



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

“La Representación de la Muerte”

Una construcción Plástica Analógica-Digital

Tesina

Que para obtener el Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Marco Antonio Ramírez Rivera.

Director de Tesina: Maestro Arturo Rosales Ramírez

México D.F., 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Mi sincero agradecimiento

a los profesores Arturo Rosales Ramírez y Gale Lynn Glynn por su asesoría en la producción visual que originó este trabajo, y cuya investigación fue hecha dentro del proyecto

PAPIIT-1N403412

LA REPRESENTACIÓN VISUAL EN EL ARTE Y EL DISEÑO
EN LA ERA DIGITAL

al que generosamente me invitaron,

a los profesores Aidee de León de la Torre, José Luis Alderete Retana y Renato Esquivel Romero, por sus valiosas aportaciones y comentarios,

y a mis padres por su amor y apoyo.

RESUMEN

Reflexionando sobre el auge de la llamada era digital, es pertinente preguntarse sobre la importancia de la relación analógico-digital que ha permeado en todos los ámbitos del conocimiento. Esta propuesta surge a partir de un acercamiento a las herramientas digitales como una alternativa en la construcción de imágenes, sin perder de vista que el sustento de dicha construcción es de naturaleza analógica.

Uno de los propósitos de este trabajo es el de construir imágenes, que en un contexto digital, transiten del acto fotográfico a un espacio construido que enfatice su carácter pictórico. La experimentación y la alteración tendrán un papel protagónico en el desarrollo de este proyecto, que me permite abordar el tema de la muerte.

La representación de la muerte en un entorno contemporáneo, donde ha sido banalizada por una sociedad de consumo, sirve como pretexto para proponer una perspectiva sobre la importancia de un proceso enigmático que incumbe a todo ser viviente. La silenciosa materia de un cadáver expresa en sí misma, una relación dual entre nacimiento y muerte, entre materia y espíritu, entre movimiento y reposo. Nos recuerda lo efímero de la vida terrenal y la persistencia del infinito cambio.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1: REPRESENTACIONES GRÁFICAS DE LA MUERTE, EN MÉXICO

1. REPRESENTACIÓN DE LA MUERTE EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO	4
1.1. EL SACRIFICIO DE LOS DIOSES	4
1.2. VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE	8
1.3. ANIMALES RELACIONADOS CON LA MUERTE	11
1.4. TZOMPANTLI, UN ESPACIO DE MUERTE	14
1.5. CONSIDERACIONES ESTÉTICAS EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO	15
2. LA MUERTE EN EL MÉXICO COLONIAL	21
2.1. CONSIDERACIONES SOBRE LA MUERTE EN LA EDAD MEDIA	21
2.2. LOS ARS MORIENDI	23
2.3. LA DANZA MACABRA	25
2.4. LA IMPOSICIÓN CATÓLICA EN LA NUEVA ESPAÑA Y SU INFLUENCIA EN LA CONCEPCIÓN DE LA MUERTE	27
2.5. CONSIDERACIONES ESTÉTICAS EN LA NUEVA ESPAÑA	29
2.6. CRUZ DE ACOLMAN, UN EJEMPLO DE INTERPRETACIÓN INDÍGENA DEL ARTE SACRO OCCIDENTAL.	31
3. LA MUERTE NIÑA EN EL MÉXICO INDEPENDIENTE DEL SIGLO XIX	34
3.1. CONSIDERACIONES ESTÉTICAS EN EL MÉXICO INDEPENDIENTE	37
4. LA MUERTE EN EL MÉXICO DEL SIGLO XX	38
4.1. LA NIÑA BLANCA	41
4.2. DÍA DE MUERTOS	43
4.3. INSERCIÓN DE ANIMALES EN ALGUNAS REPRESENTACIONES DE LA MUERTE, EN MÉXICO	45

CAPÍTULO 2: LA FOTOGRAFÍA CONSTRUIDA Y LO PICTÓRICO

2.1. RELACIÓN ENTRE FOTOGRAFÍA Y PINTURA	52
2.2. VERACIDAD Y FICCIÓN EN LA FOTOGRAFÍA	57
2.3. LA FOTOGRAFÍA COMO IMAGEN DIGITAL	62
2.4. RASGOS DE LO DIGITAL	64

CAPÍTULO 3: PROPUESTA PLÁSTICA	
3.1. ¿PORQUE LA MUERTE?	70
3.2. DE LO FOTOGRÁFICO A LO PICTÓRICO.	72
3.3. ANÁLISIS FORMAL	73
3.4. SALIDA DE LAS IMÁGENES	76
3.3. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS	79
CONCLUSIONES	86
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	89

INTRODUCCIÓN

Aun recuerdo la sorpresa que experimenté la primera vez que en una imagen, pude cambiar el color de una flor, usando un programa de edición digital. Una emoción similar a la que se experimenta cuando vemos aparecer una imagen, en nuestro primer revelado fotográfico. Ambos acontecimientos parecen estar vinculados a un truco de magia, a una ilusión. Un sortilegio creado por la tecnología, esa apropiación del conocimiento que tanto nos ha deslumbrado por su desarrollo. Y es que algo hay de mágico e ilusorio en la intermediación de esos procesos técnicos, que extienden nuestras capacidades de transformar la materia y su información, ya se trate de un papel o de un programa de cómputo. Este contacto emocional con la imagen ha derivado en un interés personal por explorar las posibilidades creativas que ofrecen algunos programas de cómputo para la construcción de imágenes.

En este contexto digital me interesa proponer una interpretación personal sobre el tema de la muerte. No pretendo hacer aquí una revisión de las múltiples formas de entender el proceso de la muerte, que han tenido las culturas a lo largo de su historia, sino de acercarse a la manera en que nuestra sociedad actual responde a una concepción propia de este tema y cómo a partir de allí, hay posibilidades de establecer una propuesta plástica en el nivel de la reflexión personal. Se aborda este tema a través de la representación de cadáveres animales, que normalmente podemos encontrar en nuestra vida cotidiana y que comúnmente cosificamos, a fin de obtener un provecho personal. La idea del cadáver es repulsiva pero en realidad es a partir de su consumo, que se sustenta en buena parte, nuestra vida.

Partiendo de fotografías de estos cadáveres, recurro a su manipulación para llevarlas a un espacio que enfatice su carácter pictórico y simbólico, a fin de proponer estas imágenes en relación con la pintura y la gráfica

tradicional, pues dichas disciplinas comparten sustancialmente el mismo modelo de creación visual.

Me interesa la exploración en el campo de la fotografía construida, como una alternativa diferente al carácter narrativo de la fotografía documental, buscando establecer una propuesta plástica que emocione e invite a una reflexión sobre la vida y la muerte.

Lo que me atrae mucho de la imagen digital es su proclividad al cambio, a la transformación, su tránsito de los espacios físicos a los espacios virtuales y su flexibilidad para insertarse en el interés de otras disciplinas. No es que la imagen analógica carezca de estas características, pero a mi modo de ver, en el ámbito digital éstas se tornan más evidentes. Con la digitalización, la imagen ha transitado de los espacios físicos a los espacios virtuales, abiertos a múltiples posibilidades de experimentación y comunicación, en los que es más dinámica que nunca.

Este proyecto refleja el uso de la tecnología digital como medio de expresión, teniendo como base un pensamiento analógico, relacionado con una experiencia visual que se aproxima más al sentir y la intuición que a la exactitud y el cálculo. La intervención del medio digital se hace muy visible en el proceso y en los resultados finales, sin embargo éste nunca deja de estar supeditado a una visión analógica creativa. La percepción visual responde a un proceso analógico que se sirve de relaciones cualitativas entre los diferentes contenidos que se presentan de manera simultánea.

Con lo digital, lo analógico y la apropiación de recursos tecnológicos, me interesa buscar estrategias para ubicarme en un espacio de contemplación, donde las imágenes refieran a una naturaleza simbólica y atemporal.

CAPÍTULO 1
REPRESENTACIONES GRÁFICAS
DE LA MUERTE, EN MÉXICO

1. REPRESENTACIÓN DE LA MUERTE EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO

En México, las ceremonias rituales dedicadas a los muertos se practicaban, desde antes de la llegada de los españoles a tierras mesoamericanas, este culto data por lo menos de 1800 años antes de nuestra era, así lo verifica el trabajo arqueológico desarrollado en lugares como Tlatilco, Cuicuilco, Tlapacoya, Copilco, Chupícuaro y Chiapa de Corzo, entre otros. La muerte fue, para los pueblos mesoamericanos, de gran importancia dentro de su sistema de creencias.¹

Sería demasiado extenso, para este trabajo, abordar un estudio sobre todas las culturas prehispánicas que se desarrollaron en lo que hoy llamamos México, de las que sobresalieron los toltecas, olmecas, mayas y mexicas, entre otras. Por ello trataremos de enfocarnos al estudio de éstos últimos, por el importante dominio cultural y geográfico que tuvieron hasta la llegada de los españoles.

1.1. EL SACRIFICIO DE LOS DIOSES

En la cosmogonía mexicana, el dios *Quetzalcóatl* tiene varios nombres y atributos, es el dios que transforma la muerte en vida, lo carnal en divino y lo instintivo en civilizado. Gracias al sacrificio de este dios, los seres humanos recibieron la vida.

El sacrificio de *Quetzalcoatl* incluye el recorrido que hizo por el Mictlán, o región de los muertos, aventura que queda de manifiesto en la *Leyenda de los Soles*, contenida en el *Códice Chimalpopoca*, escrito en náhuatl hacia fines del siglo XVI. A continuación un fragmento.

“Se consultaron los dioses y dijeron: “¿Quién habitará, pues que se estancó el cielo y se paró el Señor de la tierra?, ¿quién habitará, oh dioses?” Se ocuparon en el negocio Citlaliicue Citlallatónac, Apanteuctli, Tepanquizqui,

¹ Matos Moctezuma, 1996:19.

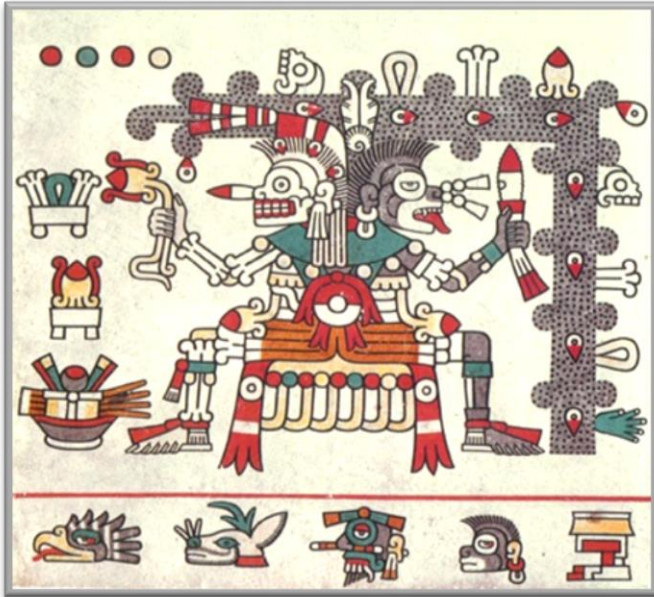
Tlallamanqui, Huictlollinqui, Quetzalcóhuatl y Titlacahuan. Luego fué Quetzalcóhuatl al infierno (*mictlan*, entre los muertos); se llegó a Mictlantecutli y a Mictlancíhuatl y dijo: "He venido por los huesos preciosos que tú guardas." Y dijo aquél: "¿Qué harás tú, Quetzalcóhuatl?" Otra vez dijo éste: "Tratan los dioses de hacer con ellos quien habite sobre la tierra." De nuevo dijo Mictlanteuctli: "Sea en buena hora. Toca mi caracol y tráele cuatro veces al derredor de mi asiento de piedras preciosas." Pero su caracol no tiene agujeros de mano. Llamó a los gusanos, que le hicieron agujeros, e inmediatamente entraron allí las abejas grandes y las montesas, que lo tocaron; y lo oyó Mictlanteuctli. Otra vez dice Mictlanteuctli: "Está bien, tómalos..."

Otra vez les dijo Mictlanteuctli a sus mensajeros: "¡Dioses! De veras se llevó Quetzalcóhuatl los huesos preciosos. ¡Dioses! Id a hacer un hoyo." Fueron a hacerlo; y por eso se cayó en el hoyo, se golpeó y le espantaron las codornices; cayó muerto y esparció por el suelo los huesos preciosos, que luego mordieron y royeron las codornices. A poco resucitó Quetzalcóhuatl, lloró y dijo a su *nahual*: "¿Cómo será esto, *nahual* mío?" El cual dijo: "¡Cómo ha de ser! Que se echó a perder el negocio; puesto que llovió." Luego los juntó, los recogió e hizo un lío, que inmediatamente llevó a Tamoanchan. Después que los hizo llegar, los molió la llamada Quilachtli: ésta es Cihuacóhuatl, que a continuación los echó en un lebrillo precioso. Sobre él se sangró Quetzalcóhuatl su miembro; y en seguida hicieron penitencia todos los dioses que se han mencionado: Apanteuctli, Huictlollinqui, Tepanquizqui, Tlallamánac, Tzontémoc, y el sexto de ellos, Quetzalcóhuatl. ²

Quetzalcoatl parte al Mictlan en busca de los huesos preciosos que servirán para la creación de los hombres. Mictlantecutli, Señor de la Región de los Muertos, lo somete a una serie de pruebas, pero Quetzalcóatl, ayudado por su nahual, finalmente logra llevarse los huesos. Los conduce a Tamoanchán, donde con Quilaztli, los muele y los pone en

² Feliciano Velázquez, 1975:120.

una vasija preciosa. Sobre ésta hace sangrar su miembro viril para infundirles vida.³



Mictlantecuhtli y Quetzalcóatl como una deidad representante de la dualidad vida-muerte. Códice Laud, lámina 11

El héroe divino ayudado por los dioses, toma elementos muertos para infundirles vida a través del sacrificio, haciéndose visible aquí, la dualidad vida-muerte, referida constantemente en el pensamiento náhuatl y sus representaciones. Frecuentemente encontramos que la muerte va acompañada de la vida, como en la figura de Tlalilco, donde se observa un rostro, mitad encarnado, mitad descarnado.

Este relato muestra la antropogénesis, el origen del hombre marcado por el sacrificio de los dioses. Pero la penitencia divina surge también en otros momentos míticos, como en el sacrificio de Nanahuatzin que se convertiría en el Quinto Sol arrojándose al fuego, o el de Tecuczitécatl para formar la Luna, o la decisión mortal de los dioses para producir el movimiento celeste que crea el día y la noche. Esto muestra la importancia del

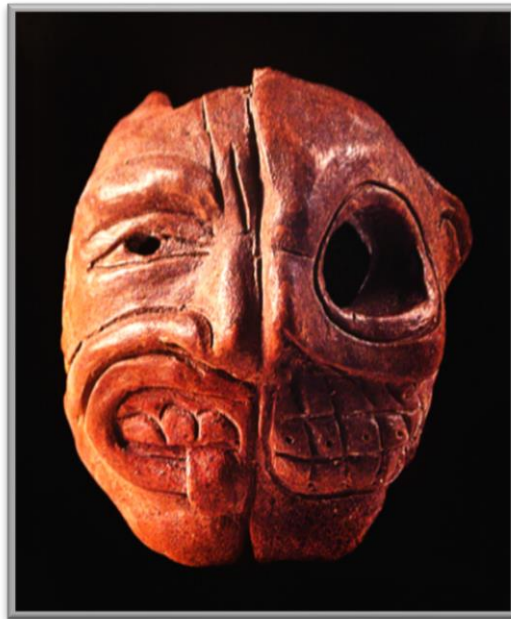
³ http://mx.selecciones.com/contenido/a2256_la-leyenda-de-los-soles

sacrificio divino que es reflejado por el sacrificio humano como un pacto sagrado de correspondencia y continuidad.

Matos Moctezuma coincide con Miguel León Portilla al proponer que el rito del sacrificio humano tiene un sentido de correspondencia con el sacrificio mítico de los dioses:

“Este antiguo mito... habría de ejercer en tiempo posteriores considerable influjo en el campo de la religión. Los seres humanos, que por el sacrificio habían recibido la vida, habrían de experimentar la necesidad de corresponder con su propia sangre para mantener la vida del Sol.”⁴

Se considera a la muerte como una forma de pago y repetición de la intención original divina.



Dualidad Vida-Muerte, máscara procedente de Tlalilco

⁴ Op. Cit., Matos Moctezuma, 1996:54.

1.2. VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

De manera condensada se puede decir que para el antiguo mesoamericano, el hombre estaba constituido por tres centros anímicos mayores, que guardaban una estrecha relación con la vida y la muerte, ya que estos centros hacían posible la conformación del hombre en vida y sufrían una disgregación en el proceso de defunción. El hombre estaba pues, compuesto por entidades anímicas que le daban unidad durante su existencia. Estos tres principios son el *Tonalli*, el *Ihiyotl*, y la *Teyolia* según los estudios de Alfredo López Austin ⁵

El Tonalli se ubicaba en la cabeza y se caracterizaba por dotar al hombre de vigor, valor, permitía el crecimiento y determinaba el temperamento. El cabello servía como su protección física.

El Ihiyotl se hallaba en el hígado, que era el asiento de las pasiones y sentimientos, era visto como una fuente de energía para el bien del hombre, sin embargo fuera de control o podía causar daños o enfermedades.

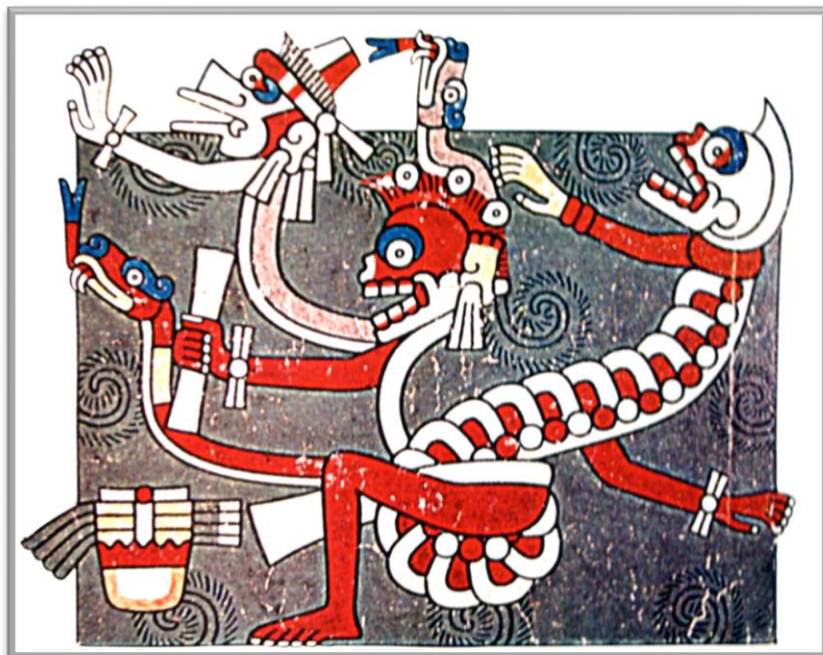
Por último, la teyolía o yolia era la entidad anímica del corazón y se le relacionaba con la vitalidad, el conocimiento y la afección. Aquí se encontraba la esencia del ser humano. Esta era la entidad, que a la muerte del hombre, traspasaba los planos terrenales para llegar a los espirituales, a los lugares que le estaban designados por el tipo de muerte que sufriera.

