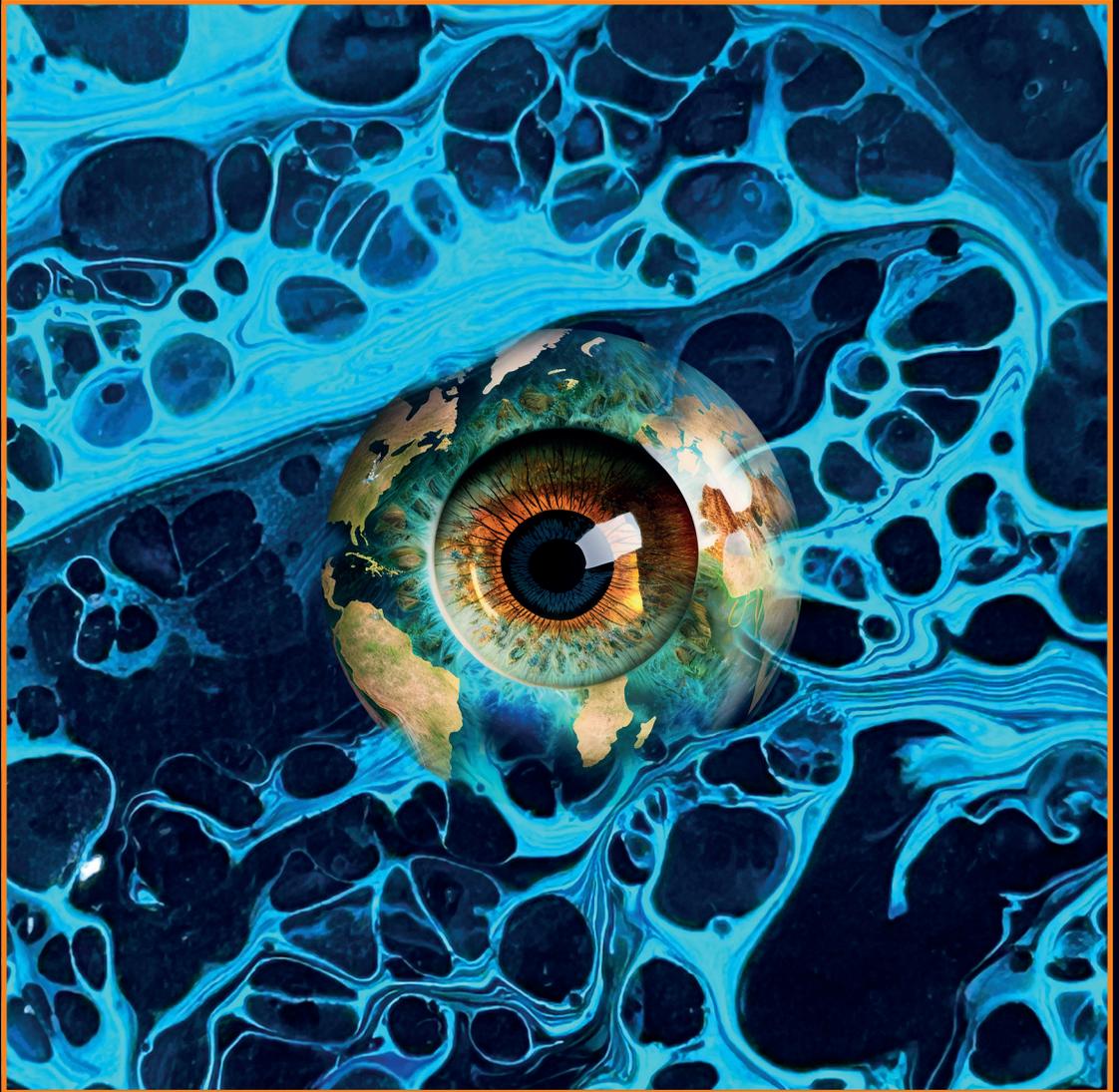


# EL IMPACTO DE LA IMAGEN EN EL ARTE, LA CULTURA Y LA SOCIEDAD VI



• SERIE IMACS •

• Laura Silvia Iñigo Dehud • Lorena Noyola Piña • Héctor C. Ponce de León Méndez • (coordinadores)

Universidad Autónoma del Estado de Morelos



# EL IMPACTO DE LA IMAGEN

## EN EL ARTE, LA CULTURA Y LA SOCIEDAD VI

Laura Silvia Iñigo Dehud  
Lorena Noyola Piña  
Héctor C. Ponce de León Méndez

---

(coordinadores)

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Facultad de Diseño

---

El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad VI / Laura Silvia Iñigo Dehud, Lorena Noyola Piña, Héctor C. Ponce de León Méndez, (coordinadores). - - México : Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Facultad de Diseño, 2024.

150 páginas : ilustraciones a color .— (Serie IMACS)

ISBN 978-607-8951-71-0

1. Percepción visual 2. Imagen (Filosofía) 3. Arte y sociedad

LCC

N7430.5

DC 701.1

Esta publicación fue dictaminada por pares académicos bajo la modalidad doble ciego.

*El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad VI*

Primera edición, octubre 2024

D.R. 2024, Laura Silvia Iñigo Dehud, Lorena Noyola Piña, Héctor C. Ponce de León Méndez (coords.)

D.R. 2024, Universidad Autónoma del Estado de Morelos  
Av. Universidad 1001, Col. Chamilpa, 62209, Cuernavaca, Morelos  
publicaciones@uaem.mx, libros.uaem.mx  
Facultad de Diseño

Diseño editorial: Laura Silvia Iñigo Dehud  
Diseño e ilustración de portada: Antonio Makhlof Akl

Corrección de estilo: Liliana Iñigo Dehud y Laura Silvia Iñigo Dehud

Cuidado editorial: Lorena Noyola Piña y Héctor C. Ponce de León Méndez

ISBN: 978-607-8951-71-0

DOI: 10.30973/2024/imacs\_vi

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Hecho en México.

La publicación de las imágenes que aparecen en algunos artículos de este libro fue autorizada por sus autores. En otros casos, las imágenes pueden estar protegidas por derechos de autor y su uso es responsabilidad de los coordinadores de la obra.

# ÍNDICE



Prólogo	7
Xochicalco, imágenes del cielo en la tierra. Propuesta transdisciplinaria para el desarrollo de iconografía e iconología prehispánica compleja <b>Antonio de J. Méndez Torres</b>	9
El patrimonio cultural inmaterial, Jueves Santo en el imaginario del turismo de Tepoztlán, Morelos <b>Xóchitl Cristina Romero Mejía</b>	19
La performatividad política en la danza: el caso del folklore experimental de Danzariega A. C. y su potencial representatividad contrahegemónica <b>Ana Laura Díaz Leyva</b>	33
El arte urbano en el espacio público de Iztapalapa como herramienta de transformación <b>Luis Ernesto Sandoval Moya</b>	49
El ojo del arte <b>Antonio Makhlouf Akl y Lorena Noyola Piña</b>	63
Desde la teoría del signo hasta el diseño responsable: Repensando la estructura y el significado <b>Azul Abigali Serrano Ávila</b>	91
<i>El compromiso de las sombras</i> : Estudio de caso sobre la representación de la mujer <i>trans</i> como líder espiritual de rituales funerarios ancestrales en el cine documental mexicano <b>Sara Manuela Duque García y Juan Carlos Bermúdez Rodríguez</b>	103
El anime como herramienta educativa de divulgación del cuidado de la salud <b>Carlos Andrés Zárate Barreto y Laura Silvia Iñigo Dehud</b>	119
Interfaz gráfica de usuario y algoritmos: La imagen como medio de relación entre la comunicación e interacción de los usuarios en la red social <i>Twitter</i> <b>Ana Del Ángel Gámez y Lorena Noyola Piña</b>	133





## Prólogo

En agosto de 2011 ingresaron las primeras generaciones de la maestría y el doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Este posgrado es resultado de una colaboración muy estrecha de grupos de investigación de la Universidad de Barcelona, así como catedráticos e investigadores de diferentes universidades de México. Se decidió que la Universidad Autónoma del Estado de Morelos fuera la que albergara los posgrados y con un trabajo colaborativo se inauguraron ese año.

El objetivo principal del posgrado es formar recursos humanos en investigación de alto nivel, con un enfoque transdisciplinar, que analicen la construcción de la imagen en relación con los procesos socioculturales, para plantear posibles soluciones a las problemáticas de su impacto en el arte, la cultura y la sociedad; por lo que el plan de estudios tiene como principal enfoque la investigación del impacto de la imagen en un doble sentido: cómo afecta en la sociedad y la cultura, y cómo se produce para la sociedad y la cultura. Ello significa que cada estudiante encuentra una metodología de investigación y producción acorde con sus intereses personales. Así, su investigación establece un diálogo con su entorno, enriqueciéndolo con una visión original.

Este libro es el sexto volumen de la colección *El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad*, con textos de estudiantes y egresados de la maestría y el doctorado de la Facultad de Diseño de la UAEM.

En algunas ocasiones se ha contado con recursos financieros que han permitido la edición de la colección para dar una salida académica y arbitrada a las inquietudes e investigaciones de nuestros investigadores y estudiantes, que han contribuido al estudio de la imagen y su impacto en el arte, la cultura y la sociedad.

Para la compilación de este libro, se emitió una convocatoria y se arbitraron los ensayos. Se decidió incluir nueve ensayos de investigadores y estudiantes de maestría y doctorado, con base en su calidad académica y en el aporte que tienen para la discusión básica de nuestro interés: la imagen en sus diversos ámbitos.



---

Los que firmamos somos integrantes del Cuerpo Académico consolidado: *Investigación y Creación en Imagen Digital*, coordinamos y compilamos los textos incluidos en el libro; finalmente, tenemos una obra que esperamos aporte puntos de referencia para las discusiones futuras sobre el análisis de la imagen en diversos contextos y desde una perspectiva transdisciplinar.

Esperamos que los lectores disfruten los textos y les generen la inquietud de seguir indagando sobre la imagen y su impacto en el arte, la cultura y la sociedad.

*Laura Silvia Iñigo Dehud*

*Lorena Noyola Piña*

*Héctor C. Ponce de León Méndez*

# Xochicalco, imágenes del cielo en la tierra. Propuesta transdisciplinaria para el desarrollo de iconografía e iconología prehispánica compleja\*

*Antonio de J. Méndez Torres*



## Introducción

En la época Clásica en Mesoamérica, de los años 200 a 900 después de nuestra era, florece una de las más grandes ciudades en la región poniente del actual estado de Morelos, México: Xochicalco. En esta ciudad sobresale el urbanismo, los templos, palacios y arquitectura; su organización social permite el impulso de artesanos especializados, teniendo su máximo desarrollo de los años 650 a 950 d.n.e. denominado el horizonte Epiclásico de Mesoamérica (INAH, 2019). Así, Xochicalco se convierte en uno de los sitios arqueológicos más importantes de Mesoamérica, que se define por su asombroso arte y arquitectura.

La estética xochicalca es de gran esplendor y avance, se manifiesta en sus imágenes que son testimonio de

\* Este trabajo reproduce fragmentos de una tesis del propio autor. <http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/2698/METARN02T.pdf?isAllowed=y&sequence=1>



las ideas ahí desarrolladas, las cuales corresponden al conocimiento desplegado en la ciudad y su cosmovisión. La iconografía muestra su identidad, que se expresa como soberanía cultural, y presenta el surgimiento de una nueva estética con base en grandes culturas. Esta estética no se considera la suma de los elementos culturales, sino su incorporación y definición en el propio estilo xochicalca.

### Iconografía de Xochicalco

El estado de Morelos es un territorio de riquezas inigualables, ubicado al centro sur de la República Mexicana. La región ha sido, a lo largo de la historia, crisol de culturas. Se caracteriza por un venerado volcán que vigila sus amaneceres y enriquece su territorio de manera única, destacan sus borbollones de agua de inigualable belleza, ríos caudalosos, lagos, barrancas y grutas. Morelos presenta gozosamente una flora y fauna exclusiva de la región. Así, esta tierra fue inspiración de una de las más grandes culturas de Mesoamérica, la xochicalca.

El horizonte Epiclásico en Morelos se caracteriza por el esplendor y apogeo de la cultura xochicalca. Hacia el año 600 d.n.e., Xochicalco se desarrolló a la par de las contemporáneas ciudades de Cacaxtla, ubicada en el actual estado de Tlaxcala; Can-

tona, ubicada en el actual estado de Puebla; y Teotenango, situada en el actual Estado de México; todas éstas dispuestas en los alrededores de la ciudad de Xochicalco.

Los pueblos prehispánicos lograron desarrollar una manifestación cultural compleja, como lo es la iconografía. Xochicalco contribuyó al enriquecimiento cultural de la región. Los artistas de “la ciudad de las flores” (significado de Xochicalco en lengua náhuatl) llamados tlacuilos, imprimieron un estilo particular, logrando con ello una sostenible unidad estética integrada por un conjunto de elementos regidos por un estilo, lo que dio como resultado una identidad gráfica. Sus imágenes se independizan de la disciplina plástica, la técnica o el soporte utilizado.

Esta nueva estética identificada y desarrollada en la región del actual estado de Morelos, permite producir una muestra iconográfica como ventana de difusión al conocimiento creado en las tierras de Morelos durante el horizonte Epiclásico prehispánico; lo que permite la conservación y promueve el valor de estas imágenes, al tiempo que revela su estilo y fundamento estético; promoviendo así, en la época actual, la generación de nuevas propuestas gráficas de utilidad social y contribución cultural.

La maestra Claudia Alvarado en su publicación *Recuento de las Con-*



tribuciones a la *Arqueología de Xochicalco* (2018) por el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), narra las incursiones científicas a la zona arqueológica de Xochicalco. En el año 1569, fray Bernardino hace una de las primeras menciones escritas sobre Xochicalco, posterior a la conquista, en el libro *La historia general de las cosas de la Nueva España*. Tiempo más tarde, en 1777 y 1784, José Antonio Alzate y Ramírez, miembro de la Real Academia de las Ciencias de París, realiza en Xochicalco el primer informe sistemático de la zona arqueológica, publicando el documento *Descripción de las antigüedades de Xochicalco*; sus ilustraciones permitieron hacer los primeros estudios iconográficos del templo de la serpiente emplumada. El arqueólogo Norberto González Crespo continúa con la dirección del proyecto en 1984, con la doctora Silvia Garza en su equipo quien, durante 2005 y 2007, continuó con las exploraciones como directora del proyecto, suspendiendo las investigaciones de campo en 2009, pero continuando con el análisis del material arqueológico rescatado.

El doctor Rubén Morante, de la Universidad de Veracruz, realizó diversas investigaciones en la zona arqueológica, desarrolló estudios sobre la cámara del observatorio y la entrada de los rayos solares al recinto. En

2014, el doctor Morante presentó otra detallada investigación sobre el calendario utilizado en Xochicalco y su iconografía; en esta investigación el doctor Morante exhibió la selección de un grupo de veintitrés íconos correspondientes a las imágenes del calendario utilizado en Xochicalco y, en 2019, este *corpus* glífico es publicado por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) en la revista científica *Anales de Antropología*; este grupo de imágenes presenta un ícono repetido y dos inconsistencias. La actual investigación presenta una propuesta para sustituir estos íconos por los adecuados y así desplegar una nueva propuesta del tonalpohualli (cuenta de los días en náhuatl) de Xochicalco. Este análisis del calendario se suma al análisis de toda la zona, lo que da como resultado un total de cuatrocientos setenta y dos íconos catalogados.

### **Imágenes del cielo en la tierra**

La iconografía e iconología de Xochicalco poseen un gran valor y son de suma importancia. Esta información organizada permite realizar asociaciones con imágenes semejantes encontradas en distintos lugares: anteriores, contemporáneos o posteriores cronológicamente a las imágenes estudiadas. Estas asociaciones permiten realizar una lectura amplia



y contribuyen a un mayor desarrollo del objeto de estudio.

En Xochicalco se utilizó y perfeccionó el calendario prehispánico, teniendo una de sus principales correcciones durante el horizonte Epiclásico. Este ajuste fue adoptado y aplicado en todo el periodo Postclásico por las culturas que sucedieron a "la ciudad de las flores".

La iconografía del calendario de Xochicalco se compone de veintitrés íconos, en ciento quince representaciones y ubicados en quince soportes diferentes.

El cuerpo glífico es actualizado para presentar una corrección al anterior publicado por la UNAM; se agrega el ícono número seis: muerte o mixiztli, recuperado de la Estela III, encontrada por el arqueólogo César Sáenz. A esta iconografía se suman el resto de los íconos ubicados en Xochicalco y alrededores, para un total de cuatrocientos setenta y dos íconos desarrollados.

Más de cuatrocientos íconos analizados, ubicados en: el templo de Quetzalcóatl, las losas de los animales, estelas, juego de pelota, monolitos y el museo de sitio, con iconografía de representaciones femeninas, masculinas, sacerdotes, seres antropomorfos, felinos, caninos, reptiles, aves, insectos, serpientes emplumadas, toponimia, figuras celestes, calendáricas, cargadores del universo,

morfotipos e íconos abstractos, son muestra de la especialización de esta cultura en sus imágenes.

En el total de la muestra, principalmente se representaron imágenes calendáricas, con una presencia de 24% de la muestra analizada, seguido por la imagen de aves, con una representación total de 18%, y ochenta y seis íconos de la muestra para un total de cuatrocientos setenta y dos íconos desarrollados.

Así, la iconografía xochicalca fue una gran influencia para culturas posteriores, tomaron sus más de cuatrocientos setenta íconos y los desarrollaron bajo los mismos principios estéticos. Como resultado, en una imagen Postclásica -puede ser un códice con íconos calendáricos-, se reconoce de manera evidente que su fundamento proviene principalmente de Xochicalco.

Asimismo, la estética xochicalca influyó e inspiró a culturas del Postclásico, lo que se observa en lapidarios, murales y códices, en los cuales reprodujeron con gran maestría los rasgos heredados de la cultura xochicalca. La base icónica en forma de petate, las volutas que se desprenden y curvan simétricamente, los íconos calendáricos que sustituyen a los gobernantes por flores, se pueden admirar al ser representados con gran esplendor por sus culturas posteriores.



Xochicalco se consolidó como una de las ciudades más importantes de Mesoamérica, lugar donde se reformó el sistema calendárico y su iconografía, cuyo refinado estilo fue conservado por las culturas posteriores y llega a días actuales.

Las aves y sus representaciones permiten recordar y reimaginar a Xochicalco o Totolhualco, como lo indica su iconografía. Los artistas de Xochicalco fueron reconocidos y evocados por artistas de grandes culturas como la mexica, quienes se apropiaron de la estética e iconografía xochicalca para representarla y engrandecerla en las fachadas de sus ciudades, calendarios, códices e imágenes en general.

Así pues, cada vez que se analice un códice prehispánico se puede leer su esencia estética fundada en Xochicalco durante el horizonte Epiclásico. El gran valor y la importancia de la iconografía e iconología de Xochicalco se presenta de manera ordenada y clara para continuar con su desarrollo.

La palabra iconografía deriva de imagen y escritura; a diferencia de las imágenes prehispánicas realizadas en piedra, la escritura prehispánica no perduró al paso del tiempo.

La iconografía e iconología en Xochicalco poseen un gran valor y son de suma importancia, se presentan como una muestra que permite una nueva experiencia iconográfica.

Esta muestra no necesariamente utiliza los textos; las soluciones relevantes se obtienen en cuanto al inventario temático de las imágenes, su ubicación, relación y cantidad, que permiten un análisis iconográfico complejo con fines ilimitados para un grupo de imágenes con un considerable rezago en su estudio y publicación; conformando un avance significativo en el desarrollo de imágenes prehispánicas.

### **Iconografía compleja, una propuesta transdisciplinaria. La iconografía e iconología de Xochicalco y su complejidad**

La iconografía es el estudio del significado de las imágenes y ha desempeñado un papel primordial en la comprensión del arte, la historia, las tradiciones religiosas y los valores sociales del México prehispánico (INAH, 2002). No es un misterio que la rica y compleja iconografía de Xochicalco mantiene una incógnita oculta sobre su verdadero y absoluto significado.

A su vez, la iconología se refiere al estudio de las imágenes y de su valor simbólico.

Alfredo López Austin investigador emérito del Instituto de Investigaciones Antropológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México considera la interdisciplina como metodología fundamental para el desarrollo de imágenes prehispánicas.



Es en este vaivén que se insertan los investigadores contemporáneos, quienes han abrevado de los aportes y descubrimientos de sus antecesores, las metodologías actuales son diversas, atañen a disciplinas como la historia del arte, la etnohistoria, la iconografía, la epigrafía, la filología y la historia misma; por lo que cada vez más los trabajos tienden a realizarse de manera interdisciplinaria (López Austin, 2019, p. 27).

El doctor Basarab Nicolescu, sobre la complejidad y la interdisciplina considera que, la interdisciplina no es suficiente herramienta para el desarrollo de lo complejo, es necesaria una propuesta transdisciplinar, ya que considera que en realidad, la suma de los mejores especialistas en sus campos no puede engendrar más que una incompetencia generalizada, puesto que la suma de las competencias no es la competencia: en el plano técnico, la intersección entre los diferentes campos del saber es un conjunto vacío (Nicolescu, 1996).

Las imágenes prehispánicas complejas o muy complejas requieren un tratamiento transdisciplinar sumado al desarrollo interdisciplinar propuesto por López Austin. A continuación, se propone una metodología transdisciplinar para el desarrollo de imágenes prehispánicas complejas, basada en tres puntos:

1- La iconografía prehispánica compleja se desarrolla con la complejidad de la sociedad. La sabiduría popular permitirá contrarrestar la ignorancia individual. Las imágenes prehispánicas deben de ser públicas, no estar en manos de un instituto, no esperar que su investigador asignado considere cuándo es el momento apropiado para publicarlas, estas acciones no contribuyen al desarrollo del conocimiento.

Basarab Nicolescu comenta que dos especialistas de la misma disciplina tienen dificultades hoy en día para comprender sus propios resultados recíprocos. Es la inteligencia colectiva de la comunidad, atada a esta disciplina, la que la hace progresar, y no un solo cerebro el que debería conocer todos los resultados de todos estos colegas cerebros, lo cual es, además, imposible, porque hoy existen cientos de disciplinas (Nicolescu, 1996).

2- El verdadero significado de las imágenes prehispánicas complejas es proporcional al conocimiento alcanzado sobre el Tercer Incluido <sup>1</sup>.

Basarab Nicolescu en su manifiesto de la transdisciplinariedad propone cómo esta disciplina puede llevarnos a replantear, a dar una nueva lectura a los conocimientos antiguos, a explorar de otra manera el conocimiento de nosotros mismos aquí y ahora. La existencia de los niveles de



realidad diferentes ha sido afirmada por diversas tradiciones y civilizaciones, pero esta afirmación estaba fundada sobre dogmas religiosos o sobre la exploración del universo interior (Nicolescu, 1996), como lo pueden expresar las civilizaciones prehispánicas y podrá ser comprendido a medida que se comprendan las distintas realidades.

3- La transrealidad como generador de imágenes e íconos prehispánicos y contemporáneos. El conocimiento de uno mismo permitirá el acceso a diferentes realidades<sup>2</sup>, el tlacuilo con esta capacidad podrá interactuar entre realidades o acceder al tercer incluido, brindando información e imágenes a esta realidad. Este punto atiende al grado ontológico de cada lector. Estos accesos permitirán descifrar y comprender las imágenes prehispánicas.

Para que el conocimiento de lo complejo sea reconocido en tanto que conocimiento, es necesario pasar por una pregunta: ¿Si la complejidad de la que hablamos es una complejidad sin orden, su conocimiento no tendría sentido, o acaso oculta un nuevo orden y una simplicidad de una nueva naturaleza que sería justamente el objeto del nuevo conocimiento? Es necesario, entonces, escoger entre una vía de perdición y una vía de esperanza (Nicolescu, 1996, p. 34).

Las imágenes con un fundamento complejo mantienen su verdadero significado al ser representaciones de otras realidades. La física cuántica ha permitido descubrir que la abstracción no es sólo un intermediario entre nosotros y la naturaleza, una herramienta para describir la realidad, sino una de las partes constitutivas de la Naturaleza (Nicolescu, 1996).

En el diagrama sobre los niveles de la transrealidad de Basarab, muestra cómo el conocimiento cultural puede incluir un significado oculto (2020). Este diagrama se asemeja al desarrollado por López Austin para el concepto mesoamericano del tiempo (2019).

Basarab sobre las culturas antiguas dice:

El espíritu humano ha estado obsesionado, desde La Noche de los Tiempos, con la idea de leyes y de orden, para dar un sentido al Universo donde vivimos y a nuestra propia vida. Los antiguos inventaron la noción metafísica, mitológica y metafórica de cosmos. Se acomodaban muy bien a una Realidad Multidimensional, poblada de entidades diferentes: de los hombres a los dioses, pasando eventualmente por una serie de intermediarios. Dichas entidades vivían en su propio mundo, regido por sus propias leyes, pero ligadas a leyes cósmicas comunes que engendraban un



orden cósmico común. Los dioses podían, así, intervenir en los asuntos de los hombres y los hombres, a veces, estaban hechos a la imagen de los dioses, y todo tenía un sentido, más o menos oculto, pero, al fin y al cabo, un sentido (Basarab, 2019, p. 16).

La unidad abierta entre el Objeto transdisciplinario y el Sujeto transdisciplinario se traduce por la orientación coherente del flujo de información que atraviesa los niveles de Realidad y del flujo de conciencia que atraviesa los niveles de percepción. Esta orientación coherente otorga un nuevo sentido a la verticalidad del ser humano en el mundo<sup>3</sup> (Nicolescu, 1996, p. 45).

La visión de las culturas prehistóricas nos muestra una nueva visión del mundo, que responde a las múltiples y rigurosas preguntas más relevantes para Nicolescu sobre la transrealidad.

Alfredo López Austin (2019) sobre el concepto mesoamericano del tiempo y su complejidad, redacta:

El dios día se forma por la coincidencia de dos dioses; recorre el ecúmeno y, al terminar su trabajo, regresa al anecúmeno, donde sus componentes vuelven a fusionarse y a tomar su respectivo lugar en el ciclo de su propia serie.

1-Circulación en el anecúmeno de los dioses de nombre figurativo que integran los días.

2-Circulación en el anecúmeno de los dioses de nombre numeral que integran los días.

3-Punto de fusión de los dioses antes de entrar al ecúmeno.

Se funden el dios Jaguar y el dios Siete al empezar el día.

4-Durante su trayecto de función temporal en el ecúmeno, el dios está formado por la unión del dios Jaguar y el dios Siete.

5-Punto de fisión y separación de los dos componentes del día 7 jaguar al terminar su periodo y regresar al anecúmeno (López Austin, 2019, p. 81).

Estas imágenes pueden ser de una iconografía sencilla e iconología compleja o viceversa. Sobre los símbolos calendáricos Alfredo López Austin señala que se trata de un sistema integrado por escasos símbolos que se manejan con reglas complejas de carácter cardinal, ordinal, operativo y combinatorio.

## Conclusiones

La estética xochicalca fue de gran influencia e inspiración para las culturas del Postclásico. En sus lapidarios, murales y códices se puede ver cómo con gran maestría reprodujeron los rasgos heredados de la cultura xochicalca, la



base icónica en forma de petate, las volutas que se desprenden y curvan simétricamente, los íconos calendáricos que sustituyen a los gobernantes por flores, se pueden admirar al ser representados con gran esplendor por sus culturas sucesoras.

La verdadera iconología de las imágenes xochicalcas puede ser compleja de analizar, se presentan tres puntos desde una perspectiva transdisciplinar para el desarrollo de imágenes prehispánicas complejas, la metodología transdisciplinar se basa en los siguientes puntos:

1-La iconografía prehispánica compleja se desarrolla con la complejidad de la sociedad, las imágenes públicas permitirán que la sabiduría y complejidad de la sociedad, contrarreste la complejidad de las imágenes; es abordar la complejidad desde la complejidad.

2-El verdadero significado de las imágenes prehispánicas complejas es proporcional al conocimiento alcanzado sobre el Tercer Incluido, a medida que los seres se internen y desarrollen conocimiento sobre el tercer incluido el verdadero significado de las imágenes será revelado o reconocido.

3-La transrealidad como generador de imágenes e íconos, las diferentes realidades o el mismo tercer oculto, son revelados desde las imágenes y así el significado mismo de las imágenes complejas.

La transdisciplina permite y contribuye al desarrollo iconográfico e iconológico de las imágenes prehispánicas complejas otorgando la posibilidad de descubrir el conocimiento antiguo y generar nuevo conocimiento.



## Notas

1 El mérito histórico de Lupasco (Stéphane Lupasco filósofo francés, rumano, 1900- 1988) fue haber mostrado que la lógica del tercero incluido es una verdadera lógica, formalizable y formalizada, multivalente (de tres valores: A, no-A y T) y no-contradictoria. Lupasco, como Husserl, era de la casta de los pioneros; su filosofía, que toma como punto de partida la física cuántica, ha sido marginalizada por los físicos y los filósofos. En cambio, tuvo curiosamente un poderoso impacto, aunque oculto, entre los psicólogos, los sociólogos, los artistas o los historiadores de las religiones (Basarab Nicolescu, 1996, p. 28).

