



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

“EL DIBUJO COMO HUELLA CULTURAL DEL MITO:  
LAS LEYENDAS MEXICAS COMO FUENTE EN LA  
ESTRUCTURA DEL MIEDO Y SU PROCESO DE  
TRANSFORMACIÓN DIACRÓNICA”

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA  
ANTONIO MORENO ESCALANTE

TUTOR PRINCIPAL  
DOCTORA YLIANA GODOY PATIÑO  
(FACULTAD DE ARQUITECTURA)

COMITÉ TUTOR  
MTRO. JORGE CHUEY SALAZAR  
(ENAP)  
DRA. MARÍA DEL CARMEN LÓPEZ RODRÍGUEZ  
(ENAP)  
DRA. ALFIA LEYVA DEL VALLE  
(ENAP)  
MTRO. MAURICIO OROZPE ENRÍQUEZ  
(ENAP)

MÉXICO, D.F., ABRIL, 2014.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



## ***Agradecimientos***

Designé este espacio específicamente para agradecer a todas las personas que me apoyaron a lo largo del camino, tanto al comienzo como en el final, para poder comenzar, estructurar, definir y concluir este proyecto. Enlisto a continuación a cada una de las personas, quienes hicieron, de alguna manera, que este documento fuese posible.

Agradezco al Doctor Darío Alberto Meléndez Manzano, quien me apoyó y me guió a lo largo de la maestría. Su tutoría fue indispensable para poder darle un eje trunco a mi investigación. Sus constantes revisiones y minuciosas observaciones hicieron me lograron darle solidez a mi trabajo, así como una dirección. Gracias a él pude aterrizar mi trabajo.

Agradezco a la Doctora Alfia Leyva del Valle, quien me apoyó en la estructuración y la recuperación de mi enfoque, así como en el desarrollo de parte sustancial de este documento. La Doctora fue una de las personas que no únicamente creyó en mi trabajo, sino en mi persona, y a lo largo de mi estancia en la Academia, me ayudó a ver realmente de qué se trata hacer una tesis de Maestría.

Agradezco a la Doctora María del Carmen López Rodríguez, por su interés en mi investigación, pues a pesar de todos los conflictos que presencié en mi escrito, constantemente estuvo al tanto para que resultara lo mejor posible.

Agradezco al Maestro Jorge Chuey por todo el apoyo y el impulso que me dio para defender mi investigación, por la conciencia que me hizo adquirir en mi trazo y por ayudarme a recuperar aquella espiritualidad que requería para poder concretar cada línea.

Agradezco al Maestro Mauricio Orozpe el haberme ayudado a encontrar la pieza que faltaba en la estructura de mi tesis, el haberme hecho creer nuevamente en la importancia de los mitos y permitirme recuperar mi capacidad de asombro.



Agradezco a las personas encargadas de servicios escolares, a la Secretaria Alejandra Valenzuela y a la Maestra Laura Evangelina.

Agradezco de manera enfática a la Doctora Yliana Godoy, a quien le debo la dirección de esta tesis, quien creyó desde el comienzo en mi proyecto, quien me dirigió durante toda la maestría aún cuando la misma dio un giro equivocado e inhóspito, quien estuvo al pendiente todo el tiempo a pesar de los diferentes conflictos que se llegaron a presentar. Le estoy muy agradecido por haberse dedicado como lo habría hecho un verdadera Docente, Investigadora y Doctora de la UNAM.

Agradezco al Licenciado Victor Manuel Méndez Reyes por ayudarme con la sesión fotográfica en el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Agradezco a mi Familia, quien me apoyó a lo largo de mis estudios, tanto en los buenos momentos como en aquellos que parecieron malos y convirtieron en buenos.

Maestros, Amigos, Hermanos, Padres, Familia, fraternalmente les envío un caluroso abrazo y les agradezco a todos Ustedes, pues me permitieron concluir con esta etapa de mi educación.

A todos Ustedes, muchas gracias.

Lic. Antonio Moreno Escalante





## Índice

---

Introducción	p 9
Capítulo 1 El miedo.	p 15
1.1 El miedo.	p 17
1.1.1 Miedo racional	p 20
1.1.2 Miedo irracional	p 20
1.1.3 Miedo lógico	p 21
1.1.4 Miedo ilógico	p 21
1.1.5 Relación del miedo con el pensamiento	p 22
1.1.6 Exposición al miedo	p 26
1.2 El mito	p 31
Capítulo 2 El miedo en la cultura prehispánica: los mexicanos	p 40
2.1 El miedo, su expresión y su contención: miedos referenciales	p 47
2.2 La teología y el miedo: El miedo como medio de control social	p 54
2.3 El miedo y el concepto de muerte	p 65
Capítulo 3 El dibujo y su percepción	p 83
3.1 El dibujo	p 84
3.2 Ubicación del dibujo en la sociedad	p 87
3.3 Tipología del dibujo	p 90
3.4 Uso del dibujo	p 107
3.5 Orden y metodología	p 114
3.6 Pensamiento dibujístico y procesos de aprendizaje	p 119
Capítulo 4 Resultado gráfico de la transformación de la leyenda y el mito a través del dibujo.	p 127
4.1 Ahuízotl	p 137
4.2 Tzitzimitl	p 145
4.3 Cihuateteo	p 158
Conclusiones	p 166
Lista de fotografías	p 170
Bibliografía	p 171
Anexos	p 176



## *Introducción*

La presente investigación pretende dirigir la atención del lector hacia una perspectiva sobre el dibujo que involucra un afrontamiento, una confrontación entre una reacción natural (miedo) y la búsqueda de la definición de ciertos intereses vinculados con el mismo, usando al dibujo como expresión.

Parte de los objetivos son el demostrar que definiendo una metodología se puede llegar a concretar dicho resultado. En este caso, se trata de poder dibujar aquellos elementos que generen miedo al convertirlos en una imagen, externar esas inquietudes.

Pretendo con esta investigación, demostrar que a partir de un concepto que se considere, una persona puede crear, reanimar o reestructurar un miedo y representarlo gráficamente con el objetivo que el individuo pretenda lograr.

En mi caso, hice los siguientes dibujos para aproximarme a diferentes estructuras e intentar hacer a un lado sensaciones desagradables para poder abordar temáticas o estudios sin prejuicios culturales o personales. Pretendo que mi aporte acerque a las personas a la actividad de dibujar sin tener algún tipo de prejuicio frente a la actividad, y se pueda generar una soltura dentro de su trazo, y una concreción favorable para el dibujante, aclarando los alcances del dibujo que en esta investigación se mencionan.

En mi experiencia me he encontrado con que el dibujo profesional ha sido mal interpretado debido a que se ha categorizado de muchas maneras y en varias ocasiones se le ha ubicado incorrectamente, o confundido y hasta definido de maneras erradas. Se ha llegado a trabajar la idea de que el dibujo es una habilidad y que habrá personas que no tengan la capacidad de poder dibujar. Sin embargo, esta idea es completamente errada y podría considerarse un error, tomando en cuenta que es un desarrollo del individuo, tanto en términos profesionales (puntos que aborda esta investigación) como en una perspectiva de dibujo libre (el dibujo que haría cualquier persona cuya reflexión está en el desarrollo del objeto a representar y no en la forma a

representarlo). En este último caso, podemos decir que no hay buen o mal dibujo. Al final, se pretende que la persona pueda definir al dibujo dentro de sus propios términos, que logre adueñarse de la acción de dibujar y pueda sacar sus propias conclusiones.

Comprendiendo los alcances del dibujo, así como su concepción, se entenderá que el mismo puede ser una herramienta, una estrategia, una aproximación, un resultado. También se comprenderá que toda persona tiene la capacidad de pensar y llevar su propio tren de pensamiento, así como de dibujar, ya que ambas actividades están vinculadas. En éste caso, se pretende hacer una posible división categórica para comprender en qué momento se está haciendo uso de un dibujo profesional, y en qué momento la persona, haciendo uso de sus facultades, hace uso del dibujo como una herramienta filosófica (es decir, como un ejercicio de pensamiento) y obtiene su resultado.

Se pretende hacer uso del miedo como recurso para generar un registro que evidenciará un contraste en formas de pensar, específicamente generando una marcada división entre el pensamiento científico y el imaginario social basado en los diversos registros y documentos. En el caso de esta investigación, se usará como vehículo un conjunto de mitos y leyendas que servirán para poder demostrar los tipos de pensamiento de aquellas épocas y el contraste con los actuales en lo que se refiere a los temores y las amenazas latentes en cada caso, es decir, en las leyendas y los mitos seleccionados. Es decir, sabiendo que no todos tenemos miedo a lo mismo, haré en mi propuesta un análisis sobre la aproximación de dichos mitos y hablaré sobre las razones por las cuáles estructuré los resultados de la manera en que lo hice. Cada individuo posee sus propios temores personales, y cada quién puede trabajar un mismo concepto de forma diferente. Aquí, el impulso para poder desarrollar estos conceptos, está basado en las cosas que tienen un impacto en mí, y lo demostraré con dichos trabajos.

Uno de los objetivos más importantes, es retomar conceptos prehispánicos para traerlos a la actualidad con la finalidad de exponerlos

y darlos a conocer, con la intención de ver la posibilidad de revivirlos. Para poder trabajar sobre esta línea, se definirá un tipo de estructura de miedo que nos permitirá entender y así orientar y relacionar el miedo con el dibujo, y esto se conseguirá haciendo uso de las definiciones de psicólogos y psiquiatras, así como se definirá el miedo desde una perspectiva neurológica para comprender la ubicación o el vínculo del dibujo y su interacción con el mismo.

El objetivo de definir de esta manera el campo de estudio, está vinculado específicamente para comprender que la ejecución de los dibujos está vinculado no a un estudio científico (totalmente) de los objetos a representar, sino desde una visión que se vería nublada por la representación de objetos sobrenaturales o que corresponden a un imaginario que supera totalmente las capacidades humanas. La razón de proceder de esta manera es vincular la capacidad de descripción de la mente en relación al objeto a representar, la acción de representarlo y de configurarlo, en éste caso, a partir de los diversos vestigios o documentos, pero que en otros casos, terminaría teniendo el mismo resultado (no técnico, no pictórico, pero sí representativo) en lo que se refiere al uso del dibujo y su vínculo comunicativo.

Es decir, se pretende demostrar que una persona no requiere *tener miedo* para poder aproximarse a un proyecto que involucre al miedo. Puede generar miedo, pero no requiere estar en ése estado de alerta para poder hacerlo, de ahí la importancia de hacer dichas diferenciaciones. Pero sobretodo, es muy importante esta clasificación para comprender que los miedos que tenían los mexicas no se basaban únicamente en las manifestaciones naturales que acontecían a su alrededor. Hago énfasis en esta observación, para no caer en el error de subestimar las reflexiones de esta cultura prehispánica, pues menospreciar las explicaciones que ellos concebían respecto de dichos eventos eran totalmente míticas, es equivocado. Pretendo con esta reflexión dar a entender que sus juicios eran sólidos y no se trataban nada más de algo visceral, algo químico, algo biológico; se trataban de creencias basadas en reflexiones, en pensamiento, en miedo racional.



Al final, se pretende vincular el dibujo (como pensamiento) con el miedo (conceptualización del entorno) y depositarlo en las leyendas o mitos, así como lo ha logrado la humanidad en diversas civilizaciones a lo largo del tiempo, con ayuda de la imagen. Con esto, se pretende quedará evidenciada la importancia del dibujo como registro, pero sobretodo, destruirá la imposición de que únicamente algunos pueden dibujar, al demostrar que el único impedimento para poder llevar a cabo un dibujo, no está enfocado en el material, la técnica o la habilidad, sino en el pensamiento. Esto quiere decir que ni el tiempo se convierte en un impedimento para poder trabajar las nociones interpretativas de un concepto, y una idea que se estableció hace más de quinientos años, puede ser retomada, representada, posiblemente adaptada pero sobretodo dibujada por cualquier persona sin fijarse en un factor en específico. Y de esto nos podemos percatar con la siguiente reflexión.

El concepto del amor, el *eros*, como lo percibía Platón fue modificándose de acuerdo a conforme fue retomado, pasó de ser un vínculo entre ser y estar en su esencia, *ta onta ontos*<sup>1</sup>. Pasó por las manos de Aristóteles, Santo Tomás (donde todavía se concebía un eros relacionado con el intelecto) hasta llegar con Descartes e incluso Kant en *Crítica de la razón pura*. La importancia anterior radica en el análisis que hace loan cuando hace mención del término phantasia, y lo vincula con el pneuma (el espíritu del individuo). Cuando nos coloca el autor las diversas perspectivas del mismo concepto y lo relaciona con la idea del fantasma, lo hace con base al análisis derivado de las observaciones tanto de Aristóteles como de Empédocles, donde los cinco sentidos (la percepción sensorial) da forma o estructura a los objetos percibidos, denominada "fantasma", para poder ser percibidos por el alma (una observación que dentro del cuerpo de la tesis, se hace vinculada con la triada de Pierce).

El alma no posee ninguna apertura ontológica que le permita mirar abajo, mientras que el cuerpo no es más que una organización de los elementos naturales, una forma que se disgregaría inmediatamente sin la vitalidad que le garantiza el alma<sup>2</sup>.

---

1 CULINAU, Ioan. *Eros y magia en el renacimiento* 1484. Ediciones Siruela, 1984, París, p 30

2 CULINAU, Ioan. *Eros y magia en el renacimiento...* op cit. p 31

Sin embargo, esto todavía no nos termina de aterrizar la idea central que se pretende dar a entender a lo largo del cuerpo de la tesis. Afortunadamente, Aby Warburg nos lo define con un término que engloba y resume la constancia de la imagen que resurge y renace, bautizado *voluntad selectiva*<sup>3</sup>.

Esto responde a la constante reaparición, síntesis, asimilación, modificación, alteración, transmutación, etc, de un concepto, una idea, un *fantasma* (como lo define el autor) que puede ser retomado por cada individuo, cultura o civilización, de forma que más les convenga, o bien, a la que puedan llegar a alcanzar de acuerdo a su potencial como comunidad, y se resume:

La originalidad de una época no se calcula según el contenido de sus sistemas ideológicos, sino más bien según su voluntad selectiva, es decir según el cuadro interpretativo que interpone entre un contenido preexistente y su resultado moderno<sup>4</sup>

Finalmente, como material de apoyo, se llevó a cabo una sesión fotográfica<sup>5</sup> en el Museo Nacional de Antropología e Historia, para generar un acervo y referencia base para comenzar el análisis.

---

3 CULINAU, Ioan. *Eros y magia en el renacimiento...* op cit., p 32.

4 Ibidem, p 38.

5 La sesión fotográfica recaudó 41 fotografías, de las cuáles algunas fungieron como base para desarrollar algunos conceptos, y el resto fueron elegidas por su contenido inquietante, tenebroso o que poseían la característica Unheimlich, que más adelante se analizará.



# Capítulo 1

## El miedo

El miedo es una reacción natural, pero también es una pasión que provoca en el ser humano tanto curiosidad como fascinación.

El objetivo de éste capítulo es conocer los diferentes tipos y manifestaciones de miedos que nos permitirán poder entender las diferencias entre una creación generada como reacción a una exposición ante un evento desafortunado o desventajoso, o una construcción artística cuyo objetivo es aproximarse al género literario, con el objetivo de desarrollar y exponer inquietudes, reflexiones y pensamientos.



### La definición *miedo* tiene diversas aproximaciones.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española define al miedo como una perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario. A nivel científico, existen diversas informaciones que consideran al miedo desde diversas posturas.

La psicología, como nos menciona Paul Diel<sup>1</sup> en *el miedo y la angustia*, considera al miedo desde algunas de las operaciones cerebrales e impulsivas, como lo son la angustia. La visión de Paul Diel nos conduce a la angustia como un proceso a superar, el cuál al ser *evadido o no confrontado*, genera tipos de perversiones y atrofas en la personalidad del individuo.

Sin embargo, él mismo llega a mencionar que la escuela clásica de psicología, abordaba a la angustia como un proceso somático, y ubicaba a la hipocondría como una enfermedad orgánica. Y esto nos evidencia que el miedo ha ido teniendo diversas acepciones conforme se ha ido mejorando el conocimiento del cerebro humano.

En la actualidad, encontramos que el cerebro se conforma de tres secciones: la *corteza cerebral*, el *sistema límbico* y el *cerebro reptiliano*.

Estas tres secciones regulan el pensamiento, las emociones y actividades básicas como lo son la respiración y la digestión. A partir de los impulsos, se generan los instintos<sup>2</sup> para la supervivencia del individuo. Sin embargo, es aquí cuando surge el conflicto con el miedo.

---

1 Paul Diel, psicólogo francés de origen austríaco. Desarrolla el método del análisis introspectivo y la psicología de la motivación.

2 DIEL, Paul, *El miedo y la angustia*. Ed. FCE, México, 1956. p. 46

El miedo es un mecanismo de supervivencia, marca las pautas de seguridad en un individuo con el uso de alarmas corporales<sup>3</sup>. El miedo es un proceso que surge entre lo que va a acontecer y lo acontecido. En el instante que se gesta una acción que desplace dicho suspenso, el miedo se convierte en frustración o superación.

Esa es la reacción común en la estructura del cerebro y las tres áreas en las que se gesta el proceso del miedo. El conflicto entra cuando el miedo ocurre en otras de las áreas que no corresponden al mecanismo de alerta del cuerpo, como se explica en el documental la ciencia del miedo<sup>4</sup>.

El miedo es una respuesta generada por la amígdala, encontrada en el sistema límbico. La *amígdala* activa el sistema nervioso central autónomo y esto genera reacciones como la dilatación de las pupilas, aceleración de los latidos del corazón y el aumento en la presión sanguínea. En dicho documental, lo expuesto por Douglas Gillan coincide con Paul Diel, el miedo activa el mecanismo de impulso de supervivencia, basado en los instintos primarios (cazar y huir). La amígdala prepara al cuerpo para responder ante una amenaza, segregando la hormona adrenocorticotrópica. Sin embargo, se han llegado a manifestar miedos que incluso el mismo Christophe André<sup>5</sup> llega a definir como enfermedades del miedo (las fobias). Y es gracias a las fobias que se puede presentar la siguiente "taxonomía" sobre el miedo.

---

## El miedo se percibe desde una perspectiva biológica.

---

Es una respuesta natural ante una amenaza determinada, la cuál activa mecanismos en el cuerpo del afectado.

---

3 ANDRÉ, Christophe, *Psicología del miedo*, Ed. Kairós, Barcelona, 2004, p. 18

4 *La ciencia del miedo*, documental de Discovery Channel, [http://www.youtube.com/watch?v=kz\\_8p0QM1\\_U](http://www.youtube.com/watch?v=kz_8p0QM1_U), consultado en su momento en la página del canal, en septiembre 2011.

5 Christophe André, nacido en Montpellier en 1956, pasó su doctorado en medicina en Toulouse en 1980. Desde 1992, trabajó en el hospital Sainte-Anne en París, en el departamento del Hospital Universitario de Salud Mental y Terapéutica. Se especializa en el tratamiento de la ansiedad y la depresión, especialmente en el campo de la prevención de recaídas. Christophe André es una de las principales terapias conductuales y cognitivos en Francia, y fue uno de los primeros en introducir el uso de la meditación en la psicoterapia. Profesor de la Universidad de París, que es el autor de muchos libros sobre psicología para el público en general.

---

### El miedo se percibe desde una perspectiva neurológica...

---

...en donde se describe que el miedo activa a la amígdala (situada en el lóbulo temporal) para alertar al individuo y generar una reacción física que lo preparará para la situación de peligro (sistema límbico) como un estado afectivo, emocional, necesario para la correcta adaptación del organismo al medio, que provoca angustia y ansiedad en la persona (sistema límbico).

---

### El miedo se percibe desde una perspectiva social y cultural...

---

...donde puede formar parte del carácter de la persona o de la organización social. Se enseña a temer objetos o contextos, o a no temerlos; se relaciona de manera compleja con otros sentimientos y guarda estrecha relación con los distintos elementos de la cultura.

---

### El miedo se percibe desde una perspectiva psiquiátrica...

---

...como un estado alterado del individuo, afectado por la segregación de los químicos generados por la amígdala al momento de confrontar una amenaza.

Retomando lo mencionado anteriormente, el miedo puede ubicarse en áreas donde no le corresponden, por lo cuál en ésta investigación se ubicará al miedo en dos dicotomías:

- *Miedo racional e irracional.*

- *Miedo lógico e ilógico.*

La razón por la cuál utilizaré estas definiciones respecto del miedo, será para poder contenerlos en una categoría y así poder comprenderlos más adelante en la investigación, de forma más metódica. Explicaré el término de cada uno de los tipos de miedo que aquí se asignan.



## Miedo racional

El miedo racional<sup>6</sup>, se definirá como un miedo relativo a la razón, a un conocimiento predefinido, a una lógica razonada, pensada, coherente. Dicha razón comprende que el miedo racional sería congruente al reaccionar ante una situación de peligro latente, o bien, a reaccionar ante elementos que signifiquen un peligro para el individuo, peligros tales como objetos filosos o puntiagudos, animales salvajes o hasta un perro ladrando.

La razón por la cuál se define en éste trabajo el miedo racional, es porque existe un miedo irracional, y no específicamente se refiere a las fobias (dado que las fobias no necesariamente son resultado de un proceso mental racional).

## Miedo irracional

Se define como aquél miedo cuyo juicio se ha contaminado, que adquiere propiedades extraordinarias y que altera al individuo de manera tal que activa al mecanismo de alerta del cuerpo. Es decir, el miedo que a partir de ser analizado por la mente del individuo, contamina al mismo y lo lleva a un estado de alerta, alterando la psique interna y desafiándolo a confrontar una angustia<sup>7</sup> que únicamente por

6 Definición encontrada en el diccionario de la Real Academia Española (RAE)  
adj. Perteneciente o relativo a la razón. Que se desarrolla conforme a ella.  
adj. Dotado de razón  
adj. Mat. Dcho de una expresión algebraica: que no contiene cantidades irracionales.

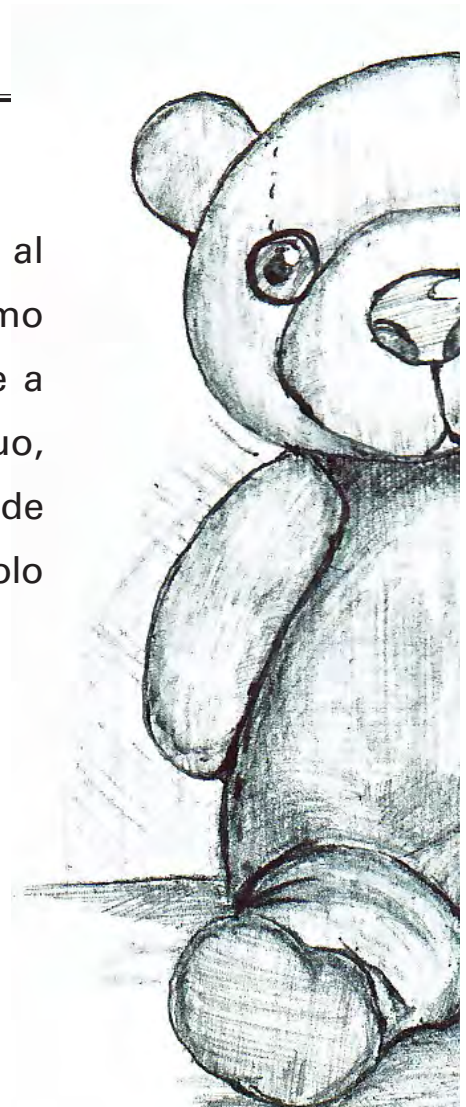
7 DIEL, Paul, *El miedo y la angustia*, op cit, p. 16

Un ejemplo de miedo irracional son los mitos y las leyendas urbanas, cuyo objetivo es asustar, alterar y confundir al oyente. Tal es el caso de la leyenda urbana japonesa *Hitori Kakurenbo* (**ver anexo 1**): *jugar a las escondidas solo*.

El objetivo de este tipo de narraciones, es generar choques conceptuales, conflictos racionales entre los conceptos ofrecidos en la narración y aquellos adquiridos previamente por el oyente.

Se genera una confrontación entre el concepto previamente conocido (cuyas características jamás habrían sido nocivas para la persona) y el concepto con una nueva configuración semántica. Y siempre esta nueva significación se tornará en contra del oyente, colocándolo en desventaja frente al término recién aprendido.

El caso de *Hiroti Kakurenbo*, plantea una actividad infantil en un entorno de adultos. El objetivo de "juego" es sobrevivir a un ritual que consta de la combinación de varios elementos que en otro



contexto jamás estarían juntos.

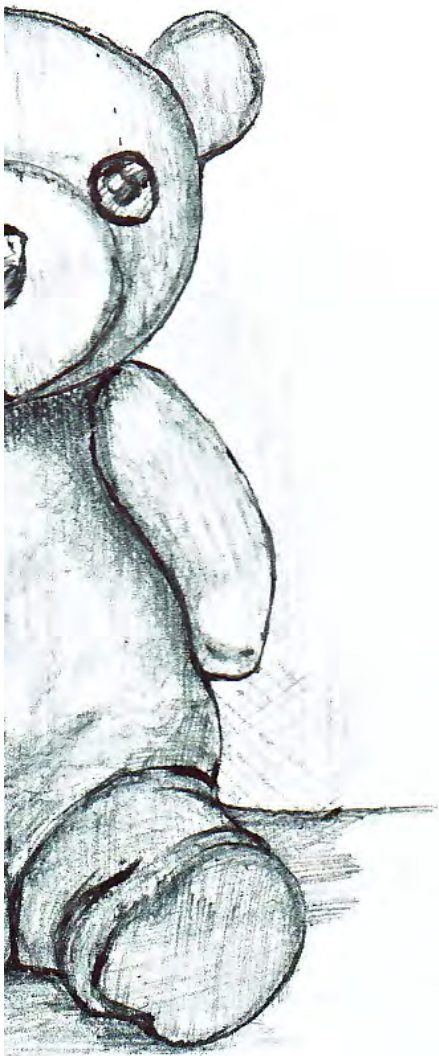
El concepto del peluche deja de ser una idea de apoyo y seguridad, y pasa a ser un concepto destructivo.

El agua con sal se convierte en un concepto de protección; la oscuridad adquiere un reforzamiento demostrando la inferioridad a forma de inseguridad del ser humano frente a los peligros que aguardan en la misma (sean o no reales, ya que en ocasiones uno mismo crea dichos peligros).

La idea de la soledad pasa de ser un concepto depresivo a un estado de inseguridad y peligro.

En este caso, es irracional pensar que un oso de peluche va a levantarse a las tres de la mañana, después de haber sido apuñalado, a buscarnos para cobrar venganza en un provocativo juego de las escondidas con "nadie", y sin embargo, no deja de ser perturbadora la idea de que pudiere ser posible.

Posiblemente sea aún más irracional averiguar si es posible.



medios determinados podría llegar a superar. Dichos medios dependerían de las reglas que la mente llegara a definir frente al concepto de miedo concebido por el individuo.

Para definir el miedo lógico nuevamente se recurre a la RAE<sup>8</sup>.

En éste caso, tomaremos el sentido de la palabra referente a una consecuencia natural, donde la respuesta esta en términos de un orden Natural, que responde a una mecánica operacional impulsiva.

---

### Miedo lógico

---

El miedo lógico, entonces, sería aquél tipo de miedo que reacciona ante una amenaza evidente, natural, que responde a los impulsos de escape o huida, relacionados con la angustia y sus consecuentes.

---

### Miedo ilógico

---

El miedo enfermizo es el miedo que posee ciertas características del miedo lógico pero va en contra de sus reglas, es decir, en el caso del miedo, que lo exagera, lo saca de contexto, lo lleva directamente a lo que se entiende como un ataque de pánico<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> adj. Perteneciente o relativo a la lógica  
adj. Conforme a las reglas de la lógica  
adj. Que estudia y sabe

adj. Dicho de una consecuencia: Natural y legítima.  
adj. Dicho de un suceso: cuyos antecedentes justifican lo sucedido.

<sup>9</sup> Christophe André lo relaciona directamente con las fobias, es un miedo incontrolable.

## *Relación del miedo con el pensamiento.*

El problema con el miedo ilógico se vincula con la segregación de los químicos en el sistema, por lo que sería un miedo no razonado y completamente somático, incontrolable, sin una razón aparente. Las fobias operan de una manera diferente, dependiendo del caso, y se les concibe como enfermedades del miedo.

El miedo racional<sup>10</sup> es una manifestación que surge por etapas. Puede tratarse de una reacción esperada y provocada, o bien, perder el control y terminar siendo visceral. La forma de operar de un miedo racional radicaría específicamente en una congruencia narrativa, es decir, en una creación y adjudicación de valores respecto de algún concepto elegido. El miedo racional existe en términos como fantasma, zombie, el hombre de arena, el coco, Cthulhu, Drácula, vampiros, y una larga serie de términos que han sido socialmente aceptados en diversas presentaciones, en diversas culturas a lo largo del orbe.

La anterior observación es de radical importancia para esta investigación, ya que la misma está encaminada a definir gráficamente, de acuerdo a estándares de la época, ciertas leyendas o criaturas de la cultura mexicana. Dichas criaturas fueron definidas de acuerdo a los alcances de la misma cultura, con los intereses específicos y sus respectivas observaciones del entorno.

Evidentemente, cabe mencionar que se trató de miedos sociales, planteamientos con los que venimos cargando desde la edad media, como inmortalidad, castigo eterno, vida después de la muerte, etc.

De acuerdo a las manifestaciones sociales de un momento específico, a nivel cultural, se generan miedos masivos o sociales, y depende del impacto de los medios, el tipo de resultados que podrían llegar a alcanzar. Un ejemplo, la obra de Herbert George Wells (la guerra de los mundos) llevada a la radio, en Nueva Jersey en el año de 1938. En referencia al texto citado de Marco Antonio de la Parra<sup>11</sup>,

<sup>10</sup> El término quedará establecido para esta investigación acorde a lo estipulado anteriormente

<sup>11</sup> DE LA PARRA, Marco Antonio, *El arte y el terror*, [http://www.cepchile.cl/dms/archivo\\_2981\\_537/rev84\\_parra.pdf](http://www.cepchile.cl/dms/archivo_2981_537/rev84_parra.pdf) Centro de Estudios Públicos, Chile, 2001. Visitado el día 23 de octubre de 2011

podemos percatarnos del impacto y la reacción del mismo ejercicio sin escrúpulos, en Ecuador, en el año de 1949, donde el intento de llevar a cabo una simulación parecida a la ofrecida en Estados Unidos, terminó por crear una reacción negativa en los pobladores, quienes terminaron por quemar el edificio desde donde se desarrollaba la emisión de radio.

En ambos casos, es interesante percatarse de la reacción de las diversas culturas ante un supuesto evento catastrófico. Mientras que el pueblo norteamericano, ante el supuesto ataque, terminó por responder a su miedo evacuando la ciudad, el pueblo ecuatoriano canalizó su miedo, corroboró lo percibido, y al sentirse burlados, reaccionaron de una manera violenta y desmedida. Es el impacto de un miedo racional y el cómo puede terminar en un miedo irracional.

Anteriormente se mencionaba que el miedo racional puede desencadenarse hacia un miedo irracional y ese era el conflicto con éste término. Y específicamente se hacía mención a que el miedo irracional trabaja una combinación entre los procesos mentales en la corteza cerebral y los químicos segregados por el sistema límbico. El resultado es, para la persona que lo sufre, un miedo que concibe como normal, es decir, algo por lo cuál el sujeto<sup>12</sup> debe estar atemorizado.

El problema de estar sometido a los químicos que activa la amígdala, son las relaciones que el cerebro hace y la veracidad que genera en el individuo. El sujeto puede poseer un conocimiento previo respecto de una situación y comenzar a realizar conjeturas, de manera tal que a su juicio ciertos acontecimientos increíbles pudieran llevarse a cabo, convirtiéndolos en posibles, y evitando que el uso de la razón, desmienta los hechos que fuera de ser fácticos, serían conjeturas subjetivas.

La humanidad ha desarrollado desde tiempos memorables, una debatible percepción del concepto del miedo (a nivel cultural, no científico), ya que se ha utilizado para fines prácticos favorables (como el entretenimiento) como destructivos, (el miedo social). La literatura,

---

12 Paul Diel diferencia entre objeto y sujeto de tal manera que un objeto puede ser analizado objetivamente y un sujeto debe ser analizado subjetivamente.



y recientemente medios alternativos modernos como los videojuegos, han llevado al miedo a un terreno que pretende colocar al espectador frente a situaciones imposibles, donde únicamente visualizando puede confrontar dicho miedo. La apertura a nuevas tecnologías ha logrado que el individuo confronte al miedo irracional de formas diversas, canalizándolo con mecánicas como disparar, hasta atrapando el objeto generador de dicho miedo. Teóricamente el individuo termina por superar y dejar a un lado dicha experiencia, pero con su correspondiente dosis de adrenalina.

Cabe recalcar, evidentemente, que se trata de una simulación, y que los alcances de la misma están sujetos a debate, ya que el ser humano no posee una forma de defenderse físicamente ante muchas de las situaciones de peligro que generan dicho mecanismo, motivo por el cuál, desde un principio, se adaptó la humanidad para poder defenderse en forma de impulsos, desarrollando instintos. La estrategia más básica que ha desarrollado el ser humano es esconderse o escapar.

A pesar de existir una congruencia dentro de esta terminología, los psicólogos han descubierto que existe una configuración específica, como iluminación particular o una fisionomía específica, que generan lo que Freud denominaría como *Unheimlich*, es decir, aquello que no es familiar y que genera perturbación.

Específicamente, en *Lo siniestro*<sup>13</sup>. Freud descubre y puntualiza que lo siniestro no es únicamente aquello que no es familiar al individuo, y que esa sensación de miedo que se desarrolla en el individuo no puede estar únicamente vinculada con aquello que desconoce la persona, ya que todo conocimiento sin precedente alguno, generaría terror y la humanidad jamás habría progresado. Y dentro de sus observaciones, Freud menciona que no únicamente la materialidad de un objeto el cual que no debe poseer ciertas características, podría generar perturbación, sino que además habría otro tipo de características que desencadenarían dicha reacción de miedo.

---

13 HOFFMAN, E.T.A., "Lo siniestro" en JOSÉ J. de Olañeta (ed), *El hombre de arena*, Ed. El barquero, Barcelona, 2008, ps 9-35.

Dichas características, podríamos ubicarlas en dos segmentos: individual y culturalmente infundados. Previamente se mencionó que en la sociedad hay ciertos miedos que se infundan culturalmente. Tal es el caso del término fantasma; mientras que en Japón se les rinde culto y respeto, en América y Europa se constituye como una existencia espiritual, que podía ser confundido con demonio, y esto provocó una serie de manifestaciones sociales, desde filmes cinematográficos, hasta leyendas urbanas, que abarcan desde el fantasma residente en una mansión hasta el fantasma pidiendo 'aventón'. Sin embargo, es curioso mencionar que a pesar del respeto japonés hacia la memoria de los seres queridos (costumbre que se practica abundantemente en Asia) es de naciones asiáticas de donde provienen los productos gráficos más impactantes relacionados con el miedo, desde monstruos hasta criaturas fantásticas.

Habrá que hacer una excepción, ya que en relación a miedos racionales, las culturas prehispánicas tenían sus propias conjeturas, y lejos de haber sido afectadas por las invasiones europeas, ya existía una inquietud previamente respecto a su entorno e ideas relacionadas con planteamientos imposibles, o bien, esotéricos. Más adelante se verá el caso de los Mexicas y su concepción sobre la muerte, el alma y varios conceptos relacionados con mecánicas específicas en relación a la vida, una vida después de la muerte y el fenecer.

La fuerza del miedo radica en que se evidencia todo, se percibe todo, uno puede recibir toda la información, pero no ocurre algo. Esa falta de acción, ese desconocimiento de cómo se va a generar un evento, ese momento de espera, es el miedo. Y el mismo puede verse producido de una forma provocada, es decir, partiendo de la articulación de diversas estructuras, así como situaciones o conceptos.

## Exposición al miedo.

---

El miedo como mecanismo, aplica a los seres vivos en general. Su manifestación termina por orientarse, como lo explica Paul Diel, en una angustia encaminada a satisfacer el impulso de supervivencia, y dicho impulso se hace evidente tanto en depredadores como en potenciales víctimas. En el caso de un animal agresor, el mecanismo se activa en forma de caza y también de huida. La razón por la cuál los animales carnívoros tienen éxito se da en la desproporción de número entre los atacantes y los atacados, por ejemplo, las comunidades de cebras son mayores a las comunidades de leonas. Los números pueden poner en desventaja a los depredadores, y es ahí cuando un depredador se ve afectado y obligado a huir. También existe la posibilidad de que un depredador pase al papel de víctima ante otro depredador. En el caso de los animales quienes se ven amenazados por depredadores, activan de forma inmediata el impulso de supervivencia activando el instinto de huida.

El ser humano es un mamífero, un animal que posee diversas dimensiones como principios operativos<sup>14</sup>. Satisface funciones operacionales que lo ubican en un plano mecánico o corpóreo, desarrolló facultades cognoscitivas a partir de su interacción con el entorno, asigna valores emotivos y sensitivos en relación a diversos conceptos y cataloga los mismos desde una perspectiva y necesidad racional. En pocas palabras, posee una forma de confrontar al mundo a partir de diversas plataformas. Ha aprendido a controlar su cuerpo, a comprender su entorno a partir de los medios que ha adaptado (los sentidos), a generar, consumir, emitir y percibir emociones, y designar valores, significados y códigos para poder manejar la información al nivel que más le conviene para poder sobrevivir.

A diferencia de otros animales, el ser humano no evolucionó de tal forma que pudiera confiar específicamente en sus cualidades físicas. Posee un cuerpo vulnerable, frágil, incapaz de soportar ciertos climas. El único medio de protección que el ser humano encontró para poder mantenerse vivo, fue el desarrollo de tecnologías que le ayudaran a

---

14 GARCÍA, Luz, *El hombre, su conocimiento y libertad*; Ed. Miguel Angel Porrua, México, 2000, p 3.

poder cubrir necesidades, así como generar otras para poder mantener a la especie, convertirse en sedentario y comenzar a generar comunidades, construyendo herramientas e incluso edificaciones.

La asignación de los miedos se basa en un modelo que es definido como bio/psico/social<sup>15</sup>:

En la referencia biológica, existe una congruencia en la relación a los miedos concebidos por el individuo de acuerdo a la zona en la que habita. Es difícil generar una reacción cognitiva ante un fenómeno que se desconoce. Sin embargo, se sabe que socialmente se crean convencionalismos para generar reacciones esperadas (como se verá más adelante).

En la referencia psicológica, se gestionan miedos que están establecidos a nivel educativo, acontecimientos de la vida y un entorno. A diferencia de las referencias biológicas, en el caso de las psicológicas se requiere un proceso de análisis de la información, una codificación del lenguaje y un manejo de convenciones sociales particulares, adquiridos a un nivel que no abarca a toda una comunidad.



Figura 1. Pulpo gigante.

El miedo biológico se fija en aquellos componentes que dañarían a la persona.

El miedo psicológico respondería a procesos comunicativos entre el objeto en cuestión y el afectado. El proceso de razonamiento y la valoración de los códigos otorgarían dicha emoción.

El miedo social responde a un común acuerdo sobre aquellas cosas que serían nocivas al individuo, aún cuando estas no lo sean. Y finalmente, dentro de estos acuerdos, está la construcción de mitos en los cuáles las personas aceptan criaturas fantásticas o situaciones imposibles como parte de una realidad colectiva.

15 ANDRÉ, Christopher, *Psicología del miedo*, op cit., p 71



En las referencias sociales, las culturas y sociedades, manejan y trastornan miedos de una forma masiva, depositando en elementos culturales y costumbres un interés específico sobre cierto tipo de información, generando un conocimiento general, local, que podría llegar a manifestarse en otras culturas.

Para poder comprender el miedo en la persona, deben concebirse los mecanismos del individuo como elemento activo en un ambiente, es decir, el miedo posee tres dimensiones: la persona posee una reacción **emocional**, una reacción **psicológica** y una reacción **conductual**.

**1.** La reacción emocional es el sentir del individuo detrás de la activación de las hormonas segregadas por la amígdala; el sistema límbico se contamina y se dispone a la reacción de acuerdo al evento. En los estudios de psicología, el conflicto entra cuando la persona únicamente siente el miedo y toda su atención está anclada nada más en el miedo, generando un miedo irracional, al estar constantemente considerando que la información que esta percibiendo es el objeto al que teme, y no al miedo al que debe reaccionar. Es un ciclo destructivo.

La reacción psicológica sería la **2.** comprensión de la situación para una posible búsqueda y salida del peligro. El conflicto en la psicología define que el individuo afectado, convierte toda la información en agentes peligrosos, por lo que el pensamiento y los preceptos se convierten en generadores de miedo. En el momento que la persona convierte dichos pensamientos en “químicos”, su miedo pasa a ser emocional, y por lo tanto, incontrolable en relación a las sustancias segregadas por su propio cuerpo.

La reacción conductual específicamente detona comportamientos **3.** afines a las situaciones, mecanismos operacionales que desatarían el instinto de huida. En psicología, una persona en conflicto estaría únicamente desarrollando dichos mecanismos para escapar en cualquier momento, es decir, vive en una constante tensión, esperando a que se manifieste un evento que jamás ocurrirá. En pocas palabras, se trata de un individuo que vive con miedo.



Figura 2. Smile dog. En internet han estado surgiendo un conjunto de manifestaciones relacionadas con el miedo, denominadas *creepypastas* (ver anexo 2). Las personas se sienten en libertad suficiente para generar un archivo gráfico personal que depositan en la red con la intención de aportar al imaginario global una propuesta sobre elementos que para algunas personas terminan siendo aterradores, y para otros simples imágenes pretensiosas. Estas imágenes apoyan la idea de que el ser humano es un generador de diferentes pasiones que pretenden cubrir diferentes necesidades comunicativas.

Y para éste caso, dicha necesidad refiere a la manifestación relacionada con el miedo y oscuras pasiones.

En las comunidades, tanto en forma social (que es un tipo de manifestación individual masiva, para este caso) como a nivel individual (donde un señor puede educar a sus hijos como ateos en un país católico) existen los conflictos de intereses en relación a los límites de las mismas.

Si bien se regulan a partir de leyes y normas, los individuos pueden llegar a ubicarse ante una situación atípica, en la que deberán confrontar de una u otra manera a ciertas situaciones los sorprenden sin defensa a los mismos. Tales son los casos como los siniestros (terremotos, tornados, incendios, crímenes, accidentes, enfermedades, guerras, etc). No todas las personas reaccionan de la misma forma. Así como las mujeres poseen un **umbral mayor y soportan más dolor**<sup>16</sup>, también las mismas son quienes

16 Jensen, Mark. P. *Hypnosis and clinical pain. Psychological Bulletin*, Vol 129 (4). Estados Unidos. 193-99. Se tiene la hipótesis que esto se debe a una hipersensibilidad, generada por la constante hormonal..

sufren de mayor cantidad de dolores. Pero a su vez, dependiendo del individuo y su exposición al ambiente, su interacción y su forma de vivir<sup>17</sup>, existe la posibilidad de que se confronte a un peligro de una manera diferente y se vea afectado de un modo absolutamente distinto.

