo: "esta es la forma en la que nosotros hacemos las iguanas", con ello evidencian la conciencia de que esa figura no es la representación exacta de ese tipo de animal sino que corresponde a una elección consciente de fragmentos de la forma natural estilizados a través de su poder imaginativo para concebir algo nuevo. Esta evolución se da en cada pieza y es un desarrollo que en ocasiones lleva años, pero una vez que se completa, deviene en un modelo que se repetirá cada cierto tiempo, aunque no de manera exacta, porque ya se tiene la certeza de su aprobación lo que asegura también su venta.

---

### 3.4 ESTUDIO FORMAL DE ANIMALES FANTÁSTICOS EN ARRAZOLA

En este apartado se presentará una taxonomía estilística de las figuras de los artesanos mencionados a lo largo del estudio e imágenes fotográficas tomadas durante las prácticas de campo para ilustrar el proceso de elaboración de algunas piezas ya que la observación del tallado es lo que ha permitido llegar en gran medida a los planteamientos de las teorías intuitivas y a identificar a los artesanos que las sustentan en la práctica.

Hasta ahora se han mencionado distintas líneas de conocimiento o formas de llevar a cabo el trabajo en la técnica del tallado entre los artesanos de Arrazola, más adelante para acercarnos a la conceptualización, profundizaremos en creencias y descripciones del proceso de creación de las piezas, por ahora realizaremos un análisis de elementos visuales, de relación, simetrías y color en las figuras de cada artesano para determinar su estilo, en la definición de este último concepto recurriremos a José Ricardo Morales en el libro Estilo, pintura y palabra para referirnos a la selección de formas de realizar las cosas o la particularización formalizada de cada tallador.

Retomaremos, en cuanto elementos formales, parte de la clasificación hecha por Wong debido a que es posible identificar elementos descritos por este autor en las figuras de los artesanos.

#### ***Elementos visuales,***

“Representan la visibilidad de los elementos conceptuales por lo que forman la parte más prominente de un diseño<sup>23</sup>”

---

23. Wong, Wucius. **Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional.** p.11

---

### **Forma**

“Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación personal en nuestra percepción<sup>24</sup>”

Las formas realizadas por los artesanos de Arrazola son orgánicas, en la mayoría de los casos, animales, en su construcción es posible identificar tres partes que conforman la estructura: cabeza, tronco y extremidades.

### **Medida**

“Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo es físicamente medible<sup>25</sup>”

*Manuel Jiménez*, el tamaño aproximado de sus figuras fluctúa entre los 30 y 45cms. de largo mientras que las piezas de mayor altura alcanzan los 50cms (en el caso de animales con cornamentas).

*José Hernández*, este artesano se ha hecho famoso por sus jirafas gigantes de hasta 1.70mts. de altura, el resto de sus piezas puede clasificarse en tres tamaños básicos: las grandes llegan a medir 60cms. de altura, las medianas aproximadamente 45cms. y las pequeñas 30cms.

*Miguel Santiago*, utiliza también diversos formatos de piezas, las mayores alcanzan hasta 60cms. de altura mientras que las más comunes no rebasan los 45cms.

*Antonio Mandarín*, tiene figuras desde 25cms. hasta 60cms. o más, pero sus piezas promedio no pasan los 40cms. de altura aunque tienden a ser alargadas

---

24. Ibidem

25. Ibidem



---

*Francisco Morales*, en cuyo trabajo se pueden definir dos tamaños recurrentes, piezas grandes, de aproximadamente 80cms. de altura y piezas pequeñas de 30cms.

*Susano Morales*, la mayoría de sus figuras se encuentran entre los 30 y 40 cms., aunque de vez en cuando talla piezas hasta de 60 o 70cms.

### **Color**

“Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros y sus variaciones tonales y cromáticas<sup>26</sup>”

Los colores que emplean los artesanos son saturados, no surgen de ninguna mezcla puesto que se les aplica tal y como se compran.

Para aplicar el color se coloca primero una capa plana como fondo a la que sobreponen elementos decorativos en distintos tonos, pero en cada color aplican a su vez, de dos a cuatro capas para evitar la transparencia propia de la pintura. Una característica compartida por la mayoría de los artesanos es el uso de claves bajas en luminosidad para pintar el fondo y claves altas en luminosidad para las texturas decorativas de la superficie.

*Manuel Jiménez*, combina tanto escalas cromáticas como acromáticas destacando como matices principales el amarillo, rojo y azul que emplea con distintos porcentajes de saturación y luminosidad. Normalmente utiliza un solo matiz para el fondo y otro para la textura decorativa mientras que para los detalles del rostro es común que recurra al blanco, negro y azul, matices que alterna en un juego combinatorio, por ejemplo suele usar el mismo tono para la nariz y el contorno de los ojos. El rojo lo usa siempre

---

26. Ibidem

---

para la boca y para una línea que se encuentra entre la nariz y la boca que está tanto socavada como pintada; el rosa para detalles de las patas. Se puede identificar un mismo terminado de pintura en orejas, ojos, nariz, boca y bigotes de muchos de sus animales que consta en el caso de los ojos, de un fondo en plasta delineado en el que se sobreponen dos círculos, así mismo, los bigotes son líneas moduladas que van del grosor mayor junto a la boca al menor en el área abajo de los ojos.

*José Hernández*, aplica tanto escalas cromáticas como acromáticas, empleando como matices más recurrentes azul, rojo, verde, amarillo y magenta en distintas saturaciones que provienen directamente de los frascos de pinturas que compran. Suelen demarcar cromáticamente dos áreas básicas, una que corresponde al cuerpo en general y otra al rostro. Es común que la parte inferior del cuerpo de las figuras presente un solo matiz en plasta, y que las extremidades tengan un área de un tono distinto al del cuerpo recurriendo normalmente al amarillo como fondo que se alterna con franjas de otros matices.

El detalle de pintura de las orejas, garras y ojos-narices-bocas de todos los animales es prácticamente el mismo cambiando solamente la combinación de matices que se les aplica.

*Miguel Santiago*, alterna áreas planas de matiz saturado con áreas de texturización visual. Experimenta con la combinación de una gran variedad de colores, amarillo, verde, rojo, azul, rosa, café, violeta en distintas saturaciones. Dentro de la escala cromática usa claves altas, bajas e intermedias.

Debido a que obtiene las formas de los animales de un estudio previo, no existe en su trabajo como en otros artesanos la forma

---

---

constante de narices, bocas, orejas o patas ya configura cada uno de estos detalles conforme a la naturaleza de cada animal, sin embargo la representación que hace no permanece en el mero nivel de mimesis puesto que a partir de él lleva a cabo un proceso muy detallado de estilización que le permite abstraer rasgos, un ejemplo de esto son los ojos en forma de media luna, constante en sus figuras.

*Antonio Mandarín*, lleva a cabo el decorado de las piezas por zonas irregulares que delimita cromáticamente en cuanto a un tono base en el que sobrepone distintos elementos. La gama de matices en diversas tonalidades que emplea es muy amplio, incluye azul, rojo, rosa, violeta, amarillo, naranja, verde y por supuesto negro y blanco.

*Francisco Morales*, cuyo esquema cromático es especialmente identificable puesto que incluye el azul, violeta y verde en distintas saturaciones para la decoración principal aunque también emplea rojo, rosa, amarillo, blanco y negro. La saturación del color contrasta con la clave baja de luminosidad que corresponde a la particular escala cromática que utiliza. Un rasgo especial de su trabajo es una franja de color plano que recorre al animal desde los ojos hasta el inicio de la cola que se delinea a ambos lados con blanco.

Todas las piezas tienen la misma forma tanto en tallado como en pintura en cuanto a ojos, narices, garras y bigotes, estos últimos se representan mediante líneas onduladas en blanco y junto con un pequeño acento, también de línea ondulada blanca al lado de los ojos, son rasgos característicos de sus figuras.

---

---

*Susano Morales*, emplea prácticamente sólo escalas cromáticas, un tono como base, que abarca todo el cuerpo de las figuras a excepción de la parte inferior, las patas y el hocico, es contrastado con uno o múltiples matices que generan textura. El único terminado constante de las piezas son los ojos que tienden a ser humanos, presentan una base blanca a la que se sobreponen dos círculos delineándose su contorno con negro y una mancha de color de alta luminosidad en la que resaltan las pestañas.

### ***Textura***

“La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer al sentido del tacto como a la vista<sup>27</sup>”

La textura a la que nos referiremos aquí es óptica, tiene que ver con los elementos que cada artesano utiliza para decorar las piezas y representa, según su propia explicación, la textura natural de los animales fantásticos que imaginan, es importante hacer notar que la textura táctil surgida del tallado es casi totalmente eliminada mediante el lijado en la mayoría de los casos, la única excepción importante la presenta Manuel Jiménez, quien deja sus piezas con una evidente textura táctil intencional que permite notar el trabajo del cuchillo sobre la madera.

*Manuel Jiménez*, emplea formas geométricas para decorar las piezas, tanto líneas como círculos que tienden en la mayoría de los casos a óvalos y se transforman en elementos modulares que cambian de acuerdo al área donde se utilizan enfatizando mediante su dirección el movimiento de la figura. Estos módulos se disponen además en líneas alternadas a lo largo del cuerpo del animal.

---

27. Ibidem

---

*José Hernández*, recurre también a elementos geométricos como puntos, líneas, medios círculos que se modulan, alternan e inclinan para marcar diferentes zonas del cuerpo de los animales y darles movimiento. Estos elementos se organizan a su vez, en líneas que también se modulan o inclinan a lo largo de las patas, colas, rostros o cuerpos.

*Miguel Santiago*, utiliza tanto formas geométricas como orgánicas para la pintura de sus piezas, por lo que cuenta con uno de los códigos morfológicos más amplios del lugar, cada tipo de figura tiene sus propias formas que normalmente no se repiten. Encontramos como en otros artesanos puntos y líneas, mas lo distintivo es su empleo, modulándolos, alternándolos y combinándolos para generar ritmo. Las formas orgánicas que usa tienen que ver con detalles vegetales o animales que copia de la naturaleza que le sirven para delinear figuras o resaltar aspectos importantes de ellas.

*Antonio Mandarín*, pareciera un factor importante dentro del trabajo de este artesano el que la pintura la aplican, en la mayoría de las piezas, sus hijos adolescentes puesto que se observa un mayor juego de formas donde se combina lo geométrico con lo orgánico, lo abstracto con lo figurativo, siendo relevante en algunos casos la saturación de elementos.

*Francisco Morales*, recurre para la ornamentación de las piezas a elementos orgánicos tales como hojas, pistilos y gotas de lluvia; es constante en su trabajo el punteado que realiza en tres capas diferenciadas entre sí por color y tamaño. Las zonas de trabajo detallado son alternadas con áreas planas de matiz saturado.

---

---

*Susano Morales*, emplea tanto líneas como puntos para crear una textura visual general que acentúa el movimiento del cuerpo de los animales, cuando se trata de puntos, añade además elementos lineales curvos, manchas y numerosos motivos que dan una sensación orgánica.

### ***Elementos de relación,***

“Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos como el espacio y la gravedad<sup>28</sup>”

### ***Dirección***

“La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas<sup>29</sup>”

*Manuel Jiménez*, cuyas figuras se dirigen en dos direcciones básicas, hacia el frente, o mediante un giro de la cabeza hacia la derecha.

*José Hernández*, no es posible establecer un dirección específica como constante en el movimiento o construcción de sus figuras puesto que presentan todo tipo de variantes.

*Miguel Santiago*, normalmente sus piezas se encuentran en dirección frontal hacia el espectador, aunque de vez en cuando giran hacia la derecha o la izquierda por la posición de la cabeza.

*Antonio Mandarín*, suele ocurrir que la mejor vista de sus figuras la tiene el espectador desde una perspectiva lateral, es decir, a lo largo la pieza, lo cual implica que se dirigen hacia el frente o hacia su derecha.