2 El mayor impacto cultural de la revolución cuántica es, en realidad, el cuestionamiento del dogma filosófico contemporáneo de la existencia de un solo nivel de Realidad. Demos a la palabra "realidad" su sentido pragmático y ontológico. Entiendo por Realidad, en primer lugar, lo que resiste a nuestras experiencias, representaciones, descripciones, imágenes o formalizaciones matemáticas. La física cuántica nos ha permitido descubrir que la abstracción no es sólo un intermediario entre nosotros y la Naturaleza, una herramienta para describir la realidad, sino una de las partes constitutivas de la Naturaleza (Nicolescu, 1996, p. 23).

3 En el lugar de la verticalidad de la estación sostenida sobre esta tierra gracias a la ley de gravitación universal, la visión transdisciplinaria propone la verticalidad consciente y cósmica de la travesía de diferentes niveles de Realidad. Es esta verticalidad la que constituye, en la visión transdisciplinaria, el fundamento de todo proyecto social viable. Nicolescu Basarab (1996). *La Transdisciplinarietà Manifiesto*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, A.C., p. 23.

## Referencias

Alvarado, C. (2018). *Recuento de las Contribuciones a la Arqueología de Xochicalco*. INAH.

Kenneth, G. H. (2018). Arqueología e Historia del Estado de Morelos, México. *Revista de Arqueología Mexicana*, núm. 153, septiembre-octubre, 2018, INAH.

López Austin, A. (2019). *Códices de México*. INAH.

Morante López, R. (2019). Los calendarios de Xochicalco, Morelos. *Anales de Antropología*, UNAM.

Nicolescu, B. (1996). *La Transdisciplinarietà Manifiesto*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, A.C.

# El patrimonio cultural inmaterial, Jueves Santo en el imaginario del turismo de Tepoztlán, Morelos\*



*Xóchitl Cristina Romero Mejía*

## Introducción

Hoy en día, es bien sabida la importancia que representa la preservación del patrimonio cultural inmaterial, ya que es una manera de salvaguardar la identidad y la historia de cada lugar. Tepoztlán es un municipio ubicado en el estado de Morelos, y es uno de los ciento treinta y dos Pueblos Mágicos en México; cabe recordar que, en junio de 2023, la Secretaría de Turismo (Sectur) anunció la incorporación de cuarenta y cinco nuevos Pueblos Mágicos, teniendo actualmente un total de ciento setenta y siete pueblos inscritos en el Programa de Pueblos Mágicos. Durante la Semana Santa<sup>1</sup>, el Jueves Santo<sup>2</sup> se presenta como una festividad tradicional en este pueblo mágico. Sin embargo, a medida que el turismo ha ido creciendo en este lugar se ha generado una complica-

\* Este trabajo reproduce fragmentos de una tesis de la propia autora. <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/4347>



da interacción entre los habitantes que celebran de manera genuina y, los turistas que en muchas de las ocasiones, no son conscientes del significado de esta festividad. El presente artículo se centra en el patrimonio cultural inmaterial del Jueves Santo realizado en el barrio de San Miguel en Tepoztlán, Morelos. Explorando la manera en la que esta festividad se ha convertido en un atractivo turístico, así como la distinción generada entre la población local y los turistas.

El objetivo principal del presente trabajo es examinar las representaciones visuales capturadas a través de una serie de fotografías tomadas el 6 de abril del año 2023, durante la celebración del Jueves Santo en el barrio de San Miguel en Tepoztlán, Morelos. Estas fotografías proporcionan una mirada detallada de la práctica llevada a cabo por los habitantes de Tepoztlán, mientras que, al mismo tiempo, se puede observar la presencia de diversos turistas, que en muchos casos desconocen la importancia cultural de esta festividad. El contraste entre los que conocen sobre esta tradición y los que son ajenos a la celebración del Jueves Santo se puede observar de manera clara en las fotografías que más adelante se describirán.

Para contextualizar correctamente este estudio, es necesario abordar el concepto de patrimonio cultural

inmaterial y la relevancia que éste tiene en la preservación de la identidad cultural; asimismo, se revisarán textos en los que se aborda el tema de Tepoztlán y el turismo que se desarrolla en este lugar. A través de esta investigación, se busca generar una comprensión más clara de la dinámica entre el turismo y el patrimonio cultural inmaterial en Tepoztlán.

### **Relación entre el turismo y el patrimonio cultural inmaterial**

Es indispensable entender el término de patrimonio cultural definido en el libro *El patrimonio cultural. Conceptos básicos* en el que se menciona que patrimonio “Alude a bienes y costumbres que transmitimos porque reconocemos en ellos un valor y les atribuimos una propiedad colectiva” (García, 2011, p.17), de igual forma, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, denominada en adelante UNESCO, lo define como “El patrimonio es el legado cultural que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras” (2023). Del mismo modo, la UNESCO (2011) hace mención del patrimonio cultural, explicando que éste no se limita sólo a los monumentos y las colecciones de objetos, ya que engloba también las tradiciones y manifestaciones culturales que se



mantienen vivas a lo largo del tiempo y se transmiten de generación en generación. Estas expresiones incluyen tradiciones orales, espectáculos artísticos, costumbres sociales, rituales, celebraciones, conocimientos y prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo, así como habilidades y técnicas asociadas a la artesanía tradicional.

Por lo mencionado anteriormente, se puede decir que el patrimonio cultural engloba aquellos objetos o elementos que no pertenecen únicamente a una persona en particular, sino que es una pertenencia compartida que puede ser aprovechada por cualquier individuo, siempre y cuando se respete su valor y significado. Es una manera en la que se representa la historia y la identidad de un lugar al transmitirlo de generación en generación; asimismo, colabora con el desarrollo turístico del lugar.

El patrimonio cultural se divide en patrimonio cultural material y patrimonio cultural inmaterial. El cultural material se refiere a aquellos objetos físicos como las construcciones con valor cultural, la UNESCO lo clasifica en monumentos que abarca desde edificios: casas, palacios, fortificaciones, lugares de culto y antiguas fábricas. De igual manera, se comprende conjuntos: ciudades, poblados o barrios. Asimismo, se incluyen obras creadas únicamente por el ser

humano, como las obras que son el resultado de la interacción entre el ser humano y la naturaleza, ya sea un paisaje urbano o rural.

El patrimonio cultural inmaterial se compone de manifestaciones culturales y tradiciones que se transmiten de generación en generación. Se conforma por lenguas, relatos, leyendas, cuentos populares, música, danza, artes marciales, fiestas, artes culinarias, festivales, rituales, entre otros. La preservación de este tipo de patrimonio es fundamental para evitar perder la diversidad cultural y el legado que dejan los antepasados de cada lugar. “La importancia del patrimonio cultural inmaterial no estriba en la manifestación cultural en sí, sino en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación” (UNESCO, 2011, p. 4). Es por este motivo que, en la actualidad, el patrimonio cultural inmaterial adquiere una relevancia fundamental, ya que su preservación depende de aquellos que se encargan de transmitir sus conocimientos a las nuevas generaciones y a otras comunidades, lo cual favorece a que todos estos conocimientos perduren por muchos años.

Por otra parte, al abordar el tema del turismo, es necesario comprender el concepto dado por la Organización Mundial del Turismo (OMT), quien dice que:



Es un fenómeno social, cultural y económico que supone el desplazamiento de personas a países o lugares fuera de su entorno habitual por motivos personales, profesionales o de negocios. Esas personas se denominan viajeros (que pueden ser o bien turistas o excursionistas; residentes o no residentes) y el turismo abarca sus actividades, algunas de las cuales suponen un gasto turístico (OMT, 2023).

Por tanto, es indispensable comprender que el turismo y el patrimonio cultural están estrechamente relacionados en varios aspectos, entre los que se encuentra la promoción de la cultura local, incluyendo las tradiciones, prácticas, artes y habilidades transmitidas, las cuales se transfieren de generación en generación, por esta razón es un atractivo para los turistas, ya que muchos de ellos llegan con el interés de aprender y experimentar actividades que se realizan en la cultura local. Del mismo modo, el turismo ayuda en la generación de ingresos económicos a las comunidades, dado que al visitar un lugar distinto del que habitan, por lo general invierten dinero en el alojamiento, los alimentos, el transporte, *souvenirs*, lo cual favorece a la economía local. “El patrimonio es crecientemente considerado como un atractivo turístico, es decir, un elemento que potencialmente puede ser puesto en valor por la actividad turística” (Troncoso y Almirón, 2005, p. 58).

Es por este motivo que, la vinculación entre el turismo y el patrimonio está estrechamente asociado a diversas ventajas, “el turismo es presentado como una actividad que posibilita la difusión, el acceso y el conocimiento de los elementos valorizados como patrimonio” (Troncoso y Almirón, 2005, p. 58). El interés turístico relacionado con el patrimonio cultural también está involucrado con la preservación y la valorización, debido a que se le da mayor importancia al tomar medidas para proteger el patrimonio para mantenerlo por mucho tiempo; de igual manera, el turismo es una manera en la que se realiza un intercambio cultural entre los visitantes y la comunidad de la localidad, ya que el turista al regresar a su hogar de origen se lleva con él una nueva perspectiva y nuevos conocimientos sobre lo visto. Sin embargo, también existen algunos aspectos negativos para el patrimonio cultural al no manejarlo de manera adecuada, por ejemplo, el turismo masivo puede llegar a ser perjudicial para el medio ambiente y para los recursos culturales de la zona.

Es necesario lograr un equilibrio entre la conservación y la mercantilización turística del patrimonio, como forma de asegurar su mantenimiento y conservación como tal y como recurso para la actividad turística. Es precisamente, en torno a este equilibrio, que se afirma que parte de los beneficios



obtenidos del uso turístico del patrimonio deben destinarse para la gestión y protección del mismo (Troncoso y Almirón, 2005, p. 58).

Por este motivo, es importante promover un turismo que sea totalmente respetuoso con el patrimonio cultural inmaterial, debido a que el descontrol en la afluencia de visitantes en una zona turística conlleva a generar impactos ambientales adversos; por ejemplo, el aumento de turistas incrementa la demanda de servicios como energía, agua y alimentos, además de que mientras más gente llegue a un espacio es necesaria la construcción de infraestructura turística como hoteles y carreteras, lo cual puede afectar los ecosistemas naturales y contribuir a la pérdida de biodiversidad. De igual manera, el manejo inadecuado de residuos también constituye una amenaza para el entorno, por esta razón, es importante considerar el impacto ambiental que se genera y así garantizar que las comunidades locales sean beneficiadas de la mejor manera.

### **El turismo en Tepoztlán y la festividad del Jueves Santo en el barrio de San Miguel**

Tepoztlán es un pueblo ubicado en el estado de Morelos, México, que se encuentra aproximadamente a 80 kilómetros al sur de la Ciudad de México, a

una altitud de 1700 metros sobre nivel del mar. Este lugar está rodeado por una serie de montañas y colinas cubiertas por vegetación, entre la que se encuentra uno de los cerros más distintivos que lleva por nombre el Cerro del Tepozteco. El centro de Tepoztlán conserva su encanto con sus calles empedradas en las que se pueden ver distintos restaurantes, cafeterías, galerías de arte, tiendas de artesanías, entre otros. Este lugar es reconocido como Pueblo Mágico, título recibido desde el 2002, distintivo que se le otorgó por su riqueza histórica y cultural reflejada en su arquitectura, tradiciones y gastronomía. La Secretaría de Turismo define un Pueblo Mágico como “un sitio con símbolos y leyendas, poblados con historia que en muchos casos han sido escenario de hechos trascendentes para nuestro país, son lugares que muestran la identidad nacional en cada uno de sus rincones, con una magia que emana de sus atractivos” (Sectur, 2023). Un sitio distinguido como Pueblo Mágico sostiene esta denominación al contar con un plan de desarrollo urbano, ambiental, turístico y comercial. Este plan engloba la promoción activa de su patrimonio inmaterial, incluyendo las celebraciones y costumbres que son únicas de cada localidad; de este modo, se persigue la conservación de la herencia cultural y las atracciones que los visitantes buscan descubrir al visitar cada uno de los lugares, descrito



por Alvarado Rosas en *Conservación del patrimonio cultural en el Pueblo Mágico de Tepoztlán, Morelos (2001-2012)*. De esta manera, se busca satisfacer las necesidades de los visitantes y promover la cultura del lugar.

Las localidades participantes, como Tepoztlán, requieren apoyo que facilite los procesos de desarrollo del turismo, se requiere formación de los prestadores de servicios y, sobre todo, la intervención de los grupos locales en la toma de decisiones respecto a las propuestas enfocadas al desarrollo turístico de sus pueblos (Saldaña, 2020, p. 203).

Todos los pueblos integrantes del Programa Pueblos Mágicos tienen la responsabilidad de preservar su esencia única. Es indispensable que los residentes continúen resguardando sus costumbres ancestrales, a pesar de la presiones que puedan surgir debido a la comercialización y a la afluencia del turismo a gran escala. Uno de los problemas presentados en Tepoztlán, y mencionado por Concepción Alvarado Rosas y Cinthia Fabiola Ruiz López en el libro *Tepoztlán en su laberinto* (2020), es sobre algunas entrevistas que se realizaron a la población originaria de este pueblo, en las que se resalta que a partir del nombramiento de Pueblo Mágico, las ventas se desplomaron, mencio-

nando que cada vez es más complicado dedicarse sólo a la elaboración de artesanías, por lo que muchos de estos miembros deciden trabajar como meseros, recepcionistas, camareras o cocineras.

En el año 2002, se le otorga a Tepoztlán el nombramiento de Pueblo Mágico, distintivo que se le retiró en el 2009, y nuevamente lo recuperó en el 2010. Cabe mencionar que, si un lugar pierde este distintivo sólo tiene una oportunidad para recuperarlo. Descrito en el libro *Tepoztlán en su laberinto*: “El reconocimiento que posee Tepoztlán con este distintivo se debe principalmente a que cuenta con edificios de valor arquitectónico, casas de adobe, topografía, fiestas, artesanías y gastronomía” (Alvarado y Ruiz, 2020, p. 140).

El municipio de Tepoztlán está conformado por siete pueblos: San Andrés de la Cal, Santo Domingo Ocotitlán, Santiago Tepetlapa, Amatlán de Quetzalcóatl, San Juan Tlacotenco, Santa Catarina y Tepoztlán; cada uno de estos pueblos se divide en barrios. Uno de los edificios patrimoniales más importantes en Tepoztlán es el exconvento de la Natividad, junto al que se ubica la Iglesia de la Natividad, lugar en el que se culmina la procesión realizada cada Jueves Santo.

Los barrios y colonias de Tepoztlán, Morelos, permanecen unidos por sus



costumbres y tradiciones en sus celebraciones religiosas, organizadas por sus mayordomías, por ejemplo, el Jueves Santo durante la Semana Santa, en la cual se lleva a cabo la bendición de los santos óleos, el pan, la escenificación de la última cena<sup>3</sup> y el lavatorio de pies<sup>4</sup>. Esta celebración inicia en la capilla de San Miguel Arcángel ubicada en el barrio del mismo nombre, partiendo en procesión hacia el exconvento de la Natividad de María. En esta procesión se puede distinguir la participación de los distintos barrios y colonias de este lugar, portando un estandarte con el nombre de los mismos. Los nativos de estos barrios y colonias llevan abundante pan en una canasta para su bendición; además, van entonando con mucha fe diversos cantos y rezos. Algunos turistas se unen en el trayecto a esta procesión.

La celebración de la Semana Santa es parte de la religión católica cristiana, es la culminación del periodo conocido como Cuaresma, que inicia con el miércoles de ceniza y termina el Viernes Santo, donde Jesús de Nazareth muere crucificado (Hernández, 2011). Esta conmemoración forma parte del patrimonio inmaterial, el cual se manifiesta en las tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes como tradiciones orales, rituales, actos festi-

vos, usos sociales (UNESCO, 2003, p. 3). Lourdes Arizpe (2009), expresa que las procesiones son patrimonio inmaterial vivo, tejen redes sociales entre barrios y pueblos (p. 176). Johanna Broda (2003), menciona que las mayordomías<sup>5</sup> fueron introducidas a lo largo del período colonial, y consolidaron la forma de organización corporativa de las comunidades indígenas (p. 16).

### Descripción de fotografías

A continuación, se realizará la descripción de las fotografías obtenidas durante la celebración de la Semana Santa, durante el Jueves Santo. Los detalles plasmados en estas imágenes permiten observar de manera clara las diferencias entre los visitantes y los habitantes del municipio de Tepoztlán. Cabe mencionar que en estas festividades conviven los pobladores originarios conocidos como tepoztecos –“el tepozteco es el originario cuya familia lleva en el pueblo varias generaciones, lo que legitima su poder de decisión sobre problemáticas que se presentan en el pueblo”– (Lara, 2020, p. 288); los avecindados, quienes son pobladores de Tepoztlán, pero no nacieron en la localidad ni tienen ancestros en el lugar; y los tepoztizos, quienes también clasifican en este punto, con la diferencia de que son pobladores que



posiblemente lleven una generación vivida en el lugar, pero no se considera suficiente para valorarlos como locales. Finalmente, para la última clasificación se considera a los turistas, quienes hacen uso de algunos espacios determinados de Tepoztlán durante un tiempo definido.

En dicho periodo no cabe duda de que el sector turístico se ha potencializado por medio de las nuevas tecnologías, haciendo más eficiente el funcionamiento de la experiencia turística, mediante la mejora de los procesos de reservaciones, conexiones, precios, entre otros (Valenzuela, 2020, p. 52).

**Descripción: La Fotografía 1** captura a dos habitantes del municipio de Tepoztlán, conocidos como Tepoztecos, realizando los preparativos aproximadamente una hora antes del comienzo de la procesión del Jueves Santo. Del lado izquierdo se puede observar una mujer adulta ayudando a un hombre adulto a realizar el tejido de la palma, que posteriormente se reparte entre los participantes de esta festividad. El hombre destaca por su vestimenta tradicional, que rápidamente permite identificarlo como un residente de este lugar.

**Descripción: La Fotografía 2** presenta a los habitantes de Tepoztlán en un momento de descanso mientras aguardan al inicio de la procesión

que transcurrirá desde el barrio de San Miguel hasta el exconvento de la Natividad. Es notable que muchos de ellos tienen en sus manos un vaso, esto se debe a la tradición de repartir agua entre los participantes y acompañantes durante los preparativos para mantenerse hidratados. Además, se observa que algunas personas sostienen canastas, esto está vinculado a la bendición del pan, una ceremonia significativa que tiene lugar al finalizar la festividad en el exconvento de la Natividad.

**Descripción: La Fotografía 3** retrata el inicio de la procesión en Tepoztlán. En el centro de la imagen, se distinguen los habitantes, la mayoría de ellos adultos; sin embargo, también se observa la presencia de una niña del lado izquierdo, quien se une a la procesión.

Los mayordomos de cada pueblo, situados en el centro, portan con orgullo el estandarte que es llevado hasta el exconvento de la Natividad. Esto demuestra la importancia de esta tradición para la comunidad. A la derecha de la imagen, se nota la presencia de la policía, su participación es crucial para garantizar el correcto desarrollo de estas festividades, ya que se encargan de redirigir el flujo de vehículos por vías alternas, de esta forma, los pobladores pueden caminar seguros por las calles principales mientras se desarrolla la procesión.



Fotografía 1. Jueves 6 de abril de 2023. Preparación de la festividad para realizar la procesión del Jueves Santo. Elaboración propia.



Fotografía 2. Jueves 6 de abril de 2023. Pobladores esperando al inicio de la procesión, además tomando agua fresca, ofrecida por los residentes de este lugar. Elaboración propia.



**Descripción:** En la Fotografía 4, es posible observar la interacción que existe entre los turistas y los habitantes al realizar actividades tradicionales como lo es la Semana Santa. Al centro de la fotografía se encuentran los habitantes realizando la procesión, caminan de manera tranquila mientras que, del lado izquierdo se contemplan los grupos de turistas, distinguidos por su vestimenta, que suele ser casual y cómoda para facilitar la caminata y exploración del lugar. Muchos de ellos llevan gorras para protegerse del sol, y es común verlos con *shorts* o *pants*, reflejando su intención de moverse con comodidad durante su visita.

En la Fotografía 4 es posible observar como el turista continua con sus actividades de manera normal, demostrando la intención de comprar en los puestos que hay en este espacio; algunos de estos visitantes giran la cabeza para contemplar la procesión mientras que otros siguen su camino hacia la parte alta de la calle. Por respeto, los pobladores se retiran todo tipo de objeto que cubra su cabeza, mientras que se puede ver que los turistas continúan con algunas gorras, realizando sus actividades de manera normal; sin embargo, en ningún momento demostraron comportamientos irrespetuosos con la realización de esta celebración, mu-



Fotografía 3. Jueves 6 de abril de 2023. Inicio de la procesión que se dirige hacia el exconvento de la Natividad. Elaboración propia.



Fotografía 4. Jueves 6 de abril de 2023. Antes de llegar al destino final que es el exconvento de la Natividad. Elaboración propia.



Fotografía 5. Jueves 6 de abril de 2023. Representación de la última cena en el atrio del exconvento de la Natividad. Elaboración propia.



chos turistas se movieron a los costados de la calle para facilitar el paso a los habitantes y sin demostrar intenciones de interferir con esta celebración.

Asimismo, en la Fotografía 4 se observa a los vendedores locales, quienes continúan con sus actividades comerciales habituales, sin que las festividades interrumpan su rutina.

**Descripción: La Fotografía 5** captura el inicio de la representación de la última cena, una escena que se despliega al llegar la procesión al exconvento de la Natividad. En la imagen, se observa cómo se distribuye comida entre los actores que interpretan a los discípulos para evocar los acontecimientos de aquella emblemática cena. Esta escena forma parte de las tradiciones de Tepoztlán, y permite a los participantes y espectadores vivir un momento de reflexión y conexión con la historia bíblica.

## Conclusiones

Tras describir las fotografías tomadas en la procesión, se detectó una distinción notable entre los habitantes locales que participaban en el evento y los turistas que visitaban el municipio para actividades recreativas. Las diferencias se reflejaban no sólo en la vestimenta, sino también en su comportamiento.

En esta celebración en particular, como ocurre en otras festividades de

este Pueblo Mágico, la convivencia entre los visitantes y los habitantes es más frecuente que en otros lugares que también mantienen la tradición de la Semana Santa. Los turistas, a pesar de tener intenciones distintas a la de participar en el evento religioso, no interrumpieron el curso del festejo. Este respeto se pudo observar, por ejemplo, en la cooperación de los visitantes con la policía local para evitar inconvenientes vehiculares con los participantes de la procesión.

Este estudio ha permitido percibir que existe convivencia armónica entre turistas y la comunidad local durante importantes celebraciones religiosas; además, del respeto mutuo hacia estas actividades de carácter religioso, lo cual es esencial para mantener viva esta tradición que tiene una gran riqueza en su patrimonio cultural inmaterial.



## Notas

1 La Semana Santa corresponde a la última semana del periodo de Cuaresma. Se inicia con el Domingo de Ramos y termina con el Domingo de Pascua de Resurrección. Es la festividad más solemne de toda la cristiandad por su sentido reivindicativo (Iglesias y Cabrera, 2019, p. 130).

2 El Jueves Santo, que recuerda los eventos que se desenlazaron entre Jesús y sus discípulos en el aposento alto (Norton, 2014, p. 84).

3 En los Evangelios se lee que Cristo cenó en la noche del Jueves Santo acompañado de sus 12 discípulos, un hecho que conocemos como la Última Cena (Iglesias y Cabrera, 2019, p. 137).

4 Al terminar de cenar, Jesús lavó los pies de cada uno de sus apóstoles, como símbolo de su sagrada humildad. Cumplida esta tarea, tomó de la mesa un trozo de pan, rezó, lo bendijo y lo distribuyó en pedacitos entre sus discípulos, mientras decía: "¡Tomad y comed, éste es mi cuerpo!". Poco después cogió el cáliz de plata que contenía el vino, oró, lo bendijo y exclamó: "¡Bebed todos de él, que ésta es mi sangre. Haced esto en memoria de mí!". En ese momento se instituyó el sacramento de la Sagrada Eucaristía,

que siguió celebrándose como parte del ritual de Semana Santa, al igual que el lavatorio de pies (Iglesias y Cabrera, 2019, p. 137).

5 Las mayordomías en Tepoztlán se pueden clasificar de dos tipos: una dedicada al cuidado del Santo Patrono del barrio y, la otra, a las imágenes de las fiestas chicas. [...] las funciones de los mayordomos se pueden dividir en dos: una dentro de la iglesia y otra dentro de la organización de las fiestas religiosas (Santos, 1995, pp. 65-66).

## Referencias

Arizpe, L. (2009). *El patrimonio cultural inmaterial de México. Ritos y festividades*. Miguel Ángel Porrúa.

García, M. (2012). *El patrimonio cultural. Conceptos básicos*. Pressas Universitarias de Zaragoza.

Hernández, L. (2011, mayo 1). Semana Santa, ritos y tradición en los Altos de Morelos. *El Tlacuache*, núm. 465. Delegación INAH Morelos. La Jornada Morelos, p. 1.

Nava, L., Ruiz, C. y Alvarado, C., (2018). *Modificaciones del paisaje cultural de Tepoztlán por el programa pueblos mágicos*. Universidad Nacional Autónoma de México y Asociación Mexicana de Ciencias para el Desarrollo Regional A.C., Coeditores, México.



Norton, R. (2014). *Semana Santa: Historia e implicaciones*. Recuperado de: <https://digitalcommons.andrews.edu/christian-ministry-pubs/43>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (20 de mayo de 2023). *Patrimonio cultural*. [Archivo PDF] Recuperado de: <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2011). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?* Ministerio de asuntos exteriores y de cooperación.

Montes de Oca, E., (2017). *Ritos y milpas en Amatlán de Quetzalcóatl, Tepoztlán, Morelos, México*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Santos, J. (1995). *Fiestas Religiosas y mayordomías en Tepoztlán como signos de identidad sociocultural*. [Tesina para obtener el título de Licenciatura en sociología, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa] Recuperado de: <http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/aspuam/presentatesis.php?recno=4195&docs=UAM4195.PDF>

Secretaría de Turismo (2 de julio del 2023). *Pueblos Mágicos de México*. Recuperado de: <https://www.gob.mx/sectur/articulos/pueblos-magi->

[cos-206528#:~:text=Un%20Pueblo%20Mágico%20es%20un,visitarlos%20es%20una%20oportunidad%20para](https://www.gob.mx/sectur/articulos/pueblos-magicos-206528#:~:text=Un%20Pueblo%20Mágico%20es%20un,visitarlos%20es%20una%20oportunidad%20para)

Troncoso, C. y Almirón, A. (2005). *Turismo y patrimonio. Hacia una relectura de sus relaciones*. Universidad Nacional de Mar del Plata.

UNESCO (2011). *Convención del Patrimonio Mundial. CCBP, Programa de Desarrollo de Capacidades para el Caribe. Para el patrimonio mundial, Gestión de Paisajes Culturales, Módulo 4*. Recuperado de: <https://whc.unesco.org/document/106130>

Valenzuela, A. y Saldaña, M. (2020). *Tepoztlán en su laberinto*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Ediciones Navarra.

Valenzuela, A. y Cuevas, M. (Coords.) (2017). *Patrimonio y turismo, cuando los senderos se bifurcan*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

# La performatividad política en la danza: el caso del folklore experimental de Danzariega A. C. y su potencial representatividad contrahegemónica\*

Ana Laura Díaz Leyva



## Introducción

La danza ha sido, desde el origen de la humanidad, un medio para generar la cohesión de grupos sociales. Es una expresión cultural que ha manifestado la importancia de la colectividad para comprender las formas de vida en sociedad. Para el caso de México, se puede encontrar a partir de la búsqueda en distintas fuentes como las crónicas de frailes en la Nueva España, que la danza ha tenido esta función tejedora de lazos sociales y simbólicos.

Dice Enrique Florescano en Ramos *et al.*, (2002) que, durante los años de conquista y colonización, hubo un proceso importante de occidentalización que motivó dos respuestas complejas: por un lado, los pueblos se esforzaron por conservar sus tradiciones, generando mecanismos

\* Este trabajo reproduce fragmentos de una tesis de la propia autora: <http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/4194/DILAYNo1T.pdf?isAllowed=y&sequence=1>



de resistencia y, por otro, la presión conquistadora les forzó a incorporar esas formas de vida occidentales. Esta interacción tan compleja dio lugar a que surgieran nuevos estilos de vida tanto para indígenas como para europeos, y todas estas transformaciones han sido expresadas en la música y la danza. Hasta la fecha, dichas expresiones pueden ser visibles en las fiestas dedicadas a los santos patronos de los pueblos y demás celebraciones y tradiciones cristianas que, en un principio, regían el calendario de la Nueva España.

Durante el siglo XX, las expresiones dancísticas que surgen a partir de esas interacciones históricas, tuvieron una importancia particular en la vida cultural del país como parte del proyecto nacionalista de la naciente República Mexicana, en concreto, el periodo de 1920 a 1940 tuvo un papel destacado en el que surgían nuevas expresiones para encarnar lo que se buscaba que representara “lo mexicano”; y es a partir de la segunda mitad del siglo pasado, que se registra una transformación de la danza como disciplina, ya que se fundan nuevas escuelas e instituciones culturales dentro del sistema educativo nacional. En estos años, la danza logra una proyección internacional y se transforma a partir de esos contactos culturales.