Nos encontramos entonces, que existen cuatro tipos de individuos definidos dentro de dichos alcances del miedo<sup>18</sup>:

*Hipervulnerables:*

Sucumben ante las dificultades normales y predecibles de la vida

*Pseudoinvulnerables:*

Individuos vulnerables o extremadamente vulnerables que viven en un entorno sobreprotector y que se mantienen sin dificultades hasta que el entorno falla y entonces ellos también fallan.

*Invulnerables con resistencia adquirida:*

Quienes están expuestos a una serie de dificultades, pero se recuperan y con cada recuperación se hacen más resistentes<sup>19</sup>.

*No vulnerables:*

Quienes parecen fuertes desde el nacimiento y que continúan así dentro de cualquier entorno normal y predecible.

Ya se había hablado sobre el miedo neurológico/biológico en el individuo, manifestación que responde a una alerta, generada por la amígdala. Sin embargo, el ser humano ha sido arquitecto de miedos infundados, de forma cultural, tanto a nivel social como a niveles locales. Evidentemente dicho alcance responde a ciertos intereses, tanto de grupo, como individuales<sup>20</sup>. Y lo que busca esta investigación es designar dichos

---

17 Las formas de vida, como el sedentarismo, hacen propensas a las personas a desarrollar enfermedades cardiovasculares, según los reportes de la OMS, generados en el año 2010, también con el interés de evitar que la población juvenil desarrollara obesidad, a raíz de encontrar que nuestro país era uno de los tres primeros lugares con dicha enfermedad.

18 MARINA José Antonio, *Anatomía del miedo*, Ed. Anagrama, Murcia, 2006, p 9.

19 Esta clasificación coincide con la mentalidad propuesta por Paul Diel, respecto de la angustia y la superación de la misma, como anteriormente se había mencionado. Es decir, existe una constante en la psicología, respecto del miedo, a pesar de sus diversas perspectivas.

20 DE LA PARRA, Marco Antonio, *El arte del terror*. op cit. p 7.

componentes en relación a las comunidades mexicanas, quienes también articularon, a forma de convencionalismos y creencias, una visión encaminada a temer a ciertos objetos, manifestaciones ambientales, animales y formas. En un apartado más adelante, observaremos que dichas convenciones sociales se arman a partir de fundamentos del lenguaje, el cuál responde a ciertas inquietudes biológicas y sociales, así como psicológicas, incluyendo a disciplinas como la semiótica para poder instaurar planteamientos, creencias y hasta leyes que regulen un orden social. Como conclusión de este capítulo, ha quedado definido el miedo desde las perspectivas ofrecidas, y esto nos permite comprender que el miedo, como emoción, despierta pasiones.

La importancia del miedo en el arte tiene su propia historia, sin embargo, el interés de esta investigación no está enfocado a hacer un cronograma sobre las diversas manifestaciones a lo largo del tiempo, sino a entender que el miedo es una de las inquietudes que impulsan a la producción de diversas expresiones artísticas.

Teniendo en mente la tipología del miedo, ahora podemos aproximarnos a la ejecución que una persona tendría con o sin la influencia de dicho estado biológico, a producir "imágenes" cuyo objetivo sean generar miedo, o bien, sean reflejo de sus inquietudes y las proyecte. Teniendo esto en mente, sabemos que no se requiere de encontrarse en un estado de shock para poder obtener un resultado a forma de proyecto.

---

## El mito

Hay una razón por la cuál le doy un lugar especial al mito dentro de mi capitulado. A diferencia de la leyenda, el mito está vinculado con la humanidad y genera su proceder, más que registrarlo de una manera que irá modificándose de acuerdo a las consecuentes generaciones. Las deidades como Zeus u Odín no han sido alteradas y las identificamos, según los registros históricos y antropológicos, tal cuál como las civilizaciones lo hicieron en su momento. Tláloc sigue siendo el dios de la lluvia, Lucifer sigue siendo el ángel caído, pero la llorona (que es una

leyenda) ha ido modificándose a lo largo de los años, y pasó de ser una madre protectora y en pena, a una asesina a un ser mortuorio y terrible. Las leyendas cambian, los mitos se adaptan; es curioso que las deidades romanas tienen una versión parecida de las deidades griegas; el mito se adaptó, o bien, se podría decir que se inspiró para volver a nacer con forma diferente, pero el “concepto base” se mantiene íntegro, adquiere nuevas características, pero su esencia es la básica.

El mito<sup>21</sup> es una narración que se basa en la estipulación de los creadores de dichos conceptos. El mito no es, pues, más que una explicación de la causa o del origen imaginado de tal o cual ser, cosa, fenómeno o hecho. El mito entrega el conocimiento de la vida del hombre antiguo y la interpretación de su pensamiento y de sus acciones<sup>22</sup>. O al menos eso pareciera. Joseph Campbell nos hace percatarnos de que el mito puede percibirse desde una gran cantidad de perspectivas<sup>23</sup>, desde una manera para explicar a la naturaleza hasta como vehículo de las intuiciones metafísicas más profundas del hombre. Es decir, no estamos hablando de buscar explicaciones a todo lo que nos rodea con base en la imaginación o suposiciones, el mito tiene encima un valor intrínseco muy importante, y Campbell lo expresa claramente:

El descenso de los cielos a la tierra de las ciencias occidentales (desde la astronomía del siglo XVII a la biología del siglo XIX) y su concentración actual, por fin, en el hombre mismo (en la antropología y la psicología del siglo XX), marcan el camino de una maravillosa transferencia del punto de enfoque del asombro humano. Ni el mundo animal, ni el mundo de las plantas, no el milagro de las esferas, sino el hombre mismo, es ahora el misterio crucial. El hombre es la presencia extraña con quien las fuerzas del egoísmo deben reconciliarse, a través de quien el ego debe crucificarse y resucitar en cuya imagen ha de reformarse la sociedad.<sup>24</sup>

---

21 RAE: narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico; con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad.

22 PLATH, Oreste, *Geografía del mito ...*, op cit, pg 5

23 CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, Fondo de cultura económica, 2013, p 336

24 *Ibidem*, p 344

El ser humano usaba el mito para poder aproximarse a todo aquello que le rodeaba. Era gracias al mito que confrontaba la realidad. No hacía rituales para detener al invierno, hacía rituales para prepararse para lo que venía. Y en ése sentido, la metáfora que utiliza Campbell sobre el dios Proteo y “la verdad”, es formidable. El hombre pretende acercarse a la verdad, a lo que considera como verdad, aquello que es dentro de su realidad, aplicable o bien, un hecho. Y sin embargo, cada individuo posee su propia realidad, por lo que intenta hacerla colectiva para poder aproximarse a un bien común, y comienza a desarrollar realidades colectivas para “protegerse” de aquello que consideró peligroso y que pretende, en algún momento, poder explicar. Pero mientras tanto, se apega a cosas, conceptos, ideas, que lo alejan de realmente confrontar y superar (irónico) sus miedos, por lo que comienza a desarrollar frustraciones que esconde en objetos, a los que convierte en sujetos, y de repente encontramos sociedades como la Estadounidense, donde todo es miedo, todo se resuelve destruyendo al objeto que aparenta ser atacante, en lugar de ser asimilado y “evolucionar”. En la actualidad, todos defendemos un modo de vida, cada nación, cada país, e incluso las tendencias o movimientos sociales a favor de la protección del miedo ambiente, se convierten en estériles y absurdos esfuerzos por intentar defender algo que no se entiende, y que jamás se podrá comprender, debido a que se trata de una realidad diferente. Y es aquí donde el mito es de vital importancia, pues nos preparaba para aceptar la realidad, nuestra realidad individual ante diversos conflictos, pero también, a convivir con todo nuestro rededor y aceptar lo que implicaba cada objeto, criatura, situación o circunstancia en la “naturaleza”.

Cada hombre es un elemento de vital importancia para la comunidad en la que vive. Hemos creado un sistema que denominamos “sociedad”, en el que el individuo se convirtió en un órgano. Un sistema sin órganos no funciona. Cada órgano necesitaba encontrar su propia función para poder servir, y gracias a las habilidades de cada perfil de cada individuo, comenzaron a generarse profesiones, ocupaciones, y por lo tanto, profesionistas, técnicos, licenciados, ingenieros, etc. El mito nos ayudó a construir a la sociedad, dándole a cada individuo, una identidad dentro del sistema, ya existía entonces una razón



para la cuál dicho individuo (que ya no cazaba, que ya no cuidaba a la descendencia en cuevas) interactuara en la sociedad. Generó personajes útiles para la sociedad. Y sin embargo, en la actualidad, hoy se ha omitido la importancia del individuo y se han comenzado a generar diversas postulaciones sobre el uso del individuo, donde ahora uno debe cumplir con un rol en lugar de aspirar al mismo, y el sistema, corrupto y manchado por una vaga sensación de progreso, avanzando únicamente para generar más dinero y consumir más recursos, lleva a la sociedad a un consumo incoherente, ausente de verdadero avance. Ya no existe la adquisición del rol, ahora es lo que el rol pueda proveer: un estatus, bienes, recursos, poder. El mito de una sociedad inmortal, la hacía imperecedera, era un mecanismo al cuál el ser humano se había adaptado, pero pasó de lo conveniente a la comodidad, la búsqueda del disfrute sin saber realmente si eso existía, a la frustración de la capacidad para poder hacer frente a la realidad consumiendo todo tipo de estupefacientes.

Y de repente, aquello que consideramos “cultura”, se convierte más en un “accidente geográfico<sup>25</sup>” donde seccionada por cada zona, la humanidad ha decidido llevar prácticas locales en las cuales los foráneos son entidades alienígenas, externas, excluidas, que no pueden pertenecer, e irónicamente, nos confrontamos con que la construcción de sociedades, aquello que nos haría sobrevivir, nos orilla a marcar nuestras diferencias y exponerlas como si se tratase de un mal mortal, concepto al cuál ya no podemos confrontar (la muerte) porque preferimos vivir en una realidad en la cuál el placer y la satisfacción están por encima de nuestra naturaleza como entidades completas. Esto, evidentemente, como se hablará más adelante, restringe tanto al pensamiento como al dibujo, entre otras muchas cosas.

Ahora, después de entender el desprendimiento que existe entre las personas en la actualidad y su naturaleza, elegí los tres mitos siguientes por su vinculación con ideas y conceptos que todavía podemos percibir y nos permiten aproximarnos a la sensación del miedo. El Ahuizote, un perro que se podría categorizar como “diabólico”, la “Tzitzimitl”, que es una entidad identificada como las estrellas en el firmamento, y las

25 CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras...* Op. cit, p 339

“Cihuateteo”, las madres que mueren al parir y pueden regresar en busca de venganza.

Al Ahuizote lo elegí por su proximidad con la humanidad en general. Si bien no todas las razas podrían parecerse al animal descrito, la relación entre ambas especies ha dejado de ser por conveniencia y pasó a ser más una relación satisfactoria cuyo único beneficio para ambos es la compañía y algunos efectos terapéuticos en los humanos.

Es fácil demostrar que los perros pueden sobrevivir por sí mismos en nuestras ciudades, siendo abandonados por sus dueños, y las personas también desafortunadamente de acuerdo a su situación, han aprendido a mendigar para poder sobrevivir (en el caso de la pobreza extrema). Sin embargo, ambos, tanto perro como humano, carecen de las características para poder sobrevivir en un entorno natural, el cuál se calificaría de “hostil”. Los perros se han convertido en entidades domesticadas, y aún cuando tienen mayores oportunidades de supervivencia, hay que recordar que fueron “diseñados” por los seres humanos, para que obtuvieran ciertas características genéticas y se vieran y funcionaran de una manera. ¿Qué ocurre cuando un perro (fiel amigo del hombre) se convierte en una entidad de pesadilla, en una amenaza?. Hemos sido arquitectos en muchas ocasiones, de nuestra propia destrucción, pero ¿qué ocurre cuando uno de los conceptos que creemos conocer y con el que convivimos, pasa a ser todo lo contrario?. Evidentemente no estoy hablando de que una creación humana nos destruya, pero hago mención de una criatura parecida a lo que uno reconoce como conocido nos vinculara violentamente con dicha naturaleza. En el dibujo se verán dichas características y se entenderá mejor este punto.

La Tzitzimitl es una criatura envuelta en fuego. Los vínculos que refieren a los elementos y ciertas manifestaciones naturales están integradas en el concepto original que se verá más adelante. Elegí este mito por un par de razones personales y otras no tan viscerales. Primero, el ser humano quiere llegar a poblar otros planetas, y la idea de que existe una amenaza latente en la colonización de dichos cuerpos



celestes, en realidad es un hecho. Pienso que se debe aceptar el hecho de que al inicio no vamos a estar preparados para poder convivir con lo que nos deparen los planetas a los que lleguemos, incluyendo nuestro satélite natural. Y no hablo de criaturas enormes, sino de bacterias o tal vez incluso parásitos o virus.

Ahora, la otra razón es debido a que percibo el concepto de la Tzitzimitl como uno de los primeros tipos de zombies de la historia, y dicho concepto está altamente vinculado con el miedo: el estar no muerto y no vivo, en un limbo que cada quien podrá definir, aunque en realidad, eso raya más en la ficción y lo más parecido es estar en un estado de coma. La idea de una criatura que vendría a tomar el cuerpo de los muertos para usarlos como ropaje y matar a todos los vivos, quemando la superficie de la tierra, tuvo muchas implicaciones que me llamaron la atención, desde la evidente relación con la muerte, hasta la idea de la resurrección, de la renovación, algo parecido a los incendios que destruyen pastizales, y cuyas cenizas fertilizan los campos, como la muerte indispensable para la apertura de la vida. Aunque en el caso de las Tzitzimitl el concepto es totalmente nefasto.

La Cihuateteo para mí es un concepto de venganza, de odio, de ira ciega. La incapacidad de contención y la postura contemporánea hacia las diferentes circunstancias y situaciones, el no poder salirse con la suya, no poder lograr su voluntad, la insatisfacción de no poder tener una oportunidad y descargar todo ese veneno en alguien más, muy parecido al mecanismo que se manifiesta en el narcotráfico y en la realidad nacional mexicana de éste momento (2013). La madre que muere porque dio a luz, nunca conoce a su hijo, sale a vagar para buscar cuna por cuna y tomar a su retoño dentro de su vientre nuevamente, para hacerle pagar el precio por su vida.

La sociedad contemporánea funciona de esa manera, no se puede aceptar el fracaso, no se puede enmendar el error, todo es imperdonable, "más vale pedir perdón que pedir permiso", "ellos hacen como que me pagan, yo hago como que trabajo", ataco al sistema porque el sistema está mal, el actuar totalmente visceral, el creer que uno es importante

para el sistema sin darse cuenta que el sistema es uno, escupir para arriba, etc. Y todo esto olvidando que la razón por la cuál vivimos en ciudades, en comunidades, en conjunto, es para poder sobrevivir, y hoy, hasta nuestra misma especie es peligrosa para la humanidad misma, tal como la madre que en busca de su retoño, consume a los hijos de los demás.



# Capítulo 2

## El miedo en la cultura prehispánica: los mexicas.

El surgimiento de los mitos normalmente refleja los temores e intereses de los individuos y en ocasiones, de civilizaciones enteras. Dichos mitos se manifiestan gracias al uso de herramientas que tiene a la mano la civilización, herramientas tales como las bellas artes.

La literatura es una de las manifestaciones, así como el dibujo y todas las disciplinas que se le relacionan. En este segundo capítulo, se hará evidente el vínculo que existe del dibujo como manifestación de los miedos, así como las diferentes alternativas o salidas que tiene el dibujo, tanto en disciplinas como la escultura, así como la pintura y otros medios alternativos actuales.

Aquí se demostrará cómo una inquietud o un temor, puede convertirse en una pieza que afecte no únicamente al creador, sino a una comunidad, y cómo el dibujo tiene gran influencia sobre esto. Para este fin, se hizo una sesión fotográfica en el Museo de Antropología e Historia para obtener los vestigios en la piedra sobre los temores de la cultura mexicana y poder hacer un análisis sobre lo que inquietaba a la población general de esta civilización.

## El miedo en la cultura prehispánica: los mexicas

---

Se nos ha educado con la idea de que la cultura mexicana tenía grandes indicios bélicos y tenía varios enemigos en su territorio debido a sus constantes campañas militares. Se le reconocía como un pueblo agresivo y eran percibidos como generadores de miedo debido a sus constantes ataques y a sus decisiones sanguinarias. En la época prehispánica, el sacrificio era una constante y en el caso de los mexicas era una práctica regular. Las decisiones que tomaban para con sus prisioneros los colocaban en una postura funesta respecto de las civilizaciones

Sin embargo, fuera de ser una cultura indomable, agresiva y digna de ser temida, los mexicas también eran humanos, y como pueblo, ajeno a las constantes misiones militares a las que sometían a sus vecinos, dentro de su existencia como seres humanos, también generaron su propia logística interna y desarrollaron sus propios miedos, en relación a lo que su experiencia y manifestación como cultura, generaron al tener su propia interacción como seres humanos, con su entorno.

Para poder comprender a “los mexicas”, primeramente abordemos el término de cultura para poder demarcar el camino dentro de lo que se postula en la investigación:

A pesar de la violencia manifestada por el pueblo mexicana, esta civilización estaba compuesta por seres humanos, y tal es la concepción más básica del término de cultura desde una perspectiva antropológica. Sin embargo, aún las culturas prehispánicas poseían su propia filosofía y no distaba su pensamiento y percepción en gran medida de lo que en la actualidad, la misma gente que reside en el valle de México, podría hacerlo.

Sería un error considerar a los mexicas como entes primitivos y arcaicos, y por tanto, obsoletos, y no poner a la par a otras culturas como la que involucra a los sajones, a los anglos y lo ocurrido en las actuales islas británicas. Que no por ser europeos y mantener en vigencia su estructura de poder tanto social como económica, significa que dichos pueblos fueron menos sanguinarios. No se trata de colocar un conflicto

entre dichas culturas, pero se pretende que se entienda que no por haber sido erradicados, fueron menos humanos o que se les debiera de considerar como bestias salvajes.

El planteamiento del libro de la visión de los vencidos básicamente contiene la idea: son quienes vencen aquellos que escriben la historia ... y pocas veces (si no es que nunca) se tiene una consideración en relación a los vencidos.

Cabe hacer esta aclaración, pues se trata de ubicar a esta cultura desde una perspectiva que posiblemente no se había considerado antes, y aunque evidentemente es una cultura ya desaparecida y se le podría considerar como ajena y distante a la que reside en el valle de México, sí existen puntos de consideración y comparación respecto a la presente cultura mexicana en el año 2013, ya que ellos fueron habitantes del mismo valle, y tuvieron que sufrir las mismas dolencias temporales que la gente que hoy radica en el valle de México.

Su condición humana (como animales) y su exposición y vulnerabilidad ante la naturaleza los hizo desarrollar ciertos componentes culturales y desarrollar, como se verá más adelante, cantidad de operaciones semióticas.

El vínculo entre la cultura mexicana y la cultura mexicana, entonces, viene siendo en específico el hecho de que compartimos el mismo estado animal, la misma exposición ante los mismos conflictos en el espacio que compartimos (por lo menos a nivel histórico) que aunque ha cambiado en términos urbanísticos, sigue sufriendo los mismos ciclos por los que ha pasado siempre el planeta tierra y que corresponden a esta geografía. El factor de la fauna evidentemente cambió, y hemos sido testigos de que las diversas migraciones no son completamente dependientes de los sitios geográficos, ya que las mismas migran específicamente para sobrevivir. Si han habido cambios climáticos o no, no es tanto el daño como la presencia humana, con relación a la extinción de los animales residentes en una zona.

Sin embargo, los sonidos, la temperatura y otras circunstancias que posee el valle de México (y que no han cambiado) fueron generadores de un colectivo icónico para los mexicas, posteriormente para los colonizadores y actualmente para los habitantes de la Ciudad de México.

Las ciudades, como supuestos elementos protectores humanos, se convierten en junglas de asfalto que desarrollan una nueva logística en lo que refiere a la actividad humana, y nos alejan de la convivencia con aquél elemento que podemos definir como “naturaleza”, pero aún así, la misma sigue radicando dentro de nosotros, y las urbes mexicas, carentes de enormes edificaciones de cristal y barras de acero, funcionaban de la misma manera. Y con ése eje como central, es que me permito afirmar que es otro punto que tenemos en común con dicha cultura, pues los mexicas vivían en Tenochtitlán, que al final era una ciudad.

En la actualidad, vivimos en una ciudad, y el factor del miedo sigue estando presente. El factor de la imaginación sigue estando presente. Y el factor cerebral generador de relaciones entre objetos, eventos, circunstancias ... sigue vigente, pues la psique humana, la mente humana y la filosofía humana, en diversas presentaciones, siguen vigentes.

Es una desgracia que los mexicas no tuvieran una biblioteca, pues seguramente podríamos referir a sus escritos para conocer concretamente su filosofía sin titubear y dudar en relación a lo que pensaban en su momento con respecto de la vida y la existencia. Pero es evidente que no todo está perdido, pues la relación cognitiva que desarrollaron en relación a su espacio y la explicación de los diversos eventos, nos dice que sí existió un proceso de reflexión y una asignación de significados, así como simbolismos.

El término de cultura<sup>26</sup> tiene varias acepciones, y se pretende

---

26 Definición encontrada en la RAE:

s f cultura [kul'tu a] 1 conjunto de ideas y conocimientos adquiridas gracias al desarrollo intelectual.

Conjunto de conocimientos y tradiciones que caracterizan a un pueblo o sociedad

1. Conjunto de conocimientos e ideas adquiridos gracias al desarrollo de las facultades intelectuales mediante la lectura, el estudio y el trabajo. incultura.

2. Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo o a una época.

3. Resultado o efecto de cultivar los conocimientos humanos y de perfeccionarse por medio del ejercicio y del estudio las facultades intelectuales del hombre. cultura popular Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional en un pueblo. *sociología*.

considerar a la palabra desde una perspectiva que nos haga entender que, evidentemente, detrás del mismo concepto, está el elemento humano, la persona, el individuo como hacedor, pensador y componente viviente.

Los términos cultura y civilización son semejantes, pero al hablar de cultura se acentúa lo espiritual, el proceso de creación.

Sin embargo, el concepto puede ramificarse y caer en especializaciones, dependiendo del tipo de aproximación que se tome para abordar el mismo. Autores como Alfred Kroeber y Clyde Kluckhohn compilaron 164 definiciones en *Cultura: Una reseña crítica de conceptos y definiciones*, y desde el siglo XX el término cultura adoptó una ideología centralizada en la referencia antropológica, pues abarca la fenomenología humana y engloba dicha visión.

Velkley<sup>27</sup> escribe:

El término "cultura", que originalmente significaba el cultivo del alma o la mente, adquiere la mayoría de sus posteriores significados en los escritos de los pensadores alemanes del siglo XVIII, quienes en varios niveles desarrollaron la crítica de Rosseau al liberalismo moderno y la ilustración. Además, un contraste entre "cultura" y "civilización" está usualmente implícito por estos autores, aun cuando no lo expresen así.

Dos significados primarios de cultura surgen de este período: cultura como un espíritu folclórico con una identidad única, y cultura como cultivo de la espiritualidad o la individualidad libre. El primer significado es predominante dentro de nuestro uso actual del término "cultura"; pero el segundo juega todavía un importante rol en lo que creemos debería lograr la cultura, como la "expresión" plena del ser único y "auténtico".

---

Conjunto de los elementos materiales y espirituales (lengua, técnicas, artes, costumbres, pautas de comportamiento, etc.) que caracterizan a una sociedad respecto a otra. *cultura de masas* Acceso a la cultura de un levado número de personas, desarrollado gracias a la aparición de nuevos medios de expresión o difusión como el cine, la televisión, libros de bolsillo, etc.

27 VELKLEY, Richard. "The Tension in the Beautiful: On Culture and Civilization in Rousseau and German Philosophy", RICHARD Velkley (dir), Being after Rousseau, 2002, USA, p 11-30



John Heskett<sup>28</sup> define a la cultura, nuevamente, en dos maneras:

La cultura como cultivo que da a lugar a la adquisición de ideas o facultades expresadas en ciertos estilos o conductas a los que se atribuye un determinado valor. La cultura como conjunto de valores compartidos por una comunidad.

Entendemos que los mexicas eran una civilización compleja, que aunque no entraron dentro de una etapa más elaborada de pensamiento y obviamente no se ajustaron a un sistema científico, poseían las bases para desarrollar pensamiento crítico y objetivo.

Es evidente que podríamos colocar a los mexicas en un segundo o tercer peldaños de la pirámide de Maslow<sup>29</sup>, lo que nos evidencia que su desarrollo como civilización distaba de ser deseable, pero estaba encaminado se logró concebir como cultura. Como civilización, interactuaban con otras culturas con el modelo que correspondía a la época, y a pesar de estar en dicho nivel, como pueblo, desarrollaron por su cuenta ciertas significaciones que pasaron por encima del sistema de aquél momento.

No podemos negar que como seres humanos, el pueblo mexica no tenía requerimientos como individuos. Aunque se sabe que su principal incentivo era servir a los dioses, y resultó evidente que tenían otro tipo de intereses y temores. En el caso de esta investigación, se considerarán los temores, aquello a lo que le tenían miedo y que no fue infundido por los sacerdotes.

Sabemos que los sacerdotes eran las figuras de máxima autoridad en la estructura social mexica, y que ellos esparcían su conocimiento en la población. Sin embargo, se desconoce la razón de la aparición de ciertos personajes que vivieron en el imaginario del pueblo mexica, como personajes como el Ahuzote (que poseía un vínculo dramático con una de las deidades) o las Tzitzimimes. Ambos conceptos tenían referentes para con las deidades a las que rendían tributo. Así mismo,

---

28 HESKETT, John, *El diseño en la vida cotidiana*, Ed. Gustavo Gili, España, 2005, p 46.

29 MASLOW, Abraham, <http://www.maslow.com/#articles>, Center of Innovative Leadership, USA, Visitado el día 30 de octubre de 2011, *Psychological Review*, 1943, ps 370-396.

sabemos de la existencia de las Cihuateteo y la diosa Cihuacoatl, cuyos referentes son de notoria importancia dentro de ésta cultura, ya que proceden de una referencia mucho más compleja y elaborada que la relación existente entre la aparición de un evento como un trueno y su deidad correspondiente.

Resumiendo, es evidente que la cultura mexicana era una cultura ascendente, notoriamente diferente en comparación a la actual psicología humana, pero que se encaminaba (como cualquier otra cultura) hacia ciertas tendencias que evidencian la complejidad de su pensamiento. Dicha complejidad es importante, porque nos demuestran las preocupaciones de la misma, y cómo dicha tensión estaba cambiando de alguna forma, aunque debieron haber pasado muchos más años para que se desencadenara en otro tipo de pensamiento. Pero con la información adquirida, podemos concluir que los mexicanos, en su condición de adoradores de dioses, comenzaban a desarrollar una filosofía que ocultaban en ciertas deidades o personajes, tales como los anteriormente mencionados, sobretodo en el caso de Cihuacoatl y las Cihuateteo.



Figura 3. Cihuacoatl: la madre de todos los hombres.



## El miedo, su expresión y su contención: miedos referenciales.

---

Los mexicas funcionaban a partir del sistema religioso politeísta, cuyos regidores eran los sacerdotes. Su estructura social estaba definida entonces de tal manera en que un conjunto de individuos mantenían un orden social y político. Sin embargo, la estructura básica de dicha sociedad comenzó a desarrollar su propia tendencia, independiente de la influencia de los sacerdotes (aztecas). Si bien, servían al sistema en el que participaban, hubo una estructura específica que no se vio afectada por la imposición del mismo. Y esto se debió a que, por encima de ser una civilización, eran una cultura, y como tal, el pueblo, compuesto por individuos, generaba recursos.

El tipo de recurso al que me refiero, es del tipo humano, es decir, que se generó partiendo de la consideración del individuo como entidad participativa completamente externa de un sistema económico. Compruebo lo anterior con la observación de Ernst Cassirer, en su definición del ser humano como un animal simbólico:

El hombre no puede escapar de su propio logro, no le queda más remedio que adoptar las condiciones de su propia vida; ya no vive solamente en un puro universo físico sino en un universo simbólico. El lenguaje, el mito, el arte y la religión constituyen partes de este universo, forman los diversos hilos que tejen la red simbólica, la urdimbre complicada de la experiencia humana. Todo progreso en pensamiento y experiencia afina y refuerza esta red. El hombre no puede enfrentarse ya con la realidad de un modo inmediato; no puede verla, como si dijéramos, cara a cara. La realidad física parece retroceder en la misma proporción que avanza su actividad simbólica<sup>30</sup>.

La anterior definición fue provista considerando la asignación que designó Carlos Linneo a nuestra especie, definiéndola como *Homo sapiens*<sup>31</sup>, cuya aparición se gesta entre 45 000 y 100 000 años antes a nuestra era. Incluye dentro de éste contexto una mente y un cuerpo. Entonces, en términos taxonómicos, siendo que los mexicas eran seres humanos y que la evolución no se gesta en 500 años, podemos decir

---

30 CASSIRER, Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 1968, p 26

31 LINNAEUS, Carolus, *10th edition of Systema Naturae*, Homiae: Impensis Direct, Laurentii Salvii, documento preservado en la librería Peter H. Raven, en el jardín botánico de Missouri, escaneado el 9 de noviembre de 2007, impreso originalmente en 1758, ps 6 - 8

que los mexicas no se diferencian en gran medida de la gente del siglo XXI. Evidentemente existe enorme semejanza por lo ocurrido en los últimos 500 años, desde las diversas conquistas hasta la pretensión de una globalización.

Con lo anterior, ubicamos a los mexicas como una cultura capaz de desarrollar su propia tendencia, su propia voluntad. En la época del imperio mexica, debemos considerar que al ser la civilización prominente en la zona, se generaron diversos conflictos relacionados específicamente con el concepto del poder. Pero por encima de este problema que ha perseguido a la humanidad desde siempre, podemos percatarnos de un factor muy importante, y que cualquier lingüista evidentemente consideraría: la comunicación.

Para que se pueda gestar la comunicación, requerimos de una lengua que codificará los conceptos generados, resultado de la interacción entre un conjunto de individuos y su alrededor<sup>32</sup>. Podemos concluir que el sistema que manejaron los mexicas, no era primitivo, ya que pudieron comunicarse con otras civilizaciones locales y posiblemente imponer su lengua. Lo importante de ésta observación, radica en el uso que se le da al lenguaje. La cultura mexica era una cultura sólida. Regresando al referente de Maslow, los mexicas realmente no llegaron a la cúspide de la pirámide, y aún así, lograron desarrollarse en niveles que para su tiempo fueron demasiado avanzados.

Esto se puede corroborar con los poemas generados por Nezahualcóyotl, que nos demuestran el interés del ser humano y su percepción en el momento, así como sus aspiraciones y su generación de cultura. Es decir, los mexicas estaban generando y se estaban aproximando a su manera a un nivel de superación como imperio. Recalcaré que considero los puntos que pudieron haber estado en contra y que significarían una posible disolución del mismo, como lo podrían haber sido (hubieran sido) conflictos como el clima, la falta de vegetación, enfermedades (pestes) e incluso algún conflicto interno que destruyera la estructura social y generara una revolución social

<sup>32</sup> Se dice que a partir de los años 90, inició una época de interacción, pero únicamente podría llegar a considerarse dicho planteamiento como válido al hacer referencia a los aditamentos tecnológicos que se han estado generando, pues la humanidad ha interactuado desde siempre en diversos contextos, en diversos niveles y bajo diversas circunstancias.



Figura 4 y 5. Ocelotl. Fue un animal de la noche, símbolo de Tezcatlipoca y patrono de la masculinidad; en su lomo tiene una oquedad que funcionaba como recipiente sagrado, destinado a contener sangre y los corazones de los guerreros.

Resaltan a la vista elementos como los colmillos, los cuáles están perfectamente definidos y diferenciados de los dientes, los cuales están chatos. Los detalles en los que se enfocaron para hacer esta representación exageraron los elementos que podrían catalogarse como intimidatorios (colmillos, tamaño del hocico).

El resto de la figura posee una estructura ordinaria que posiblemente tuvo dos razones: darle veracidad al resto de la figura y credibilidad, y poder ser utilizado para depositar los órganos anteriormente mencionados. Este concepto respondía a lo inculcado por parte de los sacerdotes, ya que fortalecía el sistema de gobierno que manejaban.







Figura 6 y 7. Tecpatl: Cuchillos personalizados. Los mexicas llegaron a personalizar sus herramientas, lo cuál nos deja en manifiesto que tenían una interacción íntima con sus posesiones y proyectaban en ellas inquietudes, reflexiones o en este caso, a través de formas definidas (y siempre remitentes a la muerte) buscaban intimidar tanto para proteger su posesión de ser robada, entre otras cosas.

Los remitentes de la muerte son los dientes y colmillos, así como los ojos fuera de sus cuencas. En otras figuras se podrán atestiguar esas características que definían para esta cultura, el vínculo con la muerte (como en el caso de las cihuateteo). Evidentemente aquí no existe un dibujo con base al trazo en un papel, sin embargo, el diseño de la herramienta se debe catalogar como único y vinculado directamente con el pensamiento de su creador, vínculo primordial que posee el dibujo.

importante. Muchas causas pudieron haber generado la disolución del imperio mexica, en caso de no haber sido invadidos.

Aquí lo importante es retomar la siguiente idea:

Los mexicas estaban generando ya, como personas o individuos, sus propios intereses, sus inquietudes se podían ver y su visión en relación a la vida y la muerte estaba presente entre sus dioses como su imaginería (si es que le podemos llamar así a la escultura mexica).

Los conceptos como las dos muertes, el Mictlán y su particular forma de percibir la muerte, así como los personajes que rodeaban dicho concepto, nos entregan una idea del tipo de reflexiones que tenían los mexicas como pueblo<sup>33</sup>, porque finalmente, hasta el mismo Tlatoani finalmente fenecía<sup>34</sup>.

Entonces, la muerte era un concepto muy humano para ellos. En el anterior capítulo se vio que la muerte no se puede evitar, pero se puede prevenir el deterioro del cuerpo, y esto es generado específicamente por los impulsos y sus diversos instintos. Los mexicas no estuvieron exentos de la naturaleza del ser humano, y con base a sus impulsos, fueron creadores de cierto tipo de miedos, y esto se pudo dar concretamente gracias a los diversos mecanismos de control.

---

33 Como pueblo educado a la manera en la que los gobernantes lo permitían. Pero a pesar de que existiera un filtro de información, los mexicas comenzaron a sacar sus propias conclusiones y a desarrollar por su cuenta sus resultados de la interacción con su entorno.

34 Nótese que fenecer no es lo mismo que morir. Para los mexicas, existía la vida, y una interacción en otros reinos después de terminar esta etapa. Sin embargo, existía una muerte que para ellos representaba el olvido. LOPEZ AUSTIN, Alfredo, *Cuerpo humano e ideología*, op cit, ps 361-390.





Figura 8 y 9. Cihuateteo. Eran las madres muertas durante el parto. Existía una dicotomía, pues algunas tenían una energía negativa y guardaban un tipo de rencor hacia los vivos. Como se mencionó anteriormente, este tipo de representaciones relacionadas a la muerte, poseen todas unas características y similitudes distintivas, las cuáles se pueden apreciar en la figura 9.



Figura 10 y 11. Cráneo. Se trata de una representación de un cráneo de un muerto. Los mexicas representan en la mayoría de sus piezas relacionadas a la muerte, como entes descarnados, sin párpados, con los ojos expuestos, en la mayoría de los casos mostrando la dentadura. Sin embargo, cuando querían hacer énfasis a algún elemento al que temían, acentuaban en el tamaño de la pieza o del segmento, como en el caso de los colmillos, ojos o extremidades.



## La teología y el miedo: el miedo como mecanismo de control social

El miedo ha sido usado para controlar tanto a otro rival, como a los participantes de un equipo. En éste caso, el miedo que fue usado para controlar al pueblo mexicana estaba fundamentado en la ausencia de una explicación de los eventos que transcurrían a su alrededor. La forma más sencilla de explicar, en ése momento, a esa gente, la razón de dichos acontecimientos, era la de relacionarlos con la ira de los dioses. Fue una estructura referencial sin fundamento, pero que sirvió de explicación y contuvo y utilizó el miedo del pueblo.

El sistema era básico y contenía mecanismos humanos sencillos, previsibles y con posible solución, casi respondiendo a un condicionamiento. En ése sentido, reflejaba parte del funcionamiento de la estructura social en términos individuales. Al final, por cada evento y circunstancia, existió una relación que en algunos casos ya había sido generada por otras culturas, como la alabanza a ciertas deidades, tales como Tláloc, cuya presencia era evidente en la zona.

Sin embargo, estas construcciones representativas, además de básicas, eran impuestas, y realmente no fueron resultado de un proceso mental más tranquilamente analizado. Por supuesto que la idea de la muerte era bastante recurrente, dada la constante exposición a la que estaban presentes, y en un inicio, el temor de la civilización descansaba en no fenecer. Posteriormente se volvió más compleja la reflexión y se generó una imaginación en referencia de dichas reflexiones, y pasó de ser un concepto aislado, individual y personal, a una idea mitificada, diversificada, social y aceptada en los términos que eran impuestos.

Es así que diversas ideas se fueron volviendo más complejas y desarrollándose, a partir de la exposición del pueblo mexicana a los elementos circundantes. Y como resultado, se comenzó a generar un imaginario colectivo, una interpretación de su universo. Al inicio no podemos hablar de que se trató de una interpretación naturalista, reflexionada, en conciencia, pero las formas que desarrolló el pueblo mexicana intentaban representar los conceptos que ellos iban construyendo.



Umberto Eco dice que la cultura debe verse como el instrumento básico para permitir la semiosis<sup>35</sup>. Sobre esta idea, podemos comenzar a corroborar lo anteriormente mencionado, relacionado al alcance de lo que podría llegar a considerarse como un pensamiento popular por parte de la cultura mexicana. Y es evidente que estos procesos semióticos se estaban gestando desde aquél momento.

Es gracias a estos procesos que se llevan a cabo, que comienza a generarse esta especie de bestiario popular, donde la gente del pueblo mexicana comienza a generar sus propios dioses personales, sin llegar a pasar por encima de las deidades impuestas. Se debe mencionar que la cultura mexicana sí desarrolló su propia codificación tridimensional, y que manejaron su propio lenguaje visual, aunque su nivel de representación sigue una mismalínea de producción, un “estilo”

En dicha producción podemos darnos cuenta que las enormes esculturas tenían con finalidad social, y las pequeñas posesiones, eran personificación de pertenencias (en algunos casos. Esto significa que estaban concentrados específicamente en participar en la mecánica social y su pretensión no era llegar a un naturalismo, sino una especie de visión mexicana.

Podemos encontrar ciertas similitudes entre el estilo neolítico<sup>36</sup> y los trabajos desarrollados por los mexicanos: Encontramos una síntesis, resultado de expresar en una unidad, la multiplicidad visual de un elemento; simplicidad en cuanto a exponer en la voluntad de construir estructuras complejas con unos cuantos elementos; la necesidad formal, que deriva de la voluntad de representar como de ocultar un contenido en un signo adecuado; el aislamiento que surge de la voluntad del individuo de elevarse sobre todo contenido de los mundos interno y externo; la definición que indica la voluntad de representar los contrastes eternos en una forma evidente por sí misma; la energía que expresa la voluntad por la magia lo que trasciende los poderes físicos del hombre; la conexión de contenido y significado entre dos mundos, el de la vida y la muerte.

---

35 ECO, Umberto, *Cultura y semiótica*, Ed. Pensamiento, España, Madrid, 2009, p 30

36 READ, Herbert, *Imagen y sociedad*, Ed. FCE, México, 2003, p 56

Podemos decir que el pueblo mexicana fue forzado a tener semejantes reflexiones, como anteriormente se mencionaba, debido a que su exposición ante la muerte, era una constante, por lo que como mecanismo de defensa de la mente, desarrollaron sus propias alternativas, es decir, a partir del constante riesgo en el que se veían involucrados, comenzaron a desarrollar una serie de conceptos adecuados a su circunstancia. Dichos conceptos estarían relacionados con diversas ideas y nociones, como la muerte, el nacimiento, y las características de los animales con los cuales se relacionaban a lo largo de su vida.



Figura 12. Coatlicue. Era la diosa de la fertilidad, patrona de la vida y la muerte, madre gestante de Huitzilopochtli. La razón de estas imágenes es la siguiente:

En estas dos páginas se encuentran cuatro representaciones de un mismo animal: la serpiente.

Era un animal de culto, pero también era una criatura a la que temían. Sin embargo, de estas cuatro representaciones, una está enfocada a una deidad: Coatlicue.

Las demás esculturas no pretenden representar a una divinidad, sino a un animal. Y se verá que algunas tienen influencias referentes a la representación de la deidad, y otras son composiciones que tienen detalles totalmente propios.

En el caso de Coatlicue, podemos ver la influencia referente a la muerte: los ojos de la serpiente tienen pupilas, son ojos muy parecidos a los ojos aparecidos en los cráneos humanos de las figuras 8 y 9.

Los colmillos nuevamente sobresalen y en éste caso, todos los colmillos de las dos serpientes en los hombros, son largos, lo que nos da una idea de que dichas serpientes son notoriamente más peligrosas que una serpiente convencional. Finalmente, otro detalle a considerar son las escamas, las cuales tienen una gran referencia al concepto de descarnado presente en otras esculturas del mundo mexicana.





Figura 13. Cabeza monumental. Esta representación es particularmente especial pues posee una composición que pareciera pretender ser "artística." El resto del cuerpo posee una posición que nos remite a un escorzo, representando la aparición de la serpiente del fondo hacia el espectador. Un dato interesante es que en éste caso, la serpiente no posee cuatro, sino cinco colmillos frontales y tres laterales, es decir, no es simétrica ni tampoco juega con los números pares. La serpiente posee pupila, lo cuál le da una identidad propia, como en el caso de los cráneos, y también la relaciona con la muerte; una especie de ceja y volutas en la cola. Hay un gran énfasis en esos detalles, y a diferencia de las demás serpientes, no hubo tanto interés en las escamas.



Figura 14. Serpiente de cuerpo completo. Es una representación totalmente descriptiva, y aún así, aunque aparentemente no dio oportunidad a la interpretación del escultor, se pueden percibir elementos personalizados en la serpiente, tales como la cuenca ocular y la aparición de un ojo ovoidal. Dos pares laterales de colmillos y escamas alargadas. Es una descripción que no nos demuestra realmente alguna característica inquietante sobre el concepto, fuera de ese ojo casi humano.



Figura 15. Cabeza de serpiente. Este caso es llamativo por la ausencia de la pupila, la cuál desapareció por la erosión. Sin embargo, no se trabajó con el mismo ahínco que a los otros dos casos, por lo tanto realmente no se sospecha sobre un intento de relación entre la serpiente y la muerte. Es una representación más descriptiva, la aparición de las escamas está más apegada a una serpiente real, sin embargo, es evidente la influencia de la pieza de Coatlicue en esta pieza, o la influencia de estilo.

Voy a dividir en dos segmentos ésta parte de la investigación: la parte de los signos y la parte de la imaginación. La parte de los signos en referencia a la construcción de los conceptos, su significación y su interpretación. La parte de la imaginación en relación a las imágenes producidas por los mexicanos, usando como referencia las propuestas de Michel Denis<sup>37</sup>, así como una breve mención de Giovanni Sartori que va de la mano con el planteamiento que menciona Herbert Read. Giovanni Sartori<sup>38</sup> menciona que:

Las civilizaciones se desarrollan con la escritura, y es el tránsito de la comunicación oral a la palabra escrita lo que desarrolla una civilización<sup>39</sup>.

