



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**"Diez pesos en la ciudad de México: una propuesta de diseño sociocultural"**

Tesis

Que para obtener el título de:

**Licenciada en Diseño Gráfico**

Presenta

**Olivia Vidal López**



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.

**Director de Tesis: Lic. José Miguel González Casanova Almoína**

México, D.F. 2005

m. 341687



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.

## NOTA INTRODUCTORIA

Experiencias, encuentros, caminos recorridos, fragmentos de vida, registros, sueños, cristalizaciones, vivencias subjetivas; memoria colectiva.

Los tres proyectos contenidos en este volumen se desarrollaron durante el Seminario de titulación "Medios Múltiples" en la ENAP. Tienen en común la importancia de la interacción con el espectador al autodefinirse como objetos icónicos en movimiento, abiertos todo el tiempo a diversas interpretaciones.

El hecho de presentarlos juntos refuerza nuestra idea de romper con las barreras absurdas que existen todavía en nuestro país entre el arte y el diseño, pues estamos convencidas de que el trabajo multidisciplinario fortalece las bases de la producción creativa en general.

## AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS

### **Olivia:**

Esta tesis no hubiera sido posible sin todo el amor de mi mamá, Dalia, Pilar y Jaime.

Gracias totales a ti Miguel Ángel por todo lo que significas en mi vida y que no cabe en estas páginas.

Dedico este trabajo a la memoria de mi gran ejemplo de vida, mi abuelo Arístides López Pérez.

Muppet, gracias por la asesoría extraescolar y los debates sobre el arte, el diseño y la vida misma.

Agradezco a los maestros que creen en sus alumnos y respetan sus propuestas, por más extrañas que parezcan.

Gracias al apoyo de todos mis amigos, especialmente de Adriana y sus alumnos de la prepa, Fernanda y sus viejitos de Iztapalapa, Vania, Víctor, Marco y Ma. Elena por creer en el futuro del diseño sociocultural.

Lo logramos Chicas Superpoderosas (Mónica y Paola).

### **Mónica:**

A Meme y Eve por todo el apoyo, paciencia y ayuda.

A mis hermanos por todo su cariño.

A Fila e Iris por siempre estar cuando los necesito.

A mis grandes amigos por colaborar con este proyecto y que sin ellos no lo hubiera logrado: Rigoberto de la Rocha, Nelly Ceballos, Gabriela Ugalde, Vladimir Saavedra, Adrián Reynoso, Olivia Vidal, Paola Raigoza, Israel Castelán.

A Manuel Elías López Monroy por sus comentarios y asesoría.

**Gracias a todos por colaborar a cerrar este círculo.**

### **Paola:**

A todos los que confiaron en mi proyecto desde el principio y a los obstáculos por fortalecerme y poner mis antenas en alerta.

A los especialistas: Ángel García Cook, Edith Sáiz, Francisco Rivas Castro, Francisco Villaseñor Bello, Inti Cordera, Jesús Mora y Leonardo López Luján por compartir su valioso tiempo y conocimiento.

A todos los amigos escuchas aportadores de soluciones, confusiones y cariño.

A las PPG por sus superpoderes mágicos, có(s)micos y musicales.

A Gilberto por su infinita generosidad.

A mis hermanos que siempre estaremos juntos en las malas y en las buenas.

A Julio por su amor, su paciencia y su torbellino de ideas.

A mi Madre como a la Tierra por sus consejos, su protección, su ejemplo de resistencia y por estar siempre presentes, recordándome que los sueños son posibles, pero que hay que luchar por ellos.

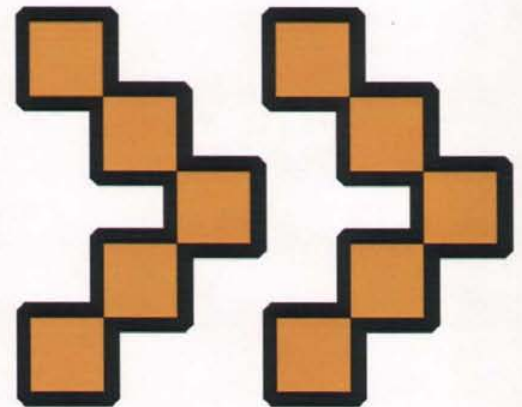
## ÍNDICE

<b>1. Diez pesos en la ciudad de México. Una propuesta de diseño sociocultural.</b>	<b>4</b>
1.1 Diseño: Actividad integradora en evolución permanente.	6
1.2 Productos del diseño y su consumo.	11
1.3 Posibilidades múltiples: internet.	13
1.4 Diez pesos en la ciudad de México.	15
1.4.1 ¿Por qué diez pesos?	16
1.4.2 Enlaces simbólicos.	16
1.4.3 Delimitación del campo de acción.	16
1.4.4 Sistema de valor-intercambio.	17
1.4.5 Creación de imágenes-fichas.	18
1.4.6 Integración del sitio <a href="http://www.diezpesos.com.mx">www.diezpesos.com.mx</a> .	19
1.4.7 Historias con diez pesos.	21
1.5 Concluyendo.	23
<b>2. Simulaciones electrónicas</b>	<b>26</b>
2.1. Introducción.	28
2.2. Lo irreal en el cine.	29
2.3. Lo real en la televisión.	31
2.4. La ilusión en el video.	34
2.5. La apariencia de lo real.	36
2.6. El simulador.	39
2.6.1. Pieza artística "el traje unisensorial".	40
2.6.2. Video-instalaciones.	41
2.6. Conclusiones.	46
<b>3. Entre la magia y la nostalgia.</b>	<b>50</b>
3.1. Vestigios del culto fálico prehispánico.	60
3.1.1. Hombres pene: Tlatilco-Preclásico.	61
3.1.2. La montaña sagrada de Chalcatzingo: Olmecas-Preclásico.	63
3.1.3. Juxtlahuaca: Pintura mural- Preclásico.	65
3.1.4. Cantona: Cultura desconocida-Clásico Tardío.	66
3.1.5. Representaciones fálicas de Ehecatl-Quetzalcoatl: Posclásico.	67
3.1.6. Pareces Cuextecatli: El tabú de la Huasteca-Posclásico.	69
3.1.7. Mayas-Toltecas.	71
3.1.7.1. Uxmal.	71
3.1.7.2. Chichen-Itza.	72
3.2. Un suspiro de alivio: Concluyendo desde la trinchera del arte.	75
3.3. Regreso al útero: Sitio Inicial para hacer Tierra.	77
3.4. Colección escultórica.	78
<b>Bibliografía.</b>	<b>81</b>

# diez PESOS

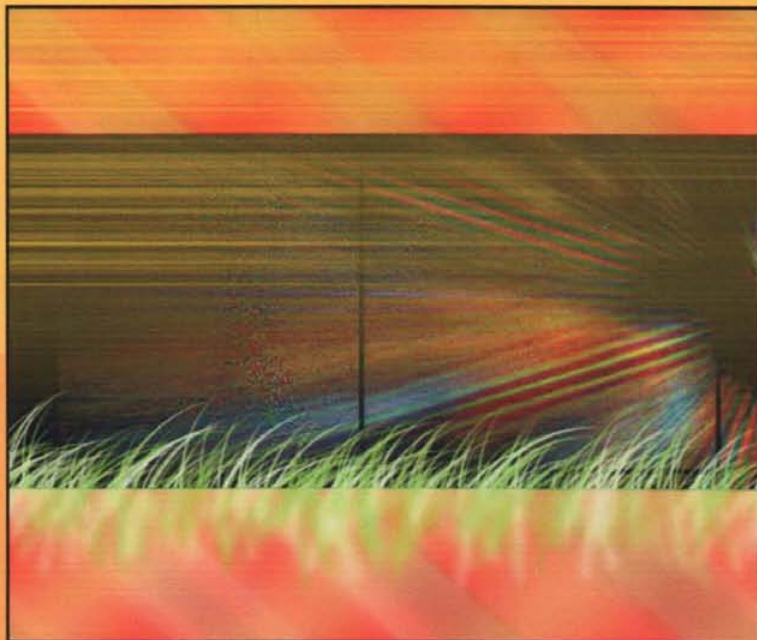
## en la ciudad de México

UNA PROPUESTA DE DISEÑO  
SOCIOCULTURAL



Olivia Vidal López

**Olivia Vidal López.** Nació en la ciudad de México en 1976. Estudió la licenciatura en Diseño Gráfico en la ENAP. De 1997 a 1999 trabajó en el diseño, la estructura temática y los contenidos de la página de internet del Instituto de Cultura de la ciudad de México. De 1999 a la fecha forma parte del equipo multidisciplinario que integra Molúca Diseño, desde donde se han desarrollado diversos proyectos gráfico-plástico-electrónicos.  
Más información en <http://www.moluca.com.mx>



El diseño es una actividad compleja que ahora mismo se encuentra en crisis, pues dentro del caótico panorama mundial en el que se sitúa, ha tenido que replantear los objetivos aparentemente definidos en los que se centraba, para intentar vislumbrar sus posibilidades a corto plazo. Después de haber sido probado como un método más o menos ortodoxo para resolver problemas específicos, hoy se rebela catárticamente de una inercia decorativa-técnica-comercial que lo ha etiquetado por muchos años como un instrumento necesario en la sociedad industrial, para situarse como un espacio desde el que se resuelven problemáticas y al mismo tiempo se proponen nuevas formas de concebir las distintas realidades que integran el quehacer humano. Es un hecho que el diseño, visto como un conjunto de disciplinas múltiples, incide en los mecanismos culturales de una sociedad, pues se relaciona prácticamente con casi todo lo que rodea a los integrantes de una comunidad, desde los objetos, hasta las imágenes y los sonidos, pasando por la vestimenta y las edificaciones. Pero más que fungir exclusivamente como un traductor de ideas en el proceso de la comunicación, el diseño amplía los procesos interpretativos del pensamiento y la percepción humanas al contemplar en sus objetivos aspectos que cuestionan, replantean y finalmente transforman los modos de vida de las personas que tienen contacto con él. A pesar de que recurrentemente el diseño es definido por docentes, profesionales, críticos y empresarios como una actividad que normalmente está subordinada a intereses o conceptos superiores en los que no tiene injerencia directa, las propuestas recientes de los diseñadores que, de manera autodidacta han ampliado sus conocimientos, libran una intensa batalla para situar su quehacer en un marco de independencia y dignidad.

# DISEÑO: ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EVOLUCIÓN PERMANENTE

El diseño forma parte de la vida del hombre desde tiempos muy remotos, en los que comienzan a surgir necesidades distintas a las fisiológicas, como el conocimiento e interpretación de los elementos naturales que lo rodean para la creación de mecanismos y estructuras que le ayudan a vivir cada vez mejor y a desarrollar esquemas sociales de convivencia armónica. Dentro de este proceso aparece la comunicación como una inquietud primitiva y elemento inherente a las características del cerebro humano; todos los seres de esta especie desde que nacemos y hasta que las condiciones físicas de nuestro cuerpo lo permiten, nos comunicamos. Y es precisamente, mientras los hombres primitivos se intentan comunicar entre ellos, cuando empiezan a utilizar el diseño para ampliar los diversos sentidos de un mensaje determinado. Ejemplos de ello son los signos (erróneamente clasificados como ornamentos) plasmados en las herramientas de trabajo, en los enseres domésticos, en las confecciones de la vestimenta, en las paredes y estructuras de las viviendas, etc, cuyo objetivo era establecer significados o mensajes comprensibles para cierta comunidad.

La transmisión de esta información por diferentes medios ha tenido y tiene una vertiente técnica y una estética. Ambos aspectos son importantes en el inicio, el desarrollo y la conclusión de un diseño, pues de lo que se trata es de utilizar el soporte que resulte óptimo para representar un mensaje determinado y simultáneamente poder ampliar los significados que se relacionen con éste para estimular la capacidad interpretativa del receptor y satisfacer su necesidades estético-sensitivas. Esto sólo nos demuestra que el trabajo del diseño parte de la exploración y afectación de los tres niveles de la percepción humana, según Román Gubern, "el nivel fisioperceptual caracterizado por su determinismo biológico y su automatismo, el nivel etno-perceptual propio de cada cultura y el nivel idioperceptual (sic) propio de cada sujeto singular."<sup>1</sup> y se complementa con el análisis de la interpretación de los significados, para que el proceso comunicativo se lleve a cabo completamente. (Esquema1)

**Esquema 1**  
Proceso de la comunicación de los diseños

OBJETIVO PARTICULAR	DISEÑO	TRANSMISIÓN DE MENSAJES Y SIGNIFICADOS	PERCEPCIÓN DE MENSAJES Y SIGNIFICADOS	INTERPRETACIÓN DE MENSAJES Y SIGNIFICADOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• fuente de información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gráfico</li> <li>• arquitectónico</li> <li>• textil</li> <li>• industrial</li> <li>• audiovisual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• por diferentes medios / soportes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fisiológica</li> <li>• etnológica</li> <li>• ideológica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cultural / social</li> <li>• emocional / personal</li> </ul>

Las necesidades que satisfacen y los objetivos que cumplen los diseños arquitectónicos, industriales y textiles son comunes pues se basan en el funcionamiento del cuerpo humano, su relación con el espacio en el que se desenvuelve y los objetos que utiliza en la vida cotidiana, por lo tanto estos diseños trabajan en paralelo con otras disciplinas que se ocupan de estos mismos factores como la ingeniería (mecánica, civil, ambiental), la química, la física, las matemáticas e incluso la medicina. Aunque trabajan con diferentes lenguajes que parten de un mismo alfabeto, las metas generales de estos diseños se han centrado a lo largo de la historia en la estimulación estética de los sentidos intentando hacer que el uso constante que tenemos con los espacios, las vestimentas y los objetos sea más agradable, placentero, óptimo y al alcance de todos. Algo muy parecido ocurre con los diseños gráfico y audiovisual en ese sentido estético, pero a diferencia de los antes mencionados, estos diseños trabajan con la función, apreciación e interpretación de los mensajes, más que con el uso práctico de los soportes.

<sup>1</sup> GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1996. p18.



**Diseños prehispánicos.**

Superior: Disco maya de Chinkultic.  
Inferior: Disco maya de Xiuhcōatl.

**Diseños africanos.**

Superior: Tablero del juego de la serpiente norafricano.  
Inferior: Disco egipcio de una tumba en Sakkara.



Desde la antigüedad el papel que habitualmente ha jugado el diseñador es el de emisor-creador y copartícipe de un proyecto determinado al servicio de una necesidad informativa intencionada, ya fuera política, religiosa, comercial o cultural, a través de sus habilidades y conocimientos. Podemos entonces considerar como diseños, expresiones estético-utilitarias tales como los templos griegos, los utensilios egipcios, los textiles mayas, las tablillas romanas, los monogramas medievales, las miniaturas chinas, etc. puesto que estaban hechos para cumplir una función comunicativa concreta mediante signos de un código estético particular que era interpretado y comprendido por los miembros de las comunidades donde se encontraban físicamente. No podemos olvidar que de manera simultánea a la función utilitaria-comunicativa que tenían estos diseños, se encontraba el sentido estético de la disposición deliberada de los distintos elementos en los diversos soportes para ampliar los significados de la percepción sin alterar el mensaje principal, de forma que el receptor-consumidor-usuario podía entender o leer claramente el sentido del mensaje principal además de interpretar las representaciones simbólicas propias de cada diseño, de acuerdo a su contexto sociocultural.

Tradicionalmente se ha manejado que los diseños como disciplinas surgieron a partir de la revolución industrial o del nacimiento de la fotografía o desde la invención de la imprenta y los tipos móviles, con respecto al análisis antes expuesto, se puede afirmar que estas versiones se ajustan solamente a una visión historiográfica de occidente basada en hechos que han afectado primero el desarrollo sociocultural de las comunidades de esa región y después al resto del mundo. Sin embargo, el concepto amplio que se maneja en este texto sobre los diseños, admite que la actividad de diseñar en todos los ámbitos que se han planteado, estaba presente también en civilizaciones como las prehispánicas, las orientales, las africanas y las asiáticas, pues a pesar de no contar con muchas fuentes documentales y teóricas al respecto, es totalmente posible realizar un análisis paralelo bajo los mismos parámetros de eficacia comunicativa y expresión estética de estos diseños y los occidentales.



Desafortunadamente, desde mi punto de vista, la institucionalización, el estudio, la enseñanza y el ejercicio del diseño, han estado y están mayoritariamente basados en los postulados que rigen el modo de vida de las comunidades occidentales, lo que evidentemente nos da como resultado un concepto relativo y trunco de las propuestas y posibilidades reales que tiene el diseño en cualquier parte del mundo. Esto no quiere decir de ninguna manera que no sean importantes los postulados pedagógicos e intelectuales que se dieron a partir de la creación de escuelas y centros especializados tales como la Central School of Arts & Crafts o la Bauhaus, sin embargo (y tal vez resulta más claro para nosotros los latinoamericanos) el problema se ha centrado en manejarlos como único parámetro y modelo a seguir, mientras hemos tenido en nuestras narices estructuras metodológicas técnicas y conceptuales mucho más cercanas a nuestra realidad y por lo tanto más acordes a las necesidades e inquietudes que se manifiestan en nuestros lugares de origen. Esta distorsión de interpretaciones ha afectado el desarrollo del diseño en lugares como América Latina donde comúnmente se pretenden estandarizar y aplicar como recetas de cocina los elementos que componen el diseño occidental (específicamente el europeo y el de los EUA), siendo que el contexto social, económico, político, cultural y estético que existe en estos países es completamente diferente a los fundamentos del llamado diseño occidental.

Es innegable, sin embargo, que un hecho como la revolución industrial cambió los objetivos de los diseños en adelante, pues se hizo real la posibilidad de reproducir masivamente los soportes que antes constituían piezas únicas. Esto no significa que lo que define a los diseños sea precisamente este carácter masivo, como muchas teorías lo sustentan, lo que sucedió es que se modificaron los parámetros comunicativos generales en tanto se diversificaron los productos y aumentó la cantidad de usuarios. Nuevos códigos estéticos empezaron a ser manejados por los diseñadores a partir de las exigencias dictadas por la rápida expansión de los mercados, lo que significó que el diseño se orientara fuertemente a la publicidad que requerían las cosas para competir y venderse más que otras.



**Diseños orientales.**  
Superior: Buda del círculo de oro, anónimo chino.  
Inferior: Medallón bizantino.

**Diseños occidentales.**  
Superior: Motivo de la iglesia de San Martino, Italia.  
Inferior: Fragmento del Triunfo de Baco y Ariadna, Italia.



En este sentido vale la pena acotar el concepto de «trabajo inmaterial» que ha desarrollado recientemente Maurizio Lazzarato para tratar de explicar el contexto que engloba las vertientes del diseño, especialmente a partir del siglo XX:

El concepto de trabajo inmaterial tiene como presupuesto y resultado una ampliación de la «cooperación productiva» que llega a incluir la producción y la reproducción de la comunicación y por ello de su contenido más importante: la subjetividad. (...) El trabajo inmaterial innova continuamente la forma y las condiciones de la comunicación (y por tanto del trabajo y del consumo). Da forma y materializa las necesidades, el imaginario, los gustos del consumidor y estos productos se convierten a su vez en poderosos productores de necesidades, de imaginarios, de gustos. La particularidad de la mercancía producida por el trabajo inmaterial consiste en el hecho de que no se destruye en el acto de consumo, sino que amplía, transforma, crea el medio ambiente ideológico y cultural del consumidor. No reproduce la capacidad física de la fuerza de trabajo, transforma a su utilizador. (...) El público tiende a volverse el modelo mismo del consumidor (público / cliente). El público (en el sentido de auditorio: el lector, el que escucha música, el público de la tele, etc) al que se dirige el autor tiene como tal una doble función productiva: en un momento, en la medida en que es al que se dirige el producto ideológico y que en tanto que tal es un elemento constitutivo de la «obra» y, en otro momento, a través de la recepción mediante la cual el producto «halla un lugar en la vida» (es integrado en la comunicación social) que le hace vivir y evolucionar. Entonces, desde este punto de vista, la recepción es un acto creativo y es parte integrante del producto. La transformación del producto en mercancía no puede suprimir este doble proceso de «creatividad» que debe asumir en cuanto tal y tratar de controlar y someter a sus valores.<sup>2</sup>

A partir de este panorama podemos inducir que cualesquiera que sean los objetivos de los diseños, funcionan al interior de la sociedad como agentes catárticos específicos, puesto que reflejan estéticamente una serie de descargas emotivas que le son comunes a un cierto tipo de gente en un determinado lapso de tiempo, con el fin de que sean copartícipes de una acción determinada. En este sentido, el diseño siempre ha mantenido abierta la posibilidad de trabajar desde su trinchera, abierta y críticamente con cualquier suceso que se lleve a cabo en la vida cotidiana; siempre ha sido (y es hoy más que nunca) un factor importante en la toma de decisiones de carácter económico y político, pero también es en determinado momento, el instrumento que acerca o no a la gente a la cultura.

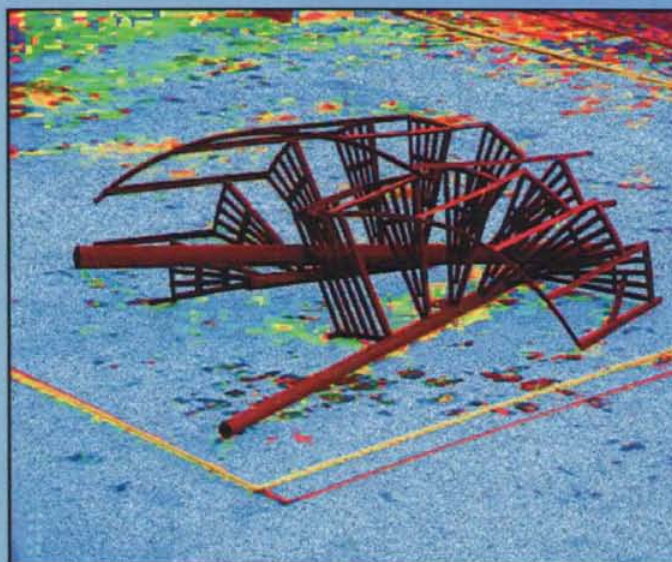
Otl Aicher, diseñador alemán afirma que «la cultura se desarrolla en la implicación con el mundo, no con el dinero»<sup>3</sup>, por lo tanto el diseño sociocultural actúa en función de las diversas formas de vida que no se centran en los negocios o la generación de la riqueza, es decir, en la educación, en el arte, en la divulgación, en la comunicación, en los servicios públicos, en la investigación, en los proyectos solidarios y en general en todas aquellas actividades cotidianas o extraordinarias en las que participa la gente, cuyo fin no sea la acumulación desmedida de dinero. En el planteamiento, desarrollo y conclusión de cualquiera de estas ocupaciones, el lugar que ocupa el diseño es fundamental, puesto que no sólo se enfoca en la difusión de los resultados a los que llega un determinado proyecto; puede ser un agente importante desde la concepción del mismo, ya que es la parte del lenguaje que se traduce en imágenes, signos, objetos, etc. El diseño funciona como puente entre un proyecto y la sociedad, trabaja con los vínculos y las redes entre ellos y los *traduce*, por medio de un código que comprende un lenguaje, en elementos visuales u objetuales.

<sup>2</sup> LAZZARATO, Maurizio. El «ciclo» de la producción inmaterial. Artículo en línea en el sitio <http://www.alteediciones.com/t13.htm>

<sup>3</sup> AICHER, Otl. *Analógico y digital*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2001. p134

En este proceso el diseñador aplica las habilidades técnicas que ha aprendido y practicado para resolver o plantear problemáticas específicas, pero sobre todo, ejerce su *capacidad creativa*. Ahora bien, ¿qué es esta capacidad creativa?, ¿cómo se adquiere? ¿cómo se aplica?. La creatividad es un rasgo humano característico, ya que a diferencia de los animales, los hombres no actúan por instinto o siguiendo un patrón de comportamiento determinado; su capacidad de razonamiento lo lleva a proponer cosas no preestablecidas, así que en ello radica su capacidad creativa. Se puede asociar por diversas razones con la generación del conocimiento científico, humanístico o artístico y con las pequeñas acciones cotidianas que conforman el modo de vida de una colectividad. Esta capacidad creativa, latente en cualquier persona, se manifiesta cuando se logra fragmentar una serie de hechos de carácter invariable para insertar una propuesta (una idea, una imagen, un objeto, un sonido, un método, una teoría, una técnica, un conocimiento, etc.) que modifique conceptos y active nuevas interpretaciones.

Las diversas formas de insertar en la sociedad estos productos de la creatividad se hacen a partir de la aplicación de una *técnica* específica: en su primera acepción como sustantivo, este término de origen griego designa un *conjunto de habilidades y procedimientos que siguen ciertas reglas establecidas y más o menos codificadas para hacer algo en función de un determinado fin*.<sup>4</sup> En el caso del diseño las técnicas que se utilizan dependen de la especialización de la que se trate, es decir que son diferentes las habilidades, los conocimientos y las herramientas que se utilizan en el diseño gráfico y en el industrial, por ejemplo.



<sup>4</sup>CORTÉS, Jordi. *Diccionario de filosofía en CD-ROM*. Editorial Herder. Barcelona, 1996.

# PRODUCTOS DEL DISEÑO Y SU CONSUMO



La etapa final de cualquier proceso económico, consiste en la venta, intercambio o difusión del resultado del trabajo realizado, es decir, de los productos. Se pueden definir como la consecuencia lógica de un proceso de pensamientos que se convierten en objetos, mediante el trabajo material, o conceptos, mediante el trabajo intelectual (bienes materiales y no materiales). Cualquier producto se puede cotizar (comprar o vender) cuando se le asigna un precio (*valor de cambio*) a través del dinero. De esta manera los bienes se transforman en mercancía y se vuelven susceptibles al consumo. Sin embargo, el consumo no necesariamente tiene que estar ligado a las inversiones económicas, por el contrario, constituye un fenómeno social que abarca un espectro amplio del modo de comportamiento humano, pues involucra simultáneamente aspectos aparentemente disociados como la ambición y el aprendizaje; el deseo y la frivolidad; el ritual y la practicidad.

En el consumo, concebido como «el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos»<sup>5</sup>, juega un papel importante la asignación de valores a ciertas características propias de cualquier bien, sea o no material: en el mismo nivel jerárquico se encuentra el *valor de uso*, referente a la funcionalidad y a las propiedades particulares de un producto, el *valor de cambio* o equivalencia práctica que puede tener un producto con respecto a otro y el *valor simbólico* que se refiere a los significados abstractos que se le asignan a un producto desde que se concibe, mientras se crea o cuando se consume, más allá de sus características intrínsecas o de equivalencia. El valor simbólico también puede englobar las sensaciones, sentimientos y pensamientos que experimentamos al consumir, es decir, todo lo que nos sucede desde que decidimos consumir algo hasta que lo adquirimos. Estas experiencias marcan o distinguen nuestra manera de ser (sentir-pensar-actuar); nuestra historia personal y la historia que compartimos con otras personas en un mismo lapso del tiempo.

<sup>5</sup> GARCÍA Canclini, Néstor. *Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización*. Editorial Grijalbo, México, 1995. p42

Al consumir un producto ejercemos nuestras facultades sensoriales para satisfacer diversas necesidades, que van desde las fisiológicas hasta las abstracto-intelectuales, pasando por las comunicacionales y de pertenencia. Por eso no se puede concebir al consumo como la posesión individual de bienes aislados; forma parte de la interacción sociocultural de una persona en una colectividad a través de la diferenciación; donde los productos sirven para enviar y recibir mensajes gracias a su valor simbólico y pese a la voracidad del esquema mercantil en el que vivimos actualmente:

"Podemos actuar como consumidores situándonos sólo en uno de los procesos de interacción – el que regula el mercado- y también podemos ejercer como ciudadanos una reflexión y una experimentación más amplia que tome en cuenta las múltiples potencialidades de los objetos, que aproveche su 'virtuosismo semiótico', en los variados contextos en que las cosas nos permiten encontrarnos con las personas."<sup>6</sup>

Bajo este panorama, los productos del diseño se erigen como instrumentos que inciden directamente en la sociedad de formas complejas porque actúan simultáneamente en distintas áreas de la vida cotidiana y afectan la percepción de los acontecimientos, pues se centran en la comunicación. Las especializaciones en las que se organiza el diseño, derivan en productos diferentes que a lo largo del tiempo se han tenido que adaptar a la forma de vida de cada época. Actualmente existe una crisis mundial en torno a las necesidades y propuestas que se habían manejado en el esquema de la producción material, donde el diseño se avocaba a mejorar lo existente; ahora los productos del diseño siguen siendo resultado de un análisis de

las necesidades sociales, pero también se ocupan de formular esquemas para proponer nuevas realidades. Este cambio de servicios obedece al progreso de la industria a través del estudio y aplicación de nuevos medios, técnicas y procesos para crear diversas plataformas en la comunicación visual. Conforme han avanzado las innovaciones tecnológicas, el diseño se ha apropiado de estas nuevas herramientas productivas para situarse dentro de los espacios de difusión, expresión y comercialización más recientes.