Un caso que puede ejemplificar este fenómeno es la *Fantasia mexi-*

*cana* de Anna Pavlova. En 1919, la bailarina rusa Anna Pavlova, durante una gira, presentó en México el espectáculo *Fantasia mexicana*, cuyo número espectacular fue la ejecución de *El jarabe tapatío* en puntas de ballet clásico (Figura 1). Al ver éste, empresarios y artistas comienzan a incluir en sus programas partes específicas con esta inspiración de trasladar expresiones típicas o regionales, pero siempre mexicanas. Pablo Parra, considera que:

la inclusión de las producciones dancísticas de este tipo se da a partir de la política cultural y educativa obregonista, iniciada con las Fiestas del Centenario de la consumación de la Independencia de México y a creación de la Secretaría de Educación Pública en 1921 (2004, p. 18).

En un contexto más amplio, durante esta época, las actividades de índole cultural en México estaban relacionadas con el programa educativo de Vasconcelos. Estas actividades de difusión sistemática habrían de conformar un discurso hegemónico que determinaría —a través de apoyos y recursos estatales— la cultura mexicana. Las danzas y los bailes tradicionales tendrían, en este contexto, que ser ubicados en algún punto del proyecto. Es así como a la teatralización de las danzas y bailes se integran también propósitos de difusión



del proyecto nacionalista de la época. La manifestación dancística sale del ámbito teatral e inunda la realidad cotidiana de la oficialidad mexicana, a tal grado que se convierte en el baile obligatorio de las escuelas y pasa a ser el baile imprescindible en las fiestas y recepciones diplomáticas.

En este sentido, se debe insistir en que la danza folklórica una vez enmarcada dentro de una política nacionalista se comenzó a difundir dentro



Figura 1. La bailarina rusa Anna Pavlova vestida de china poblana en puntas, en la década de 1920. Fuente: ReaserchGate. [https://www.researchgate.net/figure/Anna-Pavlova-vestida-de-china-poblana-con-su-pareja-charra-Anos-de-1920\\_fig6\\_351450228](https://www.researchgate.net/figure/Anna-Pavlova-vestida-de-china-poblana-con-su-pareja-charra-Anos-de-1920_fig6_351450228)

y fuera de México como parte de un discurso hegemónico. Amparo Sevilla explica que los procedimientos mediante los cuales las ideas de la clase dominante se han tornado hegemónicas en el capitalismo obedecen a los siguientes elementos:

- a) La existencia de la división social entre el trabajo manual y el intelectual. Las clases subalternas, al estar destinadas a vender su fuerza de trabajo, han estado objetivamente excluidas de la producción intelectual.
- b) La propiedad y control que tiene la clase dominante sobre las instancias de producción y transmisión de significados sociales.
- c) Los servicios que a través de estas instituciones se ofrecen a las distintas clases sociales.
- d) La capacidad de incorporación, a través de una resemantización, de varias expresiones culturales de las clases subalternas (Sevilla, 1990, pp. 24-25).

Décadas más tarde, a partir de 1950, esta imagen nacionalista fue materializada en el internacionalmente conocido Ballet Folklórico de México de Amalia Hernández. La creadora se encargó de darle un nuevo impulso a la danza folklórica mexicana, y de consolidar una nueva forma de expresión en el escenario, pues fusionaba elementos de las danzas tradicionales dándoles un tratamiento teatral influenciado



por géneros dancísticos europeos. Citando a Parga (2004): “a través de los años conformaría un estilo propio que, más tarde, habría de autodenominarse como ballet folklórico, estilo que rige, hasta la actualidad, la mayor parte de la producción coreográfica ‘inspirada’ en las danzas y bailes tradicionales” (p. 163).

Siguiendo este orden de ideas, se puede entender que la hegemonía estética de la danza folklórica mexicana ha sido compuesta por un entramado de tendencias culturales nacionalistas de inicios del siglo XX, que también fueron permeadas por las influencias artísticas occidentales.

Resultando, finalmente, en esta imagen exótica de las expresiones tradicionales de los pueblos originarios de México, que hasta la fecha se sigue reproduciendo en instituciones como las escuelas de educación básica, en las que se forma a las infancias con la misma tradición nacionalista de hace un siglo (Figura 2).

El desafío, en este sentido, es transgredir fronteras de conocimiento, transitar entre saberes y transformar los preceptos existentes para estudiar los fenómenos sociales complejos que conforman nuestra vida social. En pocas palabras, usar la transdisciplina para apelar a la producción de nuevas for-



Figura 2. Ballet Folclórico Infantil de la Universidad de Guadalajara.

Fuente: <https://www.udg.mx/es/noticia/presentara-ballet-folclorico-infantil-de-la-udeg-zoo-danza>



mas de ver el mundo, entendiendo que el cruce de realidades y la ruptura de paradigmas, surgen de la subjetividad, y esta misma es una amalgama de imaginarios y conceptualizaciones que responden al contexto desde el que se sitúa esta investigación.

En la médula de la subjetividad desde la que se escribe este texto, reside la firme creencia en las posibilidades que tiene la danza folklórica mexicana para representar realidades alternas al discurso nacionalista y hegemónico. Esas posibilidades pueden ser abordadas desde una diversidad y amplitud de ópticas que han sido validadas por disciplinas específicas como la psicología, la pedagogía, la antropología, por mencionar algunas.

Las formas en que han surgido proyectos artísticos que realizan innovaciones en los espectáculos que producen son, entre muchas otras, desarrollando una reflexión crítica sobre la práctica de la danza folklórica y su relación con la cultura y la identidad de las comunidades que la practican, cuestionando y desafiando los valores impuestos por el discurso nacionalista.

### **Narrando con pasos: Historia de la Danzariega A. C.**

La metodología utilizada para obtener los datos que permitieran generar este análisis, se caracterizó por

ser cualitativa. El trabajo consistió en la observación en campo haciendo un estudio exploratorio con la colectiva Danzariega A. C., proyecto que es dirigido por la maestra Paula Herrera que se constituye como una propuesta artística con un enfoque de escenificación al que denominan: folklore experimental. La observación se llevó a cabo en dos espacios organizados por la colectiva como parte de las actividades del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (SACPC, antes FONCA), ya que como todas las y los beneficiarios de la Secretaría de Cultura, deben realizar actividades gratuitas, sin fines de lucro y en beneficio de la sociedad.

Entre los objetivos de Danzariega A. C., está la búsqueda de discursos que trasciendan la representación identitaria y festiva de los pueblos de México. Su obra está dedicada a explorar cada uno de los elementos que identifican al lenguaje de la danza folklórica para la creación de obras conceptuales, temáticas o experimentales.

La relevancia de explorar la aproximación de Danzariega A. C. al folklore experimental se debe al contraste que representa el resultado visual de sus puestas en escena en oposición a las imágenes que por décadas se han erguido como parte del imaginario social de lo que es un espectáculo de danza folklórico (Figura 2). Su propuesta escénica resalta ya que



rompe con la hegemonía estética que, por poner un ejemplo, se instaura a partir del trabajo del Ballet Folklórico de México de Amalia Hernández. Sin embargo, más que parecer un proyecto antagónico, consigue hacer una resignificación de muchos elementos de la danza folklórica, llamémosle “hegemónica”.

El primer momento de encuentro fue en una de sus presentaciones de *InSurgencia*, uno de sus montajes coreográficos en la Utopía Tezontli de la alcaldía Iztapalapa, perteneciente a la Ciudad de México (Figura 3). En este espacio abierto al público, presentaron su repertorio más reciente, y al final se llevó a cabo una mesa de

LA COMPAÑÍA DANZARIEGA PRESENTA:  
**inSurgencia**  
Danza Folklórica Experimental  
UNA OBRA PARA REFLEXIONAR SOBRE LA CIUDAD Y SU INDIFFERENCIA

Proyecto realizado con apoyo del Sistema de Apoyo a la Creación y Proyectos Culturales (SACPC)

**SÁBADO 1 Y DOMINGO 2 DE ABRIL  
2023 | 13:00 H ENTRADA LIBRE  
UTOPIA TEZONTLI**

Calle Miguel Lerdo de Tejada No. 32, San Antonio, Iztapalapa, CDMX.

SÍGUENOS EN: Alcaldía Iztapalapa Cultura Iztapalapa www.culturaiztapalapa.com  
 Danzariega A.C. Danzariegafolkx www.danzariega.com.mx

Figura 3. Cartel de difusión de *InSurgencia* en la Utopía Tezontli, Iztapalapa, CDMX. Facebook por Danzariega A. C., 2023. Fuente: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=684045363722732>



diálogo entre las integrantes de la colectiva y el público, con el fin de generar un espacio de aprendizaje y reflexión dialógico.

El segundo encuentro se realizó en el taller "Yo en código zapateado", que fue impartido por al menos seis integrantes de Danzariega, en la Utopía Atzintli, también perteneciente a la alcal-

día Iztapalapa en Ciudad de México (Figura 4). Este taller es un fragmento de LaborFolkX, una propuesta que surge en 2011 como un laboratorio de folclore en expansión que busca construir espacios de reflexión del ejercicio de la danza folklórica (Danzariega, 2023).

Adicional al trabajo etnográfico apoyado con testimonios de las integrantes

**CULTURA** SECRETARÍA DE APOYO A LA EDUCACIÓN Y PROYECTOS CULTURALES

**Alcaldía IZTAPALAPA**

**UTOPIA ATZINTLI**

**TALLER  
YO EN CÓDIGO ZAPATEADO**

Proyecto realizado con apoyo del Sistema de Apoyo a la Creación y Proyectos Culturales (SACPC)

**LA COMPAÑÍA DANZARIEGA, FOLKLOR EN EXPANSIÓN TE INVITA A PARTICIPAR EN ESTE TALLER DE ZAPATEADO.**

**ÚNICA SESIÓN  
GRATUITO**

**SÁBADO 10 DE JUNIO, 2023, DE 9:00 A 12:00 H**

**INSCRIPCIONES EN: danzariega.difusion@gmail.com**

**WHATS APP: 55 7453 5383**

**UTOPIA ATZINTLI**

Av. Paraíso, esquina Av. Ermita Iztapalapa, Col. Xalpa La Quebradora, CDMX.

SÍGUENOS EN: Alcaldía Iztapalapa Cultura Iztapalapa www.culturaliztapalapa.com

Danzariega A.C. Danzariegafolkx www.danzariega.com

Figura 4. Cartel de difusión del taller "Yo en código zapateado" en la Utopía Atzintli, Iztapalapa, CDMX. Instagram por Danzariega A. C., 2023. Fuente: <https://www.instagram.com/p/Cs6tAgsOUXS/>



de la colectiva, se realizó una revisión bibliográfica para enriquecer la reflexión a partir de diversas disciplinas ya que, como se había mencionado, la transdisciplina es la postura epistemológica que posibilitará una comprensión de un fenómeno cultural complejo como es la danza.

### **Propuestas contrahegemónicas a la danza folklórica hegemónica y nacionalista**

El concepto de hegemonía se originó en el marco teórico de la obra de Antonio Gramsci. En la primera mitad del siglo XX, Gramsci desarrolló este concepto para describir el proceso por el cual un grupo social, mediante el uso de la cultura y la ideología, consigue imponer su visión del mundo a otras clases y grupos subalternos. Si bien en la obra de Gramsci no se nombra una contrahegemonía que sea el opuesto de este fenómeno de apropiación colectiva de una ideología o discurso dominante, sí hace evidente que hay una fuerza social que resiste a dicho fenómeno.

Esta fuerza social puede ser expresada mediante diversos dispositivos, entre los que el arte puede jugar un papel primordial con ayuda de los medios de comunicación. Campione (2005) explica la contrahegemonía como “la generación de una nueva visión del mundo, que genere ‘iniciativa política’ de las clases subalternas, que

cambie la ‘dirección de las fuerzas’ que es preciso absorber para realizar un nuevo bloque histórico” (p. 18).

Entre los proyectos que en décadas anteriores han hecho un esfuerzo por innovar en la práctica de la danza folklórica está el trabajo del maestro Pablo Parga quien, en 1984, se propone retomar el lenguaje de la danza folklórica para su proceso de experimentación al trabajar con guiones, narrativas y herramientas trasladadas del teatro y otras artes escénicas para crear *Propuesta*, un proyecto artístico que, en palabras del mismo Parga:

inició un movimiento cuyo propósito fue romper la hegemonía estética del modelo ballet folklórico, apenas mellado por la pretensión didáctico-espectacular de las escuelas de danza oficiales. El grupo apostó a que el teatro es un espacio para la creatividad y que el valor artístico se determina, precisamente, por la no repetición (Parga, 2004, p. 173).

El autor es reconocido por sus aportes a la investigación en los procesos de enseñanza de las artes, pero para resaltar la importancia de su labor escénica, el autor describe a *Propuesta* como un trabajo creativo que:

Más allá de la recuperación de formas escénicas del tiempo ido, impulsó (desde 1985 hasta el año 2000) novedosas formas que se enfrentaron



a la concepción escénica de lo denominado, hasta entonces, como danza folklórica. La premisa, bajo la cual se desarrolló su trabajo, estuvo regida por la experimentación escénica a partir de elementos dancísticos de origen tradicional, logrando resultados completamente distintos al esquema ballet folklórico (Parga, 2004, p. 174).

El primer acercamiento al trabajo del sujeto de estudio se hizo a través de fuentes en línea, tanto al explorar su página web como al revisar diversas reflexiones hechas desde el campo de la pedagogía. Al conocer el proyecto de la compañía Danzariega, es que surge el interés por hacer una investigación más a profundidad sobre la potencialidad de su propuesta escénica para desafiar el discurso hegemónico de la danza folklórica hecha de forma tradicional y nacionalista.

El proyecto de la colectiva dirigida por la maestra Paula Herrera, Danzariega, es una compañía conformada en su mayoría por mujeres, de edades y cuerpos diversos, que apuestan por trasladar una representación más auténtica de su realidad a los escenarios. Esta es una propuesta con un enfoque de escenificación al que denominan folklore experimental, y entre sus objetivos está la búsqueda de discursos que trasciendan la representación identitaria y festiva de los pueblos de México. Dicho de otro modo, la obra de Danzariega está de-

dicada a explorar cada uno de los elementos que identifican al lenguaje de la danza folklórica para la creación de obras conceptuales, temáticas o experimentales. La pregunta de la que surge el proyecto de Danzariega, es la siguiente, de acuerdo con información de su sitio web:

¿Puede la danza folklórica hablar del México contemporáneo?

En Danzariega trabajamos convencidas de la enorme riqueza y posibilidades creativas de la danza folklórica como fenómeno colectivo de cohesión social; como contadora de relatos acerca de quiénes somos lxs distintxs mexicanxs desde una dimensión histórica; y también, de manera sustancial, como un lenguaje del cuerpo que puede comunicar.

Con la danza folklórica mexicana como punto de partida y herramienta fundamental, asumimos una búsqueda permanente por transitar caminos propios que permitan dar rienda suelta a la creatividad, dialogando nuestros saberes con otras técnicas corporales, estéticas de la escena, tecnologías teatrales, propuestas musicales, y lo que se acumule, para abordar temáticas sociales de nuestro sentir cotidiano (Danzariega, 2023).

Para entender cuál es el objetivo de que exista una propuesta escénica como lo es el folklore experimental, hay que tener en cuenta que la danza



folklórica mexicana como la conocemos, y que mantiene una hegemonía tanto estética como discursiva, responde a un devenir histórico propio de la problemática social latente a principios del siglo XX.

La compañía fundada por Herrera se cimienta en tres pilares fundamentales para la creación: en primer lugar, la técnica básica de la danza folklórica, en la que se conservan el zapateado y los vestuarios con telas voluminosas y airosas, entre otros elementos que son parte de la técnica enseñada en las escuelas de danza. En segundo lugar, está la dimensión histórica de la creación, y ésta se plantea a partir de la contextualización y representación de la realidad que atraviesa a todas las integrantes de la colectiva, ya que se propone llevar al escenario un espectáculo que, si bien puede remitir al pasado histórico, debe responder a la forma en que se habita el México contemporáneo. En tercer lugar, está la dimensión colectiva, que hace referencia a que la danza puede conectar con el espectador y representar realidades no sólo a partir de la escenificación a través de muchos cuerpos, sino que hay una socialización y una colectividad durante el proceso de creación, y es esto mismo lo que permite converger las interseccionalidades de la forma en que cada una de sus integrantes considera que puede darse a conocer en la colectividad.

En una entrevista realizada por Saavedra (2021), la directora y fundadora de Danzariega explica que el folklore experimental se guía del discurso, lo que se intenta decir con el espectáculo, pues a partir de esa intención de comunicar, el cuerpo hace una traducción en movimiento. Esta importancia que tiene el discurso para motivar la diversidad de espectáculos y que fomenta la libertad creativa, va de la mano con el propósito de esta investigación, pues, como Herrera lo describe para el caso de la compañía que dirige: “pensamos en el folklore académico como un folklore hegemónico que nos está planteando maneras de ser, de un deber ser, entonces nosotros nos estamos saliendo de ese camino, estamos tomando otras vías” (p. 76).

Resulta relevante explicar que en este trabajo se piensa que la danza tiene amplias posibilidades de generar propuestas contrahegemónicas desde dos aristas: por un lado, desafiando los discursos dominantes y nacionalistas que se encuentran en todo el repertorio de danzas y bailes folklóricos, pues se considera que esta forma de hacer danza folklórica apegada al repertorio ampliamente conocido y difundido internacionalmente, reproduce diversas formas de violencia derivadas de estructuras de dominación como el patriarcado, así como la perpetuación de institu-



ciones sociales y las alianzas de cohesión social que se sostienen en el sistema capitalista.

Por otro lado, se identifican grandes posibilidades de desafiar la hegemonía estética que también se encuentra presente en la danza folklórica y que va mucho de la mano con estereotipos y cánones de belleza occidentales. Se considera como hegemonía estética no sólo a la apariencia física de las y los bailarines, sino también a la amplia gama de movimientos corporales que pueden expresar esos discursos contrahegemónicos de los que

se ha hablado anteriormente. De esta forma, la danza folklórica puede verse en el escenario de una forma alternativa, que represente la complejidad de la realidad humana, sin que existan estructuras coreográficas fijas y movimientos completamente uniformes. Un ejemplo de esta contrahegemonía estética se aprecia en *El fluir del laberinto*, obra de Danzariega que busca representar la cotidianidad de la vida ciudadina desde los matices de distintos personajes de la ciudad (Figura 5).

Citando uno de los sitios web de la colectiva, mencionan que:



Figura 5. Fragmento de *El fluir del laberinto*, montaje coreográfico de Danzariega A. C. Instagram por Mariano Zapata, 2023. Fuente: <https://www.instagram.com/p/CnOFRZYOpq/>



Una de las riquezas que hacen ser a Danzariega en escena, es la diversidad de personajes que cada cuerpo desde su transitar construye, desde ahí es que prestamos atención al detalle, a los matices entre cada uno y otro. Donde el zapateado a pesar de ser el mismo, encuentra maneras de ser y se expande[...] es ahí cuando no solo contamos una historia, contamos muchas (2023).

Mediante comunicación con integrantes de la colectiva, que cabe mencionar fue sostenida a modo de conversatorio posterior a una de sus funciones, se pudo testificar que este

discurso de la libertad creativa y de la autorepresentación de la cotidianidad que se vive como “el ser mexicanx” va más allá de una imagen festiva, ya que a través de su danza, una de las integrantes menciona que busca generar empatía, poner al otro a quien mira en su propia situación de vida, y generar desde el escenario un espacio de reflexión a las y los otros. Como textualmente lo dice: “danzar es la trinchera [...] yo no soy de ir a marchas, pero aquí (en el escenario) es venir a decir mi palabra y mi posición política respecto a lo que siento y a lo que leo en el mundo” (Danzariega, Comunicación personal, 1 de abril de 2023).



Figura 6. Fragmento de *InSurgencia*, montaje coreográfico de Danzariega A. C. Sonares de Álvaro Ros Tor, 2023. Fuente: <https://difusionka.com.mx/2019/06/07/sonares>



Además de que el trabajo de Danzariega A. C. se distingue visualmente de otras propuestas contemporáneas que generan lenguajes coreográficos híbridos, es interesante también debido a que su operatividad interna como colectiva caracterizada por la horizontalidad es la que va gestando lo que las y los espectadores reciben en el escenario.

La gestión de actividades se da de forma horizontal, es decir, sin un organigrama que apele a la jerarquía. Esto se puede ver reflejado en su creación escénica, ya que, como Herrera lo menciona, Danzariega se posiciona políticamente como de "abajo y a la izquierda" (Figura 6), lo cual da indicios de que la politización de su arte tiene una fuerte conexión con el zapatismo de los últimos años. Este posicionamiento político es evidente desde sus primeros montajes coreográficos, como es el caso de *Se está juntando el agua en los arroyos...*, una obra que se gesta en 2004, cuya sinopsis se cita textualmente de su página web: "¡Ya Basta! fue el grito que desde la selva chiapaneca hizo retumbar la 'entrada de México al primer mundo' el 1 de enero de 1994. Con historia zapateada, Danzariega acerca a hombres, mujeres y niños, a la vida cotidiana que gestara aquel grito" (2020).

Es a partir de la creación de comisiones que se responsabilizan de diferentes áreas para lograr que su

trabajo en conjunto obtenga buenos resultados. Entre las comisiones que dividen el trabajo se encuentran la comisión de coordinación operativa, de administración, difusión, investigación escrita y de entrenamiento, por mencionar algunas. Este tipo de organización requiere de un constante trabajo de socialización y claridad en que la horizontalidad de su discurso escénico concuerda también con la forma de establecer el trabajo colectivo.

Un ejemplo de la clara horizontalidad con la que Danzariega opera, fue la impartición del taller "Yo en código zapateado", que se ha replicado en al menos tres ocasiones en distintos espacios públicos como las utopías de la alcaldía Iztapalapa. En este espacio, el taller fue impartido por al menos seis integrantes de Danzariega, y cada una de ellas fue encargada de liderar diferentes bloques de contenido, dentro de los cuales se respetaba las herramientas didácticas que cada una utilizaba, pero colaborando para cubrir las necesidades de quien estaba al frente en cada momento. Además de auxiliar constantemente a las y los alumnos del taller.

### **La danza como espacio de libertad creativa y autorrepresentación**

Para sustentar el trabajo etnográfico realizado, se explicará de forma breve un poco de lo que se experimentó



en el taller “Yo en código zapateado” que, como fue mencionado, forma parte del laboratorio de folklore en expansión LaborFolkX, una propuesta de Danzariega para reflexionar sobre la forma de practicar la danza folklórica.

Con una duración de cuatro horas, este taller acerca a las participantes a una conexión con su cuerpo como instrumento musical, utilizando la técnica del zapateado o la pisada fuerte para crear percusiones con el suelo. Comúnmente se asocia el zapateado a bailes delimitados por regiones geográficas (como el zapateado veracruzano o el guerrerense) y está presente en la mayoría del repertorio de bailes populares en

la danza folklórica; sin embargo, el zapateado al que se acerca el taller apela a la creación de ritmos musicales mediante un ejercicio cognitivo de autoconocimiento, entendiendo las melodías que el propio cuerpo genera desde su experiencia habitando el mundo.

El espacio creativo que surge en el taller, da pie a que cada persona pueda conocer las melodías que su mente construye, y hace que esa melodía transite por todo el cuerpo (Figura 7). Empezando con el uso del nombre propio, se busca que mentalmente tenga un ritmo específico, que se repite constantemente hasta quedar establecido en la memoria; posteriormente, se lleva ese ritmo a la expresión vo-



Figura 7. Taller “Yo en código zapateado” impartido por Danzariega en Iztapalapa, CDMX. Facebook por Danzariega A. C., 2023. Fuente: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=738707948256473>



Figura 8. Taller “Yo en código zapateado” impartido por Danzariega en Iztapalapa, CDMX. Facebook por Danzariega A. C., 2023. Fuente: <https://www.facebook.com/photo?fbid=738707974923137>

cal, iniciando el tránsito de la melodía hacia la boca. Después, el ritmo sigue su camino hacia las manos, transformado en percusión silábica, de forma que la melodía no sólo está en la mente y en la voz, sino que ya está conectada a la mitad del cuerpo. Posteriormente, esta melodía final es llevada a los pies, los cuales, desde su única e irrepetible forma de conocer su propio mundo, puede crear secuencias rítmicas de percusiones con los pies.

## Conclusiones

Las dimensiones de la danza que mantiene Danzariega: técnica, historicidad y colectividad, no sólo pertenecen al campo de la danza folklórica, sino que son elementos que se pueden replicar en otros espacios de creación, logrando de esta forma que a partir de la socialización y la interacción en un

entorno de vulnerabilidad se generen narrativas que desafíen no únicamente la hegemonía estética de la danza, sino también la hegemonía nacionalista, sostenida en diversas instituciones, para así aproximarnos desde el arte a nuevas formas de ver y aproximarnos a nuestra cotidianidad.

Romper con la estética hegemónica de cómo se ve la danza folklórica mexicana es absolutamente necesario, pues está poco a poco ampliando las posibilidades discursivas y de representación (Figura 8). Es, finalmente, un espacio a través del cual las diversas realidades pueden expresarse a partir del cuerpo que las vive, y de esta forma, desde la empatía con lo que estos cuerpos y estas formas de hacer danza muestran, y van transformando diferentes formas de entender el mundo: un mundo amplio, diverso, en constante cambio y conflicto, pero resiliente.



## Referencias

Campione, D. (2005). *Hegemonía y contrahegemonía en la América Latina de hoy. Apuntes hacia una nueva época en Sociohistórica* (17-18): 13-36. Recuperado de: [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.3595/pr.3595.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.3595/pr.3595.pdf)

Danzariega @danzariegafolkx (9 de enero de 2023) Instagram. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CnOFRZYOpq/>

Danzariega, Folklor Experimental, (2023) Recuperado de: <https://www.danzariega.com/repertorio>

Parga, P. (2004). *Cuerpo vestido de nación*, CONACULTA-FONCA, México, 175 p.

Paul, C. (28 de agosto de 2011) La danza folclórica debe tratar problemas del México actual, premisa de Danzariega. *La Jornada* Recuperado de: <https://www.jornada.com.mx/2011/08/28/cultura/a04n1cul>

Ramos, M. *et al.* (2002) (compiladoras). La danza en México. Visiones de cinco siglos. En Tomo I: *Ensayos históricos y analíticos*. México: Cenidi Danza/INBA/CONACULTA/Escenología

Saavedra, J. (2021). Entrevista a Paula Herrera: folklore experimental. *MAGOTZI Boletín Científico De Artes Del IA*, 9(18), 73-77. Recuperado de: <https://doi.org/10.29057/ia.v9i18.6896>

Sevilla, A. (1990). *Danza, cultura y clases sociales*, México, INBA/CENIDI Danza.

# El arte urbano en el espacio público de Iztapalapa como herramienta de transformación\*

*Luis Ernesto Sandoval Moya*



## Introducción

El arte urbano puede ser una herramienta capaz de generar cambios significativos en la sociedad, y en este caso, Iztapalapa. En este sentido, el presente texto busca analizar y discutir el papel del arte urbano en el espacio público, la relación entre el arte urbano y la libertad de expresión, y cómo el gobierno puede afectar y domesticar movimientos revolucionarios en el contexto del arte urbano. En el texto, se compara el arte urbano en Iztapalapa con otros contextos urbanísticos, como la ciudad de São Paulo en Brasil, y aborda temas como la visibilidad y la intervención de espacios públicos en diferentes ciudades, la diferencia entre el *grafiti* y el arte urbano, y la legalidad y moralidad de las leyes y regulaciones que se utilizan para mantener el

\* Este trabajo reproduce fragmentos de una tesis del propio autor: <http://riiaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/4459>



control sobre la población y limitar la libertad individual. Además, el texto hace referencia a la importancia de la autogestión y la organización horizontal de la sociedad en lugar de depender de un sistema legal impuesto por unos pocos. En resumen, el texto busca analizar y discutir el arte urbano como una herramienta de transformación en el espacio público y su relación con la libertad de expresión y la autogestión de la sociedad.

### ¿Qué es el arte urbano?

Al hablar de arte urbano, es común pensar en el *graffiti* como muestra de

ello, y llamar grafitero a quienes realizan grandes murales en las ciudades; sin embargo, se cae en un error, pues el *graffiti* no pretende ser arte, aunque pueda llegar a constituirse como una expresión estética. El "grafitero", quien más que un artista visual ha de ser considerado como un "escritor del *graffiti*", pues su objetivo no es ser artista, y no ve los muros como un lienzo en blanco para el arte, sino un espacio en dónde dejar su marca, su nombre o palabras que quiere plasmar en cualquier lugar que se le presente, haciendo uso no sólo del conocido aerosol, sino marcadores permanentes u objetos



Figura 1. Fotografía de Taki182 en un vagón del metro de Nueva York, Estados Unidos.  
Fuente: <https://degraffitis.com/quien-es/taki183-graffiti/>



Figura 2. Mural de Ericailcane en la Ciudad de México.

Fuente: <https://www.allcitycanvas.com/ericailcane-ilustracion-street-art-y-metaforas/>

que permitan grabar alguna cosa en superficies como vidrios, plásticos, mobiliario urbano y demás. El “escritor del *grafiti*” no pretende ser artista, sino un “transgresor”, alguien que “altera el orden público” y atenta contra la propiedad privada, y aunque el comentario pueda resultar polémico, el *grafiti* no es necesaria e intrínsecamente negativo, ya que a veces constituye la única manera de poner ciertos temas en evidencia y sobre la mesa (IGECA, 2022).