Más adelante continúa (p 39):

La palabra es un símbolo que se resuelve en lo que significa, es en lo que nos hace entender. Y entendemos la palabra sólo si conocemos la lengua a la que pertenece; en caso contrario, es letra muerta, un signo o un sonido cualquiera.

Es así que fundamento mi punto relacionado con el nacimiento de los mitos y las leyendas de los mexicanos, como elementos culturales que no necesariamente van afines a la civilización. Y dichas imágenes<sup>40</sup> formaron parte en un momento, de la imaginación de los mexicanos, quienes al otorgarles tanta importancia, les dieron el poder suficiente para afectar sus vidas, y, evidentemente, lo que podríamos denominar como filosofía del momento respecto de las mismas.

Evidentemente, sabemos que la filosofía y el pensamiento occidental podrían no aplicar dentro de culturas prehispánicas y ajenas a los diversos movimientos culturales, (como la ilustración) o socioeconómicos (como la revolución industrial), pero a pesar de que no fueron afectados por dichos movimientos sociales, seguían siendo humanos y seguían manifestando lo referente a su naturaleza, y

37 DENIS, Michel, *Las imágenes mentales*, 1984, Ed Siglo XXI, España, p 33-39

38 SARTORI, Giovanni, *Homo Videns*, Ed Taurus, México, 1997, p 29

39 Es muy importante esta cita de Sartori, debido a que posteriormente se entenderá el vínculo del dibujo con una cultura, y por ende, con el sentir de la misma.

40 En éste caso, es evidente que no podemos hablar de imagen como la conocemos en la actualidad, pero considerando el tipo de medio de comunicación que usaban en aquella entonces, se podría hacer una excepción en relación a la influencia que tenía sobre la población y el cómo afectó a la cultura mexicana, así como a las culturas circundantes.



finalmente, con las pruebas que hoy tenemos, desarrollaron su propio mecanismo tanto de producción, como de pensamiento. Es por eso que a partir de la comparación a nivel animal (y como animal generador de imágenes) que me atrevo a decir que en la categorización propuesta por Michel Denis podemos hacer reflexión sobre el posible origen de los resultados generados por los mexicas, a raíz de sus miedos.

El autor antes mencionado, nos clasifica las imágenes en tipologías y las separa en dos grandes rubros: imágenes alucinatorias e imágenes relacionadas con la percepción. Encontramos en las imágenes mentales<sup>41</sup>:

#### Hipagónicas

imágenes que aparecen durante el adormecimiento (hipnagónicas) y las que aparecen al despertar (hipnapómpicas).

#### Alucinatorias

Generadas por patologías, y producidas también artificialmente. Se consideran, por parte del afectado, como pertenecientes a su realidad objetiva.

#### Hípnicas

Imágenes que aparecen en el sueño y constituyen la experiencia onírica.

#### De aislamiento perceptivo

Sensaciones visuales que aparecen ante la privación sensorial prolongada.

#### De estimulación rítmica

Aparecen durante una estimulación visual rítmica.

### Sobre las imágenes relacionadas con la percepción:

#### Imágenes consecutivas:

Son el resultado de la persistencia momentánea de un estado sensorial inducido por un estímulo breve e intenso cuando éste ya ha desaparecido.

#### Imágenes consecutivas de memoria

Cuando al sujeto se le presenta con mucha rapidez un estímulo visual, se almacena en su memoria un icono que tiene la apariencia de un fenómeno sensorial.

---

41 DENIS, Michel, *Las imágenes mentales*, op. cit, p 33-39

### Imágenes eidéticas

El sujeto describe la imagen del objeto ya desaparecido como provista de una nitidez y riqueza de detalles, incluso en los colores, semejantes a las del objeto mismo.

Con ayuda de ésta clasificación, nos encontramos con la similitud de que algunas de las obras generadas por los mexicas, caen en una producción que en algunos casos fueron alucinaciones, y otras que posiblemente fueron producto generado por la constante amenaza de un animal o su poder, como en el caso de las serpientes y su constante representación en la cultura mexicana.

El uso de la clasificación de Michel Denis nos ayuda a comprender el procesamiento de las imágenes y su posterior adaptación a diversas plataformas. Pasamos de la generación de la imagen, desarrollo de la percepción del individuo, a su adaptación a un sistema de signos, donde entrarían las observaciones tanto de Umberto Eco, como el sistema triádico de Saussure. Es importante considerar la imaginación en este caso, porque fue generadora de un imaginario colectivo, ya que al carecer de un método científico para corroborar los hechos, los mexicas desarrollaron sus propias conclusiones a partir de los mecanismos que ellos comprendían. Y algunas de los eventos que no lograban identificar o entender, y que los sacerdotes tampoco explicaban, ellos finalizaban creando conjeturas y construyendo relaciones referenciales en cuanto a sus ideas, sus inquietudes y sus anhelos.

El primer ejemplo que explica lo anterior, es la aparición del Ahuizotl. Se trató del octavo emperador del reinado mexicano, quien fue reconocido por su notable agresividad y sadismo. Realizó gran cantidad de sacrificios y fue debido a su forma de ser, que posteriormente se le daría un uso funesto a la palabra.

El diccionario de aztequismos<sup>42</sup> nos explica:

Ahuizote.- (A - huitzotl: atl, agua; huizootl, espinoso: el espinoso del agua) Nombre de uno de los reyes de México, que se hizo célebre por sus crueldades. II En sentido figurado, persona que molesta, hostiga y acosa a alguno.

Más adelante nos aclara:

El Ahuizotl es una especie de perro de agua: cierto animalejo de agua como perrillo (dice el P. Molina). En sentido figurado significa malévolo, cruel, y se aplica al individuo que por costumbre hace mal a otro. El animal llamado Ahuizotl es muy cruel con sus víctimas, y de esta circunstancia pudo haber tomado la palabra la significación figurada que tiene hoy. El P. Sahagún dice del anfibio, lo siguiente: Hay un animal en esta tierra que vive en el agua, y nunca se ha oído el cual se llama auizote, es de tamaño como un perrillo, tiene el pelo muy lezne, pequeño, tiene las orejitas pequeñas y puntiagudas, así como el cuerpo negro y muy liso; la cola larga y al cabo de ella una como mano; habita este animal en os profundos manantiales de las aguas y si alguna persona llega a la orilla de donde él habita, luego le arrebatara con la mano de la cola, y le mete debajo del agua, y le lleva al profundo, luego turba a esta y la hace vertir y levantar olas, parece que es tempestad de agua y las olas quiebran en las orillas y hacen espuma; luego salen muchos peces y ranas, de lo profundo, andan sobre la haz del agua y hacen gran alboroto en ella; y el que fue metido ahí debajo, allí muere, y de ahí a pocos días el agua arroja fuera de su seno al cuerpo del que fue ahogado, y sale sin ojos, sin dientes y sin uñas, que todo se lo quitó el auizote, el cuerpo ninguna lлага trae, sino todo lleno de cardenales. El Sr. Orozco y Berra añade: Si pasaba tiempo sin que el animal hiciera presa, ponía a la orilla de su albergue peces y ranas para atraer a los pescadores, o bien lloraba como niño. Sólo los sacerdotes podían tocar los cuerpos de los ahogados por el Ahuizotl, y eran sepultados con grande ceremonias en el lugar del teocalli mayo, llamado Ayauhcalco. Quienes así perecían eran repuntados como bienaventurados y protegidos por los dioses tlaoque. En las pinturas, el Ahuizotl es un símbolo infausto présago de calamidades y desgracias.

La descripción del fantasmario mexicano<sup>43</sup> nos da la misma definición. Se nos define al Ahuizotl<sup>44</sup> como perro acuático ayudante de Tláloc. Ésta última definición es una referencia más actual y que pudo haber pasado por un filtro de tiempo, en el que hubo una modificación

---

42 ROBELO, Cecilio, *Diccionario de aztequismos*, Independiente, México, 1912, ps 18 - 23

43 TREJO, Marcia, *Fantasmario Mexicano*, Trillas, México, 2009, p 13

44 FERNÁNDEZ, Adela, *Dioses prehispánicos de México*, Panorama, México, 1992, p 145

sobre el signo/símbolo, afectando la información original, como ocurrió con la leyenda de la llorona, reportada por Sahagún, en la visión de los vencidos<sup>45</sup>, y la versión que se maneja en la actualidad, que dista por mucho de la interpretación anexada en la publicación de Luis González Obregón<sup>46</sup>.

Retomando el ejemplo del Ahuizotl, y sometiéndolo a la triada de Pierce, nos encontramos con los primeros indicios del uso de imaginación y la relación de conceptos complejos, como lo vendría siendo la divergencia de su concepto de muerte. Comenzaré guiando el concepto a partir de la premisa que menciona Saussure:

Una lengua existe si los sonidos vocales que componen a una palabra van unidas a una idea.. (...) no hay ninguna entidad lingüística que pueda ser dada, que sea dada de modo inmediato por los sentidos, pues ninguna existe fuera de la idea que se le puede unir (...)no hay ninguna entidad lingüística que sea simple, ya que incluso reducida a su expresión más sencilla obliga a tener en cuenta a la vez un signo y una significación. (...) la unidad de cada hecho de lenguaje es consecuencia de un hecho complejo que consiste en la unión de los hechos y además es consecuencia de una unión de un tipo extremadamente particular: una unión en que nada hay común entre un signo y lo que significa(...) existen dos gramáticas, una que parte de la idea y otra que parte del signo; ambas son falsas o incompletas<sup>47</sup>.

De lo anterior podemos concluir, aunado a la referencia imaginaria sobre el supuesto animal, que en realidad, los mexicas pudieron haber intentado concebir un concepto, que en éste caso sería al animal, y otorgarle un simbolismo que a su vez, se diversificó en una dualidad favorable para el afectado después de muerto, pero desfavorable en vida.

Para explicar mejor esto, haré uso de la triada de Pierce<sup>48</sup>. El signo, el significante y el significado. El único problema, es que para nosotros no va a significar, a menos que consideremos los factores que influían en el momento que se generó la palabra Ahuizotl. Tenemos como referente,

45 Sexto presagio funesto. UNAM, *La visión de los vencidos*, UNAM, México, 2005, p 4.

46 OBREGÓN, Luis González, *Las calles de la Ciudad de México*, Ed. Porrúa, México, 2009, ps 9 - 11

47 SAUSSURE, Ferdinand, *Escritos sobre lingüística general*, Gedisa, España, 2002, p 23 - 49

48 PIERCE, Charles, *Division of Signs*, 1897, CP 2.229. Publicación de Paloma Atencia Linares

a un perro con patas de mono y una mano en la cola. La descripción de dicho animal ya viene cargada con un simbolismo importante. El perro era considerado como un guía para la persona fallecida, eran considerados tanto como guías como animales de compañía.

La mano<sup>49</sup> tenía otro significado y el hecho de que estuviera vinculado con el agua, tenía un sentido: como se mencionó anteriormente, era ayudante de Tláloc. El signo Ahuizotl es un poco más complejo, pues los pobladores no pretendían encontrarlo, ya que aproximarse al animal, concluiría en una muerte segura. Lo importante aquí, es que los mexicas entendían lo que dicha muerte implicaba (evidentemente, para ellos) ya que al fenecer, dicho animal los llevaría directamente al Tlálocan<sup>50</sup>.

Es decir, que era favorable para el individuo morir de esa manera, pues iría al mismo sitio donde se encontraba el dios Tláloc. Así mismo, el Tlálocan era considerado un sitio de abundancia, al ser el hogar del dios de la lluvia, y la referencia que conjeturaron los mexicas, estuvo en relación al agua, pues ellos se percataron que la zona donde hubiese abundante agua, habría abundancia de otros ricos recursos.

Y a pesar de lo atractivo que pudiera parecer ser transportado por un Ahuizotl, el término seguía siendo considerado como presagio funesto, por lo que no se trataba de un término que tuviera una connotación positiva.

Queda evidente que los mexicas trabajaron sus propias articulaciones, referencias y significados, y que los mismos fueron muy bien elaborados. Lo que pretendo en ésta investigación, es demostrar que los mexicas desarrollaron sus propios mitos, combinando temores y costumbres, los cuáles estuvieron articulados a partir de un pensamiento, de un interés y de un miedo. El ejemplo del Ahuizotl nos demostró que

---

49 Las manos son importantes para la cultura náhuatl en su carácter significante: están constituidas por cinco dedos en carácter binario; serán doble cinco que evoca el nahui olin o el cuarto movimiento o el quinto sol. De aquí que estas posturas de las manos, si las traducimos, será: calli y mécatl; dirá Calmecac=la casa de los mecates, la casa de los tiempos, donde se aprende a medir los tiempos.

50 CABRERA, Luis, *Diccionario de aztequismos*, Ed. Oasis, 1984, México, p 147 El cielo, el lugar de los dioses; el lugar del dios Tláloc.



Figura 16. Relieve de un Ahuizote.

los mexicas conocían las propiedades de los recursos que los rodeaban, conocían las características de los animales que los rodeaban, imaginaron los planos en los que su existencia se llevaba a cabo y de todo lo que conocían, construyeron algunas de las criaturas que no estaban designadas por los sacerdotes y que fueron resultado de las inquietudes de los pobladores.

Y de dichas inquietudes, salió el mito con el cuál pretendo desarrollar mi investigación, el mito de las Tzitzimimes. Cuando el objeto, en la triada de Pierce, es imaginario, da a luz a un mito.

## El miedo y el concepto de muerte

---

Para fines de ésta investigación, es importante mencionar que para los mexicas sí existía una noción de que algo ocurría después de la vida, es decir, al fenecer. También, era importante la forma en que uno moría, pues existía la posibilidad de terminar en cuatro sitios diferentes: el Mictlán, el Tlálocan, el Tonátiuh o Cielo del Sol (u Omeyocan) y el Chichihualcuauhco. El Mictlán era para quienes fallecían de muerte común; el Tonátiuh para los caídos en combate, los sacrificados al Sol y las muertas en primer parto; el Tlálocan para los que fallecían por alguna causa relacionada con el agua; el Chichihualcuauhco para los aún lactantes.

Es importante conocer el contexto del concepto de muerte, así como su correspondencia y sus repercusiones, porque de esta manera podemos relacionar el miedo natural a la muerte, y concluir que en vida, los mexicas podrían tener miedo específico a ideas que ellos mismos generaron y que concebían como realidades. Uno de estos ejemplos (que se explicará más adelante) era la concepción de la idea de una especie de fantasma, por parte de esta civilización, cuya presencia era dañina para la pareja cuya madre estuviera esperando a un bebé, pues podría causarle daños tanto al hombre, como a la mujer o al bebé.

La percepción de la muerte para los mexicas, era una idea constante, que no nada más residía en sus creencias, sino también en su modo de vida:

- Eran un pueblo guerrero, sometían a constantes guerras a sus pobladores, así como a las ciudades vecinas.
- Hacían constantes sacrificios para poder mantener la estabilidad de su ciudad, con base a la satisfacción de los dioses. Aquí entran ritos tales como el juego de pelota, donde los ganadores eran sacrificados.
- Eran víctimas, pues la fauna del sitio era un peligro constante. Ser devorado por un jaguar u otro animal de la fauna salvaje era una constante causa de muerte.



Debemos recordar que la fauna y la flora estaba a su altura, es decir que las criaturas con las que convivían tenían el mismo valor vital que ellos, por lo que respetaban a la naturaleza<sup>51</sup>.

Es importante considerar los cuatro sitios a los que podrían aspirar los mexicas al morir, pues de ahí podría derivar un tipo de inquietud que posteriormente se viera reflejado en la creación de ciertos seres que pudieran ayudarles a llegar de forma más segura o eficaz al sitio que ellos aspiraban. Bajo ese razonamiento, los ahuízotes podrían haber significado una gran ventaja, y sin embargo, al mismo tiempo, poseían características tan siniestras y degradantes (ante una visión de vida) que al final, terminaban siendo también detestables, a pesar de permitir una ascensión al Tlálocan, y ser partícipes de una post vida muy favorable (concepto que es evidencia de la manifestación de la dualidad en esta cultura).

Pero varias de las figuras que aparecieron alrededor del concepto de muerte, siendo funestas, que podríamos concluir que la visión de los mexicas, dentro de su existencia, no era concebida como algo agradable o positivo. No únicamente su existencia en la tierra era dolorosa y momentánea, también los destinos que le esperaban después de la vida no eran tan atractivos, sin considerar la forma en la que pasaría a transformarse para trascender a esa otra fase de su existencia.

Es decir, que existe la posibilidad de que el pueblo mexica (como entidad que obedecía a las reglas superiores de la estructura social) pudo en algún momento, generar ciertas nociones e ideas que terminaran en la creación de criaturas que proyectaban sus miedos. Pero no subestimemos a dichos personajes, pues no se trataba tampoco de un tipo de concepto tan sencillo, pues como veremos más adelante, la muerte no se trataba únicamente del fenecimiento, y su correspondencia con un equivalente a diferentes paraísos, la muerte era un concepto mucho más complejo, tanto que dependía tanto de la forma de morir

---

51 Y aún así, en el Mictlán, existía, según menciona Alfredo Lopez Austin en *cuerpo humano e ideología*, 2a. edición, UNAM, México, 1984 (p 382) un castigo para aquellos que en vida hubieran derrochado los bienes indispensables para el sustento.

del individuo (que en ocasiones opacaba por completo la forma en la que había vivido) como la manera en la que vivió. Para los mexicas, el haber sido soldado y muerto de causas naturales, era desastroso, pues el soldado no habría muerto en combate, y no habría cubierto su función de uso.

Hago hincapié en la forma de morir, porque para los mexicas tenía vital importancia la misma. En la actualidad, la mujer que fallece al dar a luz, es recordada con estima y es visto como una tragedia. Para los mexicas, la mujer que fallecía al dar a luz, era vista como virtuosa y se convertía en una especie de semi diosa. La razón por la cuál veneraban a las mujeres que fallecían al dar a luz, se debía a que permitían que se generaran los ciclos de un nuevo ser.

Lo que nos debe llamar la atención, es que aparentemente, según lo que nos reporta Alfredo Lopez Austin<sup>52</sup>, las mujeres que morían en el primer parto, se dirigían al Tonátiuh Ilhuícatl directamente, mientras que las demás mujeres se convertían en Cihuateteos.

Para comprender más el proceso de la muerte, revisaremos qué consideraban los mexicas en dicho momento. Primeramente, tenemos el concepto de teyolía, que era una entidad anímica entendida como el alma que estaba destinada a alguno de los cuatro sitios anteriormente mencionados. Se pensaba que el tonalli, yolía o teyolía<sup>53</sup> residía en el corazón de la persona. Conformaba uno de los tres fluidos vitales. Estos se encontraban en la cabeza, el corazón y el hígado. El tonalli residía en la cabeza, el ihíyotl en el hígado y la teyolía en el corazón. Dichas tres entidades permiten la existencia del individuo y ninguna es exclusiva del ser humano. La teyolia es inseparable del ser humano vivo, el tonalli puede desprenderse y reincorporarse a la persona a través de procedimientos terapéuticos. Creían que algunos seres humanos podrían emitir ihíyotl dañino, y que podía ser una emanación voluntaria.

---

52 LOPEZ AUSTIN, Alfredo, *Cuerpo humano e ideología*, 2a. edición, UNAM, México, 1984, p 383-384. Aparece la palabra yolía como el alma que se va al mundo de los muertos.

53 *Ibidem*, p 223 - 251.

El tonalli tenía otro destino, más complejo. El tonalli se entiende como el elemento que da vigor al individuo, calor, valor y permite su crecimiento. Era una fuerza que determinaba el valor anímico del individuo. Era un eje rector que podría contaminar al corazón a partir de lo que se podría interpretar como voluntad en el individuo.

Escribe Alfredo Lopez Austin:

...si se establecía un juego armónico, el hombre sacaba de las tendencias e inclinaciones que le daba el tonalli el mayor provecho posible. Sino, la tendencia podía derivar hacia un curso menos positivo o podía menoscabarse y disminuir en su virtud. Un caso claro de desviación es el de la mujer nacida bajo el signo de ce xóchitl. Su temperamento permitía que la mujer, con una vida recta y devota, llegase a ser alegre, hábil, artista. Si su vida no era devota y se dejaba llevar por la soberbia, el dios supremo la castigaba con la prostitución... el hombre podía "asir, apretar" su destino, o podía dañarlo<sup>54</sup>.

El tonalli está adherido a a la naturaleza fragmentaria del individuo, a aquellas partes del cuerpo que comparten las características de rápido crecimiento y de la necesidad de cortar dichas partes, como lo serían las uñas y el cabello. Posiblemente exista un vínculo entre el proceder del Ahuizotl al desprender cabello, uñas y dientes, y esta creencia de que el tonalli podía estar en todos los lados donde la persona estuviera, con lo que podríamos concluir que posiblemente el Ahuizotl<sup>55</sup>, al arrancar dichos elementos de la persona, estaría tomando los elementos residuales del tonalli del afectado. Y sin embargo, los mexicas consideraban que el tonalli era un vínculo, un hilo físico pero invisible, que tenían con los dioses, por lo que posiblemente esto terminaría significando que el afectado perdería el vínculo para ser desplazado de forma inmediata y directa. Es especulación, ya que al ser servidores de Tláloc, posiblemente llevarían el tonalli de primera mano, al dios Tláloc.

El tonalli era resguardado a través de un rito, y quedaba impregnado precisamente de los cabellos del difunto, cuestión que posteriormente daría apertura a pensar que los muertos que no eran bien procesados o

54 Ibídem, p 240.

55 LOPEZ AUSTIN, Alfredo, *Cuerpo humano e ideología*, op cit, p 240.

cuyas cajas de contención estaban expuestas, regresaban en busca (en forma de sombra) de sus pertenencias corporales<sup>56</sup> en forma de lo que denominaban *aires de noche*.

El *ihíyotl* (aire de noche) está ligada al de la sombra. Nuevamente, Lopez Austin nos menciona en cuerpo humano e ideología (p 369), el aire de noche y la sombra van ligados, unidos. Una entidad anímica envuelve a la otra, permitiendo daño a los mortales. Esta es la fracción más cercana al concepto de fantasma, pero se analizará más adelante. Se afirma que del muerto surgen emanaciones dañinas, que el muerto quiere que se le acompañe, y que estas temidas entidades son atraídas por antiguas pertenencias del difunto. Existe un registro de múltiples precauciones de los vivos contra las malas influencias de los difuntos o de fuerzas maléficas muy semejantes a las descritas con el actual nombre de "aire de noche".

Se creía que el *ihíyotl* radicaba en el hígado, y se creía que había una entidad negativa que había que sacar del cuerpo, a la cuál llamaban *yuhualécatl*, la cuál hacía daño a los humanos. Según creían, los mexicas consideraban que en el hígado residían el valor, los sentimientos y las pasiones, así como la apetencia, la codicia y el deseo, así como la ira y el aborrecimiento. Se decía que el *ihíyotl* era concebido como un gas luminoso que tenía propiedades de influir sobre otros seres, de atraerlos hacia la persona, animal u objeto del que emanaba. Las emanaciones controladas podían ser beneficiosas, mientras que las que salían del control, eran maléficas (razón por la cuál se podría concluir que al morir, al perder el control, la emanación se convertiría en algo nocivo).

Esta trinidad (*teyolía*, *tonalli*, *ihíyotl*, o bien, cabeza, corazón e hígado) debía operar en equilibrio para que el individuo pudiese vivir de forma correcta. Posiblemente, podríamos comparar de acuerdo al planteamiento de los mexicas (evidentemente sin su filosofía anexada) que su trinidad correspondería al cuerpo, a la mente y al espíritu/persona/alma, correspondiendo el cuerpo al corazón, la mente a la cabeza y el espíritu al hígado.

56 *Ibidem*, p 390.

Era lógico que los mexicas tuvieran la inquietud de imaginar qué ocurriría después de morir, y lo más loable por parte de los mandatarios, era hacerles pensar que su sacrificio sería tan honorable que su pueblo podría continuar existiendo, y que los dioses estarían satisfechos con su proceder, y encima, que después de la muerte habría un lugar de descanso. Sin embargo, no todos tenían la dicha de servir para lo mismo, como individuos, y a continuación se verá el motivo por el cuál no se buscaría este tipo de destino:

La persona que fallecía común y corriente, sin gloria, aquella muerte que denominaban muerte de tierra, pasaban al camino del inframundo, que debían recorrer en cuatro años, para llegar al noveno lugar de la muerte, donde entregarían a Mictlantecuhtli los bienes que les habían servido en el viaje y esperarían su definitiva destrucción. En el trayecto sufrían penalidades y se topaban con peligros tan grandes que era posible que desaparecieran sin haber alcanzado su meta<sup>57</sup>.

El teyolía bajaba por ocho pisos<sup>58</sup>, ocho páramos y ocho collados<sup>59</sup>:

La obsidiana es arrastrada por el viento,  
la arena es arrastrada por el viento,  
la lluvia es arrastrada por el viento,  
el tzihuactli , el pedernal es arrastrado por el viento,  
el necuámetl, el netzolli, hace mucho frío, el teocómitl, y hay mucha fatiga.

Con información extraída del Códice Vaticano Latino<sup>60</sup>, encontramos los nombres de los ocho pisos del camino y el nombre del noveno lugar de la muerte:

“la tierra” que debe entenderse como la capa más externa del inframundo.

“el pasadero del agua”

“el lugar donde se encuentran los cerros”

“el cerro de la obsidiana”

---

57 Podemos hablar que los mexicas creían en una muerte total, en un concepto idéntico al olvido, a desaparecer sin dejar rastro, dejar de existir totalmente.

58 LOPEZ AUSTIN, Alfredo, *Cuerpo humano e ideología*, op cit, p 381

59 Es interesante el parecido que se presenta en la divina comedia, no haciendo comparación en los círculos destinados a los diversos pecados, sino a la peligrosidad de los mismos y la coincidencia en número, así como la referencia entablada respecto de la muerte y su consecuente sitio para el pecador común.

60 <http://www.arqueomex.com/S2N3nCODICE123.html>. consultado en noviembre 2011

“el lugar del viento de la obsidiana”

“el lugar donde tremolan las banderas”

“el lugar donde es muy flechada la gente”

el lugar donde son comidos los corazones de la gente”

el sitio de obsidiana de los muertos” o “el sitio sin orificio para el humo

Anteriormente se hizo referencia a la observación en la que Sahagún menciona al segundo lugar como Chiconaguapan, “río de los nueve”, la corriente de agua que tiene que pasar el muerto auxiliado por un perro bermejo, aunque también lo coloca como una última barrera antes del descenso al noveno piso.

Entre sus estudios, Alfredo Lopez Austin se encontró que existen varias opiniones respecto a la desaparición de los teyolía al llegar ante Mictlantecuhtli, y que al llegar al noveno piso, los difuntos encontrarían su destrucción, pero también, que el muerto vería allá a sus antepasados. Es decir, el Mictlán era incertidumbre (ver anexo 3).

Pero el problema se manifiesta cuando hacemos a un lado los factores culturales y comienza la mente a desarrollar sus mecanismos de defensa, cuando el cuerpo y la mente comienzan a desarrollar preguntas y a percatarse que la muerte es un proceso desconocido, no por el fenecer, sino por el temor al traslado, y el comienzo de la duda sobre si el trayecto al sitio de descanso podría verse afectado.

El pensamiento mexica era tan sólido en ése sentido, que comenzaron a dudar si realmente algo podía matarlos por completo, así como los animales les arrebataban la vida, posiblemente habría algo que les podría arrebatar el descanso después de morir, sobretodo considerando las dos formas de morir que se han mencionado: tlamiquiliztli o la muerte sin gloria, que trasladaba al afectado al frío reino de Mictlán, y la muerte en el ámbito de protección de un dios particular.

Tláloc y Chalchiuhtlicue mataban por inmersión en el agua, por golpe de rayo o a través de sus animales delegados: el mencionado Ahuizotl

y el Ateponaztli<sup>61</sup>. Cihuacóatl daba a las mujeres muerte semejante a la que ella había tenido en el mito. Otros dioses conducían a través de la embriaguez a los hombres y provocaban estados y conductas violentas que conducían a un fin por accidente, contienda o por ejecución.

Las Chihuateteo<sup>62</sup>, a pesar de ser descritas como entidades malignas, eran vistas como diosas y como tales no se les reprochaba, simplemente se les sometía. Se buscaba aplacar la furia de dichas diosas a partir de algunos rituales. Detrás de dicha figura, tenemos dos interesantes observaciones: la idea de la muerte por dar vida, es decir, morir al parir, y de reclamar a los vivos el derecho de la vida, como si se tratase de una desaprobación.

Aquí tenemos una interacción por parte de la deidad, de forma más directa para con el mexica. A diferencia de otras deidades, esta era capaz de permitir que, a través de su interacción, los afectados fueran poseídos por demonios.

La filosofía de los tzotziles, según nos reporta Alfredo López Austin, refleja la idea del pueblo de que los humanos son mortales debido a que se localizan en una estancia de destrucción, de muerte de plantas y animales, lo anterior siendo un legado de los dioses. Es decir, la necesidad del hombre por comer, hace que recurra a destruir otros seres, y al consumir a los mismos, lleve dentro de sí la muerte.

Reflejo de la muerte, el evidente concepto de fantasma, que anteriormente nos ubicó Alfredo Lopez Austin como “aire de noche” (relacionado al ihíyotl), el cuál, al protegerse con la envolvente de la sombra,

---

61 Éste espécimen es conocido en la actualidad como el avetoro americano.

62 Cihuah, mujer. Mujeres diosas, que al morir en el parto, pasan a formar parte del cortejo solar. San Bernardino de Sagahún reportó en Historia de las Cosas de Nueva España (págs 34 y 35) “eran todas las mujeres que morían del primer parto, a las cuales canonizaban por diosas ... estas diosas andan juntas por el aire, y aparecen cuando quieren a los que viven sobre la tierra, y a los niños los empecen con enfermedades, como es dado enfermedad de perlesía (parálisis) y entrando a los cuerpos humanos; y decían que andaban en las encrucijadas de los caminos, haciendo estos daños, y por esto los padres y madres vedaban a sus hijos e hijas que en ciertos días del año, en que descendían estas diosas, que no saliesen fuera de casa, porque no topasen con ellos estas diosas que no saliese y les hiciesen algún daño; cuando a alguno le entraba perlesía, o entraba en él algún demonio, decían que estas diosas lo habían hecho. Y por esto las hacían fiesta y en esta fiesta ofrecían en su templo, o por los caminos, pan hecho de diversas figuras. Unos como mariposas, otros de figura del rayo que cae del cielo. La imagen de estas diosas tienen la cara blanquecina, como si estuviese teñida con color muy blanco, lo mismo los brazos y piernas; tenían unas orejeras de oro, los cabellos tocados como las señoras con sus connezuelos.



vaga por el mundo adoptando forma de animales o seres terríficos. Para algunos, esto era generado por una muerte violenta (mientras el espíritu va al infierno) y para otros basta con que el espíritu esté en el infierno (sin razón aparente) para que dicha dualidad integre a un fantasma.

Otra afirmación dice que las entidades anímicas vagan porque murieron por voluntad de los hombres y no mandato divino.

Se dice que en el Cielo existen velas encendidas que miden lo que resta de vida a cada persona, y que quienes aún no tienen su vela consumida y encuentran muerte violenta, tienen que esperar<sup>63</sup>.

En la actualidad<sup>64</sup>, se señalan dos causas que inducen a los fantasmas a causar daño: el deseo del difunto de llevarse a alguien en su compañía, y el deseo de la entidad de visitar su hogar, atraída por sus antiguas pertenencias o el amor a sus deudos. Si hacemos un análisis en referencia a esta concepción del fantasma, compuesta por esa dualidad, podríamos concluir que se trata de una especie de memoria, manifestada en forma de energía, que se llega a manifestar de acuerdo a la memoria de las personas que están vivas y que recuerdan al difunto. Podría ser que las personas, en su afán de retener o querer olvidar una característica positiva o negativa, distintiva, de una persona en concreto, generaran un tipo de imagen posiblemente alucinatoria, llevada a su realidad a través de algún estado mental o inducido por algún enervante.

Pero lo anterior no tiene como objetivo analizar la sugestión del mexica en relación a una contaminación de su juicio, ni pretende exponer a dicha civilización como supersticiosa o ignorante, sino como comprensivos de ciertos conocimientos y como generadores de ideas que trascendían un mecanismo de vida operativo, metódico, funcional y meramente orgánico y repetitivo. Es decir, pretendo dar a entender que el mexica tenía procesos de pensamiento muy arraigados a sus creencias, pero las mismas obtuvieron fundamento tanto en su contexto y entorno (así como su relación con otros elementos que participaban en el mismo) y también en reflexiones que llevaron a cabo.

63 LOPEZ AUSTIN, Alfredo, *Cuerpo humano e ideología*, op cit, p 362

64 LOPEZ AUSTIN, Alfredo, *Cuerpo humano e ideología*, op cit, p 391

Las referencias que lograron en relación al actuar de los dioses, y sus medios, aparentemente fueron volviéndose más complejas. Retomo el ejemplo del Ahuizotl. Primeramente, los mexicas decían que Tláloc mandaba llamar a una persona a través de mecanismos primitivos, como lo sería el rayo. Es decir, los mexicas concluyeron que un rayo tenía un proceder más complejo que simplemente una manifestación lumínica, le atribuyeron un significado y relacionaron ambas ideas, dos mundos unificados con la chispa eléctrica producida por la descarga de una nube y la tierra. Es relativamente sencillo pensar que buscaban únicamente una explicación para el evento, sin embargo, no manifestaron un pensamiento lineal y básico, como lo sería “es la ira del dios”, sino la elección del dios para colocar al individuo dentro de su ejército personal.

Siendo eso tan complicado como es, los mexicas concibieron a una criatura mitológica (pues jamás se documentó de manera alguna la existencia de dicho animal, a pesar de que F. Bernardino llegó a describir a uno de los animales) enviada por la deidad, con ciertas características y que procedía de una forma en particular. Perro con patas de mono y una cola que desembocaba en una mano, ahogaba a la víctima y le arrancaba los dientes, los cabellos y las uñas (elementos que eran considerados como manifestación del tonalli). Sin embargo, hay algunas características que en las fotografías (ver figura 17) tomadas podemos percatarnos que no concuerdan con lo que podría convertirse en una descripción de una criatura espantosa, terrorífica y digna de miedo.

Lo importante de esta criatura no es cómo se ve, sino el cómo se compone y su proceder. Podemos ver en otras esculturas de los mexicas, monumentalidad, colmillos, miradas horrendas y pavorosas, pero en el Ahuizotl encontramos el rostro de un perro un tanto atípico, inexpresivo, lejos de ser tierno pero tampoco amenazante, con todas las características de un animal ágil, pero no temible. El miedo que generaba esta criatura, era psicológico, era lo que denominaría como miedo irracional, pues poseía elementos racionales, conocidos y definidos por las personas, convertidos en elementos incapaces de ser superados o siquiera confrontados:

Era un animal anfibio, lo que le daba total superioridad sobre su víctima humana. Para llamar la atención, emitía el sonido de un bebé, cuya importancia para el pueblo mexicana era muy alta, pues la idea de encontrar a un bebé lejos de un hogar significaba que posiblemente una madre habría muerto al parirlo sin auxilio de alguien, o bien, que la madre habría sido asesinada, o bien, se podrían sacar varias conjeturas. La morfología del animal, además, le daba muchas ventajas sobre un perro normal, pues poseía patas de mono en lugar de las correspondientes al cánido. El hecho de que poseyera patas de mono le daría cierta proximidad a los humanos, idea que aparentemente les causaba inquietud a los mexicas; la conclusión, pienso, es cercana a esto, pues de otro modo ¿por qué, siendo un animal anfibio, tendría esas características tan inútiles?...y sin embargo, según el pensamiento mexicana, servían para nadar a gran velocidad debajo del agua.

Posiblemente la idea era que con esas patas podrían generar turbulencia en el agua, la espuma, para distraer a quien quisiera ayudar, posiblemente sería para poder arrancar las uñas, los cabellos y los dientes. Y finalmente, la mano en la cola, que es más que inmediata la razón de la existencia de dicha extremidad con la cola prensil: posesión, retención, el hecho de agarrar. Un mono también agarra, pero es más primitiva su razón, en cambio, en el caso de una mano humana, estamos hablando de dos elementos importantes: es en la mano donde se encuentran las uñas, y segundo, es una extensión del cuerpo humano, de la voluntad y la capacidad de tomar los objetos y darles un sentido, una razón encaminada a una voluntad, en éste caso, la voluntad del dios. Encima, la carga significativa de la razón del perro: aquél que llevaría al otro lado al afectado.

Este análisis va encaminado a comprender que los miedos que se llegaron a manifestar en la cultura mexicana, eran miedos lógicos (como cualquier otro humano posee) y miedos racionales, así como miedos irracionales. No tenemos registro de que los mexicas hubiesen manifestado alguna fobia.

Un miedo irracional no se haría presente si no existe ese factor de la cultura, de la integración entre las ideas generadas por la mente, su no manifestación, su relación con el entorno y las características y componentes del mismo. En el caso de los mexicas, esto se lleva a cabo a partir de su adoración a las deidades, pero algunas de dichas deidades vieron su nacimiento a partir de un tipo de pensamiento, de reflexión, de filosofía.

Y la criatura que se analizará en este proyecto, serán las Tzitzimimes, uno de los seres que eran capaces de devorar a la persona y desaparecerla, consumirla por completo, evitar que pudiese llegar a alguno de los cuatro destinos para el teyolía, tan nefastos que destruirían todo ser vivo sobre la faz de la tierra usando el cuerpo de los muertos, quemarían la superficie y construirían una nueva era, en la que el hombre no estaría incluido. Dicha criatura podría proceder si el sol no volvía a nacer. Para algunos, el sol no se trataba únicamente de la estrella que calienta a la tierra, sino era un simbolismo que supuestamente se perdió en el momento que los españoles conquistaron las tierras mexicas. Se decía que cuando Tlezcatlipoca se robara el sol, las tzitzimimes atacarían. También se dice que elaboró ataques, no nada más en la noche, sino también durante, y con más intensidad, durante los eclipses<sup>65</sup>.

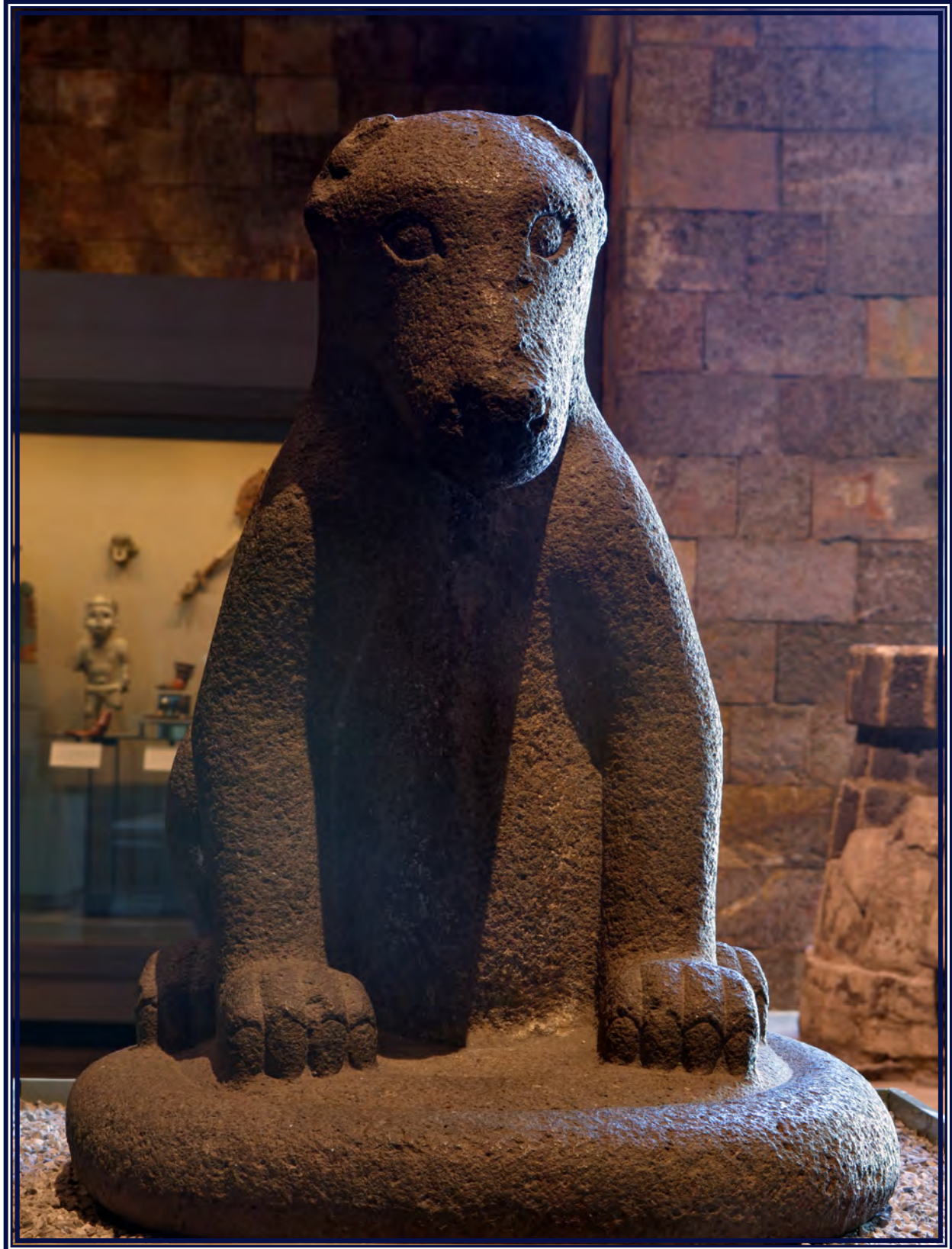
Posteriormente, los mexicas integraron al mecanismo de la muerte, a la misma Coyolxauhqui, a quien terminaron por designar como un elemento de muerte, de destrucción, y que, irónicamente, se convertiría en la luna. La leyenda de Huitzilopochtli es muy importante para la cultura mexicana, pues refleja el interés del hijo en defender a la madre, la dadora de vida, y que posteriormente tomaría otras connotaciones, creando a las Cihuateteo. Y bajo la mecánica familiar que se gestó en ese momento, Coyolxauhqui se convertiría en algo así como la hermana incómoda, aquella que promovería el asesinato de la madre, generando un aborto. La leyenda representa a la luna siendo vencida por el sol cada día que transcurre. Sin embargo, las Tzitzimimes, lideradas por la difunta Coyolxauhqui, regresarían a la tierra a matar a los hombres, quienes son la descendencia del dios Huitzilopochtli (ver anexo 4).

---

65 TREJO, Marcia, *Fantasmario Mexicano*, Op cit, p 207



Figura 15. Ahuzote.



Es interesante ver el concepto de mortalidad, y de inmortalidad, o el proceso de la muerte de una deidad, que ya muerta, puede seguir afectando e intimidando a la cultura mexicana. Evidentemente los dioses tenían todas las ventajas que el universo les proveían, por lo que hablar de la muerte de un dios, posiblemente sería un tanto complicado, pues a pesar de haber fenecido (y en éste caso, destruida), podría volver a incorporarse a través del cuerpo de los muertos, es decir, que a través de la misma muerte, recuperaría la capacidad de operar (y posteriormente, al devorar a los hombres y quemar la tierra) y renacería.





