



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**“DESPERTAR”, VIDEOINSTALACIÓN.  
UNA REFLEXIÓN DE LA ETAPA POSMODERNA Y  
LA IDENTIDAD MEXICANA.**

# **T E S I S**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN ARTES VISUALES  
P R E S E N T A:  
RICARDO CASTRO JUÁREZ**

**DIRECTOR DE TESIS:  
SERGIO ENRIQUE MEDRANO VÁZQUEZ**



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.

## Agradecimientos

Quisiera agradecer a todos los involucrados en esta investigación, desarrollo y cierre práctico:

A mis padres por todo su apoyo, tolerancia y preocupación, espero que su orgullo por mis logros se iguale al mismo que yo siento por cada uno de los suyos. Los amo.

A Itzel Miranda por ser mi pilar, confidente, primer lectora, crítica y estar ahí cuando necesitaba un consejo. Por su cariño y comprensión le estaré por siempre agradecido.

A Ernesto Granados por darme de su tiempo para organizar la investigación, ayudarme a resolver más allá de la estructura elemental de la pieza y abrirme un gran panorama en la lectura.

A Sergio Medrano mi director de tesis, por ayudarme a conseguir mi objetivo, guiarme en el aspecto conceptual y práctico de la obra.

A mis amigos los cuales a lo largo de este tiempo me han demostrado que siempre puedo contar con ellos y que gracias a eso los puedo considerar mis hermanos: Armando García que aún con su apretada agenda hizo lo imposible para estar conmigo cuando más lo necesitaba. Hugo Reyes que siempre estuvo ahí ya sea para un consejo, crítica o propuesta. También a Fernando García por estar presente tanto en el montaje como en la obra.

Al equipo de SOMOSMEXAS y ATEA los cuales brindaron el espacio, ayudaron en el montaje y me guiaron en el proceso confiando en mi para llevar a buen termino este proyecto.

También quisiera aprovechar para agradecer a dos seres muy importantes Balda y Baloo que estuvieron en todo el proceso, siempre tranquilas y a la expectativa de mi voz para salir y olvidarnos de todo por un rato.

Por último pero no por eso menos importante quiero agradecer a todos los asistentes tanto colegas, amigos, familiares, e interesados en el arte que me dieron un poco de su tiempo participando y siendo parte de la pieza final. De igual manera agradezco sus comentarios y opiniones tanto las que dejaron escritas como las que me fueron contadas.

# Í N D I C E

Introducción	1
--------------	---

## **CAPÍTULO I LA TEORIA POSMODERNA E IDENTIDAD**

1.1 Posmodernidad	5
1.2 El Metarrelato y la vanguardia artística como ejemplo	8
1.3 El pensamiento en torno la identidad en la posmodernidad	10
1.4 Identidad en México	12
1.4.1 Antecedentes de la falta de Identidad en México a partir de la Revolución	14
1.4.2 Lo multicultural y la interculturalidad la época de las interacciones culturales	17

## **CAPÍTULO II EL MITO DE OMETÉOTL**

2.1 Definición de mito	23
2.2 Filosofía Náhuatl, el mito en la sociedad prehispánica	24
2.3 El mito de <i>Ometéotl</i>	27

## **CAPÍTULO III VIDEOARTE**

3.1 Primeros pasos	35
3.2 Videoarte	38
3.3 Instalación	41
3.4 Videoinstalación	43
3.5 Antecedentes para la propuesta visual	50
3.6 Uso de los conceptos dentro de la obra	52

## **CAPÍTULO IV DESARROLLO PRACTICO DE LA PIEZA: “DESPERTAR”**

4.1 Origen del proyecto	59
4.2 Descripción técnica de la pieza	60
4.3 Actividades de reproducción	62
4.4 Autogestión y Producción	67
4.5 Costos	69
4.6 Bitácora	70
4.7 Conclusiones	76
4.8 Bibliografía	81

## Introducción

Esta investigación nace con el fin de generar una reflexión del contexto social a partir de una propuesta estética con el uso de videoinstalación en la que se incluyen ejes como la posmodernidad, la identidad mexicana y el uso de un mito que pertenece a la cultura náhuatl para la comprensión del fenómeno de la identidad. La importancia de entender la dinámica con la que se estructura esta sociedad radica en comprender el contexto histórico social por el que se esta atravesando, de esta manera se pueden intersectar las ciencias sociales con las reflexiones estéticas actuales. La teoría posmoderna tiene por objetivo comprender los fenómenos que se generan en nuestra sociedad, tales como la caída de los metarrelatos, los cambios económicos, la influencia de los medios masivos de comunicación y su relación en el consumo de identidades. La hipótesis general es aceptar la inexistencia de una identidad mexicana permanente y homogénea por lo cual la pieza sirve para conflictuar al visitante con su ideales. Finalmente el mito funciona como una metáfora de la transformación de la identidad mexicana, en la cual no existe nada permanente sino que periódicamente se modifica. De esta manera se busca conocer tanto el proceso conceptual que justifica la pieza, hasta la manera de gestionar y llevarla a cabo.

“Despertar”, nace a partir de varias reflexiones la primera fue profundizar el concepto de identidad tanto de manera individual como colectiva, a partir de esto, se necesitaba un punto de partida para comprender los fenómenos culturales y sociales que afectan a la etapa contemporánea, para esto la sociología con el concepto de posmodernidad sirvió como un marco teórico. Es por este motivo que aparece como primer capítulo de la tesis, define rasgos fundamentales para el entendimiento de la pieza y su posición en la etapa histórica, los cambios ideológicos que transformaron el pensamiento. Por la extensión del tema, todo estos temas se acotan y se encaminan hacía el pensamiento de la identidad en este país. Finalizando el primer capítulo con el tema de la identidad en México y dos fenómenos actuales como lo son la interculturalidad y la multiculturalidad que

contornean una imposibilidad para generar un pensamiento permanente para definir identidad. Este primer capítulo se relaciona con el segundo a partir de que la pieza estuvo destinada a confrontar a un público en específico, en este caso la obra se expuso en la ciudad de México, el mito cosmogónico que se utilizó sirvió como un punto de identificación, ya que el tema es comprender la identidad nacional de México.

En el capítulo II se presenta el mito, la función de este punto es comprender a través de una metáfora el cambio como un reflejo de lo que sucede en la posmodernidad y que afecta la identidad, también por medio del mito se entienden el manejo espacial de los elementos y la programación detrás de estos. Por lo tanto se trabaja desde la definición de mito, pasando por el mito en la sociedad Nahua que es importante para comprender que no simplemente se trataba de un relato sino de las bases del universo de un pueblo, de esta manera se propuso que a través de la pieza los visitantes reactualizaran la creación del cosmos que tomaran el lugar tanto de un creador como del centro para confrontarlos con el constante cambio que sufren en el tiempo y espacio.

El video se define como una arte basado en el tiempo, de esta manera el capítulo III entrega desde los inicios del cine y su progreso hacia una búsqueda experimental no narrativa, hasta cuando finalmente se puede adoptar en el arte por los integrantes de fluxus. Como la pieza es una videoinstalación y convierte al espectador en un visitante o habitante, también se desglosa la definición de instalación sus características y posteriormente se presentan los antecedentes de la propuesta visual tanto nacionales como extranjeros. Finalmente el manejo de los conceptos dentro de la obra.

Para el capítulo IV se incorporó la pre, pro y postproducción de la realización de la pieza, llevar a cabo una obra así necesita de tiempo, autogestión, organización entre otras cosas que se desarrollaron en este punto. Finalmente las conclusiones son el resultado de toda esta investigación, por otro lado es importante contar con

un documento que contenga la presentación de la pieza en este caso quedó grabado en dos cámaras, este documento se editó para hacer un video, al mismo tiempo se pueden encontrar algunas imágenes del evento que sirven para atestiguar el proceso final de esta investigación.

# **CAPÍTULO I LA TEORIA POSMODERNA E IDENTIDAD**

## 1.1 Posmodernidad

*“...Resulta evidente la escasez de esos potenciales revolucionarios, de gente capaz de articular el deseo de cambiar su situación individual como parte del proyecto de cambiar el orden de la sociedad...”<sup>1</sup>*

El proyecto de primera instancia plantea el entendimiento de la posmodernidad. Esta teoría inicialmente nació en el campo de la literatura, posteriormente fue utilizado para definir una corriente arquitectónica, finalmente el término fue adoptado por el filósofo francés Jean-François Lyotard en su libro “La condición posmoderna” vinculándose a la sociología con los ensayos de Gilles Lypovetsky y Zygmunt Bauman por mencionar algunos.

Esta investigación tiene entre sus propósito reflexionar sobre la dinámica social en la que se esta inmerso. Es importante mencionar las plataformas teóricas que preceden el desarrollo técnico de la pieza por los siguientes motivos: la concepción de la pieza desarrolla conceptos que se vierten en la videoinstalación haciendo que sea necesario el previo conocimiento de estas teorías para la plena comprensión de la pieza.

La época posmoderna está en constante desarrollo, aún así se pueden considerar ciertas características, por ejemplo; es la entrada a una crisis donde se pone en duda los ideales de vida de la modernidad, genera un universo de cambios y contraposiciones del conocimiento. Como afirma Lyotard en su libro *La Condición Posmoderna*: “...Designa el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas del juego de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del siglo XXI...”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Bauman, Zygmunt, *Modernidad líquida*, Editorial Fondo de Cultura Económica, 2009, Pág. 11.

<sup>2</sup> Lyotard, Jean-françois, *La Condición Posmoderna*, Editorial Cátedra, 2008, Pág. 9.

Fenómenos puntuales de esta época son: la modificación de los metarrelatos; este término fue usado por primera vez por Jean-François Lyotard para referirse al marxismo como el gran relato. Cuando se habla de la caída del metarrelato es debido a que el capitalismo ganó terreno como modo de producción.

Los metarrelatos funcionaban como ideales de vida, pensamientos que guiaban a la mayor parte de la población occidental, se pueden ejemplificar con pensamientos que definían lo que tenía que ser una familia, trabajo, comunidad, estado, política, arte, etc. Cuando el pensamiento sobre estos ideales comienza a cambiar, se piensa que es cuando pasa de un estado de modernidad a uno posmoderno. En el caso de Zygmunt Bauman, explica por medio de una metáfora, el paso de un estado sólido (moderno) a uno posmoderno (líquido).

El hiperconsumo, la aparición de los no lugares, la desaparición del trabajo sacralizado, la vida en tiempo real, el reemplazo de ciertas ideologías de un bien común por el establecimiento del hedonismo, el nacimiento del “individuo”, los cambios en las identidades así como la modificación de las bases sociales entre ellas la familia, las relaciones humanas y la misma religión. Como indica Zygmunt Bauman: “...*Esa intención requería a su vez la “profanación de lo sagrado”: la desautorización y la negación del pasado, y primordialmente de la tradición...*”<sup>3</sup>

Debido a la gran extensión de estos temas, la línea que se seguirá es hacia el fenómeno de la identidad. La dinámica social posmoderna genera inseguridad, esto lleva a una búsqueda individual de la trascendencia, no por medio del concepto de ciudadano al que se refiere Bauman, *El “ciudadano”, es una persona inclinada a procurar su propio bienestar a través del bienestar de su ciudad*<sup>4</sup>, sino por el de individuo poniendo sus necesidades antes que las de su comunidad, tratando de modificar a su conveniencia su realidad, no siguiendo el mismo camino como afirma Gilles Lipovetsky: “...*privatización ampliada, erosión de las*

---

<sup>3</sup> Bauman, Zygmunt, *op. cit.*, Pág. 9.

<sup>4</sup> Bauman Zygmunt, *op. cit.*, Pág. 41.

*identidades sociales, abandono ideológico y político, desestabilización acelerada de las personalidades; vivimos una segunda revolución individualista...”*<sup>5</sup>

Para comprender la posmodernidad se recurre a la metáfora que genera Zygmunt Bauman, dotándola de características líquidas como lo son la fluidez, la levedad y la incapacidad de retener una forma contraria a la “modernidad” o como el la denomina “modernidad sólida”. *Estas razones justifican que consideremos que la “fluidez” o la “liquidez” son metáforas adecuadas para aprehender la naturaleza de la fase actual –en muchos sentidos nueva - de la historia de la modernidad.*<sup>6</sup>

Un fenómeno importante que ha sido objeto de investigaciones sociales es la globalización este concepto se relaciona con la posmodernidad debido a factores como la revolución de la información, el consumo cultural de entretenimiento y es temido debido a la creencia de uniformidad y homogeneidad que se generaría por exportar productos e ideologías extranjeras sobre todo Estadounidenses a diferentes países, los más afectos se pensaban serían las economías emergentes o países subdesarrollados. Sin duda esto ha resultado en un miedo a lo ajeno se tiene por ejemplo a los globalifóbicos, que en un intento de parar esta guerra cultural en diversos eventos se manifiestan en contra de esta situación. Pero este fenómeno tiene otra cara, si bien la guerra cultural y la exportación de sus residuos se genera día con día, por otro lado se tiene la defensa de lo local a través de la multiculturalidad este concepto indica que las tradiciones y costumbres se tienen que respetar, además generar una igualdad de posibilidades para desarrollarse social, económica y políticamente en relación con sus tradiciones étnicas, religiosas e ideológicas. A diferencia del punto anterior la interculturalidad, se va a manifestar a través de la simbiosis que se generan del conjunto de dos o mas culturas, para comprenderlo hay que considerar que en esta interacción ninguna de las culturas esta por encima de la otra sino que se manejan de forma horizontal. Esta compleja interacción va a generar una nueva

---

<sup>5</sup> Lipovetsky, Gilles, *La Era del Vacío*, Editorial Anagrama, 2002, Pág. 5.

<sup>6</sup> Bauman, Zygmunt, *op. cit.*, Pág. 8.

hibridación y los resultados van a contener un nuevo lenguaje que define la relación entre las culturas.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede considerar la relación multidisciplinaria que tiene con varios estudios, posteriormente se nombraran los temas que se consideran son pertinentes para la concepción de la pieza. Entre ellos el metarrelato.

## 1.2 El Metarrelato y la vanguardia artística como ejemplo

El concepto de metarrelato (meta discurso o grandes discursos) se basa en la legitimación de un saber planteando la imposición de entretejidos socioculturales con los cuales se define una sociedad. Para comprender los metarrelatos se tiene que pensar en los entramados sociales por los que el sistema se rige, en este caso se pueden ver como mitos contemporáneos. Un mito en las culturas arcaicas era una realidad sagrada y no podía ponerse en duda, puesto que provenía de un tiempo perfecto. De igual manera Bauman los denomina “sólidos”<sup>7</sup> pues estas ideologías se pensaban permanentes, pero con la posmodernidad se vuelven inestables, algunos mitos contemporáneos se derrumban otros simplemente se transforman para dar paso a nuevos grandes relatos.

Jean François Lyotard, utiliza el término de Metarrelato para definir a los grandes relatos como la religión, ciencia, economía, etc. a los que se ven sujetos la sociedad occidentalizada. Este mismo autor afirma “...se tiene por <<posmoderna> la incredulidad con respecto a los metarrelatos>...”<sup>8</sup>

El ejemplo más adecuado para entender este concepto es la época de las vanguardias artísticas o “ismos”. Estos movimientos son considerados como

---

<sup>7</sup> Bauman, Zygmunt, *op. cit.*, Pág. 9.

<sup>8</sup> Lyotard, Jean-françois, *op. cit.*, Pág. 9.

revolucionarios al intentar cambiar la forma de pensar con sus acciones y manifiestos.

El uso del manifiesto “...definido por ser un documento que abarca declaraciones de doctrinas y tiene una clara relación con el manifiesto comunista promulgado en el año de 1848..”<sup>9</sup>, en el arte tiene como una de sus características romper con el pasado y sus tradiciones, negando a sus contemporáneos y volviéndose punta de lanza en el quehacer artístico, es así que se proponían como una verdad absoluta al pasar por encima de los esquemas establecidos.

Otro punto importante del manifiesto fue la oposición del movimiento de vanguardia ante el arte tradicionalista, aquí se observa la relación directa con el concepto posmoderno del Metarrelato, en este período del arte se proponen nuevos metalenguajes que se denominan por sí mismos como “el verdadero arte” en la búsqueda de una nueva expresión fuera de las convenciones dictadas. Las vanguardias se contradecían unas a otras un ejemplo de esto es el manifiesto Futurista que alababa lo moderno, el movimiento, lo mecánico y la industria, por otro lado con el Expresionismo se incorporan rasgos de culturas arcaicas, como se transcribe a continuación:

#### NOSOTROS COMBATIMOS

1. Contra la pátina y la veladura de los falsos antiguos.
2. Contra el arcaísmo superficial y elemental a base de colores planos, que reduce la pintura a una impotente síntesis infantil y grotesca.
3. Contra el falso *porvenirismo* de los secesionistas y de los independientes, nuevos académicos de cada país.
4. Contra el desnudo en pintura, tan empalagoso y oprimente como el adulterio en literatura.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Diccionario Enciclopédico Baber, Editorial Baber, España, 1991, Pág. 1103.

<sup>10</sup> De Micheli, Mario, *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Editorial Alianza Forma, 2002, Pág. 323.

### 1.3 El pensamiento sobre la identidad en la posmodernidad

La identidad es un tema complejo con el que se debe ser muy cuidadoso, es por este motivo que primero se expondrán algunas interpretaciones para comprenderlo mejor: “...*tener una identidad equivalía a ser parte de una nación, una entidad espacialmente delimitada, donde todo lo compartido por quienes la habitan –lengua, objetos, costumbres- los diferenciaría en forma nítida de los demás...*”<sup>11</sup>

Conociendo el significado de este concepto se dividirá para fines prácticos en dos ideas, en primer lugar la identidad social y segundo identidad individual, la primera abarca una serie de circunstancias y tradiciones que vinculan a una sociedad en específico, (entendiendo que existen diferencias en el interior de estas mismas; división de clases, educación, cultura, etc.) la segunda se define por el hedonismo la búsqueda de trascendencia personal con ciertas circunstancias y experiencias por las cuales un individuo se identifica.