Por el contrario, el artista urbano sí tiene pretensiones de serlo, se educa y practica con el fin de mejorar su técnica (también es verdad que existen escritores del *grafiti* que perfeccionan su técnica y se constituyen como creadores, y la experiencia y la práctica los hace igualmente conocedores del uso del color y de sus he-

rramientas)<sup>1</sup>, conoce de colores y sus combinaciones; puede hacer uso de instrumentos diversos como rodillos, brochas y, por supuesto, de aerosoles con diversas opciones de válvulas para diferentes usos, y así plasmar su obra en los muros. Los murales pueden tener diversa temática: política, social, ecológica; así como recordar personas destacadas o personajes populares de los barrios en donde se plasman, entre otros. Además de abordar otras manifestaciones del arte urbano que van más allá del mural, como el *sticker*<sup>2</sup>, el estencil<sup>3</sup> o el *paste-up*<sup>4</sup>.

## Origen

A pesar de que los términos *grafiti* y arte urbano no pueden ser usados de manera indistinta, es posible situar el



origen del arte urbano en el *grafiti*, pues es, de alguna manera, precursor del movimiento, y de hacer uso del espacio público para plasmar sentires y pensares, por lo que los inicios del arte urbano se ubican en la década de los 60 en Estados Unidos, cuando el escritor del *grafiti*, conocido como Cornbread comenzó a plasmar dicho nombre en las calles de Filadelfia; o Taki 183, quien también escribía su nombre artístico; en este caso, en las calles y vagones del metro de la ciudad de Nueva York en la década de los años 70.

Después, en la década de los 80, aparecen obras de carácter más artístico, como es el caso del artista Xavier Prou, mejor conocido como Blek le Rat, artista parisino que, inspirado en los *grafitis* neoyorkinos y la propaganda fascista de Benito Mussolini, y después de haber aprendido la técnica en la Escuela de Bellas Artes de París, comenzó a pintar en las calles de la capital francesa con esténciles.

Estos son sólo algunos de los hitos y personajes relevantes en la historia del arte urbano. Podrían mencionarse personajes quizás más conocidos por todos como el británico Banksy (con influencia evidente en las obras de Blek le Rat) o el italiano Blu; sin embargo, basta por ahora conocer y tener a algunos de ellos como referencia, de manera que sea posible

ubicar el origen de la manifestación artística de la que se habla.

### La actualidad del arte urbano

Es del conocimiento popular que el realizar pintas en las calles, es decir, *grafitis*, constituye un delito en México, por lo que es perseguido quien sea sorprendido realizando este tipo de intervenciones. Como ya se ha dicho, el arte urbano guarda sus diferencias con respecto al *grafiti*; una de ellas es que el *grafiti* suele hacerse de manera ilegal; sin embargo, para los grandes murales es necesaria la autorización del propietario del muro.

Es importante entender qué es lo que se considera legal, y es que esto es determinado por gobiernos y demás "autoridades" a fin de "preservar el orden público", "proteger intereses de la sociedad" y mantener el *statu quo* establecido. No obstante, es necesario cuestionar la legitimidad y la moralidad de esta imposición legal.

El sistema legal tiende a favorecer a las élites dominantes, protegiendo sus privilegios y perpetuando las desigualdades socioeconómicas. A menudo, las leyes y regulaciones se utilizan para mantener el control sobre la población, limitar la libertad individual y sofocar cualquier intento de resistencia o cambio social.

Desde una óptica más libertaria, la legalidad no debe ser entendida



como sinónimo de justicia. La justicia auténtica no puede ser impuesta desde arriba, sino que debe ser construida de manera colectiva y participativa. En lugar de depender de un sistema legal impuesto por unos pocos, se busca la autogestión y la organización horizontal de la sociedad, donde las decisiones se tomen de forma consensuada y las normas se deriven de la voluntad y el bienestar de la comunidad. Por lo tanto, en esta actividad, ninguna persona debe resultar afectada, y debe haber un consentimiento previo de parte de quien posea el inmueble que se interviene, el que además se hace partícipe.

Es posible notar cómo el *grafiti* ha sido utilizado de muchas maneras; en la mayoría de las ocasiones el artista lo hace para dejar marca o huella en los muros de las ciudades, incluso en el mobiliario urbano; pero también es posible encontrarse con *grafitis* realizados con fines de protesta, como aquellos realizados durante las manifestaciones del 8 de marzo (Día Internacional de la Mujer) en diferentes ciudades del mundo, o aquellas que surgieron durante la dictadura en Brasil, por ejemplo. Estas prácticas, que atentan contra la propiedad privada e intereses gubernamentales, en ocasiones han sido, naturalmente, perseguidas por los cuerpos policiales con el fin de “mantener el orden público” y reprimir toda expresión

que salga de las normas impuestas “desde arriba”.

No obstante, las obras que tienen ya intención artística, como las propuestas por los artistas urbanos, son permitidas e incluso fomentadas por los gobiernos. Es posible enumerar múltiples lugares que han sido destinados para la exhibición de arte urbano, y respetados los que han surgido y crecido de manera orgánica por la iniciativa comunitaria, como el Callejón de Batman en São Paulo; o un proyecto más institucional como Iztapalapa Mural en la Ciudad de México con más de nueve mil murales pintados en diferentes colonias de la alcaldía más poblada de la capital.

Otro ejemplo de cómo estas actividades llegan a ser legales e incluso tener un valor de venta con cifras importantes es la obra del artista anónimo británico Banksy, cuyas obras han sido vendidas y subastadas en millones de dólares. Estas obras pasan no sólo al terreno de lo legal, a pesar de que pueda ser considerado en primera instancia como vandalismo, sino que entran al mercado del arte como la de otros artistas más convencionales.

En la actualidad, el estigma asociado al arte urbano está disminuyendo cada vez más, lo que permite encontrar con mayor frecuencia estas manifestaciones artísticas en todas partes. Ahora es común ver arte



urbano en escuelas, restaurantes, bares y otros edificios; así como la organización de eventos y concursos que promueven la cultura urbana y fomentan este tipo de arte. Incluso las personas de la tercera edad, quienes podrían haber mostrado más resistencia al cambio, lo aceptan más abiertamente.

En la actualidad, es habitual encontrarse con grandes imágenes que llenan los muros de ciudades y pueblos, integrándose y formando parte del entorno que los rodea. El arte ur-

bano se ha vuelto parte de la vida cotidiana de los habitantes de un lugar. Los artistas que antes tenían que trabajar en la clandestinidad, ocultos y en horarios específicos para evitar ser arrestados, ahora son reconocidos a nivel mundial. El arte urbano ha dejado de ser considerado vandalismo para ser valorado como una forma de expresión artística popular y fuera de las academias (generalmente).

Un ejemplo destacado de artistas reconocidos es Mundano, de Brasil. A través de sus obras busca generar re-



Figura 3. Carrito de un reciclador de São Paulo, Intervenido por Mundano. Fuente: <https://acasadevidro.com/>



flexión en quienes las observan, plasmando problemas sociales y ambientales en muros y otras superficies, como los carros de los recolectores de basura en las calles. Mundano, al igual que muchos otros artistas urbanos, ha utilizado su arte como medio de activismo.

### **Espacio público**

Cuando se habla del espacio público se refiere a un espacio que es viable para todos, que no se excluye a nadie, independientemente de la edad, las preferencias, las orientaciones, la condición económica o cualquiera que se entienda como diferente. Que es accesible a personas con alguna limitación física. Si una persona o un grupo queda excluido, entonces este espacio pierde, por lo menos en parte, su cualidad de público.

El espacio público debe ser un sitio de recreación, reunión, tránsito, entre otras actividades que permita la convivencia de unos con otros y, por tanto, todos tener derecho a él. Desafortunadamente, esta premisa no se cumple en la práctica, puesto que frecuentemente no hay condiciones en los accesos para personas con discapacidad, personas de la tercera edad y personas en condición de calle. Asimismo, en ocasiones, los espacios están mal iluminados y, por la inseguridad que se vive, son evita-

dos. Todo esto debido a una mala planeación urbana.

Entre estos espacios públicos, se encuentran calles, banquetas, plazas, parques, rotondas y camellones, entre otros espacios; y que, de alguna manera, se deben considerar como áreas comunes, es decir, que pertenecen a toda la población y no solamente a los habitantes de una ciudad; en otras palabras, no son de propiedad privada.

### **Paisaje urbano**

Junto al concepto de Espacio Público, es posible ubicar el de Paisaje Urbano, que se revela como una trama física, compleja y dinámica; una composición artística en constante transformación que se nutre de la interacción entre los edificios, los espacios abiertos y los elementos naturales de una ciudad. Entonces, el paisaje urbano se define como una red interconectada de estructuras y elementos, que se organizan y relacionan entre sí para dar forma a la experiencia y funcionalidad de una ciudad. Al mismo tiempo, siguiendo los planteamientos de Gordon Cullen (1961), el ciudadano se sumerge en la experiencia emocional y estética que emana del paisaje urbano. La forma de los edificios, la luz que se filtra entre ellos, el colorido de los espacios públicos y el constante movimiento de las perso-



nas crean una composición visual que despierta la sensibilidad y proporciona una sensación única de lugar.

Toda intervención del espacio público, o que modifique la percepción que se tiene de un espacio de libre acceso o visible para todos, modificará el paisaje urbano y, por lo tanto, la interacción con estos lugares en la ciudad.

### **Iztapalapa**

El caso de Iztapalapa es muy similar al de otros lugares en el mundo, entre los que se pueden encontrar: las favelas de Río de Janeiro, la conocida Comuna 13 de Medellín, Colombia, algunos barrios de Santiago de Chile, entre otras, y que son zonas que se caracterizan por estar marcadas por la pobreza y la desigualdad -desde hace muchos años-, y con ello, la violencia y el crimen.

En todas ellas, el arte urbano ha sido parte importante en las medidas implementadas para reducir la violencia y la sensación de inseguridad en las personas que transitan y habitan dichos espacios, ya que la interacción que las personas tienen con los espacios que le rodean, aquellos muros que acompañan su andar por la ciudad o que son parte de sus actividades diarias en estos espacios comunes de la ciudad, tiene influencia tanto en los pensamientos como en las emociones y, por lo tanto, en la manera en la que el ser humano se

conduce y en las dinámicas sociales de la ciudad, cambiando el gris de las calles por toda la diversidad de colores y temas plasmados por todo el espacio circundante.

Iztapalapa no sólo es la alcaldía más poblada de la ciudad, también ha mostrado históricamente los índices más altos de violencia en la Ciudad de México. De acuerdo con la Encuesta Nacional de Seguridad Pública Urbana de junio de 2021 del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), 79.2% de las personas mayores de edad se sentían inseguras en Iztapalapa, cifra que ha descendido 8.7 puntos porcentuales desde entonces, situación que se puede atribuir a los proyectos que están siendo impulsados en dicho lugar (que incluyen, pero no se limitan a las intervenciones artísticas).

El proyecto abarca diferentes espacios; una parte importante se encuentra a la vista de los usuarios desde el teleférico; y existen otros más que también forman parte del proyecto que busca hacer más seguras las calles para las mujeres, y no solamente implica la intervención artística, sino otras medidas que se complementan en busca de la reducción de la violencia en dicha demarcación.

Los murales, de acuerdo con información de la propia alcaldía (2021), están distribuidos de la siguiente manera:



- Murales realizados en los Caminos Mujeres Libres y Seguras: 8,152
- Murales creados en la Línea 2 del Cablebús: 927 (74,713.33 m<sup>2</sup>)
- Murales creados en el Trolebús Elevado: 112 (4,660 m<sup>2</sup>)
- Total murales: 9,191 (372,517.95 m<sup>2</sup>)

Es posible afirmar, con base en diversas investigaciones y casos de éxito, que el arte urbano fomenta una mayor interacción social y comunitaria, lo que contribuye a un mayor sentido de seguridad. La presencia de personas en el espacio público puede



Figura 4. Casas coloridas y una azotea intervenida en el paso de la línea 2 del Cablebús<sup>11</sup> en la Ciudad de México. Elaboración propia.

actuar como una forma de vigilancia natural, disuadiendo la comisión de delitos y generando un ambiente más seguro, según la investigadora Amber Pearson (2016). Las intervenciones artísticas en el espacio público atraen a residentes y visitantes, generando una mayor presencia humana en el área. Esta presencia de personas propicia un sentido de comunidad y solidaridad, lo que puede aumentar la sensación de seguridad colectiva y disminuir la probabilidad de comportamientos delictivos.

Por otro lado, el arte urbano también desempeña un papel importante en la construcción de identidad y pertenencia. El arte público puede fortalecer la identidad y la cohesión de una comunidad al reflejar su cultura, historia y preocupaciones. Esto genera un mayor cuidado y responsabilidad hacia el espacio público, ya que las personas se identifican emocionalmente con él y se esfuerzan por preservarlo y mejorarlo.

Es a partir de estas premisas que Iztapalapa busca ser la galería a cielo abierto más grande de Latinoamérica y quizás del mundo (de acuerdo con la alcaldesa Claa Brugada Molina), involucrando a las personas que habitan el territorio, retratando a personajes destacados que de ahí han surgido, personas que son reconocidas por la comunidad e incluso familiares que han sido víctimas de la violencia. Esto



propicia la memoria e identidad de la zona y los barrios que la componen.

### **Iztapalapa después de las intervenciones artísticas**

Al visitar el publicitado corredor intervenido en la alcaldía de Iztapalapa, visible desde la Línea 2 del Cablebús, recorriendo desde la estación Constitución de 1917 hasta la estación Santa Martha, ya en los límites con el Estado de México, el visitante es recibido con algunas grandes intervenciones cerca de la primera estación, que auguran un recorrido colorido. Al subir a la góndola, es evidente que su única función es la de ser un transporte público, pues es un espacio pequeño en el que no caben más de diez personas, y no es fácil disfrutar de las azoteas intervenidas, pues el tiempo es corto.

De acuerdo con información del gobierno de la Ciudad de México, los crímenes de alto impacto se han reducido un 60% (reportado en diciembre 2021), no sólo por las intervenciones, por supuesto, sino a través de un proyecto más amplio, como el alumbrado de las calles, pero que sí incluye dichas obras de arte urbano. Ciertamente, como se mencionó anteriormente, aunque se ha visto una disminución en la sensación de inseguridad (no atribuible únicamente al proyecto Iztapalapa Mural), siete de cada diez personas aún se sienten inseguras en la alcaldía.

El recorrido total es de 10.36 kilómetros, y desde los primeros minutos del trayecto es posible observar algunas imágenes plasmadas en las azoteas de las casas, entre botes y tendedores. Es fácil encontrar algunos retratos de personas destacadas, como el conocido grupo musical Los Ángeles Azules originario de dicho lugar. También se encuentran muchas imágenes de la fauna del mundo, desde papagayos hasta jirafas; además, por supuesto, de imágenes con motivos prehispánicos.

Sin embargo, es necesario destacar dos problemas importantes, el primero es que, como muchas otras obras públicas, sufre la falta de mantenimiento y preservación; es evidente el poco interés de las llamadas autoridades para dar seguimiento a proyectos de este tipo. Claro que esto podría parecer normal, puesto que se encuentran dentro de la propiedad privada de quienes han facilitado sus azoteas para dichas intervenciones; no obstante, el paso del tiempo y la exposición a los cambios del clima causan deterioro en estas piezas y, como es natural en toda intervención en el espacio público, los colores se lavan, los muros y azoteas se ensucian, la pintura se cae, dejando al descubierto el soporte que lo alberga.

También existen, en la parte más alta de la alcaldía, intervenciones artísticas no sólo en azoteas, sino en muchos muros que sirven de



lienzo para artistas tanto locales como foráneos. Un inconveniente importante es que muchas de las intervenciones existentes se encuentran sólo a la vista de quienes hacen uso de este funicular, por lo que a pesar de que se podría llamar público a este espacio aéreo, no tiene necesariamente impacto en la cotidianidad de los habitantes, ya que muchas fachadas, aunque coloridas (pero ciertamente, también este uso del color puede impactar de manera positiva en las personas), no exhiben ningún tipo de obra artística monumental, por lo menos esto es así durante la primera mitad del recorrido que hace el teleférico.

La situación cambia al hacer la comparación con espacios en otras megalópolis, como la ciudad de São Paulo en Brasil, ya que, a diferencia de la alcaldía de Iztapalapa, todos los espacios intervenidos, son visibles para todo aquel que transite por ellos, puesto que se encuentran alrededor de toda la ciudad; en lugares como los costados de grandes edificios o en callejones traseros, en las columnas que sostienen los puentes vehiculares, en el piso, fachadas y demás superficies.

Es verdad que también se pueden encontrar obras sobre las fachadas de casas, escuelas y negocios dentro de las colonias de Iztapalapa, además de casas muy coloridas en algunas secciones, pero aún da para más, y es necesario no sólo dar vista al recorri-

do aéreo que hace el Cablebús, sino que, también, los muros por donde transitan más personas deben ser intervenidos si se pretende generar los cambios que se pueden esperar al intervenir la ciudad.

Es posible que Iztapalapa se destaque en el futuro como un referente importante en cuanto al arte urbano, pero es aún más importante que el movimiento sea verdaderamente popular y comunitario ya que, al intervenir el gobierno en estos movimientos, se corre el riesgo de que éste intervenga en los temas que pueden ser tocados en las obras de gran formato, lo que sería poner un límite a la libertad de expresión; censura que callaría quizás algunas voces que busquen hacerse oír en los muros desde los márgenes de sus comunidades. En otras palabras, se puede afirmar que la apropiación gubernamental de movimientos revolucionarios suele resultar en su domesticación y desnaturalización, lo que conduce a la pérdida de su autenticidad y su espíritu original.

## Conclusiones

Modificar el paisaje urbano e intervenir en espacios visibles desde diferentes puntos y alturas de la ciudad inevitablemente tendrá un impacto en los habitantes. Estas modificaciones del paisaje urbano no se limitan únicamente a la intervención artística, ya que cualquier cambio en un lugar,



ya sea la construcción de un nuevo edificio o la tala de árboles en detrimento del medio ambiente, alterará la percepción de éste. En el caso del arte urbano en las calles, su presencia impacta directamente en cómo se perciben los espacios públicos, lo que a su vez modifica la forma de interactuar y actuar en la ciudad, además del impacto que éste tiene a nivel emocional.

El ejemplo de Iztapalapa es sólo el comienzo de un proyecto que requiere una mayor expansión. Aunque ya se han realizado numerosas intervenciones urbanas en la zona, es conveniente que éstas se desarrollen sin la intervención del gobierno y que se enfoquen principalmente en áreas a nivel de calle para que más personas puedan interactuar con el arte, y los artistas tengan total autonomía para plasmar su visión. Asimismo, es importante dar continuidad al proyecto, ya sea reemplazando o restaurando las obras que ya no sean visibles parcial o totalmente, y extendiendo la intervención a tantas calles como sea posible.

Todos deberían tener acceso tanto a la producción como al disfrute de las obras artísticas, y así experimentar las ciudades de una manera diferente y tranquila. Se puede aspirar a que Iztapalapa se convierta en un referente internacional en términos de la cantidad y calidad de mu-

rales y otras intervenciones artísticas en el espacio público.

Es necesario que los habitantes participen activamente en la transformación de su entorno, promoviendo una mayor integración entre el arte urbano y la comunidad local. Esto implica crear oportunidades para que los residentes colaboren con los artistas en la concepción y ejecución de las obras, fomentando un sentido de pertenencia y empoderamiento. Conjuntamente, la planificación cuidadosa y el análisis exhaustivo de las políticas públicas serán fundamentales para garantizar que el arte urbano beneficie a todos los sectores de la sociedad y contribuya a la creación de espacios inclusivos y vibrantes, y que se garantice, por supuesto, la libertad de expresión de los autores.

En última instancia, el arte urbano tiene el poder de trascender las barreras sociales y culturales, generando un diálogo visual y estimulante que enriquece la vida urbana. A medida que Iztapalapa continúa evolucionando como un centro de la expresión artística capitalina, es esencial valorar el impacto que esto tiene en la calidad de vida de los habitantes, y aprovechar al máximo el potencial transformador del arte urbano en la construcción de una ciudad más segura, inclusiva y con una identidad arraigada en su comunidad.



## Notas

1 Como ejemplo, podemos hablar del artista conocido como Seen, quien ha hecho del *grafiti* su forma de expresión, con técnicas quizás más pulidas, y que hacen evidente su experiencia con los aerosoles.

2 El *sticker* es una imagen impresa en papel autoadherible que puede ser colocada en cualquier parte de manera suficientemente rápida para evitar a la policía por incurrir en una falta administrativa.

3 Esta técnica consiste en realizar una plantilla en algún material poco espeso que permita su fácil manipulación para plasmar.

4 El *paste-up* suele ser una pieza realizada más a mano y menos de producción en serie (aunque dependerá de la técnica utilizada, pues también puede ser impresa) sobre papel delgado, que es pegada sobre los muros con pegamento líquido.

5 Ericailcane es un artista italiano originario de la ciudad de Belluno, que ha trabajado desde el año 2000, plasmando sus obras en grandes muros alrededor del mundo, regularmente animales antropomórficos.

6 Darryl McCray, apodado Cornbread, es un escritor del *grafiti* nacido en el

barrio de Brewerytown, al norte de Filadelfia, es considerado el pionero del *grafiti* como lo conocemos hoy.

7 Demetrio, conocido en el mundo del *grafiti* como Taki 183, es un escritor del *grafiti* retirado, nacido en Nueva York y de origen griego, comenzó a escribir el nombre con el que sería reconocido después durante la década de los 70 a lo largo y ancho de la ciudad gracias a su trabajo como repartidor.

8 Este callejón se encuentra en el barrio de Vila Madalena, entre las calles Harmonía y Medeiros de Albuquerque, y no sólo está intervenido por artistas, sino que le rodean tiendas de moda independiente, galerías, bares y cafeterías.

9 Niña con globo, del artista británico Banksy, fue vendida el 2021 en la famosa casa de subastas Sotheby's en 21 millones de euros, al triplicar su valor después de ser triturada ante la mirada de los participantes.

10 En el carrito se lee: Los recicladores siempre han hecho mucho más que todos los ministros del medio ambiente.

11 El Cablebús es un medio de transporte público, inaugurado en el 2021, y consiste en dos líneas de funiculares, con un total de 13 estaciones.



## Referencias

Armstrong, S. (2019). *Street Art*. C. R. Fischer (ed.).

Canal Once. (2021). *Itinerario - Tour de Murales en Iztapalapa*. YouTube. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=zc\\_wTdChsUU&ab\\_channel=CanalOnce](https://www.youtube.com/watch?v=zc_wTdChsUU&ab_channel=CanalOnce).

Cid, A. S. (2021). *Más de 6.000 Murales Para Que Los Vecinos de Iztapalapa Vuelvan a mirarse en las paredes*. El País México. Recuperado de: <https://elpais.com/mexico/2021-09-18/mas-de-6000-murales-para-que-los-vecinos-de-iztapalapa-vuelvan-a-mirarse-en-las-paredes.html>

*Conoce todos los murales de Iztapalapa. cultura*. (n.d.). Recuperado de: <https://www.culturaiztapalapa.com/iztapalapa-mural>

Cruz, A. M. (2020). *Armstrong, Simon. Street Art*. Blume.

Feliu Franch, J. (s/f). *Manifiesto por la socialización del arte—Cultura Conectada*. Recuperado de: <https://culturaconectada.com/2014/12/22/manifiesto-por-la-socializacion-del-arte/>

Cullen, G. (1961). *El paisaje urbano: tratado de estética urbanística*. Naturart, S. A.

IGECA, (2022). *Grafiti ¿Arte o vandalismo?* Recuperado de: <https://igeca.net/blog/494-grafiti-arte-o-vandalismo>

Lynch, K. y Hack, G. (1984). *Site planning*. MIT press.

Madanipour, A. (2013). *Whose public space?: International case studies in urban design and development*. Routledge.

Pearson, A. (2016). The effect of perceived disorder, fear and crime on preference for visible security measures. *Journal of Environmental Psychology*.

Sáez, M. A. (2020). *Dabène, Olivier. Street Art and Democracy in Latin America*. Palgrave MacMillan.

Oca, L. M. de. (2022, November 7). *Iztapalapa mural. a! Diseño*. Recuperado de: <https://a.com.mx/iztapalapa-mural/>

Zaman, N. Q., Bakri, A. F., Ahmad, S. S., y Ab Jalal, A. T. (2016). Art installation as a catalyst to activities and positive behaviour in back lanes of shah alam commercial areas. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 1(1), 339-347.

# El ojo del arte

*Antonio Makhoulf Akl y Lorena Noyola Piña*



## Introducción

La visión es uno de los cinco sentidos que tienen los seres humanos, su importancia radica en ser una ventana al exterior y permite conocer a distancia el mundo; a diferencia de los otros sentidos, la vista puede abarcar extensiones espaciales de kilómetros y da sentido de ubicación, al mismo tiempo que permite la protección de posibles ataques. La vista es representada gráficamente por el órgano físico que permite ver: el ojo. Basado en dicha importancia para la supervivencia del ser humano, a través de la historia de las diferentes culturas desde épocas remotas se le ha otorgado diferentes propiedades y poderes, usados para el bien y el mal.

En este capítulo se hace un recorrido sobre algunas de las representaciones gráficas que existen del ojo



a través del tiempo y de las culturas con breves descripciones de representaciones gráficas y una reflexión sobre las mismas. No se pretende agotar la posibilidad interpretativa sobre dichas imágenes, ni presentar de forma exhaustiva la enorme cantidad de representaciones que hay del ojo, la intención es mostrar a manera de guiño algunas de ellas, cómo se convierte en símbolo más allá de la mera función fisiológica del órgano de la vista y, por supuesto, tratar de que el lector se interese en los ojos que observan y que tienen mensajes más allá de la visión.

### **Mirada mutua**

Así como se puede observar una obra de arte, el arte, en innumerables ocasiones, también nos mira. Las fotografías observan y siguen en un insistente intento de comunicarse. Los personajes en pinturas y esculturas, a través de sus ojos expresan diversos sentimientos y estados de ánimo, cuentan un momento en la historia de sus vidas por medio de la mirada. *La cara es el espejo del alma, y los ojos confiesan en silencio los secretos del corazón.* Frase atribuida a San Jerónimo de Estridón (332-420). Esto sucede porque el ojo es receptor y transmisor, recibe imágenes y transmite emociones e intenciones.

En esta ocasión el objeto de interés no es la mirada en conjunto con

la cara y sus gestos, es la imagen del ojo como símbolo en la gráfica, el ojo único, vigilante, poderoso, el que todo lo ve y, en especial, el que mira desde una representación gráfica; por ejemplo: en una ilustración, pintura, escultura o fotografía, entre otras, que por alguna reacción bioquímica en el cerebro da la sensación que esa mirada al ojo, en el arte, es mutua.

Cuando se mueve el ojo de su contexto natural, se crea, como lo apunta Cirlot<sup>1</sup>: una *independización* del órgano, con lo cual abandona definitivamente su valor literal y fisiológico para convertirse en un símbolo (1999, p. 12).

La vista es la principal conexión con lo que se considera es la realidad. Un sin número de culturas han representado al ojo y lo han incluido en sus ritos y mitos, por lo que ha sido tema recurrido por artistas y artesanos desde tiempos antiguos.

### **El Udyat de Horus**

En el antiguo Egipto, el ojo de Horus se consideraba como un talismán poderoso, era el símbolo de salud y prosperidad, la perpetuidad del cuerpo y la capacidad de renacer. En la actualidad, este símbolo se sigue utilizando en diferentes culturas como amuleto. La mitología cuenta que Horus declaró la guerra a Seth, hermano de su padre Osiris. En la batalla



contra Seth, para vengar la muerte de su padre, sufrió múltiples heridas, entre ellas la mutilación de su ojo izquierdo. Con la ayuda de su madre Isis, y Toth, dios de la ciencia, el ojo de Horus fue sustituido por el Udyat para que el dios pudiera recuperar la vista. Este no era un ojo común ya que tenía cualidades mágicas, protectoras, purificadoras y sanadoras. El Udyat era también un símbolo solar que encarnaba el orden, el estado perfecto, la estabilidad cósmica.

El ojo siempre estaba en relación con la mirada de los dioses protectores del país. Ra, Amón, Horus, Osiris eran dioses solares, dioses del ojo divino y fascinador. La contienda de la luz y las tinieblas, míticamente expresada en la que dividió a los dioses hermanos Osiris y Seth, es también la lucha de la mirada contra la oscuridad, de la mirada interior contra la ignorancia [...] (Cirlot, 1999, p. 12).

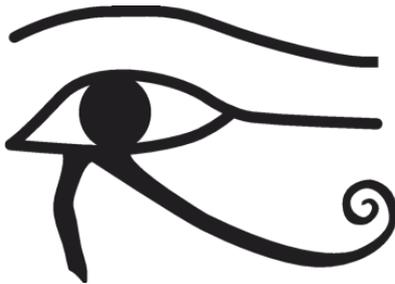


Figura 1. Representación del ojo de Horus. Elaboración: A. Makhlouf.



Figura 2. Representaciones de Udyat sobre diferentes soportes, plasmadas con diversas técnicas. Composición: A. Makhlouf.