El carácter de acción múltiple que siempre han tenido los diseñadores es aceptado y requerido hoy más que nunca, pues a pesar de que muchos diseñadores de trayectoria notable han pasado por diversas disciplinas a lo largo

de su desarrollo profesional<sup>7</sup>, actualmente es necesario tener una serie de conocimientos y aplicar procedimientos que antes parecían incongruentes con las actividades tradicionales del diseño. De entrada el diseñador es hoy un agente heterogéneo que traduce ideas en imágenes, objetos, sonidos o la combinación de cualquiera de ellos (soportes multimedia) y al mismo tiempo actúa como catalizador (en el sentido de que modifica la velocidad de una transformación) de la cultura, pues sus propuestas son parte importante de la reconstrucción del sistema de representaciones y valores de una sociedad.

<sup>6</sup> Op. Cit. p45

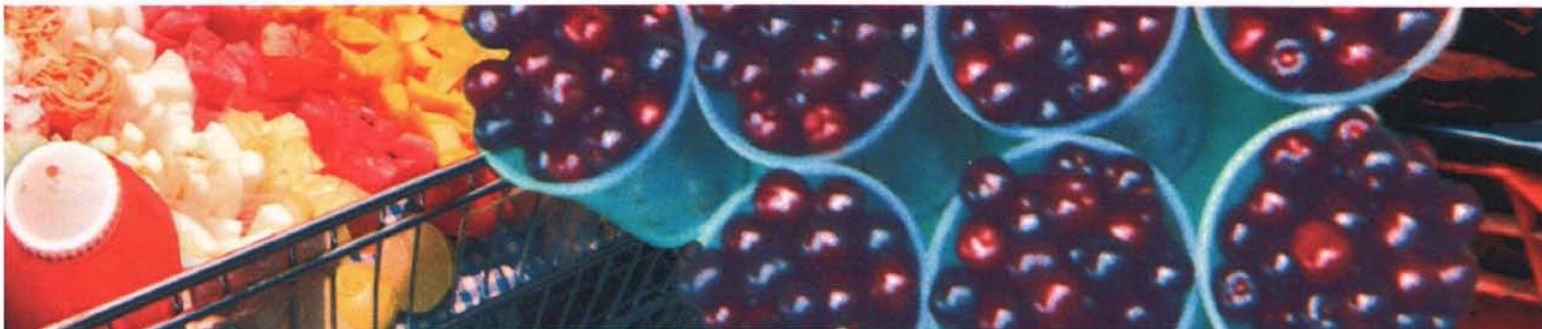
<sup>7</sup> Ejemplo de ello es Henry van de Velde quien empezó como pintor y trabajó como arquitecto, como especialista en diseño gráfico, como diseñador de productos y muebles, y como educador dentro del campo del diseño. ( MARGOLIN, Víctor, et al. **Las rutas del diseño**. Editorial Designio. México, 2003. p13 ).

# POSIBILIDADES MÚLTIPLES: INTERNET



El desarrollo de la tecnología en los últimos años ha modificado el modo de vida de una cantidad importante de personas en el planeta. Particularmente el diseño experimenta desde entonces transformaciones técnico-conceptuales importantes, pues se ha insertado mediante estos avances, en los llamados nuevos medios de comunicación. Desde la interfaz de un programa de cómputo, hasta el despliegue de elementos gráficos en la pantalla de un teléfono celular o un organizador personal (PDA por sus siglas en inglés), hasta la estructura visual de una página de internet, el diseño se ha vuelto indispensable para cumplir con los aspectos prácticos y estéticos que imperan en dichos medios.

Dentro de estos nuevos despliegues comunicativos, internet es un caso especial, pues actualmente es una especie de híbrido entre espacio virtual y medio de comunicación; en la red de redes confluyen torrentes de información literalmente de todo tipo y se alojan indefinidamente una serie de postulados y manifiestos de diversos grupos o comunidades. Como espacio virtual, internet por sí mismo no contiene ningún sistema para discriminar ni censurar, hasta ahora, a ninguna persona o colectivo que desee y tenga los recursos económicos para integrarse a la red y así exponer sus inquietudes en forma de textos, imágenes, sonidos o videos. En ese sentido es el único medio de comunicación que incluye cualquier manifestación social, con todo lo que ello implica, es decir que se pueden encontrar tanto aberraciones grotescas como genialidades brillantes. Todo esto, desde luego, está en internet porque existe en la sociedad, así que el famoso peligro que representa no es más que el reflejo agríndice de lo que sucede en el mundo.





El hecho de que se pueda acceder a las páginas de internet desde cualquier punto del planeta a la hora que se desee, implica que «automáticamente» maneje una concepción del tiempo diferente, paradójica en el sentido de la permanencia y los constantes cambios en la información: el contenido de una página de internet puede durar tal vez más que un libro o tan poco como una cotización bursátil (hablando del peso...).

Particularmente internet se ha acomodado poco a poco entre las sociedades como el medio ideal para la creación colectiva; en primer lugar porque habilita el diálogo directo y simultáneo entre personas con inquietudes afines, mientras abre los espacios para que estas discusiones aterricen en propuestas más elaboradas y puedan seguir siendo cuestionadas o replanteadas. Este carácter móvil de todo lo que se expone en la red, sitúa (por fin) a los creadores **al mismo nivel** de los espectadores gracias al correo electrónico y a las salas de charlas en vivo: casi ninguna persona que suba algo a internet omite poner una dirección de correo para contactarlo directamente, aunque ello implique recibir mensajes poco halagadores o insultantes, pues hoy más que nunca esperamos con ansia que alguien entre a nuestro sitio y opine lo que quiera de nuestro trabajo, así como también externamos nuestros puntos de vista cuando visitamos un sitio cuyo contenido nos mueva al contacto.

Luego del replanteamiento conceptual que experimentó la red durante su primer gran ruptura financiera a finales de los noventa, el verdadero protagonista de internet es el ciudadano de a pie, ya sea, por un lado para reflejar sus tragedias cotidianas y acrecentar desmedidamente sus deseos de consumo y sus aspiraciones infundadas, o por otro lado para resistir el embate de la barbarie globalizada con planteamientos modestos que recuperen propositivamente la esencia de lo humano.



# diez pesos en la ciudad de MÉXICO



Con base en la exposición de los conceptos expuestos sobre el trabajo y el consumo de productos, que los definen como actividades sociales vinculadas al desarrollo de capacidades creativas, reflexivas y de acción de los individuos en su contexto y no sólo al ejercicio de actividades puramente económicas, el papel que juega el dinero en todo este proceso puede ampliarse al aportarle la función de *código de interpretaciones dinámicas*, en tanto su uso no se limita a la significación de un valor numérico, sino a la posibilidad de desencadenar experiencias complejas que marcan nuestro modo de vida personal y colectivo, pues antes, al mismo tiempo y después de que usamos el dinero para adquirir un producto determinado, suceden hechos significativos relacionados a esta acción, cuya interpretación puede demostrar lo que somos, pensamos y sentimos.

Siguiendo el esquema comunicacional de los diseños al que se hizo referencia anteriormente, los elementos que componen el proyecto *diez pesos en la ciudad de México* son:

<b>OBJETIVO PARTICULAR</b> (fuente de información)	<b>DISEÑO</b> (gráfico-digital)	<b>TRANSMISIÓN DE MENSAJES Y SIGNIFICADOS</b>	<b>PERCEPCIÓN DE MENSAJES Y SIGNIFICADOS</b>	<b>INTERPRETACIÓN DE MENSAJES Y SIGNIFICADOS</b>
Cien historias del mismo número de personas con diez pesos en la ciudad de México.	Imágenes-fichas de cada historia e imágenes de los collages de cada nivel.	Envío y recepción de información a través del sitio de Internet <i>diezpesos.com.mx</i>	<b>fisiológica</b> (visual-auditiva) <b>etnológica</b> (depende del lugar desde donde sea consultado el sitio) <b>ideológica</b> (depende de cada persona)	<b>cultural / social emocional / personal</b> (con base en la propuesta concreta del proyecto)



## ¿POR QUÉ DIEZ PESOS?

El objetivo del proyecto *diez pesos en la ciudad de México* es exponer a través del diseño gráfico digital, dichas experiencias socioculturales que suceden a raíz de los diversos usos que le damos al dinero, con el fin de analizar particularmente los significados que algunos habitantes de la ciudad de México le otorgan al dinero en su vida cotidiana y qué relación tienen con el resto de su comunidad. Para ello comencé designando la cantidad de **diez pesos** como la unidad económico-conceptual del proyecto porque es un monto que representa el costo de una gran y variada cantidad de productos y servicios, además del poder adquisitivo de la mayoría de la población que habita o transita por la ciudad, es decir que casi cualquier capitalino alguna vez en su vida ha usado diez pesos para algo. Considero que esta emblemática cantidad de dinero, ha protagonizado (y lo sigue haciendo) una infinidad de experiencias entre personas de distintas edades y ocupaciones, lo que de alguna manera constituye una parte significativa de la identidad del DF.



## ENLACES SIMBÓLICOS

A partir de mis propias vivencias en la ciudad y de conversaciones informales con diferentes personas, llegué a la conclusión de que las historias personales en torno a la vida cotidiana, existen gracias a un mecanismo determinado que las activa y, en el caso particular de las experiencias que las personas tienen con el dinero (por tratarse de un medio de intercambio), es posible establecer que una historia empieza donde otra termina, lo que automáticamente las hace parte de una especie de red al estar vinculadas necesariamente con otras. Consideraré evidenciar este aspecto distintivo *enlazando* consecutivamente las historias de manera simbólica, es decir que las entrevistas tendrán que realizarse bajo un criterio de seriación.



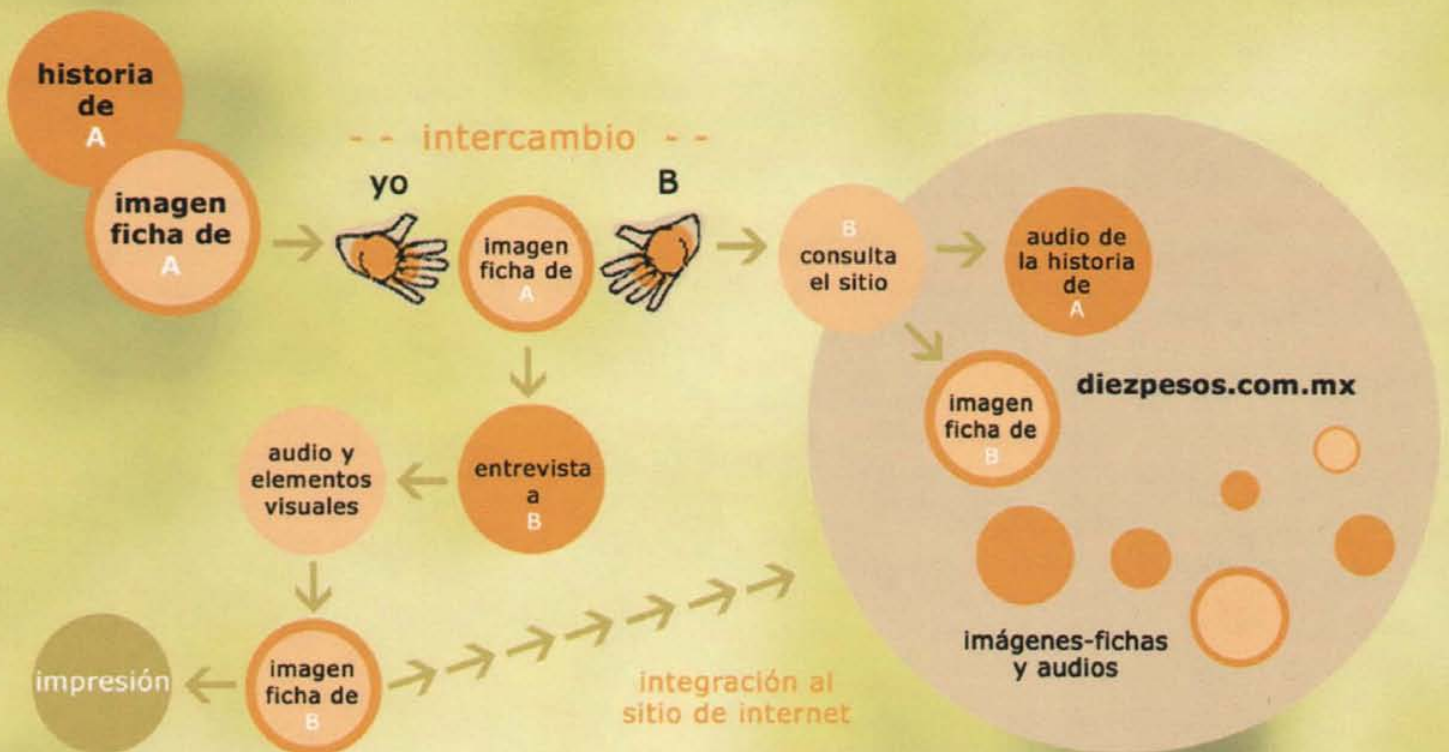
## DELIMITACIÓN DEL CAMPO DE ACCIÓN

Dado que el número de historias que existen y existirán es infinito, decidí delimitar mi campo de acción y estudio a la realización de cien entrevistas, en diez sesiones de diez personas cada una, elegidas aleatoriamente en distintos puntos de la ciudad. Pienso que esta cantidad constituye una muestra representativa de las características personales y colectivas que tienen los ciudadanos de la ciudad de México, y considero que es una fuente de información suficientemente amplia para que los usuarios del proyecto descubran, comparen e interpreten los elementos que forman las historias y su relación con los usos que tienen diez pesos.

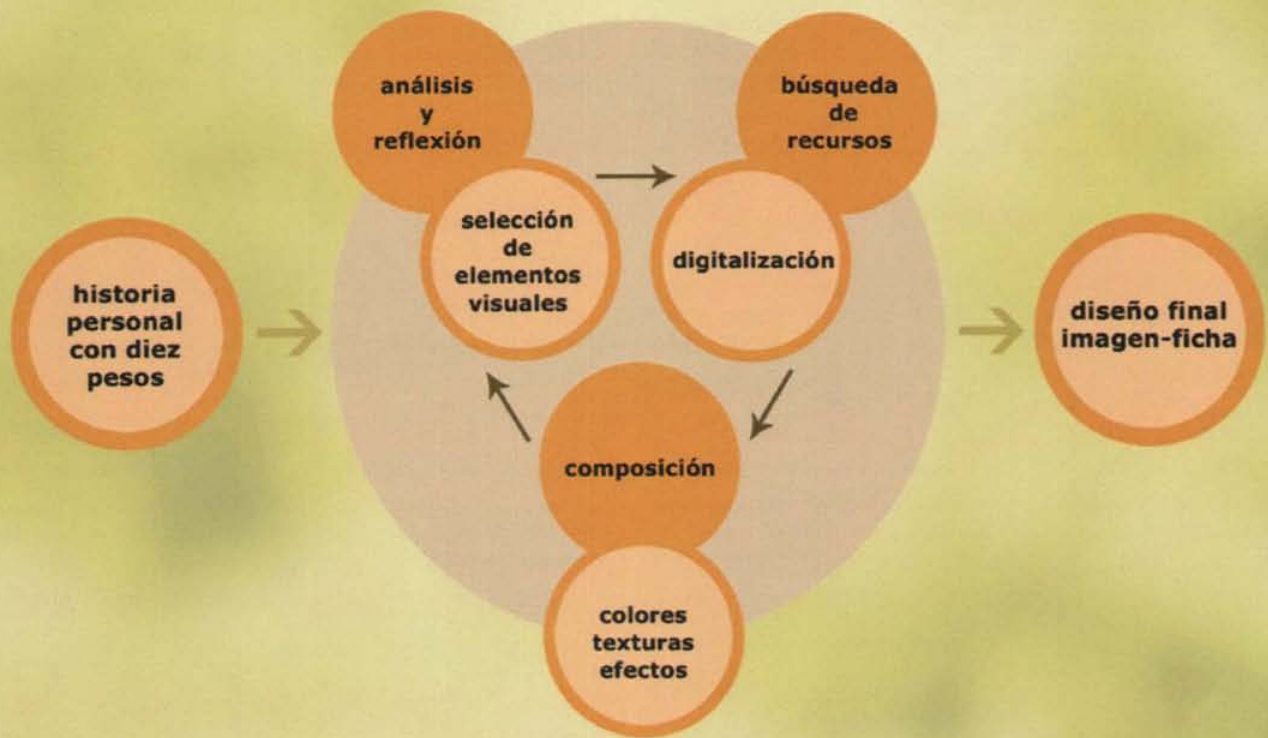


# SISTEMA DE VALOR-INTERCAMBIO

Después de varios intentos fallidos de acercarme a la gente para conocer sus historias con diez pesos, y particularmente gracias a un señor que, en tono de broma me dijo *'si usted me entrevista, yo le suelto la sopa y luego ¿qué gano a cambio?'*, llegué a la conclusión (aparentemente obvia en mi proyecto...), de que tenía que dar *algo* a cambio de las historias. Me pareció muy claro que este detalle estaba ligado al papel del dinero en la sociedad, por ser el protagonista de los medios de intercambio en el mundo. Pero lo que más atrajo mi atención de dicha observación es la asignación de valores que la gente le otorga a cosas como el tiempo, la experiencia, la privacidad, etc, y que la actitud generalizada de reserva o desconfianza para expresarlos y compartirlos, por lo que decidí jugar con esas mismas reglas mi juego: lo único que podía intercambiar por historias eran otras historias, pues desde mi punto de vista todas tienen el mismo valor, además como todas se relacionan con los usos de diez pesos, resolví que cada historia valiera simbólicamente diez pesos. El problema era que necesitaba diez imágenes-fichas para comenzar el intercambio, así que diseñé diez de ellas que representaran historias ficticias y además sirvieran para completar el proyecto con la pieza *Historias con diez pesos* que detallaré más adelante.



Esquema del proceso de intercambio e integración de la información.



Esquema de la construcción de una imagen-ficha

## CREACIÓN DE IMÁGENES-FICHAS

Bajo un esquema que se seguiría en un proyecto de diseño gráfico común, determiné que la información que contiene cada historia es equivalente a los datos básicos (*briefing*) de los que parte el diseñador para empezar a trabajar, por lo que cada entrevista será analizada para extraer los elementos más significativos en términos visuales, con la intención de **diseñar una imagen** particular que represente, a partir de mi interpretación, la experiencia que la gente me cuente. Para ello acudiré a distintos recursos como el banco de imágenes que he integrado a lo largo de mi vida, los diferentes archivos de imágenes públicos que existen en internet o en instituciones académicas, y si es necesario produciré el material gráfico que se requiera. Una vez que se haya creado el diseño de la imagen que representa una historia particular, se imprimirá en una cartulina rígida de 10 x 10 centímetros para que pueda funcionar como medio de intercambio haciendo una referencia directa al dinero y sobre todo a la asignación de valores mediante la leyenda «esta imagen vale diez pesos». Cada imagen-ficha impresa contendrá sus respectivas instrucciones de uso, pues se tratará de un objeto susceptible de ser re-intercambiado por historias con diez pesos las veces que los usuarios lo deseen. Para conocer estas nuevas historias que se generen de manera autónoma (es decir sin mi intervención), se han impreso en las fichas respectivamente, la dirección de correo electrónico donde la gente puede enviar sus experiencias, y la del sitio de internet [www.diezpesos.com.mx](http://www.diezpesos.com.mx) para que consulten toda la información del proyecto.

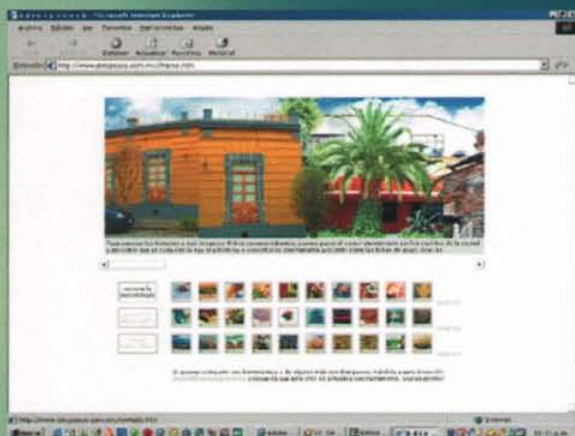
# integración del sitio [www.diezpesos.com.mx](http://www.diezpesos.com.mx)

En internet existen muchos sitios que abordan la creación de un entorno estético con diferentes propósitos, pero dado que la utilización de este medio es relativamente reciente (lo mismo que su estudio), existen diversas propuestas para crear una especie de clasificación que sirva de guía tanto para los productores como para los usuarios de la red. Almudena Baeza, integrante del colectivo español *Libres para siempre*, grupo avocado a la experimentación artística e investigación de los nuevos medios, propone un ordenamiento de los sitios web a partir de los niveles de participación del público en los mismos.<sup>8</sup>

En ese sentido la estructura del sitio *diezpesos.com.mx* se puede considerar **lúdico-proyectiva**, puesto que la idea es que el usuario *juegue* a encontrar la información a través de una serie de instrucciones e interprete la misma conforme a sus propias experiencias de vida.

El objetivo particular del proyecto diez pesos en la ciudad de México es conocer y exponer cien historias que un número igual de personas hayan tenido con diez pesos en su vida cotidiana, la forma que he escogido para hacerlo es a través de la creación de un sitio en la red de redes, por lo que he adquirido el dominio de internet *www.diezpesos.com.mx*, con la intención de almacenar y reproducir en un servidor designado el audio de las cien entrevistas que se realicen y desplegar las cien imágenes que las representen.

El propio funcionamiento de internet permitirá que esta página sea un espacio de expresión permanente para que los usuarios de la red participen enviando sus opiniones, historias o cualquier tipo de creación relacionada con la temática del proyecto.




Algunas vistas de la interfaz gráfica de navegación.




<sup>8</sup> LLEÓ, Juan Antonio. *El arte en las redes*. Editorial Anaya Multimedia. Madrid, 1997. p. 147.

\$ diez pesos \$ - Microsoft Internet E...



**ESTA IMAGEN VALE 10 PESOS.**  
 Contenido meta: Ilustración de cartulina rígida, 16 millones de colores, 6 capas e  
 papel, 2 litografías, 10 minutos de realización, 10 segundos de impresión,  
 10 films o efectos. Instrucciones: Utilice la imagen para intercambiarla por una  
 moneda relacionada con los usos, significados o valores que tienen 10 pesos en la  
 Ciudad de México, posteriormente mande su experiencia al correo electrónico  
 bates@diezpesos.com.mx o a través de comentarios: www.diezpesos.com.mx

\* Si quieres escuchar la historia por la que fue intercambiada  
 esta imagen, oprime el botón de play. (Windows Media)



\* Si quieres ver la imagen que surgió después de conocer esta  
 historia, oprime aquí ->>-

\$ diez pesos \$ - Microsoft Internet E...



**ESTA IMAGEN VALE 10 PESOS.**  
 Contenido meta: Ilustración de cartulina rígida, 16 millones de colores, 6 capas e  
 papel, 2 litografías, 10 minutos de realización, 10 segundos de impresión,  
 10 films o efectos. Instrucciones: Utilice la imagen para intercambiarla por una  
 moneda relacionada con los usos, significados o valores que tienen 10 pesos en la  
 Ciudad de México, posteriormente mande su experiencia al correo electrónico  
 bates@diezpesos.com.mx o a través de comentarios: www.diezpesos.com.mx

\* Si quieres escuchar la historia por la que fue intercambiada  
 esta imagen, oprime el botón de play. (Windows Media)



\* Si quieres ver la imagen que surgió después de conocer esta  
 historia, oprime aquí ->>-

\$ diez pesos \$ - Microsoft Internet E...



**ESTA IMAGEN VALE 10 PESOS.**  
 Contenido meta: Ilustración de cartulina rígida, 16 millones de colores, 6 capas e  
 papel, 2 litografías, 10 minutos de realización, 10 segundos de impresión,  
 10 films o efectos. Instrucciones: Utilice la imagen para intercambiarla por una  
 moneda relacionada con los usos, significados o valores que tienen 10 pesos en la  
 Ciudad de México, posteriormente mande su experiencia al correo electrónico  
 bates@diezpesos.com.mx o a través de comentarios: www.diezpesos.com.mx

\* Si quieres escuchar la historia por la que fue intercambiada  
 esta imagen, oprime el botón de play. (Windows Media)



\* Si quieres ver la imagen que surgió después de conocer esta  
 historia, oprime aquí ->>-

\$ diez pesos \$ - Microsoft Internet E...