Se tiene que recordar tres consecuencias de la era posmoderna, la revolución cognitiva, la elección hedonista y finalmente el consumo, estos factores van a generar una crisis individual en el ser posmoderno. Como ya se observó el acercamiento de los medios de comunicación generó que la publicidad infiltrara mensajes para la participación del sujeto, este consumo no sólo llegó a los objetos sino a las identidades, generando una desestabilidad en la búsqueda del ser, provocando la indagación de nuevas sensaciones que son encontradas en nuevas identificaciones que se actualizan como tendencias renovadas.

Las características de la identidad en la etapa posmoderna tienden a girar sobre un eje individual, según Lipovetsky en “La era del vacío”, la identidad es altamente influenciadas por los *mass media* (cultura de masa), en el sentido de consumo, con el afán de vender se muestran estereotipos de lo que se tiene que ser, es de

---

<sup>11</sup> Canclini, García, Néstor, *Consumidores y ciudadanos*, Editorial Debolsillo, 2004, Pág. 109.

esta manera que al igual que otros autores hablan de un incremento de la individualidad. Hay que aclarar que no por eso el sujeto deja de tener libertad, no se habla de personas sin libre elección, todo lo contrario la persona que consume entran en una dinámica de adopción de identidad, ellos eligen como lo consumen y que es lo que consumen.

Posteriormente en “El imperio de lo efímero” este mismo autor, indica que la identidad esta influenciada por “la moda” esto debido a los tres ejes que utiliza para subsistir; “...lo efímero, la seducción y la diferenciación marginal...”<sup>12</sup>. Lo efímero corresponde a lo terminal, lo no permanente, por ejemplo los teléfonos móviles tienen una vida corta de uso, al igual que otros artículos por tal motivo es necesario renovarlos. Mientras la publicidad hace el trabajo de seducir al observador consumista, otorgándole nuevos productos para su satisfacción. Por otro lado la diferenciación remite al hecho de que la moda aún diferencia a las clases sociales. Dentro de esto conceptos se nota una liga; “novedad”, este término corresponde a lo más nuevo, la cultura hedonista vuelve pero ahora la felicidad no se haya sólo en ideas sino en renovar la identidad esto es a lo que se refiere Lipovetsky.

De igual manera las “guías” como las describe Bauman llevan a actuar y a definir el mundo de acuerdo a un ideal de vida dirigido al consumo y se refieren a la autoridad, la necesidad de encontrar un camino a seguir. En los medios de comunicación aparecen múltiples personajes que explotan ese ideal, se vuelven líderes de las masas carentes de identidades definidas, para contrarrestar esta desestabilización es necesario la elección de un modelo a seguir en este caso un ejemplo es el de las sectas que en los últimos años han tenido gran éxito. *Dadas la volatilidad e inestabilidad intrínsecas de casi todas nuestras identidades, la capacidad de “ir de compras” al supermercado de identidades y el grado de libertad- genuina o putativa – del consumidor para elegir una identidad y*

---

<sup>12</sup> Lipovetsky, Gilles, *El imperio de lo efímero*, Editorial Anagrama, 1990, Pág.175.

*mantenerla tanto como lo desee se convierte en el camino real hacia la concreción de las fantasías de identidad.*<sup>13</sup>

En contraste en la época moderna se observó que este concepto estaba destinado a ser “sólido” recordando la metáfora empleada por Zygmunt Bauman, esta solidez reflejaba el anhelo de estabilidad que se necesitaba en esos tiempos, después de tantos años de incertidumbre tener algo permanente representaba una virtud, aunque las identidades fueran sacadas como producción en masa era indisolubles y marcaban su permanencia. Esto lleva recordar las pocas opciones que se tenían en esa época. Sin opciones el pensamiento moderno decidió promulgarse a favor de una revolución de pensamiento, encontrar su verdadero yo probando nuevas ideologías. Ahora se define el fenómeno de manera particular en México.

#### **1.4 Identidad en México**

Por una parte la “cultura”, término que define las características de los productos creados por la sociedad, intenta definir cada Nación por sus aportaciones y tradiciones. Por ejemplo la cultura mexicana, la alemana, la italiana se identifican mundialmente por construcciones ideológicas y simbólicas que las definen, el problema con este tipo de definición es que se refieren a nacionalismos que ya no responden por la multiculturalidad y la interculturalidad, fenómenos ahora presentados por los antropólogos, que aparecen con el desarrollo de teorías acerca del acceso a la cultura o “lo cultural”, debido a la división de clases.

Al final de la Revolución Mexicana se generarán diversos pensamientos que intentaban dar una respuesta a este cuestionamiento, ¿Cuál es la identidad de los Mexicanos? A partir de este pregunta, se crearán numerosos trabajos como los de Samuel Ramos en “El Perfil del hombre y la cultura en México” y “El laberinto de la soledad” de Octavio paz, etc.

---

<sup>13</sup> Bauman, Zygmunt, *op. cit.*, Pág. 90.

De las lecturas contemporáneas que se puede encontrar sobre este tema existe una colección de ensayos escogidos por Roger Bartra, que generan una “anatomía del mexicano” de lo que se considera identidad, aunque varios de los trabajos caen en una interpretación subjetiva de cada creador.

El punto general de este capítulo es demostrar la inviabilidad de generar una propuesta de identidad, sobre todo de forma *a priori*, sólo trabajando con lo que se observa, pensando que la cultura mexicana es inalterable. Se puede definir cultura como; conjuntos de saberes, creencias y conductas de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí. Cuando se ha demostrado que a pesar de las tradiciones que amalgaman a una Nación, se verán modificados lo pensamientos dependiendo la región donde se encuentre.

La identidad mexicana se piensa como una definición donde encajan todas las culturas que conforman este país. Aquí el fenómeno consiste en que la Nación esta compuesta por una multiculturalidad y lo define de esta manera Canclini; *“...yuxtaposición de etnias o grupos en una ciudad o nación... supone aceptación de lo heterogéneo... ha llegado a funcionar como una interpretación de la democracia...”*<sup>14</sup>

Esto quiere decir que no existe una cultura mexicana sino múltiples y distintas culturas que comparten cierto territorio y tradiciones. Por lo cual generar una teoría identitaria es muy complejo y reduccionista.

En una investigación realizada por el psicólogo Michael Maccoby, se encuentran diferencias en el carácter de algunas regiones fronterizas, proponiendo una influencia distinta en las comunidades indígenas<sup>15</sup>, él colaboró directamente con Erich Fromm y opinaban que existen poblaciones rurales que no han sido

---

<sup>14</sup> Canclini, García, Néstor, *Diferentes, Desiguales y Desconectados*, Editorial Gedisa, 2004, Pág. 14-15.

<sup>15</sup> Bartra, Roger, *Anatomía del Mexicano*, Editorial Debolsillo, 2005, Pág. 246, 247.

afectadas por la “cultura mexicana” las cuales no entraban en las definiciones promedio de los primeros ensayos.

El siguiente punto define los intentos por construir una identidad en México.

#### **1.4.1 Antecedentes del intento de construcción de Identidad en México a partir de la Revolución.**

Con la Revolución mexicana se generó entre otras cosas una ruptura con el pensamiento Porfirista y se intentó establecer una nueva ideología de lo mexicano teniendo en claro que la incorporación de dinámicas (sociales, económicas y políticas) extranjeras no podrían ayudar a la verdadera restauración o desarrollo de un país.

Roger Bartra investiga el hilo conductor de la creación de una anatomía para explicar al mexicano durante el siglo XX<sup>16</sup>. Este mismo autor sitúa el primer ensayo en el año de 1900 escrito por Ezequiel A. Chávez, titulado Ensayo sobre los rasgos distintivos de la sensibilidad como factor del carácter mexicano donde se criticaba a la sociedad afrancesada del porfirismo, posteriormente define las particularidades de una división social que el mismo autor generó; indígenas, mestizos vulgares y mestizos superiores, dotándolas de características a cada una de estos estratos. No obstante generalizó y no incluyó las diferencias entre culturas de cada división por otro lado tampoco describió el territorio donde toma las muestras.

Uno de los ensayos más citados acerca de este tema es El perfil del hombre y la cultura en México de Samuel Ramos publicado en 1934, este ejemplo es uno de los más citados debido a las aportaciones para la creación de una identidad. Por otro lado el libro describe lo que otros autores definen como un sentimiento de inferioridad; *Ya otros han hablado antes del sentido de inferioridad de nuestra*

---

<sup>16</sup> Ibíd. Pág. 11.

*raza, pero nadie, que sepamos, se ha valido sistemáticamente de esta idea para explicar nuestro carácter*<sup>17</sup>, que es retomado en varias ocasiones por otros escritores.

A través de sus cualidades y sus defectos observables el mexicano intentó ser definido, una mezcla de su historia, desarrollo social y su problemática psicológica fueron mostradas en cada ensayo. Advirtiendo siempre un cambio, si algo permanente se mostraba era la búsqueda por definir aquel individuo que se escapaba.

No se puede dejar de lado el ensayo de Octavio Paz "*El laberinto de la soledad*", esta obra al igual que la anterior de Samuel Ramos son un antecedente de la creación de una identidad, una búsqueda de un ser homogéneo que más que aceptar las desigualdades, intentaba simplificarlo y buscar en la psicología esas características que unieran entre sí a las personas.

Al igual que el ejemplo anterior la soledad es una metáfora del sentimiento de inferioridad que siente el mexicano. En el capítulo de Los hijos de la Malinche se observa que existe el miedo a ser abandonados a ser "chingados" nuevamente, por eso se manifiesta mediante una violencia aparentemente latente; *En suma, chingar es hacer violencia sobre otro. Es un verbo masculino, activo, cruel: pica, hiere, desgarrar mancha. Y provoca una amarga, resentida satisfacción en el que lo ejecuta.*<sup>18</sup>

No obstante se encuentran similitudes en ciertos puntos que es necesario recalcar; en primer lugar se nota una crítica en torno a la imitación ideológica de origen extranjero. La siguiente cita del ensayo de Ezequiel A. Chávez de 1901 ejemplifica esto; "*...se incide a veces en el absurdo de querer transplantar, lisa y llanamente, a un país instituciones educativas, represivas o políticas que han*

---

<sup>17</sup> Ramos, Samuel, *El perfil del hombre y la cultura en México*, Editorial Colección Austral, 2005, Pág. 51.

<sup>18</sup> Paz, Octavio, *El laberinto de la soledad*, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1959, Pág. 70.

*favorecido en otro, sin reflexionar en que casos no sean aclimatables en el intelecto, en los sentimientos y en la voluntad de los pueblos a quienes tratan de mejorar...<sup>19</sup>*

La siguiente cita procede de un artículo titulado "México: ¡alas y plomo!" de 1924 el autor Antonio Caso hace una reflexión en torno a las dinámicas políticas adoptadas de Europa: *Nuestras formas sociales y políticas proceden de Europa y los Estados Unidos de América. Así tenía que ser, en mucha parte, dado el corto lapso de nuestra vida independiente.*<sup>20</sup>

Una característica interesante de los ensayos es que conforme se acercan a la época contemporánea se vuelven más críticos en torno a la idea de unidad y permanencia, pasan de ser una exploración por descubrir una identidad, a crearla y finalmente ponerla en duda.

Como ejemplo en una conferencia dictada por José Revueltas en el año del 1950, Roger Bartra señala; *Se burla de la <<literatura barata de salón>> que especula sobre el resentimiento, el sentido de la muerte, las inhibiciones sexuales y las paradojas de la mexicanidad.*<sup>21</sup>

En el próximo punto se observarán dos fenómenos actuales que modificarán el pensamiento de lo que se creía una identidad homogénea, estos están estrechamente ligados a los ejemplos anteriores.

---

<sup>19</sup> Bartra, Roger, *Anatomía del Mexicano*, Editorial Debolsillo, 2005, Pág. 26.

<sup>20</sup> *Ibíd.*, Pág. 60.

<sup>21</sup> Bartra, Roger, *op. cit.*, Pág. 215.

#### **1.4.2 Lo multicultural y la interculturalidad la época de las interacciones culturales.**

Este apartado demostrará la influencia del aparato globalizador en la sociedad mexicana, como parte de la justificación de una posmodernidad en México, además de las consecuencias de la globalización en la identidad.

La multiculturalidad intenta reconocer el hecho de que se vive en una sociedad heterogénea que a pesar de que un territorio genera una delimitación hay características muy distantes entre las culturas que lo conforman. Lo multicultural representa la admisión de los grupos discriminados anteriormente, dándoles un lugar nuevo en la construcción de la sociedad, acepta sus condiciones y fundamenta su lugar. Obliga al Estado a considerarlos y ha tener en cuenta su presencia.

Como se puede notar en las primeras reflexiones en torno a la identidad en México se intentaba generar una homogeneidad, no se consideraban a los diferentes ni las desigualdades. Se habla de los mexicanos en general, pero no se enfocaban en lo que los conformaba.

Por lo cual la multiculturalidad tendrá como característica la exaltación de las diferencias además de la aceptación de sus particularidades. En el libro de "Antropología urbana en México", se presenta parte de una investigación realizada en el II Festival de la Ciudad de México (1991), este festival presentó una diversidad de eventos y ofertas culturales variadas, pensando en un público heterogéneo, "*...cómo diseñar políticas culturales para un megalópolis que en ese momento comenzaba a superar los 15 millones de habitantes... con tradiciones culturales y niveles económicos y educativos diversos...*"<sup>22</sup>, tenía por objetivo

---

<sup>22</sup> Canclini, García, Néstor, *La antropología urbana en México*, Editorial Fondo de Cultura económica 2011, Pág. 176.

conocer los modos de recepción, analizar el gusto de los visitantes y su manera de consumir cultura.

Es de esta manera que se justifica el no poder seguir hablando de una identidad inalterable-homogénea, se tiene que aceptar el hecho de los múltiples cambios que se han generado desde la colonia y entablar una nueva concepción de identidad mexicana aceptando las diferencias como ya se ha demostrado a partir de la multiculturalidad para definirla.

El problema que gira alrededor de este concepto es la forma en que segregará a las demás culturas al no permitir un intercambio o una relación más allá de su aceptación. *Bajo concepciones multiculturales se admite la diversidad de culturas, subrayando su diferencia y proponiendo políticas relativistas de respeto, que a menudo refuerzan la segregación*<sup>23</sup>. Esto significa que exalta sus rasgos locales, los promueve y genera un regreso al etnocentrismo.<sup>24</sup>

Por otro lado la interculturalidad es la teoría que aborda los aspectos del intercambio de “lo cultural” propiciada por el acercamiento de la producción generada por los diferentes grupos sociales que conforman una sociedad globalizada. El comprender en que consiste la interculturalidad responde al hecho de saber como afecta la interacción con otras culturas en una sociedades cada vez mas cercanas con el internet, la imitación de la economía y los políticas culturales.

Este fenómeno es bastante amplio explica los procesos de consumo, y a partir de esto intenta esclarecer las diferencias que separan a la clases para poder conectarse o estar desconectados (los que no tienen acceso a internet o medios masivos de comunicación), y finalmente a la desigualdad que subyace en torno a esto.

---

<sup>23</sup> Canclini, García, Néstor, *Diferentes, Desiguales y Desconectados*, Editorial Gedisa, 2004, Pág. 15.

<sup>24</sup> Implica la creencia de que el grupo étnico propio más importante o superior que los demás.

Para delinear este punto y no salir del tema simplemente se abordará como un fenómeno que afecta a la cultura mexicana que tiene sus ventajas e inconvenientes, pero que finalmente está presente y se tiene que pensar en él cuando se hable de identidad. “...interculturalidad remite a las confrontaciones y el entrelazamiento, a lo que sucede cuando los grupos entran en relaciones de intercambios...”<sup>25</sup>

Día a día se convive con información globalizada, cuando se prende la televisión se pueden llegar a obtener canales de Francia, España, EE.UU., Inglaterra, Japón, etc. Cuando se va al cine hay un porcentaje mayor de películas extranjeras que locales, lo mismo pasa cuando se compra música, la mayor oferta viene de E.U.A, las personas que están conectadas pueden disfrutar incluso de música de otros países que no llegan físicamente aquí.

La interculturalidad ve en este proceso de recepción y apropiación un modelo para entender como los objetos son adoptados por diferentes culturas que los transforman a través de los usos y reinterpretaciones sociales. *Una olla se puede convertir en un florero, un huipil en mantel o en elemento decorativo en la pared de un departamento moderno.*<sup>26</sup>

¿Cómo es que este proceso de intercambio afecta a la identidad? Actualmente se tiene que comprender que la identidad ya no se basa como antes en una identificación con el territorio y sus productos culturales, sino se tienen que tomar en cuenta las intersecciones que se generan en un ambiente globalizado de consumo masivo, las identidades ahora se compran dependiendo de los gustos y experiencias de las personas si bien el aspecto físico afecta también al virtual, teléfonos celulares, laptops, internet, wi-fi, todos estos dispositivos conectan y se puede tener acceso a ellos.

---

<sup>25</sup> Canclini, García, Néstor, *Diferentes, Desiguales y Desconectados*, Editorial Gedisa, 2004, Pág. 15.

<sup>26</sup> *Ibíd.*, Pág. 34.

Es así que se justifica este punto de la falta de identidad homogénea en México, con la aparición de estos fenómenos es improbable seguir pensando en la uniformidad de una Nación ya que se adoptan diversas percepciones globales que se infiltran en lo que se pensaba como característico de lo mexicano. La identidad se modifica en torno a la revolución cognitiva que se genera dentro y fuera del territorio nacional, repensar la identidad será un asunto continuo puesto que las intersecciones culturales serán cada vez más frecuentes.