## El triángulo divino

En la tradición judeo-cristiana, el ojo protegido dentro de un nicho o ventana de forma triangular refiere, entre otras cosas, al Padre, al Hijo y al Espíritu Santo, simboliza la divinidad: una fuerza suprema vigilante, protectora, amenazante y pacificadora a la vez. Se puede ver el ojo a través de una ventana y, al mismo tiempo, nos sentimos observados desde los cielos por una entidad omnipresente. En la época actual, la imagen de un ojo de este tipo flota sobre la pirámide del dólar estadoun-



Figura 3. Fuente: Ingimage.

nidense como un símbolo de protección, pero también de vigilancia. Esta representación ha tenido varias interpretaciones, además de las religiosas, otras relacionadas con sociedades secretas como los MASONES y los Illuminati de Baviera (Guénon, 2014). Fue F. D. Roosevelt, presidente estadounidense, quien ejerció su cargo de 1933 a 1945 y el que ordenó que apareciesen en el dólar norteamericano la pirámide truncada con el triángulo, imagen que ha provocado variadas interpretaciones, al igual que los diferentes elementos que la acompañan.



Figura 4. Fuente: Ingimage.



## Heterotopismo

En antropología, así como en arquitectura y urbanismo, el concepto de heterotopía se refiere a un espacio heterogéneo de lugares y relaciones que funcionan entre sí. Un término que también utilizó el filósofo francés Michael Foucault, quien centró sus estudios en las instituciones sociales.

Walter Russell Mead, escribe: “La utopía es un lugar donde todo es bueno, la distopía es un lugar donde todo es malo, la heterotopía es donde las cosas son diferentes, es decir, una colección cuyos miembros tienen pocas o ninguna conexión inteligible entre sí” (1996, pp. 13-31).

El mismo término se usa en medicina para describir el desplazamiento o localización de un órgano o tejido en un lugar que no le es propio. El diccionario médico (en [www.portales-medicos.com](http://www.portales-medicos.com)) lo define como: “Del griego *eteros*, otro, y *topos*, lugar”. Según la teoría de Lebert, pueden formarse tejidos simples o compuestos, e incluso órganos, en lugares del cuerpo en los que normalmente no se encuentran”. Esta definición es a la que Juan Eduardo Cirlot se refiere:

En todas las mitologías tenemos ejemplos de efigies dotadas de múltiples y heterotópicos miembros, como es el caso de la diosa hindú Shiva o de la célebre Diana de Éfeso. En lo referente a los ojos heterotópicos,

en China, la diosa Kuan Yin tiene ojos en las palmas de la mano, lo que es muestra de su acción sabia y clarividente, mientras en la religión budista, los bodhisattvas actúan como mediadores entre los mortales y el reino superior. En el budismo existe además la divinidad dual tibetana Tara. La Tara blanca aparece en ocasiones con siete ojos (Cirlot, 1999, p. 36).



Figuras 5 y 6. Representaciones de Shiva.  
Fuente: Ingimage.



La trinidad hindú la forman los dioses Brahma, Vishnu y Shiva, cada uno representante de una fuerza fundamental para la existencia y el equilibrio del universo. Brahma es su creador, Shiva es su destructor y Vishnu su conservador, en un círculo de renovación perpetua. Un buen ejemplo de heterotopismo es el dios Shiva, quien tiene un tercer ojo (Trilocana en sánscrito), que significa la contemplación eterna de lo divino, y cuatro brazos con los que sostiene un rosario, un tridente, muestra un símbolo y da bendiciones.

Como también señala Cirlot: "El heterotopismo incide en el carácter irracional. Los ojos en las manos, el tercer ojo frontal o multitud de ojos

desparramados por el cuerpo son notas comunes de los mitos asiáticos" (Cirlot, 1999, p. 38).

En la mitología griega, el dios Argos tenía distribuidos en su cuerpo muchos ojos que vigilaban aun mientras él dormía, por lo cual era el perfecto guardián, cualidad que la diosa Hera, hermana de Zeus, aprovechó para poner bajo su resguardo a una de las ninfas amante de su hermano, a quien, para protegerla, Zeus había convertido en una vaca blanca. Este fue el último servicio de Argos, ya que para liberar a su amada, Zeus mandó a su hijo Hermes, el dios mensajero, el heraldo, a matar al dios de los múltiples ojos.



Figura 7. Representaciones del mito de Argos. Composición: A. Makhlof.



Figura 8. Cuadro *Hermes And The Giant Argos Panoptes*, de Andre Durand, 2010. Fuente: <https://bit.ly/3BcYvdh> Y representación de *Argos* de Ronnie Demetrio. Fuente: <https://bit.ly/4dhYOAw>  
Composición: A. Makhlouf

Pocos conocen la faceta de pintor, del ilustre escritor, novelista y ensayista libanés Gibran Khalil Gibran Rahme (1883-1931). Llama la atención el dibujo realizado en 1908, *El mundo Divino*, el cual es reflejo de un trabajo lleno de espiritualidad y misticismo. Representa de nuevo el ojo omnipresente, vigilante, protector y justiciero. Otro caso de una imagen heterotópica, en este caso elaborada por un artista en el Medio Oriente.

[...] los ojos surgen ante la contemplación desinteresada como la imagen más pura del poder espiritual, de la irradiación de esta facultad superior que, tomada bajo cual quiere de sus conceptos filosóficos, sea con

sentido religioso o al margen de él, brilla siempre como algo que está en los extramuros del universo físico (Cirlot, 1999, p. 12).



Figura 9. Detalle *The Divine World* de Khalil Gibran. Composición: A. Makhlouf.



Figura 10. El hombre pálido en *El laberinto del fauno* película dirigida y producida por Guillermo del Toro. Composición: A. Makhlouf.

Recientemente, esta imagen, en diferente contexto, la utiliza Guillermo del Toro en una de sus más icónicas películas: *El laberinto del fauno*, al caracterizar al actor Doug Jones como el hombre pálido, quien tenía un severo caso de heterotopismo.

### El ojo maligno

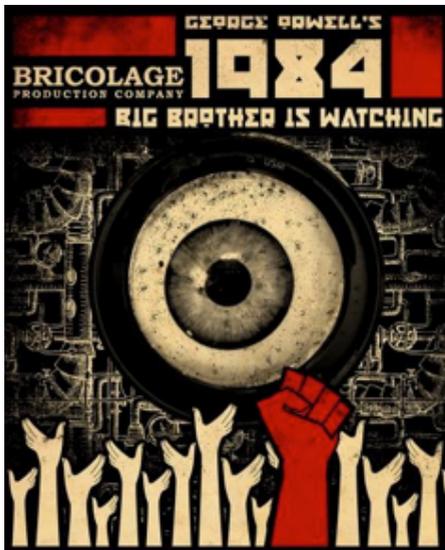
Como todo, el ojo tiene su interpretación positiva: como la visión, en el sentido de una perspectiva amplia, universal, a futuro, entre otras; y la negativa, que implica superstición y maleficios. Sólo por mencionar un

ejemplo de connotación negativa es el mal de ojo, creencia ancestral en la cual con una sola mirada se puede cambiar, para mal, el destino de una persona. Desde hace tiempo, el ojo también se asocia con la tragedia griega de Edipo, quien gobernó el reino de Tebas, y quien tenía una relación amorosa con Yocasta, sin saber que eran madre e hijo. Al saberlo, su madre se suicida y Edipo, en consecuencia, se ciega a sí mismo.

Un ojo, poco agradable, que surge en el siglo XX, es el famoso *Big Brother*, quien, encubierto en el animato de Internet, nos observa sin



darnos cuenta; el que invade nuestro espacio e irrumpe en nuestra privacidad con tecnología de punta y utilizando, en ocasiones, nuestros propios medios electrónicos, como el teléfono móvil o la computadora. *Big Brother* nace como un personaje en la novela titulada *1984* de George Orwell, escrita entre 1947 y 1948. En el personaje del Hermano Mayor o Gran Hermano, a lo largo de toda la novela, aparece constantemente en propagandas de un Estado totalitarista, autoritario, en contra del pensamiento y el desarrollo individual. Debido a la fama del libro, el nombre de este personaje es de uso frecuente



Figuras 11, 12 y 13. Tres imágenes del tema: Portada de la novela *1984*. Cartel aludiendo a *Big Brother*. Cartel de la película basada en la novela. Composición: A. Makhlof.



para referirse a gobiernos que vigilan excesivamente a sus ciudadanos, así como al control sobre la información que éstos ejercen. La expresión se popularizó cuando apareció el concurso de televisión *Big Brother*, en donde las cámaras vigilan en todo momento lo que hacen sus concursantes y cuyo nombre hace referencia al personaje literario; sin embargo, algunas personas que usan la expresión desconocen su origen y la carga política que esta conlleva.

Cabe mencionar la película titulada *1984*, basada en la novela de Orwell, dirigida por Michael Radford y comercializada en 1984, con John Hurt en el papel de Winston Smith, quien vive en Oceanía, una zona regida por un gobierno totalitario a cargo del Hermano Mayor. De esta versión cinematográfica inglesa, surge el memorable *spot* publicitario, televisado por primera vez en el Super Bowl de 1984, con una amplísima audiencia, en donde Macintosh lanza un nuevo modelo y sistema operativo. El primer comercial de la empresa en el



Figura 14. Logo del programa de TV. Fuente: Live Bloid (CC BY-SA 3.0).

cual no aparece el producto. Titulado *Por qué 1984 no será como 1984*. Una superproducción al más puro estilo cinematográfico, dirigida por un muy joven Ridley Scott y que se ha convertido en un comercial icónico en el mundo publicitario.

Sólo por mencionar algunas connotaciones negativas, las cuales, intencionalmente, no son de nuestra atención en esta ocasión, pero consideramos importante aludir, aunque por el momento nos referimos al ojo artístico, inspirador, al ojo reflejo, ventana, sueño, al ojo divino, vigía, protector y castigador a la vez... al ojo omnipresente.



Figura 15. Comercial *Por qué 1984 no será como 1984*. Fuente: <https://hipertextual.com/2020/11/1984-mitico-anuncio-apple-dirigido-ridley-scott> Composición: A. Makhlof.



## En el subconsciente surrealista

Existen pocos artistas en la historia del arte dedicados a pintar exclusivamente ojos; sin embargo, muchos los han plasmado en sus obras, de forma implícita, en la composición, como en algunas obras del Bosco; o, en forma explícita, como sucede en la corriente surrealista. En ambos casos se utiliza como un simbolismo.

Hieronymus Bosch, el Bosco (1450-1516), quien debe su nombre a su ciudad natal Hertogenbosch, pintor de la tradición flamenca de los países bajos (Holanda), era miembro de una cofradía llamada Ilustre Hermandad de Nuestra Señora, dedica-

da al culto a la Virgen y regida por estrictas reglas religiosas. El tema eclesiástico fue un vehículo para darle rienda suelta a su imaginación y plasmarla en imágenes fantásticas, con gran manejo de la perspectiva y de la técnica pictórica. El Bosco seguramente fue inspiración para la imaginería que más tarde pintores surrealistas ocuparían en la creación de un mundo onírico en donde, en ocasiones, el ojo del arte se asoma.

En su cuadro *Mesa de los pecados capitales*, la composición figura a un ojo que observa frontalmente, está formado por siete ventanas que representan los pecados capitales y un Cristo piadoso plasmado en la pupila.

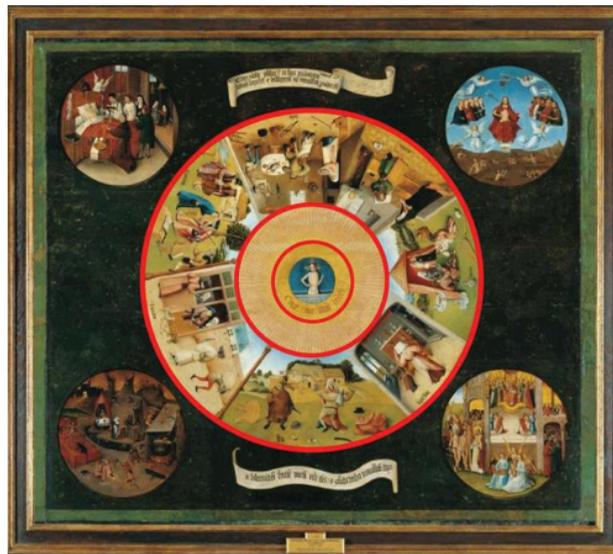


Figura 16. Cuadro *Mesa de los pecados capitales*, óleo sobre tabla de cedro, Madrid, Museo del Prado. Modificación: A. Makhloof.



En el tríptico, *El jardín de las delicias*, del Bosco, se observan varias formas que nos recuerdan a un ojo;

por ejemplo, en el primer panel, y en la parte central del cuadro, como se señala en las siguientes imágenes.



Figura 17. Tríptico *El jardín de las delicias*. Modificación: A. Makhlof.



Figura 18. Panel central del tríptico *El jardín de las delicias*. Modificación: A. Makhlof.



Como se aprecia en el bello y complejo tríptico *El jardín de las delicias*, el ojo está presente y toma su forma con diferentes elementos dentro de la composición pictórica. El Bosco, creador de imágenes inéditas en el arte, fue un vanguardista y fuente de inspiración para artistas como los integrantes del movimiento surrealista, cualidad que comparte con los simbolistas.

Asimismo, el trabajo de Gustave Moreau (París, 1826-1898), precursor de la corriente simbolista, inspiró a varios artistas, algunos como André Breton, Max Ernst y Salvador Dalí del movimiento surrealista. En la actualidad, la obra de Moreau se exhibe en París, en la que fue su mansión, y que en 1902 pasó a ser el museo que lleva su nombre.



Figura 19. Gustave Moreau. *Galatea*. 1896. Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid. Fuente: Gustave Moreau, Public domain, via Wikimedia Commons.



Una de las versiones dice que Polifemo se enamoró perdidamente de Galatea, pero ella no le correspondía. El corazón de Galatea pertenecía al bello Acis, hijo del dios Pan, dios de los pastores y rebaños, y de una ninfa. Polifemo descubrió a los amantes a la orilla del mar y lanzó una enorme roca sobre Acis. Según otras versiones del mismo episodio épico, más tarde Galatea se unió con Polifemo y tuvieron a Gálata, Celto e Ilirio, epónimos de los pueblos de los gálatas, los celtas y los ilirios respectivamente.



Figura 20. Cíclope de Odilon Redon (1840-1841). Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Odilon\\_Redon\\_-\\_The\\_Cyclops,\\_c.\\_1914.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Odilon_Redon_-_The_Cyclops,_c._1914.jpg) Odilon Redon, Public domain, via Wikimedia Commons

Otra representación, imagen inferior, del mito de Galatea y Polifemo, pintada por Odilon Redon, "artista francés considerado un pintor postimpresionista dentro de la corriente del simbolismo, aunque también se le considera como uno de los primeros precursores del surrealismo" (<https://www.ecured.cu>).

Cuando Cirlot, en *Diccionario de símbolos* se refiere al ojo, apunta:

El pintor surrealista belga René Magritte pintó esa analogía del sol y del ojo en uno de sus cuadros más alucinantes. La posesión de dos ojos expresa la normalidad física y su equivalente espiritual; por ello el tercer ojo es símbolo de sobre-humanidad o divinidad. En el caso del ojo único, su significado es ambivalente; por ser menos que dos (normalidad) expresa infra-humanidad, pero por su posición en la frente, encima del lugar dispuesto por la naturaleza, parece aludir a poderes extrahumanos, que realmente —mitológicamente— concurren en el cíclope (Cirlot, 1992, p. 339).

Una de las obras en la que Magritte hace del ojo el protagonista principal es *La travesía difícil* (1963), (Figura 22) un cuadro lleno de símbolos en una atmósfera tormentosa que podrían comunicar diversos sentimientos al espectador, como: pérdida, espera, angustia, soledad, inmovilidad, reflejo, frustración, entre otras.

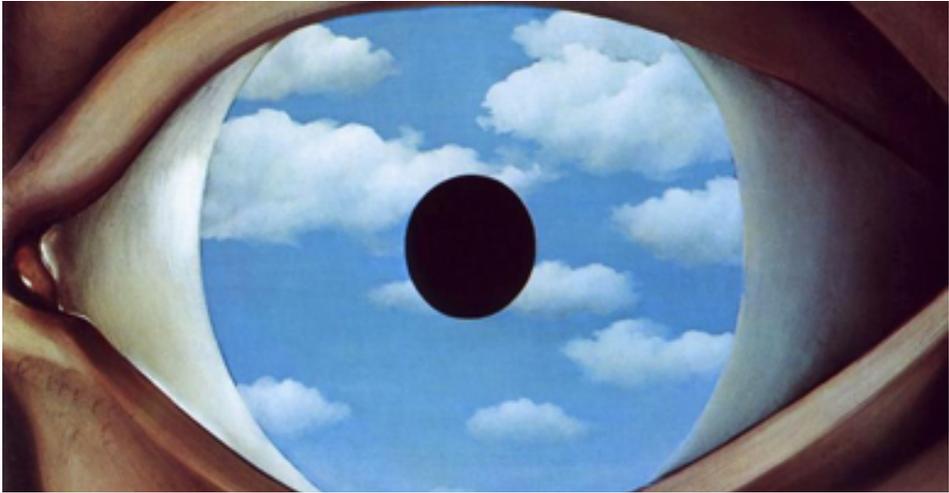


Figura 21. *The False Mirror* de Rene Magritte. Fuente: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-false-mirror-1928> - The image is only being used for informational and educational purposes.

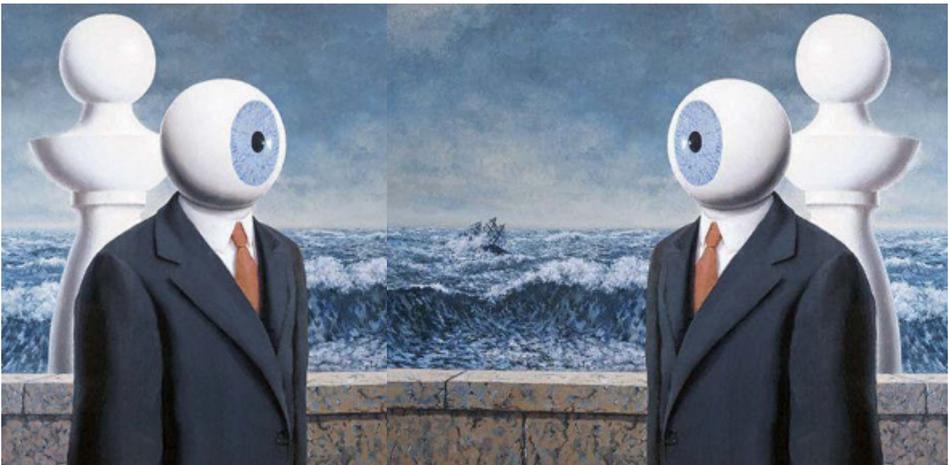


Figura 22. Obra *The Difficult Crossing* de Rene Magritte. Fuente: <https://www.tumblr.com/weeping-angel-in-darkness/114502660089/the-difficult-crossing-by-rene-magritte-la> Composición: A. Makhlof.



Figura 23. Obra *L'oeil du silence*. Max Ernst (1891–1976). Óleo en tela. Fuente: <https://www.kemperartmuseum.wustl.edu/collection/search-results/wu-3786-max-ernst-german-18911976-loeil-du-silence-the-eye-of-silence-194344> Composición: A. Makhlof.

Por otro lado, el óleo de Max Ernst, titulado *L'oeil du silence* (1943-44), *El ojo del silencio* en español, es alarde de una asombrosa técnica que, basada en la textura, transmite un ambiente misterioso y sobrenatural con formas orgánicas que encubren rostros y ojos que nos observan en silencio (Figura 23).

Por su parte, el artista catalán Joan Miró (1893-1983), con su estilo único en el que utiliza el espontáneo trazo infantil, reflejos del subconsciente y sus fijaciones personales, utilizó al ojo a lo largo de su produc-

ción artística, al igual que otras imágenes simbólicas:

[...] los testículos, la mujer, los números 3, 13 y 9, el azul, la estrella, la estrella fugaz, el sexo femenino, los tres cabellos, la escalera de la evasión, la luna, el sol, el círculo, el ojo, la nada, el pájaro, el infinito, el pájaro flecha y el enigma.

Todos estos elementos aparecen de forma recurrente en su obra y tienen un significado simbólico que alude tanto a la mitología, religiosa o antropológica, como a sus referentes personales (Serra, 2001, s.p.).



Figura 24. Dos obras de Joan Miró: *Mujer, pájaro y estrellas* (1949), *Mujer ante el sol* (1950). Fuente: <https://lagrullalibre.wordpress.com/2014/03/01/artista-del-mes-joan-miro/> Composición: A. Makhlof.

En la obra de Miró, se encuentra una bien nutrida imaginaria, expresada con espíritu libre, sencilla, directa, un tanto primitiva, instintiva e inocente. Un conjunto de símbolos recurrentes que forman un mundo desde donde el ojo nos vuelve a observar.



Figura 25. Salvador Dalí de Joe Everson. Pintura en acrílico. Fuente: Upstate Options Magazine (CC BY 2.0).

Otro conocido artista surrealista, el español Salvador Dalí, es el productor de ojos más famoso y prolífico en el mundo del arte, una muestra es esta joya que sigue a la venta en el mercado, en línea.



Figura 26. *El ojo del tiempo* (1949) de Salvador Dalí ©. Broche en plata esterlina. Fuente: Fundació Gala-Salvador Dalí, Figueres, 2014. <http://shop.thedalí.org>



Figura 27. Salvador Dalí. Fuente: fotografías de Philippe Halsman. Composición: A. Makhlof.

El ojo es sólo un ejemplo de la diversidad de símbolos que utiliza Dalí en su obra; otros son: los elefantes de piernas delgadas y largas, caracoles, hormigas, langostas, cisnes; además de objetos como los teléfonos, cajones, relojes, muletas; también huevos y obeliscos. Esta nutrida iconografía es una herramienta que en ocasiones el artista utilizó para comunicar imágenes rescatadas del subconsciente y de los sueños o para representar escenas mitológicas.

En las dos representaciones siguientes, Dalí plasma al ojo como protagonista, como centro del ser, un ser visual y al mismo tiempo mental, analítico. Un ser que deambula, enredado en cables de teléfonos, en medio de increíbles paisajes caóticos.



Figura 28. Detalle de la pintura (superior), que pertenece a la serie *Seven Arts* de Dalí, llamada *Modern Rhapsody* 1957. Detalle inferior: La situación de los pintores 1941. Publicada en la revista *Fortune*. Composición: A. Makhlof.



Una de las más memorables escenas de un ojo en el arte cinematográfico es la que filmó Dalí junto con Luis Buñuel en la alucinante cinta *Un perro andaluz*, en la que se hace un acercamiento del corte que hace una navaja en el globo ocular de una mujer impávida. “La obertura de *Un chien andalou* produjo un extraordinario impacto en su época y se ha convertido en un momento emblemático en la historia del cine de vanguardia” (Gubern, 1999, p. 396).



Figura 29. Escena de *Un perro andaluz*. Fuente: Revolución Poster (CC BY-NC-SA 2.0).

Luis Buñuel, en su libro *Mi último suspiro*, cuenta cómo surge la idea de este original guión:

esta película nació de la confluencia de dos sueños. Dalí me invitó a pasar unos días en su casa y, al llegar a Figueras, yo le conté un sueño que había tenido poco antes, en el que una nube desfleada cortaba la luna y una

cuchilla de afeitar hendía un ojo. Él, a su vez, me dijo que la noche anterior había visto en sueños una mano llena de hormigas. Y añadió: ¿Y si, partiendo de esto, hiciéramos una película? (Buñuel, 1982, pp. 102-103).

En el mismo escrito Buñuel confiesa:

Escribimos el guión en menos de una semana, siguiendo una regla muy simple, adoptada de común acuerdo: no aceptar idea ni imagen alguna que pudiera dar lugar a una explicación racional, psicológica o cultural. Abrir todas las puertas a lo irracional. No admitir más que las imágenes que nos impresionaran, sin tratar de averiguar por qué.

Este experimento creativo, un tipo de cadáver exquisito<sup>3</sup> cinematográfico, dejó, sin duda, una impresión imborrable en la historia de las representaciones audiovisuales.

Otro caso del ámbito cinematográfico en el que el ojo es tema principal fue en la escenografía que Dalí visualizó para la película de Hitchcock: *Spellbound*, traducida como *Recuerda*, rodada en Hollywood y protagonizada por Gregory Peck e Ingrid Bergman. Uno de los primeros filmes americanos en el que se abordó el tema del psicoanálisis. El trabajo de Dalí fue representar, de nuevo, un ambiente onírico, dentro de una secuencia en la que se vive un sueño y en donde los ojos adquieren gran protagonismo.



La participación del artista en la película se centra en el diseño de los decorados donde se sucede la escena onírica que da sentido al desenlace del argumento principal. Asimismo, la influencia creativa del artista se hace evidente en la

multitud de elementos dalinianos recogidos en el film, entre los cuales adquieren un claro protagonismo los ojos, en esta ocasión, sesgados por unas tijeras. (Fundación Gala-Salvador Dalí, s.f.).



Figura 30. Imágenes de *Dream sequence, Spellbound*, de Alfred Hitchcock y Salvador Dalí. Composición: A. Makhlof.



Figura 31. *Tears* de Man Ray. Fuente: filosofia-netdadaismo CC BY 2.0.

Otro ojo proveniente de la corriente surrealista es del creador Man Ray. En el museo J. Paul Getty se señala la inclusión de la popular obra *Tears* entre otras obras de Man Ray:

A juzgar por su inclusión de esta imagen en otras composiciones fotográficas, Man Ray debe haber considerado a *Tears* una de sus fotografías más exitosas. Una versión recortada de ella con un solo ojo también aparece como la primera placa en un libro de 1934 de sus fotografías (Getty, Museum Collection, s.f., s.p.)



Figura 32. Retrato de Salvador Dalí y Man Ray, París. Fuente: Carl Van Vechten/ Library of Congress via pingnews.



Bridget Tichenor fue una de las artistas plásticas surrealistas de origen europeo que vivió y murió en México, poca gente conoce su sobresaliente vida y obra. Al igual que Leonora Carrington, Remedios Varo, Alice Rahon y la fotógrafa Kati Horna, representó en su obra un mundo místico, mítico y simbólico. En el año de 1985, el cineasta y documentalista Tufic Makhlouf Akl, filmó un documental sobre su vida y obra, llamado *Rara Avis*.

En la obra de Bridget se vuelve a encontrar los ojos dentro de la imagería de los artistas surrealistas como tema recurrente en esta corriente pictórica.

BBT, como es también conocida, practicó el surrealismo fantástico, inspirada en los artistas de la Escuela del Realismo Mágico, con una fuerte influencia del Renacimiento italiano. En sus cuadros, trató lo espiritual, reflejos ocultos de las antiguas re-



Figura 33. Bridget Tichenor, ante las cajas de Encarcelados (1965). Foto de Kati Horna. Y pintura: *Velador*. Fuente: <https://www.mutualart.com/Artwork/VELADOR/A17CE084C122D223> Composición: A. Makhlouf.



ligiones, la magia, la alquimia, y la mitología mesoamericana, siempre influenciada por el Renacimiento italiano (Triararts, 2016, s.p.).

Es inevitable asociar la imagen del ojo con cuestiones religiosas y mitológicas, pues los artistas durante siglos estuvieron al servicio de las iglesias y de los gobernantes y fueron fieles representantes de diferentes ideologías. Paulatinamente, los artistas empezaron a expresar su sentir interior, sus emociones, sus fantasías, a crear con libre albedrío. Dentro de toda esta imaginería el ojo, como símbolo, es representado a través del tiempo con fines espirituales, mágicos, místicos, sobrenaturales.

### El ojo extraterrestre

Se podrían reunir cientos de representaciones de alienígenas con heterotopia, muchas de éstas con un solo ojo y algunas con múltiples. Se supone que algo así de extraño tiene que ser fuera de este mundo, excluyendo a los famosos cíclopes del nuestro. La animación en cine, televisión o internet es la mejor muestra de estas representaciones. Ya sean animaciones hiperrealistas en 3D, o estilizadas creadas para público infantil y de todas las edades.



Figura 34. Alienígenas de la famosa serie de televisión y cine *Los Simpson*. Fuente: <https://www.peakpx.com/es/hd-wallpaper-desktop-gbonn>



Figura 35. Seres extraterrestres de Pizza Planet, personajes de las películas *Toy Story* de Pixar Studios. "Lego Alien" Fuente: wwarby is licensed under CC BY 2.0.



Figura 36. Mike Wazowski, otro personaje de Pixar en *Monster Inc. University*. "Mike Wazowski | Monsters, Inc. Mike & Sulley to the Rescue! at Disney California Adventure". Fuente: Jeff Christiansen is licensed under CC BY 2.0.