Figura 18. Huitzilopochtli.





Figura 19 Tzitzimitl.





# Capítulo 3

## El dibujo y su percepción.

El surgimiento de los mitos normalmente refleja los temores e intereses de los individuos y en ocasiones, de civilizaciones enteras. Dichos mitos se manifiestan gracias al uso de herramientas que tiene a la mano la civilización, herramientas tales como las bellas artes.

La literatura es una de las manifestaciones, así como el dibujo y todas las disciplinas que se le relacionan. En este segundo capítulo, se hará evidente el vínculo que existe del dibujo como manifestación de los miedos, así como las diferentes alternativas o salidas que tiene el dibujo, tanto en disciplinas como la escultura, así como la pintura y otros medios alternativos actuales.

Aquí se demostrará cómo una inquietud o un temor, puede convertirse en una pieza que afecte no únicamente al creador, sino a una comunidad, y cómo el dibujo tiene gran influencia sobre esto. Para este fin, se hizo una sesión fotográfica en el Museo de Antropología e Historia para obtener los vestigios en la piedra sobre los temores de la cultura mexicana y poder hacer un análisis sobre lo que inquietaba a la población general de esta civilización.

En ésta investigación pretendo vincular y demostrar el alcance del dibujo<sup>66</sup> en un contexto ajeno a los referentes académicos, y cómo en forma de interacción (como muestra la historia) el dibujo libre puede tener alcances que posteriormente sean útiles para el entorno académico, y viceversa.

Hay varias percepciones relacionadas con el dibujo, las cuáles se mencionarán en esta investigación, y al final, se entregará una propuesta de definición personal. El dibujo puede ser visto como una actividad espiritual, de autoconocimiento, de reflexión, de estudio, una actividad cognitiva, psicológica, expresiva, comunicativa, etc. Se le puede abordar desde una perspectiva académica, laboral, social e individual. Y su importancia social es la que pretendo rescatar para este proyecto.

Comenzaré por dar una clasificación del dibujo, para luego indagar en algunos detalles y observaciones y finalmente definir el vínculo entre el dibujo y este proyecto. El dibujo es un medio de expresión representativa, el cuál puede ser elaborado con diversas técnicas y materiales, y con diversas finalidades. Algunos autores le dan una significativa importancia al trazo, otros al concepto y finalmente ha sido más aceptado socialmente el realismo a través del dibujo.

A nivel histórico, encontré que el primer registro que hace oficialmente pertinente al dibujo en la educación, se llevó a cabo en 1762<sup>67</sup> con las observaciones de Jean Jacques Rousseau en su obra *Doscoures sur les arts et sciences* (1750). En la fecha antes señalada, se da una bifurcación en lo que refiere al dibujo, pues Rousseau lo consideraba no como un elemento artístico, sino educativo debido a la práctica motriz, el desarrollo de los sentidos y los primeros procesos mentales en los infantes. La visión de Rosseau en relación a la educación contemplaba que el individuo estaba sometido al efecto de la naturaleza, los hombres y las cosas, donde la naturaleza era el desarrollo

---

66 Arte y acción de dibujar.  
En una pintura, delineación de las figuras y su ordenación general, consideradas independientemente del colorido. Adorno de un tejido, de una tela.  
b. arte. Representación plana de la forma de un objeto, prescindiendo del color.  
dibujo del natural. El que se hace copiando del modelo (figura, paisaje) directamente.  
dibujo técnico. Representación geométrica para usos técnicos

67 GÓMEZ MOLINA, Juan José, *El manual de dibujo*, Ed. Cátedra, España, p 502

de nuestras facultades, el contacto con los hombres enseña el uso de dicho desarrollo y el contacto con las cosas está vinculado al aprendizaje por experiencia. Y termina concluyendo que el maestro del alumno dibujante sería la naturaleza<sup>68</sup>, e insiste que el maestro debe entregarle al alumno modelos naturales, para que imite siguiendo su lógica previamente mencionada.

Pienso que es importante considerar éste antecedente, pues previo a ésta etapa, muchos de los diversos artistas fueron autodidactas. Como es sabido, los previos artistas tenían que proceder a prácticas que para el momento eran ilegales, desenterrando cadáveres y haciendo análisis estructurales del cuerpo. Es importante considerar que para los académicos, siempre ha sido indispensable partir de diversos métodos para aprender, pero la mayoría coinciden en que el alumno debe dibujar modelos del cuerpo humano.

Encontramos entonces que en primera instancia, el dibujo fue reconocido como método de aprendizaje tanto psicológico como intelectual, pues obligaba al alumno a observar, medir, trabajar sobre objetos e interactuar a otro nivel con su entorno. También el dibujo fungió como apoyo a la ciencia<sup>69</sup> como se mencionó anteriormente, donde se comenzó a desarrollar un estudio anatómico, esto en la edad media. Y en la actualidad, el dibujo es utilizado para el diseño, ya sea para bocetar o como estrategia para un producto.

La intención de dicha explicación, es entender que el dibujo de forma consciente a lo largo de la historia, trazando un registro de la evolución del pensamiento humano, así como sus alcances. Desde que surgió como una situación empírica<sup>70</sup> hasta su posterior ajuste a la academia, y en la misma, las diversas perspectivas. El mecanismo base que se utilizó en la Academia de Paris, 1648<sup>71</sup>, constaba de la copia de otros artistas (por parte del alumno) en una primera fase, seguida del dibujo de moldes de yeso como referencia y en una tercera fase pasar a dibujar modelos al natural, y nos da a entender el método, la disciplina que el dibujo debía seguir para poder convertirse en un elemento comunicativo NO ilustrativo. No debemos confundir la ilustración científica con el dibujo.

68 *Ibidem.* p 507

69 MICKELWRIGHT, Keith, *Dibujo: Perfeccionar el lenguaje de la expresión visual*, Ed. Blume, China, P 14.

70 Cavernas de Lascaux. Como elemento representativo que afectó a los individuos de ése momento, no que se tratara meramente de un trazo aleatorio y sin sentido.

71 MICKELWRIGHT, Keith, *Ibid.* Pg 17



Para comprender mejor este rubro, mencionaré la clasificación que se tiene sobre el dibujo a partir de su función<sup>72</sup>. El dibujo puede ser artístico o técnico. Siendo artístico se bifurca en figurativo y abstracto, cuya finalidad es la expresión artística. En el caso del dibujo técnico, se divide en constructivo, industrial y arquitectónico, y su función es utilitaria/práctica.

El dibujo artístico se podría considerar como una metodología, un estudio bajo conciencia en relación al proyecto a realizar, y es un tipo de dibujo educado cuyas bases se encuentran en los diversos mecanismos que usan las academias de arte. Se persigue un objetivo a partir de una mecánica operativa, un proceso.

El dibujo figurativo tiene dos variantes: de imitación (cuyas estrategias son imitar o copiar) y dibujo creativo (sugerir o transformar). El dibujo abstracto tiene una variante lírica (formas simples, basadas en la intuición y la improvisación) y el geométrico (utiliza formas geométricas, basado en la subdivisión del plano en redes estructurales y un orden lógico geométrico).

Es importante considerar la evolución del dibujo vista desde la perspectiva artística y académica, pues esta parte de la sociedad fue la que se preocupó por darle seguimiento a la actividad humana, y llevar a diversos alcances tanto al conocimiento expresado, como a las cuestiones técnicas. Evidentemente, la Academia también tuvo conflictos dentro de sus métodos, como quedó evidenciado en el siglo XIX: la academia se apoyaba en los trabajos realizados por Jean Auguste Dominique Ingres, cuya técnica reflejaba la tradición académica, mientras que por otro lado, Gustave Coubert decía (y demostraba con su trabajo) que la Academia era superflua. Concretamente Coubert se alejó del dibujo como elemento preparatorio para sus pinturas. Podemos hablar de una evolución del dibujo desde la perspectiva académica y queda demostrada a lo largo del nacimiento del dibujo como asignatura, hasta su reconocimiento en las Academias de arte y la actual forma de entender la disciplina.

En épocas más recientes, el dibujo comenzó a entenderse desde perspectivas más concretas; Kandinsky, en su clase de dibujo analítico, mencionó:

72 GONZÁLES, Héctor, *El dibujo: introducción al lenguaje gráfico*, UNAM, México, ps 15-17

La enseñanza del dibujo está dirigida hacia la percepción, la observación exacta y la representación exacta no de la apariencia externa de un modelo, sino de sus elementos constructivos, sus fuerzas legítimas, sus tensiones<sup>73</sup>”

Conforme se volvió más compleja la filosofía de la sociedad, también cambió la percepción del individuo y así mismo su forma de operar, de ver al mundo, y evidentemente, de dibujarlo.

Sin embargo, muchos artistas consideran que el dibujo no debe ser visto como un elemento mecánico, rígido, casi dictatorial, en lo que refiere a la aproximación de una persona al dibujo. Si bien la Academia tiene su propia visión de cómo debería ser el dibujo, la sociedad tiene otra, aunque al final, un dibujo es reconocido por su calidad en tanto que sea lo más fidedigno, lo más naturalista posible (y en algunos casos, que sea realista es lo que importa, pues el que sea natural puede convertirse, en juicios de valor específicos, en inmoral o impropio, o bien, no ser un dibujo).

Así mismo, el dibujo es concebido no únicamente como un resultado, también como estrategia y proceso. Saúl Steinberg concebía al dibujo como una forma de “razonar”; una expresión personal<sup>74</sup>.

Dibujar es representar figuras en una superficie por medio de líneas y sombras. Es describir con propiedad una pasión o una cosa inanimada<sup>68</sup>. Aprender a hablar y después leer y escribir domina los comienzos de la educación. Se aprende a pensar en palabras, por lo que el cerebro conviene automáticamente todos los objetos que se ven en una palabra. Es imposible que al mirar algo, no se forme una palabra o una cifra en el cerebro humano<sup>75</sup>.

---

## Ubicación del dibujo en la sociedad

---

El vínculo entre los fundamentos del lenguaje, la semiótica y el aprendizaje es muy fuerte, evidentemente en una persona cuya instrucción no es artística y su desarrollo cognitivo está en crecimiento (que eso es en todo momento). La persona puede representar el objeto que ha observado a partir de reconocer al mismo.

---

73 MICKELWRIGHT, Keith, op cit. p 24

74 MICKELWRIGHT, Keith, op cit. p 35

75 HANKS, Kurt, *El dibujo*, Ed. Trillas, México, p 12

La importancia del dibujo en la sociedad radica en la concepción del dibujo en una connotación posiblemente un tanto injusta, pues el no artista, usa el dibujo como entretenimiento, como mecanismo, como distracción y no lo concibe como un arte o aproximación al mismo. Básicamente, la radical diferencia entre el dibujo de un niño y el de un artista se gesta en el concepto, la intención, el fundamento, la coherencia de cada trazo argumentado en una filosofía, en un tópico analizado, y no en una expresión superficial del momento:

Ya no podemos considerar más el proceso artístico como autónomo, inspirado misteriosamente del más allá, de lo narrable o inenarrable en relación a lo que la gente hace de otra manera<sup>76</sup>. Es un proceso, no es un producto<sup>77</sup>.

Parte del conflicto, en relación al proceder del dibujo como verdadera disciplina, radica en la diversidad de percepciones que ha obtenido a lo largo del tiempo. En la actualidad se gesta el reconocimiento de las nuevas tecnologías y el cómo surgen nuevos problemas. Siendo anteriormente la preocupación de un dibujante pasar el objeto tridimensional a una entidad bidimensional, hoy debe preocuparse por expresar bien el código referente al correspondiente sistema operativo para poder representar en un entorno virtual de forma adecuada lo que pretende exponer. Y en éstas mecánicas de ajuste a la contemporaneidad, se manifiesta el conflicto correspondiente a la comprensión del nuevo espacio expandido en donde el dibujante ejerce su acción, punto en el cuál la generación de imágenes y los respectivos tópicos se unen en un plano conceptual que sale de los formatos convencionales (como un cuadro), cuya importancia radica en el ingenio que se transforma en problema al recaer la supuesta impotencia de un dibujo germinal.

El nuevo dibujo tiene apertura al uso de diversas tecnologías, mecánicas y disposiciones que no se vinculan específicamente al uso de papel como herramienta, que no pretenden entregar en un soporte convencional este concepto de dibujo, en donde un trayecto, una manifestación o un registro terminan fungiendo como el mismo debido a que pasan a ser, a forma metafórica, el registro que podría llegar a hacer el lápiz sobre el papel, es decir, se habla de un abuso del término<sup>78</sup>.

76 MICKELWRIGHT, Keith, op cit. p 35

77 HANKS, Kurt, El dibujo, op cit, p 13

78 Como creer que se está ilustrando sólo por usar el software "Illustrator"; o decir

En parte, este tipo de mecánicas se presentan como desafío a lo que se percibe como miedo e inseguridad<sup>79</sup> donde la aproximación a una idea generada por la mente, requiere de ser expresada a través de un material o en un material, a través de una estrategia de imitación. La intencionalidad del dibujo contemporáneo intentaría trascender un impulso bidimensional y pasar a una tetradimensionalidad, donde la vigencia del individuo se dispone de acuerdo a su interacción con la obra, es decir, que no importa el registro trazado por un autor, sino específicamente por aquellos que tienen la capacidad, la disposición, la oportunidad de participar en este mecanismo que pretende demostrar "algo". Y es irónico que para poder manejar dicho proceso, se requiera de desarrollar un registro que construya dicha evidencia dentro de las obras.

Varios autores indican que existe una evidente vinculación entre la caligrafía y el dibujo, y en muchos sentidos podríamos decir que gracias a ambos se dio el nacimiento a la escritura<sup>80</sup>. En una primera instancia hablamos de pictogramas y no necesariamente de un lenguaje abstracto articulado por letras, como vendría siendo el caso de la cultura egipcia y la cultura china. A nivel histórico, es importante realzar esta vinculación entre el dibujo y la caligrafía, ya que es considerado que la caligrafía se dibuja, que de desarrolla desde ése vínculo personal íntimo entre lo que se pretende comunicar, el cómo se pretende comunicarse, es decir, se habla de una intensión sintáctica (un tipo de caligrafía) una semántica (el significado de la palabra) y una pragmática (la función del mensaje).

Recae una importancia notable en la intensión semántica, debido a que aunque existe una arquitectura de la palabra en la forma en cómo se escribe (considerando las diversas familias caligráficas que se pueden abordar) dicho manierismo puede ser modificado para aumentar la intensidad de lo que se pretende decir, por lo que la palabra, al final, termina convirtiéndose en un dibujo, ya que aunque se puede aprender a hacer un trazo, la intensión del trazo acrecentaría el impacto del mensaje a través de dicha forma.

---

que se es un fotógrafo por hacer tomas con un teléfono celular.

79 GÓMEZ MOLINA, Juan José, *El manual...* op cit. p 41

80 MICKELWRIGHT, Keith, op cit. p 8

## Tipología del dibujo

---

Deannah Petherbridge, en su libro "*The primacy of Drawing*", repetidas veces insiste en que el dibujo ha sido encasillado y se ha intentado dar una definición del término desde diversas perspectivas. El problema del concepto de dibujo se basa en que, como veremos a lo largo de éste capítulo, sí está delimitado por varios factores, desde el desarrollo del mismo como actividad, del uso del mismo como medio y hasta la búsqueda del mismo como resultado, además de que está sostenido por las referencias culturales que pretenden definirlo.

Dibujar es una actividad central y fundamental para el trabajo de varios artistas y diseñadores, un estándar y una herramienta de exploración creativa que visualmente informa descubrimientos y permite la visualización y desarrollo de percepciones e ideas. El dibujo actualmente está caracterizado por la diversidad. Mientras que por un lado esto es favorable, también obstaculiza la emergencia de un dominio distintivo. Tanto investigar como practicar dibujo es visto cada vez más como algo simbólico. Las fronteras tradicionales, tales como el arte y el diseño, han sido puestas a un lado. En la actualidad, el dibujo es un área de interés para comunidades relacionadas a la ciencia informática, historia, psicología y educación, así como a las bellas artes<sup>81</sup>.

Antes de continuar, debemos entender que el dibujo, indiferentemente de la aproximación de la cuál se parta, se debe reconocer a partir de una referencia específica para poder comprenderlo justamente. Pretendo dar a entender que un tipo de dibujo ilustrativo no puede ser analizado o usado como objeto de estudio sin entender su contexto; un dibujo técnico (digamos, un plano) no puede ser revisado sin tener en cuenta el tipo de dibujo del que se trata. Esto es debido a que el dibujo debe ser concebido de acuerdo a su concepción: ¿se está hablando de un dibujo al natural, de un dibujo que pretende ser explicativo o referencial, de un dibujo geométrico o lírico, uno que pretenda ofrecer una alternativa a la realidad, que pretenda ser una experiencia en sí mismo?

Respecto del contexto cultural, por ejemplo, tenemos el ensayo de Michael Graves<sup>75</sup> que nos responde a una necesidad de describir al dibujo, introduciéndonos en la inquietud de un trazo arquitectónico, basándose

---

81 AYLOR, Anita, "*Foreword - Re: positioning drawing*", en GARNER, Steve, *Writing on drawing*, Intellect Bristol, Malta, 2006, p 9. Traducción hecha por el autor.

únicamente en un proceso, una etapa; es decir, ve el dibujo como parte de un método :

La necesidad del dibujo.

Por supuesto, hay varios tipos de dibujo arquitectónico. Clarificando la naturaleza dominante de cada tipo, considerando la intención que el arquitecto asume para su dibujo, encontramos tres categorías primarias: 1) El sketch referencial, 2) El estudio preparatorio, y 3) El dibujo definitivo. Este tipo de clasificación puede nunca ser pura, ya que todos los dibujos tienen un aspecto de cada categoría. No obstante, es importante identificar los temas primarios de cada uno.

El sketch referencial. Este tipo de dibujo puede ser considerado como el diario del arquitecto o el registro de un descubrimiento. Es una referencia abreviada que es generalmente fragmentada en su naturaleza, y aún así tiene el poder de desarrollarse en una composición más elaborada cuando recordada o combinada con otros temas. Como un artefacto físico recolectado o admirado como modelo manteniendo una importancia simbólica el sketch referencial es una base metafórica que puede ser usada, transformada o de otra manera vinculada en una composición posterior. Yo presumo que la mayoría de nosotros somos flojos por naturaleza, y cuando vemos algo que nos interesa en la naturaleza o en un paisaje construido, nos engañamos pensando que podemos recordarlo sin dibujarlo. Sin embargo, si lo dibujamos para recordarlo, aumentarán las probabilidades de que una imagen en específico o conjunto de imágenes particulares, quedarán con nosotros. Es ese mismo sesgo por el cual el fenómeno natural es interpretado, vuelto a ver, que permite al artista identificarse con la imagen, y genera un significado especial para el mismo. Sobra decir que el artista o arquitecto elige dibujar, usando su cuaderno de dibujo como registro de observación, revela la examinación de su conciencia artística.

El estudio preparatorio. Este tipo de dibujo documenta el proceso de investigación, examinando preguntas surgidas por una intención determinada en una manera que provee la base para un posterior y más definido trabajo. Estos dibujos son por naturaleza deliberadamente experimentales. Producen variaciones de temas y son claramente ejercicios enfocados a una finalidad arquitectónica más concreta. Debido a que generalmente son desarrollados en series, son un proceso que no es totalmente lineal pero que involucra la reexaminación de las preguntas surgidas. Generalmente didáctico por naturaleza, estos



estudios instruyen tanto por lo que es dejado fuera como por lo que es dibujado. La forma en que son capaces de poner a prueba las ideas, permite proveer las bases para posterior reconstrucción de una temática y representaciones figurativas.

El dibujo definitivo. Este es el dibujo que se convierte en final y cuantificable en términos de proporción, detalle de dimensión, en su configuración compositiva completa. Las dos categorías predecesoras, la carga de la experiencia estuvo colocada en la vida del dibujo tanto como en la concepción arquitectónica. En esta clasificación final del dibujo, sin embargo, la carga en la investigación está ahora concentrada del dibujo a la propia arquitectura. El dibujo se convierte en un instrumento para responder preguntas más que para plantearlas. Esto no quiere decir que estos dibujos tratan de imitar la realidad; no obstante, pueden ser considerados como el paso final a tomar en el proceso de dibujo que permite la realidad construida. Como en las clasificaciones previas, estos dibujos deben también permanecer fragmentados de alguna manera, debido a que no hay dibujo por sí mismo que pueda explicar varios aspectos de las intenciones de una edificación. Los varios significados de las representaciones de las ideas arquitectónicas (planos, secciones, dibujos tridimensionales) muestran la edificación como un artefacto imaginado no tanto a través de la existencia de uno de esos fragmentos, sino entendiendo la tensión entre ellos<sup>82</sup>.

Podemos percatarnos de que culturalmente esta definición tiene ciertas acepciones, viene arrastrando con conflictos académicos o personales y sociales, en donde intenta involucrar al lector/dibujante, a partir de sus prejuicios y virtudes. Sin embargo, nos queda claro que éste ensayo no revisa al dibujo desde su génesis. A pesar de que involucra una actividad y una rama del dibujo, se enfoca más en el proceso o en el uso, lo cuál no es errado, pero no nos clarifica y únicamente nos pierde en una definición que podríamos considerar como mecánica; termina siendo una descripción en todo caso.

A partir de cómo se aborde el concepto de dibujo, tendremos que (como se mencionó anteriormente) el dibujo se puede clasificar de acuerdo a “su dificultad” (si así se prefiere entenderse) o su elaboración. Y es importante, para poder disponer de las diferentes publicaciones y referencias tanto técnicas como teóricas, saber qué arquetipo de dibujo

---

82 <http://1000hoursofdrawing.blogspot.mx/2010/04/classification-of-drawings.html>, consultado en septiembre de 2012, respaldado por la Universidad de Waterloo.

Dibujo Académico  
Caricatura  
Retrato  
Paisaje

Imitación

Figurativo

Cartón  
Cómico  
Libre

Creativo

Artístico

Geométrico

Abstracto

Dibujo

Lírico

Arquitectónico  
De ingeniería  
Ilustración  
Geodésico  
Topográfico

Técnico

estamos desarrollando. Así, podremos entender que al realizar una proyección isométrica, estaremos llevando a cabo un dibujo técnico/geométrico, y que requiere de ciertos parámetros para convertirse en funcional. Ahora, es muy importante entender esto, ya que incluso el más personal de los dibujos va a cubrir una necesidad comunicativa, a partir de lo que concebimos como lenguaje visual:

Un concepto clave tanto en la comunidad del Arte como en el Diseño y en especial la comunidad educativa es que el dibujo es una forma del lenguaje, un “lenguaje visual”. La frase “lenguaje visual” generalmente se refiere a la idea de que la comunicación ocurre a través de símbolos visuales, en oposición a los símbolos verbales o palabras. Esta frase implica sintaxis, gramática, vocabularios y un sistema de expresión de los pensamientos<sup>83</sup>.

Comprendemos que el dibujo “utilitario” debe responder a ciertos requerimientos sociales, establecidos en convencionalismos sociales que revisamos en capítulos anteriores. Sin embargo, no todo dibujo es utilitario y no todo dibujo requiere de una aprobación social.

Para entender mejor dicho planteamiento, propongo una categorización del dibujo, y así comprender cómo aproximarse sin confusión. Básicamente, a partir de lo investigado, el dibujo se puede dividir en dos segmentos, y posteriormente diversificarse en una serie de entidades independientes, aunque en ocasiones parecidas entre sí.

Considerando que el dibujo (sin importar la forma en la que uno se aproxime) es pensamiento, reflexión y conclusión, estaría dividido en artístico (cuyo objetivo es exponer al dibujante a su capacidad de síntesis, entendimiento, comprensión, emoción, etc) y técnico (cuyo objetivo es específicamente representar un objeto en un sistema determinado, por lo que debe cubrir varios parámetros). El área artística se diversifica en figurativa y abstracta (modos de representación, capacidades sintéticas y semánticas). El área técnica se secciona en arquitectónico, de ingeniería, geodésica, topográfica e ilustración. Es importante mencionar que no se debe confundir una técnica de dibujo con una rama del mismo.

---

83 SAWDON, Phil, “*Shall I Draw? Just a few words*”, en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 71. Traducción hecha por el autor.

Un retrato (siendo figurativo) entra en la rama del dibujo artístico, que pretende específicamente imitar aquello que el dibujante está viendo. Es un dibujo de imitación que aspira a lograr capturar de forma realista, a la persona retratada, con todas las características que el dibujante alcance a percibir (estando siempre limitado a su capacidad de imitación). A diferencia con la realización de una caricatura, estaría en que el dibujante pretende hacer un dibujo de imitación, pero éste responde a su capacidad de síntesis y un contexto de sátira, burla o ironía (depende del caricaturista).

Un plano arquitectónico o una proyección de ingeniería se ubican en el dibujo técnico, que pretende ofrecer una interpretación sometida a un sistema con características previamente definidas, y que posteriormente será interpretado por terceros para desarrollar un modelo a escala o llevar a cabo una construcción, según sea el caso.

El problema concretamente de no proceder adecuadamente en la asignación de la terminología, nos coloca en conflictos tales como la definición de disciplinas tan parecidas como lo son el dibujo y la ilustración. Ambos hacen uso del trazo, la técnica, incluso la intención comunicativa. Sin embargo, pareciera que no es tan evidente la diferencia entre las disciplinas, pues constantemente se genera confusión y ambos términos finalizan uno en el terreno del otro. Esto es, una persona que desconoce dicha área creativa y de producción, fácilmente confunde un dibujo con una ilustración, pero no debemos permitir que en el contexto en el que nosotros nos desarrollamos, cometamos éste error.

Ambas disciplinas tienen un objetivo diferente, y hay un elemento notorio que los diferencia: la palabra. Sin texto, la ilustración queda estéril, no tiene sentido. Desde su etimología, la ilustración está encaminada específicamente a “iluminar”, “aclarar”, “ejemplificar”. Es un error pensar que la ilustración puede desarrollarse sin un texto. Aquello que define a la ilustración como ejecución, como acción, como labor, aquello que la integra en las actividades del diseño y que las diferencia de otras disciplinas, es específicamente el factor de la palabra.

Sin palabra, sin texto, no habría “qué” ilustrar. Y si no existe objeto a ilustrar, no se puede definir a la acción como “ilustrar”. Este hecho, es reconocido y entendido internacionalmente:

...ilustrar es clarificar y explicar a través del uso de ejemplos, analogías, etc<sup>84</sup>.

Decir que no se requiere de la palabra para ilustrar, es básicamente matar a la actividad. El problema de la ilustración en México se basa en que específicamente no ha sido definida completamente en términos académicos. Y es importante mencionar que en sí misma, la ilustración es notoriamente amplia, un monstruo si no se sabe definir realmente. Así como el dibujo, la ilustración, en sí misma, se diversifica de acuerdo a las necesidades y requerimientos que se manifiestan en el mundo laboral: infantil, para jóvenes, para adultos, científica, de modas, para soportes editoriales, para soportes interactivos, para storyboard, para animación... Es una labor, que al igual que el dibujo, debe ser clasificada para poder encontrar su espacio de ejecución, su definición y su identidad propias.

Cada proyecto enreda al ilustrador en un conjunto de reglas complejas: reglas de función de uso las cuales podrían venir por parte del cliente; reglas de reproducción; reglas impuestas por la audiencia y el contexto; reglas impuestas por las fechas tope<sup>85</sup>

Es muy importante entender que la ilustración hace uso del dibujo, pero que el dibujo puede existir sin la ilustración. Una hace uso de la otra. El dibujo no responde a una necesidad social hasta que se le enfoca en un accionar, en un objetivo, y eso sólo ocurre si así se pretende. El dibujo, a diferencia de la ilustración, no pretende entregar un lazo comunicacional puro, pulcro y bien definido. Una ilustración de un perro debe ser clara, concisa, objetiva y descriptiva. Y los límites de dicha ilustración se marcan de acuerdo al usuario a quien va dirigido.

Un dibujo de un perro, en cambio, puede ser geométrico, lírico, visceral y poseer cualidades que lo conviertan en un objeto difícil de

84 SAWDON, Phil, “*Shall I draw? ...*”, op cit p 73. Traducción hecha por el autor.

85 HARDIE, George, “*Drawing - My process*”, en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 129. Traducción hecha por el autor.

percibir como la esencia natural del objeto representado. Pero todo depende del objetivo del dibujo, la rama en la que se le encasille y sobretodo, la intención del dibujante.

El universo del dibujo a mano contiene todos los dibujos hechos por artistas desde que los artistas existen (que es más o menos desde hace 30 mil años). Este universo tiene varios departamentos: el vinculado con los bocetos elaborados a toda prisa, aquél vinculado con composiciones cuidadosamente terminadas, aquél relacionado con ilustraciones científicas de la figura humana, aquél relacionado a los paisajes, etc<sup>86</sup>.

Es más sencillo comprender al dibujo y su importancia social, si lo podemos definir de acuerdo al procedimiento, al uso y la intención del mismo. No con esto se debe de entender que todo dibujo posee un objetivo o una meta socialmente aceptada o con fines de lucro, referenciales o totalmente pragmáticos. El dibujo depende totalmente de esa esencia que lo definiría a partir de su meta.

Anteriormente se había discutido si el dibujo era el producto, era el procedimiento o el resultado técnico, si es una estrategia o un planteamiento discursivo, o bien, un ejercicio de emulación para aproximarse a un resultado. El dibujo debe entenderse como una obra en sí mismo. El hecho de que se lleve a cabo ya lo convierte en una pieza; el acabado depende del tipo de intención, pero concretamente depende de cada dibujante.

El problema no radica en si el dibujo es usado para desarrollar un boceto (que en sí mismo, es un dibujo), sino en el hecho de que en la filosofía occidental, toda actividad se valora por el tiempo empleado y el resultado obtenido. Un boceto puede ser llevado a cabo en un lapso de cinco minutos, tener un pésimo acabado y una cantidad innumerable de errores, y dichos resultados se obtienen específicamente debido a que el proceder está vinculado exactamente al tiempo y la dedicación.

---

86 DEHLINGER, Hans, "*Algorhythmic drawings*"; en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 102. Traducción hecha por el autor.



El concepto de boceto no debería ser referido como un trazo amorfo, mal hecho y con una aproximación defectuosa al concepto que se pretenda explorar. Sin embargo, es evidente que los tiempos de producción y el sistema económico ha llegado al grado de generar propuestas a medio construir y considerarse aceptables, todo para que termine siendo rentables. Y no me refiero únicamente al caso de las personas involucradas en el área de producción masiva, como lo serían los diseñadores y su respectivo "apellido", también en el arte se percibe un boceto como un trazo superficial y sin gran peso. Es un error.

El boceto es parte del desarrollo del dibujo, y debería ser contemplado como parte del estudio mental que genera específicamente el integrarse en un dibujo. Un dibujo, entonces, no es únicamente un trazo hecho sobre un papel, un dibujo (y he aquí la importancia del mismo) es un estudio perceptivo, lo cuál es demasiado enriquecedor, pues básicamente nos refleja las capacidades del dibujante como ser humano, no únicamente su habilidad de síntesis, sino sus pensamientos, sus jerarquías, sus conclusiones. Y un "boceto", que en muchas ocasiones es desarrollado rápidamente, sin un tratamiento meticuloso, nos puede demostrar sin algún tipo de censura, lo anteriormente mencionado, ya que no habrá forma de que el dibujante pueda negar su proceder en el sustrato.

Por sí mismo, el dibujo puede requerir concentración absoluta, completo silencio, la creencia de que nada más importa más que cómo resulta la línea. No es únicamente mirar y hacer marcas, también es analizar, editar, discriminar, excluir, juzgar. Generaciones previas de estudiantes tuvieron que reinventarse a sí mismos para cada maestro de dibujo dependiendo de si el mismo era tradicionalista o modernista<sup>87</sup>.

El boceto debería entonces ser redefinido y valorado como un verdadero estudio metodológico y no como un dibujo en sucio, sacrificable, que será desechado en cuanto la obra esté terminada.

---

87 FAURE, James, "Old Manual and New Pencils", en GARNER, Steve, Writing on drawing, Intellect Bristol, Malta, 2006, ps 16 - 19

Con lo anterior, se comienza a entender la razón por la cuál el dibujo también ha tenido su desvalorización social, sobretodo en naciones donde las vías de desarrollo se ven inmediatamente sujetas a la tecnología y sus avances (como la aparición de las tabletas digitalizadoras).

El dibujo supuestamente debería estar floreciendo con la aparición de eventos especiales y cursos nuevos. Aún así, esta también (de otro modo, ¿por qué la necesidad de tratamiento?) en dificultades. Es como una disciplina que ha perdido su centralidad, echada a un lado por las nuevas tecnologías, la fotografía, y la teoría del arte. Entonces nosotros tenemos que avivar el entusiasmo. ¡Ver todos los diferentes tipos! Dibujos japoneses hechos con brocha, grafitti pornográfico en los baños, diagramas de fontanería, hierbas medievales, Rupert Bear, Ingres. ¡Todo eso es dibujo! ¡Dibuje!<sup>88</sup>.

La clasificación propuesta en éste documento, esta evidentemente limitada al proceder occidental, y también está sujeta a explicar los alcances del dibujo dentro de esta investigación. Es evidente que el dibujo tiene muchos más alcances y una segmentación o ramificación más allá de lo que el ejercicio implica. Sin embargo, es un comienzo para poder avanzar en el desarrollo de la investigación en esta área. Sin persona, no hay dibujo; dibujo implica a un ser humano pasando a través del proceso mental del pensamiento. Y en la actualidad, dicho individualismo se ha intentado eliminar a partir de los implementos tecnológicos. Encima, el dibujo tuvo un problema terrible, pues comenzamos a ver también, en dicha disciplina, los diferentes enfoques y no únicamente un tipo de segregación, también una manifestación de odio o repudio a partir de los diversos “manuales”, Academias o maestros con los cuáles alumnos se educaron para posteriormente integrar un “tipo” de dibujo.

Entonces, se tiene la idea de que “hay dibujos buenos y dibujos malos”. Nuevamente, esto es una falacia y es un error. En todo caso, habría dibujos acertados de acuerdo al objetivo.

---

88 FAURE, James, “*Old manual ...*”, op cit, p 23

Un teórico experto podría revertiría sofismas para mostrar que tanto Ruskin como Matisse fueron puristas a su manera. Su trabajo es reconocible. No necesitamos tomar partido. Todo es relativo al contexto cultural. No juzgue. Línea, tono o cualquier cosa está BIEN. Haga un crucigrama, una caricatura, un dibujo al natural o una lista de compras, no importa. ¡Sólo mantenga lleno su libro de dibujo!.

¿Podría preocuparse realmente sobre el dibujo sin realmente hacer juicios de valor, sin un poco de intolerancia?. Lee ofreció fuertes palabras sobre la malinterpretación de los aspectos generativos de la línea; sobre pensar que la única función del dibujo era hacer mimesis. Los caricaturistas no concuerdan con la conceptualización de los jóvenes artistas británicos. Y hay un tipo de dibujo minimalista que se aproxima al fetichismo, la pálida mancha en el papel de arroz, que atrae ferozmente un argumento ideológico. Nunca pudo haber sido, y nunca habrá, una sola "correcta manera de dibujar", pero ha ayudado pensar que la ha habido<sup>89</sup>.

No hay una manera correcta de dibujar, pero sí se puede desarrollar un método para aproximarnos al dibujo deseado. Con esto no quiero decir que exista una definición total, absoluta de dibujo, eso es impensable. El dibujo está siempre sometido a un contexto, tanto social como académico, aún cuando se trate específicamente de un paisaje: la técnica, los materiales que pueden adquirirse, el tipo de composición y el encuadre, e incluso la forma en la que se ha aproximado el dibujante al proyecto, es decir, si se trata de una imitación fidedigna, o una caricatura, un trazo pulcro o visceral.

Preguntas, preguntas, y podemos evadirlas con la sabiduría convencional de que el dibujo es realmente aprender a ver. Pero ¿qué tipo de respuesta es esa?. Es como decir que el dibujo es "hacer marcas"<sup>90</sup>.

En cierto grado, el dibujo es observación, pero más que observación, es un estudio, y en ése sentido, es imposible someter a las personas a una metodología para que produzcan un resultado esperado. El dibujo no es una dictadura conceptual, no todos nacen con las mismas capacidades de observación, partiendo del siguiente hecho: no todos nacen con la misma curvatura en el ojo. Encima, no todos poseen las mismas capacidades de deducción, de análisis y síntesis.

89 FAURE, James, " *Old manual ...*," op cit, p 24

90 *Ibidem*, p 25

Afortunadamente tenemos un “pero”. Sí podemos hablar de una disciplina para que el dibujante pueda tener control sobre su trazo, sobre su pensamiento, sobre su reflexión y conclusiones. En el caso de toda Escuela o Academia de artes, pienso que es indispensable básicamente dos cosas:

Lo que necesitamos es un sustancioso Departamento de Dibujo en un buen colegio, no sólo una anexión<sup>91</sup>.

Y lo segundo es el dar a entender que el dibujo, en sí mismo, debe comprenderse como parte de un método cuya envergadura e implicaciones están en la misma altura que un método científico, pues dibujar es la prueba absoluta de dicho método, ya que engloba todas y cada una de las etapas, pues el dibujante observa, estudia, experimenta, obtiene resultados, compara, si no está satisfecho, se aproxima al problema nuevamente y con otra perspectiva, hasta llegar a una conclusión y poder hablar de una definición de un método, o al menos, su método. Y es evidente. El proceso de dibujar afecta varias áreas del cerebro que integran a una persona como ser humano, ya se ha repetido en varias ocasiones lo que implica dibujar, por lo que para cualquier estudiante, debería ser una materia obligatoria, no únicamente en el área de las artes, sino también en áreas que posiblemente se conciben como “ajenas”. Dibujar es pensar, y el pensar no es ajeno a ninguna área del conocimiento humano.

Y en ése sentido, las reflexiones de Rudolph Steiner (quien veía al pensamiento como un sexto sentido) reflejan totalmente lo que un dibujo implica en los seres humanos:

Ser libre es ser capaz de pensar los propios pensamientos: no los pensamientos meramente corporales o de la sociedad, sino pensamientos generados por nuestro ser más interno y profundo, más original, más esencial y espiritual, nuestra individualidad<sup>92</sup>.

El dibujo es un conjunto de ideas visuales sobre forma y espacio, sobre luz y oscuridad. Esto involucra la medida y la selección de las cosas, observadas o imaginadas. El dibujo tiene mucho que ver con tratar de encontrarle un

---

91 Ibidem, p 26

92 McDERMOTT, Robert, “*Rudolf Steiner and Anthroposophy*”, en FAIVRE & NEEDLEMAN, *Modern Esoteric Spirituality*, Crossroads, USA, p. 288

sentido al mundo como lo conocemos, y lo que hemos visto, reflexionado o recordado. Son pensamientos y propuestas que se convirtieron en visión. Al mismo tiempo aquellos que dibujan tratan de crear nuevos mundos y nuevos pensamientos, ambos técnicos y conceptuales, y lo hacen tratando de desarrollar un nuevo lenguaje visual - un mundo que nadie más ha visto y una forma de dibujar que nadie más ha intentado anteriormente<sup>93</sup>.

Otro conflicto previamente mencionado, contra el cuál se enfrenta el dibujo, es la tecnología. Normalmente, la tecnología está diseñada para facilitar las diversas tareas en el proceder humano. Sin embargo, también la tecnología ha orillado a dicho proceder al grado de la frustración, es decir, nos ha atrofiado. La tecnología de la inmediatez también ha generado errores en el pensar tanto de estudiantes y académicos, como de la gente "ajena" al tema en cuestión. Y tanto el marketing como las diversas campañas publicitarias, han hecho pensar a la gente que el rubro digital posee más importancia o más peso que ciertas acciones "análogas".

En algunos casos, los procedimientos digitales son favorables, pero deben ser vistos como posibilidades, alternativas, soluciones, no como "la única forma de trabajar". Si se buscan resultados objetivos específicamente ligados a aquellos ofrecidos por dichas tecnologías, es congruente trabajar con las mismas, pero pensar que dicha tecnología resolverá todo sin estar pensando en una meta, es un error.

No se debe pretender aproximarse a una tecnología únicamente por el hecho de que ésta es aceptada socialmente, pues como se mencionó con anterioridad, un proyecto consta de un método, y evadir pasos como el bocetaje y dirigirse directamente a una herramienta únicamente por el tipo de resultado sin saber realmente qué se está haciendo con ella, es un error. Trabajar un dibujo totalmente de forma digital, es cuestión de gustos y adaptación, pero hay que considerar que se trata de una alternativa y que de ninguna manera es un sustituto a las técnicas tradicionales o los procedimientos análogos. Después de todo, es sólo una herramienta para llegar a un resultado.

---

93 VERNON, John, "A journey of Drawing an Illustration of a Fable", en DUFF, Leo, Drawing - the process, Intellect Bristol, UK, 2005, p 30

¿Esto cómo ha afectado al dibujo?

Con la aparición de las tabletas y las tabletas digitalizadoras, muchos dibujantes decidieron pasar al terreno de lo digital, pues tiene tremendas cualidades, tales como la inmediatez y detalle controlado. No hay que esperar a que el papel seque, no hay que preparar los materiales para dibujar, directamente la computadora puede emular las condiciones y generar un trabajo a partir de lo que defina el usuario. Pero aquí la palabra clave es emular. El dibujo digital jamás va a generar las marcas o los registros en físico que un dibujo análogo generaría. Y al final, el gesto quedará siempre limitado a la emulación, una reproducción del gesto y no una manifestación directa.

Son muchas las comodidades que genera esta tecnología: no hay que escanear el trabajo, no hay que proteger al trabajo, no hay que preocuparse por el sustrato, con sólo tocar un icono dicho trabajo podrá ser enviado a una gran cantidad de contactos y el mismo se dará a conocer de forma masiva, y la compra/venta de dichas obras se facilita notablemente. Pero hay un riesgo y un tremendo peligro al respecto: no existe físicamente, y las reproducciones se pueden generar siempre y cuando exista una impresora cerca. Concretamente, ya no hay un "original<sup>94</sup>" como se conocía normalmente, ya que el mismo se trata de un archivo modificable, hasta que se decida "cerrar el mismo" y entonces se convierta en un archivo que pueda duplicarse cuantas veces se quiera. Se convierte en información.

Las computadoras deben entenderse como herramientas. En éste caso, es indispensable entender que la computadora nos va a poder aproximar a un resultado, pero va a limitarnos tanto como lo podría hacer cualquier otra técnica. Y se debe tener en mente que el dibujo digital jamás nos va a poder entregar aquello que un dibujo análogo nos permitirá tener, detalles como el mismo daño que se hace al momento de hacer el registro sobre el papel.

---

94 BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ed. Itaca, México, pg 42



Otro factor a considerar es que la persona que se aproxima a esta tecnología, debe volver a aprender a dibujar, en este nuevo sistema, considerando aquellas limitaciones de la máquina tales como el hardware y el software que se use. Pero tenemos que entender que la vida en las máquinas, se trata de un ejercicio virtual. Se trata de una acción simulada, bastante real, pero no deja de ser una simulación. Una simulación que se puede pasar a un soporte físico, pero la experiencia y el resultado jamás estarán realmente a la par, es decir, un lienzo preparado trabajado en un óleo no es comparable con una lona impresa y revestida con barniz. Y aún cuando un original en físico puede ser fotografiado y escaneado, siempre será "la reproducción". Es cierto que los originales físicos pueden ser copiados o plagiados, pero nuevamente, eso genera otro original que pretende llegar a ése grado de reflexión, interacción, existencia con el material.