En la lámina 44 del Códice Loud se puede observar una representación gráfica que sintetiza de manera simbólica, cómo estos principios se dispersan durante el proceso de la muerte.

“El tonalli, representado por una serpiente, parece desprenderse de la coronilla del personaje, en tanto que la teyolía brota del pecho (corazón) en

⁵ López Austin, 1980:216-220.

forma de la cabeza y un brazo del dios Ehécatl (dios del viento); el *ihiyotl* mana del hígado en forma de ofidio. Una cuarta figura resulta un tanto extraña: se trata de una especie de osamenta rematada en un cráneo y un brazo que parecieran salir del orificio rectal del personaje. López Austin interpreta esta figura como el momento en que, llegado el instante de la muerte, los distintos componentes del cuerpo se disgregan”.⁶



Posible representación del momento en que se disgregan los componentes del ser humano: el *tonalli* sale de la cabeza, como una serpiente; el *teyolía* del pecho, como el Dios del Viento; el *ihiyotl*, del vientre, como una serpiente. Códice Laud. p.44⁷

Para el hombre nahua la forma de morir determinaba el lugar al que iría el *teyolía* del difunto. Estos lugares eran el *Tlalocan*, el *Ichan Tonatiuh Ilhuicatl* o la casa del Sol, el *Mictlán* y el *Chichihualcuauhco*.

Matos Moctezuma cita a Sahagún al mencionar un lugar llamado *Chichihualcuauhco*, ubicado hacia el poniente, reservado para los niños

⁶ Matos Moctezuma, 2010:137-138.

⁷ López Austin, Alfredo, *Misterios de la Vida y la Muerte*, Arqueología Mexicana Vol.VII, Num.40 p.5

que fallecían en su edad de lactancia. Ahí se encontraba una especie de árbol nodriza que emanaba leche para alimento de los pequeños.⁸

“A los que morían por rayo, ahogados, o por un tipo de enfermedad como leprosos, sarnosos, gorosos e hidrópicos, les estaba deparado ir al *Tlalocan*, lugar de los tlaloques en donde jamás faltaban alimentos y frutos, además de ser un lugar de constante verano donde podían regocijarse y no pasar ninguna pena.” Se le ubicaba hacia el sur ⁹ .

“A los guerreros muertos en combate y a las mujeres muertas en el parto les estaba destinado ir a la casa del Sol, lo que Sahagún llamó “cielo”. En efecto, tanto los guerreros como los sacrificados habitaban la parte oriental del cielo, y al salir el sol, gritaban y miraban hacia él, y lo acompañaban desde el amanecer hasta el mediodía, mientras hacían peleas “de regocijo”. Al llegar al *nepantla* o mediodía, dejaban el lugar a las mujeres muertas en el parto que lo continuarían acompañando hasta la puesta del sol. Pasados cuatro años después de la muerte, las almas de estos guerreros se convertían en diversos tipos de aves.” Este lugar se ubicaba al oriente ¹⁰

Todos los demás hombres y mujeres que fallecían de forma natural o por alguna enfermedad común, sin importar su estatus social, iban al noveno nivel del inframundo: el Mictlán. Esta palabra tiene su origen en los vocablos nahuatlés *Micqui* (muerte) y *tlán* (junto a), que se traduce como “lugar de los muertos”. Allí residía *Mictlantecuhctli* y su cotraparte femenina *Mictlancíhuatl*, señores de los muertos, que se les representaba con rostro cadavérico y algunas partes de su cuerpo encarnadas. Sus partes óseas aparecen decoradas con círculos amarillos con puntos rojos, que simulan huellas de descarnación.

⁸ Op. Cit., Matos Moctezuma 1996:76.

⁹ Ibid., p.64.

¹⁰ Ibid., p.65.



Mictlantecutli



Mictlancihuatl

Dioses del inframundo

“El Mictlán se concebía como un lugar oscuro, sin luz ni ventanas, el lugar de los descarnados del que no se volvería a salir. Pero también fungía como una matriz regeneradora”.¹¹

Para llegar a este lugar se debía atravesar por los nueve niveles del inframundo, que guardaban relación con los nueve meses de gestación en el vientre materno. Algunos de estos parajes del inframundo son: dos sierras que chocan entre sí; una culebra que guarda el camino: el lugar de la lagartija verde; ocho páramos y ocho collados; el lugar del viento frío de navajas y por último el río Chiconahuapan, el cual debía ser atravesado por el difunto con ayuda de un perro de color bermellón.

1.3. ANIMALES RELACIONADOS CON LA MUERTE

Por oposición a las ideas de luz, cielo y vida, había dioses del mundo subterráneo, asociados con la noche, la tierra y la muerte. El murciélago,

¹¹ Op. Cit., Matos Moctezuma, 2010: 167.

junto con la araña, el búho y el alacrán, se asociaba por lo general a la oscuridad, la tierra y la muerte.¹²

Los Aztecas creían que algunos animales eran representativos de la muerte y el murciélago era uno de ellos ya que vive dentro de las cuevas y sólo sale de noche; se asociaba con el inframundo, con el sacrificio por extracción del corazón y la decapitación. El culto al dios Murciélago en el México prehispánico se remonta al menos a 500 a.C. y sus representaciones abundan en esculturas de piedra, urnas de cerámica, pinturas y códices.



Dios Murciélago, hacia 700 d.C. Museo Templo Mayor.

También las lagartijas y las serpientes eran animales asociados con la muerte ya que según sus relatos, estos animales eran encontrados en el recorrido que tenían que hacer los muertos hacia el Mictlan. Por otra parte, los perros tenían la importante labor de ayudar a los difuntos a cruzar el río de las regiones de los muertos. Y sumados a los anteriores,

¹² <http://www.arqueomex.com/S2N3nMurcielago80.html>

aparecen también los jaguares, los búhos, las lechuzas, las arañas, los alacranes, los ciempiés y los gusanos, todos los cuales tenían diferentes conexiones con los muertos.



Un búho en el costado de una caja ceremonial. Se le asocia a la noche y la muerte. 1500 d.C. Cultura mexicana.



Alacrán que adorna otra parte de la caja. 1500 d.C.

Sahagun escribe al respecto:

“... oyendo aquella manera de canto del búho luego se atemorizaban y pronosticaban que algún mal les había de venir, o de enfermedad o de muerte, o que se les había acabado el término de la vida a alguno de su casa o a todos, o que algún esclavo se le había de huir, o que había de venir su casa y familia a tanto riesgo que todos habían de perecer...”¹³

“... y si por ventura en aquella casa donde venía a charrear la lechuza estaba algún enfermo, luego le pronosticaban la muerte. Decían que aquel era el mensajero del dios *Mictlantecutli*, que iba y venía al infierno, por esto le llamaban *Yautequiua*, que quiere decir mensajero del dios del infierno y de la diosa del infierno que andaba a llamar a los que le mandaban”¹⁴

¹³ Sahagún, Bernardino de, 2006:264.

¹⁴ Ibid., p.265.

1.4. TZOMPANTLI, UN ESPACIO DE MUERTE

Una de las imágenes más impresionantes y que ha servido como referencia para muchas de las representaciones contemporáneas sobre la muerte es la del Tzompantli.

Tzompantli es un término náhuatl que sirve para designar a una plataforma de piedra sobre la que descansa un andamio de madera, del que generalmente cuelgan cráneos o cabezas humanas atravesadas por postes delgados de madera. Sin embargo esta palabra se emplea también para referirse tanto a restos óseos, como a un solo cráneo, o varios cráneos o una o varias cabezas o bien una plataforma donde estuvieron restos humanos. Esta variedad de acepciones es resultado de nuestro desconocimiento sobre su verdadera finalidad dentro del mundo nahua antes de la conquista.

Los cronistas también varían su interpretación sobre el Tzompantli, pues es visto a veces como resultado del sacrificio que los indígenas hacían a sus dioses, otras veces es referido como un trofeo de guerra o los despojos de un acto de antropofagia, o como un calvario o un cementerio.



Tzompantli de piedra, en el Templo Mayor

1.5. CONSIDERACIONES ESTÉTICAS EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO.

Como escribiera Justino Fernández: “Sabemos que no siempre se han estimado las obras de las diferentes culturas o períodos históricos como arte, ni en el mismo nivel y sentido. Estimar las obras de nuestros antepasados como arte es reciente. Las razones y los cambios de la sensibilidad que han hecho posible su estimación como arte, son complejos y su historia es la de la cultura contemporánea.”¹⁵

“Los sentidos diversos en que se ha estimado el arte indígena antiguo al correr de los tiempos, es uno de esos buenos ejemplos de la historia que nos hace patente la inexistencia de las bellezas puras, en sí mismas, autónomas, únicas, universales, inespaciales e intemporales, y mucho más la inexistencia de su objetividad absoluta. Lo que hoy día estimamos como arte del antiguo mundo indígena no fue siempre visto como tal por nuestros antecesores; por el contrario, su inevitable desestimación y estimación alternadas es prueba de que sólo nos queda entre las manos el proceso mismo de las opiniones, o sea su historia.”¹⁶

Las esculturas, pinturas, templos, plazas, cerámicas, textiles, códices, joyas, máscaras, música, danza, canción, oralidad, los ritos y magias, más el culto a los muertos, constituían expresiones culturales de las civilizaciones prehispánicas que tenían fines prácticos de tipo religioso o de estructuración social. Lo estético estaba íntimamente ligado a lo mágico-religioso. Los bienes carecían de la visualidad pura como un fin en sí mismo.¹⁷

En la cultura teotihuacana, por ejemplo, circulaban imágenes con diferentes soportes (barro, piedra, cortezas, amate, plumas) con diversos objetivos: divulgación de mitos sagrados o representación de hazañas de

¹⁵ Fernández, Justino, 1954:21.

¹⁶ Ibid., 1954:51.

¹⁷ Acha, Juan; 1994:36.

guerreros y gobernantes, o efigies de culto. Sus pinturas tendían al naturalismo, con una paleta severa y una estrecha unión de fondo y figura. Sus cerámicas fueron ofrendas funerarias con imágenes coloreadas o incisas en vasos trípodes. Su escultura llegó a una simplicidad monolítica muy generosa en significaciones, como el *Tláloc* del Museo de Antropología de la ciudad de México.¹⁸

Los colores teotihuacanos eran, la mayoría de las veces, de origen mineral. El artista debía seleccionar las piedras que le proporcionaran los distintos colores. Esta materia prima se trituraba hasta convertirla en polvo, que a su vez se mezclaba con algún aglutinante. De acuerdo con estudios que se han realizado en los murales de sitios como Cacaxtla, parece ser que un buen aglutinante fue la goma del nopal.

Uno de los colores más utilizados fue el rojo (llamado rojo teotihuacano). Los artistas utilizaron distintas variedades de óxidos de fierro para producir una extensa gama de rojos y crearon diversos tonos mezclándolo con otras sustancias, como el blanco (sulfato de calcio). Otro color importante en el contraste con el rojo, fue el verde, proveniente de la malaquita (carbonato del cobre), varios tonos de azules (uno de ellos extraído de la azurita), ocre y negro.¹⁹

Pero si estos eran los colores utilizados en los murales y en las construcciones arquitectónicas, también se destaca el manejo del color en el arte plumario. Las coloridas aves tropicales como la guacamaya, los loros, colibríes, papagayos, garzas, patos, águilas, la cuchareta roja, la cotinga azul y el valioso quetzal, proporcionaron la mayor parte de las plumas de vibrantes colores que se usaron en los tocados de la clase noble, llamados *copilli*, que se asociaban con el Sol. Las plumas eran consideradas íconos de fertilidad, abundancia, de riqueza y poder, y conectaban al individuo o estatua que las lucía con lo divino.²⁰

¹⁸ *Ibid.*, 1994:38.

¹⁹ <http://www.mexicodesconocido.com.mx/los-murales-teotihuacanos-estado-de-mexico.html>

²⁰ http://www.famsi.org/spanish/research/aguilars/Aguilar_Art_Text_es.pdf

Aun hoy en día permanece algo de esta simbología en los círculos de danzantes aztecas, uno de ellos habla así:

“Las plumas tienen una función energética, pues atraen la energía del sol y de la que se genera en el mismo círculo de la danza... Cuando la pluma se pone tipo copilli de Moctezuma, se metaforiza nuestra cabeza con el sol, al ser ésta parte de nuestro cuerpo un generador de energía y las plumas los destellos del sol.”²¹

Probablemente los sacerdotes y gobernantes desarrollaban lecturas formalistas e intelectuales sobre sus bienes culturales, así como los pintores y escultores juzgaban los méritos técnicos y conceptuales de sus creaciones. Sin embargo, muy posiblemente también existía una estética popular de consumo, en cuanto a que el hombre común consumía lo religioso con sentimentalidad, en sus creencias mágico-religiosas había alusiones a los sacrificios humanos, la vida de los muertos y la existencia del universo. “La religión fue la modeladora de la sensibilidad estética, como todavía lo es en el hombre de cualquier parte del mundo. La magia y la religión fueron manifestaciones estéticas, en que la ficción se tornaba creencia, fe o dogma.”

“En sentido estricto toda obra estética es producto de la ficción, imaginación o simulación, pero hecha realidad religiosa o sociocultural... Lo cierto es que en la simulación caben varias interpretaciones o lecturas, las estéticas entre ellas. Entre las estéticas, hemos de tener en cuenta no solo las formales y naturales, representadas en las imágenes, sino sobre todo las categorías estéticas que entonces eran religiosas. En las hazañas, beneficios y peripecias de cada deidad se daban el dramatismo o lo sublime, la tipicidad o la trivialidad, la fealdad o la comicidad, o bien la novedad.”²²

Aunque la complejidad del pensamiento mexica pudiera parecernos incompatible con nuestros cánones occidentales, es sorprendente que algunos aspectos de nuestro conocimiento parecieran tener paralelismos

²¹ <http://escuelamentesabiertas.blogspot.mx/2008/06/el-atuendo-en-la-danza-azteca.html>

²² Op. Cit., Acha, 1994:42

en estas civilizaciones antiguas, como lo es el uso de las proporciones geométricas en las construcciones.

A este respecto la Dra. Teresa Uriarte hace referencia a la proporción aurea como un elemento importante en la creación nahua.

“Podemos hablar de una estética propia de los pueblos nahuas que era profundamente valorada. En la mayoría de sus construcciones, esculturas y pinturas son aplicadas con precisión las leyes de la geometría áurea o perfecta. No se trata de algo fortuito ni de algo que haya nacido con ellos. Como lo demostró Beatriz de la Fuente en sus estudios sobre las cabezas colosales olmecas, desde épocas tan antiguas como el 1000 a.C. los habitantes del actual territorio de la ciudad de México tenían un claro manejo de las matemáticas y de la geometría que aplicaban a la construcción.”²³

Por otro lado, es importante hacer notar que la concepción nahua del arte estuvo relacionada con “flores y cantos”, pensamiento que tuvo su raíz en los tiempos toltecas que los antecedieron. Los informantes de Sahagún describieron a los toltecas como hombres de extraordinarias dotes artísticas que sabían hablar con su corazón.

El maestro Miguel León Portilla cita un texto en que los informantes se refieren a la figura del artista como un *toltécatl*:

“Toltécatl: el artista, discípulo, abundante, múltiple, inquieto.
El verdadero artista: capaz, se adiestra, es hábil;
dialoga con su corazón, encuentra las cosas con su mente.
El verdadero artista todo lo saca de su corazón;
obra con deleite, hace las cosas con calma, con tiento,
obra como tolteca, compone las cosas, obra hábilmente, crea;
arregla las cosas, las hace atildadas, hace que se ajusten.”²⁴

Para aspirar a ser como los toltecas había que estar predestinado y tener una personalidad definida: ser “dueño de un rostro y un corazón”

²³ Uriarte, Maria Teresa; *Estética de la Muerte Mexica*, artículo publicado en Artes de México No.96.

²⁴ Leon Portilla, Miguel; 1983:261.

“Es pues, el pintor —y como él los cantores, escultores, poetas y todos cuantos por su arte merecen el título de toltecas (artistas) — “un corazón endiosado”, casi diríamos un visionario que por tener en sí su verdad, es asimismo creador de cosas divinas, *tlayolteuiani*: “que diviniza con su corazón a las cosas”.²⁵

Refiriendonos en particular al tema de la muerte y su estética en el mundo mexica, podemos encontrar múltiples representaciones, entre las que el maestro Juan Acha destaca la Coatlicue. A juicio de la Dra. Uriarte, las representaciones de la muerte la muestran como algo vivo, con características que nos remiten a cuerpos animados y no a cadáveres.

“Coatlicue es otro ejemplo de estas representaciones que podríamos llamar liminales, porque, como en el caso de la escultura de Coxcatlán o la Cihuatéotl de Calixtlahuaca, y en el de la Tzitzimine del Códice Magliabecchi, son mujeres que están muertas y que a la vez están vivas. Debemos recordar que el inframundo, el lugar de los muertos, es también el lugar de la creación y por lo tanto, estas deidades medio muertas o medio vivas están en un proceso de descomposición y a la vez en el de volver a la vida.”²⁶

Coatlicue no sólo es la gran paridora, la dadora de vida, sino también es la gran destructora, principio y fin de todo ser terrenal. Su representación más conocida es una figura antropomórfica que lleva una falda de serpientes y un collar de manos y corazones. Su cabeza es formada por dos serpientes encontradas. Justino Fernández sugiere que la estructura de este monolito proviene de una refinada geometría, de frente tiene la forma de una cruz simétrica de brazos cortos que ofrece un sentido de aplomo y solidez. Pero si se le observa lateralmente, su masa queda confinada en una estructura piramidal o triangular, que da la sensación de dinamismo.