El hilo conductor que une estos dos puntos es el metarrelato debido a que este concepto se puede considerar como un mito contemporáneo, ya que es un aparato más allá de la estructura social, los grupos que tienen control sobre los sistemas culturales son los que deciden el que, como y donde se consume, por tal motivo estos mismos deciden el ritmo con el cual caduca cada metarrelato.

Las relaciones que se pueden encontrar entre mito y metarrelato son: están definidas por ciertos grupos que tiene el poder y parecen ser incuestionables por lo menos durante un periodo de tiempo. Los dos conceptos estructuran el aparato social, político y económico por el cual se rige cierta comunidad. Ambos definen al individuo al generar una experiencia colectiva.

De esta manera si la investigación se encamina hacia la identidad, se puede identificar como la creación de metarrelatos puede vincularse al ser un mecanismo de control, el cual al formar un sistema por medio de manifestaciones culturales genera en el individuo una serie de maneras de aceptar el sistema y de reproducirlo, generando un aparato de reproducción del estado es así que los individuos consideran que la forma en la que viven es aparentemente incuestionable.

Finalmente como sucede del paso de la modernidad a la posmodernidad, el metarrelato termina o se modifica, al igual que el mito que se pone en duda, es renovado por otro que intenta llenar el hueco que ha dejado el anterior. Esto no

significa que desaparezca sino que se transforma. Con la identidad pasa lo mismo lo que parece permanente se va modificando con cada experiencia dejando ideas en el pasado y generando nuevas identificaciones.

## **CAPÍTULO II EL MITO DE OMETÉOTL**

## 2.1 Definición de mito

*“El mito es una realidad cultural extremadamente compleja que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias”<sup>27</sup>*

Para definir el mito en esta investigación no se tomará como un relato ficticio, para las sociedades arcaicas estas historias fundamentaban una realidad por la cual existían y no se ponían en duda. Proponer esta idea tiene como fin; concebir a la pieza de una manera distinta, la recreación del mito cosmogónico fue una realidad para los antiguos nahuas e interpretarla como tal se relaciona con la creación cíclica de las identidades también la hace existente, por lo tanto la pieza funciona como una metáfora.

El mito proviene del griego μῦθος, *mythos*, relato o cuento, este concepto era utilizado ampliamente por las culturas antiguas, fue usado como instrumento para comprender el cosmos y darle una forma organizada posterior al caos. Mircea Eliade lo define como; *“...un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los comienzos...”*, también plantea la irrupción de lo sagrado en la realidad, *“...el mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, una “historia verdadera”, puesto que se refiere siempre a realidades...”*<sup>28</sup>. El mito se crea para definir al cosmos, al ser humano y es la creación - destrucción de este último la que se pretende indagar.

Los mitos se pueden dividir en diversos tipos según Mircea Eliade<sup>29</sup>; cosmogónicos, escatológicos, teológicos, antropogénicos, etiológicos, morales y fundacionales. En este caso se ocupará el cosmogónico; que se puede definir como la raíz o el nacimiento del mundo; es una narración que da respuesta al

---

<sup>27</sup> Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, Editorial Kairos, 2010, Pág. 13.

<sup>28</sup> *Ibíd.*, Pág. 13-14.

<sup>29</sup> *Ibíd.*, Pág. 29-110.

origen del universo y por consiguiente al de la raza humana. En muchos casos este relato tiene como inicio un tiempo pretemporal (antes del tiempo) o tiempo mítico. El tiempo mítico se caracteriza por todo lo situado en un espacio caótico, en un punto específico de la trama de este lapso un ser que puede contener atributos antropomorfos o no, agrupa los elementos para dar comienzo a la vida (creación).

Existen numerosos ejemplos de este tipo de mito, entre ellos tenemos el del génesis en la Biblia, el mito cosmogónico de los griegos en donde Zeus pelea en contra de Tifón, etc.

En el siguiente punto se desarrollará el lugar del mito en la sociedad prehispánica, no se tratarán todos los aspectos únicamente los que están ligados con el mito de *Ometéotl*.

## **2.2 Filosofía Náhuatl, el mito en la sociedad prehispánica**

La religión en los pueblos mesoamericanos tenía una función dominante, se caracterizaba por la complejidad de su cosmovisión y su clara instrucción de los rituales para satisfacer a los dioses.

Esta existencia de una filosofía náhuatl se sustentaba por un lado con la presencia de sabios entre los nahuas llamados “tlamatinimes” (término náhuatl que literalmente significa “los que saben algo o los que saben cosas”), los cuales como filósofos contemporáneos intentaban hallar la respuesta a la siguiente pregunta ¿Cuál es la verdad sobre los hombres? En los poemas conocidos como “La flor y El canto” se vaciaron sus reflexiones dotándolo de una búsqueda metafísica, a través de la reflexión interior.

El concepto de identidad se va a entender en la cultura náhuatl como un proceso cíclico, considerado dentro de la rama de la metafísica. Esto debido a dos puntos

el primero es que para los nahuas el ser humano nace sin el rostro y el corazón definidos, (el significado literal de estos dos conceptos es *in ixtli in yóllotl*) estos simbolizan “la personalidad” y significa que nacen sin una personalidad o identidad definida. Un *ixtli* o rostro formado es la manifestación de un yo que se adquirió por la educación. *Yóllotl*, es un principio dinámico que justifica la pérdida de personalidad, ya que; *Por esto das tu corazón a cada cosa y a veces se pierde: Sin rumbo lo llevas: vas destruyendo tu corazón.*<sup>30</sup>

Como ya se mencionó, dentro del trabajo de los *tlamatini* existía la función de guiar a las personas, esto debido a que en ciertas circunstancias los nahuas decían perder su identidad o que se las robaban del algún modo, esto a causa de los *amocuali tlamatini* (sabio no bueno o pseudo-sabio), el cual dificulta las cosas, extravía a la gente, hace perder a los otros el rostro.

Entonces las funciones del *tlamatini* son: *temachtiani* o maestro: “Es camino, guía para otros. Conduce a las personas y a las cosas”, por otro lado es *teixcuitiani* o psicólogo: *Hace sabios los rostros ajenos, hace a los otros tomar una cara (una personalidad), los hace desarrollarla.*<sup>31</sup>

Finalmente hay un segundo aspecto que se puede proponer para entender la pérdida de identidad en la cultura Nahuatl; el pensamiento cosmogónico náhuatl como ya se mencionó tiene tanto mitos que dan origen al universo, como mitos escatológicos estos últimos tienen la característica, no sólo de terminar una era sino también de generar una nueva, es lo que pasa por ejemplo con el mito de los cuatro soles los cuales han perecido dando paso al quinto sol, este último es el tiempo contemporáneo, que tiene por finalidad terminar a causa de un movimiento de tierra. Si bien estos mitos son aplicados a la forma de ver el universo, también se pueden relacionar a la manera que tenían los nahuas de ver lo que llaman *in*

---

<sup>30</sup>[http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/biblioteca%20virtual/diccionario/in\\_ixtli\\_in\\_yollotl.htm](http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/biblioteca%20virtual/diccionario/in_ixtli_in_yollotl.htm) 27/02/13 4:12 p.m.

<sup>31</sup> <http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/biblioteca%20virtual/diccionario/tlamatinime.htm> 27/02/13 4:18 p.m.

*ixtli in yóllotl*, el cual estaba definido por una serie de etapas que se debían terminar para dar paso a otras, es por eso que los sabios se daban a la tarea de guiar a las personas en el cambio de estos estado a otros y encontrarse a si mismos generando un rostro.

Es de esta manera que se puede decir que para los nahuas la identidad también era un proceso cíclico y dinámico lleno de transformaciones en las cuales eran necesario despertar la reflexión de las personas para entender que estas modificaciones afectaban su espíritu y por lo cual era necesario guiarlos.

Estos mitos tenían funciones específicas dentro de la dinámica social de los nahuas donde abarcaban todo el sistema político y económico de estos grupos, por lo tanto cohesionaba al grupo social, y respondían al intento de comprender el universo de darle forma y al mismo tiempo integrar una comunidad, ya que el compartir esta estructura basada en los mitos unía ideológicamente al grupo.

Para comprender de manera general como funcionaban los mitos en la cultura Nahua es prudente recurrir al concepto del “eterno retorno” que es la práctica de la reactualización de un estado sagrado o como lo define Mircea Eliade; la manifestación de lo sagrado “Hierofania”, que se generaba cuando un objeto o una acción que no eran sagrados se convertían en un receptáculo de fuerza superior, por ejemplo los actos se volvían una repetición inconsciente de las hazañas de un personaje sacralizado. “...los actos humanos, naturalmente a los que no dependen del puro automatismo, su significación, su valor, no están vinculados a su magnitud física bruta, sino a la calidad que les da el ser reproducción de un acto primordial, reproducción de un ejemplo mítico...”<sup>32</sup>

Estos elementos se dividen en tres tipos; a) elementos que funcionan como repetición de arquetipos celestes. Como ejemplo en el mundo náhuatl tenemos la creación de la Ciudad de *Tenochtitlan* que se divide en cuatro puntos cardinales.

---

<sup>32</sup> Eliade, Mircea, *El mito del eterno retorno*, Editorial Emecé, 2001, Pág. 7.

b) ciudades, templos, casas, cuya realidad es asimilada como centros del mundo; en este caso el Templo mayor ubicado en el centro de la Ciudad de México se ubica como un *axis mundi*. c) rituales significativos que poseen sentido por hechos planteados *ab origen* por dioses, héroes o antepasados. Los aztecas generaban lo que se conoce como “guerras floridas” para obtener el alimento del sol (*tlaxcaltiliztli*) para que el universo no dejara de moverse.

Para redondear el mito siempre se va referir a una creación, contará como se llegó a la existencia de una acción o de un ser, sirve para reactualizar el estado a un tiempo primigenio, volver a un tiempo mítico significaba volver a lo sagrado, al espacio y tiempo mítico de la creación; *No se trata de una conmemoración de los acontecimientos míticos, sino de su reiteración*<sup>33</sup>, por otro lado el mito reafirma y da confianza a las ceremonias realizadas, ya que reincide en una verdad universal.

### **2.3 El mito de *Ometéotl***

*Ometéotl* se puede definir como una entidad superior por lo tanto la concepción de este dios es reconocida por muchas de las etnias, lo cual llevo a una manifestación de un ser abstracto que tiene numerosos nombres y variadas características, pero que todos los investigadores reconocerán que se trata del mismo. A partir del conocimiento de sus particularidades se podrá centrar mejor, el discurso del cual parte la videoinstalación.

Este punto se centrará sólo en el mito que señala a *Ometéotl* como ser primigenio, partícipe de conceptos como desdoblación, creador de los cuatro rumbos del universo, de inestabilidad cósmica y finalmente como el ombligo o centro de la tierra, estas características comprenden los atributos existenciales de este ser.

Por otro lado es importante aclarar que la cosmogonía Nahua se fue desarrollando

---

<sup>33</sup> Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, Editorial Kairos, 2010, Pág. 25.

durante un período de tiempo en el cual se retroalimentaron entre los distintos pueblos que lo conformaban.

Con esto presente se puede decir que *Ometéotl* fue conocido con distintas denominaciones he aquí algunas, hay que recalcar que algunos de estos seres tienen otras características pero prevalecen las más importantes; *Ipalnemohuani*, “Aquel por quien se vive”, “Dios creador”; *Tloque Nahuaque*, “El dueño de cerca y del junto”, es decir, “El que esta en todas partes”, Dios ubicuo; *Moyocoyani*, “El que actúa por si mismo”, con libertad absoluta, es decir, “Dios todopoderoso”, *Yohualli Eécatl*, “Noche y viento”, es decir, “dios invisible e impalpable; etcétera.”<sup>34</sup> También se le conocía con el nombre de *Tonacateuctli* (*tonaka'teuktli*) “Señor de los mantenimientos” y su contraparte femenina era *Tonacacihuatl*, “Señora de los mantenimientos”. Incluso hay algunos investigadores que afirman que *Huehuetéotl* es otra denominación de *Ometéotl*. En el *Códice de Viena* se observa la versión mixteca de la creación del cosmos, donde se habla acerca de una “pareja primordial” llamada *1 Venado*.

“Señora 1 Venado y Señor 1 Venado,  
los Gemelos primordiales.  
Sahumaban con copal y esparcían  
el tabaco molido  
(un acto de culto, para purificar y dar fuerza).  
Eran la Madre y el Padre Divinos,  
que procrearon a los siguientes seres diversos.”<sup>35</sup>

Conociendo sus diversas representaciones es más fácil ubicar sus características, es necesario aclarar que *Ometéotl* pertenece al grupo de los dioses creadores celestes.

---

<sup>34</sup> “Catalogo de Dioses”, Revista *Arqueología*, México, DF. Edición Especial No. 30, Abril, 2009, Pág. 12.

<sup>35</sup> Ferdinand Anders, Maarten Jansen y Luis Reyes Garda (coords.), *Origen e historia de los reyes mixtecos. Libro explicativo del llamado Códice Vindobonensis*, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1992, Pág. 84.

## a) Ser primigenio

Ometéotl es traducido como “*Señor de la dualidad*”<sup>36</sup>, como ya se advirtió el es un principio generador para los nahuas, esto se debe a que una de las funciones que le otorgaron en su cosmogonía, fue el de sustentar el universo, crearlo más allá del poder de los demás dioses del panteón náhuatl.

Este dios lo denomina Jacques Soustelle como el *Alfa y el Omega*, se considera que nada ni nadie existe antes que él, ya que el mismo se crea (principio increado), o como una de sus advocaciones lo manifiesta es el “*Señor que así mismo se inventa*”<sup>37</sup> (*Moyocoyatzin*), por lo tanto también asegura su ubicuidad al igual que la de sus hijos.

Esta formado por una parte femenina (*Ometecuhtli*, “*La señora dos*”) y otra masculina (*Ometecihuatl* “*El señor dos*”) lo que lo convierte en el principio generador perfecto, ya que consta de una parte activa y otra receptora capaz de hacerlo concebir. Dándole sustento a todas las demás formas en el universo. *Generación – concepción son los dos momentos aunados en el dios dual, que hacen posible su propia existencia y la de todas las cosas.*<sup>38</sup>

En el caso de la pareja de dioses creadores, ambos fungían como padre y madre de los *Tezcatlipocas*, en el sentido de procreadores biológicos de una generación divina además sirvieron como arquetipos de la mujer y del hombre.

Este “principio vital” también fue considerado por los nahuas denominándolo como *Ipalmohuani*, describiendo que es el que concibe en si mismo al universo, sustenta y da vida a lo que ahí se genera. Según la interpretación de Miguel León

---

<sup>36</sup> León-Portilla, Miguel, *De Teotihuacan a los Aztecas*, Dirección General de Publicaciones UNAM, 1995, Pág. 485.

<sup>37</sup> León-Portilla, Miguel, *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*. Dirección General de Publicaciones, 1974, Pág. 169.

<sup>38</sup> *Ibíd.*, Pág. 176.

Portilla, este dios decidió crear el universo “desdoblándose” en el caos para dar organización a los elementos.

**b) Desdoblación <sup>39</sup> , creación de los cuatro rumbos del universo e inestabilidad cósmica:**

Es necesario mencionar que este concepto de creación y multiplicación tiene por objetivo la creación de un arquetipo; un modelo celeste, que servirá para ser imitado o reactualizado y tiene por función llevar lo humano al tiempo y espacio mítico. *Los rituales de construcción repiten el acto primordial de la construcción cosmogónica...es la imitación en el plano humano del sacrificio primordial celebrado in illo tempore para dar nacimiento al mundo.* <sup>40</sup>

Esta acción del ser primigenio generó que el cosmos se dividiera en cuatro direcciones y por lo tanto en las cuatro fuerzas cósmicas fundamentales o como se puede ver espacialmente en forma de cruz, Jacques Soustelle advierte acerca de las impresiones de los conquistadores ante este símbolo; *La cruz era el símbolo del mundo en su totalidad y los españoles se quedaron muy sorprendidos al encontrar figuras de cruces por doquier en los templos y manuscritos.* <sup>41</sup>

Este desdoblamiento no sólo genera la división del cosmos, también el nacimiento de los hijos de *Ometéotl*, los cuatro *Tezcatlipocas* actuando desde los cuatro rumbos del universo. En palabras de Mircea Eliade; *Se organiza el caos dándole formas y normas.* <sup>42</sup>

Por consiguiente introducen el concepto de lucha cósmica o inestabilidad. El autor anterior también asegura que existe una profunda necesidad de regenerar el tiempo y volver al principio de la creación, es por eso que existen múltiples mitos

---

<sup>39</sup> León-Portilla, Miguel, *op. cit.*, Pág. 157.

<sup>40</sup> Eliade, Mircea, *El mito del eterno retorno*, Editorial Emecé, 2001, Pág. 23.

<sup>41</sup> Soustelle, Jacques, *El universo de los Aztecas*, Editorial, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1986, Pág. 53.

<sup>42</sup> Eliade, Mircea, *op. cit.*, Pág. 11.

en el mundo arcaico que hablan acerca del fin del mundo o ciclos, en este caso los cuatros soles que han perecido. Y es que volviendo a lo antes dicho el momento de la creación es un estado perfecto y puro donde los elementos se agrupan, es por eso la necesidad de regenerar, volver al tiempo y espacio mítico; “...*el cosmos y el hombre son regenerados sin cesar... el pasado es consumido, los males y los pecados son eliminados... la necesidad para las sociedades arcaicas de regenerarse periódicamente por medio de la anulación del tiempo...*”<sup>43</sup>

En la cosmogonía náhuatl la renovación del universo se daba por medio de cataclismos, estos hijos dioses de los que se habló anteriormente son fuerzas en tensión y promueven el renacimiento de la humanidad. Por lo tanto el hombre arcaico rechazará la historia mediante la abolición periódica de la creación, volviendo al instante de la generación de los tiempos; “...*son fuerzas que chocan, viniendo con ímpetu desde los cuatro rumbos del mundo...*”<sup>44</sup>

Es de esta manera que podemos observar las características que los Aztecas, por ejemplo intentaban imitar en la creación de sus templos y ciudades. Los cuatro puntos siempre serán una referencia a los modelos celestes perfectos de la creación.