**ESTA IMAGEN VALE 10 PESOS.**  
 Contenido meta: Ilustración de cartulina rígida, 16 millones de colores, 6 capas e  
 papel, 2 litografías, 10 minutos de realización, 10 segundos de impresión,  
 10 films o efectos. Instrucciones: Utilice la imagen para intercambiarla por una  
 moneda relacionada con los usos, significados o valores que tienen 10 pesos en la  
 Ciudad de México, posteriormente mande su experiencia al correo electrónico  
 bates@diezpesos.com.mx o a través de comentarios: www.diezpesos.com.mx

\* Si quieres escuchar la historia por la que fue intercambiada  
 esta imagen, oprime el botón de play. (Windows Media)

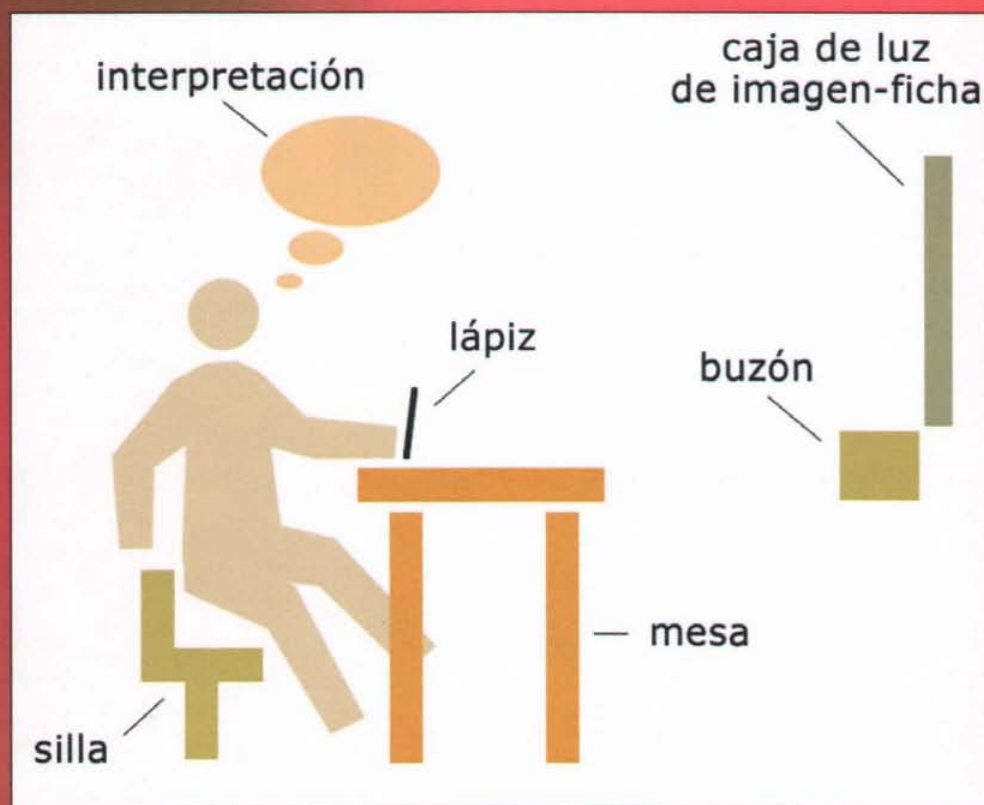


\* Si quieres ver la imagen que surgió después de conocer esta  
 historia, oprime aquí ->>-

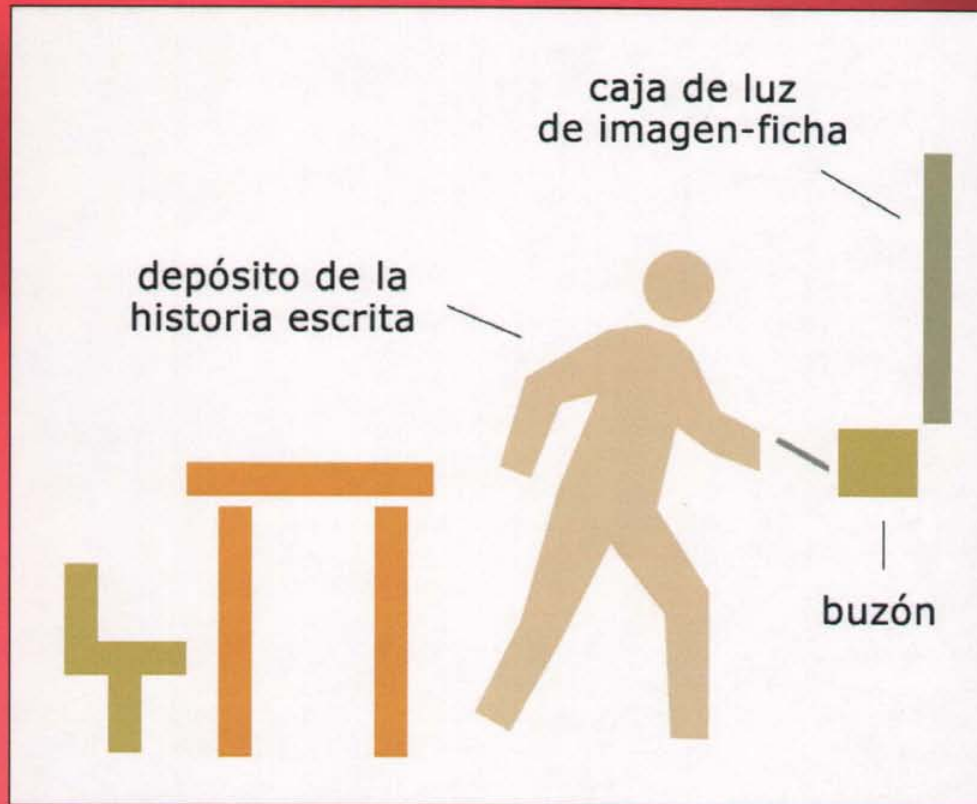
Toda la información que se genere, es decir, el audio de las entrevistas y las imágenes de las mismas, será digitalizada para mostrarse en la página a través de una Interfaz Gráfica del Usuario (IGU), cuyo diseño permitirá que el usuario tenga acceso directamente a las grabaciones y las imágenes de las entrevistas, o las encuentre participando dinámicamente en la exploración de los diez niveles correspondientes a cada serie. Cada nivel estará compuesto de varias imágenes que, a manera de collage, reflejen mi visión de la ciudad y todo aquello que se relacione con diez pesos en el ámbito cotidiano. En algunos puntos de dichas imágenes, se localizarán diez hipervínculos que desplieguen cada uno de los archivos HTML que tengan las imágenes-fichas y el audio de las entrevistas que conformen cada serie. Estos hipervínculos o *ligas* estarán marcados de forma que no sean evidentes a la vista, pero que sean sensibles a la superposición del cursor, con el propósito de que el usuario aguce su percepción visual y se divierta al buscarlos a lo largo de todo el collage.

## HISTORIAS CON DIEZ PESOS

Además de cumplir con el propósito de arrancar el proceso de intercambio de historias por imágenes, la primera serie de diez imágenes-fichas que representa historias ficticias con diez pesos, constituirá la parte fundamental de la pieza *Historias con diez pesos*. La idea de extender el proyecto a otros ámbitos fuera de internet, surgió dentro del proceso de aprendizaje del Seminario de Proyectos y Medios Múltiples, donde esta tesis está inscrita. Se llegó al acuerdo de exponer los resultados de nuestros trabajos prácticos en un espacio propicio para ello, por lo que cada quién empezó a diseñar el montaje de la(s) pieza(s) que produjera de manera práctica en el transcurso del Seminario. En este sentido determiné que la serie inicial de diez imágenes-fichas antes mencionada, representa simbólicamente el eslabón que une el inicio y la conclusión del proyecto *diez pesos en la ciudad de México*; he explicado por qué estas imágenes fueron el comienzo del proceso de intercambio y ahora detallaré por qué funcionarán como *candados* que cierren el círculo formado por la serie de entrevistas e imágenes. Un objetivo importante de este proyecto es manejar todo el tiempo la interpretación de diversos elementos: de experiencias por historias en los casos de las personas entrevistadas, de historias por imágenes en la creación de los diseños de las fichas y de imágenes por historias en la pieza *Historias con diez pesos*.



Proceso de interpretación de una imagen-ficha y escritura de una historia.



Depósito de la historia escrita en el buzón de la imagen-ficha.

Esta pieza consiste en el montaje en un muro de diez cajas de luz de aproximadamente 14 x 17 pulgadas cada una, donde estarán las ampliaciones de las primeras diez imágenes-fichas con las que comencé la serie de intercambios. En la parte de abajo de cada caja se encontrará un buzón. Enfrente de cada imagen estarán una mesa pequeña, una silla, hojas de papel y un lápiz, todo ello con la intención de que el público, mediante la interpretación de los elementos visuales, construya una historia con diez pesos de cada imagen, la escriba y la deposite en los buzones. Todas estas historias se reunirán posteriormente para exponerse en el sitio de internet y con ello crear un puente referencial entre la participación de la gente en la vida cotidiana y el habitar de manera creativa el hiperespacio.

Con esta última acción se evidenciará la relación indisoluble entre las dos partes que conforman este proyecto, es decir, la exploración de una parte de las historias que flotan en la ciudad de México a través de los usos que tienen diez pesos y la exposición de este micro universo restringido en un sitio de internet que a su vez forma parte de la gran multitud que conforma la red de redes.

Situándose en medio de una crisis, como en la que se encuentra el diseño actualmente, es difícil llegar a conclusiones tajantes cuando lo que predomina es un panorama de cuestionamientos, rupturas, propuestas y experimentos. La velocidad a la que aparentemente se modifican los significados de las cosas en esta 'vida moderna', nos obliga a luchar contra una serie de inercias impuestas, ubicándonos en nuestro espacio (tan relativo a cada persona) lo más firmemente posible, con posturas claras que incidan directa, que no masivamente, en la realidad que nos circunda. Cuanto más se intenten conocer y aprehender todos los engranajes que mueven la maquinaria social, más oportunidades tendremos de entender y resignificar los diferentes modos de vida que, nos guste o no, formaron, forman y formarán parte de nosotros mismos.

Dentro de la pequeña trinchera del diseño, es posible, como saben muchos, engrandecer desmesuradamente la falsedad, lo inútil, lo corrupto; lo injusto, desde una burbuja de glamour y elevación, en el aislamiento conveniente donde no figura la verdadera situación local, por no decir mundial, de zozobra, caos y desesperanza. Por supuesto, no todo es fatalidad, pues aunque parezca increíble, la Tierra sigue girando, las ciudades caminando y el patrimonio de la humanidad, es decir la cultura, agonizando, pero respirando al fin. Al menos yo estoy convencida de que ahí está la clave de la existencia, el por qué de nuestros pensamientos y acciones. Claro, dentro de la cultura caben muchas cosas (a veces nefastas), pero en el momento en el que nos damos cuenta de que podemos aportar algo de forma conciente, es decir sabiendo que cualesquiera que sean las consecuencias, no van a destruir irremediablemente la vida de nadie, logramos justificar de alguna manera nuestra corta estancia en el mundo. Cultura es todo lo que conocemos y hacemos, por eso se puede ampliar y transformar en lo que queramos, y pienso que no es tan complicado si nos situamos claramente desde nuestro ínfimo (pero importante) espacio, con lo que sabemos y más nos gusta hacer.



En este caso particular, he comprobado con verdadero deleite, que el diseño es una actividad poderosa que, aunque mayormente refleje la voz de los que menos lo merecen, permite explorar de manera generosa toda clase de vertientes cuyos resultados son igualmente ricos y contundentes. La opción en la cual centré mi trabajo es el diseño sociocultural, que recoge las experiencias cotidianas, cercanas, conocidas o ajenas y las cuestiona, transforma, interpreta y re-significa para convertirlas en imágenes, objetos, mecanismos, sonidos, etc. que nos devuelven de golpe o suavemente a la realidad. En este constante cruce de filosofías, herramientas, disciplinas, posturas, oficios y hechuras, cabe todo lo que comunique, signifique y sirva de algo a la sociedad, amplia o específicamente.



Puedo concluir (finalmente si se pudo) satisfactoriamente que la experiencia de haber realizado cada una de las partes que componen *Diez pesos en la ciudad de México*, además de reconciliarme con mi profesión, significó para mí el regreso a la búsqueda vital del conocimiento y la libertad de replantear el diseño con propuestas (y no con recetas) que cuestionen los anquilosados esquemas ajenos a nuestro modo de vida.

Diseño editorial: Olivia Vidal López  
México, DF / 2004-2005

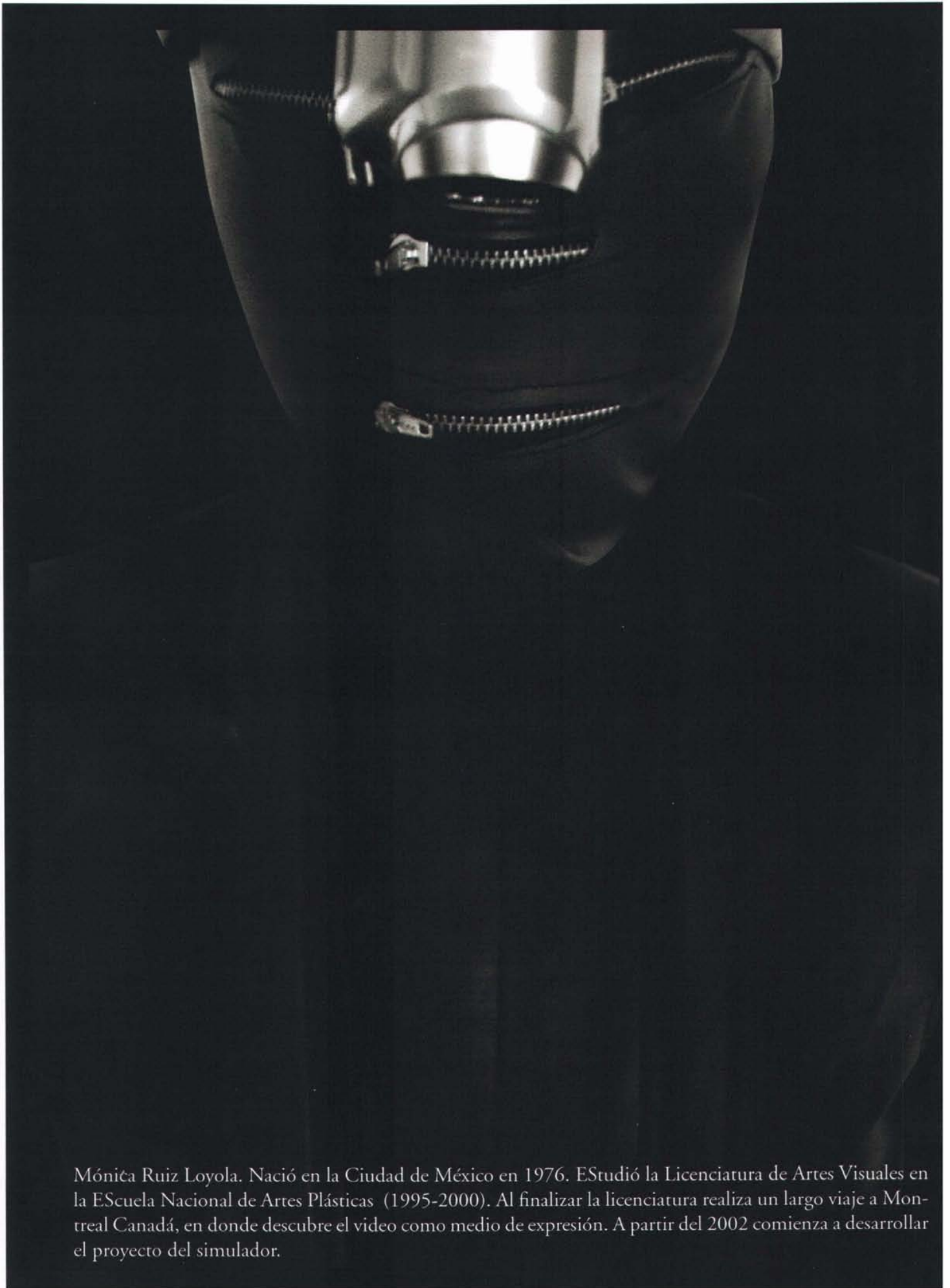
Todas las imágenes que acompañan este texto forman parte del proyecto *Diez pesos en la ciudad de México* y fueron realizadas por su autora.

Mayor información en  
[www.diezpesos.com.mx](http://www.diezpesos.com.mx)



# ❧ SIMULACIONES **ELECTRÓNICAS** ❧





Mónica Ruiz Loyola. Nació en la Ciudad de México en 1976. Estudió la Licenciatura de Artes Visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (1995-2000). Al finalizar la licenciatura realiza un largo viaje a Montreal Canadá, en donde descubre el video como medio de expresión. A partir del 2002 comienza a desarrollar el proyecto del simulador.

**INTRODUCCIÓN** El siglo XX marca un cambio no sólo social sino cultural a partir de los avances tecnológicos, por lo que se ha producido una transformación de la visión, tanto del espectador como la del artista, entonces hablamos de redefinición de conceptos: imagen, tiempo y espacio. Desde mi punto de vista los medios electrónicos han logrado un lenguaje a partir de dichos conceptos que dan inicio con el cine, más tarde la televisión, el video y finalmente (ahora) la computadora.

Resulta necesario partir de un análisis sobre la percepción y movimiento, ya que estos elementos son primordiales en los cambios que se producen a partir de la imagen; y por otro lado tenemos la simulación que tiene un carácter importante desde la transición del dibujo a la fotografía y de ésta a la cinematografía. Al obtener una reproducción mecánica de la realidad, pareció instalar en el imaginario colectivo el concepto de que “las imágenes no mienten”, sin embargo, las nuevas tecnologías digitales que permiten, por ejemplo eliminar personajes o insertarlos de una época en escenas de otra, modificando la realidad sin que sea posible advertir sus alteraciones, han llevado a otro imaginario: “las imágenes pueden mentir” lo que de hecho, hacen a menudo, entonces también pueden conducir a efectos negativos que también debemos analizar, por ejemplo: una perturbación en la percepción de la realidad; la desvalorización de todos los otros medios de expresión; una influencia avasalladora de culturas dominantes; una aceleración y multiplicación de los tiempos necesarios para la absorción de las imágenes y los sonidos percibidos. De ello resulta una reducción de la capacidad de reflexión en el espectador al sustituir la comprensión de lo que se percibe, tanto en el terreno documental como en el de ficción, por una serie de informaciones fugaces.

Existe un elemento más para la creación dentro de la imagen electrónica: *el tiempo*, el cual como artista videográfico se ha convertido de esta manera en materia y en punto constante de referencia conceptual. Mi interés por el video se ha convertido en una herramienta con la que se pueden plantear interrogantes sobre la metamorfosis continua de la imagen en movimiento, sobre el tiempo como dimensión real o imaginario. Es así que propongo tres video-instalaciones que nos ayuden a comprender las relaciones entre lo representado y el tiempo de la obra dentro de un espacio simulado a partir de la imagen.

Daré inicio haciendo referencia a la imagen electrónica desde un punto artificial y que esta relacionada totalmente con la percepción, el movimiento y el tiempo; una imagen que denominaré como *simulación*.

## LO IRREAL EN EL CINE

El cine nos brindó lo que faltaba en las otras artes visuales: *La representación más exacta del movimiento*, el medio mecánico de crear la *ilusión* de movimiento en la pantalla; quitándole fuerza a la literatura narrativa y de cierta manera suplió al teatro para darnos la imagen de lo real, a través de lo sonoro, de los colores, de la visión estereoscópica. Un aparato; película con una emulsión de sales de plata; luz y sombras que crean una realidad *ilusoria* en blancos, grises y negros; movimiento; juegos de perspectiva y la profundidad de foco; encuadres insólitos...Son algunos elementos físicos de la máquina de visión.

Como elemento primordial esta el montaje, que no es otra cosa que la organización de las imágenes en el tiempo. El montaje crea un sentido que las imágenes no contienen objetivamente y que procede únicamente de sus mutuas relaciones. Es la determinación del Todo. El montaje es esa operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo.

El espectador-operador filma simplemente desde donde se encuentra, por lo tanto, el plano secuencia típico es una toma "subjetiva". Ahora, una serie de planos secuencias reproducirían las cosas y las acciones reales de esa hora, desde ángulos diferentes: es decir, vistas a través de una serie de tomas subjetivas.

Monica Ruiz Loyola  
Campo de flores  
Septiembre 2003. 2'9



La realidad vista y oída en su acaecer es siempre el tiempo presente. El tiempo del plano-secuencia, como toma subjetiva infinita, es, consiguientemente, el presente.

Deleuze en su estudio sobre cine<sup>1</sup> habla de la *imagen-percepción*, la cual pretende ser en el cine imágenes que sean objetivas, o bien subjetivas; pero aquí se trata de otra cosa, se trata de superar lo subjetivo y lo objetivo hacia una forma pura que se erija en visión autónoma de su contenido. Ya no nos encontramos ante unas imágenes objetivas o subjetivas; estamos apresados en una correlación entre una imagen-percepción y una conciencia-cámara que la transforma (por tanto, ya no es cuestión de saber si la imagen era objetiva o subjetiva). Se trata de un cine muy especial que ha tomado afición a "hacer sentir la cámara". En síntesis, la imagen-percepción encuentra su estatuto, como subjetiva libre indirecta, tan pronto como refleja su contenido en una conciencia-cámara que se ha vuelto autónoma. Una percepción será subjetiva cuando las imágenes varíen con respecto a una imagen central y privilegiada; una percepción será objetiva, tal como en las cosas, cuando todas las imágenes varíen unas con respecto a las otras, sobre todas sus caras y en todas sus partes.

Sólo para no confundirnos recordaré, que anteriormente se habló de planos-secuencia *subjetivos*, esto es desde el punto de vista del espectador-operador, por lo tanto, en este caso Deleuze se refiere al espectador como tal. Entonces lo que hace el montaje, es llevar la percepción a las cosas, poner la percepción en la materia, de tal manera que cualquier punto del espacio se perciba así como todos los puntos sobre los cuales actúa o que

actúan sobre él, por lejos que se extiendan esas acciones y esas reacciones. En síntesis, las cosas y las percepciones de cosas son aprehensiones; pero las cosas son aprehensiones totales objetivas, y, las percepciones de cosas, aprehensiones parciales subjetivas.

La percepción dispone del espacio en la exacta proporción en que la acción dispone del *tiempo*, es decir nosotros llamaremos *temporalidad* a todos los fenómenos ligados al movimiento, estaríamos por tanto en una representación falsa del tiempo, en cuanto que estaría ligada a posiciones espaciales inmóviles, pero ésta es la esencia misma de la imagen móvil: *la ilusión* que en este caso sería la representación espacial del tiempo, ya que toma estados paralizados o cortes instantáneos. Finalmente tenemos que con la imagen móvil, la temporalidad se inserta en la imagen, y se convierte en regla del juego para la percepción del fenómeno visual que consiste en ver un objeto animado y de introducir el tiempo en el espacio.

El *tiempo* como intervalo es el presente variable acelerado, y el tiempo como todo es la espiral abierta en los dos extremos, la inmensidad del pasado y del futuro. Infinitamente dilatado, el presente se convertiría justamente en el Todo; infinitamente contraído, el todo pasaría al intervalo. Lo que nace del montaje o de la composición de las imágenes-movimiento no es otra cosa que la Idea, esa imagen indirecta del tiempo.



Las imágenes, tomadas a intervalos más o menos espaciados, enseguida son reunidas en una nueva temporalidad considerablemente acelerada, y es aquí donde entra otro elemento importante, que es el ritmo, a diferencia del movimiento que es animación, desplazamiento y apariencia de la continuidad temporal o espacial dentro de la imagen; el *ritmo* nace de la sucesión de los planos según sus relaciones de extensión (que para el espectador es una impresión de duración determinada a la vez por la longitud real de la toma y su contenido dramático) y de tamaño (que se traduce por un choque psicológico tanto más grande cuanto más cercano sea el plano de la toma). El ritmo, entonces, es una cuestión de distribución métrica y plástica; es la forma primaria, elemental y técnica del montaje.<sup>2</sup> Pero también es el *punto de encuentro, entre espacio y tiempo*.

Ahora bien, por más que el cine nos acerque o nos aleje de las cosas, y nos haga girar alrededor de ellas, él suprime el anclaje del sujeto tanto como el horizonte del mundo, hasta el punto de sustituir las condiciones de la percepción natural por un saber implícito y una intencionalidad segunda. El cine hace del mundo mismo un irreal o un relato, por lo tanto el mundo pasa a ser su propia imagen.

<sup>1</sup> Deleuze Guilles. *La imagen-movimiento; estudios sobre cine 1*. Barcelona, Paidós. 1984. p.109

<sup>2</sup> *Ideología y lenguaje cinematográfico*. Alberto Corazón Editor, Madrid, 1969. p.57

## LO REAL EN LA TELEVISIÓN

La televisión ha sido definida como: el arte de producir instantáneamente a distancia una imagen transitoria visible de una escena real o filmada por medio de un sistema electrónico de telecomunicaciones.

En la televisión la autoridad es la visión en sí misma, es la autoridad de la imagen. Aquí el problema sería la información lo cual no significa conocimiento, ya que ésta no nos lleva a comprender las cosas, por lo tanto sólo tenemos nociones, además de toparnos con distorsiones de la información o noticias falseadas que engañan al espectador y el resultado es confusión entre lo verdadero y lo falso.

“Resumo en tres puntos. Primero: ver no es conocer. Segundo: el conocer puede ser ayudado por el ver. Tercero: esto no quita para que el conocer por conceptos (el conocer en sentido fuerte) se despliegue por entero más allá de lo visible. Lo siento por el tele-ver, pero es así.”<sup>3</sup>

Ahora bien, la percepción misma que el individuo adquiere de la realidad es la conexión entre él, su intelecto y el mundo de los objetos, gracias a que los sentidos le proporcionan un registro de cosas, seres, volúmenes, relieves, densidades, colores, temperaturas, olores, y sabores, por lo cual es la base para sustentar el conocimiento del mundo con el cual tiene contacto. De esta manera, dicho conocimiento lo obtiene con base a



información propiamente visual, gustativa, o táctil de acuerdo al estímulo proveniente del mundo exterior.


A diferencia de nuestra vista, la televisión está despojada de toda posibilidad de captar el mundo en sus tres dimensiones. La imagen es plana y sin profundidad. Por otro lado con la vista seguimos los movimientos de nuestro entorno a través de las diversas secciones de la tridimensionalidad, la televisión nos ofrece una sola sección: plana, sin textura, sin volumen, sin profundidad. Y las imágenes mostradas por esa sola sección no las podemos tocar, ni oler, y mucho menos perseguir atrapar y probar. Sin embargo sensorialmente nos afecta, ya que el sentido de la vista activa todos los sentidos y la TV los adormece y los confunde, puesto que ahí están esas cosas, pero no poseen todas las características que poseen los objetos reales. En algo son semejantes a los esquemas o imágenes mnémicas<sup>4</sup> que mantenemos en nuestra conciencia, pero en algo también se diferencia de ellas. Esos esquemas o imágenes mnémicas están relacionados con los esquemas visuales de esos objetos, pero también con los esquemas de esos mismos objetos proporcionados por los demás sentidos, ya que son el resultado de múltiples experiencias visuales, táctiles, olfativas, gustativas. La imagen televisiva de un objeto no solamente nos despierta el recuerdo visual de éste, sino que también nos despierta sensaciones gustativas, olfativas, táctiles, etc, debido a que estas sensaciones son el producto de una suma de experiencias reales. Pero la diferencia de una experiencia real y la experiencia televisiva es que el objeto real puede ser sentido, oído, gustado mientras que la imagen de un objeto en televisión puede ser únicamente visto, aunque pueden despertar ciertas sensaciones por

el sólo hecho de las experiencias asociadas al esquema que nos proporciona esa imagen, la cual nos remite a su vez al esquema o imagen mnémica, así el esquema mental que nos despierta la imagen televisiva es unisensorial, mientras que el esquema que despierta cualquier objeto real es multisensorial.<sup>5</sup>

La imagen de la televisión sustituye las experiencias reales que el individuo sostiene con los objetos del mundo real, pero las aniquila como experiencia porque no se dan en ese mundo real. Y esa imagen mnémica de origen visual no puede producir sensaciones que el individuo no haya experimentado ni almacenado en su memoria, sino más bien tiende a anularlas, sustituyéndolas por descripciones visuales de las mismas, por lo que, si un individuo no tiene una colección adecuada de imágenes mnémicas adquiridos por las experiencias directas con el mundo real, si las obtendrá por el resultado de las no-experiencia que la TV le proporciona acerca del mundo.

La cuestión es que cada uno de nosotros comprende las cosas sobre las que tiene una experiencia directa, una experiencia personal, ahora ¿qué pasará con nuestra percepción?, es un hecho que hay cambios, entonces la percepción desde el punto de vista de Merleau-Ponty, aquella de hacer una descripción directa de nuestra experiencia tal cual es, se deducirá talvez o limitará a experiencias de segunda mano.

Ya con la televisión nuevamente se vuelve a cuestionar la realidad ya que ésta sólo existe a partir



de su presencia en la televisión, porque internacionaliza los procesos de la industria audiovisual; en definitiva porque es un medio universal. Para mayor comprensión tomemos como ejemplo la caída de las Torres Gemelas el 11 de Septiembre del 2001, por el cual el mundo entero lo creyó a partir de que fue un evento presenciado por medio de la televisión, y sin duda a una hora escogida para ser vista en directo (imagen televisada en *directo* o, más exactamente, en *tiempo real*). Enseguida del acontecimiento consumado en directo, la imagen misma de los atentados se transformó inmediatamente en icono mediático. Así el poder que ejerce la televisión reside en el hecho de que la imagen televisiva provoca lo que se conoce como impresión de realidad. Ante la semejanza que tiene la televisión el televidente no duda de la existencia de los objetos representados, y también esa semejanza lo lleva a creer que lo que ve a través de ésta es la realidad misma. Claro que a diferencia de esa relación referencial con el mundo real, la televisión presenta copias de objetos y seres de cuya existencia no dudamos debido a la fuerte *impresión de realidad*.

Ahora también tenemos dos cuestiones; por un lado la percepción en tiempo diferido, el pasado de la representación, contiene una parte de ese presente mediático, de esa *tele-presencia en tiempo real*, el registro del directo que conserva como un eco la presencia real del acontecimiento, y por el otro la información.

Otro punto importante es la vigilancia o televigilancia, se podría decir que después de la Primera Guerra Mundial se decide invertir en logística de la percepción: películas de propaganda, pero también instru-

mentos de observación, de detección, de transmisión; para dar origen a la videovigilancia, que en un principio convierte al policía en invisible y espía (*ver sin ser visto*) para obtener una imagen total de la sociedad que sirve como forma de control. En la actualidad no es nada nuevo, es algo con lo que convivimos a diario: cámaras instaladas en los bancos, los almacenes, los supermercados, las calles de las ciudades, que finalmente son videos de vigilancia que dan origen a la desaparición de la subjetividad visual ya que desaparece el hombre de detrás de la cámara, el punto límite de la instrumentalización militar, científica, policial, desde hace siglos.