²⁵ Ibid., 1983:321.

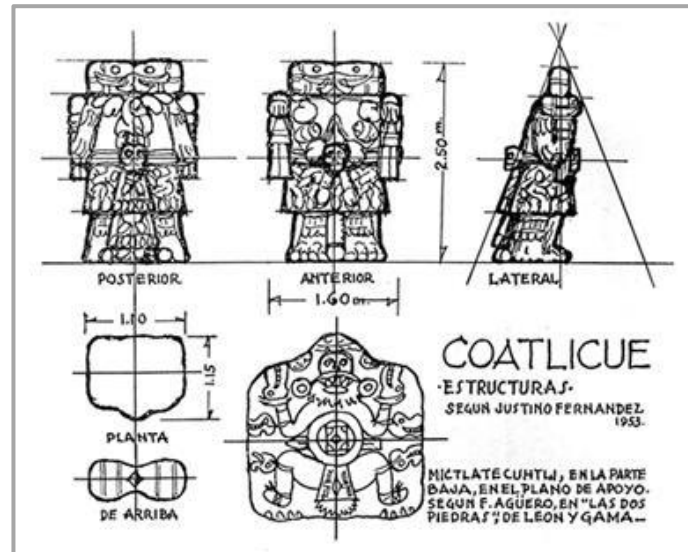
²⁶ Op. Cit., Uriarte, 2009:58.

“El escultor consiguió expresar a maravilla un mundo de formas dinámicas, pero domeñado, limitado por las grandes estructuras fundamentales: la cruciforme y la “piramidal”. Dominio del intelecto y de la razón, estrechamente relacionados con la concepción religiosa, sobre un mundo de fuerzas caóticas y misteriosas, que acaba por ser ordenado y claro en su concepción —rígida y dinámica a la vez— y por lo tanto en su expresión formal.” ²⁷



Coatlicue, “La de la falda de serpientes” diosa de la vida y la muerte. Una de las máximas expresiones de la estética azteca.

Museo de Antropología.



²⁷ Op. Cit., Fernández, 1954:215.

2. LA MUERTE EN EL MÉXICO COLONIAL

Antes de adentrarnos en el contexto de la Colonia en la Nueva España debemos atender, aunque sea de manera somera, algunas de las concepciones sobre la muerte en la Europa de la Edad Media, pues fue el hombre de ese tiempo y cultura que vino a América como conquistador. Permeados por la teología cristiana, los misioneros catequizaron y difundieron visiones de la muerte, que trastocaron la filosofía y el actuar de las civilizaciones mesoamericanas.

2.1. CONSIDERACIONES SOBRE LA MUERTE EN LA EDAD MEDIA,

Para el cristianismo, la existencia de la muerte no era una cuestión de la naturaleza, Dios dotó al primer hombre (Adán) de inmortalidad pero se la quitó a él y a su descendencia como castigo por el pecado original.

El rito que acompañó a las creencias cristianas dio importancia central al hecho de la muerte y la resurrección (triunfo sobre la Muerte) de Jesús; la misa se consolidó como una ceremonia que predicaba el Evangelio, pero que sobre todo recordaba la muerte del Cristo y la promesa de la resurrección. Como todas las religiones, el cristianismo se convirtió en un sistema que daba sentido a la vida y exorcizaba los temores sobre la muerte.

Conforme se fue consolidando el cristianismo, se creó un corpus explicativo sobre la existencia y poder de Dios, sobre la vida del cristiano sin dejar fuera el tema de la muerte, pues este hecho era el preámbulo para el encuentro del hombre con su destino. San Agustín explicó que la muerte era la liberación del alma, del yo; pero que tras ocurrir el fallecimiento existían dos realidades posibles: la primera consistía en la sobrevivencia del alma, que significaba morir en gracia y, tras un período de tiempo en el purgatorio, reunirse con Dios; mientras que la segunda, consistía en la muerte del alma, es decir, la condenación eterna.

Desde el siglo XV la religión cristiana abundó sobre el tema de la muerte y la necesidad de los fieles por procurarse una buena muerte bajo el auxilio de los cánones eclesiásticos: solicitar a un sacerdote la confesión completa, la extremaunción y el viático. Sin embargo, el cristiano común entendía la muerte de una manera no muy apegada a la ortodoxia. La predicación, las representaciones teatrales en los atrios de las iglesias, las lecturas y la tradición oral, llenas de mitos paganos, habían logrado imponer imágenes aterradoras sobre el destino final del hombre.

Aunque el catolicismo predominaba en la península ibérica, las diferencias regionales y de clase conformaron variantes cristianas sobre la visión de la muerte. Aun así a través del tiempo se generalizaron ciertos principios: el cuerpo y el alma enferman, ambos agonizan, el cuerpo muere pero el alma tiene la posibilidad de salvarse y vencer a la muerte.

En el mundo de la baja Edad Media occidental cristiana se vivió la muerte como un acto definitivo e inevitable, símbolo de la certera justicia divina que cumplía la condena prometida a los hombres: tras del pecado primigenio sobrevendría la muerte del cuerpo, un estado doloroso y aterrador.²⁸

El hombre medieval, nacía con la carga de este primer pecado que aun lavado con el bautismo le condenaba a la primera muerte, la del cuerpo, y podía evitar la segunda, la condenación y muerte del alma, según San Agustín, ausencia de Dios, por ello las representaciones gráficas del infierno son tan aterradoras. El discurso y la plástica sustentaban la configuración del infierno y de los castigos a los que el hombre se hacía merecedor, por medio de imágenes como la silla rusiente, el emparrillamiento, los condenados hervidos en aceite y los monstruos devorando a los pecadores.²⁹

²⁸ Gilaber Hidalgo y Soto Cortés, 2000:13.

²⁹ Johan Huizinga, 1978:194.



Triunfo de la Muerte (Detalle) 1350, Catedral de la Santa Cruz, Florencia. Obra de Andrea di Orcagna



El Juicio Final (fragmento), Hans Memling entre 1467 y 1471

La teología, la filosofía y el dogma se tradujeron en imágenes, que como cualquier abstracción, perdieron esencia y se trivializaron; el alma no puede ser representada y por ello se plasmaron gráficamente los cuerpos.

El cuerpo es el referente que el hombre tiene más cercano, conoce el dolor físico y sabe que puede llegar a extremos insoportables, en las imágenes, este cuerpo se presenta atormentado, mutilado, quemado, empalado, devorado, afligido, aterrado e inconsolable, sufre por toda la eternidad sin esperanza y con la conciencia de que pudo haberlo evitado.

Las imágenes son la manera de fortalecer una mentalidad de terror y la urgencia de conseguir una buena muerte para evitar este sufrimiento.³⁰

2.2. LOS ARS MORIENDI

Entre el siglo XV y el XVI ya existía una tradición culta sobre la muerte, ligada a los hombres cuya vida giraba en torno a las cortes reales, leían ciertos manuscritos conocidos como *ars moriendi*, una especie de manual piadoso que proponía una serie de pautas que se debían seguir en vida para asegurarse una buena muerte, a fin de escapar de la condena del

³⁰ Op. Cit., Gilaber Hidalgo, 2000:15.

infierno y el sufrimiento del purgatorio. La unión del hombre (su alma) con Dios era el objetivo primordial de estos escritos.



Ars Moriendi 1470
National Gallery of Art, Washington, D.C.

“Los *ars moriendi* nacieron como parte de una manifiesta preocupación cristiana ya presente en el siglo V, pero su aparición en grabados y hojas sueltas pueden hallarse en fechas tan tardías como los albores del siglo XV y tuvieron su máxima difusión de los siglos XVI al XVII. Tenían dos propósitos principales: preparar a los cristianos a morir con dignidad, desvaneciendo sus temores y dándoles las herramientas para resistir las cinco tentaciones del Demonio (la infidelidad o dudar de la fe; la desesperación por miedo a la justicia divina; la vanagloria, es decir, complacerse en exceso por las buenas obras realizadas; la impaciencia, producto de los dolores y el sufrimiento de la agonía; y la avaricia, entendida como el apego hacia todos los bienes terrenales); y por otra parte, brindar directrices al comportamiento de aquellos que presenciaban la agonía de alguna persona. Es decir, se trataba de manuales que debían ser leídos por las personas cuando estaban sanas, de tal forma que les permitiera comenzar un camino de conversión hacia Dios. (Estos) manuales daban como un hecho que en el trance de muerte se presentaba el temor y la duda en el agonizante y ante ello proponía recordar tanto la

tentación que sufrió Cristo en el desierto, como la duda en la cruz y el triunfo sobre la muerte.”³¹

Las ediciones de estos tratados de buen morir incluían una serie de diez grabados que explicaban tanto las cinco tentaciones del Demonio, como las cinco inspiraciones angélicas contra ellas. Un undécimo grabado mostraba al *moriens* (sujeto que muere) en estado de reposo después de haber tenido una buena muerte. Las personas que eran analfabetas podían entender el mensaje de tales manuales, mientras que aquellas que podían leer, reforzaban sus imaginarios con tales viñetas, de tal manera que “la intercalación de ilustraciones era sin duda el método mejor para deshacer las excesivas sutilidades de la teología y aproximarse a todo tipo de públicos”³²

2.3. LA DANZA MACABRA

Otra de las expresiones importantes que reflejó el sentido que el hombre europeo le daba al fin de su existencia es la *Danza de la Muerte* o *Danza Macabra*; aunque no se sabe con exactitud sobre la fecha de su origen tuvo una gran popularidad entre los siglos XIV y XVI. La versión más conocida fue la que grabaron Hans Lützelberger y Hans Holbein, publicada hacia 1538 en Basilea.

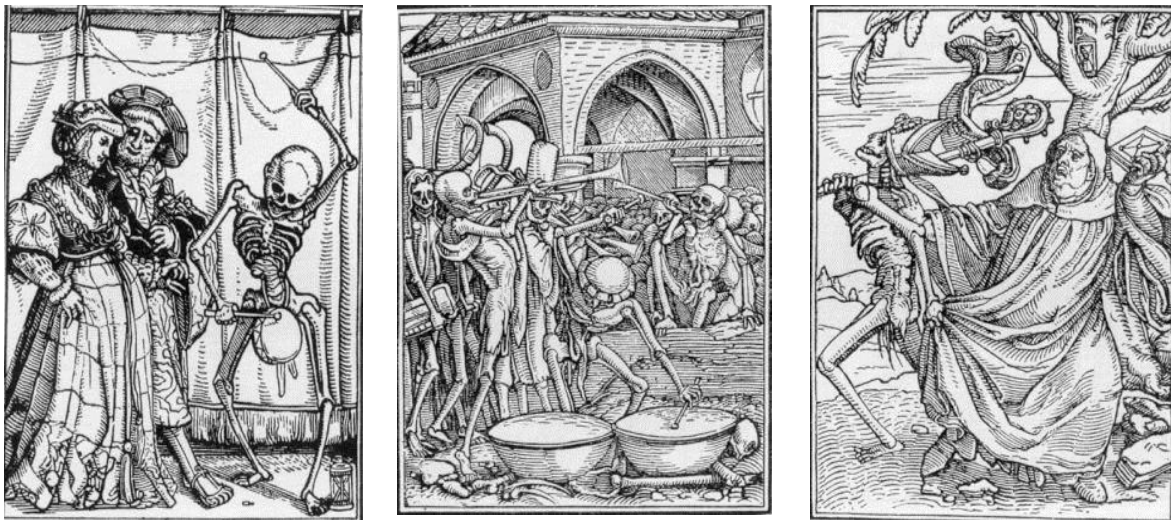
El tema de la *Danza Macabra* se reprodujo y popularizó por todo el Occidente de Europa desde fines de la Edad Media. La muerte se personificó en un esqueleto medio terrorífico, medio grotesco que invitaba a un siniestro baile a los miembros de todos los estados de la sociedad, desde los papas y emperadores hasta los más miserables campesinos.

“Desde el punto de vista plástico básicamente se trata de una confrontación entre un esqueleto y un vivo. En un primer acercamiento encontramos la oposición visual entre la apariencia del vivo y la del

³¹ Soto Cortés, Alberto, 2006:26.

³² Gago Jover Francisco, 1999:38.

muerto. La simplicidad de la escena se complica cuando nos adentramos en su significado. La muerte se burla del hombre y en especial de su rango social ante cuya presencia no sirve de nada. Aunque existe una clara conexión con las consecuencias de la Peste Negra en Europa, hay antes que nada una intencionalidad social. La elección de profesiones y la jerarquización refleja las relaciones sociales, definiendo los rangos, satirizando los excesos y la injusticia social.”³³



Estampas de la Danza Macabra, de Hans Holbein, 1538

En todas las ilustraciones se utilizan los mismos elementos simbólicos: un estilizado esqueleto interrumpe la actividad de la persona marcada por la muerte que lo arrastra. A menudo se acompaña de un reloj de arena y otro tipo de objetos como instrumentos musicales, ropaje u otros relacionados con la profesión o categoría social de la víctima.

Los esqueletos no están dibujados con una perfección anatómica, sin embargo son un perfecto vehículo de transmisión de los sentimientos relacionados con el personaje al que acompañan, sentimientos tan complejos como la alegría, la insolencia, determinación, celeridad, hostilidad, concentración, etc.

³³ <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/arte/18/18275317.pdf>

El grupo original de la primera edición lo formaron 41 grabados en madera que en sucesivas ediciones fueron aumentando. En esta primera edición los grabados se acompañan de textos en francés compuestos por Guilles Corrozet.

2.4. LA IMPOSICIÓN CATÓLICA EN LA NUEVA ESPAÑA Y SU INFLUENCIA EN LA CONCEPCIÓN DE LA MUERTE.

A finales del siglo XV, España emprendió la conquista de gran parte de América, una de las mayores empresas en la historia, que confrontó de manera directa estructuras de pensamiento diametralmente opuestas, en la mayor parte de los casos. La imposición católica durante la colonia fue un proceso complejo que implicó no sólo acciones violentas sino estrategias específicas para sobreponer elementos cristianos sobre los rituales indígenas, originando así formas muy particulares de expresar las creencias religiosas.

Los misioneros procuraron implantar el temor a la muerte en los pueblos conquistados, imponiendo la idea del infierno como un lugar de destrucción y tormento eterno para aquellos que no cumplieran con los preceptos católicos. Matos Moctezuma escribe a este respecto:

“La figura del esqueleto con su guadaña, o que danza, es prelude de que va a llevarse a alguien al más allá. Es una muerte temida, en cambio en el México prehispánico se le teme como cosa natural, no porque vaya uno a sufrir y condenarse eterna e irremisiblemente. Se llega a desear morir en determinada forma porque ello hará que el hombre acompañe al Sol, razón de ser de todo lo creado. De los huesos volverá a nacer vida y el hombre al morir volverá a caminar, a peregrinar hasta llegar al Mictlan, en donde reside un dios de la muerte cosa que no ocurre en Occidente.”³⁴

³⁴ Op. Cit., Matos Moctezuma, 1996:129

Para los españoles, la calavera representaba la brevedad de la vida, las falsas pasiones del cuerpo, era un recordatorio de la perdición del alma a “la hora de la verdad”, si no se llevaba una vida cristiana. En cambio, en Mesoamérica, la calavera y los restos óseos eran el último depósito físico de la *teyolia*, antes de su transferencia a otro lugar u otro ser: un pájaro, una piedra o un heredero, por ejemplo. El deceso de una persona significaba una transferencia de su fuerza vital.³⁵

Por otra parte, para los pueblos indígenas, la embriaguez, el baile y los convites implicaban formas de comunicación con los espíritus de los difuntos, que divergían de los preceptos de un apropiado funeral cristiano, aunque también era costumbre en Europa, ofrendar pan, vino y cera en los velorios. Estaba prohibida la incineración, el entierro con ídolos y los sacrificios humanos. Además se introdujeron los entierros en las iglesias o en cementerios adyacentes a éstas, ya no en las casas. Estos fueron algunos de los cambios que sufrieron los pueblos mesoamericanos en cuanto a sus costumbres funerarias y que fueron adoptados con mayor o menor resistencia en las diferentes regiones de América, pues cada una tenía sus propios ritos para el entierro de sus muertos.

Los frailes se valieron también de obras teatrales masivas para adoctrinar a los pueblos y explicar sus preceptos; las cuales encontraron buena aceptación entre los indios, que veían en estas representaciones gráficas similitudes con el carácter espectacular de sus ceremonias y celebraciones. *El juicio final*, *La conquista de Jerusalén*, *La ascensión de nuestra señora*, *Adán y Eva* entre otros, son algunos de los montajes teatrales que en el siglo XVI tuvieron lugar en la Nueva España.

³⁵ Lomnitz Claudio, 2006:159-161.

2.5. CONSIDERACIONES ESTÉTICAS EN LA NUEVA ESPAÑA.

Durante la Colonia, los sistemas de producción de imágenes, acciones y objetos de la cultura precolombina tuvieron algunos puntos de contacto con los ibéricos, como el hecho de que los trabajos pictóricos y escultóricos estuviesen al servicio de la arquitectura religiosa y que se diera gran importancia al templo, al centro ceremonial, o que se destacaran las expresiones orales, la música, el canto y el baile, como manifestaciones populares. Sin embargo la estética hegemónica durante la Colonia fue la medieval ibérica, que desalojó la precolombina y fue acercándose paulatinamente al Renacimiento. “Primero un sincretismo de estilos medievales, luego débiles intentos renacentistas, el manierismo y el barroco, para terminar en el neoclásico.”³⁶

“La colonización incluyó el adoctrinamiento estético. Éste empezó con la yuxtaposición de dos estéticas: la precolombina y la feudal ibérica. De inmediato la foránea comenzó a desalojar a la autóctona y construyó los conventos y las iglesias necesarias para la catequización de los indios, mediante la persuasión ritual y la coerción sentimental de los terrores del infierno. Al desalojo de la indígena por la invasora contribuyeron los extirpadores de idolatrías y la prohibición de los ritos aztecas o incas. Las construcciones fueron exigiendo la confección de murales y de relieves. Fue en el siglo siguiente cuando la pintura de caballete y la escultura de bulto surgieron en cantidad y adquirieron importancia como integrantes de los retablos dorados, para en el siglo XVIII lograr autonomía y efectos renacentistas.”³⁷

En la estética popular se vivió un mestizaje a diferentes niveles, muchos indígenas ocultaron sus valores estéticos detrás de los ritos y elementos católicos, otros mezclaban sus creencias tradicionales con las impuestas,

³⁶ Op. Cit., Acha, 1994:67.