---

28. Ibidem, p.11-12

29. Ibidem, p.12

---

*Francisco Morales*, sus piezas asumen normalmente una postura que permite apreciarlas mejor de lado o de frente, ya que son animales que ven de frente o que sentados voltean hacia la derecha en dirección al espectador.

*Susano Morales*, las figuras que talla se dirigen con frecuencia hacia el frente.

### **Posición**

“La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura del diseño<sup>30</sup>”

*Manuel Jiménez*, sus animales se encuentran normalmente en una posición de acechancia

*José Hernández*, una descripción que permita entender las posiciones que asumen sus figuras sea la de un baile, porque el movimiento juega un papel determinante en la concepción de este artesano y esto es especialmente evidente en la relación de la posición de las extremidades con respecto al cuerpo. Sus hijos mencionan que los animales que hacen están a punto de echarse a correr.

*Miguel Santiago*, sus piezas se encuentran por lo general sentadas o en posición reposada, de observación atenta hacia lo que ocurre en su alrededor.

*Antonio Mandarín*, sus figuras se muestran también acechantes o buscan establecer relación con el observador.

*Francisco Morales*, realiza tanto figuras acechantes como alertas pero también en posiciones que rompen con las leyes de la

---

30. Ibidem

---

naturaleza, por ejemplo, gatos con la cabeza totalmente girada hacia atrás o leones con todo el tronco hacia arriba apoyándose sobre las patas delanteras que se ven además dobladas.

*Susano Morales*, los animales que talla poseen un gran dinamismo evidente por el movimiento de todas las partes del cuerpo, no sólo de las extremidades.

### ***Espacio***

“Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede asimismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad<sup>31</sup>”

El aspecto espacial se mostrará directamente relacionado con el tronco del cual se talló la figura, por ejemplo si es un producto de una sola pieza, tenderá a mostrar formas cerradas sin importar el grosor que esa pieza pudiera tener, mientras que las figuras que utilizan una rama para generar solamente el cuerpo principal y recurren a diferentes troncos para las extremidades, orejas, alas y colas tienden a ser abiertas.

*Manuel Jiménez*, realiza configuraciones abiertas

*José Hernández*, las formas de sus animales tienden a ser abiertas

*Miguel Santiago*, sus piezas son por lo general formas cerradas

*Antonio Mandarín*, sus figuras presentan formas abiertas

*Francisco Morales*, en general las figuras que realiza de mayor tamaño presentan formas cerradas mientras que las pequeñas son abiertas.

---

31. Ibidem



---

*Susano Morales*, la mayor parte de las formas que talla son abiertas

### ***Simetría***

El estudio de la aplicación de simetría en los animales fantásticos de Arrazola será abordado a partir de la clasificación realizada por Germani-Fabris en el libro Fundamentos del proyecto gráfico, en ella se identifica a la simetría como una ley específica de la composición que actúa dentro de la ley del ritmo, y se define como equilibrio de energías o fuerzas contrastantes obtenido mediante especiales disposiciones (como la repetición) de los distintos elementos. De acuerdo al tipo de movimiento que sugieran se reconocen:

-simetría lineal, que se da cuando un mismo elemento aparece dispuesto en espacios sucesivos generando un movimiento de traslación según una recta imaginaria.

-simetría alternada, es aquella en que los motivos constructivos, formados por dos o más elementos distintos, se suceden en un ritmo de período constante ya sea simple o compuesto.

-simetría bilateral, está presente cuando las partes son simétricas a un solo eje imaginario.

-simetría radial, se desarrolla con respecto a un centro ya sea real o imaginario.

Es posible observar el uso de simetría en dos aspectos dentro del trabajo de los artesanos, en primer lugar es común que se recurra a la simetría bilateral como medio constructivo de la figura, lo cual implica una constante búsqueda, durante el tallado, de una adecuada relación entre elementos. Sin embargo, el apego a este método de trabajo varía de acuerdo a cada artesano pero por lo

---

---

menos en el rostro de todos los animales y figuras resulta evidente la aplicación de ese tipo de simetría.

Por otro lado, también se recurre al uso de simetría en las texturas que se emplean para ornamentar las figuras, del análisis de estas aplicaciones es de lo que nos ocuparemos en este apartado.

*Manuel Jiménez*, utiliza simetrías lineal y alternada, en ocasiones también simetría bilateral por zonas en cuanto a un eje central imaginario.

*José Hernández*, recurre al uso de simetría lineal, alternada y bilateral.

*Miguel Santiago*, también usa la simetría lineal, la alternada y bilateral.

*Antonio Mandarín*, debido a que este artesano trabaja gran parte de sus figuras por zonas, sólo es posible hablar de simetría en cuanto a los elementos que se alternan o alinean dentro de dichas zonas, es quien menos emplea simetría bilateral aún desde el tallado.

*Francisco Morales*, emplea los mismos tipos de simetría que el resto de los artesanos: lineal (en los elementos orgánicos), alternada (en especial en franjas diferentes matices saturados) y bilateral, cuyo uso es especialmente evidente.

*Susano Morales*, este artesano asigna a la simetría bilateral un papel muy importante aún desde la talla, aunque no deja de emplear también las simetrías lineal y alternada.

---

---

El conjunto de todas estas características en la configuración de elementos visuales diferencia un trabajo de otro, reconocido por los mismos artesanos quienes lo definen con el término de estilo. A manera de conclusión señalaremos algunos rasgos esenciales que permiten identificar el trabajo de cada tallador.

### ***Rasgos característicos***

*Manuel Jiménez*, la textura con base en líneas y círculos que tienden a óvalos prácticamente modulares es el elemento esencial del trabajo de este artesano.

*José Hernández*, en sus figuras lo más relevante es el movimiento expresado especialmente en las extremidades, característica básica que siempre busca lograr, también es importante la diferenciación cromática del rostro, aunque su presencia no es definitiva.

*Miguel Santiago*, el rasgo distintivo de sus piezas son los ojos en forma de media luna, como él mismo indica, hechos buscando que su trabajo sea diferente.

*Antonio Mandarín*, como ya se ha dejado ver en la descripción de su trabajo, lo particular de su estilo es el decorado por zonas.

*Francisco Morales*, lo distintivo del trabajo de este artesano es por un lado el uso recurrente de la misma escala cromática pero también el punteado y el empleo de elementos orgánicos en el decorado como hojas, pistilos y gotas de lluvia.

*Susano Morales*, lo más característico de las figuras talladas por este artesano es la expresividad corporal que surge de su técnica específica de tallado además de la humanización expresiva de los ojos.

---

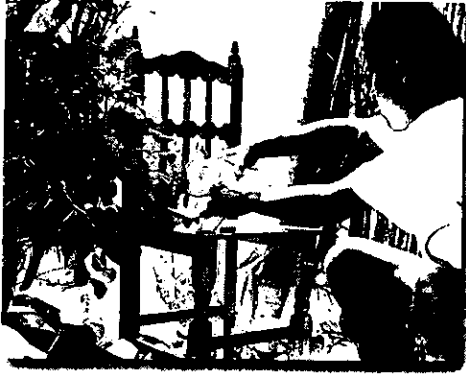


Susano Morales talla los cuernos de un venado del que tenía terminado el cuerpo principal que se observa en la fotografía de la parte superior derecha, una vez terminado uno de ellos, se emplea como referencia comparativa al otro estando atento a "que no quede más ancho o más angosto", para ello coloca los cuernos juntos tal y como se ve en la tercera imagen de esta hoja.  
Para concluir la pieza se le realizan los orificios de los cuernos, orejas y cola con un taladro y se le colocan.

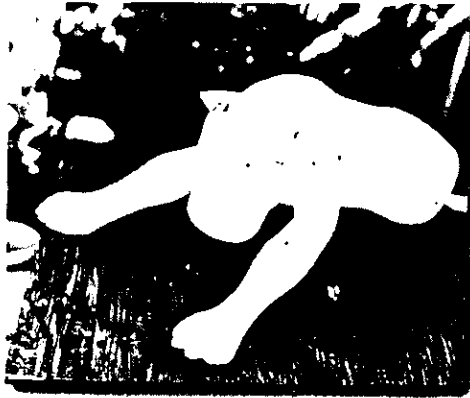


Muestra la elaboración de una jirafa por el mismo artesano Susano Morales, la fotografía del extremo superior derecho presenta el tronco de copal utilizado para obtener la forma básica, en las imágenes superior y central de la izquierda hay diferentes momentos del tallado, cuando se trabaja el cuello y el rostro del animal. Terminada la forma básica de la jirafa, don Susano toma un nuevo tronco para sacar las patas, en la fotografía inferior se nota cómo compara una de éstas con el cuerpo para buscar una adecuada proporción y por último, la figura final





La siguiente serie fotográfica ilustra la talla de las cuatro patas de una pantera por Aurelio Zárate, a partir de la fotografía del extremo superior derecho se inicia el recorrido para observar cómo se realiza la pata delantera izquierda, desde el momento en que se elige el tronco y se comienza a dar forma hasta que se termina y se clava al cuerpo principal. La fotografía inferior derecha muestra el tronco del que se obtuvo la segunda pata delantera.



En la fotografía superior izquierda se muestra al artesano rebajando el cuerpo principal para colocar la pata cuando está terminada y en la fotografía central se presenta a la pantera con las patas delanteras terminadas. Para las dos patas traseras se empleó un solo tronco, más ancho, partido por la mitad que aparece en la fotografía inferior izquierda.

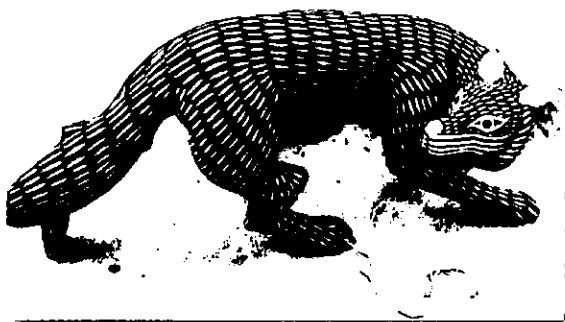
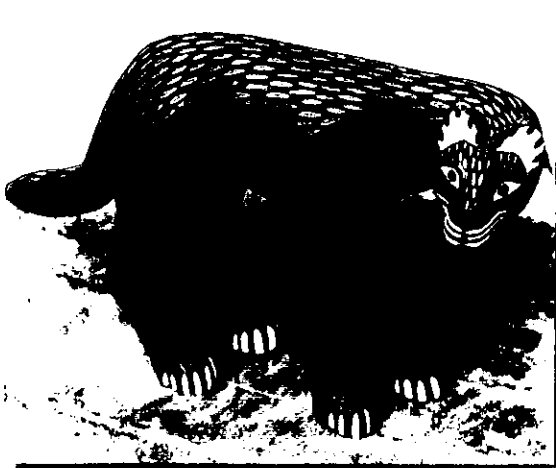




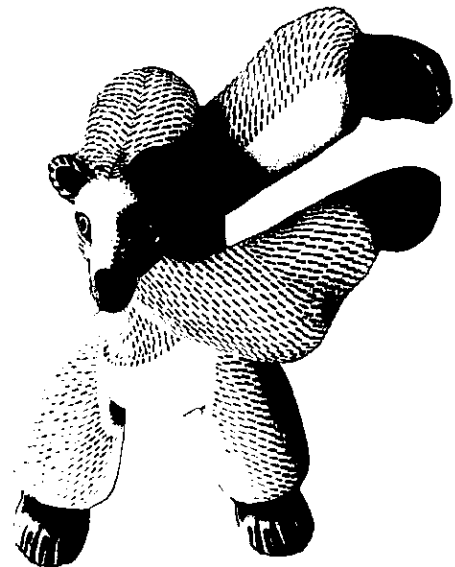
En las fotografías superiores y central se muestra la pata trasera izquierda conforme se va tallando y comparando con el cuerpo antes de ser clavada, la imagen inferior izquierda muestra el primer esbozo de la última pata y por último se presenta la figura completa junto a las herramientas con las cuales se obtuvo, un machete y dos cuchillos pequeños para los detalles. La realización de todas las patas fue posible en un lapso aproximado de cuatro horas.