Un ejemplo que cita Virilio sobre la televigilancia es sobre una americana de veinticinco años, June Houston, ha instalado en su casa catorce cámaras, para luchar contra los fantasmas que parecen habitar su casa, que vigilan permanentemente los lugares estratégicos: bajo la cama, en el sótano, delante de la puerta, etc. Cada una de estas cámaras transmite visiones a una página WEB, de modo que los visitantes que consultan esta página se convierten en vigías de espectros todo esto con el fin de que reciba informes de vigilancia, señalando lo que creyeron ver en su casa.<sup>6</sup> Otro ejemplo más cercano a nosotros es el programa de *Big brother*, que con su voyeurismo, la televigilancia cobra un nuevo sentido, un nuevo tipo de proximidad, de teleproximidad social que renueva totalmente el vecinazgo, la unidad de tiempo y de lugar de la cohabitación física. Así surge un nuevo tipo



de tele-visión, cuya función ya no es la de informar o entretener a la masa de telespectadores, sino la de exponer, invadir el espacio doméstico de los particulares, por lo que se llega a un control del medio ambiente y a la vez un control social iniciando la transparencia de las *apariencias* transmitidas a distancia instantáneamente.

La consolidación de la televisión marca el final definitivo de la idea de representación, la expulsión del espacio de juego de la *ilusión* y la inauguración de la era de lo que Baudrillard llama "obscenidad", en la que nada, literalmente, se deja a la imaginación, y en la que, como consecuencia, la propia imaginación (junto con la memoria y el sentimiento) está desapareciendo rápidamente. "La disolución de la televisión en la vida, la disolución de la vida en la televisión..."

<sup>3</sup> Sartori Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus, 2002. p.193

<sup>4</sup> Son imágenes o esquemas que mantenemos en nuestra conciencia, relacionados con los esquemas visuales de objetos proporcionados por los demás sentidos.

<sup>5</sup> Gil Olivo, Ramón. *Televisión y cultura: hacia el caos sensorial*. Guadalajara, Jalisco México: Universidad de Guadalajara, Centro de Estudios de la información y la comunicación, c.1993. p.273

<sup>6</sup> Paul Virilio. *La bomba informática*. Cátedra: Madrid; 1999. p.69




## LA ILUSIÓN EN EL VIDEO

Técnicamente el video y la televisión son la misma cosa, ya que ambas utilizan la imagen electrónica, pero la utilización que se hace de dicha imagen es distinta, por lo cual el video nace en contraposición a la televisión, lo que genera que éste tenga otra razón de ser, refiriéndome al video como arte.

El video tiene dos referencias con las que tiene afinidades y ciertas diferencias: el cine y la televisión. Un instrumento muy poderoso por su inmediatez y capacidad de difusión, que propone una imagen electrónica que se puede manipular y trucar, al parecer fácil herramienta para los artistas, no como sustituto de una realidad, sino como materia orgánica transformada por el proceso de reflexión y creación. Un híbrido mediático que tiene la capacidad de plasmar reflexiones, interrogantes y contradicciones a nuestra propia cultura, ya que el objeto artístico sirve tanto para expresar como para cuestionarse a sí mismo.

Vivimos una época de media-morfosis global y no podemos negar los cambios producidos por los mass media, en cuanto concepto del mundo. La imagen-movimiento ha sido la más importante invención del siglo XX, un siglo basado en el culto a lo visual. Poco a poco nos hundimos en imágenes manipuladas y un mundo de ficción, el cual es sostenido por la tecnología, perdiéndonos en una o varias realidades virtuales que



involucran todos nuestros sentidos.

La función de ilusión en el video, como la denomino radica en que en éste, *no hay espacio, sólo hay tiempo*; aunque hay imagen igual que en el cine la temporalidad de los cuadros-plano constituye en la secuencia una intratemporalidad, es decir la secuencia no se puede definir como la suma de los planos que la componen, sino que actúa como un todo o una *temporalidad* que va más allá de los significados y tiempos propios a los cuadros-plano, por lo tanto, cada punto de cada línea que compone una imagen es un grano de tiempo, una fracción ínfima de micro-segundo, una ínfima polvadera de flujo electrónico. La trama es tiempo. Aquí lo que lo hace diferente del cine es la edición encargada de fragmentar y unir los fragmentos para con ellos, constituir un todo o *duración*. Esta edición supone la búsqueda de un nuevo *montaje*, que ya *no obedece a reglas espaciales* sino a situaciones relativas al orden temporal. Las ventajas técnicas de video radican en la verificación instantánea del resultado de la grabación, sin mediación de laboratorios. Al montaje lineal del cine, basado en el empalme de los segmentos discontinuos de cada plano, el video lo sustituye con la edición electrónica o no lineal, que no supone cortes en la cinta aunque mantenga el principio de la discontinuidad de las tomas en espacios y tiempos distintos<sup>7</sup>, por lo tanto se logra un todo o duración.

¿Y que tenemos aquí? el resultado ha sido una estética que, aunque prolonga el culto de la imagen, de la superficie y de la sensación característico de la cultura visual digital, no obstante ha producido, en general,

su propia miscelánea característica de agrupaciones libres, de modelos y de ejemplares. Lo que, en su mayoría, tienen en común dichas agrupaciones es su propensión a frustrar cualquier tentativa de categorización que pretenda realizarse siguiendo fórmulas tradicionales. Así preguntarse si una cinta determinada es ilusoria o antiilusoria, realista o antirrealista, etc., tiende a resultar absurdo, ante todo por el grado tan elevado de autorreferencialidad que poseen. En cuanto su referencia primaria la conforman modelos audiovisuales ya existentes, formas de imágenes, la personalidad de las estrellas en auge (haciendo referencia a los videos musicales), etc., escapan en gran medida a una lógica referencial o figurativa<sup>8</sup>. Así la narración resulta aún menos importante en su composición.

En el discurso visual sólo existe una temporalidad posible: el presente. En la cadena audiovisual, son los diversos presentes los que crean un recuerdo de pasado y auguran un posible futuro. Esta percepción no es innata al medio, sino que a través de un hábito visual se ha ido construyendo un lenguaje, capaz de dar claves para descifrar las diversas representaciones espacio-temporales lo que hace del video una completa ilusión óptica.

<sup>7</sup> Gubern Román. *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Anagrama: Barcelona, 1996. p.121


<sup>8</sup> Darley Andrew. *Cultura visual...op.cit.* p.185



## LA APARIENCIA DE LO REAL

El origen de la realidad virtual se relaciona con las tecnologías de simulación desarrolladas para la industria militar y aeroespacial impulsadas por la Segunda Guerra Mundial que además impulsó la creación de primitivos simuladores de vuelo. Luego la computadora nace por la necesidad de una herramienta que pudiera calcular tablas balísticas para predecir la trayectoria de bombas y misiles de largo alcance. A finales de los años cincuenta Estados Unidos tiene el proyecto de defensa antiaérea, con el fin de asegurar la cobertura por radar del espacio norteamericano y así crear un sistema de alerta avanzada. Para la instalación de este sistema, se realizaron numerosas innovaciones tecnológicas como el acoplamiento de la computadora, la *simulación* por medio de esta e incluso el esbozo de las imágenes numéricas. Finalmente el sistema SAGE dio origen a una nueva realidad: la *realidad virtual*, la que agregaba a las dimensiones físicas de la actividad humana, una dimensión suplementaria pero simulada: el ciberespacio de la computadora. Este espacio virtual o *ciberespacio* es un entorno interactivo producido por medios informáticos al que uno o varios usuarios tienen acceso, un lugar donde convergen la tecnología informática, y el aparato perceptivo y sensorial humanos.

La realidad virtual aspira a usurpar la realidad, pues no sólo constituye su apariencia visible, sino



que además ocupa su espacio tridimensional, y no como lo hacen la escultura o el holograma, sino brindando al observador el rol del centro móvil del espacio hueco que le rodea, por lo tanto aspira a la usurpación paisajista del entorno.

Todas las *falsificaciones* convincentes de objetos son *simulaciones* o suplantaciones eficaces de lo auténtico y, como tales, son manifestaciones de una realidad virtual (aparencial) pretecnológica.

El ciberespacio es, en efecto, un paradójico lugar y un espacio sin extensión, un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental icónizado estereoscópicamente que permite el efecto de penetración *ilusoria* en un territorio infográfico para vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de que se está dentro de tal imagen, y viajar así en la inmovilidad. Después de que el biosentidarismo televisivo nos había permitido viajar con la mirada, ahora la simulación no afecta sólo a la vista, sino todo el cuerpo, determinando un nomadismo alucinatorio del operador<sup>9</sup>.

De este modo la Realidad Virtual suprime la distinción tradicional dentro/fuera y hace realidad la paradoja de un entorno interno de producción informática; esto se da gracias a que, al terminar la Realidad Virtual el efecto de encuadre-marco produce inevitablemente un efecto perceptivo de inmersión en la realidad visual propuesta y anula la tradicional diferenciación y distinción psicológica entre el sujeto y el objeto, el espectador y el espectáculo, el observador y lo observado. El marco-encuadre constituye el más eficaz delimitador entre la representación y su

entorno, pues impone una externalidad, una distinción y una distancia psicológica y estética entre el observador y lo observado<sup>10</sup>.

Se podría decir que llegamos al fin de un ciclo de la percepción, tal y como lo afirma Virilio, una ceguera producida por las máquinas de visión, por todo este conjunto de nuevas técnicas de percepción, tales como guantes con sensores y gafas o cascos equipados con monitores de video con los cuales podemos explorar un mundo tridimensional generado por el ordenador, por lo cual son llamados motores de realidad. Esta tecnología representa un rompimiento con los sistemas audiovisuales desarrollados a lo largo del siglo XX. El individuo se enfrenta a un proceso de descorporalización y conexión con el sistema perceptivo del organismo humano a un espacio digital. Así mientras el individuo permanece inmóvil en el espacio-tiempo tradicional de la realidad material, su cuerpo virtual se desplaza. Sin duda este proceso afecta al individuo, ya que al entrar en un entorno virtual, los ojos transmiten a nuestro cerebro una información visual que sugiere que nuestro cuerpo cambia de lugar, sin embargo, el aparato sensomotor, los sensores del oído interno encargados de regular nuestro sentido del equilibrio, están transmitiendo al cerebro una información contradictoria que es la que nuestro cuerpo no se está moviendo, lo que produce un estrés perceptivo, perdiendo la conciencia de uno mismo, de nuestro cuerpo



y nuestra inmediata responsabilidad hacia la realidad física que nos rodea.

Es importante hablar de *velocidad* como la mutación del espacio-tiempo, que ya se había experimentado con la revolución de los transportes, pues las distancias se acortaban, y ahora vivimos esta velocidad a su máxima potencia, ya que no sólo existe el cambio del espacio-tiempo, sino una mutación del movimiento de desplazamiento, es decir, se suprime la partida y solo hay una llegada, la llegada de la información directa a nuestros ojos, así esta tecnociencia se convierte en una tecnocultura de masas generando la aceleración de la realidad, gracias a los satélites de transmisión y el desarrollo reciente de las live cams en la red Internet, contribuyendo a la *visualización* denominada *virtualización*. Aquí la cámara informa en tiempo real lo que sucede en otra parte del mundo, por lo que el ordenador es una máquina de visión.

Finalmente la imagen sintética no depende en ningún sentido de un objeto externo, no es la reproducción óptica y analógica de un objeto originario que habría dejado una traza luminosa en la pantalla y por lo tanto ya no hay un objeto presente. Entre este objeto y la imagen se ha interpuesto la pantalla del lenguaje informático. La imagen de síntesis, que es un auténtico producto de *simulación*, ya que reproduce virtualmente, es decir, desde fuera hechos reales. Lo que define primordialmente la síntesis o generación de imágenes es que las imágenes producidas mediante ella se crean en el ordenador. Esto supone la introducción de datos matemáticos en la memoria del ordenador, el cual describe o modela, y después almacena, la imagen que debe generarse.

*Artificial* y *sintética* son adjetivos de ésta imagen. La imagen infográfica, imagen digital o imagen sintetizada por ordenador se basa en la digitalización de la imagen, es decir, en que es descompuesta y cifrada como un cuadro de números sobre los que se puede operar sin degradarlos (cosa que no ocurre con las técnicas analógicas de producción icónica) y conservada como información binaria. A partir de esta matriz numérica la imagen se construye por síntesis con un mosaico de píxeles (acrónimo de picture elements), definidos cada uno de ellos por valores numéricos que indican su posición en el espacio de unas coordenadas, su color y su brillo (los píxeles con la misma luminosidad se llama isophotos y definen espacios luminosos homogéneos)<sup>11</sup>. En el fondo, esta técnica constituye un desarrollo técnico muy sofisticado del principio analítico y estructural que subyace en la vieja artesanía de la confección de los mosaicos, de los tapices y de la pintura puntillista de Seurat, que ha desembocado en nuestro siglo en las tramas de las imágenes fotomecánicas y electrónicas.

Llegamos a una ruptura importante en la historia de las técnicas de representación, pues por vez primera se genera lo visible, y se modeliza su sentido, mediante operaciones simbólicas de contenido lógico-matemático. Aunque los fines estéticos son los mismos y lo único que ha cambiado es el procedimiento para alcanzarlos.



Este análisis que parte desde el cine hasta la computadora nos hace reflexionar la evolución de la imagen y nos damos cuenta que el modo de representación depende no sólo de la evolución de la estética, sino de otros factores, tales como el avance tecnológico ya que estos instrumentos son mediadores entre el objeto y su representación. Por lo que nos preparamos para el advenimiento de un equipo perceptual necesario para una nueva audiencia, y digo nueva, porque sin duda esta última generación está creciendo con nuevos medios de representación y de información adquiriendo una percepción diferente a la nuestra.

<sup>9</sup> *Ibid* p.166

<sup>10</sup> *Ibid* p.170

<sup>11</sup> Gubern Román. *Del bisonte a la realidad virtual; la escena y el laberinto*. Anagrama: Barcelona. 1996. p.137

## EL SIMULADOR

A partir de la reflexión sobre los medios electrónicos, encuentro una característica particular en éstos, que es la simulación, los cuales nos hacen viajar en el tiempo, espacio y su imagen.

Dentro de las artes plásticas, además de la estética, se ha dado la cuestión de la semejanza o, si se prefiere del realismo, dándole el poder de imitar, representar y reproducir. Pero en el siglo xx se desarrolla la tecnología, cambiando nuestro entorno. Ahora gracias a los medios electrónicos (cine, t.v., radio y multimedia) nos encontramos invadidos de imágenes manipuladas dando resultado un mundo de ficción con la posibilidad de fingir, engañar y mentir.

Mi proyecto surge del "simulador de viajes", el de los parques de diversiones, ya que me interesó la conexión que se da entre el espectador y la imagen dentro de un espacio privado.

Para la creación del simulador se requiere de la imagen electrónica como medio principal, que transmita al espectador sensaciones, es decir, meramente perceptual a través del movimiento corporal. Esto se entiende naturalmente, por la impresión de movimiento en primera persona que en estos diversos entornos supone un mayor grado de mimetismo. Por ejemplo en los videojuegos el jugador es el protagonista y lo que él o ella

ve en pantalla aparenta estar contemplando desde un punto de vista subjetivo o en primera persona. La impresión visual inicial de que se está en un escenario tridimensional se refuerza cuando uno comienza a moverse por él, activando de esta manera elementos de coordinación espacial y temporal, lo cual nos lleva a que, el centro de estas expectativas no se encuentra la idea de narración, sino más bien la de interacción.

Al espectador se le da la oportunidad de realizar una especie de exploración visual vicaria independiente, es decir, situado en el tiempo presente y desde un punto de vista en primera persona, el espectador puede explotar el espacio que habita. Si recordamos que en la realidad virtual éste se mantiene en la apariencia de orientación espacial realista propia de la estética del cine, pero al mismo tiempo se la intensifica, tanto por la capacidad del ordenador para modelar el espacio tridimensional como por el control que se le concede a uno para decidir adónde va y qué es lo que hace, como en los espacios representacionales del diorama y el cine que se unen, como si a uno se le asignara el papel de cámara en este mundo virtual. Pese al hecho de que en el fondo este control/presencia sea limitado e ilusorio, es decir, que uno no pueda ir a cualquier parte ni hacer ni mirar lo que quiera, esta libertad parcial, no obstante, aumenta la impresión de presencia o participación cinestésica en la imagen. En verdad, considerándolo desde otro punto de vista, puede que sea precisamente en este punto en el que lo cinematográfico queda superado.

Las imágenes constituyen el material o la base para nuevas modalidades de combinación, nuevos



grados de ilusión, nuevos tipos de sorpresa y disfrute. En este sentido, propongo que una preocupación de este tipo por la imagen implica un modo de recepción al que fascina no tanto por lo que significan las imágenes como su poder para inducir una estimulación directa, emociones viscerales y excitaciones formales y espectaculares. Finalmente si creo que las sensaciones, los sentimientos, las formas y estilos abstractos de la sensibilidad importan muchísimo en los géneros visuales electrónicos y ahora digitales. No obstante, la existencia de actos de reconocimiento perceptivo centrados en diversas modalidades de ilusión y de simulación, de identificación del artificio, de reconocimiento de patrones, de variaciones y de orden, y en la memorización de movimientos y la adquisición de destrezas, implica que este tipo de recepción no es totalmente pasiva.

Por otro lado dentro del simulador, encuentro una relación con el cine pero a su vez marco la diferencia, ya que el espectador-operador filma una serie de planos-secuencias que reproducirán las cosas y las acciones reales de esa hora, desde ángulos diferentes, es decir, vistas a través de una serie de tomas subjetivas. Lo que sería en mi proyecto el espectador-operador es el objeto(persona) y sus acciones reales al mismo tiempo y desde ángulos diferentes respecto a su cuerpo, es decir, vistas a través de 4 cámaras. Lo que el cine hace es reunir estos planos-secuencias en una pantalla y en mi proyecto se requiere de 4 pantallas con el fin de que el espectador



observe los diferentes ángulos al mismo tiempo, lo que lo obligará a moverse y involucrarse en ese espacio simulado a través de la imagen electrónica.

Parte importante de mi obra consiste en un traje especial que utilizo al realizar los videos. Para su creación me basé en la experiencia que tiene el espectador ante una imagen electrónica la cual es unisensorial, por lo tanto era necesario aislar mis sentidos usando guantes, botas y una máscara con cierres en nariz, boca y ojos, con lo cual el único contacto con el exterior a partir de mi cuerpo son las cámaras que me permiten de cierta manera, vivir a través de la imagen electrónica y lo que me da el valor de espectador.

### **Pieza artística Traje unisensorial**

La importancia del cuerpo en mi proyecto radica justo en ese cambio que se ha producido en este por la tecnología. El punto de partida para dicha reflexión es Merleau-Ponty en el cual encontré puntos con los que estoy de acuerdo:

Considero mi cuerpo, que es mi punto de vista sobre el mundo. La conciencia que tenía mi mirada como medio de conocer, la sofoco y trato a mis ojos como fragmentos de materia. A partir de entonces, toman su lugar en el mismo espacio objetivo en que intento situar el objeto exterior y creo engendrar la perspectiva percibida por la proyección de los objetos sobre mi retina. De igual manera, trato mi propia historia perceptiva como resultado de mis relaciones con el mundo objetivo, mi presente, que es mi punto de vista sobre el tiempo, se convierte en un momento del tiempo entre los otros, mi duración en un reflejo o en un aspecto abstracto del tiempo universal, como mi cuerpo en un modo del espacio objetivo.

**12 Merleau-Ponty Maurice. Fenomenología de la percepción. Barcelona, Península. p.22**

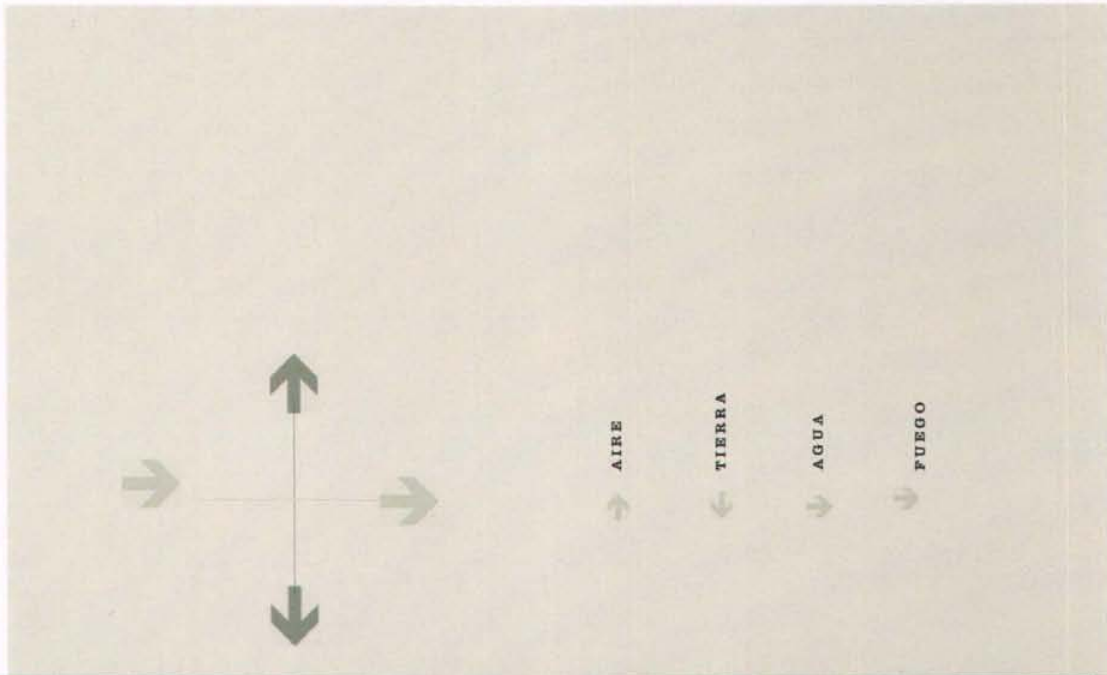
Merleau Ponty elimina lo subjetivo y lo objetivo, se refiere a vivir la experiencia ya sea en nuestro propio cuerpo o en el del otro. Ahora si llevamos esta reflexión a lo que actualmente se enfrenta nuestro cuerpo nos encontraremos con una serie de cambios o confusiones. Para empezar anteriormente hablé de la telepresencia como le llama Virilio que deslocaliza la posición, la situación del cuerpo, es decir, nos hace perder el cuerpo en beneficio del cuerpo virtual. El 80% de la producción microelectrónica está compuesta de captosres, de sensores o de teledetectores y que gracias a estos se puede escuchar a distancia la radio y el micrófono, ver a distancia a través de la cámara y la televisión, tocar a distancia por una parte con el guante teletacto y por otra, con el traje de datos -datasuit- que permite sentir el cuerpo del otro. Finalmente esta tecnociencia nos encierra en el mundo y nos aísla.

Mi experiencia con el traje fue estar extraviada en el espacio no saber donde o que pisaba, y por otro lado la pérdida del sentido del tiempo ya que sentía que habían transcurrido diez minutos cuando sólo fueron cuatro. Finalmente el traje me convertía en objeto ya que dejabas de ser tú como persona y estas a merced del exterior, pues no hay control de tu cuerpo, además de ser contenedor y límite de las percepciones del entorno que transforma y afecta.

#### VIDEO-INSTALACIÓN "LOS 4 ELEMENTOS"

Me interesa reflexionar sobre el movimiento corporal, así que tomo como metáfora la teoría de Aristóteles en cuanto al movimiento. Para él, el de traslación es el primero y fundamental ya que todos los otros pueden efectivamente ser explicados mediante la traslación de los cuerpos. La determinación de las diferentes sustancias físicas debe, por lo tanto, hacerse a partir del movimiento de traslación que es propio de cada una de ellas. Ahora bien, el movimiento de traslación es de tres especies: de lo alto hacia el centro del mundo, del centro hacia lo alto, en torno al centro o circular. Los dos primeros movimientos son contrarios entre sí y (dado que la generación y la corrupción consisten en pasar de un contrario a otro) son propios de los cuerpos sujetos a la generación y a





Por lo tanto las posiciones de los elementos están colocadas de la siguiente manera:

ELEMENTO	POSICIÓN	PARTE DEL CUERPO
AIRE	ARRIBA	CABEZA
FUEGO	ADELANTE	CORAZÓN
TIERRA	ABAJO	PIES
AGUA	ATRÁS	ESPALDA

1) La cabeza es la parte más alta de mi cuerpo y siempre esta en contacto con el aire el cual siempre lo asociamos hacia arriba que es lo más cercano al cielo, pero también esta el cerebro que es el que rige el movimiento.

2) El corazón da calor y éste bombea la sangre que es caliente y siempre se le asocia con fuego



y genera movimiento. Aristóteles lo describe como la sede de las sensaciones y de las emociones, por lo que no basta que el movimiento se rija por el cerebro, sino que también está en la sensación.

3) Los pies siempre están en la tierra, por lo tanto, abajo. Los que nos permiten muchos movimientos sobretodo el de traslación.

4) Por último la espalda como equilibrio del adelante, y el agua como el contrario del fuego.

Ahora bien mis videos son acciones corporales y las imágenes captadas son a través de 4 cámaras de video en 4 puntos de mi cuerpo (los cuatro puntos cardinales): 1) cabeza (arriba), 2) pecho (adelante), 3) espalda (atrás) y 4) pierna (abajo); con dichas imágenes deseo transmitir al espectador esa experiencia corporal. Es como descuartizar el cuerpo y darle ojos a cada una de esas partes. La imagen electrónica sería el 5º. elemento en mi cuerpo que hace evidente la corrupción, así el fuego (adelante) se puede convertir en aire (arriba), abajo (tierra) e incluso agua (atrás). De esta manera se exponen los contrarios en el momento que “yo” manipulo el espacio, es decir, en el momento de instalar la imagen en el simulador, ya que, la imagen del aire se proyectará en el piso, por lo tanto, su contrario el de la tierra se proyectará en el techo. Finalmente la imagen que corresponde al agua y fuego estarán de cabeza. El objetivo es hacer evidente esa corrupción situando a los 4 elementos en su contrario.

**Video. "El bosque" Junio del 2004.**

DESCRIPCIÓN. Utilicé 4 cámaras (los 4 puntos cardinales) el objetivo era una especie de exploración tanto del bosque como del movimiento corporal, ya que al observar los 4 puntos al mismo tiempo el espectador sabe cuando hay un giro, si esta agachado, si camina o se detiene, etc. Además de transmitir distintas sensaciones.

**Video. "Campo de flores" Octubre del 2003**

DESCRIPCIÓN. Al igual que en el video del bosque utilicé 4 cámaras, sólo que en éste se experimenta una caminata sobre un campo de flores, la diferencia sería la incongruencia de la cámara de arriba (aire) y la de abajo (tierra); la primera transmite la sensación de tranquilidad y casi no se ve el movimiento y la segunda es agresiva y con mucho movimiento, incluso pareciera que no fue ni al mismo tiempo ni en el mismo lugar, por lo tanto se exponen los contrarios.

MONTAJE. Es una caja de madera que representa mi espacio corporal (180 cm. X 60cm. X 60cm.) , ésta va pintada de negro para que el espectador experimente la misma sensación que yo tuve al ponerme el traje. La caja



o cabina tiene 4 huecos del tamaño de la pantalla de monitor, los cuales van por fuera (la instalación no se verá). En la entrada o puerta de la cabina será colocada una foto o plotter del traje y el lugar en el que se realizó el video, entonces tenemos la fotografía como el instante detenido y dentro de la caja la duración de ese instante(video).

#### Video. "El columpio" Julio del 2003

DESCRIPCIÓN. Para dicho video utilicé 2 cámaras en mi cuerpo, pecho (adelante) y atrás (espalda) y consiste en representar el movimiento del balanceo, así que se tiene las dos imágenes en el clímax del balanceo y poco a poco se va deteniendo hasta empatar las dos imágenes. Aunque el columpio nunca se ve ni la persona, el movimiento de la imagen y el sonido nos remite al columpio activando nuestra memoria y percepción.

MONTAJE. Al igual que el anterior consiste en una caja de madera, la única diferencia es que se utilizan dos monitores.



#### Video. "El Túnel" Octubre del 2003

Descripción. La percepción auditiva y la memoria son condiciones de la capacidad de aprender. La primera de estas condiciones es una concepción acústica del aprender a efecto de la audición...naturalmente, de algo sonoro, que no puede ser sino lo proferido por el que enseña, la cual lo vincula a la enseñanza oral, por modo muy significativo históricamente. Hacer un recorrido en un túnel. Inicia en la entrada de éste, por lo que poco a poco se pierde la imagen por la falta de luz. El objetivo es que el espectador perciba el movimiento por medio de los sonidos. Finaliza al terminar el recorrido.