### **c) El ombligo o centro de la tierra:**

Estos seres no son principios estáticos son entes en constante movimiento, fuerzas cósmicas fundamentales que irrumpen desde el marco del mundo. Por el contrario el ser que tiene el espacio primordial en el centro del universo es *Ometéotl*.

Mircea Eliade define al “centro” como el lugar sagrado por excelencia ya que todo es fundado en ese espacio<sup>45</sup>, además las culturas arcaicas imponen una

---

<sup>43</sup> Eliade, Mircea, *op. cit.*, Pág. 52,53.

<sup>44</sup> León-Portilla, Miguel, *op. cit.*, Pág. 98.

<sup>45</sup> Eliade, Mircea, *op. cit.*, Pág. 15.

idealización a este punto, lo asemejan a un lazo entre el cielo y la tierra. Incluso la creación misma como se observa en este caso se realiza a partir de esta posición.

Algunos sinónimos de centro se encuentran en denominaciones como “ombligo del mundo”, “en medio de la tierra”, “centro del mundo o cosmos” “eje cósmico en el ombligo de la tierra”, todos estos ejemplos se refieren a un concepto el *axis mundi*, ampliamente usado en la cosmogonía de las sociedades arcaicas.

*Ometéotl* habita en el treceavo cielo conocido como *Omeyocan* o “sitio de la dualidad”<sup>46</sup>, y de ahí se dependen los cuatro rumbos del universo, espacialmente se dice que estos cuadrantes se abren desde el ombligo de la tierra. *Ín tloque in Nahuaque*, otra de sus denominaciones advierte que; “...su presencia da fundamento al universo prestando apoyo desde su ombligo o centro...”<sup>47</sup>. Estos ejemplos sirven para asegurar como el pensamiento Nahuatl situaba en el lugar más importante a este dios, que representaba la idea de lo más sagrado.

Y es que según los investigadores de los mitos, llegar al centro representaba un equilibrio en el ser humano, un momento de transición de lo humano y profano a lo sagrado, siempre reflejando un proceso arduo y complejo de transición por el cual se debía de pasar para llegar a este lugar. Una consagración de una vida real y duradera. *El camino que lleva a centro es un “camino difícil”... dificultades del que busca el camino hacia el yo, hacia el “centro” de su ser... es un rito de paso de lo profano a lo sagrado; de lo efímero y lo ilusorio a la realidad y la eternidad.*<sup>48</sup>

Este concepto está desarrollado en múltiples culturas alrededor del mundo, por ejemplo en el *Rig Veda*, el universo se concibe como si se extendiera desde un punto central, de la misma manera la creación del hombre ocurre en un centro.

---

<sup>46</sup> León-Portilla, Miguel, *op. cit.*, Pág. 92.

<sup>47</sup> *Idem.*, Pág. 92.

<sup>48</sup> Eliade, Mircea, *op. cit.*, Pág. 16.

Finalmente es importante citar los símbolos que pueden representar al “centro” según Mircea Eliade son los siguientes; la Montaña Sagrada; “...*un templo o palacio, o una ciudad sagrada se transforma en Centro, un Axis mundi, la ciudad o el templo sagrado es considerado como punto de encuentro del Cielo con la Tierra y el Infierno...*”<sup>49</sup>

¿El arte puede responder desde su trinchera a los fenómenos de la identidad? Creer que el arte puede romper con los paradigmas del sistema resulta ambicioso. La función del arte es generar reflexiones, presentar una realidad, criticar y proponer, lamentablemente el lenguaje del arte se queda corto para entrar a todas las capas sociales. Aún si el arte pretende ser para todo tipo de público siempre existe una barrera, para Frédéric Martel el único medio capaz de lograr esta transcendencia es el cine debido a su mezcla de alta y baja cultura, lo que genera una cultura mainstream, (dominante, para el gran público) capaz de traspasar estratos sociales, fronteras de lenguaje, países e ideologías.

Por tal motivo se puede decir que el arte existe para reflejar el contexto y sus características, esta pieza funciona como un reflejo de los cambios por lo que esta atravesando el sistema en México, cuestionando si los mitos contemporáneos que existen en este momento son los mejores para enfrentarse al futuro o es necesario transfórmalos. Entonces puede definirse por ser un reflejo del contexto histórico y social, dominado por paradojas que advierten continuos cambios que pretende proponer revisar los metarrelatos que se han inculcado, no se pretende encontrar el hilo negro de la identidad ni por ninguna motivo proponer una sino meditarla mediante la presentación de una obra audiovisual en tiempo real que refleja a un público en específico y un espacio específico.

---

<sup>49</sup> Ibíd., Pág. 12.

## Capítulo III Video

### 3.1 Primeros pasos

*“Las imágenes transmitidas en directo por retroacción demostraban la propia estructura y actuaban contra el ilusionismo del cine y la televisión”<sup>50</sup>*

Las herramientas que utilizan las artes plásticas y visuales han sido modificadas de pinceles, gubias y cinceles a medios que se van haciendo cada vez menos físicos, donde el artista participa desarrollando conceptos, ejecutando comandos, o creando a partir del mismo medio este es el caso del video, que nació como una manera crítica de presentar su realidad.

Para entender como se llegó a ese punto, primero se tienen que conocer los antecedentes del video, que en este caso se pueden datar desde la fotografía con Eadweard Muybridge y posteriormente con los filmes de Avant-garde.

Se mencionarán algunos artista que representaron un cambio en las concepciones de estética como los casos de Duchamp y Joseph Beuys además de los más representativos del video. Se desarrollará el video y el videoarte como antecedente de la videoinstalación, por otro lado debido a su extensión se considera que sólo se den sus aspectos más importantes.

Posteriormente es prudente desarrollar algunas características de la instalación artística, ya que por su carácter dentro de la pieza es importante conocerlas y entenderlas, así se puede pasar al punto de la videoinstalación la cual es la que define más la propuesta y en la que se desglosan puntos como tiempo real, el visitante, espacio y tiempo.

---

<sup>50</sup> Martin, Sylvia. *Videoarte*, Editorial Taschen, 2006, Pág. 17

Para finalmente conocer los antecedentes que se relacionan con la pieza en cuestión, sobre todo se definirán hacia el tiempo real, ya que es el recurso que se utilizará en la pieza, por otro lado los otros principios generadores y conceptos se mencionaron anteriormente, por eso no se repetirán en este apartado.

Man Ray, fue uno de los primeros artistas en experimentar la fusión de la fotografía con el cine, en la pieza titulada *Return to Reason (1923)* genera a partir de sus conocidos rayogramas imágenes en movimiento que más que un discurso lineal narrativo, buscaba las sensaciones que se generaban a partir de las texturas que se creaban con la luz.

El filme *le Ballet Mécanique (1924)* de Fernand Leger, adapta la herramienta del cinematógrafo a sus investigaciones previas, su pintura era influenciada por el cubismo con ciertos rasgos del futurismo, ya que interviene la maquina y sujetos robotizados pero también hace contraste con formas orgánicas, un análisis visual del filme evoca a sus pinturas, las composiciones que remiten a partes mecanizadas, la fuerza del motor y los automóviles remiten al futurismo, por otro lado se tiene a una mujer que representa la única parte humana.

Estos ejemplos demuestran la búsqueda de una nueva forma de expresión a través de una poética de la imagen en movimiento. Para entender de que manera el cinema de vanguardia fue legitimado como una forma de arte se tendrá que pensar en los cambios radicales que se generaron a partir del pensamiento de Marcel Duchamp.

Duchamp redefinió la concepción del arte mediante una propuesta que contradecía el tradicionalismo ocularcentrista que se manejaba en su época, sus trabajos multidisciplinarios mostraron un nuevo lenguaje que salía de cualquier interpretación conocida, por otro lado los *ready mades* forzaban a preguntarse ¿Qué es el arte? Duchamp manifestaba una búsqueda conceptual a través de los objetos, esta validación no sólo funcionaba en su trabajo sino en el de otros artistas.

Como ejemplo, Joseph Beuys utilizaba conceptos mediante el performance que remitían a su propia vida y al contexto donde se ejecutaban, desarrolló la idea de “escultura social”, en la cual según decía movilizaría la creatividad de cada persona, consiguiendo modelar la sociedad del futuro. Promulgando que todo ser humano podía ser artista, por que se tenían todas las posibilidades innatas para crear arte, Beuys genera una nueva forma de pensar democratizando y poniendo el arte fuera de los elitismos.

En 1974 presentó su pieza *I Like America, America Likes Me* en la cual convivió tres días con un coyote norteamericano en una galería de Nueva York, donde le suministraban periódicos los cuales remitían al capitalismo de E.U.A, usaba fieltro para tapar su cuerpo ya que el aseguraba que en la I Guerra Mundial fue rescatado por nativos tártaros los cuales para salvarlo lo taparon con este material y lo embarraron de grasa, por otro lado también le proporcionaron sulfuro el cual estaba ligado al uso alquimista dotándolo de una idea chamánica purificadora, el coyote representaba la idea colonizadora de América ante los indios y el como socialmente habían sido apartados por el hombre blanco, en el vídeo se observa que además había comunicación entre Beuys y el animal, esta relación se llevo hasta el punto de la familiarización, tanto así que el artista al final del performance se atreve a abrazar al coyote.

Por otro lado se comprende la clara influencia de este artista en las corrientes artísticas que se generarán posteriormente a su intervención. Uno de estos movimientos que es relevante revisar es el Fluxus el cual se basaba en una antítesis del arte, donde todo lo que se proponía era válido, dirigido por George Maciunas pretendía ir en contra de un arte de consumo; “...siguiendo a Duchamp, afirmaban que el Fluxus sentía ser el lazo entre los objetos diarios, acontecimientos y arte...”<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Rush, Michael, *op. cit.*, Pág. 24.

En este movimiento todo era válido mientras no buscara un fin económico; pretendía ocupar el medio según sus necesidades artísticas y así crear un nuevo lenguaje en donde la conjunción de música, arte y la literatura logaran una renovación de la expresión artística. En el siguiente punto se conocerán las características del videoarte.

### **3.2 Videoarte**

Para definir este medio se tiene que pensar en la diferencia entre cine y vídeo; en el caso del primero se define principalmente por los grados técnicos y profesionales que se deben tener para ejercerlo y los costos de tener un equipo profesional son elevados.

El vídeo monocanal tiene la capacidad de llevar la “captura” de cualquier material a un grado mínimo de dificultad posee practicidad ya que es portable y mientras la tecnología sigue avanzando los costos de estos equipos se vuelven más accesibles. Es importante tener esto en cuenta ya que al igual que en el caso de la pintura y la fotografía, esta herramienta llegó a democratizar la imagen en este caso la captura de la “realidad”.

Sylvia Martin define al vídeo como; “...un medio artístico explícitamente basado en el tiempo. La función del aparato subyace en la grabación de desarrollos temporales y la creación de construcciones temporales...”<sup>52</sup>. Las construcciones temporales se refieren a la creación de realidades múltiples definidas por la subjetividad del sujeto en torno al tiempo expuesto dentro de las piezas. Si una fotografía como imagen revela la visión del mundo del fotógrafo el vídeo lo hace a partir de su lenguaje, el tiempo y el espacio una realidad creada.

Cuando se define Videoarte hay que reflexionar el contexto social e histórico, ubicar la estrecha relación entre el arte y el momento. Comprender que movimientos como el feminismo, los movimientos estudiantiles en Francia y

---

<sup>52</sup> Martin, Sylvia. *op. cit.*, Pág. 17.

México afectaron de gran manera la forma de ver los medios masivos de comunicación. Los jóvenes en esa época se cuestionaban acerca de lo que veían y con su actitud confrontaban ahora a los medios. En la primera etapa a mediados de los años 60's el videoarte se define por su experimentación iniciada por Nam June Paik y Wolf Vostell, este último creó un concepto llamado el "*decollage*"<sup>53</sup>, en el que modificaba programas televisivos grabados e intervenía de manera agresiva en su presentación. Mientras Nam June Paik en 1963 modificaba la imagen electrónica a partir de una intervención con un magneto que alteraba la esencia de la imagen en movimiento. Para finales de los años 60's el vídeo comenzó a actuar dentro de la estructura de la misma televisión, esto con el fin de mostrar una alternativa a los canales tradicionales y así alcanzar a cierto sector de la sociedad que no estaba incluida en el arte; *Una actitud crítica hacia la televisión era dominante en el videoarte desde sus inicios y hasta mediados de 1980.*<sup>54</sup>

Esta forma de pensar de la que habla Michael Rush se nota en la pieza "*Fishtank*", en donde el artista británico Richard Billings, grabó durante tres años a su familia, el padre alcohólico, su madre obesa y el hermano desempleado conflictuaban día a día a los visitantes que se veían reflejados en una sociedad mediatizada.

Para la década de los 70's Sylvia Martin define esta etapa del vídeo como; "...un medio interdisciplinario que hacia su aparición, ante todo, en el contexto de las artes plásticas (arte conceptual, body art, land art y arte de acción) y en permanente conflicto con los crecientes medios de masas (televisión, cine, radio)..."<sup>55</sup>. A la vez en esta etapa se seguía criticando a los medios masivos ahora con nuevos conceptos como son las instalaciones de circuito cerrado que tenían la característica de mostrar en tiempo real la grabación de la cámara.

---

<sup>53</sup> El concepto *decollage* fue acuñado por Vostell en la década de los 50's como antítesis del concepto collage.

<sup>54</sup> Rush, Michael. *op. cit.*, Pág. 92.

<sup>55</sup> Martin, Sylvia. *op. cit.*, Pág. 12.

Dan Graham fue un artista que se involucró en este medio a partir de 1974 en donde pretendía enfrentar al visitante con su imagen; todas estas experiencias se llevaron a cabo mediante el uso del espacio esto quiere decir que esta herramienta ya no era presentada por medio de un solo *canal*<sup>56</sup>.

El vídeo tiene la capacidad de capturar todo el movimiento, el color y la velocidad estos factores pueden ser presentados en diferentes formatos incluso pueden ser editados. Esto en primer lugar fue lo que llamó la atención de los primeros videoartistas, contar con el todo para filtrarlo mediante su expresión.

Como se observa para definir el videoarte se tiene que pensar en diferentes etapas del mismo no se puede justificar este medio como un accesorio que denota tiempo, o apegarnos a sus cualidades técnicas, por que quedaría un elemento conceptual inconcluso teniendo en cuenta esto, es mejor apegarnos a las diferentes manifestaciones que ha tenido el vídeo como medio durante toda su relación con el arte esto quiere decir que, los artistas han convertido a esta herramienta de acuerdo a sus necesidades y búsquedas expresivas como el pincel para el pintor o los cinceles para el escultor. Finalmente ese es su aspecto más puro, el vídeo es una herramienta y el artista define todo lo que conlleva su participación.

Otro punto es el alcance que ha tenido en la vida social este aspecto ha sido explotado como ya se observó desde el inicio del cine pero los videoartistas son los primeros en buscar un objetivo en específico, la crítica a los medios masivos a partir del mismo medio en este caso el vídeo. La exploración en el caso del vídeo no ha terminado su historia no esta concluida sigue forjándose en cada artista que ve en esta herramienta una forma de expresión.

---

<sup>56</sup> "Canal": se refiere a la salida de video por medio de una sola pantalla.

### 3.3 Instalación

La videoinstalación es el formato de salida de esta pieza y para comprenderla se tiene que comenzar por conocer lo que es una instalación artística. Es importante decir que no existe una definición total que logre abarcar este concepto, por su amplitud y diversidad de planteamientos resulta imposible. Teniendo esto en cuenta se darán sólo sus características generales.

No se conoce en realidad de donde surgió, autores como Michael Rush remontan los antecedentes de este medio hasta los trípticos renacentistas<sup>57</sup>, Eugeni Bonet advierte que se pueden encontrar sus precedentes; “...desde el futurismo, dadá y el constructivismo, hasta el arte minimal, pop, y conceptual...”.<sup>58</sup> Por otro lado otros investigadores ponen a *Marcel Duchamp*<sup>59</sup> como el primero en utilizar este medio, asegurando que su pieza titulada “fuente” (1917), fue la primera instalación conocida ya que rompía básicamente con los parámetros planteados del arte, en cuanto al uso del espacio y percepción generando una ruptura con la tradición.

El término de instalación en el campo del arte se utilizó por primera vez, en los 60’s por el artista Dan Flavin el cual desplegaba por el espacio instalaciones eléctricas de tubos de neón de diversos tamaños. Bonet la define como; “...un despliegue de diversos elementos en el espacio tridimensional y en las coordenadas del tiempo...”<sup>60</sup>

Antes de comprender las características generales de la instalación se debe de tomar en cuenta ciertas advertencias; es un medio capaz de albergar a diferentes propuestas dentro de si misma llámense a estas pintura, escultura o fotografía, no tiene un concepto específico, ni formatos detallados, puede contener tanto

---

<sup>57</sup> Rush, Michael. *op. cit.*, 124.

<sup>58</sup> Bonet, Eugeni, *La instalación como hipermedio (una aproximación)* en Giannetti, Claudia (Ed.), *Media Culture*, 1995, Pág. 30.