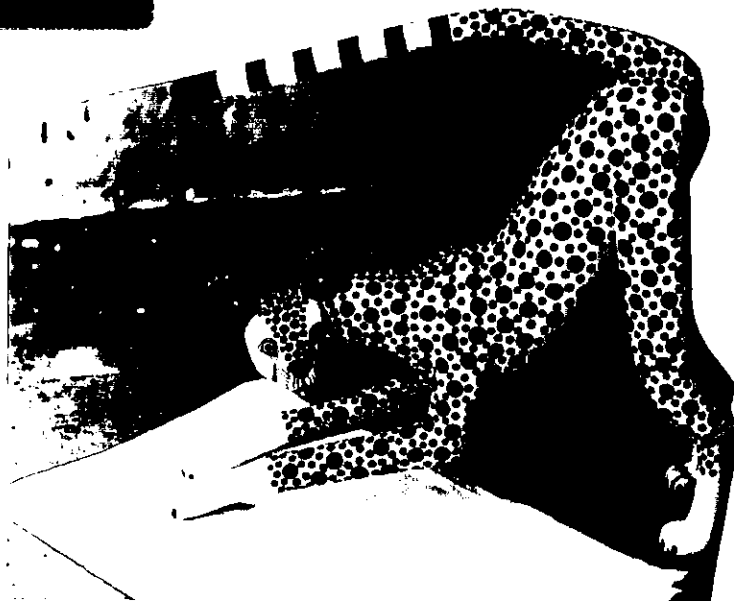
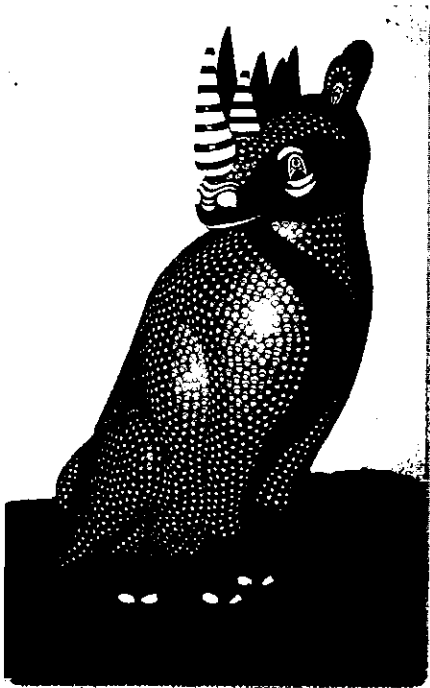
En la fotografía superior derecha aparece Antonio Mandarin lijando el cuerpo de un jaguar, las imágenes superior e inferior izquierdas muestran dos de sus iguanas ya terminadas, mientras que al centro podemos observar las herramientas que emplea, la imagen inferior derecha presenta la ventana de su estudio desde donde es posible apreciar las ruinas de Montealbán.



Manuel Jiménez con algunas de sus figuras



Figuras de la familia Hernández





Francisco Morales con algunas de sus figuras

---

## 4.1 LAS TEORÍAS DEL PROCESO CREATIVO EN ARRAZOLA

El acercamiento al proceso de creación en Arrazola integra las ideas que cada artesano expresa del surgimiento de esas formas fantásticas “de un palo”, como ellos mismos llaman a la madera de copal que emplean, lo cual, salvo en pocos casos, les resulta difícil de expresar en palabras. A esas explicaciones se hará referencia en esta tesis como teorías intuitivas o naturales que surgen de lo que autores como Kant o Schiller describen como ingenuidad, entendiendo por tal la sinceridad directa, lo natural o espontáneo, aunque existe otra descripción en el marco de la filosofía natural vinculada a la explicación fenomenológica del conocimiento expuesta por autores como Bronowski que coincide también con el propósito de esta investigación, es “una tentativa de la mente humana de desentrañar las leyes de la naturaleza que no se plantea cuestiones específicas acerca de cómo actúa ésta o aquella ley”<sup>32</sup>. Estas teorías que representan la descripción conceptual del proceso de creación en versión de los propios autores, fueron recopiladas mediante un método de investigación denominado “historia oral”<sup>33</sup> que consiste, en este caso, en entrevistas personales a diferentes artesanos de Arrazola.

La otra parte del trabajo consistió en la aplicación de la técnica de investigación de campo denominada observación no participante que supone percibir visualmente cómo se lleva a cabo el proceso de creación cada uno de los entrevistados, lo que entraña implicaciones para el entrevistador, por lo cual este estudio busca describir, caracterizar y comprender el proceso creativo en este caso específico sin filtrar opiniones del investigador -en muchos casos determinadas por su formación y cultura- evidenciando las

---

32. Bronowski, Jacob. *Los orígenes del conocimiento y la imaginación*. p.18.

33. Archivo de la palabra. *The third National Colloquium on oral history*.

---

posibles deficiencias que pueda entrañar. Así pues, se inicia la descripción del trabajo personal de cada tallador.

### ***Manuel Jiménez***

Con alrededor de cincuenta años dedicado a este trabajo es el pionero de la talla de animales en Arrazola, se considera a sí mismo el único artesano del lugar con fama internacional. Expone sus piezas desde 1968 en los Estados Unidos, cotizadas en dólares a precios muy elevados.

“Tal vez la querencia de una mixteca con un zapoteco, mis padres, hizo de mí lo que soy; predicador, artesano. El arte lo traigo desde nacer se puede decir. Mi hijo mayor también es maestro, la diferencia que tiene conmigo es que a él yo le enseñé el arte y a mí, en cambio, el oficio de tallador me lo enseñaron mis dioses”.

Trabaja actualmente con sus dos hijos Angélico e Isaías, don Manuel realiza la talla mientras ellos se dedican a pintar.

Su opinión en cuanto al hecho de que otros habitantes del lugar decidieran continuar con la actividad que él inició ha pasado por toda una serie de etapas, al principio le resultaba molesto y consideraba copiadore a todos los otros talladores, sin embargo, actualmente piensa que su fama que atrae a tantos turistas es una forma de ayudar al estado y al país, porque otras personas se benefician también de ello.

Define al trabajo del tallado como útil y mercantil de lo que se obtiene beneficio si se saben hacer negocios y se logran las relaciones adecuadas.

---



---

Contando ahora con setenta años, platica que antes de ser tallador hizo todo tipo de trabajos, albañil, trompetista, canastero, peluquero y predicador. También es curandero, afirma que ha hecho milagros “con el favor de Dios” puesto que ha aliviado a cientos de personas, aún de enfermedades incurables, mediante la imposición de sus manos o, cuando se hallan a distancia, haciéndolos mencionar su nombre; los martes y los viernes son días que dedica a hacer limpias.

La diferencia que encuentra entre sus piezas y las de otros artesanos es que “tienen espíritu” ya que surgen del trabajo de las manos puras de un hombre “manso y limpio del corazón”, un hombre espiritual que mediante la oración solicita a Dios que santifique su trabajo para que pueda venderse. Asegura escuchar la voz de Dios en sueños y haber tenido un encuentro personal tanto con él como con la Virgen, de esta forma narra que un día estaba en el cerro cuando un hombre como gringo, de barba larga, vestido con casaca, botas y bonete llegó montado en un caballo y lo llamó por su nombre, al contestarle que no lo conocía, el jinete le preguntó a quién rezaba en la iglesia diciéndole “Yo soy ese mismo”. Después de platicar un momento con él montó su caballo y voló a Pakistán “para poner paz en aquel lugar puesto que Él es El Señor de los Ejércitos”.

El inicio de este trabajo también fue indicado por una serie de tres sueños en los que se definió su destino de fortuna y guía de muchas personas. Por mucho tiempo trabajó el copal, de esa madera observaba las ramas para saber qué animal tenían adentro, pero ahora trabaja el cedro; primero piensa en el animal que va a hacer para buscar un tronco en el que quepa, porque ya trabaja sobre

---

---

pedido con base en fotografías de piezas que él mismo ha realizado. Inclusive en el cuarto en el que expone las figuras tiene gran variedad de libros en los que aparecen trabajos suyos y colocadas encima se encuentran piezas semejantes a las de las fotografías expuestas.

Cambió del copal al cedro tanto por la calidad y valor de la madera como porque fue cedro lo que emplearon "San José y Jesucristo para construir cosas". Dice que en Oaxaca hay dos variedades de cedro, uno que crece cerca del agua y que es muy duro y otro que se da en lugares secos, donde hace mucho sol, mucho más suave, este último es el que usa para el tallado.

En algunas de sus piezas se descubre una profunda observación de la naturaleza, por ejemplo, el tipo de conejos que talla echados con las patas delanteras totalmente extendidas mientras que las patas traseras se encuentran dobladas, son producto de sus caminatas por el campo ve que esa es la forma en la que los conejos duermen entre el pasto. De otros animales no observables en los alrededores como camellos, afirma que, cuando era joven buscó imágenes en libros que ahora hace de memoria.

Talla entre otras cosas, caballos, conejos, gallos, ranas, jaguares, venados, pero también yuntas con bueyes, ángeles, vírgenes y nacimientos.

A partir de su encuentro en la Feria Internacional de Arte Popular en Los Angeles, California con Pedro Linares, considerado el creador original de los alebrijes, Manuel Jiménez no define sus creaciones como tales, dado que los alebrijes representan la imagen de animales fantásticos hechos de papel maché, mientras que sus figuras están talladas en madera.

---

---

### **José Hernández**

Yerno de Manuel Jiménez y única persona del pueblo a quien él enseñó, además de sus hijos. Trabaja actualmente con sus propios hijos Evaristo y Eraclio. Tanto él como Evaristo tallan y entre los tres pintan. También ha asistido a exposiciones en Estados Unidos de donde son la mayoría de sus clientes. En la ciudad de Oaxaca sólo venden a la tienda "Corazón del pueblo", una de las más caras y exclusivas.

El trabajo con el que se hizo famoso fue una jirafa de aproximadamente 1.70 mts. Otras figuras que realiza son: jaguares, osos polares, changos, gallos, conejos, vaquitas, zorrillos, mapaches, coyotes, iguanas, víboras, diablos y vírgenes.

Don José no da información sobre la concepción o significado de las figuras como una forma de no ayudar a este país, que considera, no se preocupa por ellos tratándolos como perros de la calle a los que pide que coman lo que encuentren, y es gente de otros lugares la que se preocupa por ellos recibéndolos con gran fiesta y reconociendo su trabajo como maestro artesano. Sin embargo su hijo Evaristo expresa sus ideas de la siguiente manera:

"La decisión de la forma aunque ya sean piezas pedidas viene de lo que trae uno, de lo que es de uno, para darles movimiento tratamos de imaginar cómo es que los animales se pueden mover, aunque nunca hayamos visto cómo se mueven de verdad".

Esta frase implica que ellos trabajan sobre pedido, sus clientes piden el animal que quieren indicando requerimientos, como el que tenga movimiento o la fuerza cromática con tonos como rojo, negro y azul. Cabe hacer notar que tanto ellos como el resto de los

---

---

artesanos observan atentos el gusto de los clientes, por ejemplo han comprobado que a los norteamericanos casi no gustan de tonos poco saturados como “el color carne”, por eso ellos nunca lo usan, los cuartos de su casa están pintados con los mismos colores que pintan los animales y han hecho eso porque gusta a los clientes, el cuarto donde colocan las piezas en exposición es amarillo por ser éste uno de los colores favoritos de los turistas, al respecto de esta realidad encontrada en la observación podemos reflexionar sobre el gusto en tanto referente de la elección y combinación cromática de los artesanos, factor determinante del arte popular mexicano; quizá sea necesario plantear otra posibilidad: que los artesanos, cuyo trabajo es su principal fuente de ingresos, no eligen formas y colores tanto por gusto personal como por el deseo de agradar a posibles compradores que tienen un prejuicio o idea preconcebida de lo mexicano, demandándolo como satisfactor y requisito de venta.