Pero más allá de éste conflicto, siempre estará aquella persona que "tiene la razón": el consumidor. No únicamente estamos limitados al factor "moda" y tecnología, también al factor "venta/compra". No todas las personas pueden costear un trabajo de \$2500 dólares, y una reproducción de calidad es ideal. Pero aquí estamos hablando ya de procesos de producción masivos, y de economías.

El factor digital no ha convencido a las actuales formas de producción empresariales. Como presentación, es favorable por los factores anteriormente mencionados, pero como producción, el trabajo digital siempre va a estar limitado, y dichas limitaciones no sólo se ven reflejadas en el tamaño de las tabletas o teléfonos inteligentes, se ven reflejadas en la forma alterada de observar, pues el sometimiento a la tecnología hace que la persona ya no genere ese proceso cognitivo a partir de su capacidad de pensar, sino de la capacidad de procesar de su aparato.

Si bien es cierto que toda persona puede dibujar, no todo aparato puede generar un elemento "nuevo" u original, pues todas las tabletas, todas las computadoras, todas estas herramientas están hechas de forma masiva, y ocurre lo mismo que con la guerra: dichas máquinas

están hechas con el mejor postor, el más económico y el que pudo resolver las exigencias del producto. Es decir, estamos, como dibujantes “digitales”, limitados a lo que nos ofrezcan estos programadores, estos generadores de hardware, y en un dibujo análogo (el cuál jamás va a “congelar” nuestro cerebro, o va a eliminar nuestro dibujo por falta de recursos ya conseguidos) nuestro límite será nuestra disciplina, nuestro criterio, nosotros mismos.

El dibujo es una imagen o un plan hecho por medio de líneas y marcas en una superficie, especialmente una hecha con lápiz o pluma. Un registro de una herramienta en movimiento a través de una superficie. Un verbo y un sustantivo<sup>95</sup>.

Las nuevas tendencias en el dibujo, han orillado a conclusiones como la siguiente:

El dibujo objetivo está relacionado con la representación de un modelo mientras éste es observado por el artista, y el dibujo imaginativo representando un modelo que existe en la mente del artista únicamente, aunque probablemente derivado de la memoria de una observación previa de un modelo<sup>96</sup>.

No estoy seguro si se trata de un desconocimiento o de un intento por buscar una “alternativa”, pero debería quedar en claro que el dibujo se lleva a cabo a partir del procesamiento de lo observado por una persona, no por una computadora. Una computadora procesa información, la sintetiza y la genera y despliega con todas las ventajas que su hardware le permita. Una persona, en cambio, está limitada a lo ya discutido anteriormente, incluyendo su motricidad. El actuar de una computadora no es lo que interesa a los investigadores en el área de las humanidades, sino el actuar de la persona, el humano, el individuo. Querer comparar un procesamiento “pictórico” de una computadora respecto al de un humano, es tan ridículo como poner a competir a un corredor contra un vehículo.

---

95 SAWDON, Phil, “*Shall I draw? ...*”, op cit p 71

96 MEALING, Stuart, “*Towards a life machine*”, en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 82

La máquina está diseñada (por humanos) para cubrir ciertos parámetros para los cuáles fue creada, pero nada más, cubre tareas únicamente, pero no existe ninguna trascendencia detrás de lo que hace, fuera de cubrir lo que tiene que hacer.

Zandra comentó que la mayoría de sus estudiantes no ven la necesidad de invertir un largo tiempo en un dibujo, favoreciendo la velocidad sobre la observación concentrada y sostenida. Ella no esperaría ver, en el portafolio de sus alumnos quienes quieren trabajar con ella, dibujo sustancioso o cuidadoso, pero si se les pidiera hacer dicho estudio simplemente no estaría ahí. Muchos de los estudiantes que trabajan en el estudio no han desarrollado la suficiente experiencia (particularmente provenientes de Estados Unidos, donde las computadoras dominan) para desarrollar una buena coordinación entre ojo y mano. Desarrollan una nueva experiencia mientras trabajan en el estudio de Zandra Rhodes donde jugando, experimentando y desarrollando un dibujo es su principal ocupación<sup>97</sup>.

No podemos depender de una tecnología que específicamente se está encargando de atrofiar a la persona. Es más cómodo enviar un correo electrónico que ir al correo físicamente para enviar una carta, y nuevamente repito, en algunos casos pareciera que es más conveniente ceder ante estas comodidades, pues una carta requería de papel, sellos y de un tráfico para poder hacer llegar dicha carta a su objetivo. Sin embargo, esa contaminación y uso de recursos se convirtieron en el requerimiento de una computadora, internet y energía eléctrica. Se cambiaron unas cosas por otras, pues para poder hacer funcionar los servidores que mantienen a las redes, se requiere de operadores e ingenieros en sistemas, energía eléctrica (tanto para mantenerlos encendidos como para enfriarlos) y mantenimiento.

Tal vez ya no haya un “cartero” que haga las entregas a los domicilios, pero sí hay un tránsito de todo el personal que tiene que mantener las máquinas. A eso, agregarle las fábricas para los componentes de cada computadora, tanto de los servidores como de los usuarios, et cétera. Por lo que ese elemento práctico, en realidad es subjetivo. Esa “inmediatez” también aplica sólo para ciertos usuarios,

---

97 DUFF, Leo, “*In discussion with Zandra Rhodes*,” en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 92

para aquellos que pueden costear las herramientas y sostener el sistema de consumo. En lo referente a los mercados, resulta cómodo y beneficioso, pero en la producción, nos terminan deteriorando y convirtiendo en personas virtuales, como lo señaló Zandra Rhodes.

Un usuario podrá hacer maravillas virtualmente, y muchas tecnologías se manejan de esa forma, pero en el mundo real, la persona tuvo que transformarse y ajustarse a éste sistema de emulaciones, por lo que dicha habilidad es meramente virtual.

---

## Uso del dibujo

---

Previamente se ha hablado de los conflictos del dibujo en relación a su ubicación como actividad, tanto profesional, como individual. Dicho problema podemos solucionarlo a partir de aproximarnos a la materia a partir del uso justo que se le dé al dibujo. Se ha mencionado que no existe un “buen o mal” dibujo, pero sí un dibujo adecuado para cada tarea.

Al menos, aquellos que utilizamos el dibujo como asistente del pensamiento y resolución de problemas, no sólo como una ayuda para ver más claro o como para perfeccionar el realismo<sup>98</sup>.

Sin embargo, ¿cuál es el dibujo adecuado para dibujar?. El origen de esta reflexión parte de la idea de que el dibujo “génesis” no requiere de ser clasificado en sí mismo, sino analizado a partir del estudio que le da el autor. Esto es, para tareas técnicas ya existe una sistematización del dibujo, pero en el área artística, el trazo va cambiando conforme el dibujante sigue desarrollando su pensamiento. Cada introspección genera en el dibujante, una modificación. No se trata de analizar la técnica, es decir, la forma en cómo resolvió la sombra o un degradado, sino específicamente la “otra forma” en la que resolvió el requerimiento, es decir, la codificación visual, digamos, dibujística.

Es decir, el tipo de sintaxis que se esconde detrás de la forma, el estudio y sus conclusiones a lo largo de una serie de dibujos, en donde

---

98 DUFF, Leo, “Introduction”, en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 2

cada dibujo en sí mismo, es importante. Es como construir una casa desde los cimientos, donde cada etapa o faceta es de vital importancia. Entonces, sí hay una diferencia entre el dibujo técnico y el dibujo artístico, pues el dibujo técnico ya tiene definidas las metodologías para representar o proyectar, mientras que el dibujo artístico es una búsqueda incansable, que también puede detenerse o estancarse. El punto es que el dibujo, como actividad pensante, cambia tanto como la mente de la persona, es decir, como la mente del dibujante.

Dibujar ayuda a resolver problemas, a pensar y desarrollar un resultado final. Esto puede ser la combinación de yuxtaposición de colores para la composición de una pintura, el diseño de una jarra producida masivamente o un textil, la visualización de un libro infantil o la descripción de cómo hacer algo<sup>99</sup>.

En el caso del dibujo técnico, las metodologías y codificaciones ya están resueltas. Para ilustrar un libro infantil, se requiere de una codificación visual que se apegue a ése requisito. Para producir un automóvil, se requiere de planos que especifiquen en qué áreas se colocará la instalación eléctrica, en qué otras la hidráulica (si es que corresponde) y así hasta completar la construcción del producto. Para un plano topográfico, existe ya una designación a cada una de las áreas de acuerdo a la altura de las superficies descritas. Y así se podría hacer un análisis de cada uno de los productos basados en el dibujo técnico. Entonces, el dibujo sí es utilitario, pero en medida del área de estudio del mismo. Los primeros planos que se llevaban a cabo en la industria, se han ido modificando a lo largo de los años, para generar una lectura más versátil y eficiente, es decir, el dibujo se fue ajustando a la necesidad para poder cumplir con ese requerimiento.

Si pensamos en un origen estratégico para poder solucionar los diversos proyectos técnicos en los que participa el dibujo, podremos percatarnos que su resolución viene siendo planteada desde ya hace bastante tiempo:

---

99 DUFF, Leo, "Introduction", en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 2

Los dibujos arquitectónicos de los proyectos de Miguel Ángel que todavía sobreviven fueron hechos con tiza y lápiz y tinta, y a menudo tiene figuras superpuestas sobre la vista de los espacios. Esto me lleva a proponer que estaba pensando acerca de cómo la figura humana percibe el espacio y también la forma en que aparece en ése espacio, mientras él diseñaba<sup>100</sup>.

En el renacimiento, no se contaba con la cantidad de herramientas que ahora poseemos. La tecnología y las teorías del dibujo relacionadas con la proyección, eran muy limitadas. Los proyectos eran abrumadores debido a que las proyecciones en ocasiones se dirigían hacia una ideología y no tanto a un estudio que se centrara en elementos ergonómicos o en el transitar de las personas. En el caso de Miguel Angel y lo mencionado en la anterior cita, entendemos que los intereses del artista iban más allá de los requerimientos o las capacidades de la época, en la que sólo se respondía a aquellos quienes hacían las inversiones y no tanto a necesidades sociales en bruto. Pero más importante, es percatarnos de que a pesar de tratarse de un proyecto técnico, Miguel Ángel ya hacía uso del dibujo de acuerdo a sus intereses. Un detalle muy importante a resaltar, es que el dibujo que no ha sido estudiado, difícilmente terminará siendo adecuado para una tarea u objetivo específico, por lo que es necesario llevar a cabo un estudio riguroso al respecto.

El diálogo visual es una herramienta de comunicación líder que soporta la visión y los procesos estratégicos en una forma altamente creativa. Usa imágenes, metáforas e historias como catalizadores poderosos para la discusión de los cambios difíciles que las empresas deben negociar exitosamente. La comunicación estratégica y de visión puede ser facilitada a través del uso de imágenes para estimular constructiva y significativamente el diálogo. Las imágenes pueden generar nuevas conversaciones e interpretaciones, promoviendo un entendimiento mejor el cuál mejora la relación de trabajo y consecuentemente el desempeño<sup>101</sup>.

---

100 LUNCH, Patrick, " *Only fire forges iron: the architectural drawings of Michelangelo*"; en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 8

101 BURTO, Julian, " *Visual Dialogue*"; en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 41



En el área de publicidad, la comunicación a través del dibujo es indispensable. Presentaciones, bocetaje de productos, realización de storboards, todo es parte de un ensamblaje que terminará siendo un proyecto para un cliente. Si el proyecto no se entiende, si el proyecto no tiene el dinamismo en sí mismo, el cliente pierde el interés en que dicha firma lleve a cabo su publicidad. Es indispensable entender que para éste tipo de operaciones es necesario coordinarse de la mejor manera posible, y para eso, llevar a cabo un sistema comunicativo rápido, eficaz y directo. Rápido en su producción, eficaz en su manejo y directo en el sentido de entenderse de inmediato al percibirse.

La herramienta utilizada, como se menciona en la cita anterior, es el dibujo. Menciona específicamente pictures, no fotografías ni frames, es decir, usa imágenes, y cuyo término hace alusión específicamente a dibujos en diversos campos, desde la ilustración hasta caricaturas.

La "línea de separación" es un término escuchado comúnmente en el campo del diseño industrial, y se refiere a la línea dejada en una pieza de fundición que es creada donde dos o más lados del molde deberían fusionarse. Si uno fuera a imaginar una esfera hecha de material rígido, la línea de separación circunscribirá su diámetro, esto es para señalar que si la línea cayera a cualquiera de los lados de la sección más ancha, la esfera podría quedar capturada en el molde. La línea de corte o sección a través del molde se complica en una relación exponente al número de muescas en una parte<sup>102</sup>.

El área del diseño industrial también entra dentro del rubro que se pretende esclarecer. El tipo de planos y proyecciones deben ser lo suficientemente claras como para posteriormente convertir dichos diseños, en productos físicos. Es parecido el procedimiento al que usaría un escultor, pero únicamente en el método, es decir, el dibujo del proyecto para posteriormente llevarlo a cabo. No todos los escultores trabajan de esa forma, pero a los diseñadores industriales se les exige proyectar su propuesta para poder concretarla como proyecto. En la cita de Russell Lowe, el diseñador hace alusión al dibujo desde un sistema predeterminado, diseñado para producir, pero que él enfoca específicamente a la producción artística y al estudio de la lectura de

102 LOWE, Russell, " *Electroliquid Aggregation and the imaginative disruption of convention*", en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, Intellect Bristol, UK, 2005, p 63

dicha producción, pero es importante su mención ya que nos habla de las estrategias que se utilizan en dicha disciplina profesional, y la colocación del dibujo en la misma. A continuación tenemos un conjunto de observaciones que ilustran el planteamiento del dibujo a partir de su aproximación, es decir, a partir de la reflexión que se pretende obtener partiendo de una visión personal profesional, o bien, individual:

Ackerman continúa infiriendo que los dibujos de Miguel Ángel de masa, más que indicar una línea correcta, pueden estar directamente relacionados a su composición técnica. También, que la materia y la forma están unificados a través de su método de trabajo - que el dibujo le permitió pensar en una nueva manera: es éste acento en el ojo más que en la mente que da prioridad a los vacíos sobre los planos<sup>103</sup>. Ackerman continúa exponiendo su caso: los dibujos de Miguel Angel no lo comprometen a trabajar en líneas y planos: el sombreado y la indicación del proyecto y la recesión le resultó en una masa escultórica<sup>104</sup>.

Entendemos que la interpretación del cardenal sobre los dibujos de Miguel Angel, le causaron una impresión bastante remarcable, al grado de que James Ackerman, a su vez, a partir del análisis de dicho escrito, comenzó a sacar conclusiones en base a la aproximación que el artista hizo del dibujo.

Ackerman cree que Miguel Ángel utilizó sus cuadernos de dibujo y la creación de modelos porque él pensó en la persona que observara y el movimiento que tendría, y dudó en visualizar los edificios desde un punto fijo...esta aproximación siendo escultural, inevitablemente estaba reforzada por una sensibilidad especial a los materiales y al efecto de la luz<sup>105</sup>.

No únicamente estamos hablando de la visión de un escultor, también de la aproximación del escultor como dibujante, que en lugar de usar el trazo para resolver el dibujo, usa la masa.

Ambas citas tienen por objetivo dar a entender que al dibujo (y su resolución) no únicamente se le puede resolver a través de una técnica,

103 Fragmento de una carta del Cardinal Rodolfo Pio citada en el libro de James Ackerman, *the architecture of Michelangelo*. Harmondsworth: Penguin, 1970, pg 37

104 LYNCH, Patrick, " *Only fire forges iron...* "; op cit, p 7

105 *Ibidem*, p 8

sino también, de un procedimiento codificado como anteriormente se ha mencionado. Es decir, en el caso de Miguel Angel, no utilizaba el trazo como “unidad elemental” en el dibujo, sino que él se enfocaba en desarrollar la superficie (como masa). Y no sólo eso:

Alberto Pérez afirma que Miguel Ángel sospechaba sobre la perspectiva, se resistió a hacer arquitectura a través de proyecciones geométricas debido a que pudo concebir el cuerpo humano sólo en movimiento<sup>106</sup>.

Es decir, la aproximación de Miguel Angel hacia el dibujo no era meramente bidimensional e inerte. Su intención era específicamente generar un dibujo dinámico, “vivo”, que estuviera basado en el desarrollo de las masas corpóreas para poder dar esa sensación de vitalidad.

A modo de fórmula:

aproximación dibujística a partir del dibujo enfocado en el desarrollo de las masas corpóreas + dinamismo en los cuerpos representados = vitalidad del trabajo.

La explicación de lo mencionado previamente sería la siguiente: Miguel Angel no se enfocó específicamente en integrar su dibujo en líneas y trazos, sino que desarrolló superficies que pudiesen describir las masas de cada uno de los cuerpos que integrarían su trabajo. Entonces, siendo la unidad “básica” de su dibujo, la masa, la complejidad del mismo transcurre a otro nivel (que en el caso de Miguel Angel y de los escultores, radica específicamente en conocer y trasladarse por las superficies y texturas). Al hablar específicamente de masas, quedó resuelta la técnica en el sentido de llevar a cabo el dibujo. Y como elemento significativo, personal del artista, Miguel Angel coloca dinamismo en sus cuerpos dibujados, para entregarles, en su totalidad, una vitalidad que haría sentir al espectador, que el dibujo estaría vivo.

---

106 LYNCH, Patrick, “ *Only fire forges iron...*”; op cit, p 7. Alberto Pérez Gómez es un historiador de la arquitectura y teórico de la misma. Nacido 24 de diciembre 1949 en la Ciudad de México , México , se graduó como ingeniero y arquitecto del Instituto Politécnico Nacional de México y cursó estudios de postgrado en la historia y la teoría de la arquitectura en la Universidad de Essex , donde recibió su Maestría en Artes en 1975 y Ph.D. en el año 1979 . En 1984 , ganó el premio Hitchcock Davis Alice por su libro *Arquitectura y la crisis de la ciencia moderna*

Evidentemente el análisis sobre las superficies o la forma en la que los escultores ven su trabajo, no tiene cabida en esta investigación, pero sí la forma en la que se aproximan en lo que refiere al dibujo. Personalmente no pienso que una genere a la otra, pero es evidente que algunos escultores se ayudan del dibujo para poder proyectar su trabajo. Como vimos, algunos teóricos piensan que el dibujo previo a la escultura (así como a otras actividades) termina cuando la pieza definitiva ha sido concluida, y no cuando el boceto ha sido terminado. Es una cuestión de filosofía, un planteamiento personal que cada artista o teórico podría llegar a concebir, pero que evidentemente no se puede tomar como un pensamiento definitorio.

Ahora, el caso anterior fue específico a un artista. A nivel global, y como anteriormente se mencionó, el dibujo tiene limitantes, las cuáles son sociales, culturales, artísticas, pero sobretodo humanas. Es decir, las limitantes del dibujo se ven reflejadas en las virtudes y deficiencias del existir humano.

Culturas completas fueron categorizadas por su uso de la línea y la forma, algunas de ellas son un ejemplo clásico, otras de degenerare y confusión<sup>107</sup>.

Aquí hay un gran conflicto, que es el de la "occidentalización". En occidente existen ciertos cánones, ciertas creencias y ciertas acepciones que evidentemente no se comparten en el resto del mundo. Algunos autores son reconocidos como brutales, ignorantes o meramente morbosos por el hecho de que en su trabajo desarrollan tópicos o implican inquietudes que van en contra de las corrientes socialmente imputadas (o aceptadas).

El contorno, uno podría decir, es el alfa y el omega del arte. Es la primera forma de expresión entre los pueblos primitivos, como lo es con cada niño, y ha sido cultivado por su poder de caracterización y expresión, y como prueba definitiva de los artistas más exitosos de todos los tiempos<sup>108</sup>.

Ruskin, Crane y otros manuales no dicen mucho sobre el dibujo al natural. Sus referencias culturales, desde botánica hasta arqueología y

---

107 FAURE, James, " *Old manual ...*," op cit, p 16

108 CRANE, Walter <https://ia700308.us.archive.org/1/items/lineform00cranuoft/lineform00cranuoft.pdf>, consultado el 18 de octubre de 2012

poesía, no aportan algo nuevo. Es cierto que los manuales de dibujo se dirigían al lector en general más que al estudiante de arte, y la desnudez habría causado problemas. Pero la idea de que las imágenes aburridas de figuras desnudas, sentadas sin hacer algo, son la definición del logro del arte de occidente. Es el Everest por así decirlo, y termina en sí mismo. Podría probablemente haberlos definido como perversos más que tradicionales<sup>109</sup>.

Todavía en la actualidad, trabajar con un modelo desnudo es motivo de desconcierto en las primeras sesiones, debido a diversa cantidad de prejuicios impuestos o auto impuestos, resultado de las diversas ideologías y la educación que se presenta en diversos segmentos de las diversas sociedades.

Vamos asimilando que el dibujo artístico sí está limitado por factores fuertemente restrictivos, que en ocasiones llegan a topar incluso con ideologías religiosas.

---

## Orden y metodología

---

Por orden y metodología, se hablará básicamente de algunas propuestas o estrategias en relación al desarrollo del dibujo. Básicamente un orden o una metodología debería entenderse como una aproximación estratégica a partir de un planteamiento, donde queda resuelta la codificación personal del dibujante respecto de su dibujo.

Como metodología u orden, podríamos englobar al dibujo de la siguiente manera:

1. Dibujo: dibujo como medio de expresión; dibujo directo de la observación, como el dibujo del natural o de figura. Este tipo de dibujo desarrolla una disciplina y un control tanto de la herramienta como de la interacción entre la mente y la mano, el ojo y la coordinación del movimiento. La importancia de tipo de dibujo en los alumnos se define por promover y generar una temporalidad, control y determinación en cada trazo del alumno. Si el alumno está seguro de su trazo tanto como de su pensamiento y de sí mismo, podrá posteriormente comenzar a generar su propia propuesta cognitiva.

---

109 FAURE, James, "Old manual ...", op cit, p 19

2. Dibujo Emotivo: el dibujo, como la pintura, es una expresiva manera de explorar y exponer los sentimientos, las sensaciones, estados de ánimo, tiempo y demás; el dibujo como expresión sensitiva de la personalidad. Este tipo de dibujo se enfoca en explicar, expandir, en generar un vínculo entre la realidad de la persona y su sentir, la realidad que nos compete a todos, y un registro de dicha manifestación. Este tipo de dibujo requiere de un perfil de pensamiento más sólido y educado, para poder concretar la comunicación de forma efectiva.

3. Bosquejar: el dibujo para poder explicar o pensar activamente a través de un pensamiento. Dibujar a través del acto de visualizar; dibujar activamente y vagamente. Este dibujo es parte del proceso de bocetar. Es un dibujo que rescata esencias pero cuyo objetivo es resolver, encontrar respuestas. No pretende ser un trabajo final, su intención es aproximarse y llegar al objetivo, es encontrar la conclusión. Este tipo de dibujo cae en el debate sobre si el dibujo es método, resultado, proceso, etc. Es indispensable para la construcción de un proyecto, es parte de dicha construcción, es un segmento del método. Es más sencillo poder bocetar teniendo la conciencia del dibujo y trabajando con una base de seguridad cognitiva, la confianza de poder hacer trazo sin miedo a equivocarse.

4. Dibujo analítico: dibujo como una manera de disecar, entender y representar; dibujo como observación. Este tipo de dibujo es el que distingue a la ilustración científica, no da apertura a la imaginación, se apega a los objetos que se pretende estudiar, de hecho, se trata de un estudio y reproducción del mismo para mostrar aquellos segmentos, partes o detalles que se pretenden analizar y observar. Es una reproducción fidedigna cuyos objetivos son convertir dicho dibujo en material de estudio basado en un objeto real.

5. Dibujo de perspectiva: Dibujo como una manera de representar el volumen, espacio, luz, horizonte, planos de superficie y escala. Es el tipo de dibujo que se usa para comprender el espacio y todo lo que implica en el mismo. Es el dibujo que analiza la creación de universos y el respeto a las reglas que se pretenden manifestar en ellos. Este tipo de dibujo se encuentra tanto en proyectos como caricaturas hasta planos y proyecciones para las denominados "renders". La importancia de este dibujo se basa en la comprensión del comportamiento de los cuerpos en un espacio determinado, así como las manifestaciones matéricas en el mismo y en los objetos en los que interactúa, tales como los que se han mencionado: luz y sombra, pero también elementos físicos como la gravedad, reflejando peso, y humedad, reflejando dirección de las caídas



de gotas, así como el desplazamiento de las mismas sobre superficies. Es un tipo de dibujo que analiza el entorno y no un cuerpo en específico.

6. Dibujo geométrico: Dibujo que pretende representar todos los aspectos de la construcción; dibujo que muestra medidas, escalas, lados reales, secciones y una variedad de vistas descriptivas. Es el tipo de dibujo al que se aproximan los arquitectos e ingenieros, que pretenden hacer proyecciones de objetos existentes o, no existentes y que serán construidos. Este tipo de dibujo ayuda a dichos profesionales a comunicarse con maestros de obra y ponerse de acuerdo en la erección de un proyecto de construcción. Como parte del método que requiere, se incluye información como materiales, medidas, escalas, todo aquello que pudiere llegar a requerir el área de construcción para poder basarse y trabajar. Aquí, el dibujo, es parte del método para poder llevar a cabo el proyecto. Sin los planos, las proyecciones, las descripciones de lo que se pretende construir, todo el proyecto quedaría estancado.

7. Dibujo de diagrama: Dibujo cuyo objetivo es investigar, explorar y documentar conceptos e ideas; dibujo definido como un diseño activo de un proceso donde las ideas evolucionan debido a las adyacencias y la casualidad. Este tipo de dibujo es considerado como dibujo de peritaje, que pretende trabajar a la par de la fotografía en el análisis de una situación. Se usa como apoyo, pues en ocasiones la falta de luz y otras circunstancias evitan que una fotografía pueda dar toda la evidencia requerida. Pretende entregar detalles concretos de la escena a analizar; no únicamente se usa como peritaje, también se utiliza para explicar conceptos en infografías.

Los anteriores métodos nos hablan específicamente de cómo desarrollar al dibujo a partir del interés que se tiene detrás de cada aproximación. El método del dibujo al natural tiene requerimientos diversos que un dibujo en perspectiva o un dibujo geométrico. Una ilustración responde a otro tipo de jerarquías y es totalmente lo opuesto al un dibujo emotivo. Entonces, entendemos que, en consideración con el interés dibujístico se ajustaría el método para resolver el proyecto. Para desarrollar un dibujo al natural habría que aproximarse a un modelo, conseguir ciertos materiales que nos permitan poder estudiar lo observado, colocarnos por cierto tiempo para poder realizar el estudio, comenzar a desarrollar el trazo y terminar con el proyecto de acuerdo a lo requerido.

Una ilustración procedería de otra manera, consiguiendo un objeto a estudiar y describir tal cuál se pretenda y se necesite explayar visualmente; la diferencia entre un dibujo al natural y una ilustración radicaría en que la ilustración debe ajustarse a una codificación previamente designada de acuerdo a una audiencia, y el dibujo al natural pretende ser un dibujo de imitación lo más apegado posible. Mientras que el dibujo al natural puede descansar en una técnica para llevarlo a cabo (la que el dibujante considere más apropiada), la ilustración deberá responder a la técnica que se adecue con el proyecto: si es ilustración infantil, deberá cubrir parámetros infantiles, si es ilustración juvenil, serán otros, et cétera.

En China es común, de hecho esencial, que los jóvenes estudiantes de arte perfeccionen el dibujo de la figura antes de moverse al siguiente estado de creatividad, diseño básico y ejercicios de composición. Usar la imaginación o el dibujo sin un propósito académico está lejos de ser lo que pretenden en sus estudios. Aquí, en occidente, animamos a la originalidad imaginativa en el dibujo con la pequeña referencia de la habilidad de la corrección académica. Dos diferentes aproximaciones del pensamiento y del dibujo.

Existe el caso de una aproximación diferente, como la antes mencionada, cuya metodología (antes de aproximarse al dibujo "profesional") debe cubrir las exigencias básicas en el estudiante para posteriormente poder proceder al dibujo creativo libre. En primera instancia, se le pide al alumno que complete la etapa del dibujo académico (como método de enseñanza/aprendizaje) para que posteriormente pueda llevar a cabo cualquier tipo de proyecto sin supervisión y con toda la destreza que requiera.

Pienso que este método, siendo explicado al alumnado, funcionaría siempre y cuando se aplique la disciplina y exigencias correspondientes para poder obtener un resultado satisfactorio. No hablo de una dictadura en el dibujo, pero es una práctica que requiere de cierta instrucción. Es como andar en bicicleta sin las llantas auxiliares: entre más se practique y más se apegue el interesado a resolver la exigencia, más rápido tendrá la posibilidad de usar el vehículo como le plazca.

Si no aprende a montar la bicicleta, difícilmente podrá montar una motocicleta (que sería la siguiente etapa), por la razón del desconocimiento de la medida de las velocidades, el equilibrio y el control del vehículo. Con el dibujo es lo mismo: si el alumno no aprende a definir su trazo, a observar y sintetizar a partir de sus facultades (entrenadas), posteriormente se verá frustrado en el proceso al no poder resolver el conflicto que se le presente.

Miguel Ángel recupera el proceso del diseño de la imitación y la interpretación del canon clásico, y en su lugar celebra los atributos humanos tales como la intuición y percepción como esenciales a la creatividad<sup>110</sup>.

El dibujante, al haber dominado su control sobre la herramienta, el espacio y su técnica, el método propone que se ajuste al tipo de dibujo que quiera desarrollar, a partir de las diversas limitaciones que posee cada rama, ajustándose a un método o un orden en su proceder. Si se quiere ver de otra manera, el dibujo técnico tiene reglas y el dibujo artístico tiene fundamentos a seguir. En el caso de Miguel Ángel, se menciona que él reprodujo el proceso de diseño de imitación e interpretación bajo el canon clásico, pero desarrolló su propia propuesta a partir de una filosofía, de un pensamiento, de una reflexión, es decir, integró su conclusión en su trabajo y es lo que desarrolló como dibujo.

Dibujar fue el parteaguas, fuera de moda, más allá de cualquier argumento, la base del arte<sup>111</sup>.

A partir de las metodologías, algunos teóricos han propuesto que el dibujo es la base de toda obra de arte. En realidad, pienso que depende de cada obra, de cada aproximación, de cada dibujante o artista y de cada percepción social. Sería muy aventurado afirmar algo como esto, considerando que así mismo, como se ha mencionado, se piensa que el dibujo se expande desde la hoja de papel hasta el automóvil producido como pieza única y resultado final. En realidad, la percepción del dibujo "oficialmente" está limitada a cada uno de los puntos de análisis aquí mencionados, y que se debe recordar, es una propuesta para aproximarse a una designación más clara del dibujo.

110 FAURE, James, "Old manual ...", op cit, p 16

111 LYNCH, Patrick, "Only fire forges iron...", op cit, p 6

No importa que tan “bueno” o “malo” un dibujo sea, el conocimiento de que siempre se puede ir un paso más lejos es posiblemente el quid del continuo y rápida expansión del debate sobre dibujar y su lugar en el arte, diseño media y práctica de comunicación<sup>112</sup>.

Partimos de la premisa que considera que todo ser humano puede dibujar. La diferencia entre los trazos de un niño y el dibujo de un dibujante artístico abstracto geométrico, radica en la aproximación. El niño hace trazos viscerales, rayones, los cuáles tendrán significado y un valor en su contexto abstracto y en desarrollo. Sin embargo, es un tipo de trazo que en el momento en el que el niño se ajuste a un sistema lingüístico, perderá su valor, pues las reglas del infante son independientes de aquellas que, teóricamente, se le imponen para que pueda sobrevivir, ajustándose a la sociedad.

En realidad, posiblemente esto sea un tipo de atropello, pero considerando que ha quedado demostrado que dicho mecanismo funciona (dado que los infantes terminan sobreviviendo e incluyéndose en la sociedad) puede ser que no se trate de un error. Sin embargo, cabe hacer una acotación. Arheim hace mención sobre dos tipos de inclinaciones al respecto del dibujo del infante y del “no artista”, y me limitaré a abordar específicamente sobre el proceso del infante y del “no artista”. El niño dibuja lo que ve, lo representativo de los objetos, hace dibujos sensoriales que parten de abstracciones intelectuales; el niño dibuja lo que su representación le satisface<sup>113</sup>, maneja conceptos representacionales<sup>114</sup>.

Esto quiere decir que dentro de su proceso cognitivo, llega a un resultado pensado, y no se trata únicamente de trazos al azar. Es evidente que su control sobre la herramienta esta limitado, pero podemos hablar que desde temprana edad, el infante tiene una aproximación totalmente favorable, pues su juicio como dibujante no se basa en una comparación social donde debe recurrir a cánones de aceptación sobre

---

112 DUFF, Leo, “*Introduction*”, op cit. pg 2.

113 RUDOLPH, Arheim, “*Arte y percepción visual*”, Alianza Forma, España , 2008, p179.

114 *Ibíd*em, 180.

lo que “está bien hecho”, sino que usa su potencial y juicio para realizar lo que considera que es correcto. Posteriormente, la persona pasa a un proceso de dibujo perceptual. La diferencia entre ambos, es básicamente la composición con base en la experiencia, el conocimiento, el estudio, la imitación.

Respetando lo anteriormente acordado, entonces, el trazo de un niño no será un dibujo de imitación, ya que responde a una motricidad, una interpretación y un reconocimiento de los materiales. Su trazo es errático, visceral, descontrolado, pero hay un tipo de reflexión. Apenas comienza el proceso de observación a un nivel básico, pero también es el inicio del desarrollo del tipo de pensamiento dibujístico, de curiosidad y de una generación de conocimiento. Es entonces cuando se le entrega una tutoría para poder proceder de forma adecuada.

Concluimos que todo ser humano consciente, puede dibujar. A partir de que la persona puede comenzar a realizar juicios de valor, definir su criterio, pero sobretodo retener información y asimilar, entender y aproximarse a (sino es que) comprender lo que observa (dicho de otra forma, a partir de que puede estar consciente de lo que aprende y valora dicho conocimiento) podemos decir que la persona puede dibujar. Evidentemente, como se veía en el primer capítulo, es a partir que una persona se ajusta a un sistema lingüístico que comienzan a generarse los conceptos a forma de definición, y no como entidades abstractas que terminan siendo rebasadas por el pensamiento.

La razón por la cuál no se puede definir a un dibujo como “bueno” o “malo” radica básicamente en que no podemos restringir al pensamiento a partir de juicios de valor, incluso cuando hablamos de actos extremos de violencia que en occidente se calificarían como actitudes cobardes y brutales, anti civilizadas. Al final, cada acto realizado por una persona, es un acto humano, y no puede calificarse, a menos por supuesto, que dicho individuo participe en un sistema previamente reglamentado. En el caso del dibujo (a la par de la libre actividad de pensar) no puede (y no debería) someterse o restringirse la libertad del proceder de acuerdo a la voluntad del dibujante. Es como querer programar a una persona,

eliminando todo aquello por lo que (se supone) occidente ha luchado a lo largo de estos siglos: libertad, fraternidad e igualdad. Todos somos iguales, pues todos nos componemos de las mismas partes (los criterios y las capacidades mentales varían, evidentemente; puede considerarse eso como un límite, pero sólo si se genera una comparación dentro de otro sistema. Algunos autistas son increíbles dibujantes, pero “no son socialmente aptos” para convivir con la comunidad. Este no es el foro para referirse a dicho punto).

Sin embargo, ya se había acordado previamente que un dibujo debe contener un estudio, una observación, una reflexión, un pensamiento, y no necesariamente requiere del mecanismo de una Academia, aunque en realidad, la Academia es la institución que dirige, ayuda y educa a aquellos que no tuvieron la capacidad para disciplinarse o comprender lo mencionado. Por lo tanto, teóricamente la educación Académica (aunque sea en un grado mínimo) es requerida. Si el dibujante no posee la destreza, la paciencia, la disciplina, la educación visual (que comprende tanto la observación como la segregación de información en cada estudio) caemos en el problema de que el dibujo realizado tardará dramáticamente en “solidificarse” y pasar a la etapa siguiente, que es la de crear a partir del pensamiento e información obtenidos.

Y posiblemente se podría decidir pasar a la faceta socialmente responsable del dibujo, el área técnica. Es obvio que sin disciplina, determinación, un orden y limpieza (entre otros factores) llevar a cabo una proyección, o realizar la tarea de definir un plano, será rechazada por los estándares requeridos para la profesión respectiva.

Una vez que el dibujante ha transcurrido por ese proceso, entonces puede comenzar a utilizar al dibujo no como herramienta, sino como lenguaje visual, donde podrá comenzar a crear conceptos o hacer referencia de otros, y realizar una comunicación en diferentes grados, dependiendo de cada caso. Y se puede mencionar que entonces, comienza a generarse una filosofía detrás del dibujo, pues la aproximación técnica, conceptual, metodológica, van a reflejar el pensamiento del individuo que llevó a cabo su proceso de observación,



experimentación, reconocimiento, exploración, corrección, análisis, síntesis y conclusión.

Los dibujos son consecuencia y exploración del proceso de dibujar, un proceso que Deanna Petherbridge describe en 1992 como un “proceso serial y consecuente de encontrar, refinar, reformular preguntas y construir<sup>115</sup>.

Previamente se mencionó a Rudolph Steiner, quien tenía una profunda preocupación por el pensamiento individual, el cuál entendía como una extensión de los sentidos, un sexto sentido, que permitía percibir al universo a partir de las reflexiones del individuo. En parte, suena completamente lógico, considerando que aún habiendo sido adoctrinada, una persona se percató que en ocasiones las cosas no son como se las plantearon, y es gracias a su pensamiento, su proceso de tratamiento de información, que termina concluyendo su propia y personal construcción sobre la existencia que vive. El dibujo debería ser parte de dicho proceso, siendo el extremo opuesto de dicho sentido, en el sentido de ser la manifestación de dichas conclusiones.

Por supuesto que esto comienza a generar un poco de conflicto considerando que al final, el dibujo podría ser impositivo en el sentido de ser observado, pues como decía Sartre, la libertad de una persona finaliza cuando comienza la libertad de otra, y en el caso del dibujo, cada manifestación se convierte en un borde, una frontera. Por supuesto, nadie obliga a observar.

Nuevamente, Miguel Angel trabajó una filosofía del dibujo que estaba encaminada tanto a un pragmatismo o funcionalidad, como a una búsqueda por la vitalidad en su trabajo, pero que ya poseía dicha reflexión, dicho estudio, dicho entendimiento encaminado a ése fin. Lo importante a rescatar es terminar de entender que desarrolló su proceso, llevó a cabo su propio método, integró su filosofía y manejó su pensamiento a partir de lo que él comprendía como adecuado, pero incluyendo lo que también a él le parecía espiritualmente alentador.

---

115 SAWDON, Phil, “*Shall I draw? ...*”, op cit p 70

Cuando los escritores del siglo XV hablaban de derivar formas arquitectónicas de las formas del cuerpo humano, ellos no pensaron en el cuerpo como un organismo vivo sino como un microcosmos del universo, una forma creada con base a la imagen de "Dios", y creada con la misma perfecta armonía que determina el movimiento de las esferas o consonancias musicales<sup>116</sup>.

La filosofía del momento afecta a la visión del dibujante, su aprendizaje y su perspectiva, tanto si da seguimiento a la ideología, como si se rebela y se postula en contra, o si busca una alternativa. Los estudios que llevó a cabo Leonardo Da Vinci, iban en contra de lo dictaminado por la iglesia, pero su método para aproximarse al conocimiento (uno de los vínculos del dibujo con la epistemología) requería de ir en contra de las normas establecidas. Esto no quiere decir que el dibujante tenga que tocar los puntos vulnerables de una sociedad, pero si su reflexión y estudio llegara a debatir dichas restricciones, debe hacerlo con la autonomía necesaria en lo que refiere a la pureza de su estudio, para no contaminar su planteamiento con prejuicios desde un inicio.

La búsqueda de un estilo de dibujar nunca ha sido tan interesante o importante como la búsqueda de una forma de observar, ver o pensar. Sin embargo, hacer imágenes reconocibles en un momento determinado en la carrera de cualquier artista es útil, y con la inteligencia y perspicacia de los clientes, eventualmente es apropiado para la tarea en cuestión y la idea involucrada<sup>117</sup>.

Es importante mencionar que a partir de las diversas disciplinas que se aproximan al dibujo, comienzan a generar ciertos intereses en las personas involucradas. Para el occidental, siempre ha sido algo distintivo el sobresalir a partir de lo que los diseñadores definen como un estilo. Socialmente se reconoce al mismo como una forma de trabajar, un rasgo significativo, sobresaliente respecto de otros trabajos, algo que defina a los resultados propios como únicos y originales.

En realidad, en el caso del dibujo, es una búsqueda un poco absurda considerando que cada persona posee una forma única

116 ACKERMAN, James, *the architecture of Michelangelo*, op cit 387

117 HARDIE, George, "*Drawing - My process*"; en DUFF, Leo, *Drawing - the process*, op cit, p 127

de percibir y concluir. Sin embargo, es también muy conocido que detrás del dibujo, se esconde en ocasiones el ego, y el ser reconocido por tener la habilidad de poder trabajar como algún autor en particular, se convierte en un refuerzo para la confianza de algunas personas. Al final, el objetivo del dibujo no debería ser generar un proceso de juicio de valor, sino específicamente, llevar el conocimiento a un nivel discursivo sin palabras, totalmente visual. El reconocimiento humano termina siendo efímero, la búsqueda del conocimiento no debería estar





# Capítulo 4

## Resultado gráfico de la transformación de la leyenda a través del uso del dibujo

A continuación se muestran los resultados así como el procedimiento para llegar a los mismos. Se abordarán las inquietudes, los pensamientos y las reflexiones personales respecto de los conceptos, así como la muestra de bocetos, estudios o trazos generados a lo largo de la investigación.

No pretendo que se vea el concepto totalitario, es decir, estoy ofreciendo una alternativa para ese desahogo de los diferentes personajes, pues pretendo ver si dibujando un mito, el mismo puede no únicamente retomarse y revivir, sino además adaptarse y mantenerse vigente.



motivada por el aplauso.

Con la finalidad de poder concretar y definir el contenido de esta investigación, me referiré a los conceptos de mito y leyenda<sup>118</sup>. La leyenda responde a los estímulos de la naturaleza circundante, tiene implicaciones de variadas índoles, logra variantes, matices diferentes conforme al medio. Puede tener una razón, una verdad y decir una relación con la geografía de un hecho histórico, con un acontecimiento que repetido y exagerado, integra el acervo folclórico, conformando el legendario<sup>119</sup>.

Entendemos entonces que la leyenda es una narración con tintes históricos, pero que posee datos relacionados con la fantasía, es decir, no se trata de una narración completamente literaria, o bien, inventada, tiene características reales e incluso históricas. Hay una importante aportación al respecto:

Las leyendas se presentan por su vigencia en cada provincia, aunque a veces algunas tienen figuración en otro territorio provincial, pero la mayoría tiene acción localizada<sup>120</sup>.