³⁷ Ibid., 1994:68.

hasta que con el tiempo, la resistencia se tornó en consenso. Sin sus dirigentes, sin sus templos y con la prohibición de sus ritos, la población tuvo que popularizar a su manera el catolicismo, que fue tomando rasgos indígenas e incluso africanos.

Para finales del siglo XVI se consolidaba la organización gremial importada de España y sus miembros monopolizaron la producción de imágenes destinadas a la Iglesia y la Corona. Los retablos, principal espacio interno de los templos, constituyeron ensamblajes dorados y ornamentados, llenos de símbolos religiosos, primero en un estilo manierista, para luego, exacerbar el espíritu barroco.

“El manierismo nos llegó con su formalismo frondoso y agorafóbico, inestable y vacío, que le convenía a una España y a un Portugal colonialistas y contrarreformistas. Para nuestras mentes indígenas, mestizas y africanas eran vacías en sentidos y significaciones religiosas, al no poder comprender a cabalidad el tema católico. El manierismo llega como un estilo, sin haber pasado nosotros por los ajetreos racionalistas del Renacimiento clásico. Si la arquitectura colonial comenzó con el plateresco, la pintura empezó con el manierismo. Por razones culturales y religiosas, la Colonia tomó las formas, letra o estilo manieristas pero no su espíritu, sustancia o esencia.”³⁸

La pintura y la escultura, trataban de conservar su europeísmo en los retablos, mientras que las cruces y los relieves de las construcciones religiosas, mostraban rasgos precolombinos, que los estudiosos ahora denominan *tetquitqui* o *arte indocristiano*, donde los indígenas revelaban sus orígenes en las figuras ornamentales. Si fue sobria la ornamentación del siglo XVI, la encontramos rica en el siguiente y exuberante en el XVIII.

El Barroco fue un estilo bien recibido en la Nueva España, donde tomó un sello particular que expresaba la vitalidad del catolicismo, frente a la

³⁸ Ibid., 1994:78

austeridad de la Reforma. En la Colonia hubo consenso en la importancia del lujo como símbolo de nobleza; el feligrés era deslumbrado por los copiosos ornamentos dorados y los espacios interiores profusamente trabajados, signos de la omnipotencia divina.

Por otra parte, ya hacia el final del período colonial, cabe mencionar la importancia de la Academia de San Carlos, decretada por Carlos III en 1783, como piedra angular de la modernidad. La Academia llegó a la Nueva España teniendo como finalidad la enseñanza de las artes y oficios. Al paso de los años mostró una clara predilección neoclasicista y la sistematización de las enseñanzas en las artes plásticas.

En resumen, al régimen de la Colonia le tomó un tiempo largo para transitar de la coexistencia de dos estéticas, la feudal ibérica y la precolombina, al mestizaje estético, que poco a poco se fue diversificando y mostrando una riqueza sincrética.

2.6. CRUZ DE ACOLMAN, UN EJEMPLO DE INTERPRETACIÓN INDÍGENA DEL ARTE SACRO OCCIDENTAL.

Si bien en Europa hay antecedentes de cruces al aire libre situadas al costado de caminos o en plazas de pueblos, las cruces mexicanas exhiben una iconografía distinta y una estética indígena. La cruz atrial de Acolman presenta, como todas las cruces atriales en general, un sistema dual de significados: el cristiano y el pagano. La cruz es el símbolo central de la cristiandad y representa la muerte de Cristo, quien con su resurrección hizo posible la redención de los seres humanos. La cruz reflejaba la doctrina que enseñaban los frailes, pero una muy arraigada idolatría inducía a los indígenas a enterrar las imágenes de sus dioses debajo de estas cruces atriales, para así persistir en la práctica de sus antiguos rituales. Con el tiempo, éstos llegarían a ser sincréticos con la nueva religión.

Al mismo tiempo, los indios consideraron a la cruz cristiana situada en el centro del atrio como otra representación del Árbol del Mundo, o Árbol de la Vida. Se trataba del Axis Mundi que conectaba a los dioses del Inframundo con los seres humanos sobre la superficie de la tierra. El cosmograma se completaba con las cuatro capillas posas que representaban las cuatro esquinas del universo.

Según la visión mesoamericana del mundo, el ciclo del maíz constituía una metáfora de la muerte y renacimiento de la humanidad. Cuando se plantaba una semilla de maíz en la tierra, ésta moría, pero de ella nacía una planta viva. Esto implicaba que de la muerte vendría la vida, un proceso que era energizado por la tierra que yace en el inframundo. Del mismo modo, las personas habrían de morir para que luego pudieran resurgir, exactamente como el dios del maíz, Cinteotl.

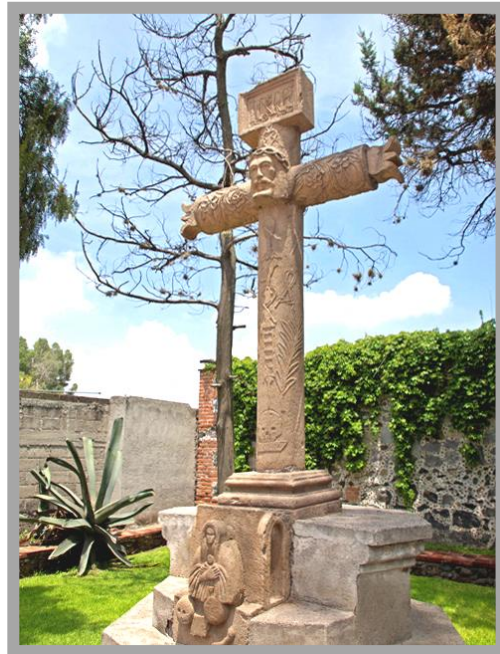
Para los indígenas inmersos en el proceso de conversión, Cristo era el dios del maíz y la Cruz era la planta de maíz. Las flores de lis en los extremos de los brazos de la cruz eran los brotes de la planta de maíz, que representaban el renacimiento sin fin de la fertilidad y la vida. Las flores, las enredaderas y las hojas labradas que decoran los brazos de la cruz eran las plantas de frijoles y calabazas que los campesinos cultivaban junto con los tallos de maíz en las milpas (maizales) para facilitar el desarrollo más saludable del hábitat de estos cultivos. La cruz elevándose en el Calvario refleja la montaña sobre la tierra donde Cristo derrotó a la Muerte. De la misma manera, la planta de maíz (la cruz foliada) se yergue desde el “monstruo de la tierra” donde la muerte se transforma en vida.

Al pie de la cruz de Acolman hay una rudimentaria imagen de La Dolorosa que refleja claramente elementos cristianos: manos cruzadas y cabeza cubierta. El estilo en que fue labrada, sin embargo, claramente la asemeja a un ídolo indígena; queda transformada en una Coatlicue o Teteoinnan cristianizada, y el disco sobre su pecho recuerda la práctica azteca de

insertar un jade o una piedra de obsidiana sobre los corazones de sus ídolos para simbolizar su energía vital. Desde un punto de vista cristiano, el disco podría ser una hostia, que junto con el pequeño cáliz que aparece bajo sus manos, son símbolos de la Eucaristía. La idea de una comunión con Dios a través de la ingesta de Su carne y sangre guardaban cierto paralelismo con la práctica azteca del canibalismo ritual y los sacrificios humanos. En ambos casos se daba una comunión con la divinidad, pero en el rito cristiano ésta era de carácter simbólico, mientras que en el azteca se trataba de una representación física.

A la izquierda de la Virgen hay una calavera que hace referencia a su presencia en el Gólgota, nombre hebreo para Calvario. A los pies de la Virgen hay un globo terráqueo y una serpiente, dos símbolos vinculados con la Inmaculada Concepción. En la mentalidad de los agustinos, esta asociación apocalíptica probablemente apuntaba a recordar a los indígenas que la nueva religión había destruido a la antigua de Quetzalcoatl (la serpiente) y que habría de reinar sobre la tierra.³⁹

Cruz Atrial, Ex convento de San Agustín
Acolman, Edo. de México. Siglo XVI.



³⁹ http://www.famsi.org/spanish/research/aguilars/Aguilar_Art_Text_es.pdf

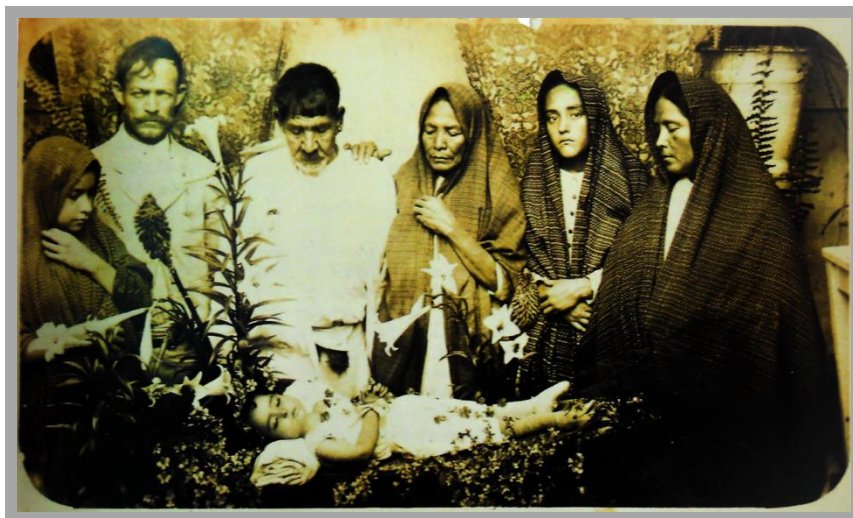
3. LA MUERTE NIÑA EN EL MÉXICO INDEPENDIENTE DEL SIGLO XIX

La fotografía postmortem fue una práctica común desde la aparición del daguerrotipo, a mediados del siglo XIX. Este tipo de fotografías, que hoy en día pudieran parecernos macabras, tenían gran aceptación social y se les podía ver exhibidas en los hogares o ser usadas como relicarios y prendedores. Fue sin duda, una costumbre europea muy bien recibida en América latina y en especial en nuestro país.

“Así, la fotografía mortuoria fue incorporada, primero (en la etapa del daguerrotipo) por las clases altas y medio altas -que además, antes de la aparición de esta técnica ya solían encargarse de pinturas de sus muertos- y luego, con la masificación de la fotografía, por las clases menos pudientes, tanto urbanas como rurales. Las clases más bajas, sobre todo rurales, fueron de hecho las responsables de que esta práctica se extendiera hasta bien entrado el siglo XX”.⁴⁰

Generalmente había tres posibles presentaciones de la fotografía mortuoria, según la manera en que se retrataba al sujeto: la primera consistía en fotografiar al difunto como si estuviera vivo, la segunda, fotografiarlo como si estuviera dormido y la tercera, hacerlo desde su condición de muerto, es decir sin tratar de ocultar o disimular que había fallecido.

⁴⁰ Cuarterolo Andrea, 2002: 52.



Juan de Dios Machain, Finales del S.XIX principios del S.XX, Plata/gelatina

Dentro de este contexto se inserta la tradición de *la muerte niña*, un término que implica la creencia de que los niños recién fallecidos eran *angelitos* a los que había que festejar más que llorar. La muerte prematura eliminaba toda posibilidad de una desdicha eterna, pues en la inocencia el niño recibe la muerte sin ninguna deuda moral, parte naturalmente a un nacimiento festivo en otra vida. El infante se convierte en un intermediario celestial para su familia, semejante a los santos.

La fotografía de *angelitos* recupera una tradición católica española en América Latina, con una serie de rituales entre los cuales estaba, por ejemplo, vestir al niño de blanco como símbolo de su pureza y poner una palma en el ataúd como referente de su virginidad.

Por otra parte, Andrea Cuarterolo indica que en las tendencias de la época se perciben transferencias del espíritu romántico anhelante de tiempos medievales en los cuales el recuerdo de la muerte se hace presente por medio de una serie de iconografías nostálgicas y melancólicas:

“Una fotografía realista tomada inmediatamente después del momento de la muerte, podía capturar esta entrada triunfal al cielo. La pintura podía retratar alegremente al difunto con vida, pero para la sociedad decimonónica, la

fotografía, al mostrar el momento mismo de la muerte, lograba representar más perfectamente la esencia de esa persona. La fotografía mortuoria se convierte así en la imagen viva de una cosa muerta.”⁴¹

El advenimiento de la fotografía permitió a los menos ricos obtener una imagen de sus niños muertos y en México la tradición se extendió mucho, probablemente debido al alto índice de mortalidad infantil. Se conservan imágenes anónimas en daguerrotipos de la muerte niña, así como las hechas por Romualdo García (tomadas en su estudio de Guanajuato entre 1905 y 1914), Juan de Dios Machain, Jose Antonio Bustamante y otros fotógrafos de provincia. ⁴²



Romualdo García, Plata/gelatina
(1905)

⁴¹ Ibid., 2002:54.

⁴² Galindo Rentería, 2005:18

3.1. CONSIDERACIONES ESTÉTICAS EN EL MÉXICO INDEPENDIENTE.

Nuestra independencia, como fenómeno sociocultural y político, fue un movimiento de la oligarquía criolla en busca de la eliminación de las estructuras coloniales, pero sin una idea clara de cuales habrían de remplazarlas. Tampoco fue consecuente con los ideales republicanos de la Revolución Francesa que le sirvió de inspiración. La inestabilidad perduró hasta entrada la segunda mitad del siglo XIX, siglo que podemos caracterizar estilísticamente como una continuación del neoclasicismo iniciado en la Colonia. Del neoclasicismo, nuestras manifestaciones estáticas pasaron al romanticismo y algunos brotes de simbolismo e impresionismo (1900), o bien al Art Nouveau, al costumbrismo o al modernismo. Casi todas estas tendencias fueron practicadas como remedos y terminaron en el academicismo en simbiosis con el eclecticismo. Además, hasta muy entrado el siglo XIX, nuestro país siguió trayendo artistas europeos a dirigir la academia o a realizar trabajos oficiales de importancia, que influyeron decididamente en nuestras expresiones artísticas.⁴³

“El neoclasicismo degeneró en academicismo. El indio y su pasado histórico fueron introducidos en la temática pictórica, aunque dentro de un antropomorfismo europeo y con una factura de fino acabado, propia de académicos. Los retratos de héroes remplazaban a la imagen de los santos y sobresalían, entre tal profusión de retratos de autoridades, damas y niños de sociedad.”⁴⁴

En 1825 llegó la litografía, luego el daguerrotipo (1840-1860) y la fotografía, que originaron una profusión de imágenes gráficas y nuevos procedimientos para generarlas.

⁴³ Op. Cit. Acha, 1994:96.

⁴⁴ Ibid., 1994:97.

Después de 1850, la fotografía se metió en los hogares con los retratos de familia (incluidos los postmortem) y tuvo difusión masiva con la publicación de periódicos y revistas ilustradas. La fotografía y la litografía fueron en gran parte, las formadoras de la estética del latinoamericano.

4. LA MUERTE EN EL MÉXICO DEL SIGLO XX

Para el siglo XX, durante el Porfiriato, se consolidó un culto patriótico por los héroes muertos en las diferentes guerras civiles de nuestro país. La realización de espléndidos funerales estatales y la construcción de la Rotonda de los Hombres Ilustres, en el panteón de Municipal de Dolores, dieron cuenta de una visión de concordia nacional en la que Díaz incorporó a adversarios pasados como Juárez, Lerdo y antiguos partidarios de Maximiliano. Es en este período de estabilidad cuando en algunos periodicos, como *El Hijo del Ahuizote*, se empezaron a escribir las “calaveras” que satirizaban a las figuras públicas, en respuesta al culto oficial de la muerte.⁴⁵

La industria porfiriana trajo consigo grandes accidentes ferroviarios, deportaciones masivas a campos de trabajo insalubres, campañas etnocidas, supresión violenta de huelgas y después el estallido del movimiento revolucionario. Esto generó una nueva especie de identificación con los muertos y una conciencia de la convulsiva temeridad de la época. José Guadalupe Posada fue el artista que mejor reflejó este sentir hacia la muerte.

Lomnitz observa en el grabado *Gran Panteón de Calaveras*, una versión moderna del cuadro de *vanitas*, donde los visitantes al panteón están representados por esqueletos, no hay diferencia entre vivos y muertos sino un encuentro de reconocimiento. El panteón y el tranvía son aquí los

⁴⁵ Lomnitz Claudio, 2006:361.

atributos de una época, en que la mayor de las vanidades era el progreso nacional.⁴⁶



Gran Panteón de calaveras, 1910-1913. José Guadalupe Posada

En el México de principios del siglo XX, la calavera enfatiza la igualdad fundamental del hombre, anteponiendo una visión más política que meramente ética y cristiana, como podría observarse en *la danza macabra*. Las escenas cotidianas ilustradas por Posada, muestran el uso del esqueleto para hacer una mordaz crítica al poder. Este será un elemento adoptado para el posterior desarrollo de la plástica muralista en nuestro país.

Fernando Gamboa, André Breton, Diego Rivera, Jean Charlot y Clemente Orozco, entre otros, redescubrieron en su momento el trabajo de Posada y retomaron la familiaridad de la muerte como un símbolo mexicano con raíces populares y prehispánicas.

*“Los esqueletos bailarines de Posada proporcionaron a Rivera el vínculo estético entre el arte moderno, el arte precolombino y el arte popular: así fue como el esqueleto de México alcanzó su categoría como tótem”*⁴⁷

⁴⁶ Ibid., 2006: 364.

⁴⁷ Ibid., 2006: 402.

Por otra parte, la Revolución mexicana introdujo varios elementos novedosos hasta ese momento. Hubo una matanza mecanizada de casi un millón de personas, que se sirvió de los avances tecnológicos de la época, como la artillería moderna (las ametralladoras), el ferrocarril, los intercambios económicos con el extranjero para la adquisición de armas y un elemento por demás interesante: la utilización de la fotografía y la película como medios de comunicación y publicidad.

En este contexto, cuando en 1919 es acribillado Emiliano Zapata, su cadáver es preparado y fotografiado a fin de remitir sus imágenes mortuorias a la prensa.