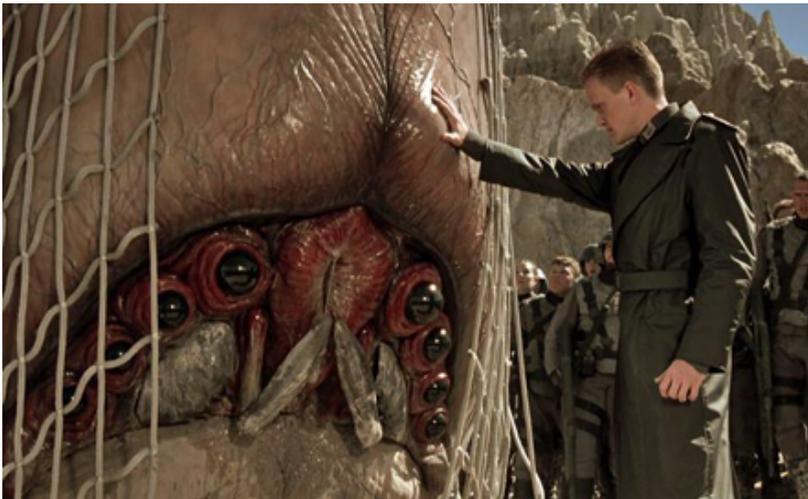


Figura 37. Paul Verhoeven dirigió *Starship Troopers*, una sátira de las películas de acción, en la cual aparece un gusano cerebral de ocho ojos con aspecto de una vulva gigante. Fuente: <https://www.buzzfeed.com>



Una versión digital basada en los mitos griegos es un videojuego llamado *God of War* (Dios de la guerra), el género es de acción-aventura, desarrollado por SCE Santa Monica Studio y distribuido por Sony Computer Entertainment en 2005 para PlayStation 2. El juego narra las aventuras de Kratos, un general espartano al servicio de los dioses de la mitología griega.

Este videojuego está representado con excelentes gráficas, lleno de batallas y aventuras. Dos de los personajes monstruosos en esta trama olímpica son los ya mencionados, Argos y el cíclope Polifemo. Dentro de la gran variedad de peligrosas criaturas que el héroe tiene que enfrentar, han aparecido, hasta ahora, ocho diferentes especies de cíclopes en *God of War*.



Figura 38. Argos y Cíclopes. Fuente: godofwar.wikia.com Composición: A. Makhlof.



En el arte urbano hay interesantes trabajos escultóricos observándonos. Un ejemplo es *El ojo*, de Tony Tasset, quien reside en Chicago. Tasset es conocido por sus esculturas juguetonas y de gran escala. El Hotel Joule, en Dallas, está exhibiendo la escultura mencionada, de 30 metros de altura, en la calle principal de la ciudad.



Figura 39. *El ojo*, escultura en Dallas, Texas. Fuente: Dreamstime.

Louise Bourgeois, artista y escultora francesa nacionalizada estadounidense, conocida por sus arañas, grandes esculturas que se pudieron admirar en el Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México, es una de las artistas más importantes del arte contemporáneo que también ha representado al ojo en su quehacer artístico.

Otro ejemplo escultórico-funcional lo plasma Bourgeois en su obra, que se muestra en la Figura 40.

Entre el azar y la búsqueda inconsciente de ojos en el mundo del arte, relativamente reciente se encuentran en el museo Quai Brandy (Muelle Brandy) de París, dentro de una exposición



Figura 40. *Eyes (nine elements)*, 2001 de Louise Bourgeois (1911-2010), granito, bronce y luz eléctrica. Foto de Megan Cross. Composición: A. Makhlof.



temporal llamada *Persona, extrañamente humana*, una selección sorprendentemente ecléctica, con diversas técnicas de representación en diferentes soportes, como hologramas, esculturas móviles e interactivas; pro-

yecciones 3D y montaje fotográfico, entre otros. Un ejemplo es esta serie de ojos que se mueven y miran repetidamente al espectador.

## Conclusiones

Con esta breve recopilación, se da cuenta que es innegable la importancia del ojo en la vida; opinamos que el ojo es nuestro conducto a la realidad, la realidad que cada quien construye en su propia versión y contexto, que no es la misma que percibe el otro. El ojo es una ventana al mundo de las imágenes, nos da acceso a una infinidad de ellas, ya sean imágenes mentales, sonoras o visuales. Por lo que el ojo, como símbolo, es un inagotable receptor-emisor de significados e interpretaciones, y un tema que seguirá apareciendo en la creación de representaciones visuales a través de disciplinas como la fotografía, pintura, escultura, gráfica, danza, teatro, cine/video e ilustración, entre otras.

En la vida del artista o del diseñador gráfico, existe una intensa relación visual con el mundo, por lo que el ojo y sus infinitas representaciones seguramente estarán presentes en su obra plástica y gráfica. Se seguirá creando y recreando símbolos con un afán estético, discursivo o ambos, imágenes como el ojo que vemos y que nos observa a través de la ventana del arte.

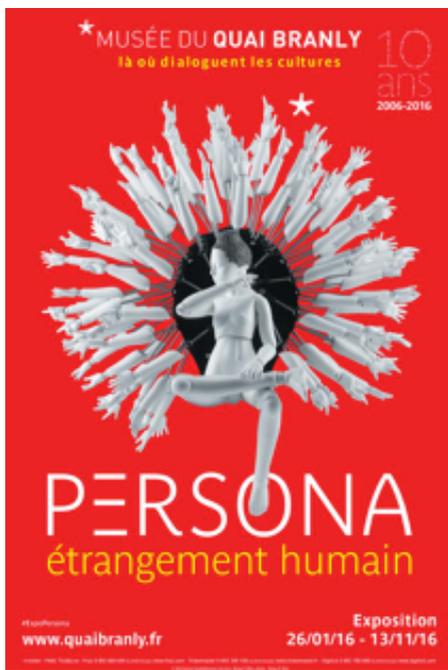


Figura 41. Cartel de la exposición y obra.  
Fotografías: A. Makhlof.



## Notas

1 Juan Eduardo Cirlot, (Barcelona 1916-1973), compositor musical, poeta y crítico de arte. Miembro de *La séptima cara del dado*, un grupo artístico vanguardista creado en Barcelona, alrededor de la revista homónima en 1948. La obra que dio a Cirlot proyección internacional, fue su *Diccionario de símbolos* (1958).

2 *Metamorphoseis*, en latín, del poeta romano Ovidio, es una obra que comprende un poema en quince libros que narra la historia del mundo desde su creación hasta la época de Julio César, combinando con libertad la mitología y la historia, terminado el año 8 d. C.

3 Cadáver exquisito, juego inventado por los surrealistas a principios del siglo XX, en el cual cada quien aporta algo (una palabra o un dibujo), sin saber cuál va a ser la aportación de los demás, para después juntar todo en una sola oración o imagen y encontrarle sentido. Depende del azar y el subconsciente.

## Referencias

Buñuel, L. (1982). *Mi último suspiro*. Plaza y Janés.

Cirlot, J. E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Editorial Labor.

Cirlot, J. E. (1999). *El ojo en la mitología: su simbolismo*. Wunderkammer.

Fernández Dueñas, A. (2006). *La vida en los ojos (iv): movimientos y funcio-*

*nes*. Recuperado de: <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/9035>

Fundación Gala-Salvador Dalí. Recuperado de: <http://www.salvador-dali.org>

Getty, Museum Collection. Recuperado de: <https://www.getty.edu/art/collection/object/1043YV>

Guénon, R. (2014). *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*. Compilación de Gran Logia de España.

Guarino, R. Argos Panoptes: *Entre lo Humano y lo Divino*. Universidad de Murcia. Recuperado de: <http://interclassica.um.es>

Mead, W. R. (Winter 1995–1996). "Trains, Planes, and Automobiles: The End of the Postmodern Moment". *World Policy Journal*. 12 (4): 13–31. Huerga y Fierro editores.

*Rene Magritte Biography, Paintings, and Quotes*. Recuperado de: <http://www.renemagritte.org>

Serra, C. (2001). *El mundo de símbolos y obsesiones de Joan Miró se desvela en una exposición*. Recuperado de: [https://elpais.com/diario/2001/06/14/cultura/992469604\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2001/06/14/cultura/992469604_850215.html)

Triararts (2016). Recuperado de: <https://triararts.com/bridget-bate-tiche-nor-surrealismo-fantastico/#sthash.rvyVQG5j.dpbs>

# Desde la teoría del signo hasta el diseño responsable: Repensando la estructura y el significado\*

*Azul Abigali Serrano Ávila*



## Introducción

La necesidad de una nueva normativa que defina la estructura del diseño de un empaque es una prioridad en las responsabilidades sociales del diseñador. Sin embargo, hasta el momento no se ha presentado una lista específica de características que deben presentar los elementos de la imagen del empaque y cómo deben ser utilizados, por lo tanto, a partir de las características significativas basadas en la teoría de los signos de Peirce, y su implementación lógica en los elementos del diseño de empaque, se desarrolla una matriz circular como una herramienta para evaluar la imagen del empaque y proponer un enfoque socialmente responsable. Dadas las nuevas necesidades y preocupaciones sociales, es impor-

\* Este trabajo reproduce fragmentos de una tesis de la propia autora <http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/4269/SEAAVZ01T.pdf?isAllowed=y&sequence=1>



tante destacar el papel del diseño en la sociedad, y cómo desempeña un papel fundamental en la vida cotidiana; lo que hace indispensable que el diseño evolucione para contribuir de manera correcta y responsable en las nuevas necesidades, considerando no sólo un nuevo proceso de análisis del empaque desde una perspectiva semiótica, sino el principio de una nueva intención en la ejecución y pensamiento del diseñador.

## Desarrollo

El científico Charles Pierce (1939), a quien se considera el padre de la semiótica debido a su contribución a esta disciplina, la cual permite el estudio del giro lingüístico, analizando a profundidad el signo y sus posibles modos de interpretación, surge así su concepto de relación triádica del signo, el objeto y el representante. Pierce especifica que el signo puede ser cualquier cosa, real o imaginaria, lo que representa algo en la interpretación. No es necesario definir qué entra en esta categoría, ya que los signos abarcan todo y están presentes en todas partes. Esta clasificación se establece a través de un análisis sincrónico, basado en el estado actual de algo. Los signos y sus interpretaciones pueden variar en distintos contextos socioculturales.

Un tal Charles Sanders Peirce ha construido sobre este asunto su propia lógica, lo que, debido al acento que pone en la relación, lo lleva a hacer una lógica trinitaria. Yo sigo completamente el mismo camino, salvo que llamo a las cosas por su nombre: simbólico, imaginario y real, en el buen orden (Zelis, 2016, s.p.).

Peirce presenta un método de significación de las imágenes y su análisis a través de niveles de conciencia; explorar el signo no es una búsqueda de su interpretación, sino una organización en la que, a través del proceso de interpretación, se puede situar en una de sus categorías basadas en sus niveles triádicos. Estas categorías y procesos interpretativos, son escenarios contextuales, haciéndolos procesos de clasificación subjetivos.

El signo es una palabra utilizada para referirse a un objeto perceptible, imaginable o inimaginable, en un sentido en el que pueda haber referencias visuales. Para que algo pueda ser un signo, debe representar un objeto, pese a que éste sea distinto al signo mismo. Todo signo es parte de otro, uno de ellos permite la representación de otro, que permite a su vez la interpretación del signo en conjunto. El signo por sí solo puede representar o aludir a él: "Objeto es aquello acerca de lo cual el Signo

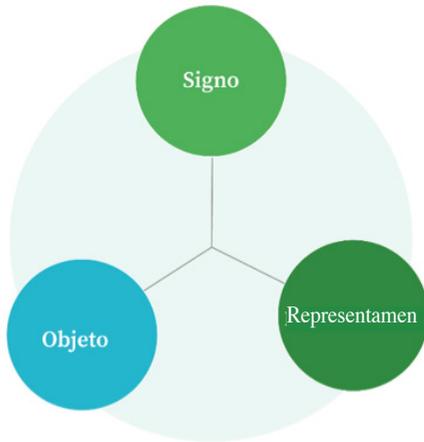


Figura 1. Elaboración propia a partir de la interpretación de los signos (Peirce, 1974), 2022.

presupone un conocimiento para que sea posible proveer alguna información adicional sobre el mismo” (Peirce, 1974, p. 24). Esta relación entre el signo, objeto y significante se puede representar en un triángulo que conecta a los signos para generar un nuevo signo. Sin embargo, la semiótica es un proceso abierto que requiere de interpretación sociocultural; su representación en un diagrama debería ser un trípode, como se muestra en la Figura 1, y que refiere una conexión con otros signos a partir del signo que surge con la relación de los tres objetos.

La interpretación del signo en relación con su objeto es un signo en sí mismo y no hay una dependencia

ante su relación, pero sí un nivel basado en la representación del interpretante. Todo signo puede ser parte de las tres formas de relación del signo y puede tener una interpretación en distintos aspectos. Asimismo, la interpretación del signo, a su vez, puede ser otro signo que permita una nueva interpretación, se podría representar de la siguiente manera:



Figura 2. Elaboración propia a partir de la interpretación de los signos (Peirce, 1974), 2022.



A partir de esto, surge la tricotomía de los signos por medio de la fenomenología<sup>1</sup>, que describe los requerimientos de las relaciones de los signos y su división triádica:

**Primera tricotomía de los signos:**

Donde el signo se nombra Cualisigno, Sinsigno o Legisigno.

- Primero, un signo en sí mismo es una cualidad.

- Segundo, su relación con el objeto consiste en que el signo tenga algún carácter en sí mismo o en alguna relación existencial con el mismo y su interpretante.

- Tercero, el interpretante lo debe de representar como un signo de posibilidad, de hecho o de razón.

**Segunda tricotomía de los signos:**

Donde el signo se nombra Ícono, Índice o Símbolo.

- Primero, un signo que refiere al objeto con caracteres en virtud de los propios.

- Segundo, el índice es un signo que refiere al objeto en virtud de la relación con un objeto.

- Tercero, el signo como símbolo determinado por su objeto dinámico en virtud de su interpretación de un objeto.

**Tercera tricotomía de los signos:**

Donde el signo se nombra Rema, Disigno o Argumento

- Primero, el signo representado en su interpretante obteniendo un significado.

- Segundo, como una conducta de relación real con su objeto.

- Tercero, como representación en su interpretante un significado.

Para un mejor entendimiento de la clasificación que puede tener la relación de las tricotomías de los signos y sus niveles, se elaboró la Figura 3.

Proyectar el empaque de una marca en todas las categorías de los signos como herramienta previa a la consideración del lanzamiento de un producto, puesto que requiere un repaso anticipado del lenguaje Perisiano para comprender cada estado del signo; sin embargo, el análisis de los signos es subjetivo, ya que no existe una clasificación definitiva. La semiosis es contextual, lo que hace viable considerarla como una herramienta para explicar y especificar los elementos del diseño a partir de la abstracción de la propuesta de Peirce, por medio de la interpretación de la que suscribe, con la intención de facilitar la aportación al gremio.

El estudio de los signos y su clasificación es fundamental en el análisis de la imagen del empaque, puesto que permite comprender su significación fenomenológica y la responsabilidad social del diseñador. Al desarrollar la categoría de los signos del empaque, desde la consideración de éste como un todo, resultaba inaccesible la interpretación para su aplicación en un empaque específico; por



Un signo es:	<b>CUALISIGNO</b> Una cualidad no tiene identidad su naturaleza es su apariencia	<b>SINSIGNO</b> Objeto individual existente actual	<b>LEGISIGNO</b> Una identidad definida con una naturaleza general
Un signo se relaciona con un objeto al tener:	<b>ICONO</b> Alguna característica de si mismo	<b>ÍNDICE</b> Alguna relación existencial con ese objeto	<b>SÍMBOLO</b> Alguna relación con el interpretante
El interpretante de un signo lo representa como signo de:	<b>REMA</b> Posibilidad	<b>DISIGNO</b> Hecho	<b>ARGUMENTO</b> Razón

Figura 3. Elaboración propia a partir de la interpretación de los signos (Peirce, 1974), 2022.

esta razón, se pretende desmenuzar cada uno de los elementos del diseño de empaque con las tres primeras categorías de los signos, que corresponden a la primeridad de la tricotomía y se refieren a la forma simple de relacionarse con el signo. A partir de esta división, se encontraría con el signo del empaque formado por los cualisignos de los elementos de diseño. En otras palabras, mediante el desglose de los elementos que constituyen un empaque se establece una

jerarquía estructural, la cual permite identificar cada una de sus partes y cómo se pueden interpretar en un nivel simbólico.

Estos cualisignos representan cualidades de los elementos del diseño de empaque como forma, color y material, convirtiendo cada uno en una unidad de significado que contribuye a la interpretación global de empaque. Los signos pueden ser observados como elementos individuales, además de adquirir significación



al interactuar con otros signos, se genera un sentido simbólico más complejo y se abre la posibilidad de interpretaciones múltiples dependiendo el usuario y su contexto (Figura 4).

En esta figura se estableció que los elementos del diseño de empaque son signos de un todo. Sin embargo, este “todo” sólo se considera así en el contexto del proceso de este proyecto de investigación, debido a que la interpretación de los signos es infinita y siempre refiere a una significación a partir del contexto y/o el interpretante, razón por la que los signos pueden tener sus propios

signos, o bien, sus categorías, tal y como se desarrolló a partir de la primeridad de Peirce con Cualisigno, Sinsigno y Legisigno, como se muestra en la Figura 5.

Es entonces cuando, a partir de una división de los elementos del empaque, se permite jerarquizar cómo se evalúa mediante las responsabilidades sociales del diseñador. En este sentido, lo idóneo sería presentar todos los elementos indispensables de la propuesta de transformación, al exponer una jerarquización para una evaluar un posible diseño del cambio, se invita a los diseñadores

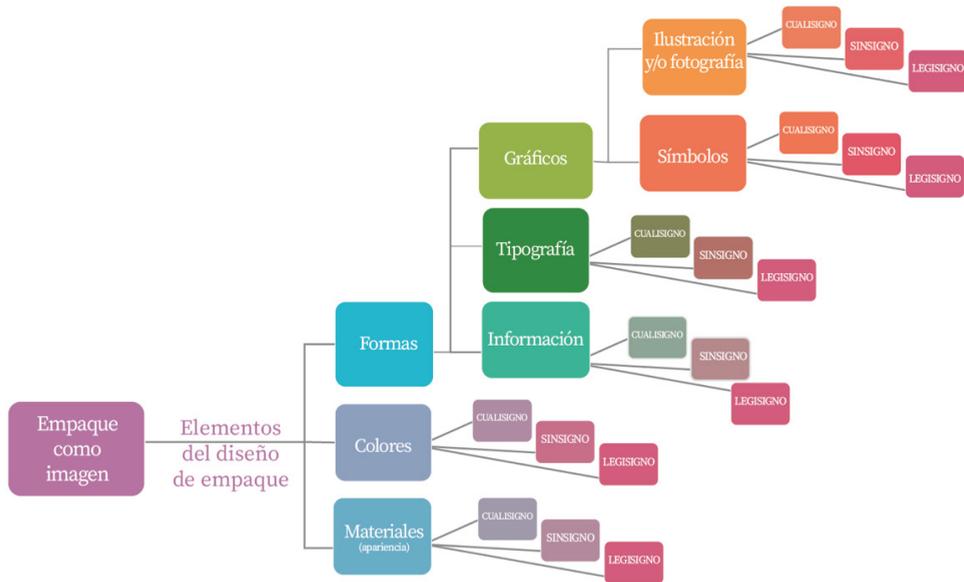


Figura 4. Elaboración propia, 2022.



Materiales:	<b>CUALISIGNO</b> Calidades básicas	<b>SINSIGNO</b> Características de diferenciación	<b>LEGISIGNO</b> Propiedades con un objetivo más allá de lo funcional
Colores	<b>CUALISIGNO</b> El color por si solo	<b>SINSIGNO</b> La combinación de colores con intensidad	<b>LEGISIGNO</b> Paleta de colores justificada para transmitir un mensaje
Información	<b>CUALISIGNO</b> Información solicitada para la autorización de la venta	<b>SINSIGNO</b> Texto con datos sobre el producto, sin necesidad de profundizar	<b>LEGISIGNO</b> Información relevante para la intención del diseño
Tipografía	<b>CUALISIGNO</b> Información solicitada para la autorización de la venta	<b>SINSIGNO</b> Texto con datos sobre el producto, sin necesidad de profundizar	<b>LEGISIGNO</b> Información relevante para la intención del diseño
Ilustración y/o fotografía	<b>CUALISIGNO</b> Como elemento de atracción de los usuarios	<b>SINSIGNO</b> Para presentar el producto o sus modos de uso	<b>LEGISIGNO</b> Para fortalecer la captación del mensaje por los usuarios
Símbolos	<b>CUALISIGNO</b> Solicitados para la autorización de la venta	<b>SINSIGNO</b> Para informar sobre procesos que den preferencia sobre otros	<b>LEGISIGNO</b> Con intención de dar a conocer sus procesos y posibilidades del empaque

Figura 5. Elaboración propia a partir de la interpretación de los signos (Peirce, 1974) y del libro *Marketing* (Lamb, 2012), 2023.

a cuestionar sus futuros desarrollos y cómo gestionar la significación de sus usuarios. Al desglosar los elementos, se pudo definir en qué punto de responsabilidad deberían ubicarse

los signos para que fueran aptos para la consideración de un diseño socialmente responsable. Esto trabajado a partir de la definición del bien social dentro de las funciones del empaque,



permitiendo segmentar cada una de ellas en niveles. Como se presentó, algunos de los cuales, en conjunto, forman otro elemento, a su vez cuentan con su clasificación de signos propia, estructurándose de la siguiente manera (Figura 6).

Los elementos del diseño de empaque poseen sus propios signos, los cuales a su vez contienen nuevos elementos que conforman signos nuevos, resaltando que el proceso de interpretación de Peirce es de forma complementaria, ya que se debe avanzar en la interpretación de un signo desde su cualidad más simple, hasta la interpretación compleja. Considerando el Cualisigno, el Sinsigno y Legisigno como las primeras tres clasificaciones de los signos, cada una con un nivel de significación por el interpretante.

De esta manera, se puede definir una escala de complejidad en cuanto a la profundización del significado dentro de las propuestas del empaque. El Cualisigno, se considera el nivel más bajo, mientras el Legisigno representa el punto en el cual se realiza una mayor introspección sobre la significación del signo, teniendo en cuenta las responsabilidades del diseñador.

Esta escala, divide los puntos en los que se encuentran las tres categorías del signo utilizadas en el desarrollo del elemento de evaluación. A pesar de esto, no implica que un cualisigno tenga un valor menor en términos de significación, sino que su proceso de interpretación por parte del usuario es más simple. Cada forma de significación requiere un contexto a través del cual se interpreta la imagen, y tiene un

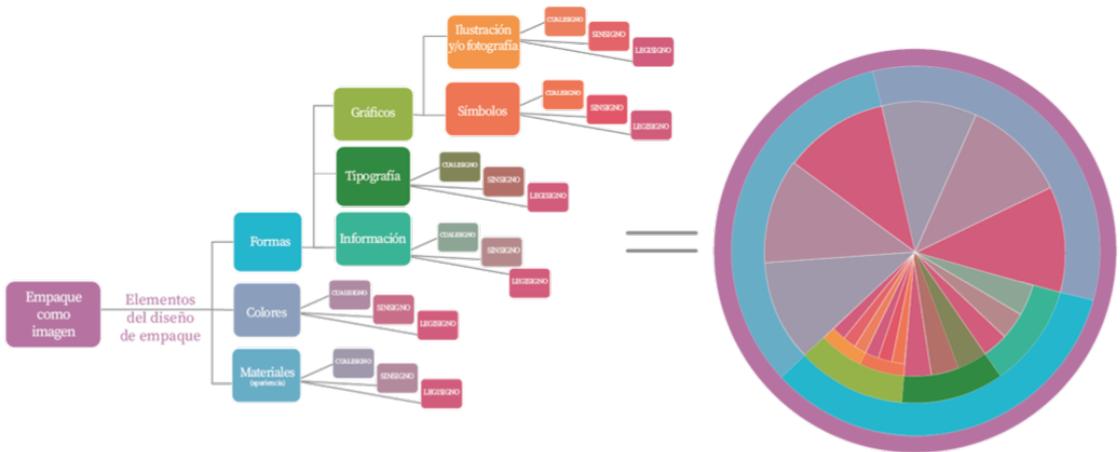


Figura 6. Elaboración propia a partir de la interpretación de los signos (Peirce, 1974) y del libro *Marketing* (Lamb, 2012), 2023.



valor importante en la definición de los signos; por lo tanto, la jerarquización en el desarrollo de la matriz sólo mide el nivel de complejidad del proceso significativo y no desvaloriza de ninguna manera las características de la interpretación de los signos.

La división de las categorías en la jerarquización consta de tres secciones que van desde lo más simple a lo complejo en cuanto a interpretación por relación de los signos. Cada una tiene su propia comprensión de los elementos del diseño de empaque, dependiendo de su proceso de significación. Es decir, dependiendo del mensaje visual (signo) que transmitan los elementos del empaque (el objeto), éste relacionará con su significado (interpretante), lo que determinará en qué punto de la jerarquización se encuentra el diseño. Cada uno de los seis elementos definidos para la realización del empaque debe ser evaluado de forma individual, ya que la interpretación puede variar según el contexto del usuario, creando una escala compuesta por muchas otras escalas, es decir, un signo dentro de otro signo.

Por medio de una jerarquización se puede identificar dónde se encuentran las características del signo, ya sea de forma individual, dependiendo de los elementos del diseño de empaque que se esté analizando, o de un todo, al unir cada uno de estos. De este modo, se puede representar porcentualmente los elementos que, al

unirse, conforman el 100% del diseño de empaque, siendo este último el legisigno, el signo completo.

Así se hacen visibles las partes que se ajustan a los fundamentos del diseño responsable, así como también se cuestiona sobre los elementos que el diseñador aplica, lo que permite una reflexión sobre la justificación de los diseños y comprensión de las responsabilidades que recaen en sus manos.

Es entonces cómo la imagen del empaque representa el total del porcentaje, siendo el elemento para evaluar que depende de la porción de responsabilidad social establecida a través de los signos definidos por el diseñador. Es importante recalcar que dicha responsabilidad busca ser considerada, de modo que se establezca una conexión entre la intención de priorización del bien social del diseñador y los signos del empaque, logrando un mensaje visual y, por consiguiente, conciencia de los usuarios en su estilo de consumo y aportación a su contexto.

Para facilitar el entendimiento del desarrollo de la matriz y cómo es que se relaciona cada uno de los elementos mencionados en la investigación, se realizó una jerarquía de degradados de color en la que se asigna un color a cada elemento y función mencionados. Esto permite al lector referirse a las figuras expuestas y comprender el origen de cada sección y cómo se combinan, con el objetivo de facilitar



el proceso de comprensión de la propuesta en un tema que es familiar en el ámbito profesional.

Se propone la siguiente matriz circular con la intención de contribuir al cambio, teniendo en cuenta al responsable de los empaques que llegan al mercado: el diseñador. Buscando que pueda trabajar con una intención innovadora y, a su vez, consiente al utilizar esta herramienta, la cual propone un proyecto que otorga significado a la imagen del empaque. Se plantea que el diseño a realizar pueda contribuir con la profundización de los signos, yendo más allá de la compra, de manera que las necesidades de consumo y la creación de conciencia para mejorar como sociedad puedan trabajar en conjunto (Figura 7).

La matriz está conformada por dos elementos gráficos. En el lado izquierdo, se encuentra una tabla jerárquica que explica la división de los elementos del diseño de empaque y sus respectivos porcentajes dentro del 100% que representa empaque completo. Esta figura incluye una descripción de las características que debe tener cada elemento para ser clasificado como cualisigno, sinsigno o legisigno. Por otro lado, cuenta con una gráfica circular que muestra la misma división de elementos, la cual facilita la comprensión de la relación entre cada parte y el todo.

Cada elemento está asignado a un color específico, lo cual simplifica la identificación, su posición y valor en la figura. Es importante destacar que

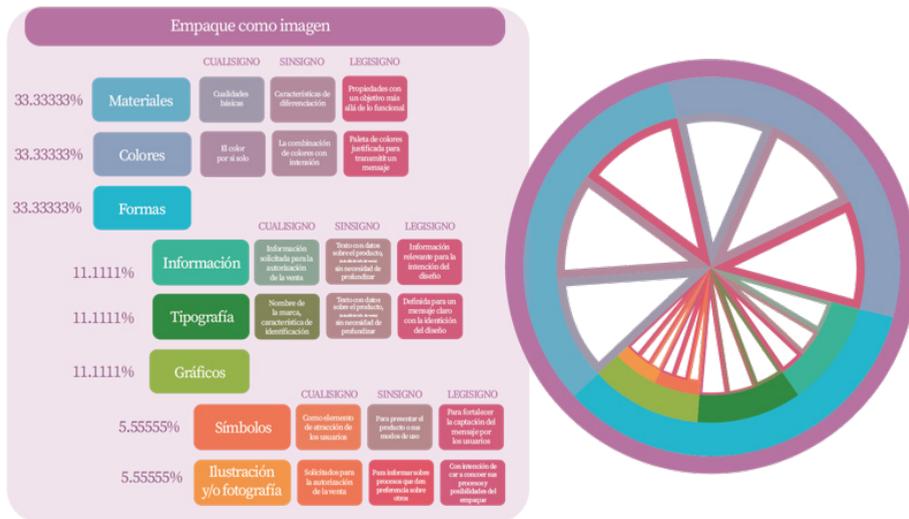


Figura 7. Elaboración propia, 2023.



esta herramienta puede ser interpretada de manera más profunda, incluso en su versión en blanco y negro, lo cual permite comprender mejor la clasificación de los signos.