<sup>59</sup> Escalera Zamudio, Ximena, *La interacción del espectador con la obra de arte tecnológica a partir del surgimiento del videoarte*, Universidad Nacional Autónoma de México, 2010, Pág 31.

<sup>60</sup> Bonet, Eugeni, *op. cit.* Pág. 26.

expresiones tradicionales como innovaciones tecnológicas. Finalmente se puede decir que es un medio de contradicciones y conflictos, que busca siempre a un habitante activo que reflexione con el uso de las cuatro dimensiones.

Por otro lado se tiene que puntualizar que la instalación en la mayoría de las veces resulta efímera es por eso que se relaciona con el teatro como una puesta en escena, la organización de los elementos puede ser integrada a diferentes espacios.

De primera instancia se encuentra el uso del “espacio tridimensional”, esto se debe a que este concepto se vuelve parte esencial y constitutiva de las piezas de instalación, le da un nuevo significado al espacio antes vacío. Por ejemplo la escultura es una unidad con un centro definido, y su única forma de visualización es rodeándola, en una instalación los elementos se despliegan en el espacio expositivo, de esta manera no sólo se usa para observar la pieza sino que se vuelve transitoria para el visitante. Esta pérdida de ocularcentrismo las hace modificar la relación con el lugar donde se establecen.<sup>61</sup>

De ser un espectador se pasa a ser un participante o como indica Bonet, un habitante, dependiendo de la interactividad de las piezas puesto que los creadores de las instalaciones planean la distribución y disposición de los elementos, además calculan los recorridos del visitante, lo que verá y cuando lo verá. Las mismas piezas se vuelven inmersivas requiriendo la colaboración del individuo.

Lorena Mattalía Rodríguez, para ampliar la definición propuesta incorpora su propia reflexión, en la que explica la necesidad de desarrollar los términos en donde se define las piezas de este tipo, al igual que los medios ocupados, esto con el objetivo de diferenciar con otro tipo de instalaciones y separarla de una “exposición general” (disposición de elementos unitarios en el plano expositivo); “definimos instalación como una organización en un espacio expositivo de

---

<sup>61</sup> Maderuelo, Javier, *El espacio raptado*, Editorial Mondadori, 1990, Pág. 210.

elementos diversos (objetuales y/o audiovisuales), para ser recibidos por parte del público como una obra artística unitaria, incluyendo el espacio en la experiencia estética”<sup>62</sup>.

Por último hay que puntualizar la característica de la instalación de mezclar elementos, técnicas y ser multidisciplinaria, le permite incluir a diversos materiales entre ellos audiovisuales, a esta última unión se le puede denominar *videoinstalación*.

### **3.4 Videoinstalación**

Antes de pasar a definir lo que es una videoinstalación es preciso considerar las diferencias que existen entre esta y el video monocal; en primer lugar la última no exige al participante un desplazamiento en el espacio, por tal motivo es una pieza sólo para visualizar. En cambio la que se activa gracias al espectador lo convierte en un habitante.

Por el lado contrario en la videoinstalación, se anticipa el desplazamiento por el espacio (carácter tridimensional), y se propone una experiencia espacial, de acuerdo a esto y los despliegues económicos de equipo y técnicos este tipo de expresión necesita usualmente el apoyo de las instituciones del arte.

Considerando esto la videoinstalación utiliza la imagen en vídeo para crear una mezcla de elementos tridimensionales con la imagen bidimensional (proyección, transmisión de vídeo). Este medio instala la imagen en movimiento en el espacio transformándolo.

José Vicente Ortiz Sausor, indica que se genera la unión de varios elementos en este caso el vídeo formado por la imagen electrónica presentada, el despliegue

---

<sup>62</sup> Mattalía Rodríguez, Lorena, *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Universidad Politécnica de Valencia, 2010, Pág. 237.

técnico que equivale al hardware (cámaras, proyectores, tripies, etc.) y el espacio escénico<sup>63</sup>. Este mismo autor en su tesis doctoral, indica que una videoinstalación está compuesta por una serie de elementos, esto sirve para conocer a *grosso modo* las características de la videoinstalación;

- El dispositivo vídeo, formado por:

1. La imagen electrónica.
2. Los monitores y pantallas de proyección.

- La instalación y el dispositivo “escénico”:

3. Los objetos incorporados.
4. El espacio expositivo que se ocupa, la relación espacio temporal.
5. El espectador.<sup>64</sup>

Hay que recordar que esto no es una receta, las variantes que se generan de una pieza a otra es un aspecto que se sobreentiende partiendo de esta idea sólo se considerarán los temas que se relacionan con la pieza a desarrollar, en este caso se explicarán: el despliegue de los elementos espacio y tiempo, el papel del participante en la videoinstalación y el circuito cerrado.

a) Despliegue de los elementos espacio y tiempo:

Como ya se ha explicado el espacio retoma importancia dentro de la videoinstalación, debido a que se genera una unidad inseparable que se forma entre el participante, el espacio transitable y el tiempo. Algunos autores comparan la videoinstalación con “una puesta en escena”, donde los elementos se agrupan en un espacio transitable, según Bonet; *La instalación es, por excelencia, un arte de la metáfora... cumple a menudo un papel asociativo más o menos obvio:*

---

<sup>63</sup> Ortiz Sausor, José Vicente, *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura. (un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales)*, Universidad Politécnica de Valencia, 2002, Pág. 152.

<sup>64</sup> Ortiz Sausor, José Vicente, *op. cit.*, Pág. 132.

*construye una escena, un decorado, una escenografía que quiere ser habitada y vagabundeada por el espectador.*<sup>65</sup>

El desdoblamiento del espacio es otro factor que se genera a partir de los conceptos que atañen a cada obra. En la tesis de Andrea Canepa Olaechea<sup>66</sup>, define este proceso como una matrushka en la que el espacio contiene a otro y así sucesivamente, por ejemplo en este caso se despliegan en; *espacio de recepción del video*; el cual se caracteriza por mostrar el encuadre que contiene el video en reproducción.

*Espacio real o espacio expositivo*: esta zona forma parte de los elementos, es transitable por el visitante y en este caso será alterada por la distribución de las cámaras y el feedback (retroalimentación).

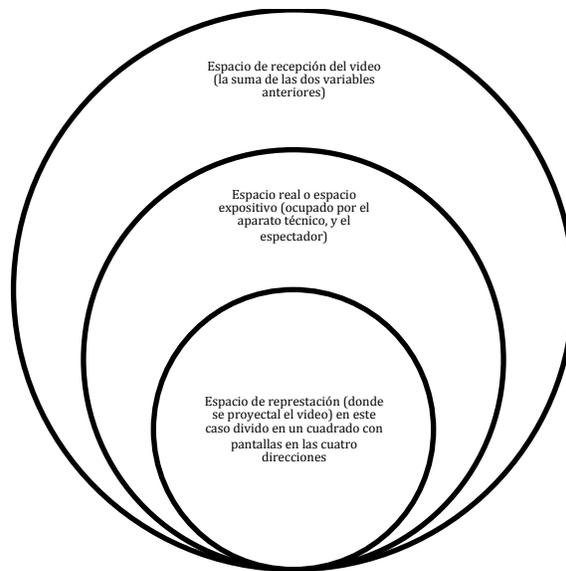
*Espacio de recepción del video*: es el resultado de las variables de transmisión espacio-tiempo. Es importante decir que también contienen el espacio subjetivo del participante ya que activa la pieza.

Finalmente como propuesta se puede agregar un aspecto más, como ya se mencionó en la parte del mito, el hecho de recrear un acontecimiento de esta índole es llevarlo a un plano real. Por este motivo, el *espacio mítico* contendrá a todos los demás espacios simbólicamente, esto representa el objetivo principal, fuera de los conceptos técnicos mencionados, el visitante es llevado a comprender una situación de cambio y transición, que tiene por fin relacionarlo con los movimientos ideológicos actuales de la posmodernidad.

---

<sup>65</sup> Bonet, Eugeniop. op. cit., Pág. 29.

<sup>66</sup> Canepa, Olaechea, Andrea, *El revés de lo doméstico. Análisis de la videoinstalación*. Universidad Politécnica de Valencia, 2008, Pág. 17.

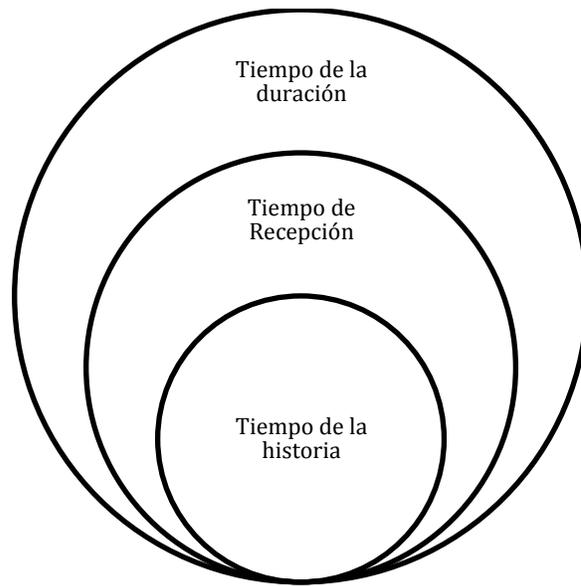


Para comprender el uso del tiempo en las videoinstalaciones de manera general, hay que referirse al trabajo de Lorena Rodríguez Mattalía, la cual a partir de los estudios de Genette<sup>67</sup> acerca de la imagen en movimiento en relación a la narratividad destaca estos dos conceptos el *tiempo de la historia* (TH); tiempo que duran los acontecimientos narrados y *tiempo del discurso* (TD); temporalidad del mismo acto de narrar, aquí planteada como la duración de las imágenes proyectadas que a veces escapan de la vista de la audiencia por su dinámica con el espacio.

Adhiere el *tiempo de acontecimiento* para eliminar una secuencia narrativa (TA) esto debido a la oportunidad del participante de entrar en el espacio-tiempo de una videoinstalación en cualquier momento.

*Tiempo de recepción* (TR), es la temporalidad en la que el visitante recibe la información de las imágenes, esta a su vez esta ligada con la duración predeterminada de la obra.

<sup>67</sup> Genette, Gérard, *Figures III*, citado de la obra; Mattalía Rodríguez, Lorena, *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Universidad Politécnica de Valencia, 2010, Pág. 254, 255.



De la misma manera el tiempo se desdobra teniendo en cuenta que cada espacio cuenta con su propio tiempo, en esta obra se puede considerar que el visitante al ser el mismo habitante del *espacio de representación*, su imagen también transitara por el tiempo, y no por uno sino por las diferentes sumas que se generarán a partir de la aparición de cada una de las siguientes pantallas.

#### b) El papel del participante en la videoinstalación

Como ya se ha planteado en las videoinstalaciones el habitante es capaz de transitar y moverse por el espacio e interactuar dependiendo de las circunstancias. Se genera una relación participante - elementos entre ellos el que define este tipo de medio la imagen en movimiento; *Más aun, el visitante se convierte en habitante de este espacio vacío; acaso no en actor, propiamente hablando, pero sí en algo más que un figurante.*<sup>68</sup>

Según los roles propuestos de interactividad pieza-espectador por Ximena Escalera Zamudio, esta pieza se considera de "*baja interactividad*" y entra en la

<sup>68</sup> Maderuelo, Javier, *op. cit.*, Pág. 74.

clasificación de segundo grado de participación: circuito cerrado. El participante como parte integral de la pieza. En la cual se considera que aunque el visitante genera la videoinstalación con su propia imagen no implica un grado alto de interacción; “...el que el sujeto sea un componente, sin importar si es clave o no para el funcionamiento de la pieza, no significa que esté interactuando con la misma...”<sup>69</sup>, de la misma manera advierte que aunque el visitante sirve de catalizador para dar vida a la pieza, y que la existencia de la obra depende de la suya solo sirve como representación; *Sin embargo, aunque el habitante activa con su presencia la obra y sin él no existe tal, únicamente activa la obra como reflejo de sus acciones.*<sup>70</sup>

### c) Circuito cerrado de televisión (CCTV)

Este aparato de manera técnica se define por una o varias cámaras de vigilancia conectadas a monitores o televisores, que reproducen las imágenes capturadas por las cámaras. Aunque para mejorar el sistema, se suelen conectar directamente a un ordenador. Para definirlo en el campo del arte Lorena Mattalía Rodríguez da su explicación; *El circuito cerrado utilizado en el campo del arte consiste en una instalación donde una cámara presente en el espacio expositivo recoge la imagen de ese espacio y la de los habitantes y, al estar directamente conectado a un monitor (o video-proyector), la difunde en tiempo real.*<sup>71</sup>

Una característica resaltable es la simultaneidad entre el registro de la imagen y la emisión de esta misma (proyección en tiempo real), de esta manera se comprende que sus componentes están enlazados o la mayoría de las veces lo están, permitiendo la devolución de la imagen.

El circuito cerrado va implicar nuevos aspectos de representación que aprovecharon los artistas de los años 60's y 70's, pero que se pueden definir en la

---

<sup>69</sup> Escalera Zamudio, Ximena, *op. cit.*, Pág. 46, 47.

<sup>70</sup> *Ibíd.* Pág. 48.

<sup>71</sup> Rodríguez Mattalía, Lorena, *op. cit.*, Pág. 90.

confrontación del visitante con su propia imagen, esto con el propósito de indagar en la percepción del propio cuerpo y su existencia.

En el circuito cerrado la obra no existe sin el visitante, se genera una dependencia de parte de la obra hacia el visitante por lo tanto hace que las piezas sean únicas ya que el participante no es el mismo, además de que se obtendrán variantes en cuanto a desplazamientos.

Este concepto juega con la idea de ser visto y ver al mismo tiempo convirtiéndola en una sugerencia hacia el narcisismo. Y otras experiencias psicológicas, este no es el caso, las referencias de posmodernidad e identidad vistas desde un punto antropológico y no psicológico tienen el objetivo de concientizar a una persona con relación a su sociedad y sus fenómenos finalmente al tratarlo desde el mito, es para comprender estos cambios en un sentido formal de tiempo y espacio como ya se explico en el apartado anterior.

Un punto destacable es la opción de cambiar al espectador a un participante dependiendo de la interacción que tenga con la pieza, en el caso del CCTV se tiene que aclarar que el visitante se vuelve la pieza en si misma, o en palabras de Laura Baigorri; *Cuando se graba al espectador a través de circuito cerrado, el artista toma por sujeto de la obra al propio espectador... se convierte en parte integrante de una obra que él mismo puede cambiar y transformar... su rol de observador es sustituido por el de actor.*<sup>72</sup>

La obra se convierte así en una reflexión personal de la identidad, si el *delay* en la imagen presentada revela los cambios, el *feedback* que se obtendrá de la suma de las pantallas dejará ver como el ser se va fragmentando en el tiempo, estas conclusiones son las que se pueden obtener de manera objetiva, pero en el visitante estarán las subjetivaciones y asociaciones que se puedan generar de

---

<sup>72</sup> Baigorri, Laura, *Video y creación colectiva: azar y necesidad*, en *Creación e inteligencia colectiva*, Zemas, Universidad Internacional de Andalucía, 2005, Pág 55.

acuerdo a su experiencia, esa finalmente es la esencia de la pieza, que pueda ser discutida y que deje una reflexión. En el siguiente punto se conocerán los antecedentes de la propuesta.

### **3.5 Antecedentes para la propuesta visual**

En el caso de esta videoinstalación el circuito cerrado tiene sus antecedentes a partir de la década de los 60's en artistas como; Aldo Tambellini, Wolf Vostell, Les Levine, Frank Gillete / Ira Scheider y durante los 70's se desarrolló con las piezas de Dan Graham, Michael Snow, Peter Campus y Taka limura entre otros.

Como ya se explicó anteriormente, se pretendía entre otras cosas incluir al participante en la pieza, no obstante se generó una crítica ante el origen del CCTV como medio de vigilancia tal es el caso "Video Corridor" de Bruce Nauman donde los visitantes no tenían percepción de la existencia de la cámara, pero si de su proyección en tiempo real, lo que ocasionaba incomodidad, sorpresa y la sensación de ser observados.

La inclusión del visitante tenía otro motivo, el de contradecir el lenguaje del medio televisivo, en el momento en que el habitante era proyectado en las pantallas rompía el código del lenguaje televisivo democratizando el medio y poniéndolo al alcance de todos.

En las piezas de Dan Graham el visitante es investigado de otra manera, su representación por medio de los CCTV tiene por objetivo la reflexión de su identidad a través de una experiencia espacio-tiempo generando una asociación a una existencia transitoria y efímera que se desdobra en el tiempo, otras cualidades de sus piezas son el uso del tiempo diferido (delay). La pieza *Present, Continuous Past(s)*, incorpora dos espejos que mostraban en tiempo real al visitante y una cámara conectada por CCTV, esta última con un delay de ocho segundos, lo que

generaba un proyección retrasada del tiempo en las pantallas de televisión, por otro lado un feedback que contenía el registro de los movimientos.

Michael Snow en 1971 presenta *De la*, un dispositivo mecánico en el cual va incluida una cámara que va registrando el movimiento en tiempo real, este mismo esta predeterminado por un sistema de impulsos sonoros anticipando el sentido, la dirección y velocidad de este aparato. El visitante puede adentrarse en el espacio de la pieza, y formar parte de ella si es captado por las cámaras.

Peter Campus en su videoinstalación *Interface* (1972), coloca una cámara detrás de un cristal transparente, con la ayuda de un proyector reproduce en tiempo real la imagen del visitante en el vidrio esto genera dos imágenes del mismo sujeto en tiempo real no obstante una de estas representaciones invertida, propiciando a la reflexión.