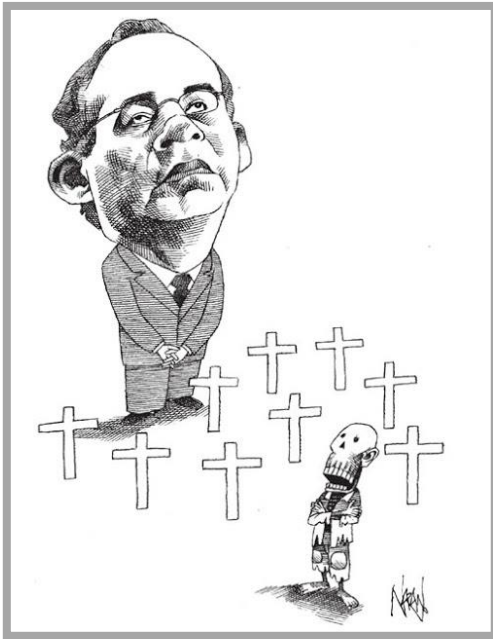
“El sanguinario cabecilla cayó en un ardid hábilmente preparado por el General Don Pablo González”, así lo refería el periódico Excelsior.

La muerte y el poder buscaron su legitimidad en los emergentes medios de comunicación masiva.⁴⁸

La exposición pública de la muerte en los medios masivos de comunicación nos ha acompañado desde entonces, consolidándose como un fenómeno social que llegará hasta los diarios de nota roja y las secciones policiacas de algunos periódicos que actualmente se producen en nuestra sociedad y cuyo estudio requeriría una consideración aparte.

Desde los 60's, la imaginería crítica de Posada fue remplazada por el trabajo de los “moneros”, que dibujaron personajes aplastados cuya ropa acentuaba la desigualdad social que se vivía en nuestro país. Los dos caricaturistas más connotados de esta época fueron Rius y Abel Quezada. Después de la crisis económica de 1982, la representación de la muerte sirvió para enfatizar estas diferencias económicas y sociales con un humor macabro de larga tradición nacional. Este estilo ha sido desarrollado magistralmente por el caricaturista Rogelio Naranjo.

⁴⁸ Ibid., 2006: 372



Naranjo, *Marcando distancia* (2006)

Sus “esqueletoides” son personajes de cuerpos escuálidos vestidos de harapos que rematan en un cráneo, frecuentemente están acompañados de una personificación del poder con una talla y masa corporal mucho más grandes. Estas imágenes reflejan la relación desigual entre las clases populares y el Estado. Para los dibujantes como Naranjo, la muerte es el extremo de carestía y la depreciación de la vida.⁴⁹

4.1. LA NIÑA BLANCA

Actualmente el culto a la llamada “Santa Muerte”, refleja el sincretismo de tres visiones sobre el tema: la prehispánica, la católica y la santera. La confluencia de estas tres tradiciones se expresa en la imagen de un esqueleto con alguna túnica que deja ver ocasionalmente una larga cabellera negra. Frecuentemente lleva en una mano la guadaña y en la otra sostiene al mundo. Aunque esta representación puede variar ya que no hay un canon al que se pueda hacer referencia.

⁴⁹ Ibid., 2006: 426,427.

La Muerte es vestida con un ropaje que recuerda a las vírgenes de los altares o incluso a la ornamentación funeraria de las monjas coronadas de la época colonial. Su imagen recibe el trato que se otorga a las imágenes de los santos patronos y vírgenes del catolicismo popular. Se les trata como si fueran personas reales que dan favores a cambio de la fe.

Este culto es una herejía para la Iglesia Católica, las advertencias del clero contra su práctica señalan que la muerte no es una persona sino una etapa de la vida. Sin embargo, como hemos visto, en las religiones mesoamericanas la muerte era una deidad, que es retomada por los creyentes.

La devoción a la Santa Muerte fue una práctica generalmente clandestina durante muchos años. Esto cambió con el establecimiento de un santuario público en el barrio de Tepito en la Ciudad de México en 1997. El culto creció rápidamente por todo el país, así como por las zonas fronterizas de Estados Unidos.

En las creencias populares la Santa Muerte actúa como cualquier santo, pero debido a su cercanía con los sistemas de brujería, realiza favores que otros santos no hacen.⁵⁰

“Existe pues, una plurifuncionalidad religiosa. Los actores que viven al margen de la ley se han posesionado de la dimensión simbólica de la deidad... la Santa Muerte sustenta religiosamente a aquellos sectores delictuosos dominantes que actúan al margen de la ley, creando códigos propios de organización y de poder simbólico que los legitima en ciertos sectores de la sociedad.”⁵¹

⁵⁰ Referido de Carlos Garma, *El Universal* México, D.F. viernes 10 de abril de 2009.
<http://www.eluniversal.com.mx/notas/590196.html>

⁵¹ http://www.udlondres.com/revista_psicologia/articulos/stamuerte.htm.

En 2005, la Iglesia Católica Tradicional México-EU, cuyo templo central es conocido como el santuario nacional de la Santa Muerte perdió su registro legal como asociación religiosa.

4.2. DIA DE MUERTOS

La celebración del *Día de Muertos* en México es una fusión de los rituales prehispánicos y las celebraciones católicas del *Día de los Fieles Difuntos* y *Todos Santos*. Esta tradición se basa en la creencia de que en esta época del año las "almas" de los muertos pueden visitar a sus familiares en este mundo. Es costumbre colocar una ofrenda en memoria de los difuntos, ya sea en la casa o en el panteón y celebrar una misa en su honor.

Las ofrendas deben ser montadas procurando contener en ellas, de manera simbólica, los cuatro elementos esenciales de la naturaleza: agua, aire, tierra y fuego. Son elaboradas con papel picado de colores, flores de cempasúchil, comida, veladoras, dulces, bebidas y fotografías, pero principalmente las cosas que en vida le gustaban a la persona.

Este festejo se divide en dos partes: la primera es el 1 de noviembre, el *día de Todos Santos*, fecha en que se celebra a los santos que tuvieron una vida ejemplar, así como a los niños difuntos.

El 2 de noviembre, *Día de los Fieles Difuntos*, se celebra a los muertos adultos, esta fiesta es mayor en comparación con la del día primero.

En la antigüedad las fiestas para los muertos se realizaban en julio y agosto, y duraban 20 días y un mes, respectivamente. La celebración de los niños difuntos se llamaba "Miccailhuitontli" y la de los adultos "Xocohuetzi". Con la llegada de los misioneros y la evangelización, la costumbre de festejar a los muertos prevaleció mezclada con la doctrina cristiana. Se sabe que en la península ibérica, durante el siglo XVI, se hacía una visita anual al cementerio y se colocaban vino, pan y flores en

las sepulturas. En la celebración de Todos Santos se preparaba una comida en recuerdo de los muertos. En Salamanca y León se repartía “pan de muerto” entre los pobres, y en Segovia, el día de los Fieles Difuntos, se les daba “pan de ánimas”. La creencia de que las almas volvían a la Tierra existió también en algunos pueblos de España: el día de su llegada, las personas no se acostaban para que las almas pudieran descansar en sus camas.⁵²

La ofrenda a los difuntos y todos los ritos que rodean la celebración encierran una simbología que constituye un canto a la vida. La flor de cempasúchil representa al sol, símbolo de Dios que hace florecer la vida. La comida es un signo de comunión entre vivos y difuntos. La cruz sobre el altar significa todos los caminos, los cuatro puntos cardinales; los brazos de la cruz llevan a Dios y las velas atraen a las almas para que lleguen a disfrutar de la luz divina. Esta simbología general puede cambiar de región a región y de época en época, ya que no hay cánones rígidos que la contengan, sin embargo siempre se coincide en el hecho de que estas celebraciones se hacen en honor y recuerdo de los seres que alguna vez despedimos con amor.

⁵² Scheffler Lilian, 1999: 58-61.

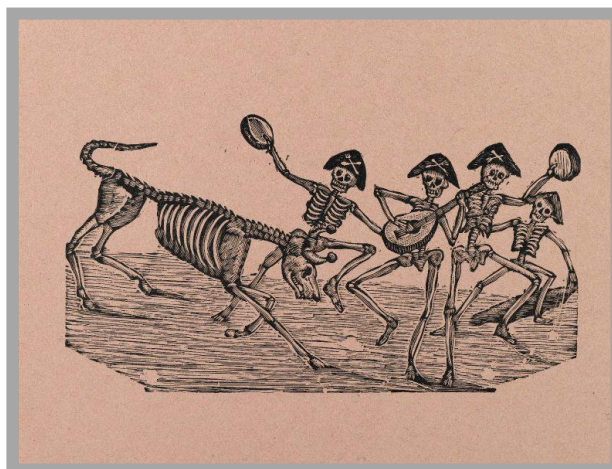
4.3. INSERCIÓN DE ANIMALES EN ALGUNAS REPRESENTACIONES DE LA MUERTE, EN MÉXICO.

A continuación se presentan algunos ejemplos, casi todos del siglo XX, de obras que muestran representaciones de la muerte en las que aparecen animales, a fin de tener antecedentes visuales de mi propuesta plástica.

Manuel Manilla (1830-1895), nacido en la ciudad de México, fue un talentoso grabador, precursor de José Guadalupe Posada, y el primero en ilustrar con calaveras la vida social y política de México. Trabajó para la famosa imprenta *Antonio Vanegas Arroyo* en donde además de desempeñarse como ilustrador también escribía para los volantes que en esa época se repartían. El hecho de que este talentoso mexicano sea tan desconocido se debe en buena parte al extraordinario trabajo de Posada además de que muchas de sus ilustraciones cadavéricas son confundidas con las de Manilla.⁵³

Fue el primer grabador que se especializó en publicaciones infantiles, en la producción periódica de calaveras, y en la ilustración de cancioneros populares.

Manuel Manilla. *Toreros*, 1971



⁵³ <http://pensarcreativo.wordpress.com/2009/11/01/manuel-manilla-ilustrador-de-la-muerte>

José Guadalupe Posada (1852-1913), el ya mencionado ilustre grabador revalorado y mitificado por Diego Rivera y su generación, dejó una extensa obra relacionada con la muerte, la crítica, la sociedad y la fiesta.



José Guadalupe Posada,
La Calavera Huertista.



José Guadalupe Posada,
Calavera del gato morrongo.

Francisco Toledo, (1949-?) uno de los artistas plásticos más importantes de nuestro país, también ha abordado el tema de la muerte en diferentes formas, aquí un par de gouaches de la serie titulada *Muerte pies ligeros* que realizó en 2004.



Francisco Toledo,
Muerte saltando con Toro, 2004.



Francisco Toledo,
Muerte saltando con Rana II, 2004.

SEMEFO (Servicio Médico Forense). En la última década del siglo XX irrumpió en la escena artística este grupo artístico, formado por Carlos López, Arturo Angulo, Teresa Margolles, Juan García Zavaleta, Juan Pernás y Mónica Salcido. Con influencias literarias y plásticas como Bataille, El Bosco, Artaud, Bacon, Lautremon, Bourroughs y con un gusto por el *thrash metal*, el colectivo se planteaba la necesidad de trasgredir el límite del cuerpo, la moral, la política, el arte y la religión. Utilizando para ello, un Accionismo ético-estético de lo grotesco y lo agresivo.

“La producción artística de SEMEFO durante los últimos diez años se inscribe entre el *performance* y la instalación. Un poco a la mitad entre el *ready-made* y el teatro de la crueldad de Artaud; un poco a la mitad entre el arte conceptual y el ritualismo del arte de acción, pero sobre todo se inscribe en el cuerpo: en sus desechos, sus fluidos, sus rastros o en los cuerpos de animales muertos.”⁵⁴

“SEMEFO ha tomado el cuerpo como punto de partida para hacer escándalo de energía desbordante en el performance (así el objetivo sea aludir a la muerte o representarla), y también lo ha concebido como contundente frontera denunciante de que “otra vida” continúa físicamente desde que el cuerpo muere (la putrefacción, las siete generaciones de la fauna cadavérica, la desecación de la masa muscular y el aura repulsiva, que ahí está abrasante, del olor en esos procesos). Su trabajo deja sentir, además, hasta dónde va el “grito” de la quietud y el silencio cuando los restos sólidos o líquidos de los cuerpos muertos son contextualizados éticamente en señal no de “obra” sino de denuncia de que “esos muertos” y sus despojos provienen de la alianza sociedad-corrupción, sociedad-tecnología, sociedad-desamparo. Sociedad-soledad, sociedad-incomprensión...”⁵⁵

⁵⁴ Jose Luis Barrios. *SEMEFO: Una Lírica de la descomposición*. Revista Fractal No.36, 2005

⁵⁵ David Mariana, 2011:266



Semefo, *Lavatio corporis* (1994)

Arturo Rivera (1945-?), pintor heterodoxo provocador por naturaleza, sus temas son universales y mitológicos, remiten a lo fantástico y lo grotesco. Se dice que sus obras reflejan *la belleza de lo terrible*, la muerte es un elemento que aparece recurrentemente. Propone rescatar la figuración y el rigor académico en un entorno onírico y poético.



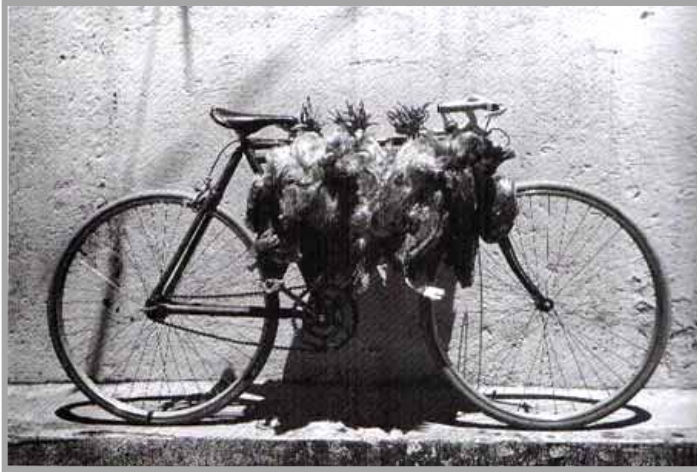
El Rito, 1987-88



Arturo Rivera, *La Ultima Cena*, 1994

Graciela Iturbide (1942-?), una de las fotógrafas mejor consolidadas en el arte contemporáneo mexicano. A través de una diversidad temática, impone su estilo personal, donde el caos cultural y religioso es sólo una

representación de las mil y una caras de México, desde su cultura prehispánica a la religiosidad exacerbada. Ritos paganos y religiosos desfilan como un espejo de la controversia, la violencia, la confusión y la cultura de la mixtura y del sincretismo.



Graciela Iturbide, *El viaje*, 1995

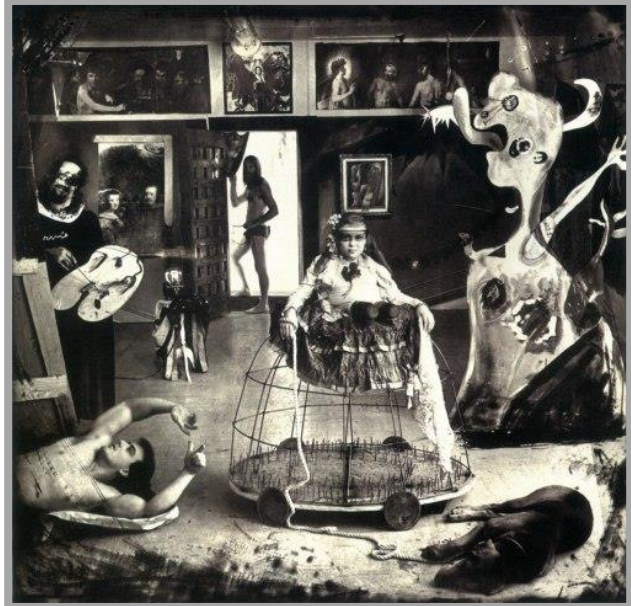


Graciela Iturbide,
El sacrificio, 1992

Joel-Peter Witkin (1939-?), fotógrafo que se ha propuesto explorar el equilibrio entre la belleza y lo obscuro, viajó a la ciudad de México en 1990 para tomar una serie de fotografías de cadáveres en las oficinas forenses. Adepto de las imágenes construidas en las que cuerpos desnudos de hombres y mujeres registran torturas, tatuajes, amarres, cicatrices, deformaciones y demás elementos que refieren a lo monstruoso, pero en composiciones inspiradas en obras clásicas. Una alegoría en honor de la carne, suspenso previo a su desaparición, un vislumbre a lo que la cultura y la mirada artística de lo atroz han llegado a ofrecer en torno de la identidad humana, el artista emplea como tema fotográfico los cadáveres que se recogen en la vía pública, o de personas que mueren en el anonimato y terminan en la morgue antes de ser conducidas a la fosa común.



Joel Peter Witkin,
Caballo crucificado, 1999



Joel-Peter Witkin. *Las meninas*. 1987

CAPÍTULO 2
LA FOTOGRAFÍA CONSTRUÍDA
Y LO PICTORICO

2.1. RELACIÓN ENTRE FOTOGRAFÍA Y PINTURA

Comunmente se piensa que la Fotografía y la Pintura son dos medios diferentes con características propias bien definidas. Sin embargo, cotidianamente encontramos imágenes de un carácter híbrido, que nos confunden cuando tratamos de determinar a cuál de estos medios pertenece su naturaleza. Esto lleva a considerar, más allá de una simple clasificación, el modo en que una imagen se inserta en las categorías culturales como el Arte, la Ciencia y la Tecnología.

Laura González Flores propone que la diferencia de estos medios sólo se produce en el ámbito de lo específico y no de lo genérico, lo que implica poder establecer analogías concretas entre las dos disciplinas.

La diferencia más obvia y banal entre pintura y fotografía se establece con relación a su aspecto técnico, mientras que la primera es manual, la segunda es mecánica. Aparentemente las imágenes pictóricas se producen haciéndolas, mientras que las fotográficas se producen de forma casi automática. La cámara fotográfica sustituye la mano del hombre. En cuanto a la generación de imágenes, se dice que la pintura las *hace* y que la fotografía las *toma*.

Pero esto implicaría que nos quedáramos con una concepción del medio fotográfico limitada a su proceso técnico, como aquellas primeras definiciones de la Fotografía, una de ellas la del propio Nicéphore Niépce:

“La invención que he realizado y a la que he bautizado como “heliografía” consiste en la reproducción automática por la acción de la luz, con sus gradaciones de tonos del blanco al negro, de las imágenes obtenidas en la cámara oscura...”⁵⁶

Algunos textos especializados ubican a la fotografía como uno de los sistemas de representación surgido de una necesidad de realismo, que la

⁵⁶ González Flores, 2005:100

pintura no resolvía del todo. Pero aquí la pura técnica de representación no basta para definir un género artístico-tecnológico.