## CONCLUSIONES

La presente investigación que inició con la inquietud de cómo afectaba la tecnología a la imagen me llevó a involucrar distintos elementos fundamentales:

1) Movimiento y percepción; el primero ejerció influencia en todas las etapas históricas de la representación y la cual podemos observar desde las etapas primitivas tratando de reproducir o representar la sensación de movimiento en sus obras estáticas; más tarde se crean objetos con movimientos mecánicos para intentar la construcción de seres artificiales, luego se pone en marcha la ilusión del movimiento gracias a la persistencia de la retina, que permitió ocupar todos los sectores posibles de la comunicación audiovisual y del espectáculo y, finalmente tenemos las tecnologías digitales en una tendencia de celeridad creciente que no se interrumpe. Todos estos cambios van ligados a la percepción ya que el percibir no está primordialmente al servicio de una necesidad abstracta de consumo informativo, sino que apunta ante todo al control de unos movimientos dirigidos a un fin (cualquiera que sea éste).

2) La simulación como característica principal de la imagen electrónica que desarrolla siempre una configuración propia de avance en el tiempo, totalmente diferente de la estructura temporal, que



va y viene, avanza y retrocede, estableciendo un recorrido de observaciones e interpretaciones personales, a veces erráticas, otras obedeciendo a circunstancias precisas, tanto particulares como sociales.

Paul Virilio, ahondando en sus reflexiones sobre la velocidad y la vida contemporánea, sitúa, en el desarrollo de la cámara de cine en movimiento o en el plano de travelling, el nacimiento de un “vehículo estático” ya que sustituye la experiencia real sin tener que desplazarnos, por lo cual se tiene una alteración del tiempo y espacio real. Se llega así a la conclusión de que el extraordinario desarrollo de los sistemas modernos de difusión contribuye a crear una creciente sensación de desaparición del pasado y de vivir en un “presente perpetuo”.

Virilio distingue un individuo que utiliza la imagen como un “simulador inmóvil” en el que corre o juega (al golf, al fútbol, etc.). Así, el sujeto contemporáneo pasa tanto tiempo habitando, “viajando” y observando en el tiempo de los medios de comunicación como el que pasa el tiempo y espacio reales.

Dentro del arte la simulación o la ilusión de la imagen siempre ha existido, ya que el hombre se expresa en la imagen, pero también tiende a rehacerla como doble del mundo, por lo tanto tenemos como resultado una doble naturaleza de la imagen: ilusionista y expresiva. Entonces ¿qué es por tanto, lo que distingue la imagen actual de la imagen pasada?, creo que la diferencia es su artificialidad con la intervención de las fuerzas mecánicas y tecnológicas para producir un tiempo y espacio distinto del natural. Pero finalmente con el mismo objetivo: encontrar el mundo real que se rehúsa a la razón. ■



**ENTRE LA  
MAGIA Y LA  
NOSTALGIA**

VESTIGIOS DEL CULTO  
FÁLICO PREHISPÁNICO Y

**EL REGRESO AL ÚTERO**

EXPERIENCIA  
ARQUEO-ANTROPO-MÁGICO-ARTÍSTICA

PAOLA RAIGOZA FIGUERAS



PAOLA RAIGOZA FIGUERAS

Nace en la Ciudad de México en el año 1976.

Discipula de Gilberto Aceves Navarro.

En 1995 ingresa a la ENAP.

Ha trabajado en la dirección de Arte de cortometrajes y videos musicales.

Ha expuesto individualmente

1 vez en Taxco, Guerrero;

2 en la Ciudad de México y

2 más en Valencia, España;

También ha participado en varias exposiciones colectivas en su país.

Actualmente vive y crea en Zacualpan de Amilpas,  
Morelos

*Un momento sólo tiene sentido con relación a la totalidad de los momentos.  
No somos más que fragmentos sin sentido si no los relacionamos con otros fragmentos.*  
Georges Bataille p: 210 (1)

El propósito de este trabajo multidisciplinario es evocar el sentimiento de reestructuración de los lazos afectivos con la naturaleza que poseen mitos y ritos, a través, tanto de la puesta en acción del Sitio Inicial "Regreso al Útero", como del rastreo de representaciones fálicas del México Prehispánico que no habían sido incorporadas a la lectura general del arte Mesoamericano, hasta recientes fechas, aunque no han sido integradas del todo, como se verá más adelante.

En cuanto al legado de los antiguos mexicanos se señala de antemano, que a pesar de haberse realizado una investigación documental y de campo, la interpretación que se expone estará enfocada desde las artes visuales y su historia, teniendo en cuenta que aproximarse a las obras legadas por otras culturas, además del placer estético que producen, implica, la posibilidad de entrar en contacto de alguna manera con los valores, experiencias, aspiraciones, ideales, deseos y, en síntesis, con el mundo de las ideas de los hombres que las realizaron. Por lo que será necesario que no se trate de comprender de un modo racional lo que estas creaciones expresan, o se corre el riesgo de perder información valiosa, a la que sólo puede acceder el inconsciente y en la cual la conciencia no tiene otra cosa que hacer más que obstaculizar el camino hacia un conocimiento que se podría denominar integral, un saber en el cual el ser humano se sincroniza con la Tierra, el Cosmos y por ende Consigo mismo. Esta afirmación puede resultar un tanto chocante y sin fundamentos, pero si nos basamos en la premisa de que el arte se siente y no se racionaliza, dejaremos la puerta abierta a la percepción del inconsciente en el sentido de Jung (1997, 2000).

El arte en la antigüedad no era concebido como algo que debía producir placer estético, ni ganancias económicas, sino como un objeto con una función definida (mágica y ritual, probablemente), aunque ahora desconocamos en la mayoría de los casos esa función.

Al estudiar la historia del arte "oficial", muchas facetas que ayudarían a comprender más sobre otros pueblos y sobre nosotros mismos, son ocultadas o maquilladas (2); como es el hecho de que existieron colecciones "secretas" (por ejemplo en el Salón Secreto de Pompeya y en el del México Prehispánico (3)) que albergaban entre otras cosas representaciones fálicas importantes; capítulos del arte que jugaron un papel de suma importancia en la forma de percibir el mundo de aquellos que los crearon.

Distintas culturas se han expresado abiertamente, conviviendo con su erotismo como lo que es: un acto de vida, de autoconocimiento, de libertad; el arte de la sexualidad humana. Tal y como ocurrió en culturas importantes de la antigüedad, antes de ser permeadas por el occidente europeo, la sexualidad y el culto al falo fueron una parte importante de sus mitologías y representaciones. Sucedió en el arte paleolítico, en el de los antiguos griegos, en Sumeria, en Fenicia, en Japón, en la India, en el Imperio Romano antes de ser cristiano, y por supuesto que el culto al falo existió en culturas importantes de América: Mochicas, Chimús, Mayas - Toltecas, Tarascos, Huastecas, Aztecas y en gran parte del mundo náhuatl. En todas las culturas mencionadas se hicieron representaciones fálicas, las cuales eran importantes y de ninguna manera eran vistas como símbolos de decadencia o aberraciones.

Ante tal diseminación geográfica y cultural resulta obvio deducir que las representaciones fálicas no deben clasificarse aparte del arte en general, ya que está claro que para comprender una cultura debemos hacerlo en su totalidad y no de un modo desarticulado, pues como escribiera Bataille, "...no somos más que fragmentos sin sentido si no nos relacionamos con otros fragmentos-".

---

1 **Las lágrimas de Eros**. 2da. Tusquets, España, 2000.

2 Es decir, la historia del arte que nos enseñan en la escuela, aquella que es accesible en museos, bibliotecas y librerías. Actualmente el panorama ha cambiado, sin embargo en cuanto a las representaciones fálicas del México Prehispánico esto es cierto hasta fechas recientes.

3 Efectivamente existió un Salón Secreto en el Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía, en lo que ahora conocemos como el MUNAL. En la biblioteca de la Ciudad de México puede consultarse un catálogo hecho por Ramón Mena (creador del Salón) en 1926; en él se describen más de un centenar de esculturas en piedra y barro, que consideró "claramente fálicas", muchas de éstas sólo pecan de exhibir su sexo sin el pudor que marcaba la segunda década de 1900. El abogado y arqueólogo Mena quizás por un sentimiento nacionalista de crear un Salón Secreto similar al pompeyano y permeado por la represión de su época retorcía las interpretaciones, enclaustrando en este Salón, además de falos; senos, serpientes y hasta diseños que denominó swásticas. La mayoría de esas piezas, han sido incorporadas a la lectura y exhibición general del arte prehispánico, aunque algunas han tardado más en exhibirse, como las que nos interesan (en especial el Falo de Yahualica). Sin embargo, el tiempo que estuvieron al resguardo del público, estuvieron presentes en su imaginaria; como se puede apreciar en las miles de esculturas y reproducciones falsas que fueron y son creadas por artesanos astutos, ejemplos de ellas pueden apreciarse en el mercado de la Ciudadela: parejas en diversas posiciones sexuales así como orgías, en las que en ocasiones participan ángeles y demonios; su precio es medido según el número de participantes.



Como ya se ha dicho, en casi todas las culturas antiguas se hicieron representaciones fálicas, las cuales estaban íntimamente relacionadas con rituales que se realizaban para repetir mitos cosmogónicos y así asegurar el futuro y la supervivencia del ser humano sobre la Tierra. La Tierra que lo alberga y lo alimenta, pero que también lo devora, al igual que a la semilla, que después germinará, repitiendo el eterno ciclo de la vida del cual forma parte la muerte, su eterna compañera.

Podría decirse que las ideas de generación y reproducción aparecen simbolizadas por el falo en todas las mitologías (5). La imagen de este símbolo fue multiplicada para los fines del culto en la mayor parte de los pueblos de la antigüedad, símbolos religiosos que existían a la luz del día; las ideas que representaban nada tenían de licencioso.

Si bien se puede decir que existe una universalización del culto al falo, el culto a la vagina tiene la misma importancia, uno no niega al otro, se complementan en toda la naturaleza y el origen de todas las cosas.

El Cielo y la Tierra se unen en el horizonte; se fusionan cuando éste la penetra y fecunda un incalculable número de veces: a través de sus gotas, cada vez que el sol lanza sus fértiles rayos iluminándola, atravesándola, y en otras ocasiones cuando la Tierra es fertilizada por la fuerza y luz de los relámpagos. Los órganos sexuales de las plantas son polinizados por variados agentes o enviados de la naturaleza, como el viento, las aves, los insectos ...

Aspectos tan cotidianos de la vida han sido olvidados en la vorágine de las grandes urbes, perdiendo su interpretación mítica y ritual; quizás porque se alejan del conocimiento científico o de la religión dominante. Pero como se sabe, los antiguos veían en todas estas maravillas de la naturaleza, el reflejo de sus propias vidas y los mensajes de sus divinidades.

Sin embargo, a pesar de que los seres humanos y en particular aquellos que habitan las selvas de asfalto hayan casi logrado desestructurar la relación con su entorno natural a cambio de un progreso tecnológico vacío, *el hombre es lo que es hoy, un ser mortal, sexuado y cultural, a consecuencia de las intervenciones de los seres sobrenaturales: El mito se considera como una historia sagrada y por tanto, una <<historia verdadera>> puesto que se refiere siempre a realidades. El mito cosmogónico es <<verdadero>> porque la existencia del Mundo está ahí para probarlo, el mito de la muerte es igualmente <<verdadero>> puesto que la mortalidad del hombre lo prueba y así sucesivamente* (6).

Para el homoreligius (de todos los tiempos), el mundo visible, en el que desarrolla su vida terrena, sólo tiene sentido, coherencia y permanencia por referencia a lo Invisible, de lo cual es manifestación sensible, que le sirve de fundamento y lo hace ser y durar.

Los instrumentos de que dispone el ser para llevar a cabo esta búsqueda de lo Invisible en lo visible son: el símbolo, el mito y el rito, este último hace eficaces a los otros dos, poniéndolos en acción para captar las influencias de lo Invisible. Generalmente las comunidades agrícolas comparten rituales orgiásticos en pro de las cosechas, ceremonias que son parte de los ritos de Creación, el hombre actúa como Dios-Cielo que cubre y fertiliza a su mujer, la Madre Tierra; la puesta en acción del amor cósmico.

El falo fue partícipe no disimulado de lo que pudo haber sido la idea de la sexualidad de los antiguos mexicanos, la cual no se concibió solamente como metáfora de la fertilidad, también se le reglamentó para lograr la estabilidad social, el control de las enfermedades, la mejora de la raza, el cultivo de la casta. El falo podría haber sido un signo de control y en el principio pudo estar relacionado con un culto de generación, del momento en que el ser humano es consciente de que su sexualidad es completamente diferente a la de los animales, en el sentido de que el hombre no tiene un tiempo de celo marcado como el de los primeros, en temporadas, aspecto que podemos interpretar como demostración de que el sexo en el humano no es simplemente para procrear (6a).

En las concepciones de las culturas prehispánicas mesoamericanas el cuerpo no estaba separado de su entorno natural, ni del cosmos en su totalidad, sino que se hallaba abierto al intercambio de fluidos, vapores y materia con el 'exterior' e interactuaba constantemente como parte de los mundos natural y su-

5 Diversas culturas incluyeron en sus prácticas religiosas la adoración del pene. Los arqueólogos han encontrado falos tallados en distintos materiales. También las tradiciones que se han conservado dan testimonio de este culto. Otro de los esquemas repetitivos de las cosmogonías es el de los principios que se complementan para procrear todo. Masculino y femenino, el ying y el yang del taoísmo, Ometecuhtli "Señor de la dualidad" y Omecihuati "Señora de la dualidad" para los aztecas, lingam y yoni en el hinduismo. Estas formas de pensamiento entienden la energía sexual como una dualidad que se junta para dar vida.

6 Mircea Eliade, *Mito y Realidad*. 2da. Labor. 1992, España.

6a Sobre una referencia amplia al respecto ver López Austin, 2004; Quesada, 1975, 2003 y Malinowsky, 1972

pernatural. Por ejemplo en las antiguas lenguas náhuatl y maya los vocablos que pudieron considerarse como semejantes a nuestro cuerpo -tonacayo, nuestra masa de carne (Lopez Austin 2004)- son las mismas palabras que se usaban para el maíz, que se consideraba como el origen del hombre y la mujer, como su principal fuente de alimentación y, por lo tanto, como la materia misma de sus cuerpos (7). De esta manera se postulaba un equivalente entre el maíz y el hombre .

De acuerdo con varios estudios (López Austin 2004, Quezada 1989) la actividad sexual, el erotismo y la reproducción (8) eran considerados regalos que los dioses otorgaban a fin de compensar a los mortales y hacer más llevadero su sufrimiento y dolor en este mundo. De la misma manera en que se pensaba que las privaciones constituían una parte de la vida misma, así se veía a los escasos placeres disponibles a los seres terrestres gracias a la benevolencia de los dioses.

Los placeres eran dones divinos. Los dioses gozaban cuando el hombre aprovechaba al máximo aquellos bienes que le hacían olvidar por momentos su tristeza; pero eran bienes demasiado limitados, y bienes que habían sido enviados para el disfrute de la humanidad entera. Eran exiguos, y así como su gozo era permitido, su abuso causaba la ira de los dioses (9).

Entre esos bienes y consuelos se hallaban los placeres sexuales y la alegría de la reproducción. Así, la actividad sexual, el deseo y el erotismo no se consideraban como pecaminosos, como ocurre en el catolicismo. De hecho, entre los nahuas había dos divinidades que representaban lo que hoy día se interpreta como sexualidad, ambas eran, por cierto, femeninas: Xochiquetzal era la diosa de las flores y la patrona de las relaciones sexuales rituales, quien protegía a las prostitutas rituales así como a las relaciones amorosas, fueran o no legítimas; Tlazolteotl era la diosa de la sensualidad y también protegía a las parteras y a las mujeres embarazadas. Ambas diosas escuchaban las confesiones de sus creyentes, según nos indican las crónicas (Austin 2004, Quezada 1989.)

En Mesoamerica existió una cosmovisión que tuvo su origen en los grupos de cazadores-recolectores, que se gestó en las sociedades agrícolas y se fue haciendo más compleja a través del tiempo hasta el momento de la conquista, periodo en el que se llevó a cabo gran parte de su desaparición, debido principalmente a la imposición de una diferente explicación del mundo con un fuerte sabor occidental.



Talla localizada bajo el Cobertizo de los Falos en Uxmal. Fotografía de Paola Raigoza



Escultura en piedra localizada en el sitio arqueológico de Cantona. Tomado de Villalpando, p: 106



Palacio Canton, Mérida, Yucatán. Fotografía Paola Raigoza

Los conquistadores realizaron una labor de poda. El culto al falo fue combatido con la cruz por considerársele satánico. La destrucción material y el silencio, el moralismo y el desdén, lo aislaron de la interpretación global de la cultura y la civilización. Sin embargo el falo formó parte de las mitologías prehispánicas (10) , y fue representado principalmente en piedra, barro y hasta en los mismos códices.

7 En el Popol Vuh se dice: "Y así (los dioses) encontraron el alimento que entró en la carne del hombre creado, del hombre formado. Esta sangre, se convirtió en la sangre del hombre, por voluntad de la Progenitora y del Procreador de Hijos".

8 Vale la pena dejar claro que la aplicación del concepto de sexualidad (como una 'cosa-en-sí) a las descripciones de las creencias y prácticas indígenas es una empresa de dudoso éxito, ya que aquel es un concepto que nació en el siglo XVIII en Europa, pero que no es válido para las culturas prehispánicas. Además la mayor parte de la información tocante a las prácticas y a los significados sexuales de los pueblos prehispánicos con que se cuenta actualmente procede de registros y descripciones realizados por misioneros españoles, y de códices que han sido interpretados por arqueólogos modernos. No obstante, esto no quiere decir que en las civilizaciones prehispánicas las prácticas sexuales no fueran reguladas. Por ejemplo, se pensaba que la privación de las relaciones sexuales hacía daño, ya que la energía que no se liberaba conducía a desequilibrios orgánicos; pero se consideraba asimismo que el exceso de actividad sexual producía debilidad, precisamente por el derroche de esa energía vital (López Austin 2004). Fue por estas razones que, aun cuando los excesos eran castigados, el celibato, la infertilidad y la homosexualidad se consideraban también moralmente deplorables. Así prevaleció la idea de un campo neutral para la satisfacción sexual que elogiaba el placer sexual a la vez que reconocía el valor de la castidad.

9 López Austin, **Cuerpo humano e Ideología, las concepciones de los antiguos nahuas**. 2da reimpresión. Instituto Investigaciones Estéticas, UNAM. México, 2004.

El gran número de símbolos de la fecundidad creado por la fantasía mítica del México antiguo es característico de una religión agraria. En ellos se cristaliza la angustia de gente que sabe de los muchos peligros a que están expuestas las siembras y las plantas en desarrollo.

Los símbolos de fertilidad forman parte del atavio de las deidades no sólo de la fecundidad, sino asimismo de todos las demás númenes que contribuyen al desarrollo de las siembras, cada una de acuerdo con sus funciones. Símbolos de la fecundidad los hay en todas partes, en los templos, en los códices, en los objetos de uso doméstico. De formas distintas y con arreglo a los diferentes tipos de protección que brindan, todos ellos tienen la misma función: la de provocar la fertilidad representada por ellos.

*El ser humano es ser vida es muerte, es guerra es paz, es locura, es cordura, conciencia, ignorancia, es odio es amor, es frío es calor, es todos los extremos y todos los pasos intermedios. Como en otras concepciones del mundo, el pensamiento mesoamericano no aceptaba la posibilidad de seres puros. Todo lo existente, aún los dioses, era la mezcla de las esencias de lo masculino y de lo femenino y era el predominio de una de ellas lo que determinaba la clasificación y el grado de pertenencia de cada ser a uno de los dos campos taxonómicos; así, lo femenino se vinculaba a la oscuridad, la tierra, lo bajo, la muerte, la humedad y la sexualidad, mientras que lo masculino estaba ligado a la luz, el cielo, lo superior, la vida, la sequedad y la gloria.*(11)

Para la mayoría de los grupos mesoamericanos lo sagrado se manifestaba en elementos y fenómenos de la Naturaleza como la lluvia, el agua, el trueno, el sol, el viento, la vida, la muerte, etcétera. Durante muchos siglos estas hierofanías debieron ser veneradas en su aspecto original, hasta que la necesidad de comunicación del hombre lo llevó a darle un nombre y un cuerpo, para poder entablar un contacto más personal con ellos (12). El hombre con mentalidad animista ha encarnado a sus númenes generalmente en cuerpos humanos y les ha conferido una vida análoga a la de él. Lo divino se corporeiza, se transforma en divinidad. El com-

10 Un mito mexica sobre la creación del hombre: la Leyenda de los Soles narra que Quetzalcóatl y su hermano gemelo tienen que bajar al inframundo, por los huesos y cenizas que posee Mictlantecuhtli (el dios de los muertos), para crear a la humanidad que habitará la tierra y servirá a los dioses, pero cuando Quetzalcóatl viene de regreso con los huesos hacia Tamoanchan o la ciudad sagrada —gran sitio de creación— Mictlantecuhtli lo manda matar. Posteriormente resucita Quetzalcóatl y estando junto a su nahual o gemelo, junta los huesos revueltos del hombre y de la mujer y los lleva a Tamoanchan, donde los molió una diosa llamada Quilaztlí Cihuacoatl y los puso en una vasija "... sobre la que Quetzalcóatl sangró su órgano viril (por medio de una punción), y en seguida hicieron penitencia todos los demás dioses diciendo -Han nacido los vasallos de los dioses-".

En el códice Magliabechiano, se narra el mito en el que Quetzalcóatl se masturba, pero no hay indicación de aceptación o rechazo social (López Austin 2004).

*De acuerdo con las tradiciones nahuas recopiladas en el siglo XVII por Ruiz de Alarcón, en los primeros tiempos, cuando "los que ahora son animales fueron hombres" existió uno llamado Yappan, que había hecho voto de castidad y abstinencia para agradar a los dioses. Para vigilar su pretensión le pusieron de espía a Yaotl. Algunas diosas trataron sin éxito a Yappan hasta que finalmente Xochiquetzal, diosa lunar, logró su propósito. Debido a ello Yappan es decapitado por Yaotl y finalmente convertido en colotl, alacrán. Debido a que tuvo relaciones con la diosa lunar, los dioses determinaron que la picadura del alacrán no fuese tan mortal. Alfonso Torres Rodríguez (2002) encuentra paralelismos entre este relato y las historias mayas acerca de las relaciones sexuales entre Venus y la Luna: "En específico, en relación con la decapitación del alacrán asociada a su pecado sexual con la diosa lunar que nos narra la tradición naha es interesante señalar que una serie de glifos mayas identificados para la estrella vespertina representa a un personaje masculino sentado en cucullas que aparece decapitado y en ocasiones presenta un pene como sustituto de la cabeza ausente ...*



Variantes del glifo del maniquí con cabeza de pene. Tomado de Bricker R. Victoria, 1992, p: 38

*...En la tradición maya tzotzil contemporánea el alacrán en lugar de perder la cabeza pierde su pene al serle devorado por su enemigo el rayo [...] lo cual representa otro paralelismo con la temática sexual y decapitación del alacrán en la tradición naha y la glífica maya de Venus vespertino. También podría implicar cierta relación metafórica entre el acto ritual de decapitación y la castración: Class (1988: 809-810), al interpretar el pasaje del Popol Vuh donde el decapitado numen venusino Hun Hunhpob interactúa con Isquic -"la mujer sangre"- fecundándola de un escupitajo de su cabeza sustituta, propone cierta analogía metafórica entre el pene y la cabeza, así como entre el esperma y la saliva". (Angulo 1987)*

11 López Austin, 2004

12 Los símbolos de fecundidad por excelencia son la serpiente emplumada y el caracol, atributos de Quetzalcóatl. El caracol marino, símbolo del claustro materno, es el signo del nacimiento.

Todos los dioses de la Luna y todos los de la vegetación son asimismo deidades de la fecundidad: Tlazolteotl, Xochiquetzal, Xochipilli, los númenes del pulque y los del maíz: Xipe Tótec, Xilonen, etcétera. Su carácter lunar se evidencia en la nariguera en forma de media luna. El pez es el nahual del dios del maíz. Mayahuel, la diosa del maguey pulquero, en su aspecto de diosa de la cosecha encarna la abundancia y superabundancia de la vegetación, solía representarse como la mujer de los cuatrocientos pechos. En un dibujo del códice Borgia, Mayahuel sentada en su trono, adornada de un tocado en forma de una planta de maíz recién nacido, está amamantando a un pez, símbolo del maíz recién nacido. Así el lenguaje simbólico pone en evidencia la relación pez-maíz-hombre.

Esta diosa también fue representada como una guerrera decapitada, el pulque que mana del ombligo o espejo de la planta, el oclí de las verdes matas, fue considerado por los antiguos como el semen del señor de la Tierra, para obtenerlo la planta debe ser castrada, se le

portamiento de las “divinidades” es cambiante y plurivalente; los astros surgen y desaparecen, el viento puede ser benigno o maléfico, la lluvia fertiliza, pero también inunda. Ellos tienen vida propia muy parecida a la temperamental vida del hombre.

En el mundo de las ideas de los prehispánicos, tanto lo femenino como lo masculino participaban de la creación y perpetuación de la especie, y uno no excluía a otro, sin embargo la concepción de la mujer como generadora de vida ha sido abiertamente aceptada en la lectura occidental, en cambio la facultad generatriz masculina ha tardado más en incorporarse a las lecturas generales del arte Mesoamericano. La razón de esto podría ser que los genitales femeninos han sido abiertamente aceptados o tolerados en la cultura de occidente, a diferencia de los masculinos, relacionados éstos en el catolicismo con el mismísimo Satanás. El falo es uno de los últimos tabúes del cuerpo, a pesar de que actualmente esté representado en todas las formas de consumo: edificios, automóviles, celulares, control remoto, aviones, cohetes, balas, pistolas, rifles, bombas y armas masivas de destrucción ...

Se podría decir que el culto fálico contemporáneo está relacionado con el consumo, el poder y la destrucción, anulando la relación del ser humano con la tierra y el universo donde ambos coexisten, mientras que como se mencionó en la antigüedad se le relacionó con la agricultura, y los genitales masculinos eran percibidos como divinidades cosmogónicas encarnadas.

Además de la destrucción material realizada por la cruz católica de la conquista, el silencio, el moralismo, el desdén, el sincretismo cultural y la metodología han sido los procedimientos por medio de los cuales ha sido minado el contenido del culto al falo. El sincretismo originó una nueva raza, una nueva cultura, una nueva idea del mundo. Pero el sincretismo también dificulta comprender lo que fue la cultura prehispánica en aspectos habitualmente molestos para la moral, como no dificulta la comprensión de la española. Y la metodología, a la vez que indaga, adecua y excluye.

Quizá como herederos y practicantes diarios de un mundo sincrético que ordena y entiende al mundo desde una perspectiva occidental, nos hemos formado una idea muy alejada de lo que era el mundo prehispánico.

Atemorizados por un tótem inofensivo, el catolicismo, la doble moral, la ignorancia o como se prefiera, se castró la historia del arte Mesoamericano a través de los cotos de poder que dominan la historia del arte de la región donde ahora se posa la República Mexicana, tan violentada, tan ultrajada, siempre fecunda, siempre saqueada.

Y bajo estas condiciones de represión y abusos de poder se ocultaron inofensivas piezas artísticas, por temor, acaso ¿al público? ¿No merecía verlo? ¿O quizás no estaba preparado, para mirar de frente a la propia naturaleza humana? ¿Fue una imposición, o se asumió naturalmente como algo que debía estar escondido?

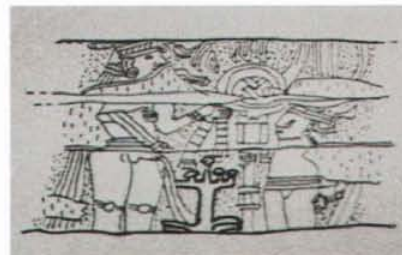
Nuestra sociedad arrastra las normas del catolicismo que marca al sexo como “inconveniente”. La información escasa o distorsionada provoca conductas angustiantes y equivocadas. ¿Llegará el tiempo en que la sexualidad sea vista como lo que es; uno de los comportamientos más importantes para el ser humano?

El control social de la sexualidad afecta al individuo y a su grupo, y es ejercido y justificado ideológicamente. De esta manera, los oprimidos han conservado y recreado sus concepciones formándose puntos de resistencia a la ideología dominante, refugiándose en la magia, la religión o la sexualidad reprobada, que funcionan como mecanismos de equilibrio social.