En México actualmente se encuentran tres lugares que fomentan el arte electrónico entre ellos el Centro Multimedia en el Centro Nacional de las Artes, el Ex Teresa Arte Actual y el Laboratorio Arte Alameda este último contiene un archivo con los artistas que han presentado piezas en sus instalaciones, de los cuales se pueden encontrar a dos que están ligados de manera técnica y conceptual con esta pieza.

El primero es Rafael Gonzalo-Hemmer, que utiliza interfaces donde los usuarios son los que activan la pieza, utilizando diversos métodos entre ellos el circuito cerrado y el uso de nuevas tecnologías que detectan y transforman el movimiento propone diversos trabajos donde interactúa el espectador. Las obras de este artista que se relacionan de una manera práctica con esta investigación son *First Surface*, *People on People*, *Alpha Blend* y *Blow up*, es a partir de la concepción del visitante como eje central de la pieza al igual que el uso del tiempo real para generar esta interacción que se vinculan. En la primera a través de un sensor de movimiento proyecta la superficie reflejada de dos espejos, lo que capta es

modificado para generar las siluetas en 3D de los participantes. En *People on People*, genera una instalación que desplaza la imagen del público en tiempo real, la pieza consta de proyectores montados en el piso que proyectan la sombra de los espectadores en una pared, mientras que otro grupo de proyectores sacan la imagen de los visitantes en el interior de las sombras.

Por otro lado el artista mexicano Antonio Domínguez, utiliza programas de edición de video en tiempo real para generar piezas de performance audiovisuales. Una de ella titulada *Border* y presentada en Caixa Forum, genera una reflexión en torno a la problemática de la migración utilizando video en tiempo real obtenido de las cámaras de vigilancia de la frontera esto mezclado con audio, para generar un Live cinema que es un performance de carácter efímero el cual tiene por objetivo, la mezcla de estos dos medios.

### **3.6 Uso de los conceptos dentro de la obra**

Este punto tiene por objetivo entender los conceptos del mito dentro de la videoinstalación así como la vinculación de la posmodernidad con esta misma, como se observó anteriormente sólo se ocuparan los conceptos que participan en la pieza.

#### **Actualización del mito:**

En las culturas arcaicas se reactualizaban los mitos para recrear un momento antes del origen, volver a un espacio y tiempo sagrados donde todo era perfecto (la creación), también se observa que utilizaban estas acciones para sanar, o concientizar a la gente de algún hecho, esta repetición era una acción consciente de hechos planteados en el origen de las cosas, “...*al conocer el mito, se conoce el “origen” de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas a voluntad...*”<sup>73</sup>, estas actualizaciones tenían por objetivo el de conmemorar un

---

<sup>73</sup> Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, Editorial Kairos, 2010, Pág. 26.

episodio cósmico y divino por ejemplo; el desdoblamiento de un ser primigenio. Es por eso que mediante la representación del mito, se puede decir que el habitante-creador entra en un tiempo y espacio mítico.

Este punto justifica que el mito de *Ometéotl* se use como una metáfora; para crear una videoinstalación interactiva donde el visitante sea parte integral del momento.

*Ometéotl* genera la vida, a partir de su principio creador, así el mismo ser humano tiene la habilidad de crearse y recrearse un sin número de veces, como se ha demostrado en la época contemporánea, una identidad no es más que un proceso de conformación en un tiempo determinado no obstante esta siempre a la expectativa de nuevas experiencias que la enriquezcan y modifiquen, es por eso que el mito sirve para entender este punto.

### **Tiempo mítico y Espacio Mítico:**

Cuando el habitante entra en el espacio intervenido para mostrar la videoinstalación es equivalente a pasar al tiempo mítico, “...una repetición cualquiera de un gesto arquetípico suspende la duración, excluye el tiempo profano y participa del tiempo mítico...”<sup>74</sup>. Como se presume cuando las culturas arcaicas reactualizaban un mito, esta acción los llevaba a un momento fuera del tiempo lineal y cronológico, los transportaba a un tiempo y espacio sacralizado donde el acontecimiento de la creación tuvo lugar por primera vez, en el que algo más allá de lo mortal se manifestó, en este caso será el de la creación y destrucción de un individuo.

### **Ser primigenio y El Centro**

El ser primigenio, el creador, es siempre un dios con su parte masculina y femenina pero siempre individual o ajeno a los demás dioses, “...el retorno

---

<sup>74</sup> Eliade, Mircea, *El mito del eterno retorno*, Editorial Emecé, 2001, Pág. 27.

*individual al origen se concibe como una posibilidad de renovar, y de regenerar la existencia del que lo hace...*<sup>75</sup>, es por eso que en este caso la videoinstalación sólo podrá ser presenciada por una sola persona, este ser ocupará el lugar del centro, esto con el objetivo de que genere su propia experiencia del origen.

Es importante que el participante se ubique en este espacio, en primer lugar por que este punto espacial representa el lazo entre el cielo y la tierra; considerado como un camino hacia un proceso de trascendencia personal.

El mismo le dará vida, en otras palabras es necesario que el habitante este en el centro y sirva como catalizador para iniciarla sin el la obra no existe, el observador se vuelve generador es el motor con el que la pieza funcionará.

### **La desdoblación**

Se relaciona con la construcción espacial del pensamiento náhuatl, como ya se mencionó se crean cuatro puntos en el espacio, esto a partir de un elemento que es el visitante, el cual habitará por un momento el centro del universo. También se refiere a la creación de diversas identidades a partir de un solo ser, esto con el objetivo de despertar la consciencia de transformación del observador. Hacer visible lo que conoce y comprender lo que no puede ver en realidad.

### **Lucha cósmica**

Este punto se refiere a la identidad como un proceso de identificación cíclico, destinado a destruirse y reconstruirse, que por un momento puede llamar la atención de los visitantes pero que finalmente no podrá retener la atención en los cuatro puntos por su disposición espacial, es una lucha por su atención, la elección del habitante siempre se ira a una pantalla en específico, pero no podrá observar todas al mismo tiempo, es un lucha momentánea; *“...para que algo*

---

<sup>75</sup> *Ibíd.*, Pág. 81.

*verdaderamente nuevo pueda comenzar es preciso que los restos y las ruinas del viejo ciclo estén completamente destruidos...*<sup>76</sup>

Este punto deja claro la existencia de un proceso escatológico en otras palabras de principio y fin, también se le denominó tiempo cíclico, en las culturas arcaicas esta idea expresaba que todo tenía que llegar a un término, pero no precisamente permanente sino sólo servía para regenerar y volver al principio de la creación. De la misma manera la identidad como se observa no indica permanencia sino una construcción que puede prescindir de alguna de sus partes para volver a construirla.

### **Confrontación para la trascendencia y transición del ser humano**

Finalmente este despliegue conceptual tiene por objetivo que el visitante confronte su idea de identidad, concientizar o despertarlo a un entendimiento de su ser. Transitorio como lo concebían los nahuas en un proceso cíclico, que se modificará con el paso del tiempo, no permanente como se pretende en la modernidad, todo esto intenta liberar al visitante de las idealizaciones de una identidad “mexicana” o una identidad individual.

### **Vinculación**

La Videoinstalación es un medio en el cual se pueden vaciar reflexiones, críticas y propuestas estéticas, la adopción de esta herramienta para expresar esta pieza, fue a partir de la adecuación de los diversos temas que se han tratado anteriormente.

¿Cómo se vinculan los temas Posmodernidad, identidad y mito dentro de la videoinstalación? En primer lugar la posmodernidad sirvió para plantear de manera general los fenómenos que atañen a la identidad en el contexto

---

<sup>76</sup> Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, Editorial Kairos, 2010, Pág. 56.

contemporáneo, como ya se explico hay dos manera de entenderla; la primera como una conformación individual del ser, y otra a partir de la identificación con un contexto social, dentro de la videoinstalación el participante tiene la opción de verse reflejado lo que provoca una confrontación con su propia imagen (una confrontación con su ser individual) sus modificaciones en el tiempo se pueden ligar con los mismos cambios y alteraciones que se generan por el contexto posmoderno que invita al hedonismo y a buscar la satisfacción del ser, por otro lado en la videoinstalación como ya se aclaro consta de cuatro proyecciones las cuales presentaran en tiempo real al individuo y que por medio del feedback que se grabe y proyecte podrán ver la desdoblación del tiempo por las pantallas, esta misma idea de identidad colectiva se puede aplicar entonces a la confrontación que tendrá en esta pieza, por otro lado este fenómeno en México se abordo con la ayuda de la antropología para entender la situación propia del país. En la videoinstalación el objetivo es confrontar esa idea de identidad permanente y hacer evidente su metamorfosis y cambios a través del tiempo.

De esta manera se puede confrontar la identidad individual como la colectiva, entonces la videoinstalación se vuelve una herramienta o medio por la cual las características como hacer del visitante el eje central de la pieza se fusionaron adecuadamente con este proyecto, por otro lado el uso del CCTV embono de mejor manera este proceso de confrontación.

Como se observó también dentro de la historia del video como medio en el arte, se explicó que funcionaba de una manera crítica en contra de la cultura mainstream que se generó con el *boom* de la televisión y los mass media, de esta misma forma al hacer del sujeto la parte integral de la pieza, es para criticar la conformación de identidades con relación al hedonismo generado del paso de la modernidad a la posmodernidad.

El mito por otro lado sirve como una metáfora de varios conceptos, el primero es la creación de un microcosmos para interpretar el principio generador en este caso el

participante toma el lugar de Ometéotl, por otro lado se relaciona con el proceso creador que cada persona tiene para generar las experiencias en conformación de una identidad, esta última se multiplica en el tiempo es por eso el uso de las pantallas, por otro lado son un reflejo de si mismo, como los hijos del dios creador el inconsciente va formando estas identidades que son parte del ser, pero no se manifiestan al mismo tiempo sino que cada una aporta su época y su lugar, por otro lado también indica el transcurso por el cual estas identidades se manifiestan y confrontan a las otras, un proceso de lucha y cambio. Como ya se explico el mito pone en el espacio central de la pieza al habitante, lo hace el centro del universo, de igual manera funciona para entender que se transforma en el ser creador de su cosmos y su reflexión consta en comprender a la identidad como procesual, en constante cambio y conformación.

Finalmente el mito se relaciona con los intercambio culturales que se generan con la llamada interculturalidad, esa adopción de un mito prehispánico dentro de un ambiente posmoderno tiene que ver con las intersecciones que se generan al observar el pasado como parte de una identidad a veces idealizada, usar el mito resulta de una vinculación con las ideologías de búsqueda en un pasado entendido con ojos occidentales, a través de interpretaciones que llegaron con la presencia de la colonización.

**CAPÍTULO IV DESARROLLO PRACTICO DE LA  
PIEZA: “DESPERTAR”**

## 4.1 Origen del proyecto

El nacimiento de esta pieza, inició con la revisión del libro “La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes” de Miguel León Portilla, encontrando una relación de las características del dios Ometéotl con la posible manifestación de estas a través de la cualidades del video y no sólo con el aspecto técnico sino con una reflexión entorno a la identidad como un principio cambiante y que es posible manifestarlo individualmente. Se advirtió también una vinculación con la cosmogonía náhuatl de los tlamatimines o sabios nahuas, que la concebían como una manifestación cíclica y en proyección; es decir que va mutando, atravesando diferentes etapas en las cuales es necesaria la intervención de guías para definir una cara.

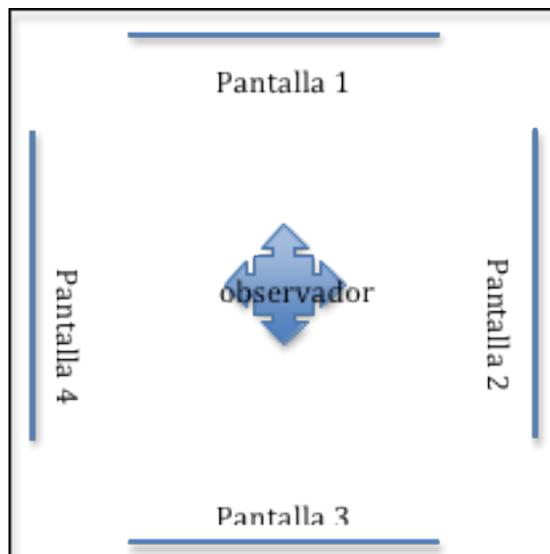
Por otro lado para entender este aspecto en su forma contemporánea se decidió investigarlo desde la sociología ya que forma teorías de manera general sin tomar un grupo o una sociedad en específico, dando lugar a una reflexión de un grupo afectado por la globalización, el capitalismo, y demás efectos que tiene mella dentro de la conformación de los seres humanos.

Se presentó un primer acercamiento de la pieza utilizando sólo una cámara conectada a un televisor y enfrentada a un espejo, la proyección de lo que registraba demostraba la desdoblación del sujeto en el espacio y tiempo, es en este punto cuando se volvió importante proseguir con la investigación desarrollando en el espacio las características de desdoblación además de aumentar el registro por medio de más cámaras.

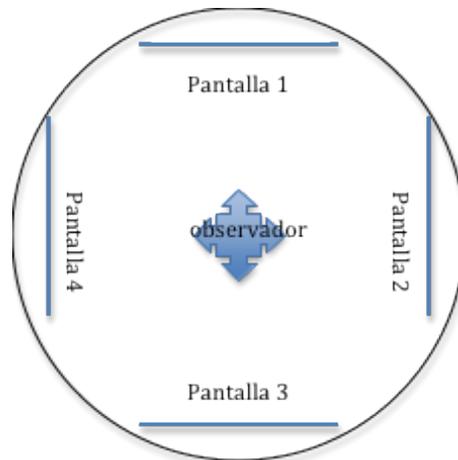
## 4.2 Descripción técnica de la pieza

La pieza consiste en un videoinstalación, donde se colocarán cuatro cámaras las cuales estarán captando en tiempo real al visitante, estas mismas transmitirán la grabación a unos ordenadores los cuales modificarán el lapso de trasmisión de la imagen a los proyectores (delay), la primer pantalla tardará dos segundos en transmitir el video, la siguiente cuatro, la tercera seis segundos y la última ocho. Estas grabaciones serán transmitidas a los proyectores los cuales serán ubicados en la parte central superior del espacio donde proyectarán a las pantallas. Las computadoras reciben la señal de video, estas transmiten la grabación a un programa llamado ISADORA el cual funciona mediante programación en tiempo real.

El programa graba en el cache de la maquina cierto tiempo y retransmite el video con un retraso elegido por el usuario. El lugar del visitante por tal motivo será el centro de la pieza, trasformando a este en el generador y parte sustancial de la obra. El siguiente esquema es una vista cenital aquí se aprecia el espacio que contendrá los elementos.



No es determinante el lugar a exponer, lo que establecerá la forma serán las pantallas. Como se puede observar en la siguiente figura.



El video se proyecta en las pantallas cada uno con su toma individual por lo tanto cada proyección tiene su propia cámara, a esto debe sumarse el feedback que se genera al grabar las pantallas adyacentes junto con el visitante.

### **Tomas**

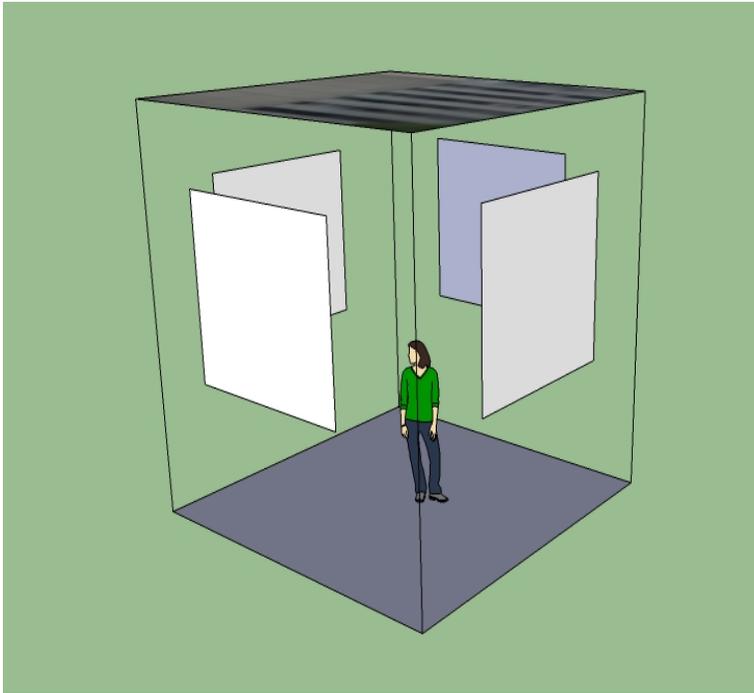
Todas las entradas de video serán por medio de la cámara integrada a las computadoras (Built-in iSight), por lo tanto todas las salidas de video serán iguales, aunque se modificaran dependiendo del proyector.