Los primeros términos utilizados para nombrar a la fotografía, estaban relacionados a su calidad gráfica, a las técnicas de dibujo e impresión: los *sun drawings* y los *photogenic drawings* de Talbot, y los *heliogravures* de Niépce. El término *calotipo* también usado por Talbot proviene de la palabra *kalos* (belleza) para proponer una connotación artística.⁵⁷

Si en el inicio de la Fotografía estos términos dan cuenta de su relación con las técnicas pictóricas, dicha relación tenderá a disolverse conforme ésta se va afirmando como un género autónomo moderno.

“La parte pictórica será considerada como un antecedente o influencia que el medio dejará atrás al madurar, ya que sólo así podrá convertirse en un género en sí mismo”⁵⁸

Al llegar a su madurez, la Fotografía prescindirá de definiciones que la relacionen a algo más. Simplemente es a través del canal de distribución que se le escoja para que su sentido cambie. Es decir, si se integra a la investigación o la tecnología funcionará como Ciencia, si se usa en los circuitos de exhibición museística será Arte, si sirve para documentar un hecho trascendente, será Historia.

La Fotografía deja así su estado de “hija bastarda de la Pintura” para situarse como un paradigma cultural cuya proliferación desborda cualquier límite descriptivo.

Reconociendo esto, vayamos pues a los orígenes de la Fotografía cuando era utilizada como un recurso al servicio de la Pintura. Y es que los primeros daguerrotipos podían servir al retratista para recurrir a una pose “congelada” sin la necesidad de pasar por largas horas de tedio para el

⁵⁷ Ibid.,p.104-105.

⁵⁸ Ibid.,p.106.

retratado. La imagen fotográfica podía equipararse al más preciso boceto. Enseguida se muestra el ejemplo de una pintura, que en 1895 realizó Edgar Degas a partir de tres tomas fotográficas traslapadas.⁵⁹



Degas, Fotografías combinadas/Degas, Bailarinas detrás del escenario, 1895

Una práctica común en la fotografía del siglo XIX, fue la utilización de pintura sobre la foto, produciendo una sobreposición del lenguaje pictórico sobre el fotográfico a fin de subsanar algunas deficiencias técnicas sobre el negativo o la copia.

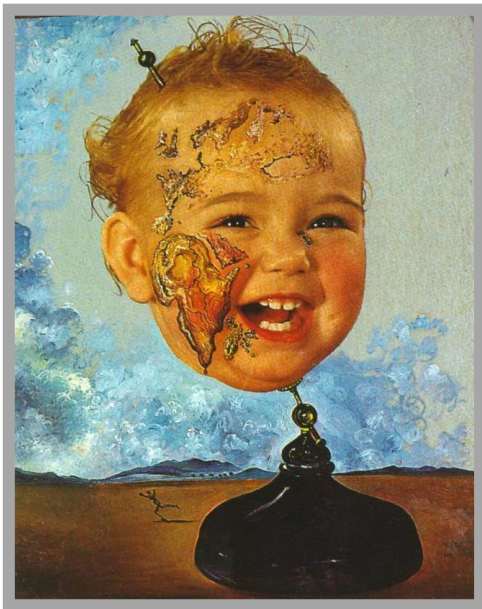
La pintura también se utilizó hasta muy entrado el siglo XX, para la adición manual de color a las fotos monocromáticas que a pesar de ser un referente de lo real, no la mostraban en todo su colorido. No obstante que técnicamente el color en fotografía se desarrolló plenamente en el siglo pasado, aún subsistía esta costumbre artesanal de colorear las fotos con procesos gráficos tradicionales.

Con el surgimiento de las Vanguardias, muchos artistas como Man Ray, Max Ernst, Lissitzky, Picasso, Bellmer, entre otros, comenzaron a mezclar

⁵⁹ Tomado de http://margencero.com/articulos/new03/pintura_foto.pdf

en sus obras, el lenguaje de los géneros Fotografía y Pintura, para constituir un metalenguaje que se insertara en el ámbito del Arte.

A diferencia de las fotografías pintadas, que obedecían a una necesidad técnica y donde existía el predominio del medio fotográfico, éstas obras transgenéricas no pretenden completar ningún género sino producir una obra artística a partir de la mezcla de lenguajes, en su calidad de códigos completos.⁶⁰



Salvador Dalí, *Bebé mapamundi*, 1939

La obra *Bebé mapamundi* de Dalí es un ejemplo de manipulación plástica que no intenta integrarse a su entorno fotográfico de exactitud, sino a un espacio entre la Pintura y la Fotografía.

Estos casos son sólo algunos ejemplos de cómo la Fotografía a lo largo de su historia se ha relacionado estrechamente con la Pintura, pues “ambas disciplinas pueden ser descritas como variantes técnicas de una misma ideología visual.”⁶¹

⁶⁰ Op. cit., González Flores, p.204.

⁶¹ Ibid., p.298.

“La fotografía y la pintura son simples (y diferentes) técnicas inmersas en el mismo sistema ideológico. Dadas las diferencias sintácticas que imprime en ellas su tecnología específica, ambas pueden entenderse como meros modos en que se expresan las imágenes ideologizadas.”⁶²

“Si en los años 20´s y 30´s el Surrealismo fue un movimiento que apoyó el desarrollo expresivo de la fotografía, a mediados del siglo XX la penetración de los medios de comunicación, la explosión de la publicidad y los experimentos de los artistas pop y de la vanguardia reafirmaron el uso extendido de la fotografía como un componente más de su producción artística. Artistas como Warhol y Rauschenberg despertaron la inquietud sobre las alternativas de aplicación gráfica de la fotografía. Las nuevas técnicas como el fotocolage, la fotografía de puesta en escena y los medios técnicos que ofrecían la manipulación de lentes, la película y el papel fotográfico, llevaron a la fotografía a nuevos horizontes e incluso la consagraron como medio idóneo para plasmar y registrar proyectos conceptuales, tales como las obras de *Land Art* de Robert Smithson.

Todos estos antecedentes permitieron alcanzar una nueva fase de exposición y manejo de las imágenes fotográficas. Hoy, el uso de nuevas tecnologías y medios digitales están ofreciendo a los artistas nuevos retos de exploración y experimentación visual. Hoy en día son pocos los artistas que no han incursionado (aunque sea como simple prueba o experimentación) en el uso de la computadora y los medios digitales para desarrollar ideas y formas de expresión. Las posibilidades de transformación y representación que nos permiten estos nuevos medios son tan vastas como impredecibles.”⁶³

⁶² Ibid., p.302.

⁶³ http://www.replica21.com/archivo/articulos/g_h/118_galindo_foto.html

2.2. VERACIDAD Y FICCION EN LA FOTOGRAFÍA

Cuando apareció la Fotografía en el siglo XIX, no se cuestionaba su carácter como un registro fidedigno de la realidad tangible. Las fotos eran vistas como un documento visual capaz de capturar un instante y conservarlo en la memoria. La mediación de la tecnología en la creación de estas primeras imágenes, les daba cierta legitimidad en un mundo que miraba hacia el positivismo y el entusiasmo por los avances científicos.

La Fotografía no se caracterizaba por trasgredir la realidad, sino que simplemente se ocupaba de reflejarla. Sin embargo no pasó mucho tiempo para que comenzaran a surgir los primeros esfuerzos por utilizar este lenguaje visual como una herramienta en la construcción de imágenes que sugerían lo inexistente, lo irreal, lo imaginario.

Uno de los primeros ejemplos de *imagen construida* que se conocen en el ámbito fotográfico, surge de la comparación de las dos versiones de *Vista del Boulevard du Temple* (1838) que Louis Daguerre tomó desde la ventana de su estudio. En una de ellas aparece una avenida muy concurrida por la gente, que sin embargo está desolada, debido a que las largas exposiciones requeridas no permitían capturar el movimiento de la gente. En la segunda toma se pueden observar en la misma avenida, dos hombres (un bolero y su cliente) que permanecieron inmóviles el tiempo suficiente para quedar registrados en la imagen. Esta es la primera fotografía en que aparece un ser humano.

Fontcuberta sugiere que en este último caso, Daguerre recurrió a su experiencia teatral para usar dos actores en la escena: “Dos personajes que simulan una situación estática, pero no exenta de cierta naturalidad, y actúan según las instrucciones de Daguerre, tal vez figurantes ocasionales a cambio de una propina, o tal vez los asistentes del propio fotógrafo, consiguen aportar un cierto contrapunto humano al vacío metafísico de esa ciudad espectral... me gusta pensar que se trata de una

primera celebración del *coup déffet*, de golpe de efecto del ilusionista que con su truco logra vencer las leyes de la lógica y engañar con ello a nuestros sentidos”⁶⁴



Daguerre, Vista del boulevard du Temple, Paris 1838

Ante la deficiencia de la cámara por capturar la realidad, es a través de la simulación que Daguerre logra una representación satisfactoria.

Otro caso de construcción de imagen que cita Fontcuberta, está en la fotografía de Hippolyte Bayard, *Autorretrato como ahogado* (1840), donde aparece él mismo como un cadáver. La imagen es acompañada de un texto dónde relata que la decisión de quitarse la vida se debió al poco apoyo del Gobierno por su invención. Aquí la fotografía es imagen y escritura en un contexto narrativo y lúdico, se trata de una ficción artística.

Estos dos ejemplos muestran cómo desde su nacimiento, la Fotografía se concibió como una expresión con una doble naturaleza: documental y ficticia. Sin embargo, la prominencia de una cultura tecnocientífica en esa época, dio mayor importancia a la exactitud, la objetividad y la memoria.

⁶⁴ Fontcuberta, Joan, 2010: 106-107.



Bayard, *Autoretrato como ahogado*, 1840

“Este cadáver que ven ustedes es el del señor Bayard, inventor del procedimiento que acaban ustedes de presenciar, o cuyos maravillosos resultados pronto presenciarán. Según mis conocimientos, este ingenioso e infatigable investigador ha trabajado durante unos tres años para perfeccionar su invención... Esto le ha supuesto un gran honor, pero no le ha rendido ni un céntimo. El gobierno, que dio demasiado al señor Daguerre, declaró que nada podía hacer por el señor Bayard y el desdichado decidió ahogarse...”

Las primeras fotografías declaradamente manipuladas fueron aparentemente confeccionadas en la década iniciada en 1850, por O.G. Rejlander y H.P. Robinson, quienes inauguraron un género que se presentaría como una alternativa “constructivista” a la estética “realista” predominante en la Fotografía. Sus múltiples manifestaciones incluyen la escuela *Pictorialista* de la última década del siglo XIX, los fotomontajes de artistas como John Heartfield, los fotogramas de László Moholy-Nagy, los experimentos dadaístas-surrealistas de Man Ray, y en las últimas tres décadas, la imaginería conceptual, neo-surrealista y construida que solemos asociar con artistas como Duane Michaels, Les Krims, Cindy Sherman y Joel Peter Witkin.



Oscar Gustav Rejlander, *Los dos caminos de la vida*, 1857. Obra realizada a partir de 32 negativos, fotografiando los personajes por separado

Las imágenes construidas están relacionadas con el uso de diversos artificios para intervenir el acto fotográfico, antes y/o después de la toma. Alterar imágenes en el cuartoscuro ha sido una práctica conocida mucho antes de la digitalización. Eugene Smith insertó el mango de una sierra, y la mano para agarrarlo, en la primera foto de su ensayo sobre Albert Schweitzer. Los excesos en la manipulación fotográfica bajo los regímenes fascistas de Alemania e Italia, las dictaduras soviéticas, el gobierno de Mao en China y el macartismo en los Estados Unidos están bien documentados. ⁶⁵



Joseph Stalin en el Canal de Moscú el 22 de abril de 1937 con y sin Nikolai Yeezhov quien fue eliminado de la imagen tras ser condenado y ejecutado por traición en 1940.

⁶⁵ Jonh Mraz, “¿Qué tiene de documental la fotografía? Del fotoreportaje dirigido al fotoperiodismo digital” <http://www.zonezero.com/magazine/articles/mraz/mraz01sp.html>

La facilidad con que las imágenes digitalizadas pueden ser transformadas hoy en día, tiende a diluir la frontera entre lo que se considera meramente documental y lo que constituye una imagen construida. El conocimiento de los programas de edición digital y su accesibilidad generalizada, incluso a personas no especializadas, han permitido evidenciar en muchas ocasiones, la manipulación de las imágenes que se consideraban veraces dentro del ámbito de la prensa internacional. Esto ha derivado en una percepción más crítica por parte de una sociedad habituada al consumo de imágenes mediáticas.

Sólo por citar un ejemplo, en 2006 la agencia Reuters publicó una fotografía de los bombardeos israelíes sobre Beirut, donde el fotógrafo Adnan Hajj, clonó algunas nubes de humo, para exagerar la escena. Ante la crítica periodística, la agencia no tuvo más remedio que despedir al fotógrafo y al editor involucrados y declarar: *“No hay violación más grave de los estándares de trabajo para los fotógrafos de Reuters que la manipulación deliberada de una imagen. Reuters tiene tolerancia cero con cualquier falsificación de imágenes...”* Algunos medios se refirieron a este sonado caso como el Reutersgate.⁶⁶



Adnan Haff,
corresponsal libanés de
la agencia Reuters,
intentó exagerar los
ataques Israelíes sobre
Beirut, 2006.

⁶⁶ Op. Cit. Fontcuberta, 2010:139.

2.3. LA FOTOGRAFÍA COMO IMAGEN DIGITAL.

Durante más de siglo y medio se vivió la hegemonía de los procesos fotoquímicos y el soporte material de la Fotografía, pero en nuestros días la incursión de la electrónica digital ha dado paso a novedosas formas de producción y exhibición de imágenes, que conservando los principios básicos del acto fotográfico, incorporan características propias que han cambiado la manera de relacionarnos con ellas.

Ahora la imagen digital, compuesta por bloques de información cuantitativa, está compuesta visualmente de una retícula de píxeles, unidades mínimas homogéneas en color, que son susceptibles de ser modificados y combinados para construir una determinada sintaxis visual, a la manera de una pieza pictórica. Fontcuberta reflexiona al respecto:

“Lo que interesa destacar... es que la imagen (pictórica) se construye mediante una articulación de signos o unidades gráficas elementales, las pinceladas, y que el proceso puede equipararse a una concatenación de intervenciones puntuales... La imagen digital recupera este tipo de situación: de nuevo podemos actuar sobre los componentes más básicos de la imagen, que se estructura ahora en una retícula de píxeles... Puede afirmarse, pues, que en lo esencial, imagen pictórica e imagen digital son idénticas. Varía el modus operandi técnico, el utillaje, los aparatos, pero repito, su naturaleza estructural es la misma” ⁶⁷

Con la presencia de la fotografía digital asistimos a la desmaterialización, cada vez mayor, de su soporte físico. “Desde el ostensible y pesado daguerrotipo hasta la liviana abstracción de un ordenamiento de algoritmos, las fotos han sido metal, vidrio, papel, película y finalmente presencia volátil en el ciberespacio.” ⁶⁸

⁶⁷ Ibid., p.62

⁶⁸ Ibid., p.64.

Esta condición de inmaterialidad interviene directamente en la forma de relacionarnos con la imagen, provoca una mayor interactividad y difusión, por ejemplo, pero propicia también un consumo más versátil y efímero.

“La fotografía digital debe contemplarse como un dominio del nuevo orden, propiciado por los medios electrónicos cuyo efecto de “desrealización” no se reduce a la representación de lo real aplicada a la imagen, sino que atañe a todas nuestras facetas abstractas de construir la realidad” ⁶⁹

Muestra de ello, son las nuevas construcciones de identidad en el entorno de las comunicaciones multipersonales en el ciberespacio, basadas en experiencias virtuales compartidas. La identidad vista como un sistema múltiple y diseminado que nos adentra en el campo de la simulación.

Hoy en día estamos viviendo una revolución mediática, donde el ordenador constituye un elemento protagonista en la producción, distribución y comunicación de diversos contenidos que afectan nuestra manera de relacionarnos con la información y con nosotros mismos.

Lev Manovich, estudioso de los nuevos medios de comunicación, señala que éstos representan la convergencia de dos desarrollos históricos: la tecnología informática y la mediática, que hicieron su aparición hacia la década de 1830, con la máquina analítica de Babbage y la invención del daguerrotipo. Ambos inventos evolucionaron técnicamente hasta llegar a posibilitar las tecnologías digitales que permiten guardar, manipular y mostrar información gráfica, a partir de datos numéricos.

“Los dos recorridos históricos se encuentran al fin. Los medios y el ordenador, el daguerrotipo de Daguerre y la máquina analítica de Babbage, el cinematógrafo de los Lumiere y el tabulador de Hollering se funden en uno. Todos los medios actuales se traducen a datos numéricos a los que se accede por ordenador. El resultado: los gráficos, imágenes en

⁶⁹ Ibid., p.101.

movimiento, sonidos, formas, espacios y textos se vuelven computables; es decir, conjuntos simples de datos informáticos. En definitiva, los medios se convierten en nuevos medios.

Este encuentro cambia la identidad tanto de los medios como del propio ordenador, que deja de ser sólo una calculadora, un mecanismo de control o un dispositivo de comunicaciones, para convertirse en un procesador de medios. Antes, el ordenador podía leer una fila de números y producir un resultado estadístico o una trayectoria balística. Ahora puede leer valores de pixel, hacer borrosa una imagen, ajustar su contraste o comprobar si contiene el contorno de un objeto.”⁷⁰

2.4. RASGOS DE LO ANALÓGICO Y LO DIGITAL

La Segunda Guerra Mundial exigió la incorporación de máquinas calculadoras capaces de cifrar mensajes y tráficos de información, así como el cálculo de trayectorias aéreas y submarinas del enemigo. Con ello nació la época de la electrónica y la exactitud digital, que se incorporó también a la producción industrial, a las tecnologías de la comunicación y la información en general. La sociedad requería entonces, de métodos y tecnologías que le permitieran elaborar datos de manera más rápida y exacta, esta necesidad derivaría en la invención de las computadoras, basadas en un principio de regularidad determinista.

Pero como lo sugiere Wittgenstein, el mundo no se limita sólo a las magnitudes sino que le son fundamentales las valoraciones, todas las significaciones que incluyen factores personales, sociales y culturales.