Las crisis económico-políticas se han visto reflejadas en la sexualidad como en cualquier otro proceso social, provocando cambios en los comportamientos. Estas transformaciones van siempre acordes a la situación que vive la sociedad.

capa el quíote, el cual si se deja crecer adquiere una forma fálica cuya floración simula una alegre eyaculación, podemos entonces decir que es una núnem andrógina que nos recuerda que sin lo femenino lo masculino no tiene por que existir, sin la vida no hay muerte y viceversa, la dualidad conforma al todo en la perpetua creación. Y esta además de ser una de las bases de la cosmogonía prehispánica, es una de las realidades de la vida.

La imagen a la derecha es un detalle del altorrelieve del templo de Las Columnas, del El Tajín Veracruz y representa un Rito de la fertilidad: semen y maguey, tomado de la tesis **Arqueología y pulque** (p: 302) realizada por Ma del Carmen Lechuga y Francisco Rivas Castro, para la Escuela Nacional de Antropología e Historia en 1989



Actualmente se bombardea a los miembros de la sociedad con una enorme cantidad de discursos existentes alrededor de la sexualidad, los cuales navegan en la frivolidad de la superficie, dicha variedad solamente confunde, pues discurren en torno de callejones sin salida los mismos problemas, cegando a los individuos, para eso se usan, obstaculizando el camino hacia el conocimiento integral, un ser ignorante es más fácil de manipular, sólo hay que atender el nivel de analfabetización de nuestro país.

Como ya se ha dicho, la adoración del pene como símbolo de energía ha sido muy importante en numerosas culturas de la antigüedad, las imágenes fálicas representaban el medio por el cual el creador hacía procrear al universo, constituyéndose así en un símbolo de la vida y del poder. Clare (13), quien ha escrito un reciente texto sobre la crisis de la masculinidad señala que el término 'falo' tiene un uso deliberado en la actualidad. El vocablo 'pene' es simplemente el término anatómico para referirse al órgano genital masculino (14). Sin embargo la palabra falo va más allá para convertirse en un símbolo del poder masculino, incorporando nociones intuitivas de potencia, virilidad, masculinidad, fuerza, resistencia, que definen la capacidad del ejercicio de autoridad, de control y de dominación del hombre.

¿Será ese mismo ejercicio de autoridad, control y dominación el que mantuvo escondidas de la percepción de los simples mortales mexicanos, las expresiones fálicas de los antiguos pobladores de esta región?

Citando a Foucault (15), si la conciencia de uno mismo, hace al individuo a su vez consciente de su entorno, es lógico el interés del estado por reprimir el conocimiento de los individuos de una sociedad. ¿Responderá lo anterior el porqué del ocultamiento de creaciones de origen prehispánico, cuya temática es claramente sexual? El estado reglamenta lo que debe o no verse, aunque también es cierto que dichas piezas fuera de su contexto, lo único que ocasionan es morbo y confusión, pero ¿no fueron acaso esos cotos de poder creados por instituciones que se adueñan del conocimiento, provocadores de una gran pérdida de información valiosísima para la humanidad? ¿No provocó esto acaso, una deculturación?

Ana Mendieta escribió -la deculturación total es imposible, porque la historia del desarrollo social es la lucha de clases. La clase dirigente aplica el mayor poder a su mecanismo de deculturación para crear una cultura homogénea y la clase que no tiene poder se refugia en sus propias tradiciones culturales como medio para preservar su identidad y sobrevivir- (16).

Evitar interpretar y difundir puede ser causa de moral, temor, incompreensión, ignorancia, exclusión, intolerancia, abuso de poder, y demás adjetivos que queramos enumerar, y hasta todos juntos si se prefiere, pero es evidente que esta fue una de tantas pérdidas de información sobre nuestro pasado, en la larga historia de las represiones y abusos que ha sufrido la divulgación y educación cultural en nuestro país.

Qué los vestigios del culto fálico prehispánico en México hayan sido ocultados, tuvo como consecuencia que éste quedase anulado, aunque habitó siempre en el inconsciente de los mexicanos.

A modo de conclusión se puede decir que el contexto en donde se ubique, encuentre o sitúe un individuo o un objeto, es simbólico; por lo que es necesario para interpretar el significado de su expresión. Esta discusión lleva más de un siglo de haber sido fundada en cuanto al arte y a las instituciones que lo exhiben se refiere. El arte contemporáneo, lo exige unas veces y otras no, es decir que para apreciar las obras de arte no es preciso hacerlo en el lugar donde fueron creadas, sino en el lugar para el que fueron realizadas. El arte prehispánico, fue creado para sitios y rituales específicos, de los cuales los vestigios artísticos en su mayoría han sido separados, puestos en museos, lejos de sus lugares de origen, destruidos o robados. Por lo cual no es de extrañarse, que exista una enorme cantidad de arte y por ende conocimiento prehispánico

13 Clare Anthony, *The dying phallus*. The Guardian Unlimited, Inglaterra 2000

14 López Austin menciona en su *Cuerpo humano e ideología*, 24 formas distintas de nombrar al pene. Vol II, p: 115

15 La mejor forma de reprimir es confundir y espantar, divide y vencerás, basta mencionar aquí el estudio de Foucault donde desarrolla esta hipótesis además de subrayar que la represión de la sexualidad en Europa, aumenta con el desarrollo del capitalismo. "Hay historias de sexualidad, sobre todo de las sexualidades no ortodoxas e historias de los modos en que ha sido regulada la sexualidad, que narran un relato de poder: la institucionalización de la norma heterosexual y la marginación de la perverso".

Perversión es un concepto sinónimo de corrupción, depravación, inmoralidad, desenfreno, libertinaje, en definición de diccionario: -La acción de ser extremadamente malo-. Desde el psicoanálisis freudiano se asimila la conducta sexual perversa a la solución de un conflicto psicológico, pero Foucault se acerca al tema de la perversión como una sexualidad periférica adentrándose en las relaciones del poder con el sexo y el placer. Describe desde la historia de la cultura en su "Historia de la sexualidad" F.C.E. como la sexualidad se presenta como una historia de luchas y contradicciones entre el impulso sexual y la propensión a dominarlo con la racionalidad. Desde la antigüedad, pasando por la tradición judeo-cristiana a la actitud científica en nuestros días se delimitan los parámetros normales del acto sexual, que ha de ser heterosexual,

extraviados para siempre. No costará mucho imaginarse lo que habrá sucedido con expresiones relacionadas con la sexualidad de estos pueblos, y no se diga de los rituales en los que ésta jugaba un papel importante, sin embargo como señala Eliade (17) ...a pesar de que la moral y la ciencia reprimen la creencia de los mitos arcaicos, la necesidad sigue y existen los mitos contemporáneos. Como Superman en su tiempo, y muerto ya el hombre de acero, actualmente existen una infinita cantidad de héroes que nacen y mueren a diario a través de los corrosivos medios de comunicación, a saber: deportistas, personajes de telenovela, series nacionales y extranjeras, cantantes, conductores, los siniestros políticos, grandes empresarios y las divas del arte.

¿Quién decide qué debe verse y qué no? O, ¿será acaso todo esto una simple ficción, o será más bien, que cada quien decide lo que quiere ver?

Quizás sea una necesidad humana: tener un misterio al cual recurrir para aliviar los males que cayeron sobre su especie desde que decidió olvidarse de sí misma y por ende de su entorno, a cambio de un progreso ficticio que sólo le ha hecho destruir el planeta donde habita.

Como se anotó con anterioridad el culto fálico contemporáneo está regido por el consumo, el poder y la destrucción, a diferencia de los antiguos, hoy, el hombre no se siente parte de la naturaleza sino su dueño, nuestra civilización pertenece a una etapa cuyas buenas y malas consecuencias, como la comodidad de la vida moderna, por un lado, y los interminables desastres ecológicos y el peligro de una guerra nuclear, por el otro, estamos sufriendo. Razones suficiente para mirar hacia atrás, ponernos en contacto con nuestros antepasados y reestructurar nuestros lazos afectivos con la naturaleza. Es por ello que se invita al lector a la segunda parte de esta:



---

y con fines reproductivos. Todo esto no es más que la esfera de un paradigma occidental, ataduras invisibles que hipotecan la libertad.

16 Ana Mendieta, Fundación Antoni Tàpies, Barcelona, 1997

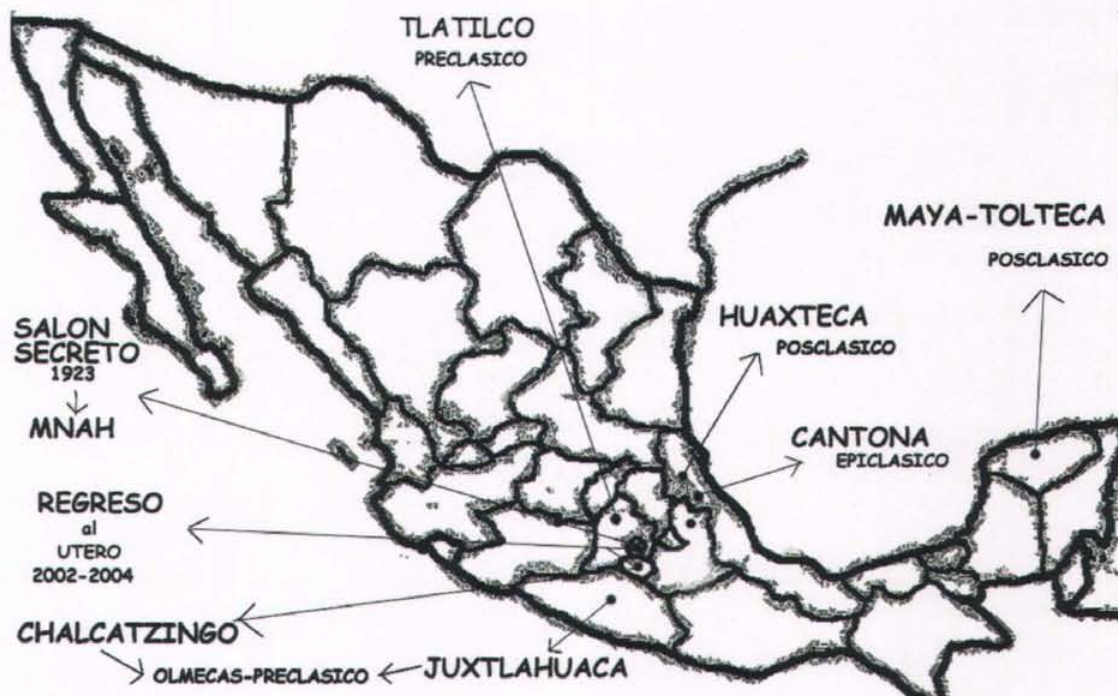
17 Mircea Eliade, *Mito y Realidad*. Labor, España, 1992

## VESTIGIOS DEL CULTO FÁLICO PREHISPÁNICO

En la presente investigación se realizó un rastreo y se documentaron a modo de catálogo, representaciones fállicas de distintas culturas del México Prehispánico, desde los Olmecas hasta los Mayas-Toltecas (ver mapa y regiones a las que corresponden las piezas localizadas y los períodos asociados). Es en el período del XI al XVI de nuestra era en el cual su presencia es más notable.

La primera parte de esta documentación corresponde al período del Preclásico Temprano (2500 -1200 aC), en el centro de México: Tlatilco ( Naucalpan, Estado. de México), Chalcatzingo (Morelos) y Juxtlahuaca (Guerrero). *En esta época sólo existieron comunidades tribales igualitarias. [...] Las actividades giraban en torno al cultivo que aprovechaba las lluvias estacionales, las inundaciones de los ríos, o los suelos humedecidos por el alto nivel freático. [...] Las concepciones religiosas pueden deducirse de las prácticas frecuentes de enterrar a los muertos bajo los pisos de las habitaciones* (18).

Posteriormente se localizó un ejemplo correspondiente al Clásico Tardío o Epiclásico (650/800 y 900/1000 dC.), en la ciudad de Cantona(Puebla). *[...]Los principales signos de ese tiempo fueron la movilidad social, la reorganización de los asentamientos, el cambio de las esferas de interacción cultural, la inestabilidad política y la revisión de las doctrinas religiosas.* (19a). De aquí se pasa al período Posclásico: *[...]una época de inestabilidad política y guerra. [...] La característica principal de esta etapa es el militarismo. [...] Los hombres del Posclásico contrastaban con los del Clásico como las polillas destructoras contrastan con las abejas* (19b). Es en esta última etapa donde el culto fállico es más notable, en este trabajo se documentaron ejemplos únicamente de las culturas Huasteca y la Maya, pero cabe decir que existen datos de su presencia también en las culturas de Colima, en la Zapoteca y en la Mexica, que desgraciadamente no fueron documentadas en esta investigación por falta de espacio, ya que esta era una investigación de 80 cuartillas que debió reducirse a 20, razón por la cual se omitió también un resumen que se había realizado sobre mitologías de la antigüedad mundial en las que el culto fállico jugaba un papel importante sin embargo si al lector le interesa saber más al respecto puede consultar a la autora al siguiente correo electrónico: [inez\\_goza@hotmail.com](mailto:inez_goza@hotmail.com), para más información o bien consultar alguna de la bibliografía señalada al final de esta investigación.



18 López Austin, López Luján, *El pasado Indígena*. Fondo de Cultura Económica, México 1996. p: 77

19a Ibid. p: 161

19b Ibid. p:175

HOMBRES PENE:  
TLATILCO-PRECLÁSICO

El destino de las figurillas aquí documentadas, se desconoce.

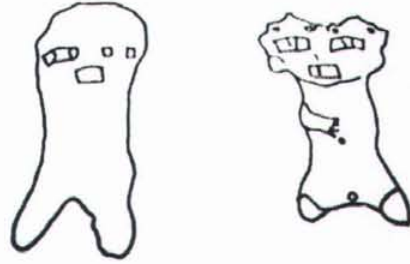


Tipo K, variante Tlatilco

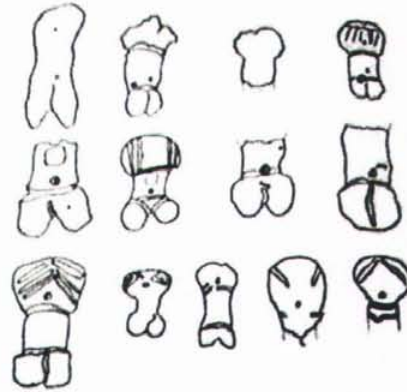
Tomadas de Carlo T.E., Gay, Chalcalcingo Dibujos por Frances Pratt., 1972 p:63



Tipo M, Valle de México.



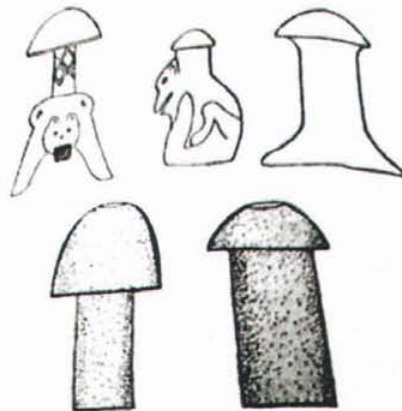
Figurillas tipo 01C tomadas de Ochoa, 1973, p. 129



Evolución de las figurillas (02), de Tlatilco, tomadas de Ochoa, 1973, p: 130



Figurillas que podrían corresponder al tipo 02A de Tlatilco. Tomadas de Ochoa 1973, p:131



Arriba esculturas fungiformes tomadas de Borgheyi

Abajo esculturas falofungiformes, provenientes de Tlatilco tomadas de Ochoa 1973, p: 132





Figurillas fálicas de Tlatilco, semejantes a las gotas de lluvia representadas en los relieves de Chalcatzingo que veremos en la página siguiente. Tomadas de Ochoa 1973, pp:125-126.



La figurilla Zohaphilco tomada de Ochoa, 1995, p: 154

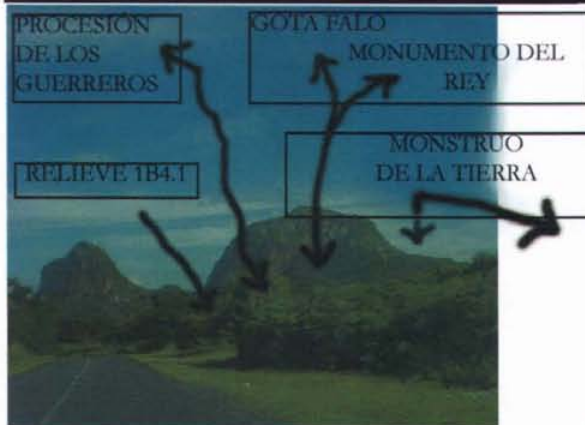
No se puede dudar de la emoción que nos provoca observar estos vestigios e intuir la verdadera función que pudieron haber tenido estas esculturas: misterio exquisito acerca de los orígenes del arte.

Los especialistas asocian a estas piezas con rituales de fertilidad en los cuales pudieron ser protagonistas el pene, la lluvia, y los hongos como medios para fecundar la tierra: ...ritos y celebraciones de la fertilidad, para lo cual no es necesario un gran desarrollo artístico, ni religioso, ni mucho menos filosófico; más bien creo que esta idea nace del contacto directo con la naturaleza (20). Contacto del cual carecen las culturas urbanas contemporáneas.

20 Ochoa, Lorenzo, **El culto fálico y la fertilidad en Tlatilco**. Anales del Instituto Nacional de Antropología e Historia, Tomo III. México 1979

LA MONTAÑA SAGRADA DE CHALCATZINGO:  
OLMECAS PRECLÁSICO-TARDÍO 1000-100 a.C.

A este sitio se accede fácilmente a y las representaciones aquí reproducidas pueden ser admirarse desde mediados del siglo pasado a excepción de la escultura de abajo/derecha, cuyo paradero es desconocido hasta el momento de esta publicación.



Relieve X-3 (IX) Monstruo de la Tierra tomado de Angulo, fig. 17. La gran boca abierta presenta un desgaste en la parte baja lo cual según el autor "sugiere que la escultura estuvo erecta de tal manera que algunas personas debieron arrastrarse a través de la boca, como parte de un ritual relacionado con la muerte y la entrada al inframundo" p: 222

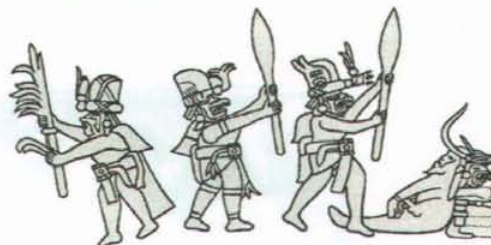
CUEVA- FAUCES FELINAS-ENTRADA  
AL UTERO DE LA MADRE TIERRA  
-INFRAMUNDO

El contexto de este sitio arqueológico de Chalcatzingo es un templo donado por la naturaleza en el que se rinde culto a la fertilidad. En tiempo de lluvias, de la montaña central parece brotar el agua, sus innumerables grietas absorben las gotas y al saturarse, el líquido vital mana por las mismas cavidades, irrigando los campos y terrazas de cultivo, renovando el verde manto de la Tierra, haciendo renacer la vida. El sitio se prolonga hasta la ribera del río Amatzinac, fuente que proviene de los deshielos que los vientos del sur provocan en el Popocatepetl. El río cada vez lleva menos agua, recordemos que además del mal uso que el ser humano hace del agua, en el volcán ya no existe el glaciar, y no volverá a formarse hasta dentro de miles de años.

En el monumento conocido como la Procesión de los Guerreros (600-100 a. C.), los vestigios revelan al culto fálico, de forma misteriosa: un sacerdote maniatado y con el miembro erecto "simbolizando la fertilidad o medio fertilizante" (21), yace recargado sobre un personaje que podría ser una deidad del maíz, frente a el, tres sacerdotes bailan con sus coas plantadoras, y tocados relacionados con el culto del maíz.. "...cultos fálicos, íntimamente relacionados con el maíz" (22) : alimento y carne de las culturas mesoamericanas.



RELIEVE 1B4.1: Jaguar [...] que sujeta a una encorvada figura antropomorfa como si fuese víctima de un coito forzado por el felino. Representación relacionada con el pensamiento mítico de los grupos en el Orinoco-Amazonas, que se consideran descender del coito de un jaguar con una mujer (21a). Nótese las tres gotas falo que se desprenden de la nube de tormenta o huracán en forma de S. TOMADA de Angulo Villaseñor, 2002

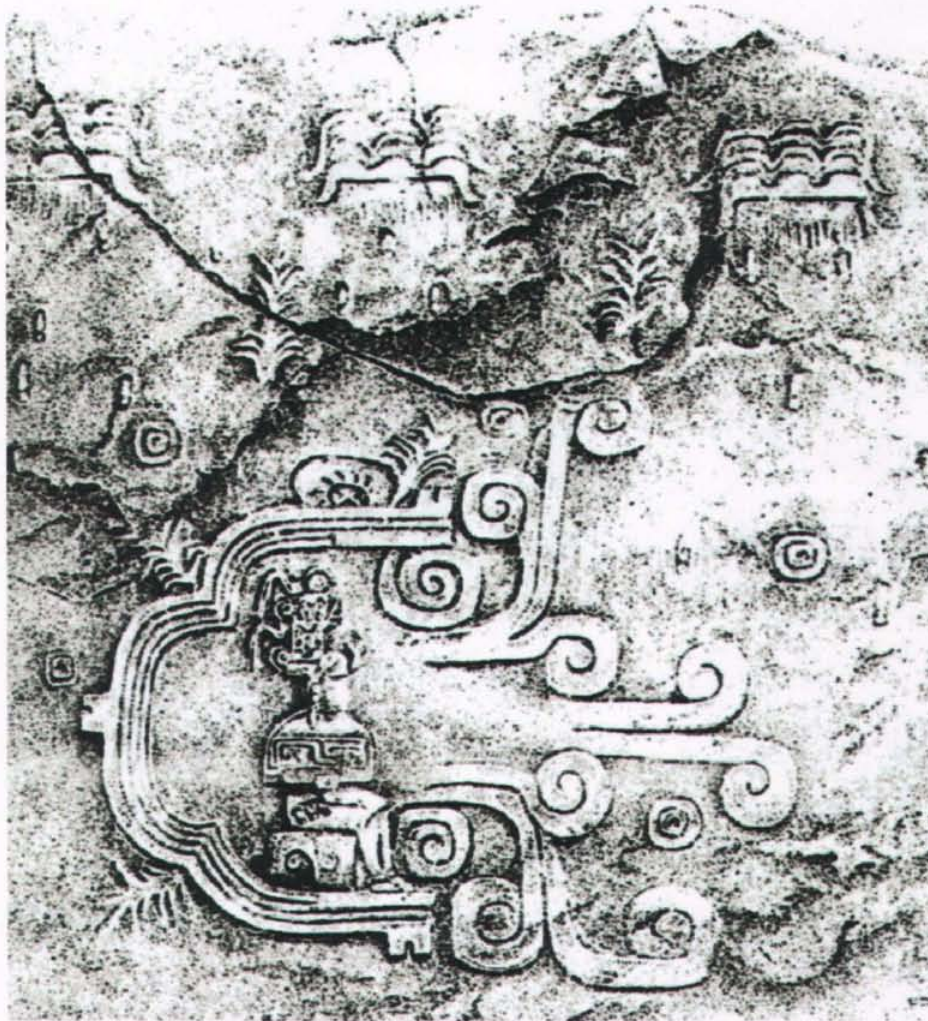


Detalle de la ceremonia de los relieves la Proccesión de los Guerreros. Tomada de Ochoa p:127

21a Angulo, Villaseñor, **Identificación de Venus con unos mitos cosmogónicos expresados en relieves de Chalcatzingo: Iconografía mexicana III.** INAH, México 2002

21 Piña Chan. **El lenguaje de las piedras.** F.C.E. México 1972

22 Como mencionó Rivas Castro, en entrevista en julio del 2003.



Petrorelieve Monumento del Rey. Tomada de Carlo Gay, 1972 p: 40

Rituales en el interior de una cueva: invocación de la lluvia.

La cueva pareciera representar a un felino o Monstruo de la Tierra como el de la página anterior, pero visto de perfil



Detalle del Monumento del Rey.

Fotografía: Miguel Angel Buenrostro

Gota-falo - Medio fertilizador.



Detalle del monumento del Rey. Fotografía Paola Raigoza

Nube de gotas-falo y planta de maíz.

JUXTLAHUACA  
PINTURA MURAL -PRECLÁSICO

Para poder ver esta pintura mural se deben descender varios metros cuerda abajo, y atravesar una cámara llena de murciélagos y cucarachas, conocida como el Ramal del Infierno (23).



Vista de Juxtlahuaca tomada de un documental del Canal Once.

Ruta: penetrar la tierra para entrar al inframundo

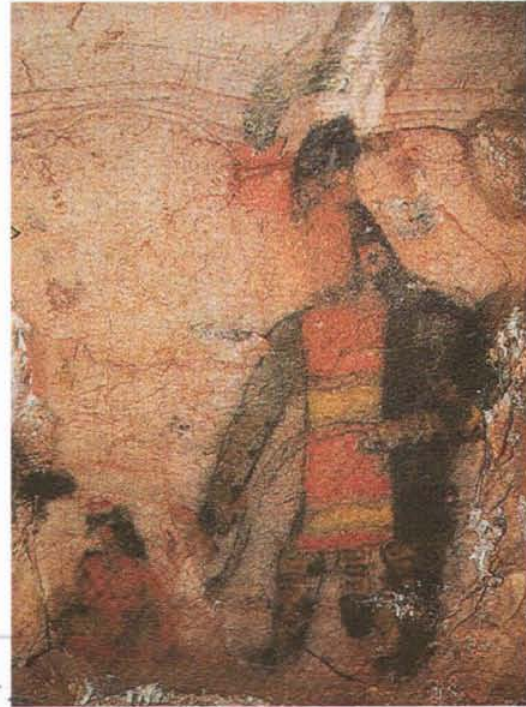


Foto Marie-Areti Hers, tomada de Arqueología Mexicana Vol. X Num. 56, p:50



Dibujo de la pintura rupestre olmeca realizado por Tomado de Carlo T.E Gay, 1972. p: 51

Atributos de jaguar en piernas, pene y brazos, la garra felina y el tocado relacionados con el maíz

El arte legado por los olmecas en Chalcatzingo y Juxtlahuaca puede interpretarse como una representación, tanto de un ritual iniciático (24), como de un viaje al inframundo o bien una invocación pluvial.

Se está frente a dos formas de expresar un concepto, en la primera este se comunica a través de un ideograma y en la segunda se interactúa con él, es decir se tiene que vivir la experiencia de penetrar la tierra

23 Hay en esta denominación un enfrentamiento con un concepto que indudablemente es impuesto por el catolicismo y del cual es preferible hacer caso omiso, quienes realizaron esta pintura seguramente no tenían la concepción del diablo y del infierno de occidentales, probablemente ni siquiera les temían a los insectos y a los murciélagos.

24 Se debe recordar que este es un concepto que nació en la antigua Grecia, aunque es posible encontrar una similitud en el chamanismo.

## CANTONA CULTURA DESCONOCIDA-EPICLÁSICO

Cantona representa uno de los últimos hallazgos más importante de Mesoamérica (Es la ciudad más grande localizada en México después de Teotihuacán).

Las esculturas que aquí vemos están en bodegas (por suerte ahí mismo), esperando culmine el proyecto de un nuevo sitio. Algunas de ellas ya han sido expuestas en Japón.

En Cantona se encontraron 13 esculturas falomórficas de basalto, roca caliza, cuyo tamaño oscila entre los 20 y 80 centímetros de altura.

Los especialistas las asocian con falos u honguitos de esos alucinógenos. Nueve de ellas fueron localizadas sobre los primeros escalones de la escalinata de la pirámide de la Plaza Central o de la Fertilización de la Tierra (25).

Estas 9 esculturas fálico-fungiformes de basalto pudieron haber representado tanto el nacimiento de los dioses como generación por una parte y por otra, el hongo es considerado como producto de la unión sexual del rayo y la madre tierra fecundada, ya que se cree que el rayo transporta el espermatozoide y la vitalidad de la tierra, siendo los hongos psicotrópicos producto de este coito sagrado.

¿Amanita Muscara (26)? ¿Proceso de erección y retirada? ¿Luna creciente llena y menguante?