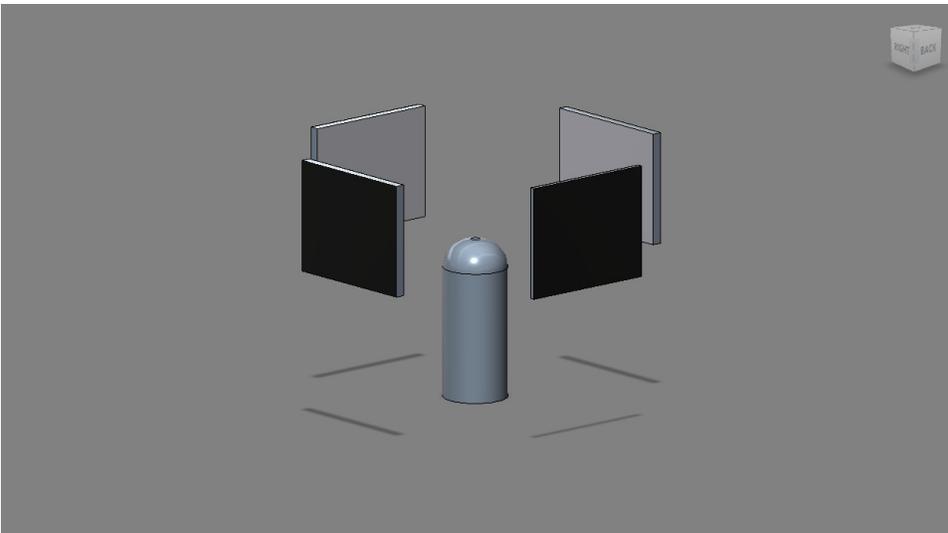
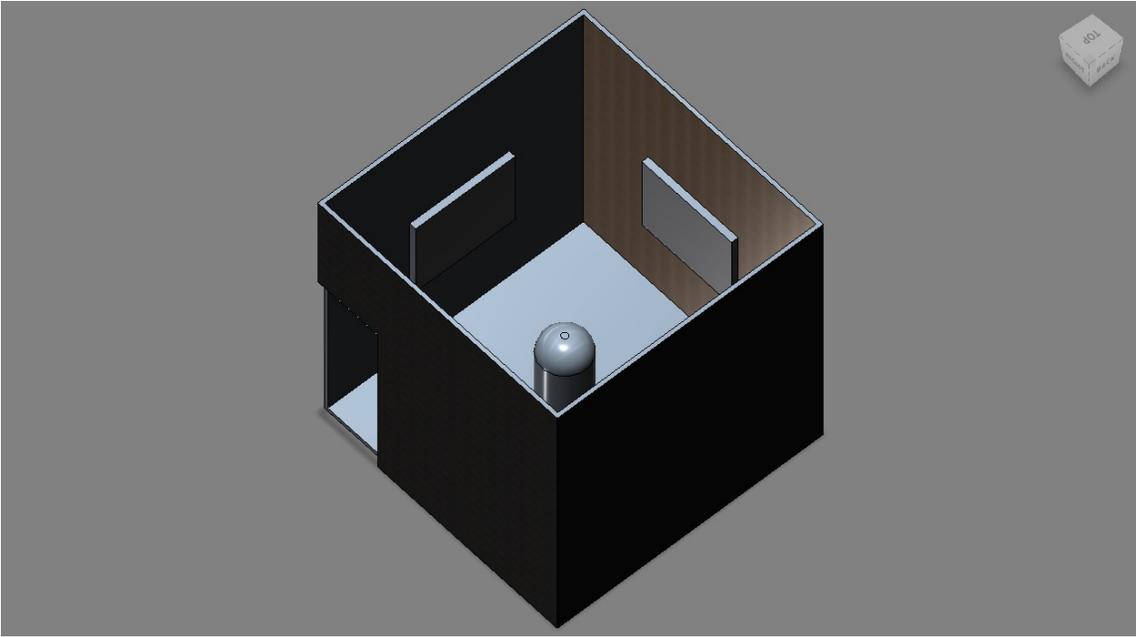
Como se observa existe un orden al observar las pantallas, esto es de forma inicial, no obstante cuando se terminen de activar las proyecciones el visitante podrá observar cualquiera y transitar por el espacio como guste.

### 4.3 Actividades de preproducción

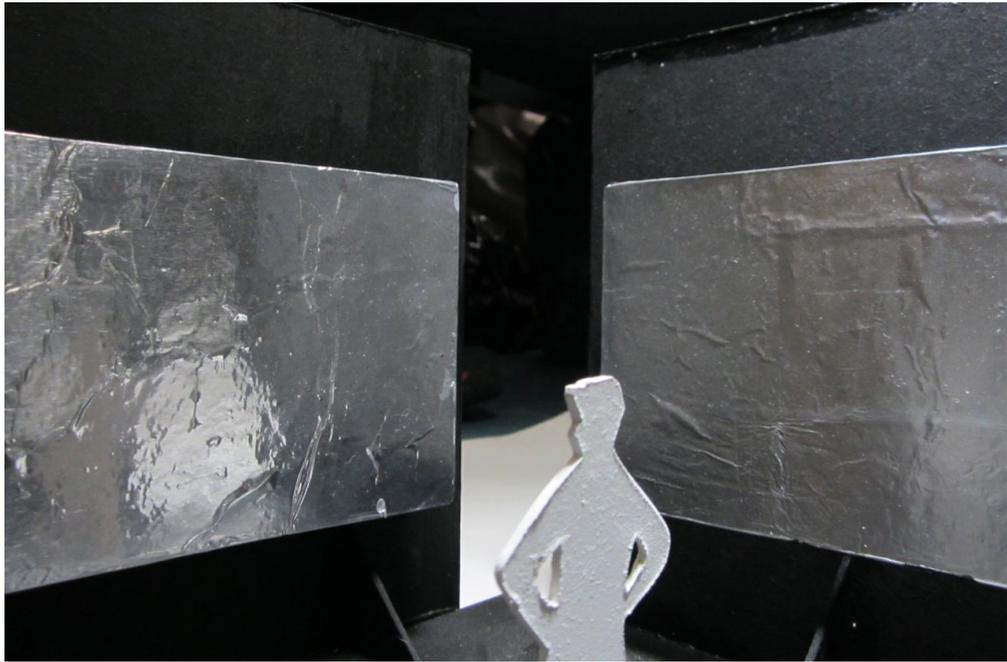
Entre los elementos que se tienen que considerar antes de presentar una pieza de este tipo se encuentran los siguientes factores:

1. Bocetaje previo en programa 3D: este paso tiene por objetivo el generar una propuesta visual de cómo será utilizado el espacio y sus dimensiones, los objetos que se encontrarán en el interior y como estarán repartidos. Además sirve para dar una idea en dos y tres dimensiones de lo que será la pieza. Aquí se muestra dos ejemplos de cómo se tenía pensada la pieza en el primer momento.





2. Maquetación de los elementos: la maqueta sirve para ejemplificar a escala las dimensiones y el uso del espacio pero de forma física, aunque su transportación es algo compleja, se puede ayudar tomando fotografía y videos para su presentación.



3. Calendarización: Sirve para organizar los acontecimientos que se lleven a cabo en la preproducción, producción y presentación de la pieza. En este caso la elaboración de la maqueta, la realización de la carpeta, la solicitud de un espacio para la presentación de la pieza, las diferentes pruebas que se realizan para llegar al resultado deseado. La siguiente tabla corresponde a la calendarización de esta pieza.

### Calendarización

<b>Día</b>	<b>Actividad</b>
<b>Viernes 7 de Diciembre</b>	Scouting para exhibición de pieza MUJAM, Centro Aliac
<b>Sábado 8 de Diciembre</b>	Scouting para exhibición de pieza Centro cultural Futurama
<b>Lunes 9 de Diciembre</b>	Búsqueda de programas que transmitan en tiempo real
<b>Martes 11 de Diciembre</b>	Segunda visita al CCF
<b>Jueves 13 de Diciembre</b>	Hacer pruebas con videoprojector ocupando los dos programas que han servido
<b>Sábado 15 de Diciembre</b>	Scouting para exhibición de pieza ATEA
<b>Martes 18 de Diciembre</b>	Probar instalación
<b>Miércoles 19 de Diciembre</b>	Probar distancia
<b>Jueves 20 de Diciembre</b>	Probar colocación de luz Pantallas, y videoprojectores
<b>Viernes 21 de Diciembre</b>	Probar transmisión de video y calentamiento de computadoras
<b>Viernes 28 de Diciembre</b>	Probar con 3 laptops (sin proyector)
<b>Sábado 5 de Enero</b>	Cita en ATEA para programar logística
<b>Miércoles 9 de Enero</b>	Prueba de montaje en ATEA
<b>Sábado 11 de Enero</b>	Hacer soporte de videoprojectores
<b>Martes 12 de Enero</b>	Entrega de pedestales para laptops
<b>Miércoles 16 de Enero</b>	Traslado de Soportes y pedestales
<b>Viernes 18 de Enero</b>	Montaje de la videoinstalación
<b>Sábado 19 de Enero</b>	Inauguración
<b>Sábado 26 de enero</b>	Desmontaje y traslado de los pedestales y soportes

4. Carpeta de presentación: se utiliza para presentar el proyecto de una manera sintetizada y coherente, contiene un portada, una síntesis curricular y una síntesis del proyecto, también contiene fotografías para ilustrar la obra.

5. Lista de requerimientos técnicos: es un documento que presenta las necesidades físicas que requerirá el montaje de la pieza. Es de ayuda para entregar a los directivos de los centros de exposición y que contemplen que objetos pueden ser prestados por estos lugares y que otro se deben conseguir por fuera.

### **Requerimientos Técnicos**

- 4 Videoproyectores
- 4 Computadoras
- 4 Videocámaras
- 4 Extensiones eléctricas
- 4 Cables VGA de 15 metros
- 4 Convertidores de VGA
- 4 Pantallas blancas de 78 x 78 pulgadas.
- 4 Pedestales blancos
- 1 Soporte de metal para sujetarse al techo
- 8 taquetes de expansión
- Por computadora se requiere que tengan instalado el programa ISADORA

#### **4.4 Autogestión y Producción**

Se le llama gestión a la acción o trámite que, junto con otros, se lleva a cabo para conseguir o resolver una cosa. En este caso la autogestión tenía el propósito de llevar a fin la investigación de manera real, en un espacio cultural fuera de la escuela, esto con el objetivo de experimentar los procedimientos de un ambiente distinto al académico. Para eso fue necesario organizar el proyecto para su presentación.

##### **1. Carpeta**

Tiene por objetivo mostrar diversos puntos informativos, de una manera sintetizada y organizada, en primer lugar tenemos una caratula con el título de la obra y el nombre del autor, seguida de una descripción técnica y conceptual de la obra. Posteriormente una síntesis curricular del artista. Seguido se muestran varias fotografías de la maqueta en 3D y posteriormente algunas imágenes de la maqueta. Finalmente se termina con los requerimientos técnicos que tienen que ser concisos y fáciles de leer. En algunos casos la carpeta fue requerida por lo cual es necesario tener varias copias y tratar de que sean impresas en una calidad fina.

##### **3. Scouting de galerías y centros culturales**

Se visitaron cuatro lugares, que contaban con el espacio suficiente para montar la obra, por otro lado se pensó que fueron lugares con una propuesta abierta al arte emergente.

El primero fue el MUJAM (Museo del juguete antiguo México), este espacio tiene un espacio alternativo (Foro cultural MUJAM) el cual era propicio para colocar la videoinstalación, se visitó el lugar con la carpeta, se organizó un tour por el lugar,

y se concluyó que la institución haría el contacto informando si era posible o no la realización de la pieza en el lugar.

Posteriormente, se presentó el proyecto en el Centro Cultural ALIAC, el cual tiene aulas que se pudieron adecuar a la pieza, pero que por motivos académicos ya estaban ocupados, se comentó otra opción la cual era dejar la pieza en un pasillo del lugar. La problemática aquí era la modificación total del espacio pues no existían dos paredes y las tomas de corriente no estaban adecuadas para el proyecto.

En el norte de la ciudad se encuentra el Centro de la Juventud, Arte y Cultura Futurama, se visitó el lugar y se probaron varios espacios eligiendo uno que esta afuera de una sala de cine, posteriormente se visitó a la Secretaria de difusión cultural la cual indicó que se tenía que pedir un permiso a la delegación Gustavo A. Madero por escrito, detallando el desarrollo técnico y conceptual de la pieza, los días que la exposición estaría montada y finalmente devolver este documento al centro cultural. Se realizó el trámite dando como fecha de respuesta los primeros días de enero.

Finalmente en el centro de la ciudad se ubica ATEA que es un espacio de experimentación visual, arquitectónica y sonora del colectivo Somosmexas. Se les entregó una carpeta y se les explicó el proyecto de una manera sintetizada, posteriormente el colectivo accedió a prestar el lugar para generar la propuesta, se afinaron detalles de logística en una segunda cita y se concretó que la videoinstalación se expondría el día 19 de Enero.

#### 4.5 Costos

<b>Concepto</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo total</b>
Extensiones 5 m.	3	\$ 222
Extensiones 2 ½	1	\$ 56
Cámara Live cinema	1	\$ 849
Cámara Logitech C270	1	\$ 599
Cable VGA 2 m.	4	\$ 516
Renta de proyectores para la primera prueba	4 (proyectores)	\$ 1800
Angulo 6 m.	1	\$92
Triplay ½ pulgada	2 (hojas)	\$850
Pintura Blanca	1 cubeta (4 litros)	\$ 319
Vinil	3 (metros)	\$ 75
Lavado y planchado de pantalla	1(8 m x 6 m)	\$ 300
MDF	1 (75 m x 75 m)	\$ 160
Cables VGA	4 (15 metros)	\$ 400
Pantalla	1(1.78 x 1.78)	\$ 150
Adaptadores Mac-VGA	3	\$ 1128
Invitaciones	100	\$ 130
Vasos	100	\$ 30
Mano de obra		\$ 550
Vinos de cortesía	5	\$ 422
Cable VGA	1 (perdido)	\$ 100
Transporte		\$100
		<b>Total: \$ 8848</b>

Dentro de la presentación del proyecto se facilitaron artículos entre ellos:

- 2 Macbook pro
- 1 cable convertidor de VGA
- El corte de vinil
- Espacio de Exposición

#### 4.6 Bitácora

<b>Fecha</b>	<b>Actividad</b>
<b>Domingo 2 de Diciembre</b>	Pruebas para encontrar un programa que ejecutara el delay, se probó con el ISADORA (demo).
<b>Lunes 03 de Diciembre</b>	Se realizaron ensayos con una cámara Azteck modelo ATW-900, compatible con el programa. También se probó con el “Resolume Arena 4” (versión completa).
<b>Martes 04 de Diciembre</b>	Pruebas con una computadora y usando una pantalla de 15” para salida de video. “Resolume” puede generar un delay de 2 segundos y tener una salida de gran tamaño sin perder definición. Por otro lado “Isadora” puede generar hasta un minuto de delay pero la salida a tamaño completo de la pantalla sólo la genera por 10 segundos por ser un demo.
<b>Viernes 7 de Diciembre</b>	Visita al MUJAM y al centro cultural ALIAC.

<b>Martes 11 de Diciembre</b>	Se probó el "Module 8", no tiene un efecto de delay.
<b>Jueves 13 de Diciembre</b>	En la ENAP se probó el programa ISADORA con una salida mediante un videoprojector marca Sony. El Tamaño final de salida fue de 2 x 1.50 metros.
<b>Viernes 14 de Diciembre</b>	ISADORA fue probada en una laptop Toshiba con la cámara integrada, dió como resultado un problema de incompatibilidad, es necesario poner en modo "full" la resolución de la cámara para que se vea la entrada de video.
<b>Sábado 15 de Diciembre</b>	Computadoras Mac y Toshiba trabajaron al mismo tiempo, la Mac con dos segundos de delay mientras que la Toshiba con 4 segundos.
<b>Jueves 27 de Diciembre</b>	En una sola salida de video se intentó sacar una multipantalla y al mismo tiempo generar un Feedback interno.
<b>Viernes 28 de Diciembre</b>	Prueba con tres laptops; Mac book pro, Toshiba Satellite y Toshiba I755 (es necesario hacer pruebas con los proyectores).
<b>Sábado 5 de Enero</b>	Se hizo una junta en ATEA para organizar la logística de la exposición, delimitar tareas y organizar los tiempos.
<b>Lunes 7 de Enero</b>	Compra de los cables (extensiones), renta de videoprojectores a la compañía Arte, audio y video para el día de la prueba programada para el 9

	de Enero.
<b>Martes 8 de Enero</b>	Adquisición de dos cámaras Web; Logitech C270 y Live Cinema de Microsoft. Se hizo una prueba con las laptops conectadas a un proyector para medir el tiempo máximo que podían trabajar.
<b>Miércoles 9 de Enero</b>	Compra de cables VGA, prueba de los cuatro proyectores conectados a las laptops, en este ensayo salieron detalles importantes; soporte que contenga los cuatro proyectores del techo a la base debe de medir 75 cm., cuatro bases de madera de 120 cm. para que sirvan de base para las laptops. Cuatro cables VGA de 15 metros para tener suficiente libertad de movimiento. También la renta de una pantalla para cubrir una pared.
<b>Jueves 10 de Enero</b>	Búsqueda de un soporte para los proyectores, sólo se encontraron monosportes, indican que son universales pero distan mucho cada proyector de otro. Se decidió hacerlo.
<b>Sábado 12 de Enero</b>	Compra de ángulo para los agarres al techo del soporte, compra de triplay chileno de ½ pulgada, se concreto que mientras un carpintero hiciera los pedestales, por otro lado se haría la base de los proyectores de esta manera se podría avanzar más rápido.

<b>Domingo 13 de Enero</b>	Se terminó el soporte y se pintó de blanco
<b>Lunes 14 de enero</b>	Para una mejor presentación y visualización del texto introductorio y título de la pieza se consideró en adquirir vinil auto adherible, para esto se compraron tres metros y se encargó la impresión y recorte.
<b>Martes 15 de Enero</b>	El maestro carpintero entregó los soportes, posteriormente se tuvieron que pintar de blanco para su presentación.
<b>Miércoles 16 de Enero</b>	Entrega del material, (soporte y pedestales) se volvieron a pintar los pedestales. Se mandó lavar una pantalla.