La imaginación o imaginar, descripción que Evaristo da de cómo se les ocurren las figuras, consiste en tratar de ver antes la forma de los animales, saber cómo son sin ver sus imágenes fotográficas, pensar si tienen pelo, y entonces ponerles rayitas o ver si por el otro lado tienen otro acabado y dárselos con la pintura. Después de esta visión previa, empieza el tallado de la forma tratando de apegarse de manera exacta a la previsualización para llegar al terminado la pieza sin encontrar diferencias entre la imagen mental que tenía y el resultado final porque además “le echa muchas ganas para que quede bien”. En ocasiones es su papá quien dice cómo son los animales, por ejemplo a un chango lo describe como un animal que se mueve mucho y entonces lo hacen con mucho dinamismo.

---

---

A veces habla de los animales como si estuvieran realmente vivos, por ejemplo de unas jirafas gigantes que tenían en exposición y que serían recogidas al día siguiente por un cliente norteamericano comentó “que bueno que veniste hoy a verlas porque mañana se van a ir corriendo”.

A la pintura de las piezas ponen especial atención, inclusive no permiten que les ayuden ni su mamá ni sus hermanas porque no quieren que cambie el acabado ni que las piezas se manchen, han tardado mucho tiempo en sacar la mejor ornamentación para cada pieza, al principio no sabían cómo o qué emplear si líneas o puntos y el trabajo final era sencillo, poco a poco junto con su hermano pensaron la mejor manera de realización, ahora tienen varios diseños ornamentales que gustan a la gente y son aplicados de acuerdo con cada figura, además cada uno se ha especializado en ciertos aspectos de la decoración de las piezas, por ejemplo Evaristo traza puntos y líneas pequeñas, como para pelaje, que realiza por tramas de principio a fin, según aclara él mismo, “no sólo para llenar huecos”, también hace las manchas de los jaguares mientras que a su hermano Eraclio se le facilitan líneas muy largas que abarcan todo el cuerpo de los animales.

Evaristo asegura que ellos siempre buscan mejorarse, ese es uno de los motivos por los cuales sus clientes solicitan su trabajo. Él aprendió este trabajo de su papá pero le gustó hacerlo y disfruta tanto tallando como pintando las piezas.

### ***José Santiago***

Hijo de Pascual Santiago, quien se dice uno de los pioneros de este trabajo, en el taller tienen dos máscaras talladas por él de las que tradicionalmente se usan para la celebración de Todos Santos,

---

---

es papá de Miguel Santiago, uno de los artesanos más cotizados del lugar.

Don José tiene realmente poco tiempo tallando piezas e inició este trabajo a raíz de un accidente en una pipa que le fracturó todas las costillas, él talla gallos, toros y algunos otros animales, su hijo Miguel realiza tallas de figuras humanas, por ejemplo un campesino sentado en una carreta jalada por un buey, parejas de hombres y mujeres, sirenas, inclusive piezas de personajes famosos como Frida Kahlo. También es especialista en animales marinos como manatíes y morsas pero no deja de hacer formas más comunes como jaguares, leones, mapaches y monos.

Don José cuenta que a su hijo Miguel nunca le gustó el campo y que a edad mediana se interesó por el dibujo, que aprendió totalmente solo, tiene cuadernos llenos de dibujos con bocetos terminados, son copias casi fotográficas de todas las formas de animales que ha hecho, inclusive con los colores originales puesto que usa en ellos las mismas pinturas que en las piezas talladas.

### ***Miguel Santiago***

Artesano de treinta y cuatro años, veinte de experiencia en el tallado de figuras, se inició en este trabajo un poco por necesidad, por talento natural y por curiosidad. Desde que tenía once años se sintió intrigado por la frecuente visita de extranjeros al lugar, preguntó la causa y alguien le dijo que venían a ver a Manuel Jiménez, dos años después trayendo unas figuras que había hecho en plastilina se encontró con él, quien le pidió le enseñara lo que traía, Jiménez entonces le dijo que él hacía figuras en madera pero que al que tratara de hacerlas se le iban a pudrir las manos, don Miguel relata que eso le asustó ya que además existían

---

---

acontecimientos en el pueblo que reforzaban la reputación mágica de Manuel Jiménez (como un juego de adivinación que la propia mamá de don Miguel había podido corroborar, con el cual, a través de unos frijoles se encontraban cosas perdidas). Sin embargo el deseo de ayudar a su mamá y a sus trece hermanos le hizo insistir e investigar qué hacía exactamente don Manuel, lo espiaba para ver dónde tiraba las astillas de madera que no empleaba, buscando encontrar algo, hasta que un día vió un bracito.

Tiempo después se hallaba sentado en Montealbán, donde vendía figuras originales prehispánicas que encontraba tiradas en el monte, se halló un machete sin cache, cortó una rama de copal y empezó a tallar. Entre las primeras piezas que realizó recuerda un elefante. Al principio le costó mucho esfuerzo lo que él llama abrir el mercado, tallaba figuras y las ofrecía a los turistas, después les pedía que fueran a Arrazola para enseñarles dónde hacía su trabajo, cuenta que muchas veces se quedó esperando a entradas del pueblo a extranjeros que prometían buscarlo. Un tiempo se desanimó y se fue a Sinaloa a trabajar, pero un hombre que ya le había comprado algo antes, lo mandó llamar ofreciéndole comprar todo lo que hiciera, así empezó realmente a trabajar. Con los años ha desarrollado una técnica de tallado y ensamblado de alta calidad ya que cuida hasta los más mínimos detalles, por ejemplo notó que los clavos de unión de las patas con el cuerpo tienden a oxidarse ocasionando que la pintura se levante, así que con una gubia realiza un hoyo para introducir el clavo cubriéndolo después con polvo de madera y resistol blanco de modo que no llegue a la superficie de la pieza. Tarda aproximadamente dos semanas en tallar una figura y otras dos en pintarla.

Ha realizado también un estudio profundo acerca de los animales ya que, considera, es la única forma de dar sentido a lo que hace

---

---

por lo que compró una enciclopedia de fauna que emplea para ver las formas pero también para saber hacia qué lado flexionan las patas ciertas especies en comparación con otras, o cuántas variedades de ciertos animales existen y conocer en qué radican las diferencias. Por ello realiza animales que ningún otro artesano del lugar hace, por ejemplo guepardos o leones marinos.

El proceso que sigue para elaborar un animal es: primero, la búsqueda de imágenes que le muestren sus detalles más relevantes, la manera en que se mueve, la textura de su piel, en fin, cualquier característica, después que ha estudiado su forma, se pone a dibujarlo, hace hasta diez pruebas “para que quede una buena”. Después aplica color, para ver que combine coloca el dibujo a cierta distancia, ésto le permite saber si los colores se definen o se pierden y si se ayudan unos o otros o resultan chillantes juntos.

Él comenta que a pesar de toda esta planeación previa al tallado, es común que ocurran cambios cuando ya trabaja la madera, éstos surgen de observar la mejor manera de acabar las piezas. La característica más importante que busca en su trabajo es la diferencia y por lo tanto, la identidad, por lo que constantemente piensa nuevos detalles para ornamentar o nuevas combinaciones de colores, también en nuevas piezas.

Usa como detalles para pintar sus figuras los pequeños dibujos que tienen los insectos, las hojas y sobre todo lee mucho, actividad que inició a raíz de una depresión muy fuerte, quería entender un poco más la realidad, la mente, quién era él y ahora, de lo que lee y reflexiona, hace figuras en madera, por ello tomó la decisión de ya no trabajar más sobre pedido, desea tener mayor libertad para buscar un equilibrio entre lo que necesita para vender y vivir y lo

---



---

que él quiere hacer. Afirma que trabajar sobre pedido es presionante por los límites de tiempo marcados para cumplir con los encargos y porque los clientes se sienten con derecho de alzarle la voz y exigirle que cumpla con números específicos de piezas.

A muchos de sus trabajos, en especial si son de figura humana, les pone títulos, por ejemplo, la representación de un hombre acostado con una una divinidad y un pez saliendo de su cabeza se llama "El Sueño" puesto que según don Miguel, "el pez simboliza que el hombre todavía tiene vida, que sólo está soñando".

Hace una diferencia entre que el terminado sea "simpático o bonito", lo "simpático" se refiere a lo raro o inusual, por ejemplo tiene la figura de una rana sentada en un banco, con lentes, leyendo toda una pila de libros colocados junto a ella. Lo "bonito" por otro lado, es aquello que presenta un trabajo fino.

Una sola vez ha asistido a exponer en el extranjero, cuando un cliente lo invitó a Texas.

### ***Antonio Mandarin***

Su taller tiene la mejor vista de Monte Albán del pueblo porque está construido en alto. Es también de los artesanos que tienen más tiempo trabajando el tallado de piezas, aproximadamente veinte años. Él talla las piezas, sus dos hijos Orlando y René y su esposa Bertha le ayudan a pintarlas, aunque parece que el más grande de sus hijos empieza también a aprender a tallar. Asiste tanto a exposiciones internacionales como nacionales, tiene recortes de periódico de todas sus participaciones pegadas en corchos en uno de los cuartos donde exhibe las piezas para vender, aunque no sólo vende su trabajo sino también el de otros artesanos del lugar.

---

---

Hace todo tipo de figuras pero son muy característicos de él sus jaguares, gatos, jirafas, iguanas, murciélagos y dragones, durante un tiempo intentó hacer figura humana, por ejemplo sirenas, pero no se vendían muy bien y dejó de hacerlas.

Preguntándole si la inspiración le llega de Monte Albán, por la vista que tiene de las ruinas, él contesta que no, ya que a veces está tan ocupado trabajando que ni siquiera voltea para allá.

Antes de ser tallador de madera trabajaba la piedra imitando las figuras de las ruinas arqueológicas para venderlas a los turistas, pero cuando Pascual Santiago y Manuel Jiménez empezaron con esta actividad, decidió intentarlo también, pareciéndole más sencillo el tallado de madera que el de piedra por su suavidad y porque además era difícil conseguir el tipo de piedras que utilizaba. Sin embargo considera que “este es un oficio duro, aunque con el tiempo uno se acostumbra y después ya no se siente tan pesado, pero hay que agarrarle bien a la madera, porque a veces el tejido que tiene va hacia un lado o hacia el otro y si se talla la pieza en sentido contrario se despostilla”

Don Antonio comenta que en este trabajo la imaginación lo es todo y la plantea como algo que se puede o no adquirir, por ejemplo cuando él empezó a tallar piezas, no tenía imaginación por lo cual se veía obligado a ver imágenes en libros para copiarlas, después la imaginación le llegó y ahora cuando tiene un pedido, rápido piensa cómo hacer las figuras; también ha observado a otros hombres del pueblo que por más que intentan no pueden sacar las formas. Según él este trabajo se tiene que aprender por si mismo ya que no es posible explicar a otros cómo hacerlo, aunque observando a alguien se entiende el proceso, al momento de realizarlo se encuentra el hombre solo con su propia imaginación.

---

---

Entre sus experiencias cuenta que al tomar se le revelan figuras, de las mismas que él hace, que se le enciman y enroscan o que llenan todo el patio de su casa. Piensa que esos sueños son producto de la angustia que le ocasiona el no tener piezas cuando llegan turistas puesto que todo su trabajo, como es por pedido, ya está vendido y sólo hace piezas sueltas muy de vez en cuando cuando le queda tiempo.

También le gustaría hacer formas nuevas de animales pero no se anima a hacerlo porque no sabe si se van a vender o no, así que termina repitiendo la forma de figuras que ya ha visto que gustan, recuerda por otro lado, la dificultad que entrañó para varios de los artesanos que empezaron a trabajar después de Manuel Jiménez, la venta de sus piezas, él mismo en ocasiones iba a la ciudad de Oaxaca a ofrecer su trabajo por las calles sin encontrar compradores, y todavía, después de tantos de años de dedicarse a esta actividad y aunque no le falta trabajo, reconoce que la cantidad de clientes ha disminuido, debido a la reciente proliferación de artesanos en el pueblo.