La leyenda de La Llorona que surge con el acontecimiento de la llegada de los españoles, transcrita del náhuatl por el doctor Garibay en el código Florentino, proporcionado por los indígenas encargados por parte de Fray Bernardino de Sahagún, que encontramos en la sexta "profecía"<sup>121</sup>. El conflicto concretamente es el uso de los conceptos de acuerdo al momento en el que la leyenda es mencionada.

En varios registros ha quedado demostrado que La Llorona era una entidad que sufría por la próxima invasión a sus hijos; de igual manera, al momento de llegar los españoles, se hace mención de una llorona que sufre por la invasión a sus hijos. En la actualidad, el concepto de La Llorona es mundialmente conocido como una entidad que por despecho, ahogó a sus hijos y ahora vaga con un tremendo pesar, por las calles de diferentes estados.

---

118 RAE: Leyenda. Relato fantástico o parcialmente histórico que la tradición ha ido elaborando. Relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos.

119 PLATH, Oreste, *Geografía del mito y la leyenda chilenos*, Editorial Nascimento, Chile, p 5

120 *Ibidem*, p 6

121 UNAM, *La visión de los vencidos*, op cit, p 8.

Es evidente la transformación del concepto, en donde en una primera instancia podemos observar a una madre afligida que externa su preocupación por sus vástagos, y su posterior transformación a ser el la razón de la destrucción de sus hijos (y su consecuente pesar). Lingüistas como Ray Jackendoff se percatan de las variaciones en el lenguaje y su adaptación en función al uso de las palabras, así como los contextos en los que las mismas son utilizadas. De igual forma, esa transformación se hace en diversos conceptos y su interpretación en términos de dibujo. Y esas variaciones van generándose a lo largo del tiempo.

Así, podemos entender entonces que una leyenda tiene ciertos tintes históricos (no coloco "reales", por la subjetividad del término, ya que la realidad se concibe dependiendo de diferentes puntos de referencia, casi tanto como la visión de un vencedor, y la de un vencido, siendo que un suceso histórico es ubicado en la línea de tiempo, sin que supuestamente haya la intervención de una intención detrás del registro) y fantásticos.

Previamente se habló en un inciso específicamente sobre el mito y su importancia en la sociedad. La razón por la cuál el apartado estuvo vinculado con la sección del miedo y no a la par en el presente segmento, se debe a que el mito mismo está "mitificado", es decir, la concepción del mito debía tener su propia sección para explicarse y darle la importancia que requería, considerando la vinculación del dibujo, con la mente humana, su funcionamiento tanto físico como químico y el miedo, y como todo esto repercute en la creación de los mitos y su importancia.

Con esta información, y con base a lo que se entiende por leyenda y mito, podemos entonces clasificar los referentes literarios utilizados para la producción de esta tesis. Entonces, hablamos de la leyenda de las Cihuateteo, la leyenda del ahuízote y el mito de las Tzitzimime.

Sabemos que las Cihuateteo fueron una leyenda debido a que se trataba de mujeres reales que fenecían al momento de parir, y que las características sobrehumanas que adquieren son habilidades imposibles, por lo que, teniendo una base que se podría considerar como real (aunque no histórica, dado que no hay registro de cada mujer difunta) se trata de una leyenda y no de un mito. Las madres muertas en el parto existieron, y uno de los vínculos con nuestra actualidad, es el hecho de que en pleno siglo XXI algunas madres desafortunadamente pierden la vida al momento de dar a luz. No obstante, no analizamos cada caso en el que dicho evento ocurre, ya que se entiende que dichas circunstancias son referidas a situaciones precarias o realmente funestas que van desde la falta de recursos económicos hasta personas con algún tipo de antecedente viral, entre otros.

El caso del ahuizote es más complicado, debido a que aparentemente, a pesar de existir un registro oficial de la existencia de dicha criatura, se sospecha que lo percibido por los conquistadores no fue aquello que así interpretaron, sino la raza canina que residía en estas tierras que en ése momento era exclusiva de este país: el Xoloescuintle. Dicho perro tiene las características que describe Sahagún (a excepción de las garras de mono y la cola con una mano). Se puede pensar que lo que ellos vieron, se trató específicamente de esta raza de perros, y que dadas las condiciones en las que ellos se encontraban (el choque cultural fue dramático para estigmatizar a los conquistadores), a partir de la sugestión, percibieron un tipo de alucinación fomentada por el miedo, y se podría hablar de una leyenda.

Sin embargo, al no tener un registro de que así fuera, y teniendo como referencia física y tangible, únicamente las piezas y fotografías del museo de antropología, en donde se hacen representaciones del Ahuizote, lo más correcto sería hablar del "mito" del Ahuizote. En éste caso, podría quedar como estructura abierta, de acuerdo al criterio de cada persona, dado que se podría concluir que el animal percibido se trató de un Xoloescuintle (lo cuál sería totalmente congruente), pero que al mismo tiempo, carece de muy importantes características descritas por los conquistadores (lo que podría hacer que fuera una

mera coincidencia).

Con esto no se quiere hacer pensar al lector que se deba considerar la existencia del Ahuizote, pero sí que maneje esa dicotomía o dualidad de pensamiento, para tener un panorama de las posibilidades. Al final, lo que le da fuerza, vigor y sustento tanto a las leyendas y a los mitos, es lo que la gente quiera concluir.

Finalmente, está el mito de las Tzitzimime. En éste caso, de manera inmediata sabemos que se trata de una narración mitológica que está relacionada con el nacimiento de Huitzilopochtli (deidad mexicana) y el desmembramiento de Coxolxauhqui. Todos los involucrados en el nacimiento de Huitzilopochtli son deidades o seres míticos que de alguna manera están implicados con la humanidad de alguna manera, ya sea para destruirla o para permitir su existencia.

Es importante entender lo anteriormente mencionado, ya que de alguna manera, los elementos que se presentan en un mito y en una leyenda, poseen características diversas que afectan a la narrativa de cada caso. Por ejemplo, la leyenda de los vampiros han sufrido dramáticamente desde que comenzaron a escribirse novelas relacionadas al tema. Comenzando con Sheridan Le Fanu y su obra *Carmilla* del año 1872, basada en Elizabeth Bathory, personaje histórico que se inmortalizó en el tiempo debido a su aberrante obsesión por la juventud y sus asesinatos de jóvenes, cuya sangre utilizaba para darse "baños de juventud". Bram Stoker usó muchas referencias de Le Fanu y usó como eje de su trabajo al príncipe de Valaquia Vlad Drâculea, quien empaló a gran cantidad de musulmanes y cristianos previo a firmar la paz con Transilvania. Y finalmente, el concepto aberrante de Lovecraft de un vampiro, que aunque posee una referencia notoria hacia el personaje de un vampiro, está encaminado más hacia una escondida tendencia racista hacia el extranjero.

Lo que pretendo dar a entender es que un concepto ha sido retomado por varios individuos y cada uno deposita lo que le interesa en el mismo de acuerdo a los diversos intereses que cada uno tiene o ala influencia que tuvo su cultura en él, o elementos externos. Fue una evolución de un

concepto y cada quien lo retomó como quiso: el concepto de vampiro que encontramos en *Carmilla* es una entidad que se mezclaba con la gente a quien necesitaba asesinar, para posteriormente desaparecer el cuerpo, llenar de sangre su ataúd y dormir en él. Había un tipo de seducción, pero las apariciones con las que, en repetidas ocasiones, alteraba a las víctimas, orillaban a éstas al borde de la locura; el caso de Lovecraft, habla de un vampiro celoso de sus pertenencias, que a mordiscos destruye los cuerpos de aquellos ladrones que pretenden arrebatar las mismas de su dueño; Bram Stoker define a un ser un poco más civilizado, pero al mismo tiempo diabólico y terrible. Y al final, en la actualidad, el vampiro pasó a ser una entidad que funciona en clanes, como si se tratara de una especie de horda o manada, y que poseen sentimientos o capacidad de emparentarse con entidades externas a su ... "especie".

De lo anterior, Ray Jackendoff nos explica que los temas lingüísticos se combinan con las tendencias sociales más amplias, esto debido a que la gente involucra intereses personales <sup>122</sup>. Como vimos en el primer capítulo, cuando las construcciones racionales están involucradas con los idearios del individuo, comienza a generar pensamientos dirigidos, que en el caso del miedo, se convierten en personajes, situaciones o circunstancias que de alguna manera significan un elemento de confrontación para con el mismo.

No necesariamente siempre el objeto debe de superar a la persona, el miedo puede tratarse de un elemento de fuerza superable, pero presencia eterna, o bien, de una imposible comprensión, de la destrucción de los valores de la persona (la perversión del individuo, como lo menciona Freud en *Lo siniestro*) o el percatarse de que algo que parece normal, termina siendo un objeto totalmente desquiciado y fuera de los parámetros de lo "establecido" (como el caso de el hombre de arena, de E.T.A. Hoffman). En éste sentido, en *la estructura ausente* Umberto Eco explica cómo a través de la construcción de subcódigos, las personas pueden especializar el conocimiento por áreas de labor, es decir, definen a través del uso del lenguaje cada uno de los elementos que componen su entidad social, y esto lo hacen a partir de la ejecución

122 JACKENDOFF, Ray. *Fundamentos del lenguaje*, FCE, México, 2002. p 27

de cada una de las partes; sin embargo al mismo tiempo y como plantea Ray Jackendoff<sup>123</sup>, los procesos mentales del lenguaje y su significación, no son únicamente sociales y pragmáticos, también son biológicos, y la construcción de los conceptos (con sus referentes fonéticos y su importante relación con el peso que le corresponde al pronunciar las palabras) tienen lugar en los procesos cognitivos y perceptuales y se ven influenciados por la capacidad de la mente de cada individuo.

Esto quiere decir que un concepto simple y concreto como un saco para patatas, a partir de la aparición de ciertas características concretas, podría pasar a ser de un elemento utilitario a una herramienta para crímenes. El caso de el hombre de arena ejemplifica esto: el hecho de tener la capacidad de sacar los ojos a partir de colocar arena para hacer dormir a los niños, no únicamente recodifica el concepto de la arena, los ojos, el dormir, las cualidades especiales de dicha arena, etc; redimensiona las ideas retirándolos de algún contexto y colocándolos en el conflicto que menciona Ray Jackendoff: la representación.

Jackendoff dice:

El problema de la representación sugiere que representa algo, y para que algo represente a otra cosa, debe representarla para alguien. Sin embargo, no queremos decir que el concepto en una oración representa para el usuario de la lengua, eso indicaría, de alguna manera, que el usuario de la lengua tiene acceso a toda la estructura de la figura, o podría tenerlo si hiciera el esfuerzo de introspección necesario<sup>124</sup>.

El conflicto cabe, en éste análisis, en que al momento de introducirse el concepto en la mente de la persona, ésta nueva percepción del mismo anula el significado real y lo tergiversa, orillándolo a crear una idea presumiblemente superable, construyendo una representación de una representación, la idea de la idea (lo que menciona Pierce cuando habla de “el perro” existente en el universo, el “perro” como palabra y “el perro” como lo quiera interpretar la persona) generando una especie de habitación con espejos infinitos, donde el concepto original desaparece en la inmensidad y se construye una noción inalcanzable que adquiere

---

123 JACKENDOFF, Ray. *Fundamentos del lenguaje*, op cit, p 45

124 *Ibidem*, p 45.



nueva dimensiones.

En el caso arriba mencionado, el señor Giuseppe Coppola es un ser humano normal hasta que la madre lo describe como una entidad que se encarga de castigar a aquellos niños que no duermen cuando deben. Las características que bombardean al personaje afectado en esta novela, incluyen pasos pesados que amenazaban dándole credulidad a la leyenda, lo que construía un puente con la realidad del individuo. El señor Giuseppe era un oftalmólogo (vínculo con la visión) que supuestamente, según las amenazas de la madre, le echaría arena para adormecer al infante, las cuáles sacarían de sus órbitas los ojos, para posteriormente tomarlos y llevarlos a su casa, donde en un nido, terminarían siendo picoteados por unos cuervos. Evidentemente cada elemento podría tener su propia significación.

En algunas culturas, el cuervo está relacionado con la muerte, y la visión con la conciencia, por lo que se estaría hablando de un letargo eterno, una agonía hasta el fin de los tiempos, debido a que la muerte estaría bajo la posesión de la conciencia del individuo. Por otro lado, anulando la significación, el señor Giuseppe constituye la representación de un ser que tiene una capacidad por encima del personaje afectado. En primera instancia, representa a una entidad arrogante y constantemente nociva para la familia, pero en el momento en el que la madre lo bautiza como “el hombre de arena”, adquiere en sí mismo la capacidad de representar una representación, debido a que el niño construye su concepto de hombre de arena, al carecer de una referencia física, creando una representación de su pensamiento que está encasillado al miedo de sufrir no únicamente una amputación, sino además, un castigo y consecuentemente la muerte.

Al tener el concepto en su mente, pero no poder relacionarlo con un objeto en concreto, acepta la imagen el señor Giuseppe como vehículo signico, ignorando y pasando por alto las verdaderas características y la esencia de dicha persona, y usándolo para representar aquello que realmente sería un hombre de arena. Entonces, el hombre de arena es el concepto que representa el castigo y la pena para el infante, sin embargo,

no posee una plataforma física para representar dicho concepto, y para poder adecuarlo, acepta la idea de que el señor Giuseppe (quien previamente era mal augurio para su familia) podía ser el portador de dicho concepto, convirtiéndose en el representante de los hombres de arena, es decir, al convertirse en la representación de la representación, pasó a ser una especie de prototipo de hombres de arena.

Cuando se dice que el objeto representa una representación, en teoría se está hablando de un concepto vacío, pero la forma en cómo la mente construye la hilación de las ideas, da apertura a la manifestación de lo que se podrían concebir como el concepto aterrizado. En el caso anterior, el señor Giuseppe se convierte en un elemento interpretativo para las personas, debido a que no tienen la capacidad de poseer acceso a toda la estructura, la cuál menciona Ray Jackendoff.

Al únicamente tener como referencia la descripción del libro, el señor Giuseppe únicamente va a tener las características que el escritor le proporcionó, y la razón por la cuál termina siendo un concepto siniestro, es debido a que la representación de la representación no está siendo encaminada al infante, sino al lector, pues es quien termina por comprender y proyectarse en el personaje de Nataniel, ya que el contexto en el que el lector está inmerso está definido, pero aquél que está percibiendo a través de la lectura, es un contexto que puede aceptar, y en el momento en el que lee que el infante está aterrado, cede ante el nuevo concepto a recibir.

En el caso de las leyendas, sucede exactamente lo mismo. Los personajes de las leyendas a los que se hacen mención, no se tratan de ilustraciones en éste caso, sino de una transformación a través de los años, usando como referencias los elementos que fueron definidos por Sigmund Freud en su extracto sobre lo siniestro, además de los demás referentes literarios aquí mencionados.

Freud nos da la relación entre lo *heimlich/unheimlich*, lo familiar y lo no lo familiar, lo cuál explica lo siniestro como aquello que debe quedar

escondido. Específicamente escondido, debido a que tiene la habilidad o cualidad de ser encontrado, si se busca, o que accidentalmente puede ser hallado, y que al deber estar oculto y ha sido manifestado, describe la experiencia de la alteridad que no se da en términos excluyentes.

El hallazgo psicológico y estético parece situarse en esa situación «entre», que llena de estremecimientos lo familiar, sin destruirlo. Ya Nietzsche había advertido: «No miremos por mucho tiempo el abismo pues entonces éste se mira dentro de nosotros»<sup>125</sup>.

La razón por la cuál abordé lo anterior, fue para entrar en el contexto de aquellas características que generan miedo, entre las cuáles, las de mayor importancia para un mito que pretende asustar, son las referentes al género del terror, y las cuáles integro y considero en las ejecuciones, en los dibujos. No pretendo manejar una regla o ley diciendo que todos le tenemos miedo a lo mismo, pero sí pretendo que se considere que la única manera de poder generar dibujos que den miedo, es acercándose al miedo y viendo los recursos a través de los cuáles la gente previamente se había metido en el mismo, y finalmente, provocarlo desde una perspectiva humana, digamos, racional.

---

125 BRAVO, Víctor, El miedo y la literatura: Anales de la literatura hispanoamericana, Universidad de los Andes, 2005, p 16,

Para aproximarme al Ahuizotl/Ahuizote, me basé primero en conocer estructuras, anatomía y características de texturas que trabajaran a la par del concepto, así como otras que me llamaron la atención respecto del personaje. Me enfoqué también en el tipo de referencia que ocurre en el caso de la lectura de el hombre de arena, utilizando una nueva configuración de los elementos en el objeto, es decir, a través del estudio de la forma para posteriormente integrarlo de una manera diferente, un proceso de desarmado y posterior reconstrucción, pero en una criatura diferente.

Mi interés no es hacer que se entienda como una versión del mismo concepto, sino una transformación del mismo, es decir, no estamos hablando de una modificación al grado de crear una alternativa que podría llamarse de otra manera, sino de una metamorfosis, una adaptación de acuerdo al nuevo contexto, una evolución de acuerdo a las condiciones en las que se presenta (de otro modo, se estaría creando un personaje a partir de las características del primero, y se podría interpretar como una ilustración a partir de las palabras que lo definen, y no de los conceptos que lo componen), y tal vez incluso, incluyendo detalles que se habrían omitido en el pasado por falta de un sustrato que permitiera colocar una descripción más fidedigna.

El Ahuizotl integrado en esta investigación pretende reflejar una transformación a partir de la adaptación de las características estructurales de la criatura, razón por la cuál debe haber una variación en su físico, no únicamente por su aparición 500 años después (donde su composición como entidad, debería sufrir una alteración a partir de su exposición al tiempo, por lo que a través de los procesos de oxidación celular, dado que es un perro y no una deidad, tendría que haberse demudado). Sin embargo, hay que tener presente que la existencia del Ahuizotl no se manifiesta o no ocurre mientras que la persona no esté enterada de su existencia (a nivel leyenda/mito), y esto quiere decir que se trata de una criatura inventada, cuya manifestación depende totalmente de estar presente en la mente de la persona (tal como funciona con el miedo racional).

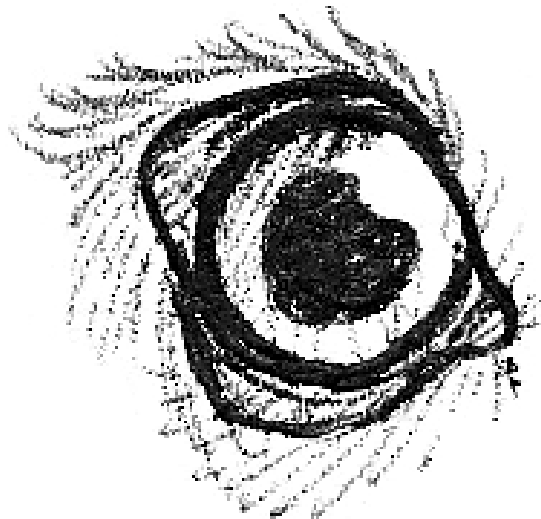
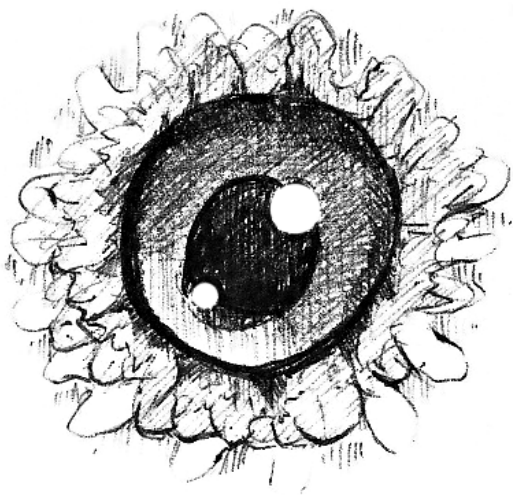


Las primeras aproximaciones fueron realizadas observando las cualidades caninas, la estructura ósea, la musculatura, utilizando tanto fichas y registros físicos, como modelos en vivo o fotografías. También, se hizo una revisión de la estructura de otro cánido (hiena) para ver la posibilidad de atribuir parte de la estructura corpórea y la fuerza del mismo, para así crear un semblante híbrido.

Trabajé algunas poses e incluso deformación en los estudios previos para indagar en características como actitud, personalidad, rasgos distintivos y designar formas definidas al trabajar áreas particulares como las cuencas oculares o el área mandibular. En esta etapa comencé a revisar qué tipo de detalles podrían tener más impacto dentro de la construcción sin rebasar o pasar por alto la estructura original que definiría al personaje. La razón por la cuál se consideró a la hiena como uno de los puntos de partida y referencia, fueron la fuerza del cuerpo, la estructura tan particular que posee y su distintiva mirada perdida.







Archivé diferentes tipos de perfiles oculares para poder definir aquella característica que fuera amenazante, pero al mismo tiempo reflejara nula voluntad, pues hay que considerar que el Ahuizotl no tenía libre albedrío, por lo que algunos elementos como la mandíbula (usada normalmente para ingerir) fueron eliminados, ya que al tener mandíbula, el personaje podría matar a la víctima no ahogándola, sino devorándola, lo que eliminaría su función en primer lugar. Uno de los animales en los que me fijé para trabajar el ojo de los tres personajes, fue la estructura del pez dragón, un pez que se encuentra en el área abisal. Su estructura es amenazadora, su mirada fija pareciera reflejar la fría perspectiva de una entidad que no parpadea y está acosando constantemente a su alrededor. No posee las

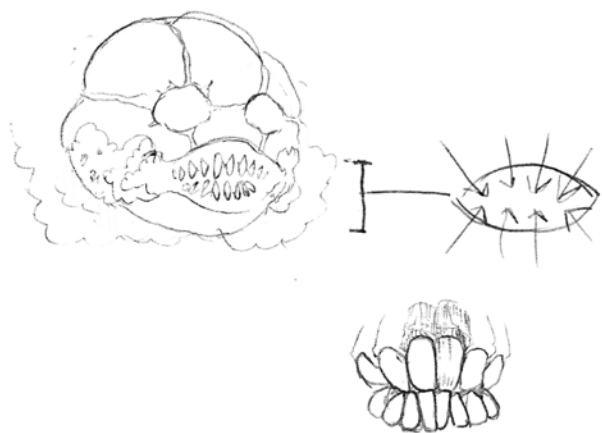
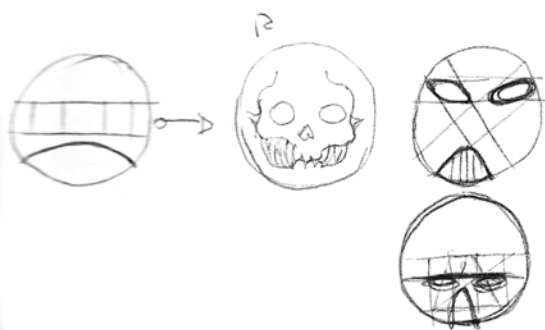
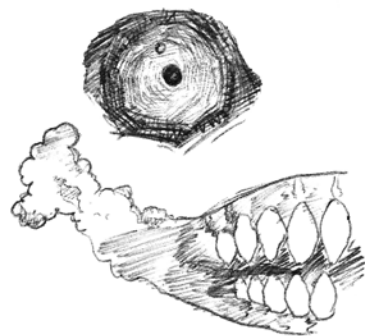
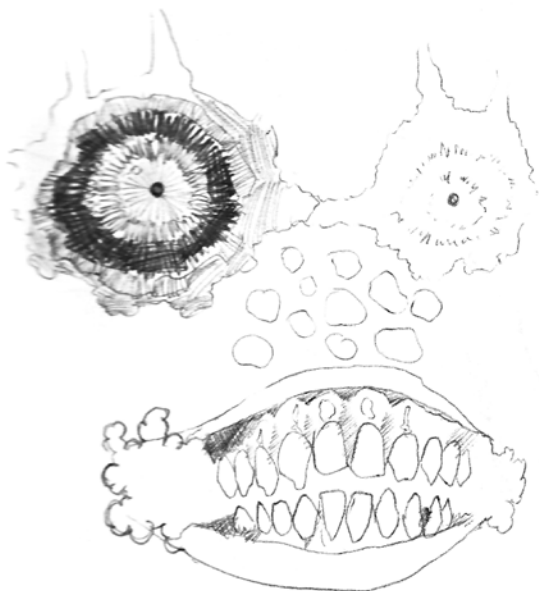


características de un predador normal (ojos en la frente y no a los lados, ojos con los lagrimales en diagonal).

De este mismo animal, tomé las texturas para poder trabajar en el Ahuizotl las propiedades de la piel, las cuáles, al ser un perro anfibio, las dibujé de acuerdo a cómo se dibujaría a un animal marino, fuese mamífero o no.

Esta referencia ayudó a resolver elementos como el ojo, la disposición de la pupila con respecto del resto de la forma y la importancia de la cuenca ocular.





Trabajé entonces las cuencas oculares, las sombras que rodean a los ojos por causa de las mismas, espacios y vacíos en rostros y disposición de elementos amenazantes como dentadura o estructura de la boca, la altura de los ojos respecto de la misma, la separación de ambos, la dilatación de las pupilas, e incluso partí por revisar la estructura ósea para ver la acomodación y la posibilidad de que la deformación pudiese llegar a funcionar desde el hueso.

Lo siguiente fue definir la actitud del personaje y su lenguaje corporal. Primero pensé en integrarlo a manera de caer en un "cánon" de doble

disposición, es decir, que por un lado tuviese características perrunas, y por otro, las de un primate, respondiendo a la descripción del personaje (posee garras de simio en lugar de patas).

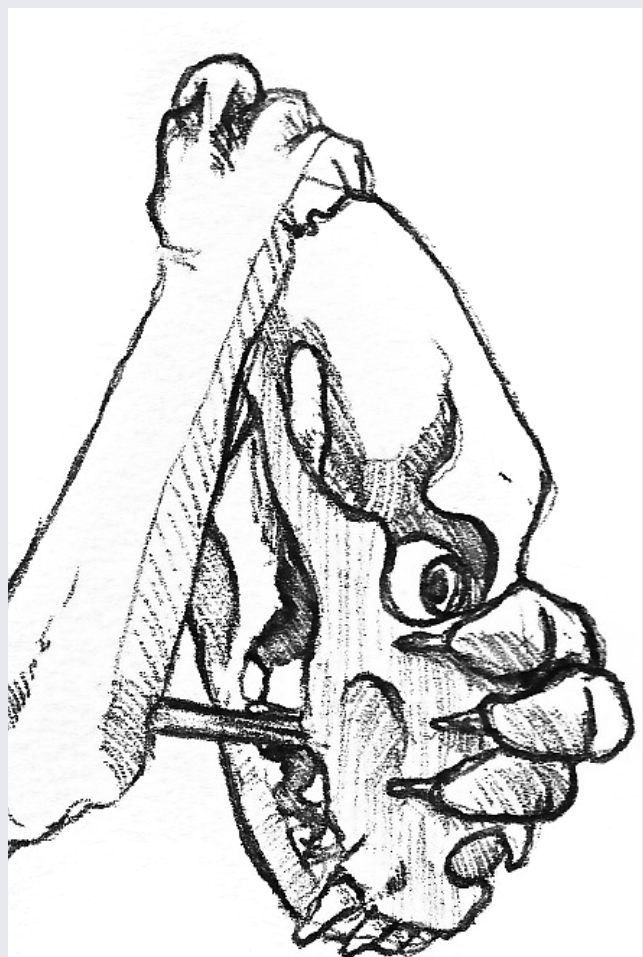
Consideré la dislocación del cráneo como elemento de interés, considerando la descomposición del tejido del personaje debido a su exposición a las bacterias marinas y la consecuente aparición de hongos. También es una referencia presente en el mundo mexica (lo descarnado) que como se mencionó anteriormente,

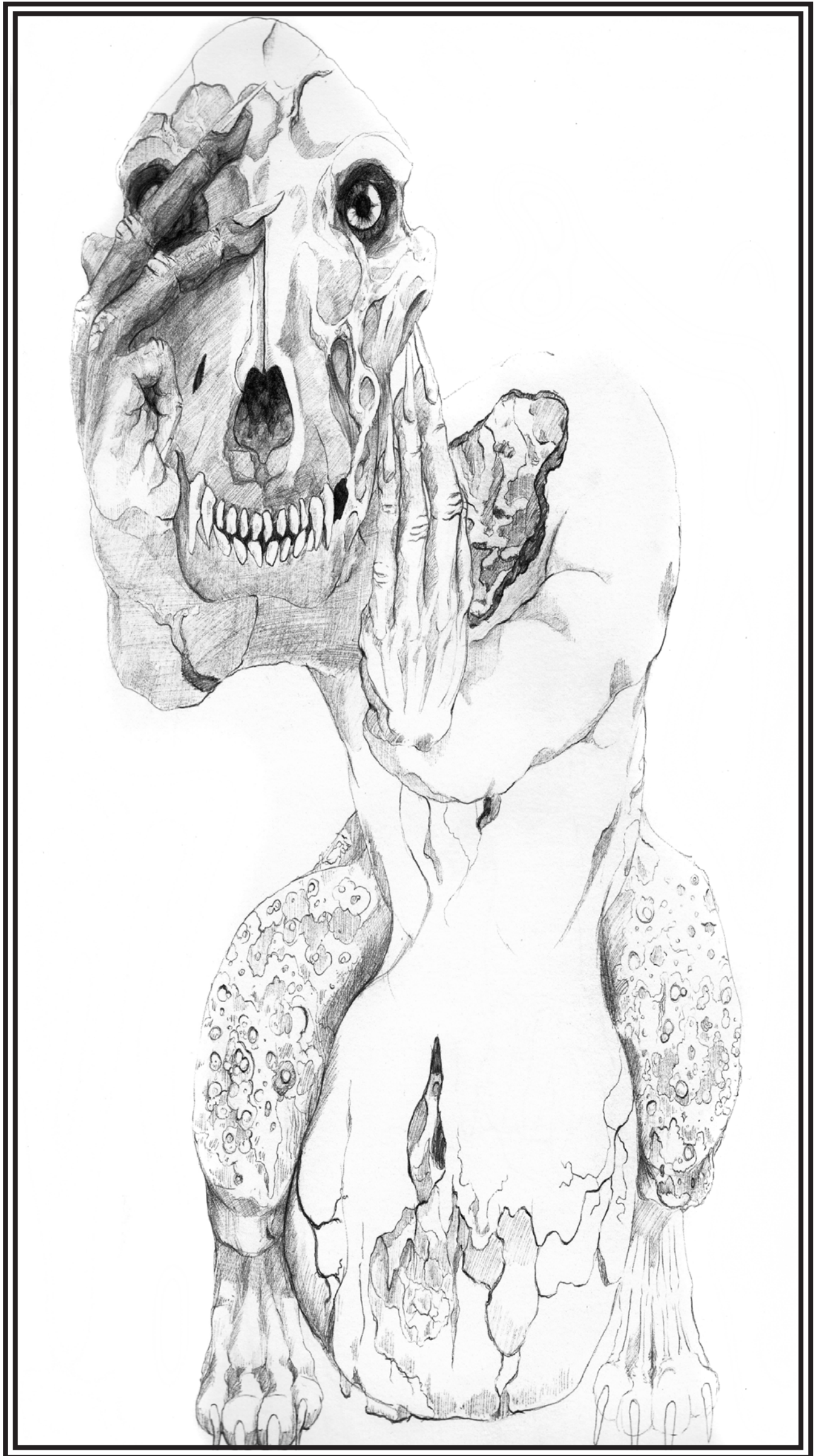


hace mención de la disposición de los “no muertos y no vivos”.

Esta característica vincula al personaje con la muerte. La primera intención fue vincular con el concepto de muerte (la idea de morir), la segunda vincular con el concepto de muerte (la acción de morir) y el tercero es respetar el concepto de la no muerte de los mexicas.

Consideré agregar aletas para reforzar el concepto, sin embargo en la primera aproximación no resultó del todo amenazante, y terminó siendo más una característica más a forma de anexo, como un objeto decorativo y no del todo relacionado, sobretodo considerando que el Ahuizotl original no posee mención alguna de dicha anexión. La primera aproximación se ve en la siguiente página









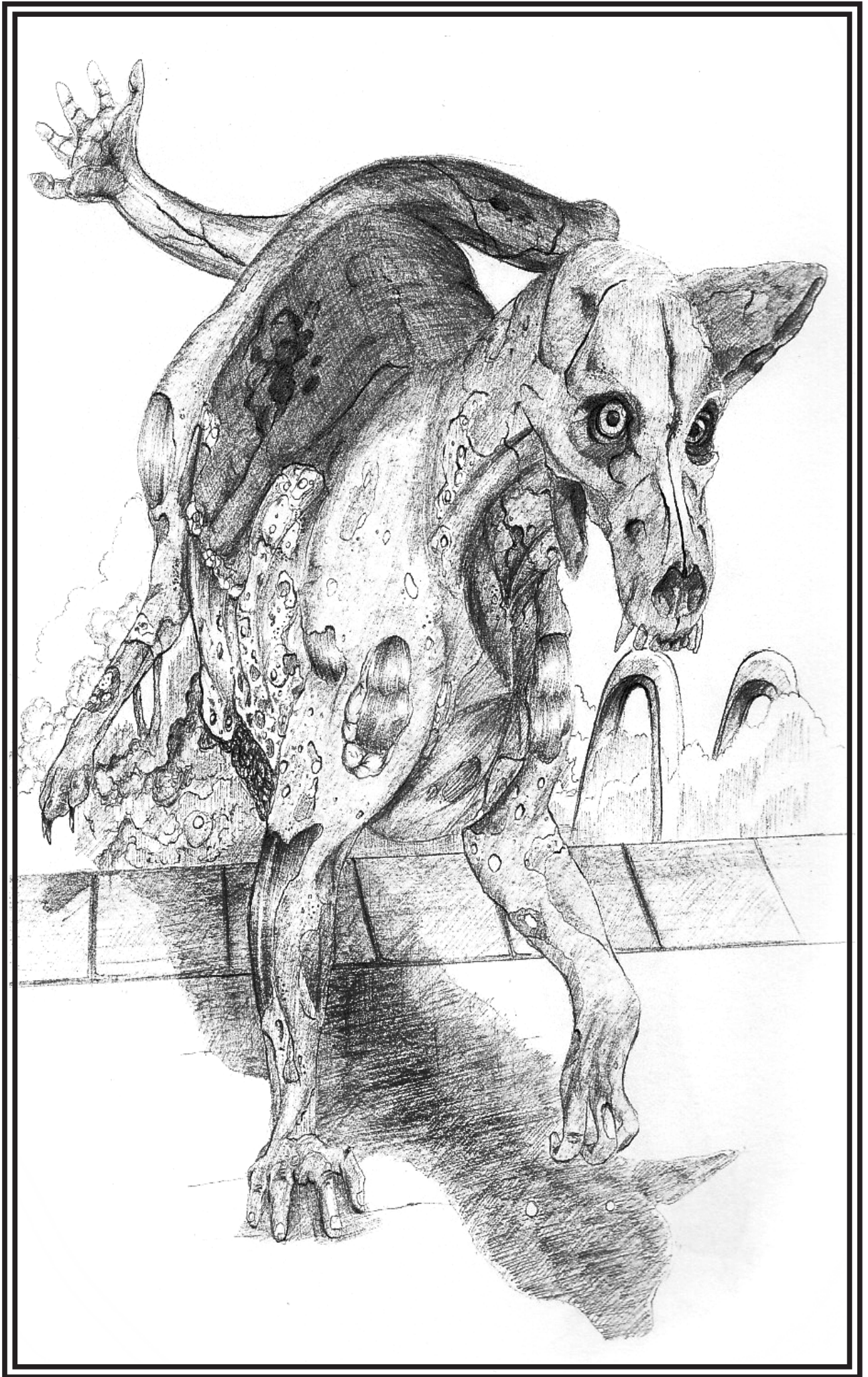
El anterior resultado fue basado en la estructura híbrida entre un primate y un cánido. Sin embargo, distaba de poseer una característica amenazante en lo que se refiere a la lectura corporal del animal, por lo que comencé a desarrollar una versión más relacionada en su totalidad

a la estructura de un perro, con la masa corpórea de una hiena. Como se puede apreciar a la derecha, agregué algunos elementos anteriormente considerados, como la revisión de la mandíbula y la estructura de la cuenca ocular. En estos dos ejemplos busco un elemento más aproximado a un desplazamiento con base al uso de las cuatro patas. La imagen inferior fue la última aproximación antes del resultado final. Ahí consideré la limitación del uso de las extremidades delanteras y la omisión mandibular para que la mirada del espectador descansara en otras áreas, y no fuera



en una de las obvias, que sería la dentadura del animal. El resultado final posee las características tales como la putrefacción, omisión de la mandíbula y la aplicación final del estudio de los ojos. La imagen final se puede apreciar en la página siguiente.







## Tzitzimitl

Las tzitzimime son criaturas míticas descarnadas que son descritas como entidades agresivas y violentas, cuyo objetivo es vengarse destruyendo a la humanidad. Poseían una estructura femenina, y de esta criatura se tiene siguiente registro acotado anteriormente:

La descripción que se tiene obtenida de la imagen anexa, es la de una criatura descarnada, cuyas rodillas y codos poseen criaturas con ojos; su lengua tiene forma de cuchilla, sus ojos están fuera de las cuencas pero siguen sujetos al cráneo. Por la parte inferior, aparece una serpiente, que se concibe como el vínculo que poseía con Coatlicue. En las extremidades posee garras.



Figura 20. Tzitzimitl. Códice Magliabechiano.

La transformación de este concepto se hizo respetando nuevamente algunos elementos, como la aparición de dichas caras o cabezas en ciertas articulaciones, la aparición de la lengua en forma de cuchilla y el remitente en forma de serpiente, pero pensando en su condición sobrenatural vinculada con las estrellas; se trabajó de tal manera que no tuviera una estructura antropoide, y que no funcionara con base a lo que se pudiera esperar de una criatura terrestre.

El cabello se integró como elemento vinculado a la feminidad, las garras fueron integradas como parte de una mandíbula de las criaturas anexadas en las extremidades, pero alteradas usando el concepto del insecto, cuya vinculación con el mundo de los muertos fue mencionada anteriormente.

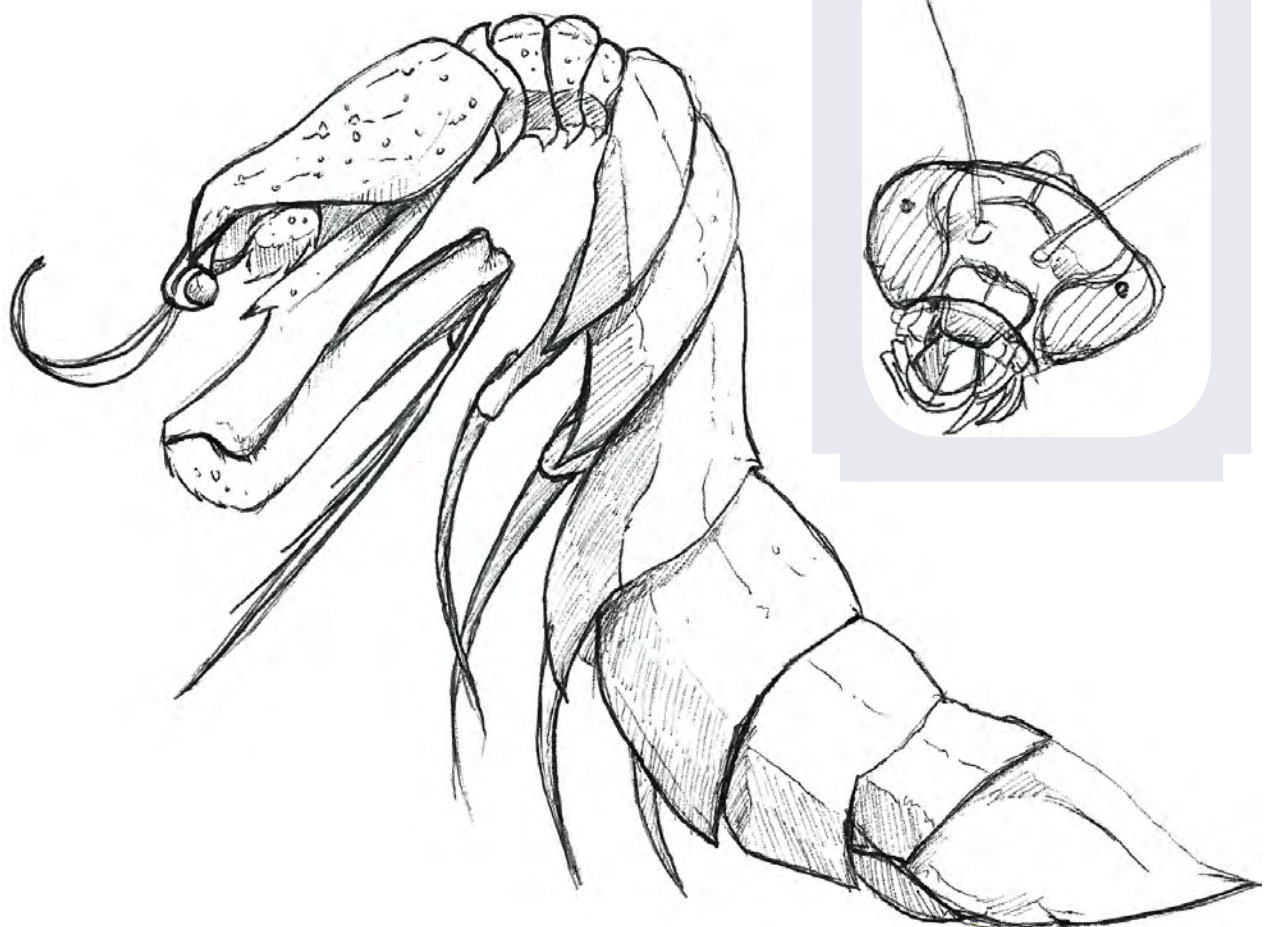
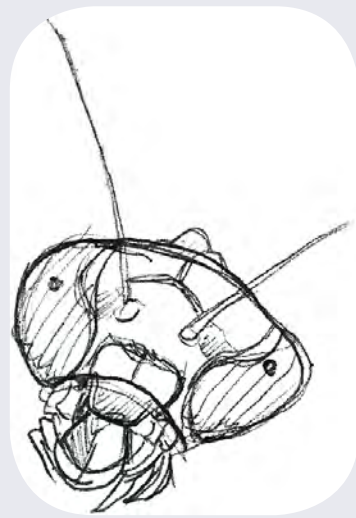
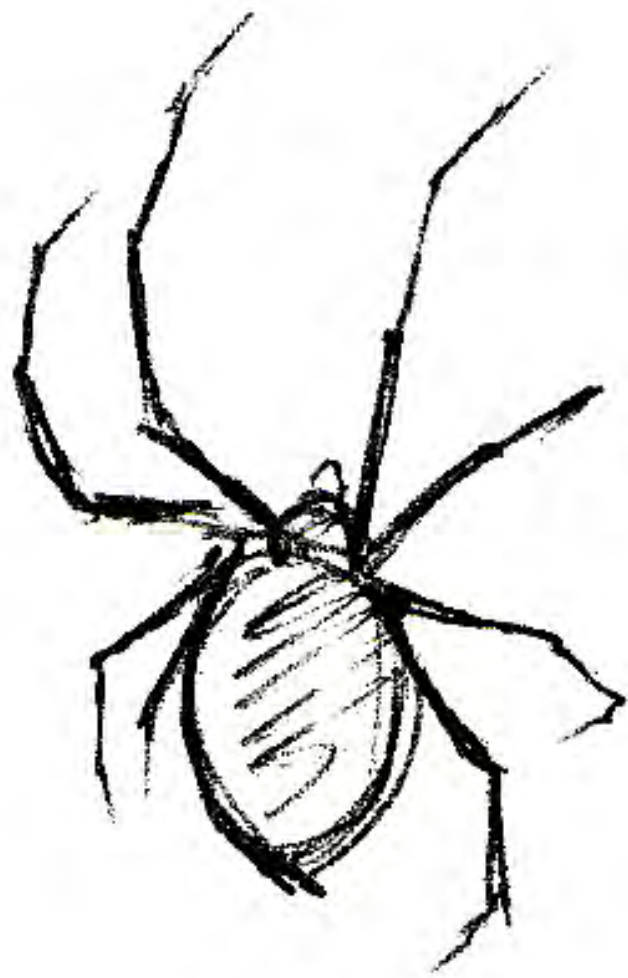


En esta ocasión, usando el método anteriormente expuesto, me confronte con el conflicto de vincular varios conceptos en una sola imagen: por un lado debía generar un personaje que tuviera ciertas referencias vinculadas a la muerte que no son del todo occidentales, y por otro lado, trabajar con los elementos que sí lo son y que remiten a la misma dentro de este contexto.