Al parecer Cantona es una ciudad sin dioses a excepción de algunas esculturas antropomorfas sin rostro y los 13 falos ya mencionados. No se encontraron más que objetos utilitarios y figuras zoomorfas. Villalpanueva (27), sugiere que la ofrenda de la pirámide referida con anterioridad, está relacionada con rituales a Ehécatl-Quetzalcoatl, por distintos simbolismos expresados en el espacio arquitectónico de la plaza donde fue localizado el entierro, el cual pudo haber sido un lugar en el que se realizaron rituales en los que simbólicamente se descendía al inframundo.



Detalle de la ofrenda en la que se encontraron las nueve esculturas fálicas -entierro E estructura I. Tomada de Villalpando 1996. p:106 fig. 9b.

25 Información obtenida por medio de una entrevista (04/2003) Dr. Angel García Cook

26 R. Gordon Wasson y otros en **La búsqueda de Perséfone** así como Mircea Eliade en **Las técnicas chamánicas del éxtasis** nos hablan de una relación del origen de las religiones íntimamente relacionada con el uso ritual de enteógenos, en especial la Manita Muscara, cuyos rastros se perciben en Europa y Asia arcaicas. Este hongo es visto también en la India como el falo, miembro cósmico procreador engrandecido como un pilar, donde el semen realiza el coito divino en el divino útero de la tierra, para dar lugar al nacimiento de los dioses, como generación. El falo al que se denomina Mukatinga Siva, ya sea de una o varias cabezas, es una escultura que ha perdurado en el arte hindú y que glorifica el poder como sublimación, como ramificación y ascenso de este poder.

27 Villanueva Villalpando, Jorge sugiere que estas 9 piezas " representan dos aspectos importantes del chamanismo mesoamericano; por una parte, es posible que muestren marcas de autosacrificio en el pene que realizaban los chamanes como práctica ascética para contactar lo sagrado; y también parecen expresar el proceso de crecimiento y erección del pene, ya que pueden representar fuerzas míticas y creadoras que representen símbolos de poder, así como se relacionan con la fertilidad. Por otro lado, estas esculturas también parecen mostrar el proceso de crecimiento y desarrollo de un hongo, que parece corresponder, de acuerdo a sus características físicas, a la especie Amanita Muscara.

**Posibles prácticas chamánicas en Cantona.** Tesis realizada para la ENAH, Ciudad de México, 1996.

REPRESENTACIONES FÁLICAS DE EHECATL QUETZALCOATL  
CENTRO DE VERACRUZ REGION DE MISANTLA Y DEL TOTONACAPAN-  
POSCLÁSICO



Estas esculturas fueron entregadas al INAH por particulares, por lo que representan un material aislado, y salvo los datos de los donantes poco se sabe con respecto a la forma en la que fueron encontradas. Algunas de ellas están asociadas con un entierro y proceden de algunas cuevas de municipios situados en los límites de Puebla y Veracruz, y de otras se sabe que estaban cerca del Río Cazones.



La longitud de las representaciones fállicas de Ehécatl-Quetzalcoátl que se aprecian en esta página oscila entre los 9 y 12 cm y están hechas de barro rojo o crema. Todas están de pie, y dan la impresión de haber sido logradas por la combinación de moldeado y modelado. La del tipo general se conoce como San José Acateno (28).

Parecen portar máscara bucal que las identifica con Ehécatl-Quetzalcoátl, y la acentuación puesta en el miembro viril nos conduce al culto fállico que probablemente existió entre los grupos de esta zona relacionada con Ehécatl. Según los especialistas podría pensarse en una influencia del grupo huasteco. Algunas de ellas fueron halladas en cuevas probablemente tuvieron alguna relación con ceremonias mágico-religiosas efectuadas en esos lugares.

" La concentración de este tipo de material en una región geográfica determinada, puede ser consecuencia de la adopción de este culto llegado de la costa y que fue practicado en una forma especial en esta área del centro de Veracruz....Ehécatl-Quetzalcoátl, tenía gran importancia en la Costa del Golfo como dios de la fertilidad por su estrecha relación con las lluvias en esta región; lo que explica su importancia entre los grupos prehispánicos " (29).

Sin embargo lo que Ochoa interpreta como una representación fállica podría también significar una parte muy importante del uniforme del juego de pelota, y por tanto no representar al miembro viril.

Y en este mismo sentido la máscara relacionada con Ehécatl podría tratarse de una máscara de protección de ese juego ritual en el cual se recreaba el mito de la creación.



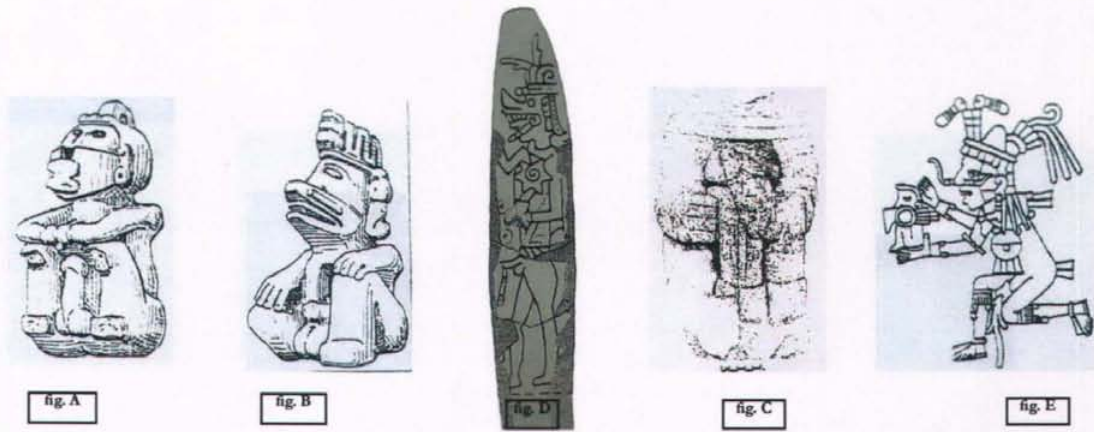
Todas las esculturas presentadas en esta página fueron tomadas de Ochoa, 1969. pp: 171-179

Hay que recordar que los prehispánicos tenían una concepción diferente de la nuestra sobre el espacio y el volumen, por lo que podría ser que esa parte del uniforme en específico fuese muy importante dentro de sus mitologías y por eso se le representase con mayor volumen.

Dado el evidente tema de este ensayo se tomará la interpretación de Ochoa y se relacionarán estos ejemplos con otras representaciones fállicas de este dios que han sido localizadas en distintos sitios (ver imágenes en la parte superior de la siguiente página), agregando así más piezas al rompecabezas, y que el lector decida lo que quiera ver.

28 Ochoa, Lorenzo. *Anales de Antropología*, 1969. Tomo II. Representaciones fállicas de Ehécatl-Quetzalcoátl.

29 Idem



Las figuras A (probablemente procede de la región Totonaca, La Mixtequilla), B (área entre Chalco y Puebla) y D (estela Huasteca), fueron tomadas de Folan (1961) Colección de Gabriel Echániz y representan a Ehecatl-Quetzalcoatl.  
La fig. C el Chichán-Ch'ob proviene de Chichén Itzá y también fue tomada de Folan. Todas son del Postclásico.



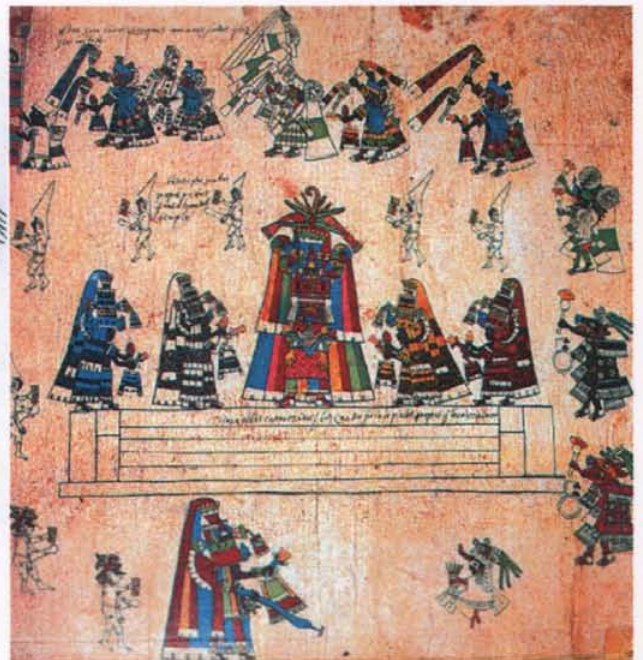
Museo Nacional de Antropología Sala de las Costas del Golfo. Fotografía Paola Raigoza

Cabe señalar aquí el parecido que las figurillas clasificadas como San José Acateno (vistas en la página anterior), tienen con las que hoy en día pueden apreciarse en la sala de las Costas del Golfo del MNAH (imagen izquierda), después de su reapertura en abril del 2004, (a un costado del mítico Faló de Yahualica) aunque estas últimas no portan máscara, como sus homólogos; lo cual probablemente se debe a la influencia huasteca señalada por los especialistas

En la misma esquina de esta sala se aprecia un fragmento del Códice Borbónico (abajo/derecha, izquierda-detalle): la fiesta dedicada a Tlazolteotl-Chicomecoatl en la que los mexicanos invitaban a sirvientes huastecos a participar, en donde vemos representados unos personajes que al parecer portaban un enorme faló (Trejo).



Tres personajes en del códice Borbónico pag. XXX  
Tomado de Villalpando p: 283



Fragmento del Códice Borbónico, Tomada del MNAH, Sala de las Costas del Golfo. El fragmento que se ve aquí arriba es descrito en el catálogo del Salón Secreto de 1926

PARECES CUEXTECATL : EL TABU DE LA HUAXTECA (30).  
 POSCLASICO



MNAH. Tomado de Trejo, 1989. Fig.8

La localización de la zona Huasteca en Mesoamérica abarca el sur de Tamaulipas, el norte de Veracruz, el este de San Luis Potosí y parte de Querétaro, Hidalgo y Puebla.

La cultura que habitó estas fértiles tierras nos legó numerosas representaciones escultóricas del falo; en figuras menores masculinas y también aparece la imagen sola en forma naturalista o abstracta. Uno de los ejemplos más bellos de esta última es el monumento fálico procedente de Yahualica, Hdgo., descubierto en 1890, año en el que también fue descontextualizado para formar parte del Salón Secreto de los 20's, posteriormente perteneció al sótano del MNAH, donde estuvo oculto al público en general, aunque siempre formó parte de los rumores y misterios de la Ciudad de México, hasta abril del 2004, cuando por fin fue incorporado a la sala de las Culturas del Golfo de este mismo museo, después de su remodelación.

Como se puede apreciar en las figuras de la izquierda y la derecha superior de esta página, la escultura fue torpemente encajada en una base de madera, cercenándole unos 60 cms de altura, además de que no puede caminar a su alrededor apreciarse como debe de ser.

Es posible que el falo haya sido una de las primeras manifestaciones escultóricas de la Huasteca.

*Son muy numerosas las representaciones de figuras masculinas menores y desnudas en el territorio de la Huasteca. Algunas se han encontrado en la provincia del Río Tamuín, muchas de ellas son sólo representaciones de una cabeza unida a un tronco lo que podría considerarse como el primer intento de transformar un objeto sagrado, quizás el falo en una divinidad antropomorfa. Desgraciadamente muchas de estas piezas no han podido localizarse, sólo existen antiguas fotografías que pueden consultarse en las obras de Joaquín Meade y de Primo Feliciano Velásquez (31).*

En los datos recopilados por los primeros cronistas españoles del México prehispánico, se refieren a los huastecos por sus 'defectos', entre ellos destacan especialmente 3: desnudez, embriaguez y sodomía. Entre los mexicas cuando se quería ofender a alguien se decía 'pareces cuextécatl'.

Ejemplos de esos 'defectos' los encontramos en algunas fuentes. El Conquistador Anónimo, nos consigna datos acerca de la sodomía y la



MNAH 02/06/03



MNAH 02/06/03



MNAH 02/06/03

30 En esta región cuenta el Conquistador Anónimo (1941: 37) que *...en otras provincias particularmente en la de Pánuco, adoraban el miembro viril y lo tenían en sus mezquitas, y asimismo en las plazas juntamente con imágenes en relieve representando los diversos métodos de placer que puedan existir entre hombres y mujeres, así como figuras humanas con las piernas levantadas en diversos modos.*

En el siglo XVIII Tapia y Zenteno tuvo la oportunidad de observar una ceremonia efectuada en torno al miembro viril: *Tenían una figura El Paya, semejante a un falo que aderezaban con flores hechas de plumas teñidas y con trajes de mujer con cabellos postizos y muy crecidos, la cargaban en la espalda danzando en círculo y teniendo por centro un "teponaxtle" que tocaba el maestro de la danza...*

En términos generales se puede decir que los huastecos adoraban al Sol, a Tlazolteotl, Xilonen, Xochiquetzal, Teteoinan y Quetzalcoatl, siendo considerados como los mejores exponentes del culto fálico y también con Chamanes.

Entre los mexicas, la fiesta de Tlazolteotl se celebraba en el mes de Ochpaniztli, época de las cosechas, y en ella intervenían una serie de sirvientes huastecos que llevaban grandes signos fálicos. La diosa Tlazolteotl aparecía usando la típica nariguera cuexteca (la cual se asocia con la Luna), que también usaban los dioses del pulque. Esta es una diosa terrestre conectada con Teteoinana la madre de los dioses. Véase el fragmento del Códice Borbónico, en la página anterior.

Xochiquetzal, diosa del amor y las flores; Xilonen, la diosa del maíz tierno; Ometochtli (dos-conejo) dios del pulque, Ehecatl dios del viento etc., tenían también sus festividades en determinadas fechas calendáricas, cuyas fiestas celebraban los huastecos acompañadas de música y cantos, juego de pelota y del Volador.

31 Trejo, Silvia, *Escultura Huasteca del Río Tamuín*, UNAM, México 1989, p: 63, 64





pasión que tenían por el pulque, “...Cansados de no poder ya tomar vino por la boca se acuestan y alzando las piernas se lo hacen poner con una cánula por el ano hasta que el cuerpo esté lleno...” Otra costumbre de este grupo, tomada como defecto también, fue el culto fálico llevado a cabo en los templos.

Con respecto a las tallas huastecas que se ven aquí arriba y que fueron tomadas de Silvia Trejo quien menciona -Estas pequeñas esculturas debieron ser objeto de un culto fálico. Algunas figuras se muestran con las manos alrededor del miembro, ahora mutilado y, en otros casos, éste era un elemento intercambiable, lo que sugiere todo un rito tal vez orgiástico creado alrededor de ellas-(31).



En esta fotografía tomada en 1890 podemos apreciar, la última danza dedicada al Falo de Yahualica. Tomada del *Album Culte Du Phallus Au Mexique*, un álbum fotográfico localizado en el MNAH

¿Qué habría sucedido si el falo encontrado en Yahualica en 1890 no hubiese sido traído a la Ciudad de México a formar parte del Salón Secreto, descontextualizándolo, y convirtiéndolo en uno de los mitos de esta urbe? ¿Acaso se seguirían llevando rituales en torno a el y a otros más como sucede en actualmente en el Japón?

Desgraciadamente no lo podemos saber, como dice la canción, ya lo pasado pasado, pero hoy en día, este hermoso vestigio de la cultura huasteca puede ser apreciado por el público sin censura alguna en el Museo Nacional de Antropología, que bueno, esperemos que dure y que no se lo lleven a viajes largos por Europa de donde luego no vuelven. Cabe aquí mencionar que el monumento al que se le rinde culto en la fotografía aquí arriba, fue expuesto en París antes de ser expuesto en nuestro país.

Todos los sitios mencionados a continuación pueden ser visitados desde hace muchos años sin embargo las representaciones realistas de falos fueron guardadas en bodegas a pesar de que se sabe que fueron descubiertas desde finales del siglo XIX.



Esta imagen fue captada por el lente de Teobert Maler a finales de 1800 y formaba parte del acervo del Salón Secreto del Viejo Museo Nacional.

## MAYAS- TOLTECAS

El fenómeno cultural de la difusión del culto fálico en la península Yucateca se dió probablemente a fines de la época Clásica (800 d.C. y durante el Posclásico temprano (900 -1200 d.C.), manifestado en rituales dedicados a esculturas del miembro masculino erecto, materializado con las ideas de fertilidad y asociado con la fecundación de la tierra, con los rayos solares y la llegada de la temporada lluviosa. Algunos investigadores plantean que dichos cultos tuvieron sus orígenes en la Huasteca.

Edzná, Loltun, Sayil, Uxmal y Chichen Itzá son algunos de los centros de la cultura maya donde se encuentran representaciones fálicas, talladas en la piedra calcárea de la región, formando parte del paisaje arquitectónico. En este trabajo nos enfocaremos únicamente en las dos últimas urbes. Sin dejar de tomar en cuenta que muchas de estas representaciones fueron esculpidas (algunas se adosaron sobre los muros levantados por los antiguos mayas), por tribus arrabaleras que provenían del norte, las cuales no tenían por menos el alcance cultural de la civilización maya que había desaparecido.



Yum Keep, dios del falo o de la fertilidad, Sayil, Foto. Ernesto Hernández



Edzná, tomada de Arqueología Mexicana. 12/03.



Loltun Ibid

## UXMAL

La imagen a la derecha fue tomada en la entrada del Museo de sitio de Uxmal, la divinidad saluda al visitante, erecto y despojado de su entorno original, aunque por suerte no muy lejos de él.

En la vereda que conduce al Templo de la Vieja (en restauración), vemos la siguiente exhibición de vestigios, bajo el Cobertizo de los Falos.

Algunos de estos ejemplares como ampliados aquí abajo muestran perforaciones que podrían estar relacionadas con los autosacrificios de punción peniana realizados por esta cultura.



Museo de Sitio, Uxmal. Foto. Paola Raigoza

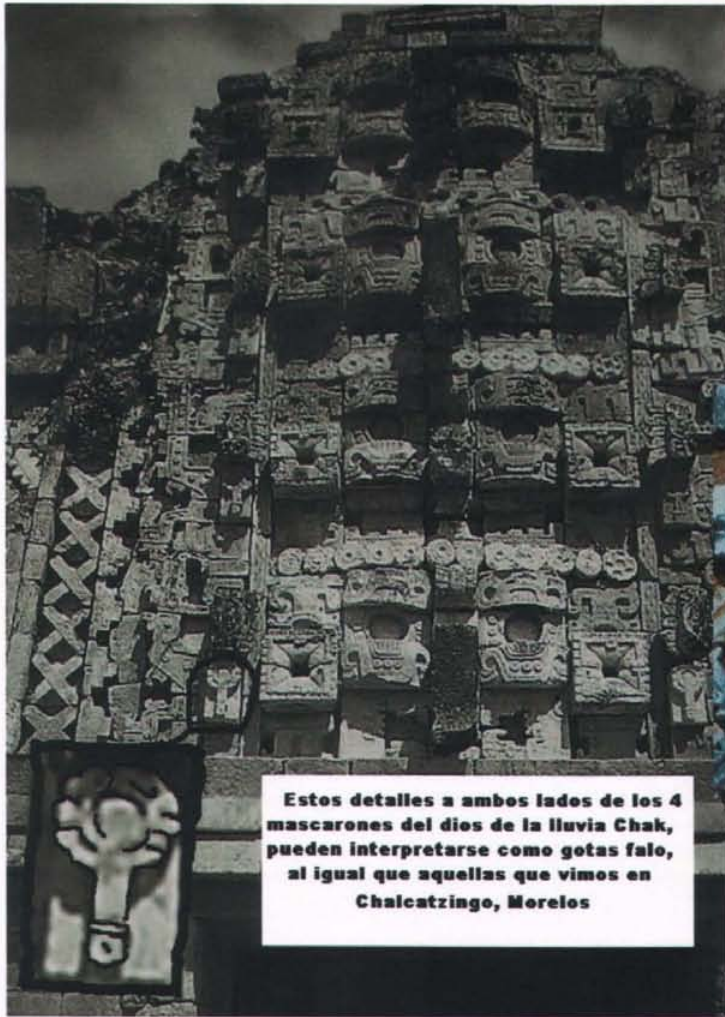


Cobertizo de los Falos, Uxmal. Fotografías de Paola Raigoza



Unos metros más adelante de este cobertizo, adentrándose en la selva, el templo de los falos se presenta como un montículo despojado de las formas fertilizantes que decoraban sus muros, a excepción de un testigo tirado en el piso (izquierda, derecha) que en su tiempo funcionaba como gárgola a través de la cual escurría agua, evocando la fertilización de la tierra por la acción de los dioses. Dichos elementos debieron estar en torno de la construcción y al comenzar la temporada de lluvias debieron ofrecer un efecto visual extraordinario.





El cuadrángulo de las Monjas es un conjunto de edificios que materializa el concepto maya del universo a semejanza de un cuadrángulo con cuatro esquinas. La ornamentación del Edificio Norte debía haber estado conformado por siete torres de mascarones superpuestos de Chaac (dios de la lluvia), de cuyas orejeras emergen unas formas que pueden relacionarse



**Estos detalles a ambos lados de los 4 mascarones del dios de la lluvia Chak, pueden interpretarse como gotas falo, al igual que aquellas que vimos en Chalcatzingo, Morelos**

con el medio fertilizador pluvial. En el Edificio Poniente, estas dos esculturas muestran el sexo escarificado y según algunos especialistas representan unos prisioneros. (Fotografía Paola Raigoza).

Detalle del cuadrángulo de las Monjas, Uxmal Foto. Paola Raigoza

## CHICHEN-ITZA



Detalle de los relieves del interior del Templo del Norte, Chichén Itzá, Yucatán, tomada de Piña Chan FIG. XIII

Espacio público:  
 Más evidencias, vestigios en piedra de este culto que se ha venido rastreando:  
 En el templo norte de uno de los trece juegos de pelota de Chichén-Itza, y por cierto, la cancha más grande de Mesoamérica, se encuentran unos relieves de los cuales se puede apreciar un detalle en la imagen de la izquierda.  
 Esta podría ser una representación de un ritual iniciático.  
 El paso a estos relieves está prohibido, pues han sido maltratados por los visitantes en el pasado.



En los edificios conocidos como el Palacio de las Monjas y en la Iglesia, emergiendo de algunas orejeras de los mascarones del dios Chac, ¿gota-falo? Se podría suponer que esta representación esta relacionada con aquellas que vimos en Uxmal. Pero esta es sólo una interpretación.

Todas las fotografías de esta página y el fotomontaje aquí arriba fueron realizadas por Paola Raigoza

A un lado de este conjunto, una vereda lleva al visitante al Chichén Viejo, un complejo de edificios que actualmente está en restauración y que podrá ser visitado probablemente hasta el 2005. Entre las construcciones de este notable asentamiento se encuentra la Casa de los falos:



En cuatro muros de esta casa, dos interiores y dos exteriores (izquierda) hay miembros viriles empotrados, además a lo largo de la cornisa (derecha) se observan unas formas penianas... ¿caracoles? quizás.



Izquierda friso de la Casa de los falos. Derecha detalle del friso.

Y en el friso donde se representaba el mito: ¿una planta de cacao?

En una de las columnas de este mismo edificio vemos este relieve, glifo claramente fálico



Parte superior de columna en la Casa de los Falos, Chichén Viejo. Foto. Paola Raigoza



Detalle del relieve de la izquierda

El Chichén Viejo podrá ser visitado cuando cuando culmine su resaturación, presumiblemente, en el 2005, actualmente el paso a esta zona luce así:

Los mayas como la mayoría de los civilizaciones mesoamericanas trabajaron con el concepto del todo, todo interactúa con todo y todo forma parte de todo.

El pueblo probablemente no entendía el grueso de las significaciones desprendidas de este arte, quizás solo fueron comprendidas por sacerdotes y creadores, sin embargo todos podían verlo, estaban en las plazas públicas, donde el pueblo pudiera verlas, sentir las...¿temerles? o ¿saludar su cordial y alegre presencia?...

Como se ha visto a lo largo de esta investigación, las representaciones fálicas, y en resumen todo el arte prehispánico, no puede ser leído separado de su entorno, debe leerse en conjunto, de modo integral, ya que no fue realizadas aisladamente, sino como parte de un todo, el mundo cósmico y terrenal percibido por el ser humano, en donde cada parte debía interactuar con el todo, un arte público a disposición del pueblo y sus visitantes.

Podemos concluir que existió un culto a la fertilidad en el cual el miembro viril jugó un papel importante en culturas prehispánicas del centro y sureste del territorio nacional, especialmente en el Posclásico, y a pesar de haber sido destruido, oculto y en muchos casos descontextualizado, todavía arroja muchísima información tanto acerca de nuestros antepasados, de nosotros mismos, como sobre los orígenes del arte.



Paso al Chichén Viejo. Foto Paola Raigoza

El arte en México se enfrenta con muchas dificultades, una de ellas, reside en que la mayoría de los coleccionistas lo ven como una inversión a futuro. El arte está vinculado con el poder y la clase, eso lo convierte en un producto elitista y poco accesible al resto de la población.

## UN SUSPIRO DE ALIVIO CONCLUYENDO DESDE LA TRINCHERA DEL ARTE

*La obra de arte se ve o se entiende y ninguna definición, ningún análisis, por precioso que retroactivamente pueda ser y para hacer el inventario de tal experiencia, podría reemplazar la experiencia perceptiva y directa que bago de ella*

Merleau-Ponty

El arte es un reflejo de su tiempo y espacio de creación, citando a Duchamp el arte es un "disparador de ideas", un espacio para la reflexión en constante movimiento. En este sentido la obra de arte, está abierta a las interpretaciones de distintos códigos, preestablecidos o no. Al verbalizar un objeto, el intérprete o el espectador nombra al objeto o a un elemento con un concepto lingüístico determinado, influyendo en la percepción por el concepto y sus etiquetas, perjudiciando creación, ejecución y recepción a través de un filtro con X o Y características, obstruyendo la apertura perceptiva que poseen creador, obra y espectador, clausurando la riqueza del arte a un código hegemónico preestablecido.

*...Es muy contradictorio pero, así es! El que no se pierde no sabe como es la ciudad ni el bosque, el que tiene un plano está perdido. Es como el arte de la arquera Zen: un profundo deseo interior da origen al lanzamiento aunque no se conozca el blanco. Póngalo en práctica... para entrar en el misterio no se necesita el conocimiento, sólo entren en ustedes. No tengan dudas. Permitan que la mano se llene de ese misterio. Sólo lánzense. Dibujarán mejor cuando estén decididos para hacerlo sin importar lo que les queda. (\*1)*

Si bien es cierto Gilberto está en este caso hablando de lo que él llama una gimnasia: el dibujo, sin embargo este es un concepto aplicable tanto a cualquier forma de creación y hasta la vida misma, este acercar la vida al arte fue una idea también surcada por Joseph Beuys, quien incorporó materiales del entorno real en sus creaciones, obsesionado con las fuerzas primarias y elementales, colocando al artista como testigo humano de lo mítico y lo narrativo simbólico.

Ya a mitad de la década de los sesentas Robert Morris hablaba de que en lugar de crear objetos acabados, cerrados, el artista debe transgredir sus propios límites, acotando así el concepto de antifoma que supone el fin del arte como representación, así como un ataque a la noción racionalista según la cual el arte es una forma de trabajo que termina en un producto acabado.

*La noción de que el trabajo del artista es un proceso irreversible, cuyo resultado es un objeto-ícono estático, ya no tiene sentido. En estos momentos, el acto artístico tiene como función desorientar y descubrir nuevos modos de percepción. (\*2)*

El arte no es sólo formas o materiales también es ideas y significados. A mediados del siglo pasado el arte se dividió en arte conceptual y todo aquel que no lo era, al segundo se le consideraba ligado al pedestal, al coleccionismo, a la institución museográfica: era la formalidad contra la no formalidad. En general, el término formalismo describe la posición crítica de que el aspecto más importante de la obra de arte es la forma, es decir, el modo en que está hecha y su puro aspecto visual, más que su contenido narrativo y su relación con el mundo visible.

Por su lado las propuestas de la antifoma no siempre se desarrollan en los límites espaciales de las galerías y museos, ni tampoco pueden expresarse con los materiales tradicionales, ejemplo de esto fueron los primeros trabajos de la tierra (earthworks) en los que Tierra, piedras, hojas, flores, troncos comienzan a ser los nuevos materiales de este tipo de obras, que necesitan soportes o situaciones que superan al espacio de exposición. (Walter de Maria: *New York Earth Room*, 1977; Robert Morris: *Sin título*, 1969; Mario Merz: *Cbe Fare?* 1969 (Guasch, 2003)).