De acuerdo a los encargos que tenga piensa primero en lo que va a hacer, después busca la madera de donde pueda sacar la figura pedida, asegurándose de lo que puede salir de cada tronco, a veces en este análisis de las ramas cambia de parecer, como una vez que pensó hacer un jaguar pero al revisar la madera “se le atravesó una rama” de donde vió que podía sacar una jirafa y entonces se puso a tallar a la jirafa. Don Antonio dice que el decorado puede tanto ayudar como empeorar a las figuras y eso contribuye a que al término de una pieza él se sienta satisfecho o no del resultado final del trabajo.

---

---

### ***Aurelio Zárate***

Este artesano tiene como quince años realizando figuras talladas en madera, su técnica de tallado se basa en la observación y comparación constante del cuerpo principal de la figura que realiza con sus diferentes partes, por ejemplo las patas, para cuidar las proporciones,

Ha enseñado a algunos otros artesanos del lugar como a los hermanos de Cristina Ibañez.

No realiza trazos previos al tallado, sólo busca que la forma coincida con el tronco en el que vaya a trabajar.

Durante algún tiempo, copiando a los Linares, hizo alebrijes en madera, eso fue en una época en la que vivió en Acapulco, leyó también acerca de las explicaciones que Pedro Linares daba de cómo surgieron esas figuras pareciéndole sumamente interesantes.

Entre las piezas que realiza se encuentran panteras, venados, horquetas con cuerpo de mujer, naguales armadillos, de donde salen piernas, brazos y una cabeza humana del cuerpo central de un armadillo.

La explicación que da acerca del proceso creativo es que saca las formas de su mente, aunque aclara que también puede hacerlo de fotografías si un cliente le da algo en específico que desee se le realice.

Al empezar a tallar tiene una idea general de lo que va a hacer y poco a poco según avanza define lo demás. La mayor parte del trabajo la realiza con machete, empleando cuchillos sólo para

---

---

detalles más finos, socava la mayor profundidad generando una especie de cuña al quitar madera desde dos extremos.

Realiza también una observación profunda de la naturaleza y eso se nota en sus piezas puesto que son más realistas que las de cualquier otro artesano del lugar. Tiene por ejemplo huesos de ciertos animales, como un tlacuache que revisa atentamente para entender la estructura ósea.

Él talla y su esposa pinta pero normalmente acostumbra vender sus figuras a otros artesanos del lugar que son revendedores en lugar de comercializarlas él mismo.

***Francisco Morales***

“Las formas dependen de la imaginación de cada quien, de lo que le viene a la mente, pero también de la forma de la madera, a veces, al ver un tronco te das cuenta de que ahí hay un gato”.

Don Francisco tiene ocho años haciendo este trabajo, él talla las piezas y su hijo Maximiliano las pinta, tienen además, dos ayudantes. Sus clientes son de diferentes partes de Estados Unidos y trabajan también sobre pedido, él comenta que antes los americanos compraban cualquier palo pintado pero que ahora eligen muy bien las piezas, llevándose sólo las mejores.

Hace hincapié en la importancia del cuidado de la técnica de elaboración de las piezas, por ejemplo nunca forza el secado mediante un bracerero sino que espera a veces por semanas hasta que hayan secado naturalmente. Al igual en la pintura, pasan hasta dos semanas con cada pieza, cuidando cada detalle.

---

---

Entre los animales que hacen se encuentran leones, gatos, zorras, perros flacos, armadillos, víboras de cascabel y últimamente empieza, por petición de sus clientes, a hacer formas nuevas de peces y pulpos, como referencia le llevaron el dibujo de un pulpo en una caja de videocassette para calarlo a ver si lo podía sacar, después a él se le ocurrió hacer un pulpo nagual, es decir, ponerle rostro humano, por las historias contadas por sus abuelos de hombres que podían disfrazarse de animales o de rayos para hacer maldades a los vecinos.

La imaginación, en este caso, es descrita como la fuente de donde surgen sus creaciones, don Francisco afirma que es algo que hay que pensar, cómo va a quedar la figura y cómo puede hacerse para que salga. Sobre cómo obtener figuras de la madera explicó que de un tronco recto, señalando uno que tenía junto a él, ya sabía que podía sacar un gato o un león porque sus formas cabían bien en ese espacio.

Los leones que hace recuerdan en algo a las esfinges, sin embargo don Francisco asegura que dió con esa forma después de pensar y pensar, primero los hizo en vertical y después quiso ver si podía hacerlos acostados, señalando dos ejemplares que tenía de este tipo de figuras dijo "pues ahí están, aunque no muy bien", su inconformidad se refería a que no le quedaron exactamente como los primeros que hizo.

Al preguntarle si le gusta realizar este trabajo contestó que aunque no le gustara, exactamente la misma respuesta de su hijo, sin embargo ambos reconocen que esta actividad tiene tanto cosas buenas como malas, entre las buenas está que no tienen que salir de su casa, entre las malas es que pasan todo el día encerrados sin

---

---

moverse, por ello, don Francisco da diariamente paseos al campo para estirar las piernas porque considera que es malo estar tanto tiempo sentado, Maximiliano reflexiona que "uno nunca encuentra un trabajo a su gusto". La paciencia es una característica importante que se requiere para pintar las piezas y no echarlas a perder. Respecto a la ornamentación de las figuras comentan que a veces salen a caminar pensando cómo hacerle, entonces se fijan en la forma de las hojas de las plantas o en los pistilos de las flores, o en las gotas de la lluvia y esos motivos son los que emplean, para ejemplificar ésto mostraron una zorra que acababan de terminar de pintar y que tenía como detalle en las orejas algo muy parecido a la forma de unos pistilos.

Respecto a la combinación de los colores, aseguran que primero la hacen a su gusto, con el tiempo quedan las combinaciones que gustan a los clientes, esas son las que repiten, de colores saturados, hasta que sacan un nuevo diseño que presentan como propuesta, lo que lleva nuevamente al comentario anterior sobre el gusto en la elección del color.

### ***Susano Morales***

Empezó a tallar piezas en 1986 y continúa realizando esta actividad desde entonces salvo una interrupción de dos años en los que salió a trabajar fuera.

Entre las formas que él hace se encuentran jirafas, iguanas, armadillos, ranas, caballos, venados, gacelas, zorras, jaguares, dragones y conejos.

Aprendió por su cuenta el tallado aunque reconoce que le ha costado trabajo, cuando vió que a Manuel Jiménez, José Hernández

---

---

y Miguel Santiago les iba bien con esto de los animales y que no se daban abasto entre los tres para todos los clientes que empezaban a llegar, decidió que si otros podían hacerlo, él también podría, después se casó y su esposa aprendió a pintar para ayudarle.

Respecto a los esquemas cromáticos que utilizan dice que ya saben de memoria qué colores combinan entre sí porque al principio ponían colores que a ellos les gustan pero después resultaba que no combinaban.

Don Susano hace una diferencia entre lo que son animales tallados de madera y alebrijes, estos últimos son la mezcla de diferentes partes de animales, por ejemplo tiene una foto de un chupacabras con cara de dragón, cuerpo de boxeador y garras de águila, para hacerlo fue imaginando cómo sería ese animal del cual se había ya hecho un mito, este artesano piensa que entre más sorprendente sea el resultado de las creaciones es mejor, sin embargo dice que los alebrijes son mucho más difíciles de hacer porque llevan más trabajo y que a veces no conviene hacerlos porque la gente no quiere pagar el precio del trabajo, en ese sentido dice que es más fácil hacer animales que ya le salen bien, porque los talla en poco tiempo y se venden bien, sin embargo él siempre está buscando hacer innovaciones en las figuras.

“A veces uno tarda mucho para hacerle una mejora a la forma de un animal ya conocido, como yo trabajo con mi hermano vamos viendo juntos cómo se ven mejor las figuras y tratando de echarle ganas porque entre más movimiento y detalle se les ponga, se venden más rápido y se pagan mejor”.

---



---

También existe el riesgo de la copia, le ha sucedido que trabaja mucho para mejorar una forma, alguien se la compra, y se la lleva a otro artesano para que haga copias que se venden más baratas. De este estilo tiene un grupo de conejos orejones muy estilizados que corren con las patas delanteras cruzadas, se le ocurrió alargales tanto las orejas porque observó que se veían mejor. También ocurre que algún cliente le pide un animal nuevo y desconocido como un bisonte, para saber cómo es su forma consulta en cualquier libro, también visitó una vez el Zoológico de Chapultepec en la ciudad de México y estaba feliz viendo a los animales porque le gustan mucho.

Don Susano describe la imaginación como aquello que viene a la mente, cuando va a iniciar una figura por petición de algún cliente, busca un tronco que se adapte por su forma al animal que necesita hacer, su familiaridad con la forma de los animales le permite saber bien de qué tipo de tronco se puede obtener qué figura, a veces inclusive cuando él va a buscar las ramas, trae específicamente aquellas de las que pueda obtener los pedidos que tenga. Cuando empieza a tallar, a pesar de tener ya una idea concreta de lo que va a hacer, surgen ciertas variantes entre su primera idea y el resultado final que dependen tanto de la forma de la madera como de lo que se le ocurre durante el proceso.

Tiene ya varios clientes tanto mexicanos como norteamericanos, algunos de ellos que son comerciantes de piezas le llaman por teléfono y le dicen que el próximo fin de semana va a ir un comprador, que haga una iguana y todas las jirafas que pueda y entonces se pone a trabajar.

---

---

Don Susano reconoce cómo cada pieza tiene personalidad o carácter diferente, pero considera que no existe relación entre ello y su estado de ánimo al hacer las piezas porque a cada una “le echa todas las ganas para que salga bien”.

Acerca del mercado de artesanías que hay en el pueblo comenta que ya se corrió la voz de que allí sólo hay revendedores, él mismo alquiló un tiempo un local pero decidió regresar a su casa a trabajar porque se dió cuenta de que a la gente le gusta ver dónde y cómo se hacen las figuras acostumbrados a ir directamente a las casas de los artesanos a comprar.

### ***Cristina Ibañez***

Al parecer la única mujer en Arrazola que talla figuras, debe tener veinte años, vende en el mercado de artesanías tanto sus piezas como las de sus hermanos aún más jóvenes, compartiendo un local con otros dos artesanos, cuando su hermano el de enmedio tenía como catorce años, empezó a tallar la madera, después le enseñó a ella y a otro de sus hermanos más pequeños, así que son tres hermanos los que se dedican a esta actividad a pesar de que sus papás no tienen nada que ver con ello, su papá se dedica al campo y al cuidado del ganado, tiene algunos toros y su mamá al cuidado de la casa. Cristina recuerda que aprendió a tallar, hace como tres años, gracias a la paciencia de su hermano pero que en realidad no es una actividad tan difícil, un año después aprendió a pintar.

Entre sus trabajos tienen sirenas rubias, morenas y negras, dragones, venados, antílopes, iguanas, jaguares, burros y todo tipo de seres fantásticos. Algunas veces han hecho piezas gigantes como un jaguar en el que se podían subir sus hermanos o una campamochoa

---

---

que llegaba con las antenas hasta el techo pero es un trabajo demasiado cansado por lo que no lo hacen muy seguido.

Las piezas que tallan tienen un movimiento extraordinario y las formas son originales en contraste con el trabajo general tradicional y clásico de Arrazola, pero es especialmente notorio que sus figuras tienen una carga sexual, por ejemplo las sirenas son de pechos enormes y los felinos tienen falos gigantes. Su técnica de pintura todavía no está depurada, emplea un terminado con la apariencia de estar hecho con atomizador bucal, pero Cristina asegura que es un tipo de punteado que realiza manualmente con palillos.