“Turing había construido máquinas que debían trabajar como un cerebro. Pero el cerebro no es un órgano que saca conclusiones mediante pasos lógicos, sino un órgano de valoración referido al propio ser de uno mismo,

⁷⁰ Manovich Lev, 2005:71.

no a las reglas objetivables. Una valoración, una constatación de significaciones, no son operaciones del cálculo.”⁷¹

“En el cerebro hay un hemisferio analítico y otro sintético; uno que saca conclusiones en sentido digital y otro que mira en sentido analógico.”⁷²

El pensar concluyente, que genera conclusiones, es algo distinto del pensar contemplativo. “Dividamos una hoja de papel. O bien medimos la distancia con una regla y tomamos la mitad del valor. O bien doblamos el papel y fijamos con una ligera presión el lugar de la división. Lo uno es digital, lo otro analógico. Digital significa trabajar con cifras; analógico, con comparaciones”⁷³

El pensar digital es lógico, a partir de premisas llega a conclusiones, las significaciones degeneran a un valor, un resultado. El pensar analógico remite a lo múltiple, de la comparación se obtienen entendimientos, no resultados. Se emiten juicios, no conclusiones.

Para Aicher, lo digital se relaciona con la conceptualidad abstracta, la exactitud lógica, el hacer espiritual; mientras que lo analógico está asociado a la experiencia práctica y la percepción sensorial, el hacer corporal. Dos aspectos del saber que se referencian uno a otro y son interdependientes.⁷⁴

Percibir y pensar pueden separarse conceptualmente, pero se trata en realidad de dos aspectos de un mismo proceso, que tienen igual importancia en la adquisición de conocimiento. Aunque hoy en día, probablemente es más evidente la coacción que ha supuesto en nuestra cultura, la predilección cada vez más franca por el método digital, nuestra existencia social y económica gira en torno a magnitudes y cifras: valores

⁷¹ Aicher Otl, 2001:320.

⁷² Ibid., pag. 321.

⁷³ Ibid., pag. 325.

⁷⁴ Ibid., pag.17.

numéricos de la producción, de la fuerza de trabajo, de la capacidad de compra, de los estudios de salud, del tráfico vehicular, del ciudadano dentro del Estado, de los procesos biológicos, etc.

Para manejar estas cantidades de información cada vez más exorbitantes, el ordenador se ha convertido en un elemento imprescindible en los nuevos medios de producción, distribución y exhibición de objetos culturales. Por ello es importante hacer una breve presentación sobre sus características más sobresalientes.

Malevich destaca cinco principios generales que buscan indagar la naturaleza de los medios en la época digital, caracterizados por un conjunto de datos informáticos que los vuelven programables, como los sitios web, las imágenes digitales, los videojuegos, las instalaciones interactivas, los libros electrónicos, el cine y video digitales y las interfaces entre el hombre y el ordenador. Estos principios no deben tomarse como leyes absolutas sino como tendencias de una cultura informatizada. A saber son las siguientes:

1. Representación Numérica.

“Todos los objetos de los nuevos medios, ya se creen partiendo de cero en el ordenador o sufran una conversión a partir de fuentes analógicas, se componen de código digital.”⁷⁵

Estos objetos pueden ser descritos en términos matemáticos susceptibles de manipulaciones algorítmicas. Se vuelven programables.

La digitalización de la información continua se compone de dos pasos: el *muestreo*, normalmente a intervalos regulares, y la *cuantificación*, es decir, la asignación de un valor dentro de una escala, para cada muestra. Ejemplo de esto es la matriz de píxeles que representa a una imagen digital

⁷⁵ Op. cit. Manovich, p.72.

o el cine, que toma el tiempo continuo y lo convierte en fotogramas discretos.

2. Modularidad.

El objeto de los nuevos medios, guarda la misma estructura a diferentes escalas, como si se tratase de una estructura fractal. Las colecciones de muestras discretas se agrupan para formar objetos pero mantienen su identidad individual. Cada objeto está compuesto de partes independientes que a su vez están constituidas de otras más pequeñas.

Ejemplo de esta modularidad es la programación estructurada donde se recurre a programas simples que van formando una subrutina que se ensambla a otras para formar un programa más grande.

3. Automatización.

La codificación numérica y la estructura modular de un objeto, llevan consecuentemente a la automatización de algunos procesos vinculados a su producción y manipulación. Los editores de imágenes permiten utilizar una gran variedad de filtros automáticos para el tratamiento de las imágenes, por ejemplo.

4. Variabilidad.

“Un objeto de los nuevos medios no es algo fijado de una vez para siempre, sino que puede existir en distintas versiones, que potencialmente son infinitas.”⁷⁶

Este objeto puede ser mutable, susceptible de experimentar cambios debido a diversos factores como la interactividad, la escalabilidad, la actualización, la secuenciación, los hipervínculos con la red, entre otros.

⁷⁶ Ibid., p.82.

5. Transcodificación.

Los objetos que pertenecen a los nuevos medios constan de dos capas diferenciadas: la cultural, que es la que percibimos y puede ser una imagen o un texto o cualquier otra información que se incorpora a un diálogo de lo humano; y la capa informática, constituida por un archivo informático que sólo es visible al computador y que responde a su propia sintaxis. Siempre existe la posibilidad que esta capa informática influya a la capa cultural y viceversa, en una mezcla de significados humanos e informáticos. ⁷⁷

De estos principios, el primero de ellos, la representación numérica, es el único concepto que resulta crucial porque convierte los medios en datos informáticos programables, lo que de hecho cambia su naturaleza de manera radical. ⁷⁸

⁷⁷ Ibid., p.92-94.

⁷⁸ Ibid., p.99.

CAPÍTULO 3

PROPUESTA PLÁSTICA

3.1. ¿POR QUÉ LA MUERTE?

La muerte es uno de los temas que han preocupado a todas las civilizaciones a lo largo de la Historia, su concepción determina en gran medida, el modo de vivir del hombre. Por ello este tema ha estado presente en las expresiones artísticas de las diferentes culturas, antiguas y contemporáneas. En nuestro país por ejemplo, se ha popularizado una idea festiva de la muerte, aunque no sea la única. Casi todas sus representaciones se ven influenciadas por nuestras raíces: la prehispánica, la hispánica y a veces una tercera poco reconocida, la negra.

Por más que se indague sobre el tema, siempre queda el misterio de su naturaleza, es algo que sólo observamos alrededor nuestro hasta que llega el momento de la experiencia directa. El nacimiento es una afirmación pero la muerte es siempre una duda. En este sentido, sólo me queda la expresión plástica como una forma personal de enlazar emociones que me la signifiquen.

Nada hay en el Universo que carezca por completo de vida, decían los teósofos, porque hasta una piedra contiene en su ser lo divino. Esta materia inerte algo dice de lo que fueron éstos cuerpos, que alguna vez albergaron una conciencia. Algún discreto encanto queda en esa callada materia que fue la individualización de un sentir.

Mi propuesta plástica está motivada por el trabajo de artistas que eventualmente han trabajado con la representación de cadáveres para dar una interpretación personal y crítica sobre la condición mortal del hombre y lo que le rodea, como Teresa Margolles y grupo SEMEFO, Joel Peter Witkin, Arturo Rivera y Gunter von Hagens, entre otros.

Vivimos actualmente en una sociedad mediatizada que gusta de banalizar la muerte y asociarla con la violencia. Cotidianamente los medios de comunicación nos informan sobre cifras de fallecidos, que van desde

accidentes viales hasta desaparecidos por el tema de la violencia. Existe toda una subcultura de la nota roja en nuestro país, que despliega imágenes patéticas en primera plana. En la mayoría de las películas de acción se cuentan más decesos que cuadros por segundo. Los videojuegos dirigidos a un público adolescente, resultan catárticos porque los usuarios avanzan niveles eliminando adversarios.

Es necesario disociar muerte y violencia, para poder valorar aspectos de mayor importancia y trascendencia. Acercarse al tema a través del Arte y la Filosofía puede ser una opción que contemple la dimensión humana y profunda del proceso mortal.

Esta dimensión humana debiera hacernos más empáticos con la vida en general y con la vida animal en particular, pues ésta, la vida, es una misma experiencia compartida por todos los seres. En mis imágenes probablemente hay lugar para la indignación, por la molestia de ver animales muertos usados como materia de creación. Pero esto es sólo una provocación, pues si con mucha naturalidad, los requerimos para alimentarnos materialmente, ¿porque debiera perturbarnos su uso en una imagen?, que a fin de cuentas también constituyen un elemento de consumo, en este caso un consumo intelectual y emocional.

Sondear los caminos de lo efímero frente a lo divino ha sido una estrategia para acercarme a un modo particular de representar la muerte como un proceso, que lentamente va disgregando los elementos anímicos que una vez protagonizaron una experiencia de vida.

3.2. DE LO FOTOGRÁFICO A LO PICTÓRICO.

Las imágenes que ahora me tienen escribiendo este trabajo, nacen de actos fotográficos, en los que registro una escenificación, una composición en la que utilizo como elemento principal cuerpos apacibles y silenciosos, abandonados por la vida. Usualmente dispongo los elementos enfatizando un carácter geométrico y simbólico.

Al principio de la investigación algunas imágenes se quedaban en la fotografía directa, que por la escenificación frente a la cámara podría considerarse dentro del campo de la fotografía construida. Sin embargo, con el tiempo me fui convenciendo de alterar estas imágenes con el uso del ordenador, dando paso a una segunda etapa del proceso creativo: la alteración digital.

En esta etapa, la utilización de programas como Photoshop, Corel Draw, Painter o Lightroom, ofrecen una gama de recursos tan variada, que la *elección* se convierte aquí, en un elemento importante en la construcción de la imagen. Pero como hemos visto, la elección siempre es primordial en cualquier proceso artístico, ya se trate de una pintura figurativa, una escultura o bien un ready made.

El propósito de trabajar con la alteración digital es el de enfatizar el aspecto pictórico de la imagen fotográfica y resaltar su subjetividad. Diluir el referente extraído del mundo real para insertarlo en un espacio abierto a la experimentación visual.

El contexto digital, ofrece la posibilidad de manipular cada unidad gráfica, cada pixel, lo que da la sensación de un control fino sobre la materialización de nuestras intenciones, aunque como en todas las áreas creativas, siempre hay cabida para lo inesperado, lo que no se planea, lo que funciona a un nivel semiautomático y subconsciente. Los programas de edición digital, constituyen sistemas no lineales, que en interacción con

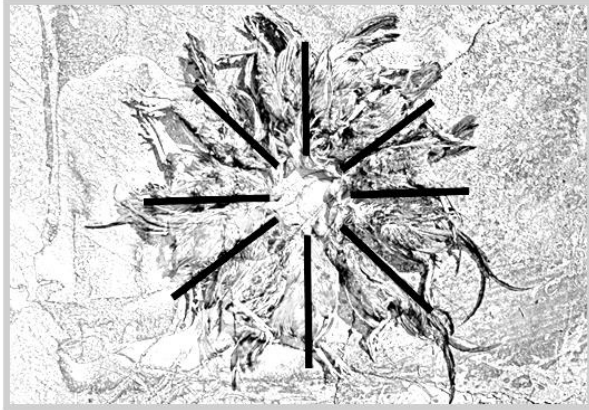
el usuario, pueden producir resultados impredecibles sólo con la introducción de pequeños cambios durante la formación de la imagen. No podría describir mi proceso de trabajo como algo metódico, ya que siempre experimento de manera lúdica dentro de un orden dado por lo emocional y lo subjetivo. Sin embargo, hay procedimientos que me son recurrentes, como el traslape de imágenes y el planteamiento de composiciones con un sentido geométrico, más sugerido que exacto.

3.3. ANÁLISIS FORMAL

Generalmente propongo composiciones centradas y frontales para eludir la perspectiva y producir imágenes planas, de poca profundidad, donde el fondo y la figura se entrelacen dando una sensación de continuidad.

En muchas de estas imágenes busco una composición céntrica que ofrezca una idea de estabilidad, de un equilibrio visual que refiera a lo circular, símbolo de lo espiritual, lo inconmensurable. El círculo es una de las más primordiales y poderosas imágenes en la historia, se encuentra en innumerables manifestaciones creativas con alusiones religiosas de todo tipo y en todo el mundo. Es el símbolo por antonomasia de un ciclo, y nos da una imagen sin principio ni final.

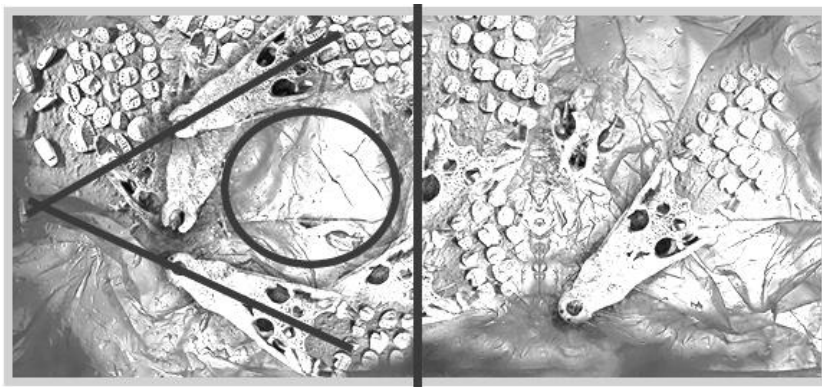
En *Flor de olvido* por ejemplo, propongo un disco solar usando el simbolismo del plumaje, como lo hacen los danzantes mexicas para representar un centro energético radial, como se citó en el primer capítulo.



Flor de Olvido

Sin embargo, en algunas composiciones busco valores de “excentricidad” en el sentido en que Rudolf Arnheim⁷⁹ la refiere, como el resultado de las relaciones vectoriales entre varios centros de fuerza visual que pueden existir en una composición. Es posible que ninguno de estos centros coincida con el centro geométrico de la imagen o incluso, que éstos se encuentren fuera de sus límites, de manera que el punto de mayor peso visual se puede desplazar del medio, como en *Don Cocodrilo*, donde los vectores se arremolinan en torno a un centro movido hacia la izquierda de la imagen.

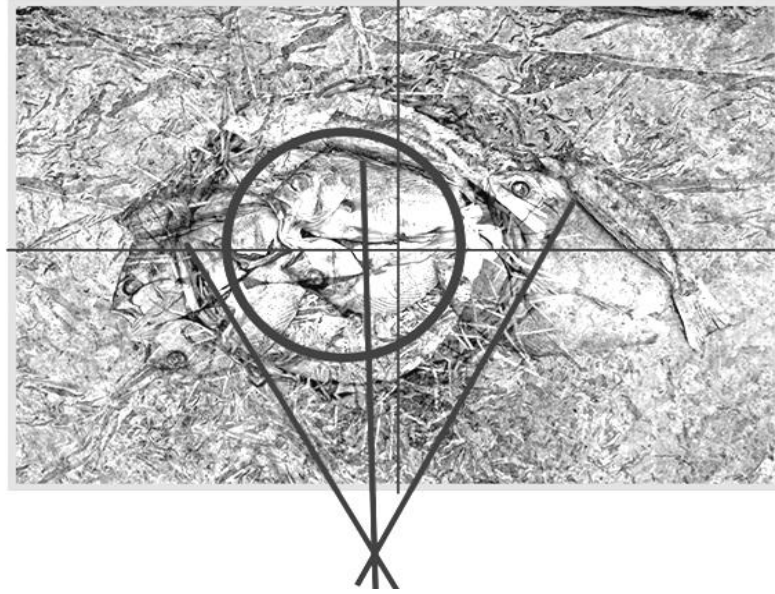
Don Cocodrilo



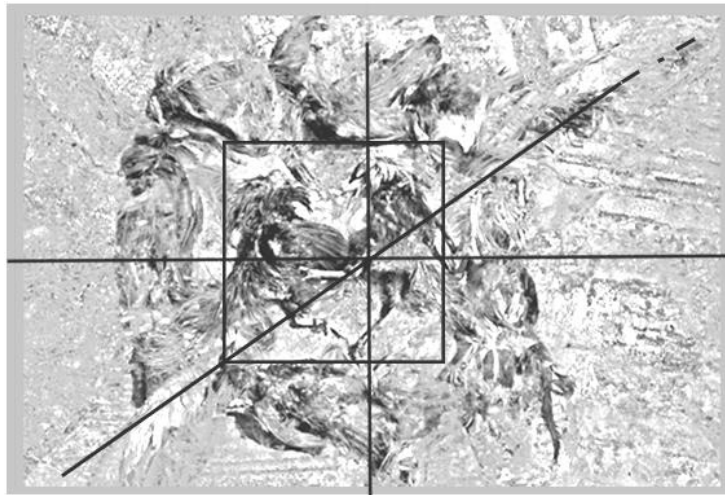
Aquí otro ejemplo donde los elementos giran en torno a un punto fuera de la imagen y la zona de mayor peso visual está ligeramente desplazado del medio.

⁷⁹ Arnheim, 2011:11.

La Trinidad



Cuando recorro a formas rectangulares lo hago para simbolizar lo material, lo limitado y rígido, en contraste con lo ilimitado y espiritual de la circunferencia, ya que hay en el tema de la muerte una constante vinculación entre lo espiritual y lo material.



Enmudeció el Palenque

Utilizo también elementos relacionados con la tradición judeocristiana como la cruz, la triada, las coronas espinadas, con el fin de referenciar el sacrificio del verbo que se hizo carne. Hay aquí un punto en común de la

tradición prehispánica y la católica: la importancia del sacrificio divino. La muerte del dios que trae nueva vida al hombre.

Por otra parte, el uso del color me sirve para aludir a la festividad que envuelve a los ritos conmemorativos de la muerte en México. Envolver un cuerpo con colores es redimensionar su estatus mortuario y dramático para infundirle un aliento vital.

3.4. SALIDA DE LAS IMÁGENES

La presentación de las imágenes puede considerarse una tercera etapa del proceso creativo. Con la asesoría de los profesores Arturo Rosales y Gale Lynn quienes están dirigen el *Centro de Producción Digital* en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, he podido imprimir estas imágenes sobre papel de algodón, un soporte característico del arte gráfico tradicional. El plotter utilizado permitió impresiones mayores a un metro de longitud por lado, lo que posibilitó la experimentación con grandes formatos.