## Conclusiones

La matriz desarrollada ofrece una representación visual clara de la jerarquización de los elementos del diseño de empaque, por medio de lo impuesto por el diseño socialmente responsable y su relación con los signos. Pese a que es un primer paso en la búsqueda de un diseño del cambio, es necesario seguir trabajando en su evolución y perfeccionamiento. No sólo tiene como objetivo identificar el porcentaje de diseño responsable presente, sino también fomentar un proceso creativo más profundo y extenso. Se busca ir más allá de lo estético y de las tendencias del diseñador, requiriendo un desarrollo más amplio y profundo en su elaboración. Esta matriz representa el inicio de la evolución del diseño de empaque hacia una perspectiva más empática con la sociedad.

En segundo lugar, se concluye que el camino que se tomó en el desarrollo de esta investigación abre la puerta a un cambio, mediante el desarrollo de una herramienta que fomente la reflexión del diseñador sobre su trabajo y sus inclinaciones ante el camino que tomó la investigación. Con el desarrollo de la matriz que permite la re-

flexión del diseñador sobre su trabajo y sus inclinaciones, es posible escalar hacia un cambio significativo. Como diseñador, se tiene en las manos una de las herramientas más poderosas en términos de comunicación de mensajes, lo cual permite tener una posición ideal para contribuir al cambio en la sociedad. En lugar de desacreditar el proceso de *marketing* de las marcas, el enfoque debe ser brindar nuevas herramientas que promuevan una unión para el cambio, entendiendo los procesos evolutivos individuales y actuando en pro de la mejora. La matriz desarrollada permite que las nuevas generaciones de diseñadores comiencen su aprendizaje con bases renovadas, facilitando la contribución socialmente responsable y fomentando la evolución de los procesos tecnológicos para un mejor entendimiento de la imagen y sus múltiples alternativas de evaluación.

Finalmente, la imagen del empaque fue, es y será un elemento complejo que podría definirnos como individuos, considerando las múltiples características contextuales que permiten asignar significado a un mensaje. Pese a que la imagen del empaque no logra concientizar a los usuarios en busca de la responsabilidad social, sigue siendo un elemento cotidiano importante, con el proyecto de investigación se ha abierto la posibilidad de profundizar aún más en este tema y explorar nuevas perspectivas.



## Notas

1 Fenomenología: Método desarrollado por Edmund Husserl que, partiendo de la descripción de las entidades y cosas presentes a la intuición intelectual, logra captar la esencia pura de dichas entidades, trascendente a la misma conciencia. (RAE, Definición 3. Fenomenología, 2022).

## Referencias

Lamb, C. (2012). *Marketing*. Cengage Learning.

Navarro, A. (2015). *Diseño Socialmente Responsable*. [Blog] Emerge. Recuperado de: <http://designaholic.mx/disenio/emerge-diseno-socialmente-responsable/>

Pierce, C. (1974). *La ciencia de la semiótica* (Beatriz Buigni). Ediciones nueva visión.

Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social*. Pollen Editions.

Zelis, O. (2016). *El Orden Simbólico y La Concepción de Símbolo en Lacan y Peirce* [Ponencia] Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIII Jornadas de Investigación. Buenos Aires, Argentina.

# ***El compromiso de las sombras: Estudio de caso sobre la representación de la mujer *trans* como líder espiritual de rituales funerarios ancestrales en el cine documental mexicano***

*Sara Manuela Duque García y Juan Carlos Bermúdez Rodríguez*



## **Introducción**

Es importante, para iniciar, retomar y ampliar las preguntas planteadas por Butler, “¿Qué constituye una vida inteligible y qué no, y cómo las suposiciones acerca del género y la sexualidad normativos deciden por adelantado lo que pasará a formar parte del campo de lo ‘humano’ y de lo ‘vivable?’” (2007, p. 26).

Para cada individuo que participe en relaciones humanas y que ocupe un espacio social, la sexualidad, el sexo, el género, la normalidad, la integración o la marginación son fundamentales. Estos elementos condicionan la realidad en la que vive y delimitan el campo de lo posible, de lo inteligible y, fundamentalmente, de lo humano.

A continuación, se problematiza acerca de la forma en que la división



dicotómica de las expresiones de género, en la que una de las partes se considera normal (cisgénero), mientras la otra se presenta desde el margen (transgénero/transexual/travesti), es promovida paradójicamente tanto por la invisibilización, como por la visibilización cargada de estereotipos de aquella parte considerada como diferente o fuera de la normativa.

Posteriormente, se profundiza en el del cine documental como dispositivo con el potencial de legitimar aquellas vivencias que históricamente se han visto excluidas de los discursos hegemónicos. Para esto se propone como caso de estudio *El compromiso de las sombras* (López, 2021), obra que, como se comprobará a través del análisis, muestra una imagen empática y dignificadora de la protagonista, ubicándola como líder espiritual, a la vez que visibiliza y normaliza su identidad de género.

### **La exclusión social de los cuerpos *trans***

El género, como lo explica Butler (2007), es un constructo sociocultural que tiene apariencia de ser real sólo gracias a la performación de actos que refuerzan constantemente las divisiones entre sus categorías (femenino y masculino), y cuya construcción está vinculada también a

las categorías sexuales. Al respecto, comenta que el género es el medio discursivo/cultural por medio del cual se forma "un sexo natural", estableciéndose como "prediscursivo", es decir, anterior a la cultura, como una superficie políticamente neutra sobre la cual ella actúa. Para Butler,

las normas regulatorias del "sexo" trabajan de una forma performativa para constituir la materialidad de los cuerpos y, más específicamente, la materialidad sexual de la corporeidad. Es decir, dichas normas materializan la diferencia sexual al servicio de la consolidación del imperativo heterosexual (1993, p. 2).

Esta matriz de exclusión planteada por la autora, mediante la cual los sujetos son construidos, requiere de la simultánea producción del margen, es decir, de aquel lugar habitado por quienes no son considerados "sujetos", pero cuya existencia delimita el campo de los "sujetos". El margen designa y constituye aquellas zonas de la vida social que no se consideran habitables y que, sin embargo, están densamente pobladas por aquellos que no disfrutan del estatus de "sujetos" (Butler, 1993).

Esto significa que lo normal se constituye a fuerza de su diferenciación respecto al espacio o, mejor dicho, al no-espacio del margen.



En este sentido, el margen no es lo opuesto a la normalidad dentro del sistema, sino aquello impensable, excluido del sistema, pero cuya existencia es imperativa para delimitarlo.

Cuando se habla aquí de lo anormal, la expresión no refiere a aquello “fuera de lo común”, sino más bien quienes, por su corporeidad o la forma en que la habitan, rompen las normativas reguladoras impuestas por el segmento de la sociedad que ostenta el poder de delimitar lo vivible y marcar las fronteras excluyentes. En palabras de Sousa:

La humanidad moderna no es concebible sin la subhumanidad moderna. La negación de una parte de la humanidad es un sacrificio, ahí se encuentra la condición de la afirmación de esa otra parte de la humanidad, la cual se considera a sí misma como universal (2013, p. 36).

En esta exclusión no sólo se encuentran los cuerpos *trans*, o aquellos que no cumplen con las normativas sexuales hegemónicas, sino también están todas aquellas personas que, por su raza, nacionalidad, clase, entre otras características, no son consideradas como parte -relevante- del sistema. Además, en muchos casos, las personas se adscriben a varias de estas identidades a la vez, esto, visto desde la interseccionalidad, implica

que el espacio social que ocupan se verá influenciado de forma compleja por la suma de dichas características.

Esta división entre lo considerado normal y la diferencia, repercute en la experiencia vital de las personas. Aquellos y aquellas que viven en los márgenes, debido a que sus identidades son consideradas “anormales”, en algunas ocasiones se encuentran en espacios sociales de alta vulnerabilidad en los que pueden cargar con el peso de los estigmas, la violencia y la precarización.

Sin embargo, el talón de Aquiles de la normativa reguladora hegemónica está precisamente en su doble necesidad de reiteración y de diferenciarse de lo excluido para mantenerse vigente. En el caso de la normalidad y la construcción de la sexualidad de los cuerpos, esta diferenciación entre aquello excluido y aquello incluido en el sistema, implica que otros constructos no sólo existen, sino que exceden las normativas sociales. En virtud de su reiteración, la normativa sexo-genérica hegemónica, adquiere su efecto de naturalidad, pero también abre fisuras, inestabilidades constitutivas de dichas construcciones que escapan o exceden la norma (Butler, 1993).

Bajo este entendido, pareciera que para mantener vigentes dichas normativas es imperativo ejecutar acciones que las refuercen constan-



temente y es probablemente allí en donde los medios de comunicación, como el cine, tienen un papel fundamental como sostenedores del *status quo*, o por el contrario, que se conviertan en transformadores de dichas normativas mediante la visibilización y reivindicación de experiencias diversas que, existiendo por fuera de los límites del discurso hegemónico, se presenten desde la empatía, la inclusión y la humanización, para con ello mejorar también las posibilidades vitales de estas personas.

### **El cine en los procesos de visibilización**

El cine juega un papel fundamental en los procesos de visibilización y transformación de los discursos hegemónicos puesto que, como comenta Lipovetsky (2010), es un arte que cambió, desde su origen, la forma en la que vemos el mundo, y transformó completamente las realidades que son presentadas y la forma en que esto ocurre. Sobre lo anterior comenta León que:

Las tecnologías del cine, la televisión, el video, la internet y los teléfonos celulares han hecho que la imagen se transforme en un insumo imprescindible para el desarrollo de la cultura y las identidades de la contemporaneidad [...] las imágenes no solo nos rodean, también nos configuran al

ocupar una parte decisiva de nuestro universo simbólico, estructuran nuestros procesos culturales y modulan nuestra realidad interna y subjetiva (2015, p. 34).

Se puede afirmar bajo esta idea, que son las imágenes y representaciones vistas previamente las que construyen la mirada propia, puesto que, como explica León, citando a Dubatti (2015), cuando se enseña a ver, por oposición, se enseña también cierta ceguera. El mundo humano se sostiene mediante redes de miradas que determinan de lo que debe verse y lo que no debe verse, pero más aún, lo que puede verse y lo que no puede ser visto. Así pues, dichas redes generan acción social que sostiene el poder, el mercado y, de forma general, la totalidad de las prácticas sociales.

Si el sujeto domina y construye el mundo en el acto de ver, entonces las imágenes juegan un rol fundamental a la hora de hacer que las minorías y los sujetos que habitan los espacios "inhabitables" sean visibles o invisibles y, más todavía, que sean considerados valiosos, dignos y complejos o no. Puesto que, como comenta Castro, citado por León (2015), el sujeto construye el mundo en el acto de mirar. Dicha mirada, además, está determinada por los *habitus* que ha adquirido debido al espacio social, cultural e histórico que ocupa (Bourdieu, 2015), de tal suerte que, la forma en la que se



aprehenden la realidad está siempre condicionada al contexto en el que se desenvuelve el individuo.

Es entonces esencial pensar las imágenes y el discurso fílmico como disputas ideológicas a través de las cuales los sistemas de representación pueden construir o destruir valores, verdades y paradigmas, pero también pueden hacer que personas, o campos de realidad, sean visibles o continúen ocultos.

En el caso de las mujeres *trans*, su imagen en el cine se ha caracterizado principalmente por dos puntos de vista importantes, por un lado, su invisibilización; y por otro, la reificación de estereotipos degradantes y unidimensionales. Ambos procesos se han complementado, fomentando la construcción de imaginarios sociales que promueven prejuicios, violencia y actos de discriminación contra las personas *trans*, a la vez que sostienen el sistema cisgénero hegemónico.

Esta invisibilización se evidencia en la falta de personajes *trans* en las narrativas cinematográficas clásicas, véase por ejemplo cómo en su libro *Un siglo de cine* (1995), el crítico de cine y guionista Edgar Soberón, enlista las que para él son las cien películas más relevantes de los primeros años del séptimo arte, y de esas obras, sólo en una se presenta a un personaje *trans*, *Psicosis* (Hitchcock, 1960), caso del que precisamente se hablará más adelante.

Por su parte, la construcción de estereotipos se ha sustentado en varios puntos clave, el primero es presentar a las personas *trans*, especialmente a las mujeres, como personajes cuya función en los filmes es ser elementos cómicos a costa de su humillación y denigración, como ejemplo de esto véase el caso de la comedia *Ace Ventura: Un detective diferente* (Shadyac, 1994), en la que el personaje principal (interpretado por Jim Carrey) besa a una mujer, y al darse cuenta que es *trans*, tiene arcadas y debe correr al baño, situación que se desarrolla para la diversión tanto de otros personajes de la ficción como para el público de la obra.

Por otro lado, también se ha vinculado a la mujer *trans* en el cine con la criminalización y los problemas o enfermedades mentales, en ambos casos fomentando la idea de que pueden ser peligrosas para la sociedad. Véanse por ejemplo obras como *Psicosis* (Hitchcock, 1960) y *Vestida para matar* (De Palma, 1980), en ambas obras los personajes *trans* son asesinos con trastornos mentales, y comenten crímenes vestidos de mujeres. Estas obras presentan retratos de la mujer *trans* que la caracterizan como peligrosa, violenta e inestable, incapaz de ser parte y aportar a la sociedad.

Este tipo de representaciones en el cine, pueden a su vez, generar y promover prejuicios, violencia y discrimi-



nación contra ellas en la sociedad. De tal suerte que, las representaciones que visibilizan negativa y unidimensionalmente a las mujeres *trans*, aun siendo inicialmente sólo imágenes y discursos cinematográficos, aparentemente confinadas a los límites de la pantalla, exceden los límites del cuadro y tienen repercusiones reales en la vida y bienestar de personas de carne y hueso.

Esto demuestra cómo el cine puede convertirse en una herramienta de visibilización y de transformación social, ya que las representaciones que proyecta tienen el potencial de, como explica Butler (2007), hacer que cuerpos y existencias que están en el campo de lo ininteligible, importen e incluso se normalicen con el tiempo.

Al respecto, Berschand (2004) comenta que, para los individuos la realidad está mediada por los dispositivos a través de los cuales se tiene acceso a ella y se aprehende. El cine y, especialmente el documental, funciona aquí como una ventana que permite observar las realidades lejanas, desarrollando nuevas perspectivas sobre ellas. Dicho autor lo explica de la siguiente manera:

Una película desplaza la mirada de su espectador, recompone el campo de lo visible, es decir, aquello que consigue ver del mundo contemporáneo, que es el suyo y que habita con ma-

yor o menor fortuna. La visibilidad no es solo al campo que barre la mirada (hasta donde yo veo), sino también la red del saber, el tamiz de 'imágenes-pantalla' que organizan la mirada (Berschand, 2004, p. 5).

Sin embargo, la posibilidad de transformar la mirada del espectador está mediada por varios factores, entre los cuales destacan las herramientas visuales que el realizador o realizadora utilizan al crear la obra y el objetivo que busca alcanzar con el filme en cuestión. En el caso del cine documental, es decir, aquel que se caracteriza por tener como materia prima la realidad (Mendoza, 1999), el objetivo de él o la realizadora, y la manera en la que decide abordar la realidad son fundamentales, especialmente porque el uso de dicho género cinematográfico desde la antropología occidentalizada ha generado y reforzado, a través del tiempo, relaciones de inequidad entre las comunidades. "El uso del cine documental con la finalidad de estudiar a las poblaciones del planeta muestra la operación del dispositivo visual como instrumento de poder de unas culturas sobre otras" (León, 2015, pp. 51-52).

Es por lo anterior que, para abordar el documental *El compromiso de las sombras* (López, 2021), es importante entender dicha obra como un dispositivo que no sólo visibiliza



aquellas subjetividades que habitan los márgenes sociales mediante el abordaje de temas que por mucho tiempo han sido excluidos de las narrativas fílmicas hegemónicas, sino que, las dignifica, complejiza y humaniza desde la multidimensionalidad y la interseccionalidad de la protagonista. Es por esto por lo que el análisis que se realiza a continuación reflexiona sobre las características fílmicas específicas de la obra, y basándose en ello, sobre las formas en que puede ser de ayuda para construir nuevas perspectivas sociales que repercutan positivamente en la realidad de los sujetos retratados.

### **Estudio de la representación de la mujer *trans* en el documental mexicano contemporáneo a partir del filme *El compromiso de las sombras* (López, 2021)**

Esta película aborda a Lizbeth, una mujer *trans* (la obra no aclara si es transgénero o transexual) y afrodescendiente que lidera los rituales funerarios de una pequeña comunidad en la Costa Chica del estado mexicano de Guerrero (la obra no da los nombres específicos de las localidades en las que toma lugar).

La directora de la obra Sandra Luz López Barroso es originaria de Oaxaca y cursó la carrera de Antropología en la Escuela Nacional de

Antropología e Historia (ENAH), y posteriormente la Licenciatura en Cinematografía en el Centro de Capacitación Cinematográfico (CCC). Gracias a sus estudios de antropología, entró en contacto con comunidades de la Costa Chica del estado de Guerrero, lo que con el paso de los años le permitiría desarrollar allí obras fílmicas como *Artemio* (López, 2017) y posteriormente *El compromiso de las sombras* (López, 2021), ambos filmes galardonados a nivel nacional e internacional.

Para esta última obra, la directora expresa que encontró inspiración en la muerte de su padre, lo que la llevó a indagar más sobre los particulares rituales funerarios propios de la comunidad afromexicana de la Costa Chica de Guerrero, además de su interés en torno a la participación protagónica de las mujeres en dichas ceremonias (Universidad de la Comunicación, 2021).

Este documental, de corte antropológico y observacional, busca retratar dichos rituales y tradiciones ancestrales vinculadas con el tránsito entre la vida y la muerte. En este proceso, elementos como los rezos, altares, música, colores y plantas son fundamentales, y son priorizados también en la obra fílmica, generando una experiencia inmersiva para el público, que intenta trasladar a las y los espectadores a estos espacios a través del



dispositivo cinematográfico. Los rituales funerarios que se presentan en el filme se realizan durante las nueve noches posteriores a la muerte. Narrativamente, *El compromiso de las sombras* sigue el orden cronológico de estos rituales, presentando, de forma intercalada, material filmado en diferentes exequias.

El abordaje de la obra se realiza mediante en estudio de las herramientas audiovisuales utilizadas, es decir, la imagen, sonido, edición, etcétera, y la forma en la que estos elementos trabajan juntos para construir la narrativa y el retrato de la mujer *trans*. Probando así que, mediante diversos elementos del lenguaje fílmico, este documental latinoamericano presenta una mirada nueva y transformadora de las mujeres *trans* y los espacios que habitan fuera de las grandes urbes, desde la reivindicación de sus experiencias y la dignificación de su papel social. La metodología empleada se retoma de las propuestas presentadas por autores y autoras como Zavala (2014) y Kaplan (2001).

Respecto a la visualidad de *El compromiso de las sombras*, se encuentran fundamentalmente tres tipos de materiales: el principal es aquel que presenta los rituales funerarios, allí están presentes los difuntos, sus familias, Lizbeth, y elementos como velas, telas, listones, cruces hechas

de plantas, etcétera. Algunas de estas ceremonias toman lugar en espacios específicos en los que se reúnen todos los participantes, como la casa del difunto; en estos casos, la mayoría de los planos son fijos y bastante prolongados. Otras partes del ritual se desarrollan en forma de procesiones, tanto diurnas como nocturnas, en estos momentos las imágenes son cámara en mano, y dan seguimiento específicamente de Lizbeth, tanto desde atrás (es decir, viendo su espalda), como de frente (mientras hace los rezos correspondientes). En estos casos los planos son un poco más cortos e inestables.

El segundo tipo de imágenes que se aprecian durante el filme, son aquellas en las que se puede observar a Lizbeth en su casa, allí la protagonista se prepara para realizar los rituales, acomodando su cabello con la ayuda de turbantes, y también descansando, mientras reflexiona sobre la importancia de su trabajo, tanto para los familiares como para los difuntos mismos. En su hogar también se le observa disponiendo de los materiales necesarios para los próximos rituales. Los planos en estos casos son fijos.

Finalmente, se observan imágenes que representan espacios naturales, como praderas, espacios boscosos, reflejos en el agua, hojas de árboles mecidas por el viento, cielos



nublados y tormentas, también se observan animales conviviendo entre ellos o esperando. La función de estas imágenes es más poética que descriptiva, se caracterizan por apelar a la experiencia sensitiva, y por lo general son utilizadas como transición entre un día de rituales y otros durante todo el novenario.

Asimismo, se puede observar algunos planos de la naturaleza en los que también está presente la figura de Lizbeth como observadora silenciosa. Estas imágenes tienen como objetivo recordar la forma particular en la que ella percibe al mundo, gracias a los conocimientos mesoamericanos y afrodescendientes que le han sido otorgados, y de los cuales es portadora y guardiana. En este caso las tomas también son fijas.

Los tres tipos de material visual tienen como característica común un alto valor expresivo. Se encuentra que prevalecen planos estáticos, largos y con encuadres muy cuidados, lo que genera una obra contemplativa y observacional, en la que confluye tanto el carácter descriptivo propio del documental antropológico como el potencial expresivo de las obras más poéticas. Otro elemento que se mantiene presente en toda la visualidad del filme son los interesantes juegos de luces y sombras, para los cuales la fotografía se vale de diversos elementos entre los que están el fue-

go de las velas, la luz que atraviesa las ventanas, el sol reflejado en el agua o filtrado a través de los árboles, las siluetas en el amanecer y el atardecer, incluso, rayos en el cielo. El contraste de medio a alto que caracteriza a toda la obra remite a la dualidad del transitar entre la vida y la muerte que toma lugar en los rituales, y a la protagonista como una intermediaria entre en mundo de los vivos y de los difuntos para la comunidad.

En esta obra se puede observar una edición invisible, con ritmo lento y observacional, que permite al público atestiguar los rituales sin la mediación de cortes abruptos. Es de resaltar la ausencia de entrevistas directas y material de archivo, todo el material fue recabado directamente para la obra, y la gran mayoría corresponde a un retrato aparentemente natural de las realidades presentadas. Sólo hay un momento en toda la obra en la que la protagonista da un testimonio directamente para la película, y en ese caso, su reflexión, acompañada de imágenes poéticas, no es planteada como una entrevista, sino más bien como un momento de introspección y reflexión.

Una de las características formales que más resalta en este filme es el papel protagónico del sonido, su importancia es fundamental, no sólo para acompañar la imagen, sino porque transporta al público a las cere-



monias mediante la recreación de sus atmósferas acústicas. El diseño sonoro está extremadamente cuidado, retomando los cánticos rituales y sonidos propios de estos momentos fúnebres que remiten a sensaciones de sacralidad y solemnidad; pero también, profundizando en aquellos sonidos ambientales de la naturaleza que recuerdan los conocimientos que guarda Lizbeth, que va más allá de lo visible y su vínculo particular con la dicotomía vida/muerte tan presente en la naturaleza.

Sin embargo, lo que hace a esta obra un caso verdaderamente inusual, es su propuesta temática y narrativa. Pese a que la protagonista es una mujer *trans*, el filme no gira en torno a su identidad de género, sino, como lo comenta la directora, (Universidad de la Comunicación, 2021) y como es evidente al observar el lenguaje cinematográfico y herramientas estéticas abordadas anteriormente, en torno a los rituales funerarios retratados y el papel de Lizbeth como líder espiritual de su región. La directora no busca esconder la identidad sexo-genérica de la protagonista, pero lo presenta sólo como una característica más en ella, lo cual rompe con los estereotipos clásicos de los personajes *trans* en el cine latinoamericano.

Usualmente, cuando una mujer *trans* protagoniza un filme, sea este

de ficción o documental, la narrativa gira en torno a su identidad sexual, resaltando cómo esto repercute en sus demás espacios vitales. Véanse por ejemplo documentales como *Quebranto* (Fiesco, 2013), y *Casa Roshell* (Donoso, 2017). El primero de estos documentales retrata a Coral Bonelli, quien antes de su transición fue un importante actor infantil en México llamado Fernando García, reconocido por su participación en *Fe, Esperanza y Caridad*, de Jorge Fons (1974), y *El hijo de los pobres* (Galindo, 1975), entre otras películas; al crecer, Fernando, más conocido como "Pí-nolito", fue olvidado por el mundo del espectáculo y posteriormente discriminado por su transición de género, lo que, como plantea el documental, lo llevó a la precarización y finalmente a la prostitución. El segundo, en cambio, aborda lo que ocurre una noche en la *Casa Club Roshell*, un espacio seguro de convivencia y entretenimiento para personas transgénero, transexuales y travestis.

Estos dos filmes, pese a que visibilizan a las mujeres *trans*, abordan fundamentalmente sus identidades sexo-genéricas como lo más relevante de sus experiencias vitales. El primero hace énfasis en cómo la transición tuvo un impacto negativo en la vida de Coral; y el segundo, no profundiza en la vida de las mujeres retratadas más allá de lo que puedan



compartir sobre sí mismas dentro de la Casa Club. De esta manera, en ninguno de los casos se genera una representación que normalice o naturalice sus subjetividades. Además, vale precisar que, al igual que en muchas obras fílmicas mexicanas, los dos ejemplos planteados anteriormente se contextualizan en la Ciudad de México, y representan la violencia que en esta gran ciudad se ejerce contra las mujeres *trans*, y lo que ellas hacen para crear espacios seguros en los cuales habitar y relacionarse. Con esto no se quiere sugerir que estas obras no tienen, cada una a su manera, aportes significativos sobre los cuales reflexionar, lo que se busca resaltar es que, *El compromiso de las sombras* llama la atención por sobre la gran mayoría de obras documentales mexicanas, debido a la forma en la que aborda a la mujer *trans*.

La obra de Sandra López no gira en torno a la identidad de género de la protagonista, sino que se enfoca en ella como la encargada de uno de los rituales más importantes de su comunidad, aquel que permite a los difuntos transitar pacíficamente de la vida a la muerte, lo que le permite ocupar un lugar de respeto y autoridad. Lo anterior se hace evidente durante el filme cuando, a medida que se retratan las ceremonias, en diversos momentos, ella da órdenes a los participantes, exigiendo que se com-

porten adecuadamente, guiando los cánticos y rezos sagrados y siendo, en todas las ocasiones, acatadas por los presentes. Es de resaltar en este caso que durante las ceremonias no hay ningún sacerdote o jefe espiritual que la acompañe, ella es la única líder a la que se le confían los rituales y tiene, en cambio, algunas ayudantes que la apoyan durante el proceso.

Como explica López (Universidad de la Comunicación, 2021), tradicionalmente estas ceremonias han sido lideradas por mujeres y los conocimientos necesarios para llevarlas a cabo son pasados de generación en generación exclusivamente entre algunas de ellas. En este orden de ideas, el hecho de que Lizbeth sea ahora la portadora de estos conocimientos implica que las encargadas de transmitir esas sabidurías la eligieron, desde la plena aceptación de su identidad sexo-genérica y considerándola capaz, confiable y digna para preservar y continuar con esta tradición ancestral.

Así pues, se puede observar cómo, la imagen que presenta esta obra no sólo normaliza a la mujer *trans*, sino que, además, la presenta cumpliendo una función social honorífica, situación muy poco usual y que contrasta con una mayoría de obras cinematográficas latinoamericanas, en las cuales, los personajes *trans* continúan estando fuertemen-



te vinculados a la prostitución, precarización, sexualización y violencia. Véase por ejemplo los documentales *Caricia* (Montes, 2016), protagonizado por una estilista transgénero que debe superar una relación con un hombre violento para recuperar su vida; o *Las flores de la noche* (Esquivel y Robles, 2020), obra que relata como un joven, junto con sus amigas *trans*, conforman un grupo de baile como manifestación de libertad y orgullo, a la vez que él intenta cambiar su identidad *trans* por medio de terapias de conversión. Desde la ficción se evidencia en obras como *El lugar sin límites*, la clásica obra de Ripstein (1978), en la que al final Manuela, la travesti protagonista de la historia, es asesinada por un hombre alcohólico que ve con ella descubiertos sus impulsos homosexuales.

Esta obra retrata a una persona cuya identidad sexo-genérica no coincide con las normativas sociales occidentales, patriarcales, cisgénero, pero que, a la vez, no vive desde el margen social, puesto que es respetada y valorada por la comunidad en la que se desarrolla. Esto demuestra que las fronteras que dividen lo normal de lo "anormal" son sólo construcciones culturales que pueden ser transformadas y cuyo cuestionamiento es necesario para fomentar el bienestar e inclusión social desde la diversidad.

El trabajo de López se encuentra enlazado con las comunidades afrodescendientes de la Costa Chica de Guerrero, y desde lo cinematográfico coincide en señalar lo que Glissant denomina, desde la criollización caribeña, "el pensamiento del rastro", que puede enseñar a coexistir en tolerancia.

Hemos de reconciliarnos con el pensamiento del rastro, con un pensamiento asistemático, que no será dominador, ni sistemático, ni autoritario, sino que será tal vez un no sistema de pensamiento, caracterizado por la intuición, la fragilidad, la ambigüedad, en concordancia con la extraordinaria complejidad y con la extraordinaria multiplicidad de dimensiones del mundo en que vivimos (2002, pp. 26-27).