Ella describe también la imaginación como la fuente de sus creaciones, imaginar es pensar cómo son las formas o figuras y para hacerlo no consultan imágenes en libros sino que sólo se ponen a pensar en las figuras tratando de verlas o que si no, ven la madera y simplemente se ponen a trabajarla, así es como salen cosas, por ello no realizan ningún trazo previo al tallado, simplemente calculan que alcance el espacio para todas las partes del cuerpo, las vueltas de la cola y demás. Comenta también que los troncos anchos permiten cualquier posición para los animales y que a veces es durante el tallado, de acuerdo a la forma de la madera, cuando se determina hacia dónde van a voltear la cabeza las figuras. Para combinar los colores simplemente observan qué queda con qué.

Sus clientes les hacen pedidos sobre las fotografías de piezas hechas por ellos mismos y al igual que otros artesanos tallan y pintan por épocas según las necesidades del momento.

---

---

### **Bertha Cruz**

Como es una mujer sola, se dedica a comprar piezas talladas por otros artesanos para pintarlas y venderlas. Antes trabajaba con dos muchachos jóvenes, excelentes talladores de madera, en ese tiempo tenían muchos clientes pero al igual que muchos otros artesanos del lugar, se fueron a Estados Unidos a buscar trabajo y desde entonces le es difícil conseguir figuras. Le gustaría aprender a tallar la madera pero necesitaría dedicarse nada más a ello y en este momento no puede porque debe ocuparse también de la casa y ayudar a sus hermanos que estudian. Reflexiona que los hombres que se dedican a tallar y pintar nada más, tienen a sus esposas que les hacen todo.

Para obtener algo de dinero pinta todo lo que puede además de figuras talladas en madera, por ejemplo platos de barro o botones, lleva ocho años trabajando en la pintura y en ocasiones aunque le gusta mucho realizar este trabajo se siente algo aburrida.

Antes de empezar a decorar una pieza imagina las formas y si caben en el espacio, después inicia el pintado, no acostumbra trazar antes con lápiz porque se transparenta en la pintura.

La pintura que usa es acrílica y ella hace referencia a variedades de tonalidad y brillantez del color así como a la diferencia de resultados en la aplicación de pintura a madera o barro. En cuanto a la primera, la pintura no debe ser demasiado líquida porque puede resbalarse en las curvas de la madera, mientras que el barro absorbe mucho más la pintura. El punteado no lo hace con pincel sino con palitos de madera a los que saca punta. Dibuja una gran variedad de detalles en las piezas pero su especialidad son al parecer las flores.

---

---

Como puede notarse a través de la descripción anterior, es la imaginación a lo que se remiten los artesanos como fuente de la creación, sin embargo es necesario entender que en este concepto se engloban concepciones diferentes de fondo.

La primera explicación, compartida por varios artesanos es que las formas que hacen vienen *de lo que trae uno, de lo que es de uno*. Ésto implica talento o aptitud innata, pero no se plantea como algo dado sin justificación alguna, para don Manuel Jiménez esta cualidad viene de un contacto divino previo al proceso creativo a través del cual existe una consagración del trabajo lo que le permite hacer figuras con espíritu. Para don Miguel Santiago, además del talento natural, el trabajo de tallado implica una búsqueda de sentido, por lo que requiere mucho estudio e investigación para hacer algo diferente, los Hernández por otro lado presentan esta aptitud como producto de una evolución lograda mediante la dedicación del máximo esfuerzo al trabajo. En el grupo de artesanos sustentadores de esta primera teoría intuitiva de creación, encontramos como características importantes la curiosidad primaria del mundo que les hace cuestionarse, la búsqueda de un trabajo remunerador y el encuentro de ciertas características que brindan originalidad a su trabajo.

La segunda explicación es que *las formas surgen de lo que viene a la mente* y aunque podríamos interpretarla como un tipo de creación espontánea o el encuentro de inspiración en el sentido de algo que llega o aparece en la mente, se refiere en realidad a lo contrario, a un proceso de planeación mental donde las imágenes que serán llevadas a la madera se configuran previamente, esta es la teoría que sustentan la mayor parte de los artesanos, como don

---

---

Francisco Morales o don Susano Morales y más importante aún, parece ser la manera en que trabajan.

La tercera explicación es que *las formas son lo que surge de la madera*, ello implica desde el liberar formas que se encuentran presas dentro de una rama, idea que es poco frecuente escuchar, hasta los cambios que ocurren durante el proceso del tallado determinados por la estructura básica de la madera y que implican alteraciones a la idea mental original que se tenía cuando se empezó a trabajar, éste es también un elemento reconocido por la mayoría de los artesanos.

Es importante por último considerar que en ocasiones el proceso creativo surge de la combinación práctica de estas teorías, es decir, puede buscarse como principio fundamental la originalidad en el trabajo y para ello estudiar, por ejemplo la forma natural de un animal, pero después se requiere de una planeación mental, previa al tallado, de la forma que asumirá el animal y de cómo se hará para obtenerla, también puede ser que se lleve a cabo una revisión de elementos naturales buscando encontrar una adecuada ornamentación para la pieza así como la combinación armoniosa de colores, finalmente en el momento del tallado surgen variantes a la idea mental primaria dependientes de las características específicas de la rama con que se trabaja, quizá entonces, el planteamiento que se hace de estas teorías intuitivas como elementos separados y bien diferenciados es solamente un método explicativo que permite entender, aunque sea un poco, la complejidad y diversidad del proceso de creación.

---

## 4.2 EQUIVALENCIAS FILOSÓFICAS A LAS TEORÍAS INTUITIVAS DE LOS ARTESANOS DE ARRAZOLA

De la misma manera que en el apartado anterior se describió, definió y caracterizó la creación de acuerdo a cómo los artesanos de Arrazola la conciben y llevan a cabo, ahora se hará lo correspondiente con filósofos y escritores que a lo largo de la historia se han avocado a investigar el proceso creativo. No se pretende una revisión histórica, ni la equivalencia o la congruencia filosófica con alguna corriente en particular sino encontrar referencias con las teorías planteadas por los artesanos que han resultado además tan diversas como para requerir la consulta de autores con concepciones en ocasiones contrarias e irreconciliables, es pues indispensable, partir de esta aclaración para entender posibles divergencias en el siguiente desarrollo.

El primer aspecto que se planteó relativo a la teoría enunciada como “viene de lo que trae uno, de lo que es de uno” es el que se relaciona con el establecimiento de un contacto directo con Dios mediante el cual se consagran todas las actividades que lleva a cabo el individuo, implica obtener de Dios el don de dotar de espíritu y de vida a las figuras, este pensamiento encuentra antecedentes tanto en Platón como en Plotino (neoplatónico que vivió del año 205 al 270); para poder acercarnos a su pensamiento es importante partir del concepto *téchnai* aplicado a lo que actualmente describimos como artes y que en el periodo clásico griego se entendía como imitación (mímesis) de diversos aspectos, definida por Platón como copia, era el punto de partida de una clasificación de las artes en dependencia de aquello que se copiara, realidad, situaciones, o la apariencia de objetos, esta última se

---

convertía en la copia de una copia al retomarse un objeto externo y material perteneciente al reino del devenir, considerado inferior al mundo de lo inteligible o de las Ideas, tal era el caso de la pintura, aunque el mismo Platón categorizaba a otro tipo de arte, la música, como la posibilidad de ser reflejo de la Trascendencia, en tanto que representaba la expresión de sentimientos y no estaba subordinada a copiar aspectos materiales, logrando presentar al hombre puentes de unión con principios metafísicos, matemáticos y cosmológicos que lo convierten en un inspirado.

“No es por arte, sino por inspiración y sugestión divina por lo que todos los poetas épicos componen todas esas hermosas poesías. Pues el poeta es cosa ligera, alada y sagrada y no puede crear antes de sentir la inspiración, antes de salir de sí mismo y perder el uso de la razón. Mientras no recibe ese don el hombre es incapaz de hacer versos. No es él quien dice esas cosas admirables, sino el mismo dios que le inspira y nos habla por su boca.”<sup>34</sup>

De esta manera se describe la actividad del artista como algo pasivo, puesto que se le contempla simplemente como canal o conducto por el cual fluyen, sin su voluntad, fuerzas desde un dominio de la realidad a otro.

Plotino hace una analogía con las ideas de Platón, por un lado encuentra a las artes imitativas como la pintura, escultura y pantomina que copian de modelos sensibles sus movimientos, formas y simetrías haciendo de ellas obras que son imitaciones oscuras y débiles, pero habla también de otro tipo de artes que permiten al hombre realizar un tránsito de la cosa a la idea al “elevarse hasta las razones de donde ha nacido el objeto natural.”<sup>35</sup>

---

34. Platón, “Íón” *Diálogos*, p. 169-170

35. Plotino, *Eneida V*, 8, I 35-36



---

Don Manuel Jiménez, pionero de esta actividad artesanal en Arrazola sustenta haber recibido de Dios el don de crear formas, pero quizá su planteamiento se refiere no tanto a ser un conducto de expresión divina como a ser capaz de infundir a las figuras espíritu mediante una autorización divina que se logra como producto de la oración y el buen comportamiento, en ese sentido no se trata de esperar a que llegue la inspiración sino a iniciar el trabajo consagrándolo.

El segundo aspecto de la misma teoría tiene que ver con el reconocimiento del talento pero también con la definición de una creación consciente a través de la cual se dota de sentido al trabajo mediante el estudio y la investigación, un autor que se refiere a este tipo de desarrollo aunque aplicado a la creación poética es Paul Valéry, quien conserva lo que él mismo llama “moda de los cuarentas” en cuanto a tener como forma de producción una especie de ética de la forma<sup>36</sup> que lleva al trabajo infinito en obras constantemente reexaminadas que se convierten en un ejercicio de investigación interior de sí mismo en las que se revisa, suprime, sustituye y retoca vez tras vez la obra, en un intento de emplear al lenguaje con una maestría tal que se le convierte en un medio para provocar resonancias de armonía en el espíritu.

El ideal poético de Valéry era “intentar encontrar voluntaria y conscientemente algunos resultados análogos a los resultados interesantes o utilizables que, entre cien mil golpes cualquiera, nos entrega el azar mental.”<sup>37</sup>. Edgar Allan Poe defendía también esta postura presentando como respuesta adecuada para la composición de poemas al racionalismo aún extremo y llevando a cabo sus obras a través de una larga serie de cambios, tanteos y

---

36. Valéry Paul, *Sobre “El cementerio marino”*, p.9-21

37. Marina, José Antonio, *Teoría de la Inteligencia creadora*, p. 190-191

---

elaboraciones por ensayo y error. En don Miguel Santiago, artesano que sustenta este tipo de teoría en Arrazola, es posible observar de forma clara cómo la intención final de un proyecto es la que lleva a desarrollar la creación en una dirección específica, donde existe una parte indispensable de planeación de la obra, primero a nivel mental y más tarde también material, mediante un proceso de experimentación, análisis y corrección por bocetaje que puede ser muy extenso en cada una de sus fases.

En el tercer aspecto de esta teoría se pretende lograr la creación de animales fantásticos únicos, con estilo propio, que expresen el movimiento y la vida solamente a partir del trabajo y dedicación máxima a su elaboración, en la búsqueda de una construcción de la inspiración, por así decirlo, donde la observación y la paciencia son las herramientas principales del creador, siendo característico de esta descripción que tiene que ver no tanto con una planeación previa al tallado sino con una conciencia lúcida durante él. Algunos artistas que a lo largo de la historia sostuvieron este mismo concepto fueron Rodin, Van Gogh y Cézanne.<sup>38</sup>

La segunda teoría intuitiva expresada por los artesanos como "las formas dependen de la imaginación de cada quien, de lo que le viene a la mente" encuentra equivalencia en la teoría filosófica de la imaginación, ya señalada en el primer capítulo, entendida ésta como la capacidad de crear imágenes, de configurar o dar forma, ya sea a partir de elementos dados por la percepción que se transforman, corrigen, distorsionan o mediante objetos que han sido conocidos a través del contacto directo o referencial pero ausentes en el momento que se genera su imagen o inclusive con la mera construcción de imágenes de algo nuevo posible siendo lo que se obtiene, el producto de la manera específica de cada creador

---

38. Van Gogh, Vincent, *Cartas a Theo*, p.108-110

---

de configurar y ordenar las imágenes que brotan en su psiquismo tanto consciente como inconscientemente. Ahora bien, debido a que los artesanos se ven de algún modo obligados a desarrollar un proceso imaginativo de construcción de imágenes mas o menos constante podemos hablar de un sometimiento de las operaciones mentales al proyecto creador donde se busca a través de la memoria, la percepción, o la inferencia inventar nuevas posibilidades de expresión de formas animales. Quizá el reproducir esos seres a partir de ellos mismos que como creadores absorben, combinan, amasan y producen en formas algo que les es propio.