### **Viernes 18 de Enero (Día de montaje)**

Se recogió el texto en vinil, además se compró otra tabla de madera pues se tenía pensado en cambiar la tabla que traía el soporte. El montaje se acordó a las 6 pm, se acordó formar equipos de trabajo en ATEA para un desarrollo más eficaz un equipo se encargó de montar unas tablas a los pedestales y pintarlas de nuevo, mientras que otro prendía las computadoras y comenzaba a programar la entrada de video, posteriormente el encargado de los proyectores llegó probando que todos funcionaran, los conectó a las laptops, las dos computadoras Toshiba después de un lapso de 10 minutos comenzaron a tener problemas de estabilidad con el programa, los pedestales fueron puestos en su lugar y con ellos las computadoras, por otro lado se modificaba una balastra en el techo para tener una entrada de corriente para los proyectores. En ese mismo tiempo otro grupo de trabajo se encargo de pegar el texto de sala, el título en vinil y los patrocinadores

del lugar. Acto seguido se colocaron los cuatro proyectores en el soporte, los cables se montaron con grapas en el techo y se sacaron por detrás de las pantallas de esta manera el cable se conectaba por atrás a las computadoras. Al reconectar los proyectores con los ordenadores se generó un problema debido a los cables, esto dió como resultado un retraso, finalmente cuando se logró que todos los proyectores tuvieran salida visible se comenzó con la prueba final del programa ISADORA, en las computadoras “Mac book pro” trabajaba adecuadamente, sin problemas de freezeado ni otro tipo de retardo en la imagen. En cambio las laptops Toshiba mostraban una proyección completa de 5 a 10 minutos y entraban en estado de hibernación poniendo una imagen negra y terminando la conexión con el proyector lo cual requería de volver a conectar la computadora y rehacer todo de nuevo, se realizaron varias pruebas y ajustes pero no funcionó, se probó con otra laptop (Sony Vaio) a la que se le instaló el programa pero también generó el mismo problema, debido a esto se pensó en cambiar esas computadoras por otras computadoras Mac. Con esto se generaba otro problema ya que este tipo de ordenadores necesitan un adaptador VGA para sacar la imagen a un videoprojector.

### **Sábado 19 de Enero (Inauguración)**

La inauguración se planteó a las 11 am, debido a que faltaban varios detalles se abrió el lugar a las 7:30 am, lo primero fue prender las computadoras, cambiar una laptop Toshiba por una Mac que proporcionó el lugar, a esta computadora se le instaló el “ISADORA” y se programó para recibir entrada de video, por otro lado tenía dañado el “Built in Isight”, por lo cual se tuvo que conectar la cámara C270 de Logitech compatible para Mac, a estas dos nuevas computadoras se les tenía que conseguir un adaptador, por tal motivo se busco en el centro un lugar donde lo vendieran consiguiéndolo hasta las 10:30 am. Ya en la galería se proporcionó la última laptop Mac que faltaba para comenzar, se cargó el programa, conectaron los adaptadores y debido a la entrada de luz por la mañana se decidió poner un cortina negra para que tapase la luz directa que afectaba la visibilidad de las

cámaras. Finalmente a las 11 am la videoinstalación estaba completa y trabajando. A partir de las once y media comenzaron a llegar los visitantes, pero la hora con mayor afluencia fue a partir de las 4 hasta las 7 pm a las 8:30 pm se entregaron los proyectores, desmontaron los cables y se entregó el equipo, dando fin a la exposición del proyecto.

## 4.7 Conclusiones

En esta investigación se ha presentado el desarrollo conceptual y técnico de la videoinstalación “Despertar ” y finalmente se tiene que generar una reflexión final de este proyecto.

La pieza “Despertar” se tituló de esta manera recordando que para Mircea Eliade la reactualización de un mito significaba el generar consciencia de algo en específico. En este caso recordar al habitante de la obra que su ser en el tiempo y en el espacio se modifica.

Concluir esta investigación entonces, implica la reflexión de todas sus ramas, por un lado la parte teórica sirve de ayuda al artista para generar una propuesta dirigida y organizada, sin embargo en la lectura práctica el visitante tiene la última palabra, su subjetividad y experiencia hacen de él una parte imprescindible para terminar una pieza.

Si bien la obra estuvo conceptualizada para generar una reflexión del visitante no fue hasta que se le explicaba la parte del mito cuando entendía del todo de que se trataba, lo que hace comprender que parte del trabajo a desarrollar dentro del lenguaje del autor es crear un proceso más accesible a este tipo de piezas para toda clase de público, este acostumbrado o no al arte.

Un objetivo que tenía la investigación desde su inicio fue la de tener una salida fuera del ámbito académico, para conocer la realidad de poner en marcha un proyecto de este tipo, debido a esto se pudieron conocer los detalles dentro de la realización. La pre, pro y postproducción de la obra, lo que para muchos compañeros puede llegar a ser un buen punto de referencia.

Es importante decir que en esta pieza se dejó de lado la experimentación, es decir esta actividad no funcionaba como una justificación en la obra, recordando que el

arte multimedia y el arte electrónico al igual que el videoarte en los años 60's, trabajaban con la experimentación de los medios, como por ejemplo los proyectos de Nam June Paik donde en tiempo real se modificaba la salida de la imagen televisiva. En el caso de "Despertar" la pieza tiene por objetivo viajar del punto A al punto B, con un espacio y forma delimitadas por el mismo habitante de la pieza, ya que el maneja la obra.

### **La realización**

Es importante decir que dar salida a un proyecto así en un ambiente fuera de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, hace notar la necesidad de dar a los alumnos apoyos para fomentar su difusión y enfrentamiento con el circuito del arte. Es un buen ejercicio entender que clase de dinámica se genera fuera, en los centros culturales, galerías, museos y universidades. Conocer los requisitos solicitados para exponer y como se puede llegar a ellos.

En específico sobre esta videoinstalación, se encontraron con detalles que se tenían que resolver y que no se habían previsto entre ellos se pueden nombrar; el problema de estabilidad de las pc con los programas, la renta de cuatro proyectores o simplemente el soporte para colocar estos mismos en un solo espacio. Debido a esto también es importante dar salida a proyectos de este tipo para que los alumnos comiencen a familiarizarse con el trabajo de montaje.

De alguna manera a todos estos inconvenientes se les logró dar solución, pero también como conclusión se puede decir que siempre se necesita de un buen equipo de trabajo.

### **Las reacciones**

Se notaron diferentes clases de público, los que esperaban a que pasara algo más dentro del video, estos se mostraban expectantes y extrañados sólo con su

imagen, y no notaban de principio que lo que se transmitía estaba con un retraso sino que miraban una por una todas las pantallas aguardando a que pasara algo, también eran estos mismos los que no interactuaban con la pieza de manera lúdica o por decirlo de otra manera no se relacionaban más allá de la visión con la obra.

Por otro lado había grupos de personas que entendían rápidamente la dinámica y tomaban el control de la pieza haciendo movimientos con su cuerpo, pasando de un lugar a otro de la sala.

Otros intentaban averiguar la función de las cámaras y como si se tratase de un problema científico tapaban una cámara y volteaban a ver el resultado, tras una serie de pruebas definían que cámara pertenecía a cada proyector.

Algunos otros se mostraron realmente asombrados e interesados por la investigación, comprendiendo la instalación como una metáfora de la desdoblación y un cambio constante, otros en cambio quedaron más impresionados por el manejo visual de su propia imagen al verse reflejados, y de ser parte fundamental de una propuesta artística.

Algunas opiniones fueron dejadas en unas hojas que fueron entregadas al finalizar el evento, conteniendo sus interpretaciones o simplemente apuntando su gusto por haber sido parte de la videoinstalación.

La investigación se planteo en un inicio como una forma de sustentar de manera teórica la pieza, indagar más allá de lo aparente para encontrar las bases fundamentales de la construcción creativa, en este caso por contener conceptos tan bastos y usados en la actualidad ha generado un discurso que se puede usar en una línea de investigación más amplia ya que esta pieza forma parte de una propuesta multidisciplinaria en la que se esta trabajando, no solo en piezas electrónicas, sino en escultura, fotografía y video. Es cierto que también se esta

construyendo un lenguaje por parte del autor y que la factura aún no sea la mejor pero teniendo los conocimientos que ha generado la investigación pueden en un futuro satisfacer las necesidades conceptuales y artísticas tanto del público como del autor.

Este tipo de obras son al igual que otras, una herramienta para la expresión, en el caso de la Ciudad de México como ya se ha explicado hay pocos lugares dedicados a exhibir piezas con un formato electrónico, por lo tanto dentro del consumo cultural de esta ciudad hay gustos para satisfacer a todo el público, cada dos años por ejemplo se organiza el transito, el festival de artes electrónicas que organiza el Centro Multimedia del CENART, esto con la función de proponer las intersecciones que se generan del uso de la interfaz electrónica con el arte. En conclusión en eso consiste su importancia en promover nuevos discursos y reflexiones sobre lo que se considera el arte, esta pieza cae dentro de ese pequeño microcosmos generando en principio una reflexión con el objetivo de cuestionar a su público sobre su identidad sin embargo una de las realidades más interesantes que se encontraron fueron los asistentes y su heterogeneidad. Finalmente se puede decir que esta obra si alcanzó su objetivo tanto en el ámbito profesional como en el conceptual pues uno de ellos era poder sacar una pieza de este tipo del bocetaje, concretarla en físico y conocer las reacciones del público, en la parte conceptual es necesario seguir trabajando con los elementos para que tengan diferentes salidas y así construir y madurar el lenguaje del autor.

Otra de las conclusiones de la investigación es la capacidad del arte para generar una tarea multidisciplinaria en este caso con la posmodernidad teoría que se retoma de la sociología, buscaba fundamentar los fenómenos de una sociedad cambiante, el arte puede hacer lo suyo y proponer sus propias experiencias de la sociedad pero es necesario que estén sostenidas por otras áreas de investigación. Por otro lado la experiencia que se busco con la sociología fue en un plano más general y sin embargo hay que tomar en cuenta la misma metáfora sobre lo liquido usada por Zygmunt Bauman, ya que encasillar a la sociedad en un formato

permanente es un error en el que no se debe caer, también llega a esa conclusión Gilles Lipovetsky en sus libros *La era del Vacío* y *La Felicidad paradójica*, siendo este último el más reciente indica que lo que percibía en el primero ahora ha cambiado, las cosas no se manifiestan homogéneas sino que tienden a demostrar distintas caras, es por eso que ha modo de conclusión se puede decir que es correcto apoyarse en estas disciplinas pero también es prudente cuestionarse si estos pensamientos siguen vigentes o no. Otro recurso usado fue la Antropología urbana, esto para delimitar el espacio donde estaría enmarcada la pieza, conocer los principios del consumo cultural fue un grado de la investigación al que se quiso llegar desde el principio ya que estas interconexiones generadas por el Internet generan nuevas identificaciones. Siendo este fenómeno más común en las ciudades más desarrolladas como es esta. En general este cruce de disciplinas fue llevado por buen camino, satisfaciendo las necesidades de conceptuales de la obra.

## BIBLIOGRAFÍA

Anderson, Perry, *Los orígenes de la posmodernidad*, Editorial Anagrama, España, 2000.

Althusser, Louis, *Ideología y aparatos ideológicos del estado*, Editorial Nueva Visión, Argentina, 2003.

Bartra, Roger, *Anatomía del Mexicano*, Editorial Debols!llo, México, 2005.

———, *La jaula de la melancolía*, Editorial Grijalbo, México, 2007.

Bauman, Zygmunt, *Arte, ¿líquido?*, Editorial Sequitur, España, 2007.

———, *Modernidad líquida*, Editorial Fondo de Cultura Económica, Argentina 2009.

Bergson, Henri, *Materia y memoria*, Editorial Cactus, Argentina, 2006.

———, *Memoria y vida*, Editorial Alianza Editorial, España, 2004, Pág. 177.

———, *Introducción a la metafísica y la intuición filosófica*, Editorial Leviatán, Argentina, 2011.

Bilbeny, Norbert, *La Revolución de la ética, Hábitos y creencias en la sociedad digital*, Editorial Anagrama, España, 1997.

Bonet, Eugeni, *La instalación como hipermedio (una aproximación) en Giannetti, Claudia (Ed.), Media Culture*, España, 1995.

Caso, Alfonso, *El pueblo del sol*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1953.

Comer, Stuart. *Film and Videoart*, Editorial Tate, Inglaterra, 2009.

De Micheli, Mario, *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Editorial Alianza Forma, España, 2002.

Eliade, Mircea, *Mito y Realidad*, Editorial Kairos, España, 2010.

———, *El mito del eterno retorno*, Editorial Emecé, Argentina, 2011.

Enciclopedia Práctica Planeta. Tomo 7, Editorial Planeta, España, 1993.

Ferdinand Anders, Maarten Jansen y Luis Reyes Garda (coords.), *Origen e historia de los reyes mixtecos. Libro explicativo del llamado Códice Vindobonensis*, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1992.

García Canclini, Néstor, *La antropología urbana en México*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México 2005.

———, *Consumidores y ciudadanos*, , Editorial De Bolsillo, Argentina, 2009.

———, *Diferentes, desiguales y desconectados*, Editorial Gedisa, España, 2005.

Granes Carlos, *El puño invisible: arte, revolución y un siglo de cambios culturales*, Editorial Taurus, México, 2011.

Krickerberg, Walter, *Mitos y leyendas de los Aztecas, Incas, Mayas y Miuscas*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1988.

Kuspit, Donald, *Arte digital, y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Ediciones Pensamiento, 2006.

León-Portilla, Miguel, *De Teotihuacán a los Aztecas*, Dirección General de Publicaciones UNAM, México, 1995.

———, *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*. Dirección General de Publicaciones UNAM, México, 1974.

———, *Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares*, Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1971.

Lipovetsky, Gilles, *La era del Vacío*, Editorial Anagrama, España, 2002.

———, *La felicidad paradójica*, Editorial Anagrama, España, 2007.

———, *El imperio de lo efímero*, Editorial Anagrama, España, 2004.

———, *Los tiempos hipermodernos*, Editorial Anagrama, España, 2006.

Lyotard, Jean-françois, *La Condición Posmoderna*, Editorial Cátedra, España, 2008.

Maderuelo, Javier, *El espacio raptado*, Editorial Mondadori, 1990.

Martin, Sylvia. *Videoarte*, Editorial Taschen, Inglaterra, 2004.

Martel, Frédéric, *Cultura Mainstream*, Editorial Taurus, México, 2011.

May, Rollo. *La necesidad del mito*, Paidós, España, 1998.

Paz, Octavio, *El laberinto de la soledad*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1973.

Ramón García-Pelayo y Gross, *Pequeño Larousse Ilustrado*, Buenos Aires Argentina, 1994.

Ramos, Samuel, *El perfil del hombre y la cultura en México*, Editorial Colección Austral, Argentina 2005.

Rush, Michael. *New Media in Art*, Editorial Thames & Hudson world of art, Inglaterra. 2005.

Soledad Loaeza y Jean Prud'homme (coords.) *Los grandes problemas de México*, El colegio de México, México, 2011.

Sontag, Susan. *Sobre la Fotografía*, Editorial Alfaguara, México, 2006.

Soustelle, Jacques, *El universo de los Aztecas*, Editorial, Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 1986.

Toro - Hardy, Alfredo, *La era de las aldeas. La pequeña aldea vs la aldea global*, Editorial Villegas Editores, Colombia, 2002.

Virilio, Paul, *El arte del motor aceleración y realidad virtual*, Editorial Manantial, Argentina, 1996.

### **Ensayos**

Baigorri, Laura, *Video y creación colectiva: azar y necesidad*, en *Creación e inteligencia colectiva*, Zemas, Universidad Internacional de Andalucía, 2005.

López Austin, Alfredo, *La cosmovisión mesoamericana*, Instituto Nacional de antropología e Historia, 1996.

Florescano, Enrique, *Mito e historia en la memoria Nahua*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1990.

Gianetti, Claudia, *El espectador como interactor, mitos y perspectivas de la interacción*, España, 2004.

Weibel, Peter, *El mundo como interfaz*, España, 2000.

### **Revistas**

“Catalogo de Dioses”, Revista *Arqueología*, México, Editorial Raíces, D.F. Edición No. 30, Abril, 2009.

“La religión Mexica”, Revista *Arqueología*, , México D.F. Edición especial No. 30. 2008.

### **Tesis**

Canepa, Olachea, Andrea, *El revés de lo doméstico. Análisis de la videoinstalación*. Universidad Politécnica de Valencia, 2008.

Escalera Zamudio, Ximena, *La interacción del espectador con la obra de arte tecnológica a partir del surgimiento del videoarte*, Universidad Nacional Autónoma de México, 2010.

Hidalgo, Ortega, Ivette Michel, *El proceso de producción del videoarte. Inicio, planeación, ejecución, y cierre del: Basutáculo*, Universidad Nacional Autónoma de México. 2010.

García, García, Marisol Liliana, *El videoarte, la historia de una gran tendencia. Reportaje*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.

Mattalía Rodríguez, Lorena, *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Universidad Politécnica de Valencia, 2010.

Ortiz Sausor, José Vicente, *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura. (un análisis estructural de la videoinstalación y cuatro ejercicios experimentales)*, Universidad Politécnica de Valencia, 2002.

Sempere, Merín, Joaquín, *Mm1n: Una instalación interactiva a partir del concepto "menos es más"*, Universidad Politécnica de Valencia, 2011.

### **Páginas Web consultadas**

<http://www.artelameda.bellasartes.gob.mx>

<http://betabelle.org/index.php?/selected-works/nuzita/>

[http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/biblioteca%20virtual/diccionario/in\\_ixtli\\_in\\_yollotl.htm](http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/biblioteca%20virtual/diccionario/in_ixtli_in_yollotl.htm) Consultado: 27/02/13 4:12 p.m.

[http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/biblioteca%20virtual/diccionario/tla\\_matinime.htm](http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/biblioteca%20virtual/diccionario/tla_matinime.htm) Consultado: 27/02/13 4:18 p.m.

<http://www.lozano-hemmer.com/projects.php>