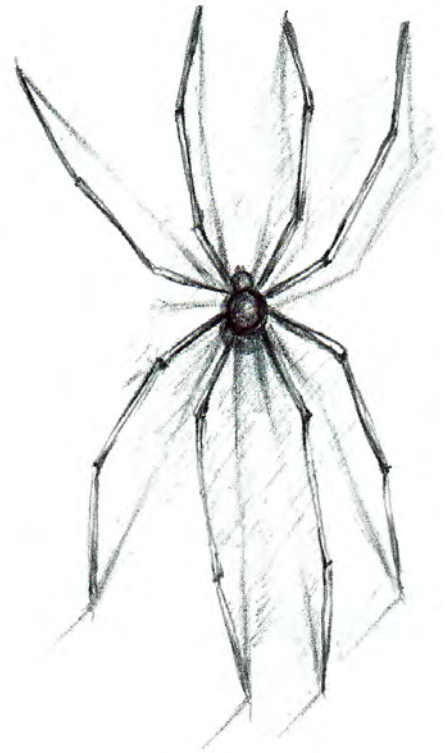
Afortunadamente, algunos de los conceptos mencionados anteriormente comparten ese elemento de significación vinculado con la muerte, y uno de esos conceptos, son los insectos. Hay una razón congruente para generar dicha conexión, y es el hecho de que en todo organismo en proceso de putrefacción, están presentes dichos animales, tales como larvas de moscas. También, se debe considerar que el mundo de los insectos está inmerso en una constante lucha, es demasiado hostil. Aunado a esto, nos encontramos con que cada animal posee su propia estructura para poder defenderse o atacar, y sacar provecho de sus características físicas, entre las cuáles desarrollaron pinzas, mandíbulas, químicos, venenos, alas, extremidades, fuerza, etc. Difieren de nuestra composición y muchas de esas características resultan tanto adversas como inquietantes, sin dejar de ser impresionantes.

Comencé por revisar estructuras sencillas y cabezas de diversos animales como la mantis religiosa y la cucaracha. Mi idea era representar a una entidad vinculada con la realeza, tal como lo exponen las fuentes, sin embargo, no quería caer en un estereotipo occidentalizado, y una criatura como el langostino tiene unos rasgos que de alguna manera (un poco retorcida) me remitieron a una reina, por encorbada postura, su aparente manto "real" y ese aire de falsa grandeza, aunque por supuesto, el caso del langostino responde a un mecanismo de ataque/defensa y no un estatus.

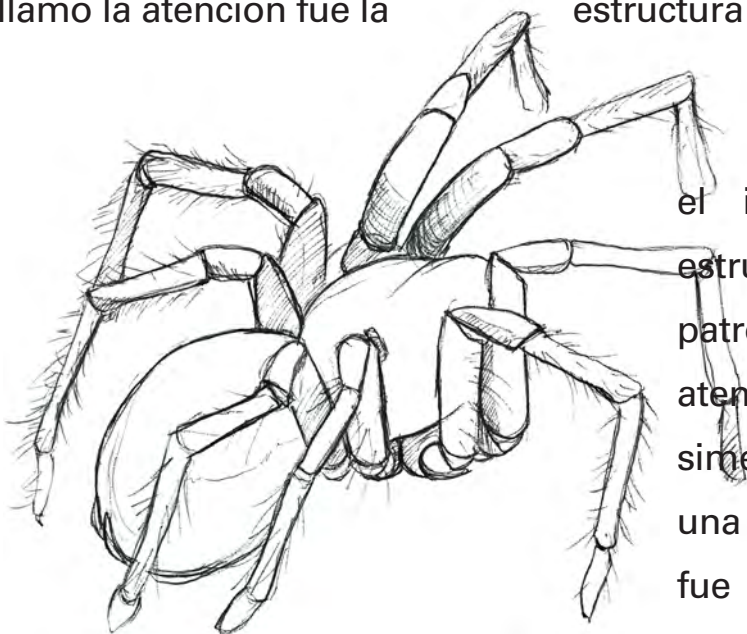
Estos animales resultaron demasiado "educados" para la vista, tal vez no agradables, pero su estructura resultaba ser armónica de alguna manera, tal vez rítmica, elegante en algunos aspectos (evidentemente no me estoy refiriendo a su presencia en acción al momento de atacar o consumir a una presa). La presencia de estos insectos no resulta tan impactante como la de animales como los arácnidos, que poseen un lenguaje corporal que percibimos como inquietante y amenazador.



No pretendo hacer un análisis de la razón por la cuál los arácnidos han sido de los animales que más miedo o fobia provocan en la gente. Es un hecho que estos animales son inquietantes para la humanidad, no únicamente por su veneno, sino por sus características, desde el telar que construyen para criar y atrapar a sus presas, hasta el movimiento calculador y silencioso de cada pata. Entre mis conclusiones gráficas sobre estos animales encontré detalles tales como los tipos de cuerpos y la longitud de las patas.

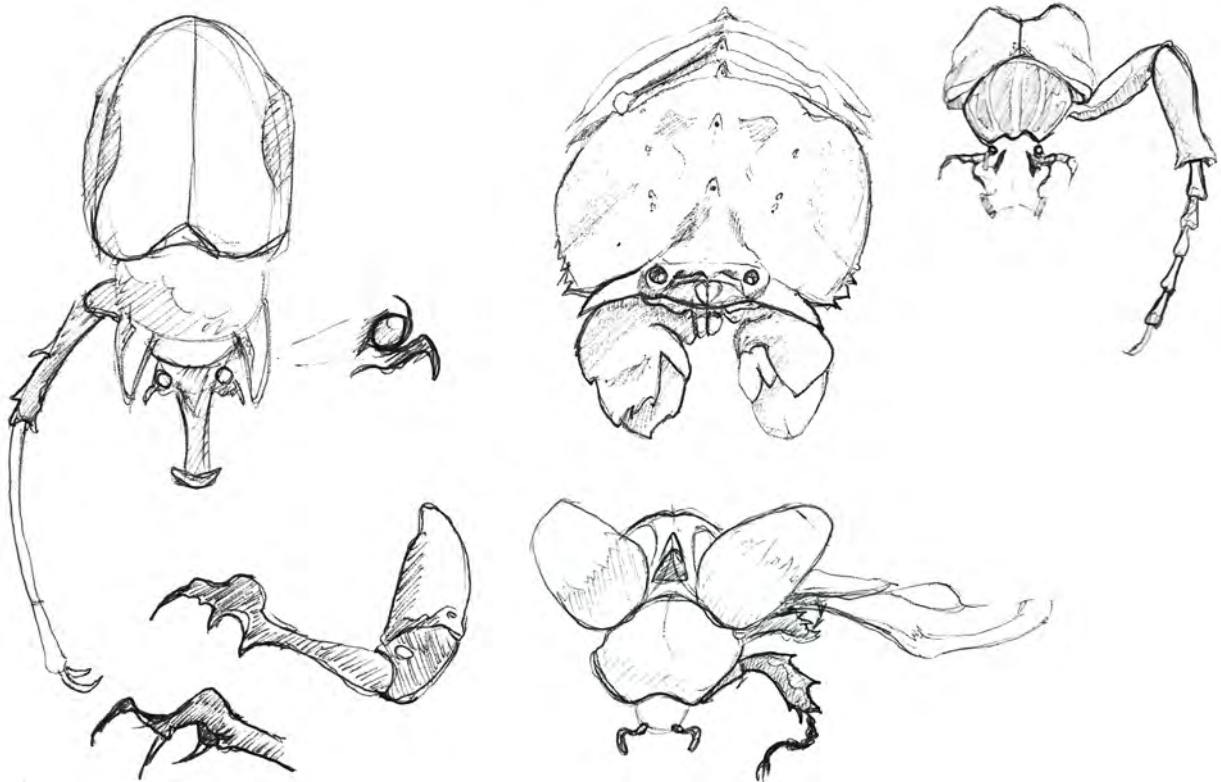


Una de las características angustiantes para las personas, son las patas, pues remiten a una serie de ocho lanzas que podrían clavarse en la piel. En realidad, en el caso de las arañas, los colmillos que poseen para inyectar veneno no es una señal generadora de miedo para las personas, pues son casi impercetibles por su pequeño tamaño. Sin embargo, la sola presencia por la forma estirada en la que se exponen, provoca angustia y desagrado entre las personas. Esa característica de las patas la consideré para el desarrollo del concepto. En el caso de las tarántulas, los colmillos sí son demasiado evidentes al medir alrededor de un centímetro de largo (en el caso de especímenes como la tarántula de las rodillas naranjas). Sin embargo, a pesar de su tamaño y movimiento de sus extremidades, las tarántulas únicamente demostraron parecer amenazantes al estar en posición de defensa, o abultadas en su guarida. Nuevamente, lo que me llamó la atención fue la estructura de las patas.



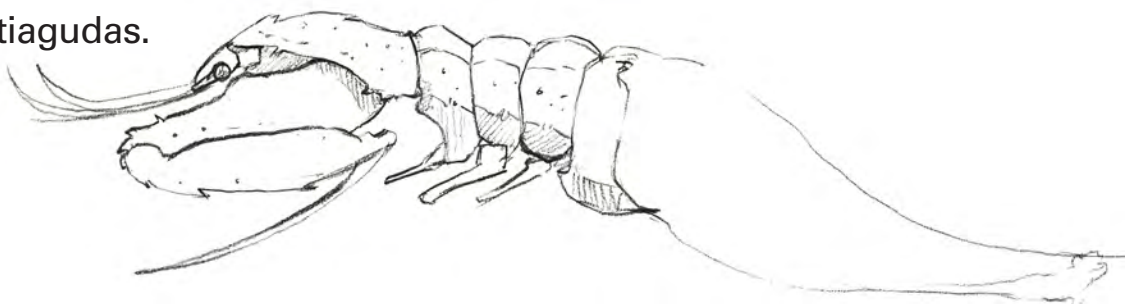
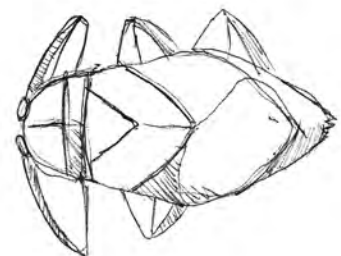
En otros animales como el isópodo gigante, encontré estructuras interesantes, y patrones que despertaron mi atención por su perfección, su simetría, su sincronía entre cada una de sus partes. Ese elemento fue el que rescaté para poder

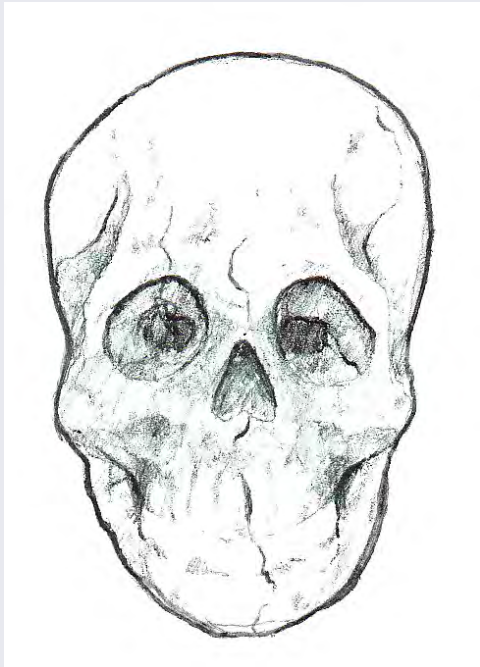




generar una estructura que aparentara "realeza" sin caer en un cánon o un patrón occidental, pues en dichas estructuras existía tal seguridad y superioridad que realmente no requería de algún adocuin o elemento decorativo para distinguir. En la página siguiente se muestran las estructuras que rescaté para su consideración en la morfología del personaje. En algunos casos, el hecho de que las patas

estuvieran llenas de lo que aparentaban ser agujones dieron apertura a la conclusión del concepto deseado. Esas características poseían los elementos de alerta que de alguna manera disponían a las personas a generar miedo en algún grado, fuera por fobia o simplemente por seguridad e inquietud respecto de dichas estructuras puntiagudas.





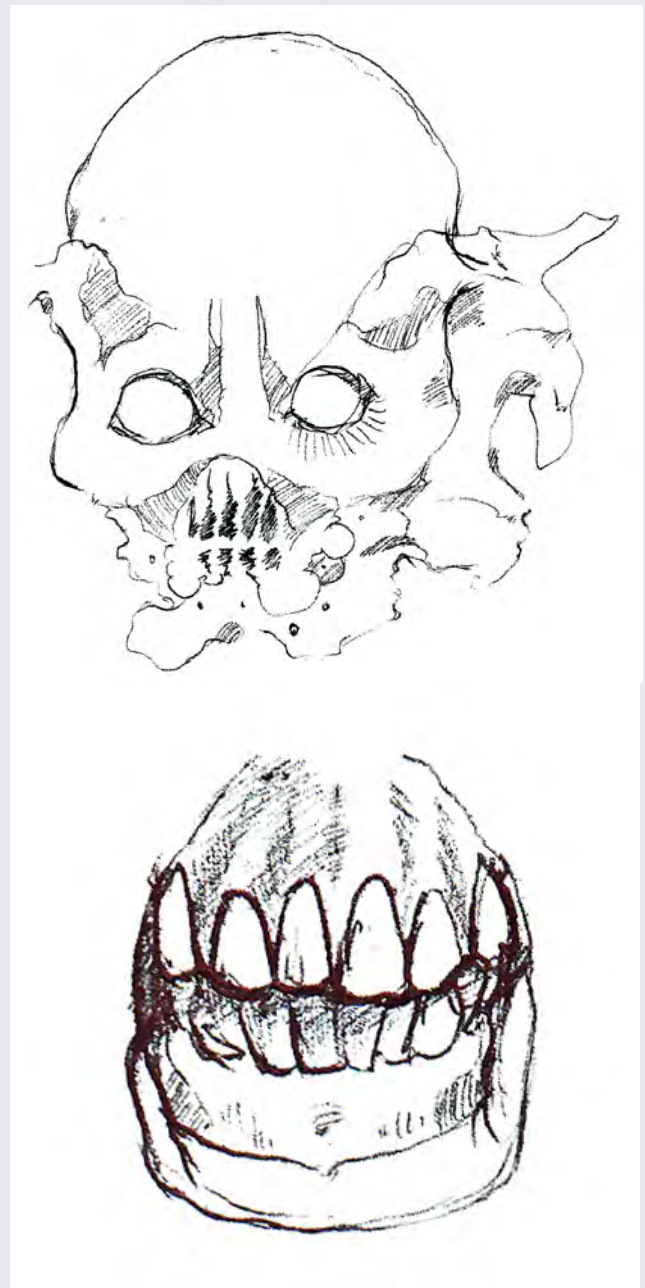
Por supuesto, esto es un estándar, no se trata de un miedo universal.

El siguiente paso, después de haber definido la estructura del cuerpo, fue revisar los detalles de dicha estructura. Tomando las referencias hechas hacia la muerte y respetando el valor de lo descarnado, comencé estudiando una posible bóveda craneana. Al principio consideré el concepto de la tzitzimitl como una entidad flotante y con ausencia de un cuerpo estándar o

parecido a algo terrestre, por lo que me enfoqué específicamente en desarrollar un cráneo, ya que es en el mismo donde se deposita la conciencia en la mayoría de las criaturas mitológicas (la cabeza).

Dado su vínculo con el fuego, comencé incinerando el cráneo y vislumbrando cómo se vería en una condición de calor extremo. Eliminé los ojos, retiré las encías, la carne desapareció y coloqué eminencias de flama. A esta altura me percaté de la importancia de las encías y los dientes dentro del concepto.

La importancia de los dientes radica en una inquietante reacción del espectador que posiblemente se vincule con la acción de ser ingerido, mordido o dañado. Sin embargo, la mayoría de las dentaduras que me despertaron esta sensación (desde las mandíbulas de los insectos hasta las dentaduras de un tiburón) tenían la característica de mostrar no únicamente el diente, sino también la carne de las encías. Me encontré con que una dentadura de tiburón era



amenazadora, pero aquellas que mostraban la dentadura y encima aparentemente se dislocaba (como el caso del tiburón duende) resultaba no únicamente impactante, sino perturbador. Lo mismo ocurría con la dentadura de animales como los lobos, los perros y otros mamíferos. La mayoría de las dentaduras que mostraban directamente la carne junto con los dientes, terminaban por dirigir toda mi atención y angustia en esas áreas, y no en las garras o incluso en algunos casos, el lenguaje corporal.

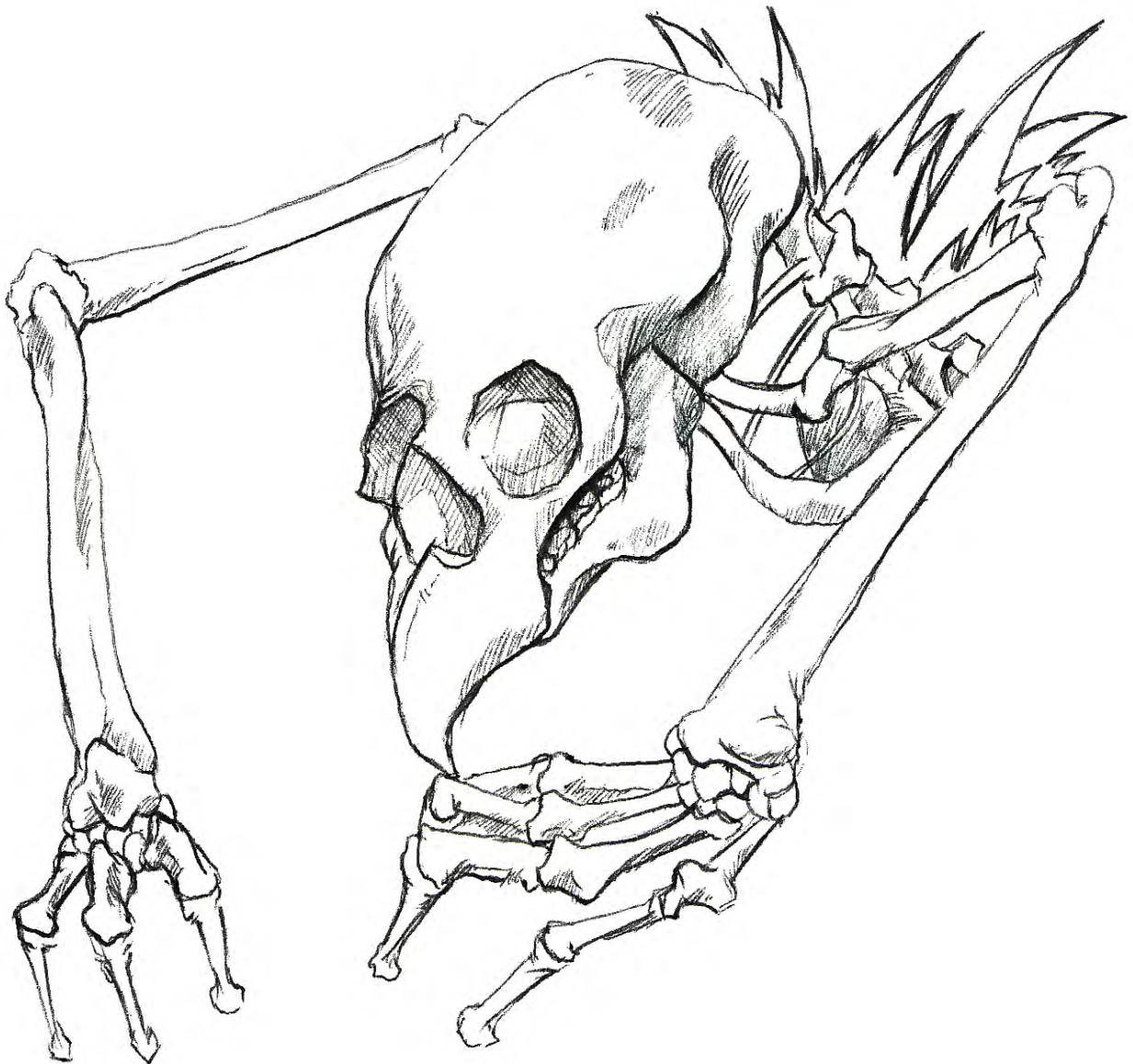


Con la anterior observación, concluí entonces que debía integrar al concepto este detalle amenazante dentro de dicha estructura, que por jerarquía, era una de las más importantes: el rostro/la cabeza.

Consecuentemente, hice unas exploraciones para abordar el concepto no como una entidad cuya corporeidad se tratase de una criatura cuya motricidad fuera común. Quería llevar el concepto a una altura mítica, es decir, que no respondiera a un estándar del reino animal, sino que sus características fueran proporcionalmente adecuadas a una estancia en un entorno drásticamente distinto.

Trabajé entonces sobre la idea de que la criatura pudiera propulsarse o desplazarse sin necesidad de algún tipo de apéndice o extremidad visibles, es decir, que la criatura pudiera flotar. La razón descansa en el argumento de que a la ausencia de extremidades, la incapacidad de conocer su dirección, y por lo tanto, surge el factor sorpresa. Sin embargo, su estructura



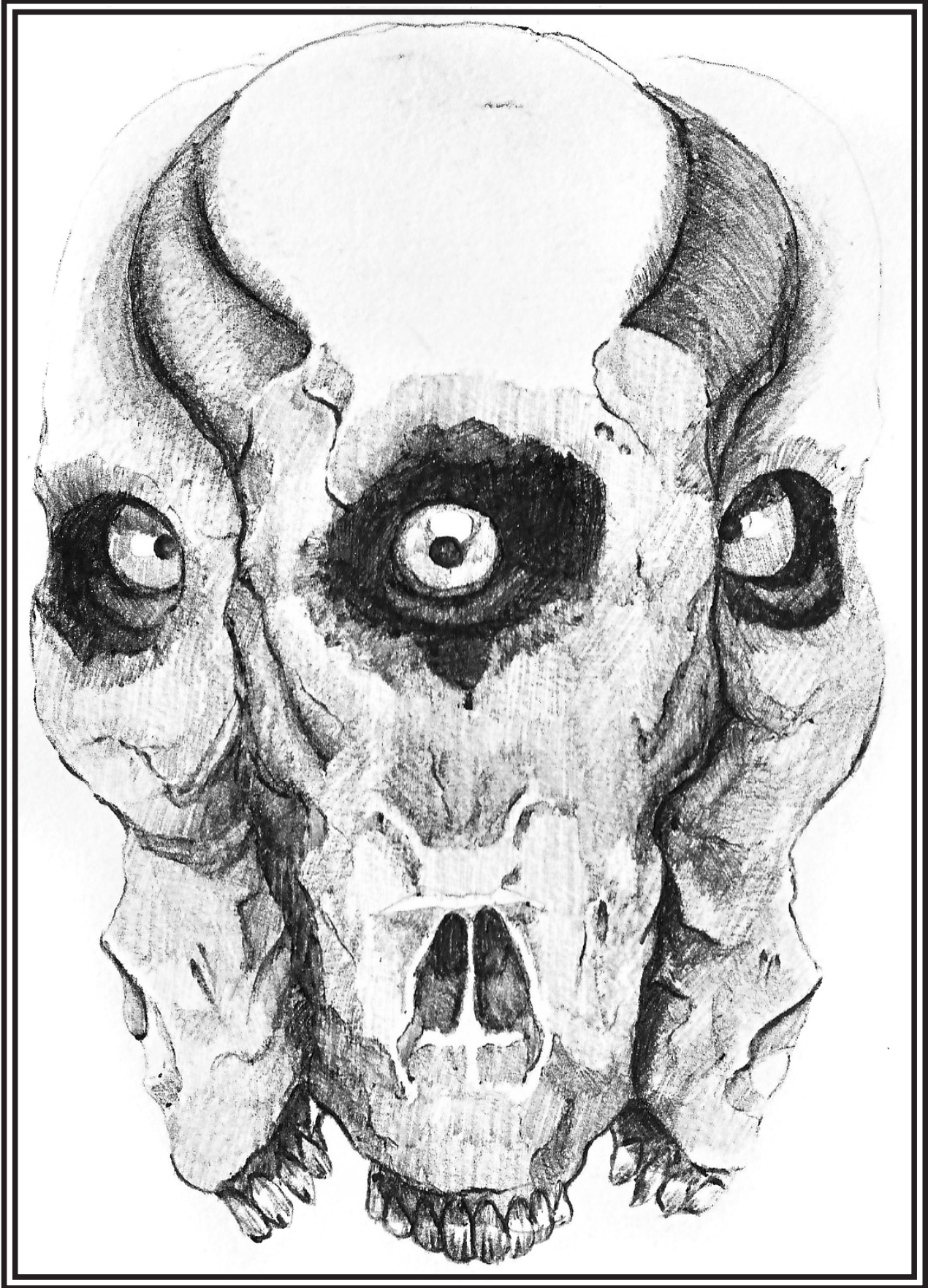


no terminaba de lograr vincularse con ese silencioso diálogo que tienen los insectos y la muerte, presentes en un cuerpo en descomposición.

La presencia de las extremidades se hizo evidente en el momento en el que dicha ausencia se hizo más notoria al momento de pensar en la interacción de la criatura con sus víctimas. A pesar de haber trabajado en un resultado previo satisfactorio, que cubría todas las características inquietantes que podrían reflejar el concepto y la criatura, faltaba el elemento de la proximidad, del daño, y sobretodo, aquél factor que se mencionó dentro del psicoanálisis: **lo siniestro**.

Si bien existe una actitud y una disposición, la falta de extremidades dejan a la criatura con falta de capacidad de actuar, cosa que no ocurre en una figura como el estudio presentado en la imagen superior.

La imagen de la página siguiente fue la primer presentación del concepto concebida como resultado. Sin embargo, a pesar de ser inquietante, pareciera cumplir más la función de mensajero que de atacante.

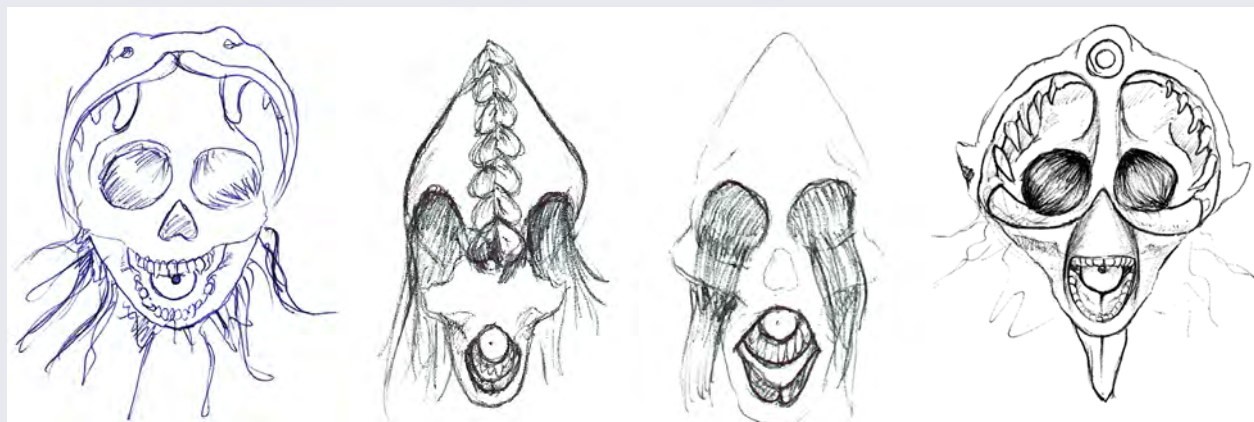




Las características mencionadas anteriormente, presentes en los insectos, faltaban en esta propuesta. Sin embargo, de esta propuesta nacieron otras observaciones y cuestionamientos, tales como ¿era posible poder crear una mirada inquietante y amenazadora sin ojos? ¿se podría integrar otro sustituto?.

Fue así que retomé esta figura craneana y la modifiqué buscando el elemento de una feminidad grotesca, funesta, terriblemente vinculada con la muerte y la destrucción. Los elementos en los que me fijé ahora fueron característicos y superficiales, tales como el cabello y la corporeidad. Comencé a trabajar entonces en un cráneo que integrara de alguna manera el cabello, pero de alguna manera pudiese manifestarse sin quemarse, dado que el concepto trata de una criatura que está en ignición. Consideré cómo podría afectar a la criatura esta característica, y concluí lo siguiente.

Su estructura debía contener algún tipo de químico que le mantuviera en constante combustión, para poder brillar lo suficiente en el firmamento



y a lo lejos. Su cuerpo no podía tener carne, pero sí otra estructura. Podía haber presencia de tejidos que constantemente estuvieran en proceso de derretimiento para la formación y reparación de las extremidades dañadas o ausentes. Las extremidades no tendrían tendones o algún tipo de musculatura, por lo que su movimiento estaría limitado a aquél que le permitieran los tejidos anteriormente mencionados.

Estas mismas extremidades debían tener la capacidad de movimiento suficientes como para poder introducir su sustancia en el cuerpo de la persona, y meter la esencia de la criatura para poder tomar el cuerpo del muerto. Recordemos que el mito de las tzitzimimes dice que dichas

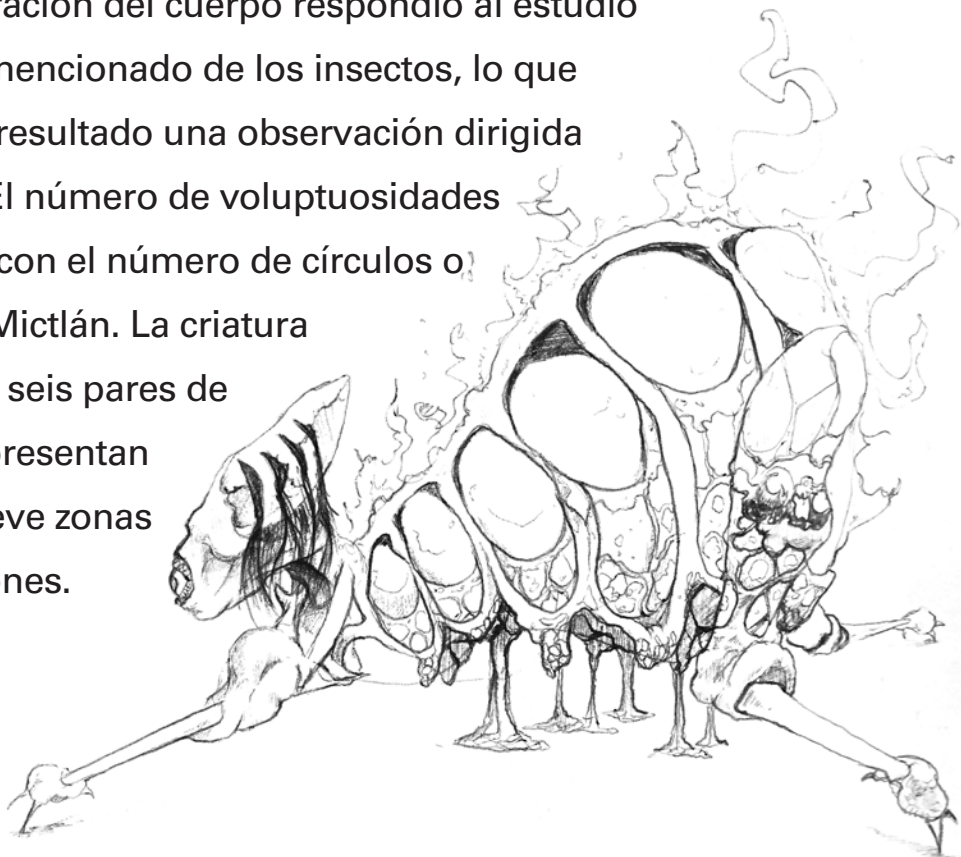
criaturas vendrán del cielo, caerán en la tierra, tomarán en cuerpo de los muertos y quemarán la superficie terrestre, para que de las cenizas de la misma, nazca una nueva civilización.



Las primeras propuestas de cráneos incluían la omisión de los ojos en las cuencas oculares, y su colocación en la boca, siendo sustituidos por cabello, el cuál caía a forma de lágrimas. Este detalle lo agregué pensando en que la criatura lloraba dicha feminidad al aparentar haberla perdido. La colocación del ojo en dicha área, responde a que la criatura no deglute, y la boca es un área protegida del resto de su cuerpo. El cabello entonces sería una sustancia segregada como reacción de la combustión.

Las patas estarían compuestas de cráneos cuyas mandíbulas rodearían la pata, llegando al extremo y rodeando a la misma con una dentadura afilada a forma de cuchillas. La estructura del cráneo está envuelta por la serpiente para respetar la relación que tenía el concepto con Coatlicue.

La integración del cuerpo respondió al estudio previamente mencionado de los insectos, lo que integró como resultado una observación dirigida a la simetría. El número de voluptuosidades tiene relación con el número de círculos o estancias del Mictlán. La criatura dibujada tiene seis pares de sacos, que representan seis de las nueve zonas infra dimensiones.



Seis de las nueve zonas del Mictlán eran áreas terribles y devastadoras, que se pretenden queden impregnadas a lo largo del cuerpo de la criatura. El cerro de las navajas queda representado con los dientes cortantes y la lengua de la tzitzimime. Tepectli Monamictlan es aludido por las altas temperaturas que el cuerpo de la misma emite.

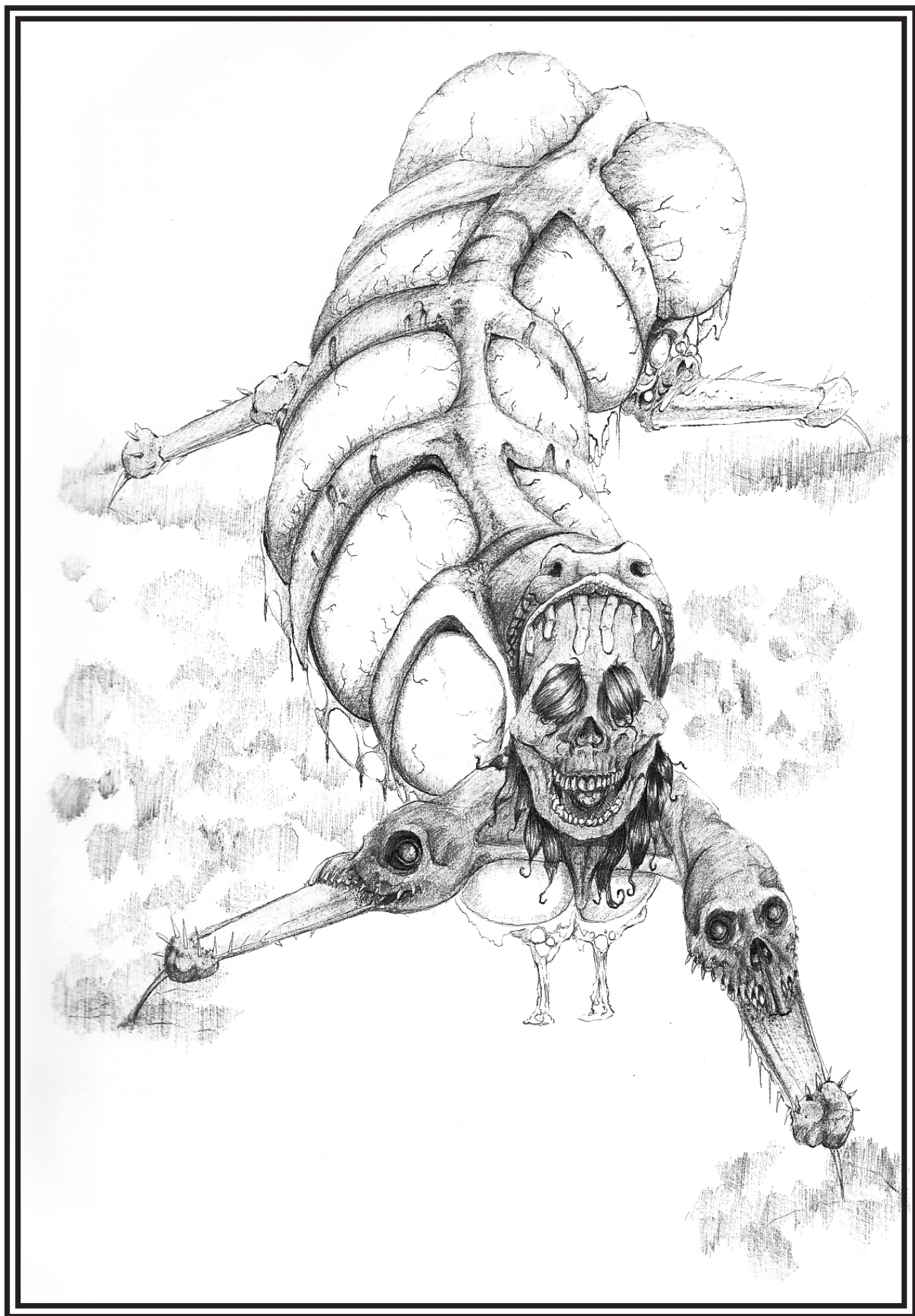
La criatura debe tomar el cuerpo de un muerto y ajustarlo, restregándolo y usándolo como si se tratase de un guante, éste concepto representa el Paniecatacoyan desde un principio.

Timiminaloayan hace referencia a los objetos punzantes que caen del cielo, y es la mecánica de una Tzitzimitl, quienes caen del mismo para posteriormente posar el cuerpo de los muertos.

Teocoyocualloa hace referencia a un sitio, pero a forma de adaptación, se ajusta al concepto de la Tzitzimitl considerando que deben devorar la identidad del muerto para tomar su cuerpo y vestirlo.

Finalmente, Izmicltan Apochcalolca está implícito en la criatura, debido a que la niebla hace alusión a un concepto de incapacidad de acción, generada por el miedo, donde el alma de la persona no podía proseguir debido a que se veía incapaz de proceder.





## Cihuateteo

El concepto de la Cihuateteo es uno de los dibujos que más fácilmente pude resolver, personalmente, por el vínculo trágico que trae consigo esta leyenda. La razón por la cuál se me facilitó, fue por el precepto humano, la empatía con el personaje, la comprensión del sufrimiento del mismo, la razón por la cuál termina orillada a reaccionar de la manera en la que se expone en la leyenda.

Las Cihuateteo eran entidades que al fenecer, guardaban una dicotomía: o se convertían en seres protectores de aquellos a quienes se asignaban por voluntad propia, o se convertían en seres agresivos y violentos, que en venganza por su muerte al dar a luz, buscaban la manera de poder reincorporarse a la vida, debido a que terminaban en un limbo donde su manifestación existencial no se encontraba entre los muertos, pero tampoco entre los vivos.

El interés que me atrajo del concepto de la Cihuateteo, es la idea que tenían los mexicas (y no los aztecas) sobre la misma. Los mexicas y los aztecas rendían culto a la madre, tanto a la madre tierra como a su concepto de la madre de todos los hombres (Cihuacoatl), como a la madre biológica. Y en la actualidad, todavía hay un fuerte apego hacia la figura de la madre. Sin embargo, el peso o el impacto del concepto cae cuando la idea de la persona generadora de vida, se convierte en la entidad destructora de la misma. La leyenda de las Cihuateteo que fue tomada para esta investigación, está encaminada hacia la imagen de la madre portadora de un tremendo dolor y con un profundo resentimiento, ya que al momento de morir, se le privó tanto la oportunidad de conocer a su hijo como de entender las condiciones en las que fallece.



Figura 18.  
Cihuateteo.

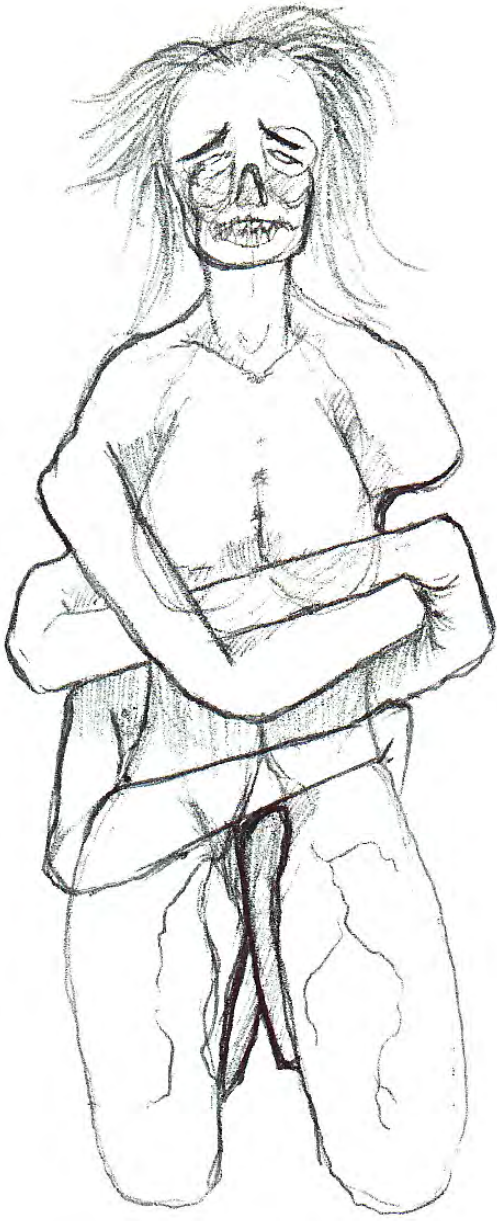


La transformación del concepto adapta la idea del eterno acoso por el del rapto y reintegración a la madre a través del vientre. En la leyenda original, la madre pretende reprimir la vida del hijo a partir de atormentarlo. En esta idea de adaptación, la madre convierte su terrible pena en una interminable búsqueda para encontrar a su hijo y retornarlo a su vientre, para eliminar su dolor.

Sin embargo, al desconocer al mismo, cuna por cuna irá robando a los infantes sin descanso, hasta encontrar al hijo que le corresponde, quien evidentemente, en el transcurso, ya habrá crecido, lo que termina por convertir en eterna y agónica su búsqueda, construyendo un nuevo tipo de tragedia para aquellos padres que dejasen a sus hijos sin cuidado.

La construcción de la Cihuateteo responde a concentrar la atención de la criatura en áreas específicas: la carencia de piernas hace mención a su modo de desplazamiento, del hígado (ihíyotl) emana toda su frustración y la canaliza en forma de brazos, los que permiten su capacidad de movimiento y la integración del infante al vientre de la criatura. Dichos brazos son extensiones de la criatura, vinculados al mencionado órgano.