A partir de aquí podemos regresar a las dos explicaciones básicas que se han dado del proceso creativo y que nos llevan a lo que se convierte en el objetivo de los artesanos en su configuración y construcción de imágenes, a la originalidad, con autores como Herbert Read que presentan la necesidad de partir de la esencia de los objetos para expresar significados nuevos de ellos pero también de quienes sugieren la necesidad de ir al origen del creador puesto que a partir de él se reestructura y conforma de modos desconocidos todo lo que existe, podemos encontrar artesanos que aunque no lo expresan así literalmente, pareciera que tratan de convertirse en el animal para saber cómo es, cómo se mueve, y expresarlo en ese sentido partiendo de su esencia (este es el caso de los Hernández), también hay quienes buscan expresarse a ellos mismos como autores, con sus propias inquietudes y preguntas a través de las formas que hacen (como ocurre con don Miguel Santiago).

Una tercera postura ante este proceso será la que nos permitirá hacer un nexo con la última de las teorías intuitivas surgidas del hacer de los artesanos en Arrazola, en ella el proceso creativo es

---

---

un proceso dialéctico<sup>39</sup> no sólo en lo relativo al antagonismo de los elementos subjetivos y objetivos, originales y derivados, de contenido y formales sino también en lo referente a elementos racionales e irracionales (aunque no por ésto no intencionales) donde el primer paso determina el segundo, los dos primeros al tercero y así sucesivamente en una serie de síntesis de configuración en las que el artista no se rige exclusivamente por su plan original y sus primeras ideas, sino también, y en verdad de una manera decisiva, por la dirección paulatinamente variable que toma su obra en génesis, para lo cual se descompone, en cierto sentido, la figura producida anteriormente y se la vuelve a reproducir en forma más compleja, un ejemplo en el que esta evolución se muestra evidente en el caso de los animales fantásticos de Arrazola, es la determinación que hace la materia prima sobre de la creación, lo cual es justamente la tercera teoría intuitiva, el material como fuente de creación, ya que se considera que permite tanto liberar a formas ya existentes dentro de un tronco como generar transformaciones que surgen durante el proceso mismo del tallado debido a las características específicas de cada rama.

De esta manera se coincide con autores como Fiedler y Bergson que consideran la ejecución como el acto creador mismo en el cual cada rasgo nuevo varía no sólo la existencia, el número y el enlace de los detalles, sino también la imagen del todo en cuanto sistema revelándola por primera vez en unión de su realización, de manera exacta, la mayoría de los artesanos hablan de cómo a pesar de la existencia de toda una planeación previa, al momento de enfrentarse con la madera, ocurren cambios que no solamente rompen con sus ideas sino que los sorprenden por cuanto son inesperados, variaciones que surgen de la comunicación que ellos establecen

---

39. Hauser, Arnold, *Sociología del arte. Dialéctica de lo estético*, p.497-514

---

con su material de trabajo y que les permite descubrir la mejor manera de expresar las formas.

A lo largo de todo este trabajo y especialmente en este último apartado han quedado establecidos algunos paralelismos entre teoría y práctica sobre el proceso creativo, a continuación regresaremos a las categorías de las que partimos para entender la creación, como un medio de cerrar la comparación propuesta por esta investigación.

Es posible encontrar en la labor de los artesanos de Arrazola elementos de las distintas etapas por las que el concepto de creación atravesó en su evolución, desde planteamientos implícitos del reconocimiento de la perfección en la naturaleza que inducen a copiarla como único requerimiento para lograr la perfección en la obra personal sostenido tanto en el mundo clásico griego como en el Renacimiento, ello es apreciable en artesanos que realizan una profunda observación de la naturaleza para obtener elementos decorativos o incluso constructivos de sus figuras como don Manuel Jiménez, don Miguel Santiago, don Francisco Morales o don Aurelio Zárate, sin embargo, su trabajo no permanece en el mero rubro de copia, a menos que hablemos de ésta en el sentido Aristotélico, que aunque se plantea como una copia de la apariencia de las cosas, se refiere a una interpretación libre de la realidad a partir del hombre mismo, que guía sus experiencias, y en el sentido de la teoría de la inteligencia creadora, guía sus facultades mentales en la realización de un proyecto que reproduce a partir de su interior, la vida en una nueva combinación, lo cual nos remite a una las técnicas planteadas para alcanzar el logro de la originalidad.

---

---

En el primer capítulo fueron descritas las razones que impedían aún durante el siglo XVIII aplicar el término de creación a la actividad artística debido a las atribuciones ligadas a este concepto tales como: partir de la nada, una actividad misteriosa y una total oposición al seguimiento de reglas, curiosamente, la actividad creadora en Arrazola, al menos aparentemente, nunca se vió ligada a ese tipo de ideas, la teoría intuitiva que sustenta la mayoría de los artesanos es incluso contraria a ellas, puesto que postula un proceso racional y consciente con pasos bien definidos, algunos de los cuales coinciden incluso con las cinco etapas de desarrollo en que psicólogos, científicos, artistas y pensadores en general organizan la complejidad del proceso creativo, a partir de la documentación de imágenes y el conocimiento de una correcta técnica de tallado (fases equivalentes al llamado periodo de preparación o inmersión), el desarrollo de una expresión personal logrado mediante ensayo-error (lo cual involucra parte de la valoración o reconocimiento de la pertinencia del trabajo además de la intuición y quizá incubación), la valoración de la especialización en formas y ornamentaciones específicas (desarrollado mediante la elaboración misma de las creaciones), todo lo cual lleva como paso ulterior al tallado como expresión de la búsqueda personal, capaz de trascender incluso la necesidad de comercialización de las piezas.

Es también común encontrar la relación entre capacidad de creación individual y calidad o valor de una obra que surgió en el Renacimiento para dotar a las obras de arte de nuevo status; tanto los compradores como los mismos artesanos de Arrazola conocen la calidad del trabajo de cada uno y eso representa para ellos una garantía, aunque es claro que en esta valoración del trabajo

---

---

intervienen otros elementos como tiempo, prestigio e incluso posición social dentro de la comunidad.

Ahora bien, vayamos a la relación entre el trabajo hecho en Arrazola y las teorías que se planteó intervienen en el proceso creativo a partir de procesos individuales y sociales.

Se estableció ya una equivalencia entre la teoría filosófica de la imaginación y la teoría intuitiva de los artesanos enunciada como “las formas dependen de la imaginación de cada quien, de lo que le viene a la mente”, es evidente que independientemente de todo lo que el concepto imaginación engloba para cada uno de los artesanos, desarrollo presentado al final de sus concepciones de creación, aparecen de forma constante las funciones de figuración, síntesis, complementación y desbordamiento realizadas por esta actividad que permiten la producción de imágenes mentales que se aplican en un trabajo posterior de tallado.

En ese sentido, podemos concluir que la explicación filosófica de la imaginación ligada a lo visual, al ver y a la imagen como una síntesis de la diversidad perceptual que puede completarse, corregirse, distorsionarse o falsearse, el volver a ver o recordar imaginativamente lo visto y sobre todo la posibilidad de poder configurar o crear formas más allá de lo conocido, tiene una total corroboración con la descripción de los artesanos, de igual modo que el reconocimiento de que éste es un proceso que se lleva a cabo en el psiquismo humano como producto de una actividad en su mayoría, consciente, que puede desarrollarse y por tanto implica trabajo y determinación, ello nos permite establecer la conexión con el concepto de inteligencia tal y como se planteó para los

---

---

fines de esta investigación, la dirección de las operaciones mentales que llevan a conocer, interpretar y transformar el medio.

Una reflexión hecha por don Miguel Santiago nos permitirá entender la relación entre la experiencia de creación en Arrazola y la Teoría de la Inteligencia Creadora sustentada por José Antonio Marina: “los motivos para pintar las figuras se hallan por todas partes, sólo hay que observar”, de un modo intuitivo y experiencial, esta frase remite a cómo los datos y señales de la realidad se hacen significativos a partir de la dirección de la atención hacia la construcción de un proyecto que es, en este caso, la búsqueda de elementos ornamentales para las figuras talladas, lo mismo hace Maximiliano Morales durante sus caminatas por los alrededores del pueblo y esa intención de crear es lo que conduce al individuo a ver desde el significado, a inventar posibilidades perceptivas desde cualquier estímulo externo que son interpretación desde el momento de la mirada.

De esa forma se elige dónde mirar y qué es lo que se necesita encontrar y se convierte mirada, percepción y memoria en actividades dirigidas y por tanto, inteligentes que permiten más tarde, inventar nuevas posibilidades que culminan en la creación de algo original. La autoderminación, fundamental dentro de este contexto, está presente en cada uno de los artesanos y aunque surge en la mayoría de los casos con base en una necesidad básica de sobrevivencia económica, conforme se desarrolla, tiende a dirigirse hacia otras direcciones.

Aquí es donde los postulados de la tercer teoría explicativa planteada, la creatividad como interacción de un sistema de tres partes, adquieren relevancia para este estudio. Es importante

---



---

reflexionar en la conjunción de múltiples aspectos sociales como generadores del surgimiento de la creación de animales fantásticos en Arrazola que trascienden a los talladores como individuos creativos. Al descubrir durante la primera práctica de campo, en la primera entrevista, que el origen la creación era la necesidad económica me sentí decepcionada, tenía demasiada arraigada la romántica idea de la creación únicamente como producto de la expresión subjetiva, sin embargo, comprender a ésta con base en la interdependencia de diferentes elementos no sólo individuales sino sociales y culturales permite comprender su trascendencia.

Es necesario entender que el grado de creatividad presente en Arrazola en los últimos veinte años no depende sólo de la cantidad de creatividad individual de los artesanos sino en igual medida de la adecuada disposición de campos y ámbitos para su reconocimiento. Así, observamos que este auge se originó gracias a: la tradición cultural del campo, la talla de la madera como técnica de creación de formas, el aprovechamiento del material accesible en los alrededores, la presencia de un ámbito favorable y la condición de mercancía que adquieren los animales fantásticos. De esta forma cada uno de los talladores ha desarrollado no sólo la técnica de tallado sino también una concepción en cuanto a forma y color, ello implica una amplia gama de conocimientos, no sólo en cuanto a todos los pormenores de su trabajo, requieren saber de igual modo, las preferencias de los compradores, se desarrollan en un medio, su propia comunidad, donde todo está en función de éstos, aprenden a hacer las cosas que les son más fáciles y se especializan en ellas, por lo que adquieren destreza que aumenta con el paso del tiempo hasta convertirse en muy buenos en lo que hacen.

---

---

Otro factor que contribuye es el gusto que desarrollan por esta actividad, es evidente en algunos de los artesanos el que disfrutan verdaderamente de hacer este trabajo, ello contribuye a que le dediquen más tiempo y dirige el sentido de la creación; tal como puede observarse a través de sus descripciones, hay quienes partieron de una búsqueda personal que les llevó a comercializarse para terminar copiándose a sí mismos en un intento de conservar el éxito alcanzado que se transforma en negocio; pero también hay otros talladores que tratando de resolver una necesidad económica, encontraron el medio para expresar sus propias inquietudes y descubrimientos. Algunos de ellos se iniciaron en esta actividad porque sus padres o familiares les enseñaron el oficio para obtener ayuda, pero sucedió que les gustó y decidieron continuar haciéndolo por el placer que les brinda, así lo convierten en su vida, no sólo en su forma de ganarse la vida al ser su principal medio de subsistencia. Inclusive no son pocos los artesanos que involucran cuestiones éticas en su trabajo, por ejemplo al ser conscientes de la cantidad de madera que desperdician, toman el compromiso de “hacer buenas piezas, para sacarle provecho a la madera”, finalmente, su misma atención y cuidado al trabajo forman parte de esta tendencia que acompaña su proceso creativo.