Desde el siglo pasado la expresión artística se ha abierto camino a través de nuevos medios, lenguajes, materiales, significados. La búsqueda de novedad, sin embargo, no aleja al arte de una de sus misiones originales: la reflexión acerca del sentido de la existencia humana y de los mundos de lo visible y lo invisible. Uno de los enigmas que ha inquietado al ser humano desde la antigüedad es su relación con la naturaleza. Por ejemplo el arte contemporáneo, a través del Land art, se adentra en esta antigua preocupación humana. El Land art se inspira en la arquitectura antigua o los sitios sagrados del pasado más remoto, como son los monolitos o cuadrantes solares prehistóricos del tipo de Stonehenge, tumbas egipcias, montículos funerarios precolombinos, altares o marcas rituales a cielo abierto. Como en el arte primitivo, los diseños del Land art usan un mínimo de elementos expresivos y parten de trazos primarios: línea recta, zigzag, círculo, cuadrado, espiral, cruz, etc.

\*1 K. Merz "Nada es lo mismo", en *Artforum*, febrero 1968 pp. 31-34

\*2 Massimo Merz "Terrestres" "Cambios que hacen posible el color de dibujo de Gilberto Assunção Navarro" *Arte e Imagem*, CONACULTA, México pp. 36

A través de la simplicidad, los artistas del Land art exponen reflexiones profundas, sobre la relación entre el ser humano y la Naturaleza, entre el mundo trascendente y el mundo natural. La mayoría de las obras del Land art o Earth Art transmiten un sentido místico o misterioso.

El arte en sus orígenes tuvo propósitos mágicos y ritualistas. Las realizaciones artísticas en todas las culturas tienen ese poder, aunque debemos aceptar que han perdido esa función, quizás porque el humano ha perdido su papel de espectador porque ya no encuentra interacción con ellas. O'Gorman dijo -En el arte de todos los tiempos y en todos los pueblos impera la lógica irracional del mito- A lo que Barragán acertadamente agregó -que no se pueden comprender, el Arte y la gloria de su historia sin el sentimiento religioso y sin el mito que se encuentra detrás del fenómeno artístico-.

El crear esculturas en el pasado fue como transformar, inducir y conducir a un estado determinado a los participantes de un ritual. Crear un poder colectivo a través de un ritual de la fertilidad, de la agricultura, la cacería o la cosecha para transformar la sociedad en torno a un concepto.

La influencia de las culturas de la antigüedad no occidental no sólo se refleja en el Arte de la Tierra, generalmente primermundista, en el tercer mundo también hay muchos (quizás más) artistas que parten de sistemas de pensamientos no occidentales, creadores quienes en los términos del crítico Gerardo Mosquera crean obras muy complejas, pluridiscursivas, una mezcla de poéticas y perspectivas culturales ejemplos que encontramos entre muchos otros en la obra de Ana Mendieta, José Bedia, Elso, Helio Oiticica, Marina Abramovic, creadores que utilizan los medios materiales y conceptuales en términos de pertenencia y oposición.

En todos estos casos como escribe Mosquera la obra no sale del circuito de élite hacia el terreno de la cultura popular, sino que lo que tiene lugar es una intervención de lo popular no occidental-subalterno-periférico en lo "culto"-occidental-hegemónico-central, comunicando los dos costados hacia "arriba", pero no hacia "abajo". Esto se constata en el carácter de documento que adquieren la mayoría de estos trabajos, en especial en el caso de Mendieta de cuyas acciones y siluetas sólo quedan videos y fotografías, caso similar al de la mayoría de obras del Arte de la Tierra.

Los artistas anteriormente han influenciado notoriamente en la obra escultórica de quien escribe, sin olvidar por supuesto a Luise Bourgoise, Joseph Beuys, Marcel Duchamp (Etant Donnes) y los dadaístas en general madre y padres de los cambios de percepción, del arte de mediados del siglo pasado.

El arte afecta su entorno, tanto si es visto como si no, y podría salvar a la humanidad, pero obviamente no es posible que el arte por sí transforme a una cultura que está encaminada a destruir. Se necesitaría mucho más que crear imágenes, se necesitaría reeducar a la gente, reeducarnos a nosotros mismos. Pero esa es una labor que se tiene que dar en todos los campos.

El acto creativo es profundamente erótico por naturaleza; pinturas y esculturas están hechas de materiales táctiles, poseen zonas erógenas, asumen formas humanas, son una especie de fetiche, operan simultáneamente como sustitutos sexuales y como vehículos de proyección erótica. Son formados por la carne y el espíritu de sus creadores, toman vida propia transportándonos al placer; el acto creativo es además de muchas otras cosas un atentado para lograr la inmortalidad y el erotismo, para pasar a través de la muerte.

Adolf Loos escribe en "Ornament and crime" que "Todo el arte es erótico". Si todo el arte es erótico, entonces no es mucho decir que al comienzo el arte era sexo. Las representaciones eróticas parecen servir como un acto de exorcismo, este es un aspecto importante en el arte producido por la gente primitiva, pero estamos menos preparados para reconocer la misma función en el arte de nuestra cultura.



Mujer zanahoria  
mármol negro Veracruz  
17 x 9 x 7



Astrólogo  
mármol negro V.  
23 x 11 x 7

## REGRESO AL ÚTERO: Sitio Iniciático para hacer Tierra; Experiencia mágico-artística: Colección escultórica de Paola Raigoza

El retorno a la matriz se significa ya por la reclusión del neófito en una choza, ya por su devoración simbólica por un monstruo o vagina dentada, ya por la penetración en un terreno sagrado identificado con el útero de la Tierra Madre.

Mircea Eliade "Mito y Realidad"

El lector está por recorrer un camino surcado por una investigación multidisciplinaria, en la cual, el rastreo del culto fálico del México prehispánico, sirvió como pretexto para evidenciar la pérdida de contacto físico y espiritual que con la Tierra tiene el ser urbano de la actualidad. El arte precolombino me dió por su grandeza, el sentimiento profundo de lo misterioso del arte y de la vida: Cualquiera puede obtener un "espíritu protector" o un "poder" cualquiera que le haga capaz de tener "visiones" y aumente sus reservas de lo sagrado y así reestablecer las comunicaciones entre la Tierra y el Cielo tal y como existían en el alba de los tiempos.

Para lograr dicho objetivo la autora elaboró un análisis teórico y práctico a través de las miradas de pensadores y creadores de distintas disciplinas y la suya propia, con el propósito de obtener una conclusión más completa, formada tanto por una documentación arqueoantropológica como por la realización de una colección escultórica experimentable, llamada el "Regreso al Útero" (que actualmente consta de 23 piezas), dicho resultado plástico invita al espectador a explorar cristalizaciones o visiones materializadas, creadas con el propósito de convivir con él o ella, quien será indispensable para fertilizarlas y hacerlas vivir.

La interacción del espectador con la obra pone en evidencia la importancia de la experiencia directa con la obra artística. Dicha vivencia, es tan importante como lo es la del proceso artístico, el todo del acto creativo, sin el cual simplemente no existiría el arte, de dicho desarrollo depende enteramente el resultado, y en este trabajo se pretende reivindicar la importancia tanto del como y el camino que se recorre, es decir la forma y los medios y la actitud frente a ellos y en sí frente a la vida misma.

A esta experiencia mágico-artista se ingresa a través de una puerta simbólica o entrada al útero de la Madre Tierra, en esta penetración el espectador-ejecutante experimentará siete visiones, cristalización de los aprendizajes otorgados al proceso creativo, por un sincretismo multidisciplinario, reflejado en los medios técnicos, contextuales y simbólicos de los que se vale la creadora para dar forma a sus reflexiones.

El sentido de esta colección interactiva es la regeneración perpetua del espectador que se convertirá en un iniciado, volviendo a los tiempos míticos, aboliendo el tiempo. Esta es una obra artística con una función mucho más allá de lo decorativo: una experiencia mágica cristalizada en torno a la inminencia del "fin del mundo": la propia fuente de esta experiencia es la comunicación con los antepasados- lo que significa, la abolición del mundo presente y la instauración (aunque provisional) de una confusión que constituye tanto la clausura del mundo cósmico actual, como los gérmenes de la gloriosa restauración de un nuevo ciclo paradisiaco, o en términos Heideggerianos restablecer los lazos afectivos o emocionales con la naturaleza para restablecer la Unión con el Universo.

*No deseo hacer escultura acerca de forma... deseo hacer escultura acerca de entender, o acerca de pasión, acerca de la experiencia que está fuera del material.*

Anish Kapoor

Me permití robarle esta frase a este escultor con quien coincidí en la creación de formas esculturales que permean el espacio físico y psicológico; para comprender más esta sentencia iniciemos pues con el recorrido, advirtiéndole al lector el cual ojalá se convierta en un espectador dispuesto a quitarse zapatos y calcetines para poder poner los pies sobre la tierra que estará dispuesta en el espacio expositivo sobre el que se tendrá la experiencia artística.

**Las imágenes son multivalentes por su propia estructura, sí el espíritu del hombre se vale de las Imágenes para aprehender la realidad última de las cosas, es precisamente porque esta realidad se manifiesta de un modo contradictorio y, por consiguiente, no puede expresar conceptos. Mircea Eliade (1987).**





**MONTAÑA I**

Barro, leche, tierra y talla directa en mármol negro con incrustación de ojo de vidrio. 90 x 40 x 90

**Montañas y cuevas son contenedoras de las primeras huellas del hombre legadas al futuro, cristalizaciones en el tiempo y el espacio, templos donados por la naturaleza. Desde la cima se percibe la unión de la Tierra y el cielo en el horizonte.**

**Los cerros vigilan, protegen, nutren.**

**Las montañas atraen la lluvia, son un signo de fertilidad**

**El rastro de la herramienta cristalización de la tierra arada, que proveerá el alimento, para la supervivencia de la especie.**



**MONTAÑA II**

Talla directa en mármol blanco Ixcateopan 80 x 40 x 50



**ALMA MATTER**

Instalación penetrable proyectada y realizada por Marcela Israel y Paola Raigoza: en los pasillos de Filosofía y Letras: salida Insurgentes Norte: MOMENTITO 2003. Pasto, tela y armazón de acero.

**Esta puerta simbólica evidencia la importancia de la experiencia directa del espectador, quien interactúa con la escultura penetrándola simbólicamente para salir a fecundar la ciudad.**



Acercamiento a la vision de la ofrenda

**medios fertilizadores  
regeneración perpetua  
regalo a los dioses  
entierro de dioses  
tierra fértil  
choza cósmica**



vista al interior de la ofrenda: 8 medios fertilizadores y tierra



**VISION OFRENDA**

Barro, temecate, hojas de tabaco, tierra  
y 8 tallas directas en mármoles de distintos  
colores y 1 en ónix.

90 x 120 x 90



**VISION HUAXTECA**

Estrutura de temecate, tela, barro impresiones digitales,  
estireno, hilo de nylon, cuaderno en blanco y tierra.  
80 x 110 x 80



Arriba el espectador ilumina el  
interior de la escultura con una  
linterna, para develar al falo de  
Yahualica.

Izquierda acercamiento.

**conciente  
inconciente  
pérdida de conocimiento  
telarañas  
censura  
descontextualización  
iluminación  
fertilización**

marcas en  
el cielo,  
mensajes para  
descifrar los  
ciclos climáticos,  
cósmicos  
y humanos  
el escorpión  
celeste:  
marcador del  
inicio y  
fin del temporal.

cristalización  
en el tiempo y el  
espacio  
contemplación

ascensión celeste



#### VISION CIELO

Barro, temecate, hoja de plátano y papel  
65 x 90 x 55



Acercamiento y vista al interior de la Visión  
Cielo: el escorpión celeste



#### VISION TIERRA

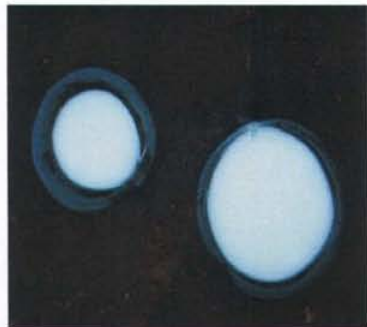
Barro, temecate, tierra seca y  
sangre  
60 x 50 x 45



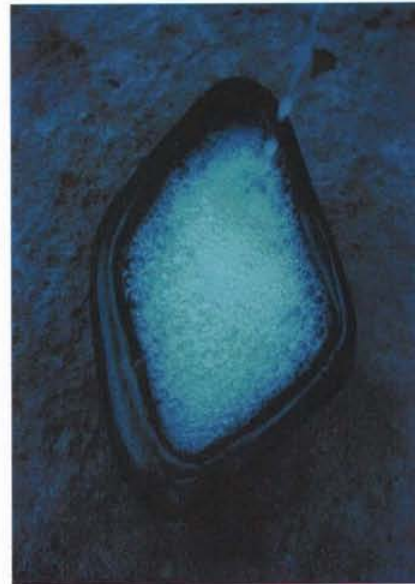
Acercamiento y vista al interior de la tierra,  
sangre y tierra seca.

visión hacia  
el interior de la tierra  
raíces  
sequía  
sacrificios  
sangre  
fertilizadora

Contenedores de la  
 simiente del señor de la  
 Tierra y de los fluidos de la  
 señora de la Tierra.  
 interiores  
 los placeres son dones  
 otorgados a los humanos  
 por los innumerables dioses  
 de la naturaleza



Arriba medio fertilizador senofálicofun-  
 giforme.  
 Abajo, piedra contenida en la tierra.



Arriba vasija realizada por el escultor Fernando Castro,  
 prestada para realizar esta imagen.  
 Abajo los contenedores de la imagen inferior izquierda  
 después de ser consumido su interior.

**Oráculo  
 ombligo  
 espejo  
 cajete**

#### FRAGMENTOS DE MAYAUUEL

Barro, pulque, , tierra y 4tallas  
 directas en mármol, (3 en negro  
 Veracruz y 1 en blanco Ixcateo-  
 pan, Guerrero).



**MAYAUUEL**  
mármol blanco  
y reata de algodón  
110 x 30 x 60

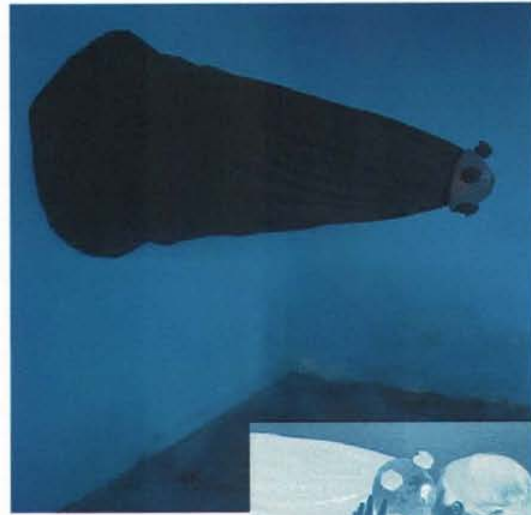
**misterio develado  
númen lunar andrógina  
madre  
decapitada  
octli  
nutre  
embriaga  
padre  
quiotte  
maguey  
dioses del pulque  
medios fertilizadores  
piedra  
tierra  
piel**





fragmento del video Lluvia proyectado al interior

**Baile dedicado a las gotas de lluvia que penetran y fecundan la tierra.  
Refresca  
alegría de vivir  
ciclos de vida  
armonía con el cielo**



el voyeur se asoma al interior

#### VISION LLUVIA

Barro, tela, temecate monitor, videocasetera: proyección de video "Lluvia" con duración de 6.32 mins. 150 x 60 x 60 cms.

A la derecha la escultura es levantada para enfocar la proyección del video.  
Abajo la escultura inerte.



**Primavera  
poder  
El fuego transforma  
la materia  
caliente  
alimenta  
fortalece  
quema  
destruye  
seca  
fertiliza**

#### VISION FUEGO

Barro, tela, temecate (Morelos) o chochobo (Veracruz), monitor, videocasetera: video "Fuego" de 1 min. de duración. 60 x (altura variable) x 60 cms.



Fragmento del video Fuego proyectado al interior de la escultura.

## BIBLIOGRAFÍA "DIEZ PESOS EN LA CIUDAD DE MÉXICO: UNA PROPUESTA DE DISEÑO SOCIOCULTURAL"

ACHA, Juan.  
**Introducción a la teoría de los diseños.**  
México, 1988. Editorial Trillas.

ACHA, Juan.  
**El consumo artístico y sus efectos.**  
México, 1988. Editorial Trillas.

AICHER, Oti.  
**Analógico y digital.**  
Barcelona, 2001. Editorial Gustavo Gili.

BAUDRILLARD, Jean.  
**El sistema de los objetos.**  
México, 1969. Editorial Siglo XXI.

BAUDRILLARD, Jean.  
**Crítica de la economía política del signo.**  
México, 1974. Editorial Siglo XXI.

BAUDRILLARD, Jean.  
**Pantalla total.**  
Barcelona, 2000. Editorial Anagrama.

BERGER, John.  
**Modos de ver.**  
Barcelona, 1974. Editorial Gustavo Gili.

CASACUBERTA Sevilla, David.  
**Creación colectiva: en Internet el creador es el público.**  
Barcelona, 2003. Editorial Gedisa.

CALVERA, Anna.  
**Arte ¿? Diseño.**  
Barcelona, 2003. Editorial Gustavo Gili.

CORTÉS, Jordi.  
**Diccionario de filosofía en CD-ROM.**  
Barcelona, 1996. Editorial Herder.

DONDIS, Doris A.  
**La sintaxis de la imagen.**  
México, 1992. Editorial Gustavo Gili.

DOUGLAS Mary, Isherwood Baron.  
**El mundo de los bienes. Hacia una antropología del consumo.**  
México, 1990. Ediciones del CONACULTA.

GARCÍA Canclini, Néstor.  
**Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización.**  
México, 1995. Editorial Grijalbo.

GARCÍA Canclini, Néstor.  
**La producción simbólica: teoría y método en sociología del arte.**  
México, 1984. Editorial Siglo XXI.

GUBERN, Román.  
**Del bisonte a la realidad virtual.**  
Barcelona, 1996. Editorial Anagrama.

KLAIN, Naomi.  
**No Logo. El poder de las marcas.**  
Barcelona, 2001. Editorial Paidós.

LAZZARATO, Maurizio.  
**El "ciclo" de la producción inmaterial.**  
Artículo en línea en el sitio  
<http://www.atediciones.com/t13.htm>.

LLEÓ, Juan Antonio  
**El arte en las redes.**  
Madrid, 1997. Editorial Anaya Multimedia.

LLOVET, Jordi.  
**Ideología y metodología del diseño.**  
Barcelona, 1979. Editorial Gustavo Gili.

MARGOLIN, Victor, et al.  
**Antología 1 de diseño.**  
México, 2001. Editorial Designio.

MARGOLIN, Victor, et al.  
**Las rutas del diseño.**  
México, 2003. Editorial Designio.

NOGERA, José Antonio.  
**El concepto de trabajo y la teoría social crítica, en la Revista de Sociología de la Universidad Autónoma de Barcelona [en línea]. No. 68, Barcelona, 2002.**  
<http://www.bib.uab.es/pub/papers/02102862n68p141.pdf>

SÁNCHEZ Vázquez, Adolfo.  
**Textos de estética y teoría del arte.**  
México, 1972. Coordinación de Humanidades, UNAM.

SATUÉ, Enric.  
**El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días.**  
Madrid, 1988. Editorial Alianza.

WONG, Wucius.  
**Fundamentos del diseño.**  
Barcelona, 1995. Editorial Gustavo Gili.

## BIBLIOGRAFÍA "SIMULACIONES ELECTRÓNICAS"

Aumont Jaques. *La estética hoy*. Madrid: Cátedra, c2001. pp.335

Baudrillard Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona Kairos, 1978. pp.89

Bueno Martínez Gustavo. *Televisión y verdad*. Barcelona: Gedisa, 2000, pp.333

Debray Regis. *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente*. Paidós: Barcelona, Buenos Aires, México. 1992, pp. 317

Darley Andrew. *Cultura visual digital; espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós: Barcelona, Buenos Aires, México, 2002. pp.333

Deleuze Guilles. *La imagen-movimiento; estudios sobre cine 1*. Paidós:Barcelona, Buenos Aires, México, 1984. pp. 303

Feldman Simón. *La fascinación del movimiento*. Gedisa: Barcelona, 2002. pp.125.

Gil Olivo Ramón. *Televisión y cultura: hacia el caos sensorial*. Guadalajara, Jalisco México: Universidad de Guadalajara, Centro de Estudios de la información y la comunicación, c. 1993, pp.327

Gubern Román. *Del bisonte a la realidad virtual; la escena y el laberinto*. Anagrama:Barcelona, 1996. pp.193

*Plusvalías de la imagen; anotaciones (locales) para una crítica de usos (y abusos) de la imagen*. Eds. Marcelo Exposito, Gabriel Villota. Bilbao: Rekalde, 1993, pp.114

Merleau-Ponty Maurice. "Fenomenología de la percepción". Barcelona; Península. pp.469

Reale Giovanni. *Guía de lectura de la metafísica de Aristóteles*. Herder: Barcelona. pp.112

Rekalde Izaguirre Josu. *Video: un soporte temporal para el arte*. Bilbao: Universidad del país Vasco, Servicio Editorial, 1995. pp.142

Virilio Paul. *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra 1989. pp. 99

Virilio Paul. *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial 1991. pp.168

Virilio Paul. *La bomba informática*. Cátedra: Madrid, 1998. pp.159

Virilio Paul. *La velocidad de liberación*. Buenos Aires : Manantial 1997. pp. 190

VV. AA. (1989). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra 1990. pp. 182



## BIBLIOGRAFIA "ENTRE LA MAGIA Y LA NOSTALGIA"

- ABRAMOVIC, Marina  
Cleaning The House.  
Academy Editions, Inglaterra, 1995
- ANGULO, Villascñor Jorge  
Los relieves del grupo "IA" en la montaña sagrada de Chalcatzingo: Homenaje a Román Piña Chan  
Serie Antropológica, UNAM, México, 1987  
ISBN 968-837-966-2
- BARBA DE PIÑA CHAN, Beatriz  
Las representaciones de los astros:  
Iconografía mexicana III  
Plaza y Valdés, México, 2002  
ISBN 970-722-081-3
- BATAILLE, Georges  
Las lágrimas de Eros.  
2da. Tusquets, España, 2000  
ISBN 84-8310-524-1
- BRICKER, Victoria R.  
Informes sobre investigaciones de la Antigua escritura maya: Una interpretación del glifo "maniqui-pene" y sus variantes.  
Centro de investigaciones mayas, Washington, D.C., EUA  
Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, 1992
- ELIADE, Mircea  
Mito y Realidad.  
Labor, España, 1992  
ISBN 84-335-3508-0
- Imágenes y símbolos: ensayos sobre el simbolismo mágico-religioso.  
Taurus, España, 1992
- El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis.  
Fondo de Cultura Económica, México, 1960  
ISBN 84-375-0513-5
- FOLAN, W.J.  
Kukulcan y un culto fálico en Chichén Itzá.  
Estudios de cultura maya Vol. I pp. 77-82  
Yucatán, México, 1970
- FOUCAULT, Michael  
Historia de la Sexualidad I. La voluntad de saber.  
28ava. Siglo XXI, México, 2000
- FRANCO, C. José Luis  
Tres representaciones fálicas de Ehecatl-Quetzalcoatl.  
Boletín del Centro de Investigaciones Antropológicas de México pp.5-8 Vol.1 Número 2, Diciembre 1961. México.
- FREUD, Sigmund  
Tótem y tabú.  
Alianza, México, 1991  
ISBN 84-206-1041-0
- GUASCH, Ana María  
El arte último del siglo XX, del posminimalismo a lo multicultural  
Alianza Forma, 5ta. Reimpresión, Madrid, 2003  
ISBN 84-206-4445-5
- HERRERA, Angel Antonio  
El falo, un viaje en torno al último tabú del erotismo.  
Plaza Janes, España, 2003  
ISBN 84-01-37836-2
- KAUFFMANN DOIG, Federico  
El comportamiento sexual en el antiguo Perú.  
Compactus G.S., Perú, 1978
- JUNG, Carl G.  
El hombre y sus símbolos.  
Caralt, España, 1997  
ISBN 84-217-4665-0
- Lo inconsciente.  
Hava. Losada, Argentina, 2000  
ISBN 950-03-0009-5
- JEÓN, Nicolás  
El culto al falo en el México Precolombino  
Anales del Museo Nacional de México, 2da. Época, tomo I; pp. 278-280  
México
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo  
Cuerpo Humano e Ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas, 2 vols., 2da. Reimpresión. Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, México, 2004
- López Austin, López Luján,  
El pasado indígena  
Fondo de Cultura Económica, México 1996.
- MARTINEZ FERNANDEZ, Maricre  
¡Cambiamos por favor! Diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro  
Arte e Imagen, CONACULTA, México, 2003  
ISBN 970-35-0157-5
- MENA, Ramón  
Catálogo del Salón Secreto (Culto al falo).  
Catálogos especiales del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía, México, 1926
- MERLEAU-PONTY, Maurice  
El mundo de la percepción.  
F.C.F., México, 2003  
ISBN 950-557-534-3
- MOJICA GARCÍA, Roberto  
Tlatilco.  
Círculo de arte, México, 1998  
ISBN 3-8228-8963-6
- OCHOA, Lorenzo  
Historia prehispánica de la Huasteca  
UNAM/INAH, México, 1979  
ISBN 968-58-2651-X
- El culto fálico y la fertilidad en Tlatilco  
Anales de Antropología Vol. X, pp. 123-139. México, 1973
- Representaciones fálicas de Ehecatl-Quetzalcoatl en el centro de Veracruz  
Anales del INAH Tomo III pp. 171-179 México, 1973
- Un tipo de figurillas poco conocidas de Tlatilco. Homenaje a la Dra. Beatriz Barba de Piña Chan, Colección científica, INAH. México, 1995  
ISBN 970180095
- PALEY, Maggie  
El libro del pene  
Planeta, España, 1989
- MAJINOWSKI, Bronislaw  
Sex, culture and myth.  
Rupert Hard-Davis, Inglaterra, 1972
- PIÑA CHAN, Román  
Historia, arqueología y Arte prehispánico  
Fondo de Cultura Económica, México, 1993  
ISBN 968-16-2376-2
- El lenguaje de las piedras  
F.C.F., México, 1972  
ISBN 968-16-3990-1
- QUISADA, Noemí  
La sexualidad en México  
Anales del INAH. Tomo IV pp. 233-235. México. 1975
- Amor y magia amorosa entre los aztecas  
UNAM, México, 2003
- RAMÍREZ, Juan Antonio  
Como escribir sobre arte y arquitectura.  
2da. Ediciones del Serbal, España, 1999
- Duchamp, el amor y la muerte incluso.  
Ediciones Siruela, Madrid, 1993
- RIVERA A., Adalberto  
Los misterios de Chichén Itzá  
Universal Image Enterprise Inc., Italia, 1995
- SPINETO, Natale  
Los símbolos en la historia del hombre  
Lunweg, Barcelona, 2001  
ISBN 84-7782-882-2
- STRESSER PÉAN, Guy  
Tantole: sitio arqueológico huasteco.  
INAH, México, 2001  
ISBN 968-6029-72-9
- TRUJO, Silvia  
Escultura Huasteca de Río Tamuín,  
figuras masculinas  
UNAM, México, 1989  
ISBN 968-36-0323-8
- WASSON, R. Gordon  
La búsqueda de Perséfone  
F.C.E., México, 1986  
ISBN 968-16-3695-3
- El hongo maravilloso  
F.C.F., México, 1980  
ISBN 968-16-1563
- WEIRÉMAIR, Meter  
Louise Bourgeois  
2da. Stemmie, Italia
- WESTHEIM, Paul  
Obras maestras del México antiguo  
Siglo XXI, México, 2000  
ISBN 968-23-2204-9
- TESIS:**
- FRÍAS IJÓN, Martha Alicia  
El ritual entre los mayas antiguos y sus supervivencias actuales.  
Escuela Nacional de Antropología e Historia, 1984
- RIVAS CASTRO, Francisco y Ma. del Carmen Lechuga  
Arqueología del pulque.  
ENAH, 1989
- VILLANUEVA VILLALPANDO, Jorge  
Posibles prácticas chamánicas en Cantona  
ENAH, 1996