En este proceso de impresión, encontré que existen algunos aspectos técnicos a considerar para obtener colores impresos consistentes con los observados en el monitor, pues de no ser así, podría cambiar el carácter de la imagen. De entrada hay una diferencia natural entre los colores observados en pantalla (colores luz en un sistema RGB) y los obtenidos en un plotter (tintas en un sistema CMKY). Además de que cada dispositivo muestra una gama de color ligeramente diferente. Esto se evidencia cuando la imagen pasa de un soporte a otro, si observamos por ejemplo, la reproducción de una famosa pintura en la pantalla de un televisor y luego la comparamos con la obra original, podemos encontrar diferencias notables en su aspecto físico.

Joseph Albers menciona que hay colores que se resisten al cambio y otros que son más proclives a éste, a ser influenciados por los colores que le rodean o bien por el cambio de sus parámetros. En el paso de la imagen luz a la imagen impresa, el efecto más evidente es sobre su intensidad cromática, pareciera que algunos colores se opacan más que otros y no siempre son los mismos en todas las imágenes.

Por lo anterior es importante buscar una congruencia de color entre los distintos sistemas involucrados. Es recomendable que se tengan calibrados los monitores, que las imágenes en RGB sean convertidas al perfil de color de la impresora y que se realicen pruebas de impresión que sirvan como referencia para ajustar algunos parámetros como intensidad, tono, luminosidad, saturación, brillo, contraste, etc., a fin de obtener los resultados esperados y evitar cambiar el sentido de una imagen.

Siguiendo con las alternativas de salida, otra opción es la presentación de las imágenes en una página de internet como la que ha sido construida, con la dirección de la profesora Gale Lynn, para exponer los resultados del proyecto PAPIIT IN403412, *La Representación Visual en el Arte y el Diseño, en la Era Digital*, donde se inserta mi investigación como una pequeña parte de las múltiples posibilidades de experimentación en el medio digital:

<http://www.representacionvisual.com.mx/obraplasticadigital/Home.html>.

Una última opción de salida que se está trabajando consiste en la construcción de un libro de artista, propuesto y dirigido por el profesor Arturo Rosales, en el que se dejará el testimonio gráfico de una investigación colectiva sobre *La Representación Visual en la Época Digital* y que llevará este título.

En resumen, este es un breve testimonio sobre mi manera de abordar el tema de la muerte, a través de la representación de cadáveres animales y del uso de elementos geométrico-simbólicos alusivos a un espacio pictórico y experimental. En este proyecto, la utilización de los recursos tecnológicos formó parte efectiva de la propuesta, la construcción visual y su exhibición están muy vinculadas al medio, que también se manifiesta, se hace presente, alcanza visibilidad.

Esta construcción visual tiene características propias del ámbito digital, pero también considero, que estas imágenes se insertan en un pensamiento analógico, pues como lo menciona Otl Aicher, la comunicación analógica está acoplada a la percepción visual, al juego de relaciones, posiciones, valoraciones, en contraste con la exactitud de los números y magnitudes del ámbito digital. La comunicación visual es esencialmente de orden analógico.⁸⁰

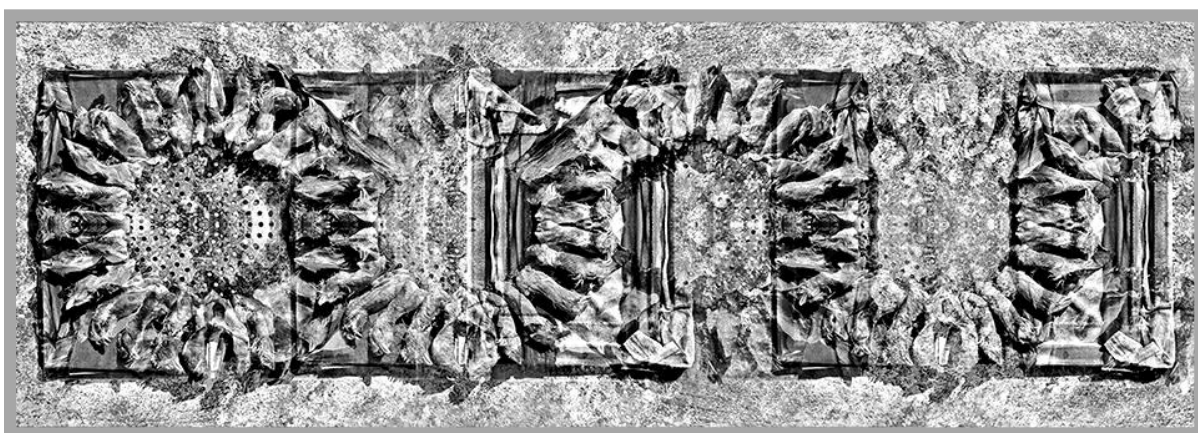
Entre lo análogo y lo digital, entre lo real y lo construido, a continuación presento las imágenes que resultaron de esta investigación plástica.

⁸⁰ Aicher, Otl, 2001:76.

3.5. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS



Variaciones sobre una imagen. *Gallinita ciega*, 2011



Escalera a la casa del Sol, 2010



Enmudeció el palenque, 2011



Flor de Olvido, 2011



La Trinidad, 2012



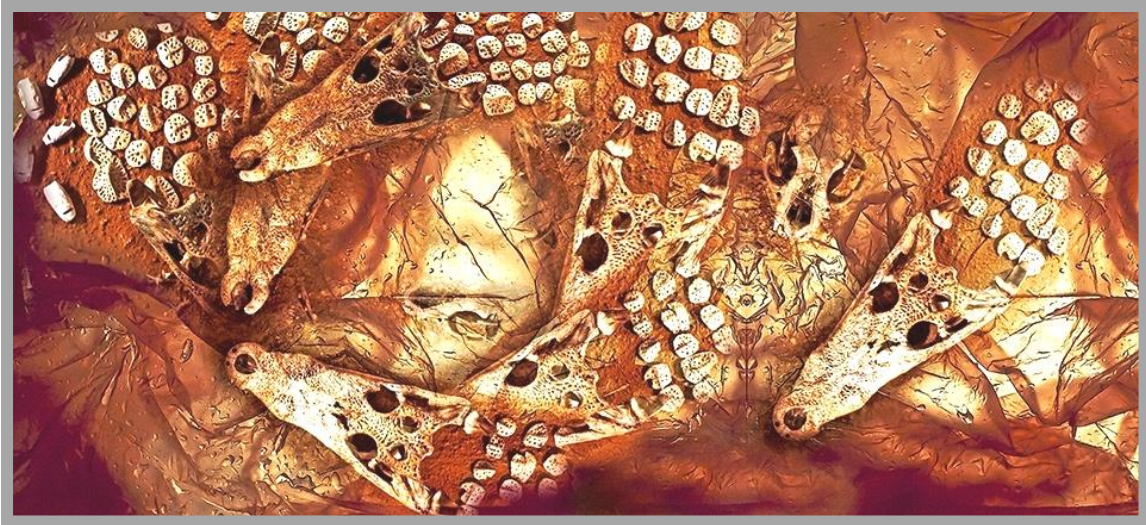
El Abanico, 2011



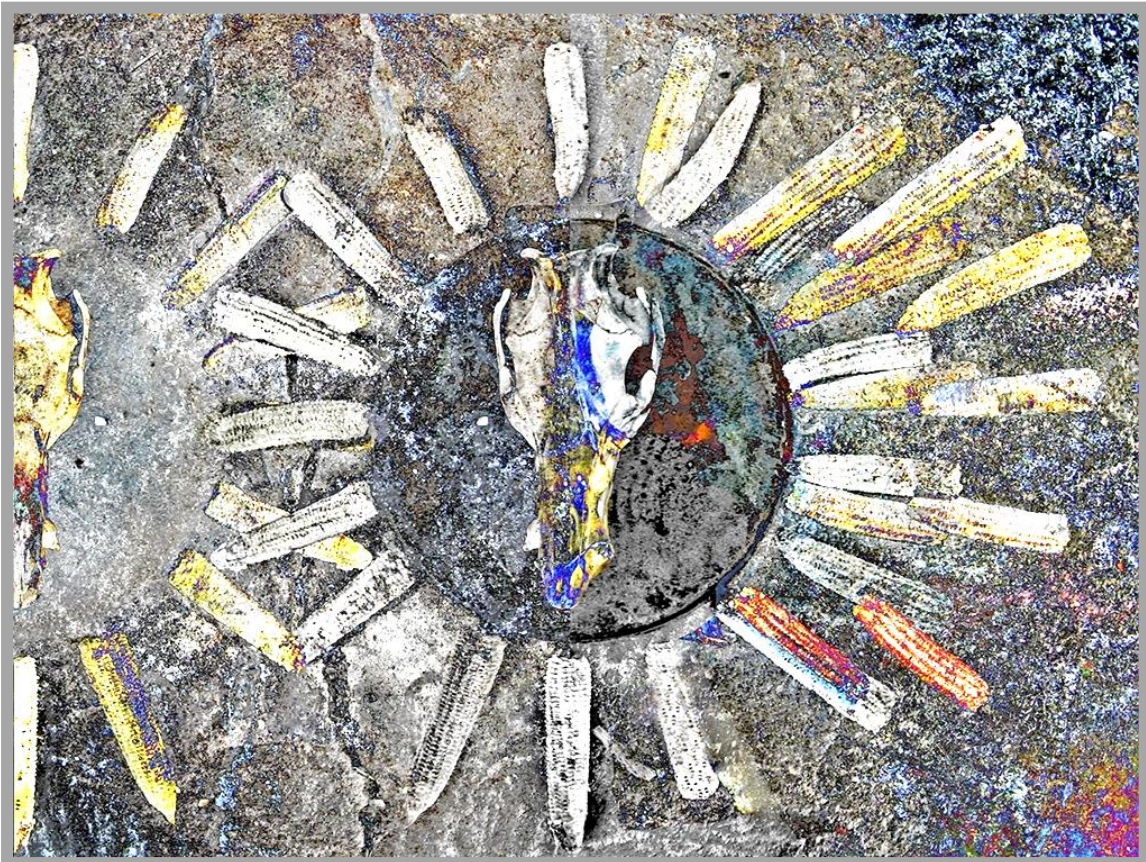
Cancer II, 2012



Piscis I, 2012



Don Cocodrilo, 2011



La Mazorca, 2011



Conejo lunar, 2013



Cancer 1, 2012



Gallinita ciega, 2011



Sólo siervo, 2012

CONCLUSIONES

La imagen es conocimiento, y en ello nos muestra el cambio de paradigmas, que como humanidad hemos experimentado. La imagen nos refleja, nos dice en dónde estamos y a donde hemos ido. En este sentido, la imagen digital nos revela mucho de la sociedad que somos. Una sociedad habituada al consumo mediático, efímero y veloz de una enorme cantidad de productos. Con la digitalización, la imagen ha transitado de los espacios físicos a los espacios virtuales, donde puede ser vista instantáneamente por cualquier persona en cualquier parte del mundo.

En este contexto temporal se insertó mi investigación plástica. El propósito de experimentar con la alteración digital fue el de conseguir imágenes que se separaran visualmente de la fotografía llamada documental, para acercarse hacia lo pictórico, lo ficticio, lo construido y subjetivo.

El uso de herramientas digitales fue parte sustancial del proceso creativo, ya que permitió estrategias de construcción propias de una alteración casi puntual.

En el proceso encontré muchas analogías con la pintura y la gráfica, como el hecho de que las imágenes impresas con un plotter requieran del uso de tintas y papeles tradicionales y que la obra pueda ser seriada a la manera de un grabado, donde la matriz original está constituida por un archivo digital. La gestualidad de la pintura puede encontrarse también en los trazos hechos con el “ratón” o la plumilla sobre una tableta electrónica, que se traducen a valores de pixel. Pero esto no debiera extrañarnos, ya que como vimos en el segundo capítulo, al margen de la tecnología, los géneros como la fotografía, la pintura, la gráfica y el diseño digital responden en su esencia, a un mismo paradigma de creación visual.

Por otra parte, tomando en cuenta el pensamiento de Lev Manovich, visto en el segundo capítulo, creo que estas representaciones cumplen con las

características que él plantea para los medios de la era digital: la representación numérica, la modularidad, la automatización, la variabilidad y la trans-codificación. Sin embargo, considerando los escritos de Otl Aicher, por ser éste un trabajo visual, responde también a un pensamiento analógico donde las relaciones espaciales, las valoraciones de elementos, las comparaciones cualitativas y la contemplación, toman un lugar primordial en la obra. Por ello pienso que mis imágenes son producidas en un pensamiento analógico y que sólo utilizo algunas herramientas digitales para concretarlo. Aunque el medio digital se haga muy evidente en las imágenes, éste se encuentra supeditado a un proceso analógico.

Las informaciones estéticas, las emociones y el sentir no se pueden aprehender con números o magnitudes. La información analógica y la digital no necesariamente deben contraponerse sino que pueden entenderse como dos aspectos que se complementan para ofrecernos una manera de percibir el mundo.

En cuanto al contenido de la obra, considero que la representación de la muerte a través de la imagen de cadáveres animales es una alternativa a la calavera humana tan presente e importante en la historia del Arte. El cadáver tiene la peculiaridad de ubicarnos en una zona límite entre la vida y la muerte, puede verse en esa materia inerte, aun los rastros de la vida que le abandona.

Hay una consideración que se desprende de este trabajo y es sobre la cosificación que sufren los animales. Algunas personas han expresado cierto rechazo al ver estas imágenes porque las relacionan con el maltrato animal. La indignación de la gente frente a este tipo de imágenes muestra que no está del todo perdida nuestra empatía con estos seres que acompañan nuestra experiencia de vida.

Por último, me interesa también la reflexión sobre lo real y lo ficticio de una imagen, parece que estos valores ya no responden a una disyuntiva en el Arte, sino que ahora pueden verse como dos facetas que se complementan y se traslapan con el fin de ofrecer representaciones polisémicas que inviten al espectador a tomar un papel más crítico.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Aicher, Otl, *Analógico y digital*. Gustavo Gili, Barcelona, 2001, p.337.

Acha, Juan, *Las culturas estéticas de América Latina (Reflexiones)*. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). México 1994, p.232.

Arnheim, Rudolf, *El poder del centro*. Ediciones Akal, Madrid 2011, p.256.

David Mariana (Coord.), *Semefo 1990-1999, De la morgue al museo*. El Palacio Negro A.C. y Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). México, 2011, p.399.

Feliciano Velazquez, Primo (Trad). *Códice Chimalpopoca. Anales de Cuauhtitlan y Leyenda de los Soles*. Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1975, p.161.

Fernández, Justino, *Coatlicue, Estética del Arte Indígena*. UNAM, México 1954, p.285.

Fontcuberta, Joan, *La Cámara de Pandora: La Fotografía después de la Fotografía*. Gustavo Gili, Barcelona, 2010, p. 191.

Gago Jover, Francisco. *Arte de bien morir y Breve confesionario*. J.J. de Olañeta, Barcelona 1999, p.172.

González Flores, Laura, *fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?*. Gustavo Gili, Barcelona, 2005, p.315.

Huizinga, Johan. *El otoño de la Edad Media: Estudios sobre la forma de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos*. Alianza, Madrid, 1978. p.468.

Lomnitz, Claudio. *Idea de la Muerte en México*. Fondo de Cultura Económica, México, 2006, p.525.

León Portilla, Miguel. *La Filosofía Nahuatl. Estudiada en sus Fuentes*. UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas. México 1983, p.406.

López Austin, Alfredo. *Cuerpo humano e ideología: Las concepciones de los antiguos nahuas*. UNAM Instituto de Investigaciones Antropológicas, México, 1980.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós, Barcelona 2005, p.431.

Matos Moctezuma, Eduardo. *Muerte a filo de obsidiana*. Fondo de Cultura Económica, México, 1996, p.158.

Matos Moctezuma, Eduardo. *Muerte entre los mexicas*. Tusquets, México, 2010, p.227.

Sahagún, Bernardino de. *Historia General de las Cosas de la Nueva España*. Editorial Porrúa, México, 2006, p.1061.

Soto Cortés, Alberto. *Reina y soberana: una historia sobre la muerte en el México del siglo XVIII*. UNAM, Coordinación de Estudios de Posgrado, Programa de Maestría y Doctorado en Historia, México, 2010, p.223.

ARTÍCULOS EN REVISTAS

Cuarterolo, Andrea, *La visión del cuerpo en la fotografía mortuoria*. Revista Aisthesis No.35. Instituto de Estética. Facultad de Filosofía. Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago, 2002.

López Austin, Alfredo, *Misterios de la Vida y la Muerte*, Arqueología Mexicana La Muerte en el México Prehispánico Vol.VII, Num.40, Editorial Raíces, México, 1999.

Scheffler, Lilian, *Ofrendas y calaveras. La celebración de los días de los Muertos en el México actual*. Arqueología Mexicana La Muerte en el México Prehispánico. Vol.VII, Num.40, Editorial Raíces, México, 1999.

Uriarte, María Teresa, *Estética de la Muerte Mexica*, Artes de México Muerte Azteca-Mexica, No.96, noviembre 2009. Editorial Artes de México y del Mundo, México 2009.

TESIS

Gilaber Hidalgo Berta y Soto Cortés Alberto. *Mortal Agonía. Orden de clérigos regulares ministros de los enfermos agonizantes de San Camilo de Lelis en México*. UNAM Facultad de Filosofía y Letras. México, 2000.

Galindo Rentería, Ana. *El Arte Ritual de la Muerte Niña en un Libro Objeto*, UNAM Escuela Nacional de Artes Plásticas. México, 2005

WEB

<http://www.representacionvisual.com.mx/obraplasticadigital/Home.html>

http://mx.selecciones.com/contenido/a2256_la-leyenda-de-los-soles

<http://www.culturafronteriza.com/muerte%20aztecas.htm>

<http://www.arqueomex.com/S2N3nMurcielago80.html>

<http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/arte/18/18275317.pdf>

<http://www.eluniversal.com.mx/notas/590196.html>

http://www.udlondres.com/revista_psicologia/articulos/stamuerte.htm

<http://pensarcreativo.wordpress.com/2009/11/01/manuel-manilla-ilustrador-de-la-muerte>

<http://www.fractal.com.mx/F36Barrios.html>

http://margencero.com/articulos/new03/pintura_foto.pdf

http://www.replica21.com/archivo/articulos/g_h/118_galindo_foto.html

<http://www.mexicodesconocido.com.mx/los-murales-teotihuacanos-estado-de-mexico.html>

<http://www.zonezero.com/magazine/articles/mraz/mraz01sp.html>