---

---

## CONCLUSIONES

El cuestionamiento hipotético de este proyecto de tesis consistió en indagar y confrontar posibles correspondencias conceptuales entre teorías filosóficas y teorías intuitivas de la creación como fundamento comparativo entre teoría y práctica de esta facultad; ello llevó a la búsqueda de un estudio de caso: la creación de animales fantásticos en Arrazola, Oaxaca para obtener explicaciones naturales al sentido del proceso creativo, en tanto producto del trabajo directo. Dichas concepciones son sólo un acercamiento al proceso y están determinadas por las características específicas de las circunstancias de creación en ese lugar, sin embargo, permitieron evidenciar posibles paralelismos filosóficos formales a través de teorías filosóficas con concepciones no coincidentes ni determinadas, dado que el objetivo no radicaba en definir una línea de investigación sino confrontar corrientes de pensamiento en las que se profundizó, con ayuda de la Dra. en Filosofía Ma. Noel Lapoujade, quien orientó el trabajo en una ruta epistemológica que refiere sólo a teorías filosóficas que sustentan los hallazgos conceptuales hechos en Arrazola.

El estudio mostró que las descripciones intuitivas encuentran correspondencia con corrientes filosóficas características, empleando incluso sus mismos principios, tal es el caso de la imaginación, concepto al que los artesanos recurren para explicar el origen de sus creaciones entendiéndolo como proceso de planeación mental, de configuración previa al tallado, coincidente con la teoría filosófica de la imaginación que la describe como capacidad de crear imágenes. Lo mismo ocurre con la originalidad, en Arrazola han desarrollado metodologías que conducen a

---

configurar sus piezas con esa característica equivalentes a las dos propuestas teóricas que parten de los objetos (en este caso de los animales) para, conociendo su esencia, expresar nuevos significados y del creador mismo, que con su cúmulo de experiencia, genera una nueva combinación de aquello con lo que toma contacto.

En otras ocasiones no existe la verbalización del término pero sí la descripción del proceso, por ejemplo, en el caso de la teoría de la Inteligencia creadora, postulada por José Antonio Marina, los artesanos, intuitivamente, han descubierto la manera en que mirada, percepción, memoria y demás facultades cognitivas participan en la creación subordinándose a un proyecto y aplican cotidianamente ese conocimiento.

Las teorías intuitivas de los artesanos de Arrazola corresponden con teorías filosóficas que postulan la construcción de la inspiración en lugar de la inspiración espontánea, lo que lleva a una serie de conclusiones importantes: la creación o el crear es una posibilidad accesible al ser humano que presenta grados de complejidad relativos al proceso o a la metodología de trabajo, que engloba tanto conocimientos técnicos o de realización como conceptuales. Abarca por otro lado, aspectos individuales (de conocimiento, motivación y personalidad), sociales y culturales.

La capacidad de creación integra al individuo con todo lo que es, incluyendo las aptitudes que despliega para conocer el mundo, relacionarse con él y ser capaz de transformarlo, así como la habilidad desarrollada y los medios aplicados al trabajo para expresar matéricamente su creación, presentando además, determinaciones generadas por el medio social que influyen en múltiples sentidos en el resultado del proceso creativo.

---

---

Por último es necesario señalar que las distintas concepciones del proceso creativo compiladas y analizadas, que se presentan como producto de la investigación no se excluyen mutuamente, por el contrario, el explicarlas individualmente es un mero recurso cognitivo que permite vislumbrar la complejidad, interdependencia y diversidad de la capacidad humana de creación, y, de cierto modo, su riqueza.

Este trabajo no propuso abarcar todo lo relativo al tema, sino presentar aquellos elementos que contribuyeran a la comprensión de los aspectos concretos del proceso creativo, el campo de estudio es muy vasto y más aún la cantidad de preguntas sin respuesta, pero me parece que en el desarrollo consciente de nuestra capacidad personal de creación, encontraremos algunas certezas en los resultados tangibles de este trabajo.

---

## BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo Conde, Ma. Luisa. Desempleo y subempleo en los Valles Centrales de Oaxaca.* INAH, México, 1982. 204 págs.
- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual.* Alianza Editorial, España, 1979. 512 págs.
- Asti, Vera Carlos. Arte y realidad en la estética de Plotino.* Ediciones Castañeda, Colección Estudios Filosóficos, Buenos Aires, 1978. 92 págs.
- Bachelard, Gaston. La intuición del instante.* Ediciones Siglo Veinte, Buenos Aires, 1973. 173 págs.
- Bachelard, Gaston. La poética del espacio.* 2a ed. en español de la 8va. en francés. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1986. 281 págs.
- Bachelard, Gaston. La tierra y los ensueños de la voluntad.* Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1974
- Borges, Jorge Luis. El libro de los seres imaginarios.* Bruguera Emecé Editores, Barcelona, 1978. 211 págs.
- Borges, Jorge Luis y Guerrero, Margarita. Manual de zoología fantástica.* 3a. reimpresión Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1980. 156 págs.
- Bronowski, Jacob. Los orígenes del conocimiento y la imaginación.* 2a. reimpresión. Editorial Gedisa, Barcelona, 1979. 152 págs.
- Caillois, Roger. Acercamientos a lo imaginario.* Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1984. 361 págs.
- Cavallo, Adolfo Salvatore. The unicorn Tapestries at the Metropolitan Museum of Art.* Harry N. Abrams, Inc. Publishers, New York, 1998. 128 págs.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. Creatividad.* Editorial Paidós Transiciones, España, 1996. 510 págs.
- Challave, Félicien. Estética.* Ed. Labor, Barcelona, 1953. 192 págs.
- Dorantes Martínez, Ricardo. "Arrazola, donde la imaginación huele a copal".* **Revista México desconocido.** diciembre 1994 núm. 214 año XIX México, D.F. pp. 24-31
-

- 
- Durand*, Gilbert. **Estructuras antropológicas de lo imaginario**. Taurus Ediciones, Madrid, 1981. 453 págs.
- Dúrdica* Ségota. "Un préstamo incómodo: la oposición del arte popular y arte culto". **Revista Difusión de la academia y la cultura**. ENP, marzo 2000, año 1 vol.1 no.3, México. pp. 23-26
- Ernst*, Adolfo. **Botánica**. Tomo 1. Ediciones de la Presidencia de la Rep. Caracas-Venezuela, 1986. 601 págs.
- García Canclini*, Néstor. **Arte popular y sociedad en América latina (Teorías estéticas y ensayos de transformación)**. Ed. Grijalvo, México, 1977. 287 págs.
- Gardner*, Howard. **Arte, mente y cerebro, una aproximación cognitiva a la creatividad**. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1982. 398 págs.
- Gardner*, Howard. **Estructuras de la mente, La teoría de las inteligencias múltiples**. 2a ed. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1994. 448 págs.
- Gardner*, Howard. **Mentes creativas**. Ediciones Paidós, España, 1995. 459 págs.
- Germani-Fabris*. **Fundamentos del proyecto gráfico**. 2a ed. Ediciones Don Bosco, Barcelona, 1973. 228 págs.
- Hauser*, Arnold. **Historia social de la literatura y del arte. Sociología del arte. Dialéctica de lo Estético**. 20a. ed. Editorial Labor, Barcelona, 1988. 440 págs.
- Huxley*, Francis. **El dragón naturaleza del espíritu, espíritu de la naturaleza**. Editorial Debate, España, 1986. 36 págs.
- Jaoui*, Hubert. **Claves para la creatividad**. Editorial Diana, México, 1979. 236 págs.
- Kandinsky*, Vassily. **De lo espiritual en el arte**. 4a ed. Premia editora, México, 1981. 132 págs.
- Lapoujade*, Maria Noel. **Filosofía de la imaginación**. Ed. Siglo XXI, México, 1988. 265 págs.
- Marina*, José Antonio. **Teoría de la inteligencia creadora**. 9a. ed. Ed. Anagrama, Barcelona, 1993. 384 págs.
-

- 
- Masuoka, Susan. En calavera. The papier-mâché art of the Linares family.* Catálogo de exposición realizada en Fowler Museum of Cultural History. Edit. University of California-Los Angeles. 1994. 158 págs.
- Mode, Heinz. Animales fabulosos y demonios.* Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1980. 278 págs.
- Morales, José Ricardo. Estilo, pintura y palabra.* Ensayos Arte Cátedra, Madrid, 1994
- Ortiz Angulo, Ana. Definición y clasificación del arte popular.* INAH, México, 1990. 137 págs.
- Page, Michael e Ingpen, Robert. Enciclopedia de las cosas que nunca existieron.* 8a ed. Editorial Grupo Anaya, Madrid, 1992. 256 págs.
- Panofsky, Erwin. Estudios sobre iconología.* Alianza Editorial, Madrid, 1972
- Peralta, Ma. Teresa. "Los animales como símbolos", "Animales fantásticos y monstruos". Historia del mundo insólito.* Tomo 3 Ed. Marín, España, 1973. pp.97-37, 138-162.
- Platón. "Ión". Diálogos.* Editorial Gráficas Expres Colección Los Clásicos, España, 1965. pp. 163-180.
- Plotino. Eneada I y V.* M. Aguilar Editor, Buenos Aires, 1955. 137 págs.
- Read Herber. Arte y sociedad.* Ediciones Península, 1977.
- Read Herber. Orígenes de la forma en el arte.* Editorial Proyección, Argentina, 1965. 221 págs.
- Ricard, André. Diseño ¿por qué?.* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982. 240págs.
- Rodríguez, Prampolini. El surrealismo y el arte fantástico en México.* Ed. UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 1983
- Romo, Manuela. Psicología de la creatividad.* Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1997. 177 págs.
- Rupert de Ventós, Xavier. Teoría de la sensibilidad.* 4a. ed. Ediciones Península, Barcelona, 1989. 580 págs.
- Rzedowski, J. Vegetación de México.* 4a. reimpresión. Editorial Limusa, México, 1988. 432 págs.
-



---

-*Tatarkiewicz, Wladyslaw. Historia de seis ideas arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética.* 6a. ed. Ed. Tecnos, Barcelona, 1997. 422 págs.

-*The third National Colloquium on oral history.* Edited by Could P. Colman, New York, 1969. 187 págs.

-*"Tierras y bestias legendarias". El gran libro de lo asombroso e inaudito.* Editado por Reader's Digest Mexico, México, 1975. pp. 342-424

-*Toledo Borges. Zoología Fantástica.* Prisma Editorial, México, 1999. 107 págs.

-*Torres Michúa, Armando. "Arte, artesanía y arte popular". Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.* UNAM, abril 1985 año1 no.3 , México. pp.19-26

-*Trione, Aldo. Ensoñación e imaginario.* Ed. Tecnos, Madrid, 1989. 135 págs.

-*Valéry, Paul. El cementerio marino.* 6a reimpresión. Alianza Editorial, Madrid, 1991. 153 págs.

-*Vang Gogh, Vincent. Cartas a Theo.* Editorial Labor, Barcelona, 1987. 384págs.

-*Vilchis, Luz del Carmen. Diseño universo de conocimiento.* Ed. UNAM, México, 1999. 163 págs.

-*Williams, Christopher. Los orígenes de la forma.* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1984. 159 págs.

-*Williamson, John. The oak king, the holly king and the unicorn.* Harper&Row Publishers, New York, 1986. 260 págs.

-*Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional.* 8a.ed. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1992. 204págs.