La Cihuateteo aquí dibujada, no usa sus propios brazos y manos debido a que su concentración se enfoca en la desesperación generada por la frustración que presenta por su condición de madre anónima. Sus cabellos desmarañados y descuidados, su cuerpo desgastado y corrompido por la pena presenta síntomas de descomposición orientados no a la putrefacción sino a la evidencia de un constante desgaste físico y emocional. La desaparición de las extremidades inferiores demuestran que su impulso es su frustración, pero que físicamente no tiene la capacidad de poder reaccionar debido al peso de su tristeza. Los ojos, salidos de las cuencas por el desgaste del llanto, están fuera de sus órbitas, y la mandíbula presenta un proceso de descarnado generado por la deshidratación de la zona, a causa del exceso de la pérdida de líquidos. El número de brazos es seis para mantener un vínculo con la definición de infierno occidental, un mero mecanismo simbólico vinculado a una presencia diabólica y a la entrada

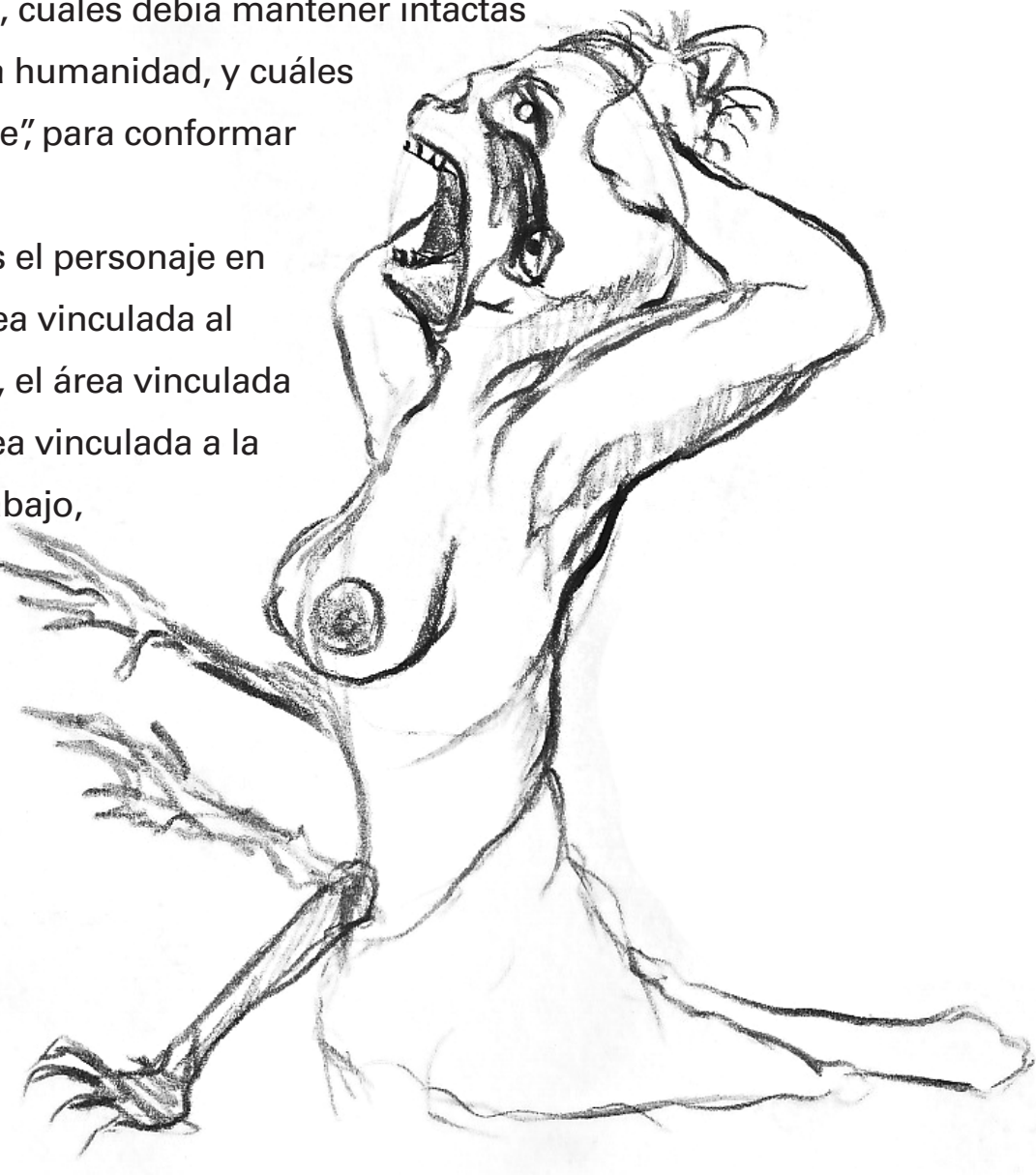
al limbo, además de la correspondencia en pares con cada una de las entidades que componen a la persona: el tonalli, el ihíyotl y la teyolía, de esta manera, no únicamente se está introduciendo a la persona físicamente, sino toda su esencia.

Me aproximé a este concepto comenzando por la cabeza. El cráneo debía estar descarnado, desgastado, abusado emocionalmente. Tuve que omitir la exposición de la dentadura a diferencia del anterior caso; aquí, lo que hice fue demostrar el deterioro de la carne a manera de evidencia, por lo que me concentré más en las texturas. Como se mencionó anteriormente, detalles como los ojos desorbitados y el cabello despeinado fueron puntos claves para poder expresar la desesperación en el personaje.

Otra de las razones por las cuáles el desarrollo de éste concepto resultó ser más sencillo, se debió a que básicamente se tenía que trabajar un cuerpo humano, es decir, me aproximé al concepto desde la perspectiva de dibujar un cuerpo humano en deterioro, y los elementos vinculados al miedo los trabajé relativamente a la par. Al inicié pretendí exagerar el concepto, para sacarlo de proporción y experimentar para poder encontrar un resultado "satisfactorio". En la imagen de la izquierda se puede apreciar que intenté trabajar con la idea de la incapacidad, anulando las manos (concepto relacionado con el actuar) y extendiendo los brazos para generar un nudo, donde las extremidades terminarían por extenderse saliendo por el vientre, y así tomar a la víctima.

Sin embargo, este concepto no mostraba el dolor y la tristeza que se manifiestan en la leyenda. Requería de poder expresar todo lo que el personaje sentía a través de su lenguaje corporal, pero al mismo tiempo, convertirlo en una entidad peligrosa y amenazante. Considerando que debía dibujar al personaje con ciertas limitantes, entonces hice la separación de las zonas jerárquicas, cuáles debía mantener intactas y vinculadas con una humanidad, y cuáles podía trabajar "aparte", para conformar un todo.

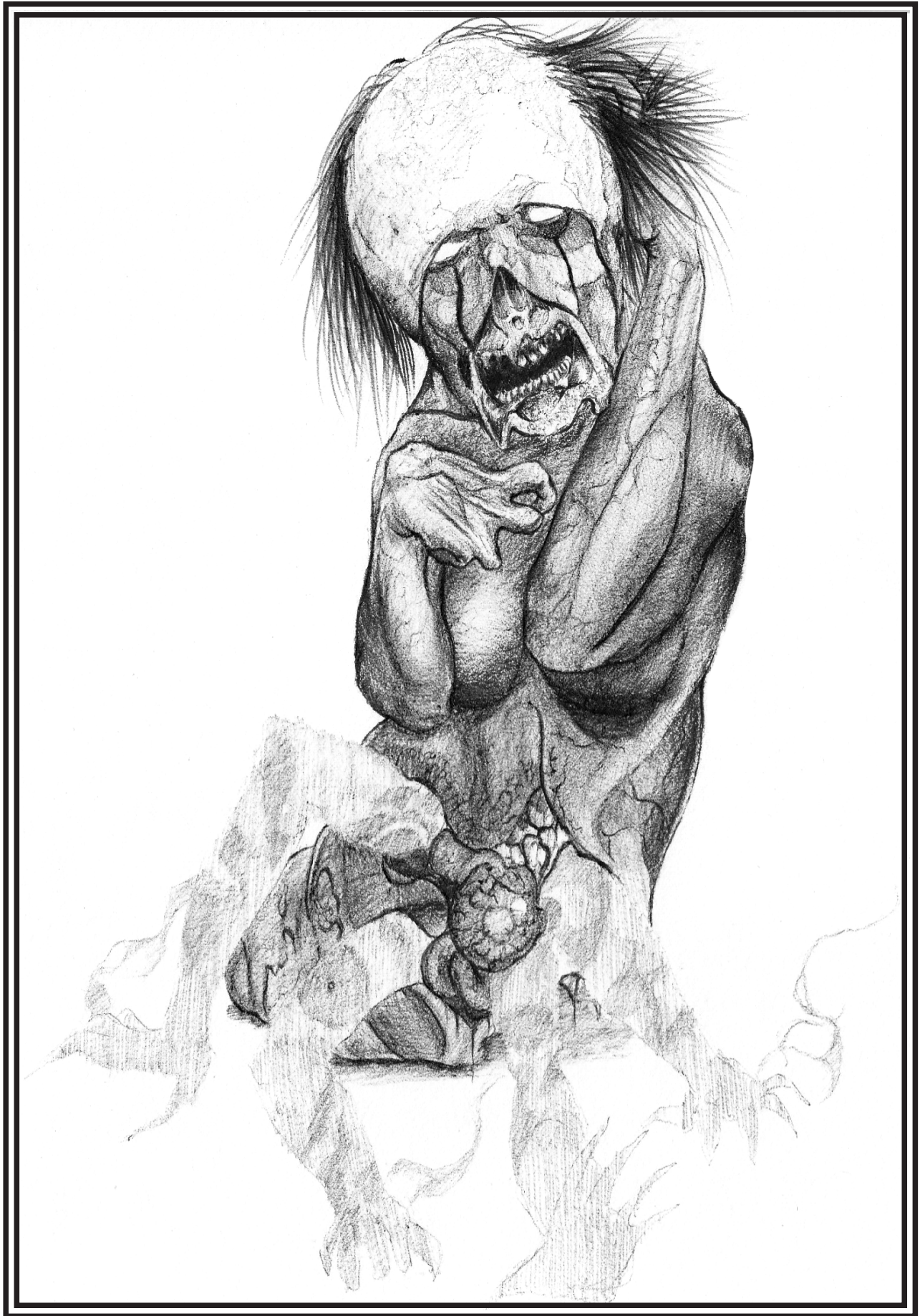
Dividí entonces el personaje en tres secciones: el área vinculada al sufrimiento humano, el área vinculada a lo siniestro y el área vinculada a la muerte. De arriba a abajo, el personaje consta de la madre, desesperada, con un gesto de terrible desolación, desgastada por el sufrimiento, carcomida por el tiempo. La segunda sección del





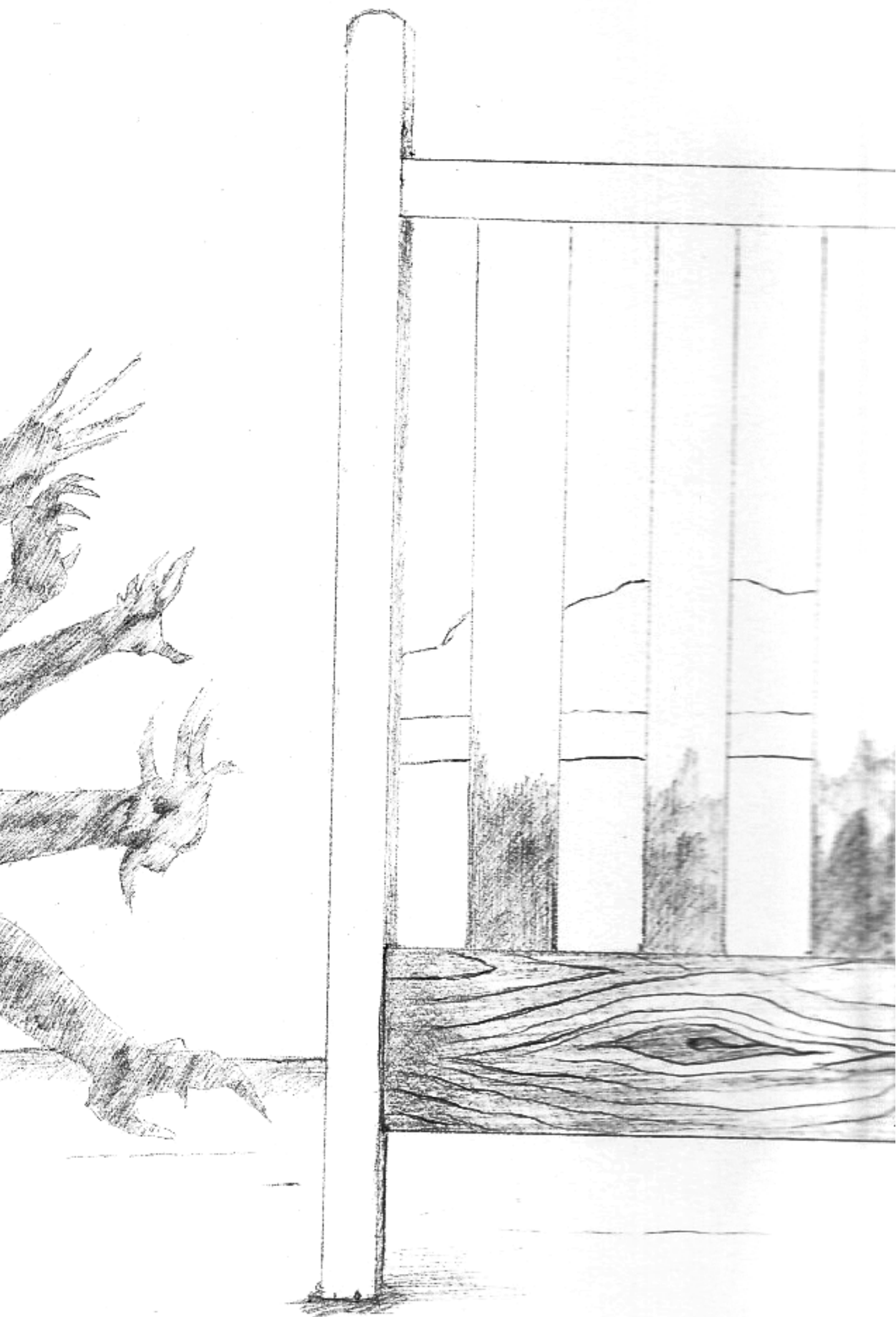
personaje consta de su maldad, su odio y su necesidad por reincorporar aquello que le privó la vida, pero que al mismo tiempo añora y extraña, aquél infante que cargó durante cierto tiempo y al cuál no conoció por haber muerto al parirlo. Son los pares de manos que representan la necesidad emotiva, la necesidad corporal y la necesidad personal.

Finalmente, está la tercera sección del personaje, que es la parte inferior posterior, donde los cuerpos de los bebés atrapados fenecen y se pudren, área donde las larvas de las moscas devoran el cuerpo de todos los recién nacidos que va robando a lo largo de sus constantes asaltos a las cunas de los padres incautos. La primera aproximación fue un estudio del concepto (página siguiente) en donde resolví la forma del personaje. Y posteriormente se puede apreciar al personaje en acción, en un contexto actual.









## Conclusiones

---

Estas son las conclusiones obtenidas a partir del presente documento de investigación:

El primer conflicto que tuve fue el referente a expresar los diversos conceptos. Encontré que todo aquello referente al miedo, entre más apegado esté a la realidad, más inquietud tiene. Aproximarse al miedo de manera voluntaria me salió contraproducente en algunas ocasiones. Sin embargo, las reflexiones que tuve respecto del dibujo, así como el pensamiento detrás del mismo y sobre los conceptos dibujados, me dejaron el siguiente aprendizaje.

Durante las sesiones para hacer tanto los estudios como los dibujos finales, fueron bastante incómodas, pues estuve expuesto a contenidos, los cuáles normalmente uno estaría evadiendo tanto por sanidad mental, como por la simple razón de la incomodidad. A pesar de esto, pude entender varias estructuras y morfologías tanto del reino animal, como de las aproximaciones humanas hacia la realidad, y no hablo (y pretendo que no se subestime) únicamente de las creencias de diversas culturas, sino incluso las creencias propias. La visión sobre los mecanismos de la vida, la forma en la que opera el cuerpo, la manera en la que una persona se prepara para confrontar diversos acontecimientos, todo aparentemente es pura teoría hasta que uno lo confronta y aprende que se trata de algo natural y que no debe ser evitado, pero tampoco consumido con regularidad, y aún así, el miedo dio apertura a los géneros como el terror, el horror y el suspenso, posiblemente por que ayuda a segregar adrenalina o porque esos contenidos ayudan a entrenarnos en caso de una emergencia, o simplemente por gusto.

Yo normalmente trabajo con tinta, y en éste caso funcionó favorablemente utilizarla pues permitió aproximarme a las diferentes leyendas/mitos desde una perspectiva segura, pensando más en el concepto que en el “miedo a dibujar”:

Al inicio, cuando entregué mi tesis a los diferentes Maestros y Doctores para que la revisaran, varios pensaron que el objetivo de mi tesis era hablar sobre el miedo que tiene la persona a dibujar, esa angustiosa sensación que siente uno previo a hacer un trazo, y que se manifiesta al momento de tener una hoja de papel blanco. Yo no consideré en ningún momento esta reflexión para con mi tesis, pero me percaté de una reflexión muy importante respecto de este miedo.



Aprendí que cuando la persona tiene un incentivo personal, interno, muy fuerte, dicho miedo a dibujar desaparece, sin importar los resultados que vaya obteniendo. El miedo puede estar vinculado a la desaprobación por el resultado, o la “incapacidad” de poder representar el concepto que se pretende o se quiere abordar. Sin embargo, el “otro” miedo, a forma de pasión, es tan grande que esta sensación de inseguridad por el trazo o el resultado, desaparece. Conforme estuve desarrollando cada personaje, en lo único en lo que podía pensar, eran las texturas, las proporciones, la expresividad, el sentimiento del mismo, estaba concentrado porque el concepto, en mi caso, me rebasó, es decir, yo era únicamente un dibujante ante unas ideas que en mi vida habrían pasado por mi mente por iniciativa. Y sin embargo, las estaba dibujando. Era como un operador que recibía la orden de hacer el trazo, y sin chistar, poco a poco procedía con cada parte.

De lo anterior aprendí que existe un temor por cometer un error o no poder lograr lo que uno quiere, y posiblemente sea nada más una sensación temporal que nos aborda al no estar totalmente concentrados o seguros de nuestro proceder, pues pareciera en ocasiones que el dibujo, trazo por trazo, es parecido a nuestra vida, en la cuál decisión tras decisión vamos construyendo nuestro destino, o nuestro presente.

Pero hubo un elemento que me eclipsó totalmente. Los mitos y las leyendas son generados por gente, difícilmente por profesionales o científicos. Personas que son brutalmente honestas frente a lo que temen y a sus inquietudes, que exponen sus ideas y las plasman sin preguntarse qué pensarán los demás, y encima, sin miedo a pensar si va a quedar bien representado. Los mitos que abordé fueron creados por una cultura sometida a un tipo de religión, pero pasaron por encima de esa imposición y generaron su propio dibujo de su realidad, de sus temores, de sus inquietudes. Y en la actualidad, la gente sigue haciendo lo mismo. Lo que aprendí fue que entre más honesto sea un dibujo, más fácilmente saldrá, entre más visceral y menos racional, más fluído, y entre menos prejuicios frente al mismo, más sólido quedará, por lo que, aunque suene difícil, no hay que temerle al dibujo, ni al papel en blanco, sino a la falta de pasión, de concentración o interés que uno pueda tener y su disposición frente a los problemas, pues, el dibujo, a forma de analogía, es la resolución de un problema.

Sobre los conceptos, las reflexiones detrás de cada personaje me fueron complicadas de aterrizar, no por el distanciamiento entre culturas, sino por la asimilación de los mismos. Si bien es sencillo entender a la muerte, comprenderla se convierte en

una tarea devastadora, sobretodo si se le asigna un conjunto de valores significativos. Incluso, descarté en su momento que los mexicas tuvieran miedo al sufrimiento, pues aunque cualquier ser vivo huye del dolor, aquello a lo que ellos le tenían miedo no era a morir, sino a ser olvidados y permanecer en un limbo. Ese tipo de reflexiones, de acercamientos a ideas variadas, no se gestan en la actualidad, la gente se ha ido apartando poco a poco de cualquier tipo de vínculo con su parte humana, con el lado animal, con el pretexto de protegerse. La carne se convirtió en un mito, en montones de contextos: desde la perspectiva sexual hasta el ingerir a otros seres para sobrevivir. Se genera una revalorización de los preceptos y una relocalización de las ideas, gracias a esta experiencia (y puedo decir que gracias al dibujo) pude sentarme a reflexionar, a pensar, sobretodo porque cada trazo está sometido al tiempo, y es a través del tiempo que se da la oportunidad de entrar en un proceso de confinamiento mental.

A lo largo de la tesis hice mención sobre la tecnología y sus conflictos. Me encontré que aunque puede ser formidable para la creación de material digital y virtual, es terrible para la reproducción. Los dibujos realizados fueron sometidos a los parámetros impuestos por la tecnología, la reproducción e impresión omitieron los detalles como las texturas generadas en el papel, y la vitalidad del trabajo se ve “desdibujada”. Definitivamente aproximarse al dibujo a través de un medio digital omite y restringe los resultados, así como una habilidad tangible para desarrollar un trazo personal. Las diferentes tecnologías podrán permitir emular esa experiencia, y sus resultados serán inmediatos y muy cómodos, pero de alguna manera parecieran aturdir al dibujante.

También tuve la oportunidad de revalorar al boceto. No lo subestimaba, pero no terminaba de comprender su alcance y su importancia. Previamente permitía que el boceto se ensuciara, se dañara, lo consideraba como una previa aproximación, como un estudio, pero realmente no terminaba de entender su importancia, pues lo usaba como referencia y consecuentemente lo archivaba. A partir de esta experiencia, comprendí que en el boceto descansa un interés, una sensación en el momento en el que se lleva a cabo, un conflicto personal por parte del dibujante, una confrontación, un resultado en sí mismo. Permite capturar, depurar la forma, estudiar la idea, aproximarse sin algún tipo de censura o filtro, es como si se tratara de pensamiento puro, directo, interacción entre el cerebro y la mano sin presión por parte del tiempo, sin cálculos restrictivos, sin sometimientos. Me atrevería a decir que el dibujo es una extensión de la mente, pues permite la manifestación de conceptos que de otro modo jamás podríamos.

Hice la clasificación de las categorías o tipos de dibujo con la finalidad de dar a entender que el dibujo, como cualquier otra actividad, requiere de una metodología, y en ocasiones responde a requerimientos sociales, tales como la ilustración y su codificación visual, o un plano arquitectónico, que responde a un lenguaje visual. Sin embargo, también responde a una necesidad personal o individual que dependiendo de sus alcances, llega a impactar en la sociedad y a repercutir de alguna manera. Con los ejemplos incluidos en esta investigación, tanto los propios como los acotados, quedó demostrado que el dibujo puede generar el enlace entre la intención de manifestar una inquietud y la construcción de un mito, pues le permite pronunciarse y ser percibido. Saber qué tipo de dibujo se está haciendo, permitirá a la persona poder vislumbrar tanto el contexto en el que podrá ser inmerso, como los requerimientos para poder expresarse en dicho contexto.

## Lista de fotografías

---

**Figura 1.** Le poulpe colossal. Autor: Denys de Montfort's. 1801. Biodiversity, heritage library.

**Figura 2.** Smile dog. Imagen generada por usuarios de internet.  
Autor anónimo. Creepypasta.

**Figura 3.** Cihuacoatl. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 4 y 5.** Ocelote. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 6 y 7.** Cuchillos personalizados. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 8 y 9.** Cihuateteo. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 10 y 11.** Cráneos. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 12.** Coatlicue. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 13.** Cabeza monumental. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 14.** Serpiente de cuerpo completo. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 15.** Cabeza monumental de serpiente. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 16.** Relieve de Ahuzote. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 17.** Ahuizote. Museo Nacional de Antropología e Historia.

**Figura 18.** Huitzilopochtli. Códice Tellerano Remensis

**Figura 19.** Tzitzimitl. Códice Borgia.

**Figura 20.** Tzitzimitl. Códice Magliabechiano.

**Figura 21.** Cihuateteo.

Todas las fotografías que aparecen, relacionadas al Museo Nacional de Antropología e Historia, fueron obtenidas gracias al Licenciado Victor Manuel Méndez Reyes, fotógrafo profesional.

## Bibliografía

---

André, Christophe.

Psicología del miedo. Anagrama. España. 2006.

Arheim, Rudolph.

Arte y percepción visual. Alianza Forma. España, 2008. Primera edición en 1979.

Blake, Quentin.

Drawing for the artistically undiscovered. Novelty. Corea. 2009.

Cabrera, Luis.

Diccionario de aztequismos, Ed. Oasis, México, 1984.

Campbell, Joseph.

El héroe de las mil máscaras. Psicoanálisis del mito. Fondo de cultura económica. México, 2013. Primera edición en 1949.

Cassirer, Ernst

Antropología Filosófica, FCE, , México, 1968.

Culianu, Ioan.

Eros y magia en el renacimiento. Ediciones Siruela. España, 1999.

Diel, Paul.

El miedo y la angustia. Fondo de Cultura Económica. México. 1956.

Denis, Michel.

Las imágenes mentales, 1984, Ed Siglo XXI, España.

Duff, Leo.

Drawing the process. Intellect Bristol. Gran Bretaña.

Eco, Umberto.

Tratado de semiótica general. De Bolsillo. México. 2005.



Eco, Umberto.

Cultura y Semiótica. Ediciones pensamiento. Madrid, España. 2009.

Fernández, Adela.

Dioses prehispánicos de México, Panorama, México, 1992.

García Alonso, Luz.

El hombre: su conocimiento y libertad. Miguel Angel Porrúa. México. 2000.

Godoy Patiño, Iliana.

Pensamiento en piedra. UNAM, México, 2004.

Gómez Molina Juan José.

El manual de dibujo. Cátedra. España. 2008.

González, Héctor.

El dibujo: introducción al lenguaje gráfico, UNAM, México.

Heskett, John.

El diseño en la vida cotidiana, Gustavo Gili. España, 2005

Hoffman, E.T.A.

"Lo siniestro, en José J. de Olañeta, El hombre de arena. El barquero. Barcelona, España. 2008.

Jensen, Mark. P.

Hypnosis and clinical pain. Psychological Bulletin, Vol 129 (4). Estados Unidos. 2003.

Jackendoff, Ray.

Fundamentos del lenguaje. Fondo de cultura económica. México. 2010.

Kurt Hanks/Larry Belliston.

El dibujo: la imagen como medio de comunicación. Trillas. México. 1995.

López Austin, Alfredo.

Cuerpo humano e ideología, 2a. edición, UNAM, México, 1984.

Linnaeus, Carolus.

10th edition of *Systema Naturae, Homiae: Impensis Direct, Laurentii Salvii*, documento preservado en la librería Peter H. Raven, en el jardín botánico de Missouri, escaneado el 9 de noviembre de 2007, impreso originalmente en 1758.

Marina, José Antonio.

*Anatomía del miedo. Kairós. Barcelona, España. 2004.*

McDermott, Robert A. Rudolf Steiner and Anthroposophy, en Faivre y Needleman, *Modern Esoteric Spirituality, Crossroads, USA.*

Micklewright, Keith.

*Dibujo: Perfeccionar el lenguaje de la expresión visual. Blume. China. 2006.*

Obregón, Luis Gonzáles.

*Las calles de la Ciudad de México, Ed. Porrúa, México, 2009.*

Petherbridge, Deanna.

*The primacy of Drawing. Yale. Singapure.*

Pierce, Charles.

*Division of Signs*, CP 2.229. Publicación de Paloma Atencia Linares, 1897.

Plath, Oresthe.

*Geografía del mito y la leyenda chilenos. Nacimiento. Chile. 1983.*

Read, Herbert.

*Imagen e idea. Fondo de Cultura Económica. Impreso en México. 2003.*

Robelo, Cecilio.

*Diccionario de aztequismos, Independiente, México, 1912*

Sartori, Giovanni.

*Homo Videns, Taurus, México, 1997*

Saussure, Ferdinand de.

Escritos sobre lingüística general. Gedisa. España. 2004.

Steve Garner.

Writing on Drawing: Essays on Drawing Practice and Research. Intellect  
Bristol. Malta.

Trejo, Marcia.

Fantasmario Mexicano, Trillas, México, 2009.

UNAM, La visión de los vencidos, UNAM, México, 2005.

Benjamin, Walter.

La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Itaca, México.  
2003.

Velkley, Richard.

"The Tension in the Beautiful: On Culture and Civilization in Rousseau and  
German Philosophy", RICHARD Velkley (dir), Being after Rousseau, 2002,  
USA,

CRANE, Walter [https://ia700308.us.archive.org/1/items/lineform00cranuoft/  
lineform00cranuoft.pdf](https://ia700308.us.archive.org/1/items/lineform00cranuoft/lineform00cranuoft.pdf), consultado el 18 de octubre de 2012

De la Parra, Marco Antonio,

El arte y el terror, [http://www.cepchile.cl/dms/archivo\\_2981\\_537/rev84\\_  
parra.pdf](http://www.cepchile.cl/dms/archivo_2981_537/rev84_parra.pdf) Centro de Estudios Públicos, Chile, 2001.

El miedo y la literatura. Víctor Bravo. Extracto. Anales de Literatura  
Hispanoamericana. ISSN: 0210-4547. [http://revistas.ucm.es/index.php/  
ALHI/article/download/ALHI0505110013A/21864](http://revistas.ucm.es/index.php/ALHI/article/download/ALHI0505110013A/21864)

Maslow, Abraham, <http://www.maslow.com/#articles>, Center of Innovative  
Leadership, USA, Visitado el día 30 de octubre de 2011, Psychological  
Review, 1943, ps 370-396.

<http://1000hoursofdrawing.blogspot.mx/2010/04/classification-of->

drawings.html, consultado en septiembre de 2012, respaldado por la Universidad de Waterloo.

Reseña de "Sociología del miedo. Un estudio sobre las ánimas, diablos y elementos naturales". Autor: Rogelio Luna Zamora. Revista "Espiral". ISSN: 1665-0565. Septiembre - Diciembre, año/vol. XIII, número 138. Universidad de Guadalajara.

### Anexo 1.

Mito japonés. Fuente: <http://365daysofhorror.tumblr.com/post/39703435342/playing-hide-and-peek-by-yourself-hitori-kakurenbo>

A continuación se explica de qué consta el mito *Hitori Kakurenbo*, conocido como “jugar a las escondidas a solas”. Básicamente consta de seguir un proceso a forma de ritual para supuestamente invocar a una entidad y jugar con la misma una versión de dicho juego infantil. He aquí la explicación del proceso y el lector entenderá la razón por la cuál se trata de algo perturbador.

El participante debe conseguir un peluche que tenga brazos y piernas, puede tratarse de un oso de peluche. Deberá bautizar al peluche. Necesitará los siguientes materiales:

- Arroz
- Uñas del participante.
- Un cuchillo o algún objeto punzocortante.
- Una aguja e hilo rojo.
- Una bañera o un recipiente a colocar en la regadera.
- Un lugar para esconderse.
- Una taza de agua con sal.

El participante deberá sacar el relleno del peluche y cambiar su contenido por arroz y las uñas. Posteriormente deberá coser al peluche (ya “bautizado”) con el hilo rojo, usando el exceso para amarrar al peluche.

A las tres de la mañana, el participante debe llevar al objeto al baño y llenar la tina o el recipiente con agua. Debe mantener al peluche en sus manos y pronunciar fuertemente las siguientes palabras: “Para el primer juego, yo (deberá decir su nombre) voy a ser”. Esto será dicho tres veces y posteriormente colocará en el agua al peluche.



El participante entonces deberá correr alrededor de la casa, apagando cada luz que esté encendida conforme se desplace dentro de esta. Toda fuente de luz debe ser eliminada. Puede mantenerse un televisor encendido, únicamente si dicho canal está en una estación estática.

Estando todas las luces apagadas, el participante deberá cerrar los ojos, y contar hasta diez. Posteriormente, abrirá los ojos, tomará el cuchillo o el elemento punzocortante y se dirigirá al baño. Al entrar, fuertemente pronunciará las siguientes palabras: "Te he encontrado (nombre del peluche)". Tomará al peluche y lo apuñalará con violencia. Con esto se concluye la primer parte del juego.

Ahora, el participante debera pronunciar lo siguiente: "Ahora (nombre del peluche) eres tú". Deberá dejar al peluche ya sea en el suelo o en el agua. Rápidamente deberá salir corriendo fuera del cuarto, y esconderse silenciosamente en el sitio que había previsto. Es importante recordar llevar la taza de agua con sal.

A estas alturas, supuestamente ocurrirán diversas manifestaciones extrañas, según el mito. El participante debe estar escondido hasta que amanezca o hasta que no soporte más.

Para finalizar el "juego", se deben seguir los siguientes pasos. No importa si ha amanecido o aún sea de noche, el participante aún no ha ganado. El participante debe tomar la mayor cantidad de agua con sal y mantenerla en su boca mientras se dirige al baño. Supuestamente el peluche no se encontrará en el sitio donde ha sido colocado, por lo que el participante deberá buscarlo sin tragar el agua con sal.

Al encontrar al peluche, el participante deberá escupir el agua con sal sobre el peluche y decir tres veces "gané". Hasta este punto, el ritual/juego ha sido completado, sin embargo se recomienda quemar al peluche.

Finalmente, dentro de este mito, se hace mención que el “juego” debe llevarse a cabo estando en una casa o departamento, totalmente solo/a, pues de otro modo, “eso” podría encontrar a la persona equivocada. De eso se trata *Hitori Kakurenbo*.

Anexo 2.

Explicación de smile dog.

Fuente: [http://creepypasta.wikia.com/wiki/Smile\\_Dog](http://creepypasta.wikia.com/wiki/Smile_Dog)

Así como el anterior mito, en internet surgió a través de un par de imágenes. El mito es el siguiente:

“Smile Dog” (como se le conoce en internet) consiste en una historia clásica de terror. Un escritor amateur va en busca de una señora que supuestamente tiene una historia remarcable que él puede usar para poder darse a conocer. En lugar de poder hacer contacto y conversar con la señora, el escritor, al llegar a la casa se encuentra con que ella está encerrada en su cuarto, llorando y quejándose sobre pesadillas y visiones y varios otros problemas. Todo de lo que se queja hace referencia a un diskette que contiene una imagen llamada “smile.jpg”. Evidentemente el escritor toma el diskette, ve la imagen y la sube a internet.

El mito dice que ver la imagen provoca locura, y que la imagen original ha sido eliminada de los servidores. Básicamente el efecto de la imagen original terminaba destruyendo al espectador. La única manera de salvarse era propagar la imagen, bajo demanda de dicho personaje que aparecería en sueños de la víctima. Este mito ha provocado la generación de dos imágenes perturbadoras bajo el nombre de “smile.jpg” y “smile\_dog.jpg”.

Anexo 3. Mictlán.

Tomado del código Tudela:

Revisar el documento íntegro en

<http://pueblosoriginarios.com/meso/valle/azteca/codices/tudela/tudela.html>

¿En dónde está el camino / para bajar al Reino de los muertos, /  
a dónde están los que ya no tienen cuerpo? / ¿Hay vida aún allá  
en esa región / en la que de algún modo se existe? / ¿Tienen  
aún conciencia nuestros corazones? / En cofre y caja esconde  
a los hombres / y los envuelve en ropas el Dador de la Vida. /  
¿Es que allá los veré? / ¿He de fijar los ojos en el rostro / de mi  
madre y de mi padre? / ¿Han de venir a darme ellos aún / su  
canto y su palabra? / ¡Yo los busco: nada está allí / nosdejaron  
huérfanos en la tierra! (Cantares mexicanos)

#### Anexo 4.

El códice Florentino contiene el siguiente relato del nacimiento de  
Huitzilopochtli:

Fuente: <http://mexica.ohui.net/textos/4/>

Mucho honraban los mexicas a Huitzilopochtli sabían ellos  
que su origen, su principio fue de esta manera:  
En Coatépec, por el rumbo de Tula, había estado viviendo,  
allí habitaba una mujer de nombre Coatlicue. Era madre de  
los cuatrocientos Surianos  
y de una hermana de éstos de nombre Coyolxauhqui.  
Y esta Coatlicue allí hacía penitencia, barría, tenía a su cargo  
barrer,  
así hacia penitencia, en Coatépec, la Montaña de la Serpiente.  
Y una vez, cuando barría Coatlicue, sobre ella bajó un  
plumaje, como una bola de plumas finas. En seguida lo  
recogió Coatlicue, lo colocó en su seno.  
Cuando terminó de barrer, buscó la pluma, que había  
colocado en su seno,  
pero nada vio allí. En ese momento Coatlicue quedó  
embarazada.  
Al ver los cuatrocientos Surianos que su madre estaba  
encinta, mucho se enojaron, dijeron: -“¿Quién le ha hecho  
esto?  
¿Quién la dejó encinta?

Nos afrenta, nos deshonra”

Y su hermana Coyolxauhqui les dijo:

“Hermanos, ella nos ha deshonrado, hemos de matar a  
nuestra madre,

la perversa que se encuentra ya encinta.

¿Quién le hizo lo que lleva en el seno?

Cuando supo esto Coatlicue, mucho se espantó, mucho se  
entristeció.

Pero su hijo Huitzilopochtli, que estaba en su seno la  
confortaba,

le decía: -“No temas, yo sé lo que tengo que hacer”

Habiendo oído Coatlicue las palabras de su hijo,  
y entretanto, los cuatrocientos Surianos se juntaron para  
tomar acuerdo,

y determinaron a una dar muerte a su madre, porque ella los  
había infamado.

Estaban muy enojados, estaban muy irritados, como si su  
corazón se les fuera a salir. Coyolxauhqui mucho los incitaba,  
avivaba la ira de sus hermanos, para que mataran a su madre.  
Y los cuatrocientos Surianos se aprestaron, se ataviaron para  
la guerra.

Y estos cuatrocientos Surianos, eran como capitanes,  
torcían y enredaban sus cabellos, como guerreros arreglaban  
su cabellera.

Pero uno llamado Cuahuitlicac era falso en sus palabras.  
Lo que decían los cuatrocientos Surianos, enseguida iba a  
decírselo,

iba a comunicárselo a Huitzilopochtli.

Y Huitzilopochtli le respondía: -“Ten cuidado, está vigilante, tío  
mío,

bien sé lo que tengo que hacer”

Y cuando finalmente estuvieron de acuerdo,  
estuvieron resueltos los cuatrocientos Surianos a matar,  
a acabar con su madre,

luego se pusieron en movimiento, los guiaba Coyolxauhqui.  
Iban bien robustecidos, ataviados, guarnecidos para la guerra,

se distribuyeron entre sí sus vestidos de papel, su anecúyotl,  
sus ortigas,  
sus colgajos de papel pintado, se ataron campanillas en sus  
pantorrillas,  
las campanillas llamadas oyohualli. Sus flechas tenían puntas  
barbadas.

Luego se pusieron en movimiento, iban en orden, en fila,  
en ordenado escuadrón, los guiaba Coyolxauhqui.

Pero Cuahuitlicac subió en seguida a la montaña, para hablar  
desde allí a Huitzilopochtli,

le dijo: -"Ya vienen"-

Huitzilopochtli le respondió: -"Mira bien por dónde vienen"

Dijo entonces Cuahuitlicac: "Vienen ya por Tzompantitlan"

Y una vez más le dijo Huitzilopochtli: -"¿Por dónde vienen ya?"

Cuahuitlicac le respondió: -"vienen ya por Coaxalpan"

Y de nuevo Huitzilopochtli preguntó: -"Mira bien por dónde  
vienen"

En seguida le contestó Cuahuitlicac: -"vienen ya por la cuesta  
de la montaña"

Y todavía una vez más le dijo huitzilopochtli: -"Mira bien por  
dónde vienen"

Entonces le dijo Cuahuitlicac: -!Ya están en la cumbre, ya  
llegan,

los viene guiando Coyolxauhqui"

En ese momento nació Huitzilopochtli,  
se vistió sus atavíos, su escudo de plumas de águila, sus  
dardos, su lanza-dardos azul el llamado lanza-dardos de  
turquesa. Se pintó su rostro con franjas diagonales,  
con el color llamado 'pintura de niño. Sobre su cabeza colocó  
plumas finas,

se puso sus orejeras. Y uno de sus pies, el izquierdo era  
enjuto,

llevaba una sandalia cubierta de plumas,  
y sus dos piernas y sus dos brazos los llevaba pintados de  
azul.

Y el llamado Tochancalqui puso fuego a la serpiente hecha de



teas llamada Xiuhcóatl, que obedecía a Huitzilopochtli. Luego  
con ella hirió a Coyolxauhqui,  
le cortó la cabeza, la cual vino a quedar abandonada en la  
ladera de Coatépetl.  
El cuerpo de Coyolxauhqui fue rodando hacia abajo, cayó  
hecho pedazos,  
por diversas partes cayeron sus manos, sus piernas, su  
cuerpo.  
Entonces Huitzilopochtli se irguió, persiguió a los  
cuatrocientos Surianos,  
los fue acosando, los hizo dispersarse desde la cumbre del  
Coatépetl,  
la montaña de la serpiente. Y cuando los había seguido hasta  
el pie de la montaña los persiguió, los acosó cual conejos, en  
torno de la montaña.  
Cuatro veces los hizo dar vueltas.  
En vano trataban de hacer algo en contra de él, en vano se  
revolvían contra él,  
al son de los cascabeles y hacían golpear sus escudos.  
Nada pudieron hacer, nada pudieron lograr, con nada  
pudieron defenderse.  
Huitzilopochtli los acoso, los ahuyento, los destruyó, los  
aniquilo, los anonado.  
Y ni entonces los dejó, continuaba persiguiéndolos.  
Pero, ellos mucho le rogaban, le decían: -"¡Basta ya!"  
Pero Huitzilopochtli no se contentó con esto, con la fuerza  
se ensañaba contra ellos, los perseguía. Sólo unos cuantos  
pudieron escapar de su presencia,  
pudieron librarse de sus manos.  
Se dirigieron hacia el sur, porque se dirigieron hacia el sur se  
llaman Surianos,  
los pocos que escaparon de las manos de Huitzilopochtli.  
Y cuando Huitzilopochtli les hubo dado muerte, cuando hubo  
dado salida a su ira,  
les quitó sus atavíos, sus adornos, su anecúyotl,  
se los puso, se los apropió, los incorporó a su destino,

hizo de ellos sus propias insignias.  
Nadie apareció jamás como su padre.  
A él lo veneraban los mexicas, le hacían sacrificios, lo  
honraban y servían.  
Y Huitzilopochtli recompensaba a quien así obraba.  
Y su culto fue tomado de allí, de Coatépec, la montaña de la  
serpiente,  
como se practicaba desde los tiempos más antiguos.

Anexo 5.

Tzitzimitl.

Revisar el documento íntegro en

[http://pueblosoriginarios.com/meso/valle/azteca/codices/  
magliabechiano/magliabechiano.html](http://pueblosoriginarios.com/meso/valle/azteca/codices/magliabechiano/magliabechiano.html)