## Conclusiones

A través del análisis de *El compromiso de las sombras* se encuentra que, de diversas maneras, rompe los estándares del cine hegemónico, profundizando en la experiencia de una mujer *trans* desde su labor como líder de rituales funerarios, cuya experiencia de vida se desarrolla en el contexto de una pequeña comunidad mexicana, lejana a la ciudad, en donde, sin embargo, se hace evidente una apertura y tolerancia a la diversidad



sexual, que permite a la protagonista ser la mujer elegida para salvaguardar la valiosa sabiduría ancestral.

La mirada presente en este filme, apoyada en el uso que se hace del lenguaje cinematográfico, normaliza la diversidad sexual al tomar la expresión de género de la protagonista como una característica natural y presentarla sin prejuicios ni violencia. Del mismo modo, mediante el abordaje de las ceremonias, la obra genera un vínculo entre estos conocimientos ancestrales y la realidad de las personas *trans*, presentando su unión como una posibilidad materializada. Lo anterior permite que Lizbeth se desarrolle en pantalla caracterizada por su profesión, y como protectora de saberes rituales, es decir, se presenta como sujeto de interés por su aporte a preservar tradiciones culturales invaluable, evidenciando cómo, no sólo tiene el respeto de su comunidad, sino que ostenta un lugar de liderazgo desde el cual puede aportar al desarrollo de las dinámicas sociales de manera significativa, mientras protege la cultura y pasado de su región.

Así pues, esta película apoya a la visibilización de las experiencias vitales de su protagonista, logrando ser una pieza audiovisual que puede ayudar a legitimar las expresiones de género y corporeidades que hegemónicamente han sido conside-

radas irreales e ininteligibles, desde espacios lejanos a las grandes urbes. Este acercamiento se identifica como un paso en la dirección correcta para construir aquel cine que resigne y transforme la mirada, repercutiendo positivamente en las experiencias vitales de estas personas. En otras palabras, películas como *El compromiso de las sombras*, muestran que se está realizando en Latinoamérica un cine documental que posa la mirada en realidades al margen, desde la dignidad y la humanidad, y que, mediante esta experiencia empática, normaliza identidades diversas y puede transformar la forma en la que dichas personas son percibidas, pero especialmente la forma en la que pueden habitar el mundo.



## Referencias

- Bourdieu, P. (2015). *El sentido social del gusto*. Siglo XXI Editores.
- Breschand, J. (2004). *El documental: La otra cara del cine*. Paidós Ibérica.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble [El género en disputa]*. Routledge.
- Butler, J. (1993). *Bodies that matter [Cuerpos que importan]*. Routledge.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Planeta S.A.
- De Sousa, B. (2013). *Descolonizar el saber, Reinventar el poder*. Lom.
- Glissant, E. (2002). *Introducción a una poética de lo diverso*. Ediciones del bronce.
- Herrera, S. (2015) Cine y violencia simbólica: la representación audiovisual del feminicidio en Ciudad Juárez en el género documental. en Sedeño, A., Matute, P., y Ruiz, M., (coord.), *Panorama Del Cine Iberoamericano En Un Contexto Global. Historias Comunes, Propuestas, Futuro*. Dykinson.
- Kaplan, A. (1997). *Looking for the Other Feminism, Film, and the Imperial Gaze [Buscando a la otra, Feminismo, Cine y la Mirada Imperialista]*. Routledge.
- Kaplan, A. (2001). *Women and film. Both sides of the camera [Mujeres y cine. A ambos lados de la cámara]*. Routledge.
- León, C. (2015). *Regímenes de poder y tecnologías de la imagen*. Foucault y los estudios visuales. en AKADEMOS Vol. 1. (pp. 32-57).
- Lipovetsky, G. (2010). *La Cultura-Mundo*. Anagramas.
- Mendoza, C. (1999). *El ojo con memoria*. Ciudad de México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CCC).
- Nichols, B. (2017) *Introduction to Documentary*. Indiana University Press, Bloomington.
- Rabinger, M. (2004). *Directing the documentary [Dirigiendo documental]*. Oxford: Focal Press.
- Ramírez, J. (2016). *Cómo analizar de todo. Textos populares, mediáticos, artísticos y didácticos*. Editorial de la Universidad Nacional de Costa Rica.
- Soberón, E. (1995). *Un siglo de cine*. Cinememoria AS de CV.
- Universidad de la Comunicación. (2021). *El compromiso de las sombras*:



*un ejercicio de cine y antropología*. [video]. Facebook live retomado el 4 de junio de 2023 de <https://www.facebook.com/UCoficial/videos/el-compromiso-de-las-sombras-un-ejercicio-de-cine-y-antropolog%C3%A1Da/1217032378753802/>

Zavala, L. (2014). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. La seducción luminosa. Trillas.

## Filmografía

De Palma, B. (director). (1980). *Dressed to kill [Vestida para matar]*. [Película]. Filmways Pictures, Cinema 77 Films, American Interantional Pictures (AIP).

Donoso, C. (directora). (2017). *Casa Roshell* [Película]. Tonalá Lab, Interior13 Cine (Disponible para el año 2023 en FilminLatino <https://www.filminlatino.mx/pelicula/casa-roshell>).

Esquivel E.y Robles, O. (directores). (2020). *Las Flores de la Noche* [Película]. Tardígrada, Comisión de Filmaciones del Estado de Jalisco. (Trailer disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=88CWrihT5c>).

Fiesco, R. (director). (2013). *Quebranto* [Película]. Mil Nubes-Cine, Foprocine, Ruta 66 con el apoyo del

CUEC-UNAM, Fonca, Beca Cuauté-moc Moctezuma-Ambulante. (Disponible para el año 2023 en FilminLatino <https://www.filminlatino.mx/pelicula/quebranto>).

Fons, J. (1974). *Fe, Esperanza y Caridad*. [Película]. Estudios Churubusco Azteca S.A., Producciones Escorpión.

Galindo, R. (1975). *El hijo de los pobres*. [Película]. Filmadora Chapultepec.

Hitchcock, A. (director). (1960). *Psycho [Psicosis]*. [Película]. Shamley Productions.

López, S. (directora) (2021). *El compromiso de las sombras* [Película]. Documental Ambulante AC. (Trailer disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=d7a3iN6WN6k>).

López, S. (directora). (2017). *Artemio*. [Película]. Centro de Capacitación Cinematográfico (CCC).

Montes, D. (director). (2016). *Caricia* [Película]. Sin información de compañía productora. (Disponible para el año 2023 en <https://vimeo.com/194379681>).

Ripstein, A. (1978). *El lugar sin límites*. [Película]. Conacite Dos.



---

Santamaría, B. (director). (2020). *Cosas que no hacemos* [Película]. Sin información de compañía productora. (Tráiler disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=STC6R-xIDRjl>).

Shadyac, T. (director). (1994). *Ace Ventura: Pet Detective* [*Ace Ventura, Un detective diferente*] [Película]. Morgan Creek Productions.

# El anime como herramienta educativa de divulgación del cuidado de la salud\*

*Carlos Andrés Zárate Barreto y Laura Silvia Iñigo Dehud*



## Introducción

Durante décadas, el anime ha sido un medio de entretenimiento que abarca una amplia gama de historias y narrativas. Sin embargo, no se limita únicamente al esparcimiento, ya que puede ser utilizado como una herramienta de divulgación en importantes temas educativos<sup>1</sup>, como: la historia, la ciencia y la cultura, entre otros. En este caso, se centrará en su capacidad para abordar el tema de la salud, ya que la representación de temas relacionados con la salud en el anime puede ser una gran herramienta para propiciar conciencia, educar sobre la importancia del cuidado y reducir el estigma asociado a ciertos problemas de salud.

Desde la promoción de una dieta saludable, hasta la importancia de hacer ejercicio regularmente, el

\* Este trabajo reproduce fragmentos de una tesis de uno de los autores: <http://riiaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/4454/ZABCRRogT.pdf?isAllowed=y&sequence=1>



anime busca inspirar y motivar a la audiencia a adoptar hábitos que benefician su vida cotidiana. En una era en la que tanto la salud mental como física han adquirido una mayor relevancia, el anime se ha convertido en un medio efectivo para abordar dichos temas y generar un impacto en la sociedad. En este texto, se explorará cómo el anime ha representado la importancia del cuidado de la salud y cómo ha abordado temas relacionados con la salud en diversas series.

### ¿Qué es el anime?

En sí el anime es un término exclusivamente de Japón, ya que es una abreviatura de *animation* (animación en español), y aunque se han producido animaciones con estilo anime en diversos países, son sólo similares al estilo de la animación japonesa.

### Importancia de la visualidad en el anime

La pedagogía, en general, considera que se aprende más a medida que se lee, y esto es cierto, ya que se enriquece el conocimiento. Sin embargo, a veces no es suficiente con sólo imaginar lo que se lee. Se le puede pedir a alguien que describa un evento y, como receptor, al escuchar o leer sobre él, se pueden crear imágenes mentales que ayuden a comprender lo que se está comunicando. No obstante, incluso con estas imágenes mentales no se puede ver realmente cómo es el evento. Como menciona Arnheim en su libro *El pensamiento visual*, "Es improbable que el tipo de 'imagen mental' necesaria para el pensamiento sea una réplica completa, colorida y fiel de alguna escena visible" (Arnheim, 1986, p. 116). Estas



Figura 1. Imagen del anime *Akira*, una de las películas más representativas. Fuente: <https://rare-gallery.com/71230-akira-hd-wallpaper.html>



palabras resaltan la importancia de la visualidad en los seres humanos, y están fuertemente inspiradas en la Psicología de la Gestalt. Por lo tanto, aunque se intente imaginar una descripción, sólo se obtendrán imágenes abstractas. Por el contrario, si se presenta una representación visual que muestre los hechos en lugar de describirlos, resultará mucho más fácil para las personas el comprenderlos.

Actualmente, se vive en una era de interculturalidad y globalización, lo que brinda la facilidad de acceder a contenido de diferentes países. Es aquí donde se puede aprovechar el anime, un producto audiovisual japonés que ha ido ganando popularidad y diversidad. En éste, se encuentra todo tipo de contenidos que pueden contribuir al desarrollo educativo en diversos ámbitos.

Se debe considerar el anime como un instrumento que genera motivación e interés entre los jóvenes. Además, resulta entretenido y puede impulsar el uso de la animación como herramienta educativa

### **¿El anime como herramienta educativa ante esta nueva era digital?**

En primer lugar, es importante comprender el significado de una herramienta. Según la Real Academia Española (RAE), existen tres definiciones para el término "herramienta",

de esas tres definiciones se elige la tercera, que es relevante para este capítulo, y la define como un instrumento que se utiliza para hacer o lograr algo. En el contexto de la educación, una herramienta educativa tiene como objetivo ayudar en el proceso de aprendizaje; particularmente, en la obtención de conocimientos sobre temas educativos específicos.

La misma RAE define las palabras "educativo" o "educativa" con dos acepciones, de las cuales sólo se menciona la segunda, que se refiere a algo que educa o que se utiliza para educar. Por tanto, la expresión "herramienta educativa" surge de la combinación de dos conceptos: "herramienta" y "educativa".

No existe una definición exacta de lo que constituye una herramienta educativa, pero diversos autores han desarrollado conceptos que ayudan a comprender su naturaleza. Por ejemplo, los investigadores Zambrano, Moreira, Morales y Amaya (2021) mencionan que las herramientas educativas son:

[...] todo tipo de material de los que hace uso el docente, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico. También denominadas recursos didácticos y puede ser de tipo material, intelectual, humano, social o cultural, entre otras (p. 79)



Es importante entender que las herramientas educativas son un apoyo tanto para los docentes que buscan alternativas en su labor educativa, como para los estudiantes que desean enriquecer su conocimiento y explorar diferentes enfoques. Asimismo, estas herramientas pueden beneficiar a cualquier persona interesada en la educación.

Es fundamental comprender que las herramientas educativas tienen como objetivo principal apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. No se limitan a lo físico o tangible, ya que abarcan una amplia variedad de recursos. Por ejemplo, un diccionario físico ha sido ampliamente utilizado como herramienta educativa para mejorar la competencia lingüística, brindando apoyo para comprender el significado de las palabras. Del mismo modo, un diccionario de español/inglés en formato físico, ha sido utilizado como recurso para traducciones, conversaciones y comprensión de nuevos términos.

Con el avance de las nuevas tecnologías, a lo largo de los años, muchas personas ya no utilizan diccionarios físicos o impresos. Ahora, desde sus dispositivos móviles y con acceso a Internet, pueden buscar palabras o realizar traducciones instantáneas. Los diccionarios han evolucionado y se han convertido en herramientas digitales, eliminando la

necesidad del formato físico y facilitando su acceso para las personas. Este ejemplo destaca la importancia de las herramientas educativas.

Otro ejemplo son los productos audiovisuales, como los documentales, que permiten aprender sobre diversos temas, como: salud, medio ambiente, naturaleza, tecnología e historia. Sin embargo, los documentales no suelen estar entre las tendencias de los jóvenes en redes sociales, a diferencia del anime. Es en este punto donde los animes pueden ser beneficiosos y utilizados, dado su creciente popularidad. Los animes pueden despertar el interés de los jóvenes en diferentes temas, ya que abarcan una amplia variedad, como deportes, salud, ciencia, baile y arte, entre otros.

Por lo anterior, es importante investigar e identificar cuáles son los animes que pueden generar un interés formativo entre los jóvenes, clasificándolos en diferentes categorías educativas. Esto permitirá fomentar el uso de la animación como una herramienta educativa relevante.

Asimismo, el desarrollo y la evolución de la tecnología han sumergido a la población en la era digital, donde se tiene acceso a una amplia gama de contenido y herramientas que pueden contribuir al desarrollo de la educación. La tecnología puede ser utilizada a favor del aprendizaje; no



obstante, hasta ahora no se ha aprovechado del todo este potencial. Es importante comprender que las nuevas generaciones están creciendo en esta era digital, lo cual puede generar una ruptura de ideologías entre los jóvenes y el profesorado. Muchos docentes no crecieron en la era digital, y su formación educativa se basó principalmente en la lectura de libros, ya que eran los medios predominantes en años anteriores.

En la actualidad, se cuenta con una amplia variedad de dispositivos electrónicos, como teléfonos móviles, pantallas de televisión en las aulas, proyectores, tabletas digitales y otros más, que se han vuelto cada vez más accesibles con el paso de los años. Las generaciones anteriores no tenían acceso a estos medios digitales durante su infancia y adolescencia, por lo que los libros eran populares entre la población. Hoy en día, aunque los niños y jóvenes tienen acceso a los libros físicos, prefieren utilizar dispositivos electrónicos.

Cristóbal Cobo y John W. Moravec mencionan:

Se observa que los niños se enseñan unos a otros a utilizar los medios digitales. Esto se debe a que en muchas ocasiones no pudieron recibir ayuda por parte de los adultos, es decir, sus padres o maestros. Los menores han aprendido a utilizar los nuevos me-

dios, ya sea mediante la experimentación o enseñándose unos a otros, y han desarrollado varias maneras informales de adquirir conocimientos y habilidades que difieren de las tradicionalmente utilizadas en la escuela. Estas formas de aprendizaje son particularmente eficaces para la adquisición de habilidades en el uso de las TIC por parte de los niños, pero tienen muy poca visibilidad en el contexto tradicional de la escuela (2011, p. 77).

Por lo anterior, es importante el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, ya que los medios digitales están cada vez más presentes en la vida cotidiana y los jóvenes muestran mayor interés por diferentes temas educativos si se hace uso de estos medios, Marc Prensky menciona:

Todos los profesores actuales saben que la tecnología digital se está convirtiendo en una parte importante de la educación de los estudiantes. Pero aún no está completamente claro cómo usarla en la escuela, y la mayoría de los educadores está en algún punto del proceso de imaginar (o preocuparse ante la idea de) cómo usar la tecnología para enseñar de forma significativa (2015, p. 14).

Así entonces, considerar el anime como una herramienta educativa



para generar interés en los jóvenes hacia ciertos temas educativos, es una opción viable. El anime cumple con elementos que son del agrado de los jóvenes, y ha evolucionado constantemente; asimismo, se ha adaptado a las nuevas tecnologías para mejorar la calidad de animación para seguir captando y crecer en popularidad entre la audiencia.

### ¿Cuáles son algunos temas de salud que se pueden encontrar en el anime?

El anime aborda una amplia variedad de temas relacionados con la salud, incluyendo tanto la salud física como la mental. Algunos de los temas de salud que se pueden encontrar en el anime incluyen:

**Dieta y nutrición:** Muchos abordan este tema y a menudo se presentan personajes que siguen una dieta saludable y equilibrada.

**Ejercicio y actividad física:** Algunos animes también destacan la importancia del ejercicio y la actividad física. En general los animes de narrativa deportiva.

**Salud mental:** Se han abordado temas, como la ansiedad, la depresión y otros trastornos, a menudo con la inclusión de personajes que presentan este tipo de problemas y representan lo que es vivir con estos padecimientos.

### **Enfermedades y discapacidades:**

Algunos animes presentan personajes con enfermedades o discapacidades, lo que puede ayudar a reducir el estigma asociado con estas condiciones, ayudando así a aumentar la conciencia sobre ellas.

**Higiene personal:** Muchos abordan estos temas, como lavarse las manos y cepillarse los dientes, lo que enseña a los espectadores sobre la importancia de hábitos saludables.

Lo mencionado anteriormente, son sólo algunos ejemplos de los diferentes temas relacionados a la salud que se pueden encontrar en las narrativas de diversos animes, algunos lo abordan de manera muy superficial, mientras que otros abordan estos temas como narrativa principal en las historias.

Debido al gran número de animes que se producen actualmente en Japón, muchas veces se desconoce los que cuentan con narrativas relacionadas a la salud, ya que los que se popularizan más en Latinoamérica son los que buscan sólo el entretenimiento, principalmente de acción y aventura, por lo que es importante identificar animes con narrativas sobre la salud y otros temas educativos.

A continuación, se mostrarán algunos ejemplos de animes que cuentan con una narrativa relacionada con el cuidado de la salud y de la importancia de saber sobre estos temas.



## ***Cells at Work!***

**Contenido argumental:** Es un anime que se ambienta dentro del cuerpo humano, en el que los personajes son células del cuerpo representadas como personas. Los protagonistas de la historia son un glóbulo rojo, representado como una chica; y un glóbulo blanco, representado como un chico. La trama principal de esta historia se centra en mostrar cómo funciona el cuerpo humano y cómo reaccionan

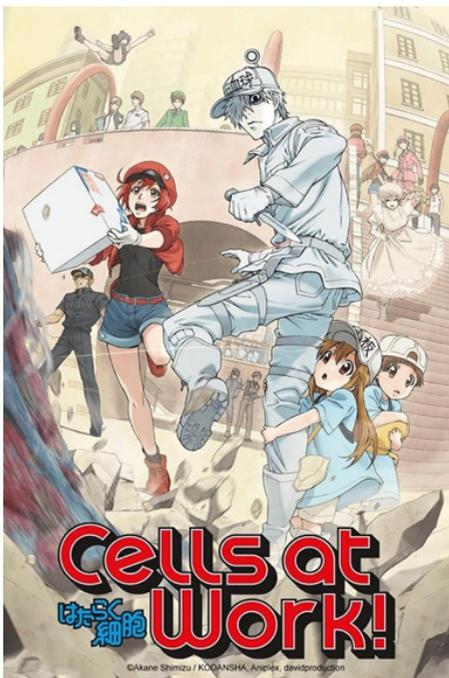


Figura 2. Promocional de la primera temporada del anime *Cells at work!* (*Hataraku Saibou*). Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt8673610/>

las células ante enfermedades o accidentes que dañan al cuerpo humano. La trama maneja información educativa, y explica sobre algunas enfermedades, y sobre las funciones del cuerpo con una historia que mezcla comedia, drama y educación. Lo más importante es que la información que se muestra sobre las funciones del cuerpo es casi toda completamente veraz; y resulta interesante ver cómo los episodios desarrollan diferentes temas relacionados con alguna enfermedad y las funciones del cuerpo que se mencionan en los títulos de cada capítulo, entre los nombres de los episodios están: Gripe, Intoxicación alimentaria, Células cancerosas, Circulación sanguínea, Golpe de calor, entre otros. La trama se desarrolla dentro de un cuerpo humano sano, mostrando la importancia y las ventajas de cuidar la salud.

## ***Cells at Work! Code Black***

**Contenido argumental:** Tiene relación con *Cells at Work!* Debido a que son adaptaciones animadas que tienen como trama principal explicar sobre las funciones del cuerpo humano y representar a las células como personajes humanizados, con la única diferencia de que *Cells at Work! Code Black* no se desarrolla dentro de un cuerpo humano sano, sino que se ambienta en el cuerpo



Figura 3. Promocional de *Cells at work! Code black* promocionado y distribuido por Crunchyroll.  
Fuente: <https://www.crunchyroll.com/es/series/GDKHZE13M/cells-at-work-code-black>

de una persona que lleva un estilo de vida poco saludable. El contenido de esta animación se catalogó como apta para público adulto, debido a que se habla sobre temas del tabaquismo, consumo excesivo de alcohol, enfermedades de transmisión sexual, entre otros. Como la trama principal se desarrolla en un cuerpo con un estilo de vida poco saludable, se muestra un ambiente deprimente en el que las células luchan dentro del cuerpo para abatir las enfermedades.

El anime sirve como una reflexión sobre las consecuencias de consumir en exceso alcohol, azúcar, tabaco, entre otras; mostrando lo que sufre el cuerpo en su interior.

### *Wakaru Shinryounaika*

**Contenido argumental:** Es una serie de episodios cortos con una duración de cinco minutos aproximadamente, en la que los protagonistas son un psicólogo de nombre Ryou, quien está acompañado de una enfermera de nombre Asuna. La trama principal explica acerca de diferentes problemas mentales o psicológicos que pueden padecer las personas y cuáles podrían ser las razones para que se genere ese tipo de enfermedades; también se mencionan sus características y posibles tratamientos. A pesar de que la trama es educativa, se maneja más como una comedia japonesa, en la que se suele hablar muy rápido y usar muchas exageraciones en las situaciones que se van presentando, por lo que la comedia no puede resultar igual de cómica en otros países—sobre todo de Occidente—, a comparación de como lo perciben en Japón; sin embargo, la información que se muestra acerca de las enfermedades mentales resulta interesante y se explica de manera rápida y sencilla. El público al que va dirigido es más adulto, porque algunas de las enfermedades hablan sobre situaciones sexuales, ya sea so-



bre la disfunción eréctil o la pedofilia. Es así como en cada episodio abordan diferentes temas, por ejemplo: la demencia, trastorno de sueño, incluso se habla sobre la psicología del color (campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en las percepciones de la conducta humana). Resulta ser información interesante sobre temas de psicología y enfermedades mentales.

Lo mencionado anteriormente, son sólo algunos ejemplos de los recursos que existen en el mercado, y así el público tenga el conocimiento –y acercamiento– a animes con narrativas relacionadas a temas de la salud. Uno de los problemas es que no se les ha hecho gran publicidad en México y Latinoamérica, en general, razón por la cual es importante hablar sobre su divulgación.



Figura 4. Promocional de *Wakaru Shinryounaika*.  
Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt10787030/>



## ¿Qué es la divulgación?

La definición de divulgar según la Real Academia Española es: “Publicar, extender, poner al alcance del público algo” (2023, s.p.). Es así como se puede asociar la divulgación como una acción de poner al alcance –o hacer asequible– algo de interés para el público; por ejemplo, un mensaje, una noticia, información sobre un evento histórico, entre otros. La divulgación se puede ocupar de muchas maneras, pero tener un verdadero alcance de divulgación es la parte importante, es por eso que ésta suele estar asociada a los medios de comunicación de las grandes empresas de entretenimiento, canales de noticias, figuras públicas, políticos o instituciones de gobierno; estos son algunos ejemplos de empresas, instituciones u organismos que cuentan con un gran alcance mediático para que cualquier tipo de información llegue a un gran número de personas.

Actualmente, los medios de comunicación y redes sociales están presentes en todas partes, ya sea en el celular, en la computadora, en espectaculares, carteles, pantallas en las calles, entre muchos otros, que en su mayoría son anuncios publicitarios sobre algún evento musical, algún producto, una campaña política y, en ocasiones, no se mide

la magnitud de la publicidad que se está consumiendo todos los días, “algunos estudios dicen que una persona puede recibir entre 3 000 y 5 000 mensajes publicitarios desde que se levanta” (Chiquiza Nonsoque, 2018, s.p.). No obstante, entre tanta información en el entorno, difícilmente se puede ver divulgación educativa. Puede ser que los jóvenes no encuentren interés en usar los medios de comunicación que tienen a su alcance para aprender sobre temáticas educativas, o leer sobre temas relacionados con la historia, la cultura o la salud, debido a que las estrategias de divulgación educativas tal vez no han sido las adecuadas. El anime a pesar de ser proveniente de Japón ha tenido gran impacto social alrededor del mundo, y su popularidad ha ido creciendo cada vez más entre la población latinoamericana; simplemente en México, lo que eran las tiendas de manga y anime –además de las convenciones en las que se reúnen los *fans* de estos temas–, era algo exclusivo de ciudades urbanizadas; en la actualidad, hasta en pequeños poblados se puede observar el alcance que ha tenido.

Actualmente el anime ha recobrado una gran popularidad, en el 2018, la industria del anime creció un 171% en lo que se refiere al mercado internacional, estableciéndose como uno de



los géneros de entretenimiento más importantes para el público a nivel mundial. Hoy en día la transmisión de anime en México se mantiene a través de medios como Internet y las grandes empresas del *streaming* (Netflix, Hulu, Amazon Prime, etc.) que han profundizado su incorporación de este contenido (Jiménez, s.f., s.p.).

Con este dato del 2018, se observa que la popularidad del anime ha ido en aumento. Actualmente el anime es más popular de lo que era en ese año debido a la difusión, y el crecimiento en su producción, por lo que se puede encontrar gran variedad de historias relacionadas a la salud.

### **Colaboración Museo de Paleontología de Guadalajara con Crunchyroll**

En mayo del 2021, el Museo de Paleontología de Guadalajara y la plataforma de *streaming* de anime más importante a nivel mundial, Crunchyroll, colaboraron para realizar una exposición especial nombrada “Microcosmos – Los organismos que no vemos”. Esta exposición fue dirigida por el Dr. Arturo Quintero Ferrer, profesor asistente de genética, fitopatólogo y educador en ciencias; propietario y director ejecutivo de Plan-Tech, un laboratorio de biotecnología vegetal en Guadalajara, Jalisco, México, que fundó en 2016. El propósito

de esta exposición era explorar la importancia de la investigación científica y los avances en el combate contra las bacterias y virus. Crunchyroll decidió apoyar esta exposición con dos series de su catálogo que tienen influencia directa con la ciencia. Entre los dos animes que se usaron para la colaboración está *Dr. Stone*, anime que aborda diversos temas educativos; pero, principalmente, se destacan temas como la física y la química. El segundo anime es *Cells at work*, que como ya se mencionó, aborda la historia de lo que sucede dentro del cuerpo humano, donde las células y microorganismos son representados como personas con distintos aspectos, y su tema principal es la representación de cómo funciona nuestro organismo y el cuidado de la salud.

Para esta colaboración, se usaron figuras de los personajes de los dos animes mencionados. Fueron colocadas pantallas con segmentos de las animaciones, se realizaron pequeños murales, además se utilizaron ilustraciones y otros elementos para complementar la exposición. Como se puede observar, en la siguiente Figura 5, los personajes de *Cells at work*, fueron impresos en gran formato como figuras, y debajo de éstas se colocó el nombre de la célula que representan y una descripción acerca de la función que cumplen dentro del cuerpo humano.



Figura 5. Fotografía de una de las secciones de la exposición de la colaboración de Crunchyroll con el Museo de Paleontología de Guadalajara. Fuente: <https://www.aventurasnerd.com/wp-content/uploads/2021/05/IMG-20210430-WA0123.jpg>

Por otro lado, con *Dr. Stone* también se imprimieron a los personajes de la misma manera, pero se agregaron algunas imágenes del anime, como son mapas de diagrama con los pasos de cómo se realizaban algunos de los inventos que abordaron en la animación. Las dos series sirvieron de soporte y cierre de la exposición para mostrar al público que el anime puede ser una herramienta para contar historias, entre-

tenerse y compartir conocimiento. Es así como esta colaboración llamó la atención de niños y jóvenes para generar su interés sobre los temas de ciencia. Entre las paredes de la exposición se apreciaban diferentes mensajes; entre ellos, uno decía: "Uno de los más grandes retos que tiene la ciencia es su divulgación para el público en general, en ocasiones, la ciencia y la tecnología son percibidas como algo complejo



o, peor aún, aburrido. La ciencia es una de las cosas más fascinantes y entretenidas que existen en nuestro planeta. Hoy en día se pueden tener acceso a miles de contenidos científicos y culturales”. Esta colaboración es un buen ejemplo de cómo se puede hacer uso del anime como una herramienta de divulgación educativa para los jóvenes.

### **Conclusiones**

Se considera que el anime sí se puede usar como un medio que transmita la importancia del cuidado de la salud, pero es necesario que padres y docentes identifiquen cuáles tienen como narrativa principal esa temática. El objetivo principal de este texto es reflexionar que algunos animes, sí pueden funcionar como herramientas educativas que generen interés entre los jóvenes para llevar una vida más saludable y aprovechar la popularidad que éstos tienen. Al igual que el ejemplo del Museo de Paleontología de Guadalajara, sería recomendable que instituciones educativas y de gobierno consideren como opción aprovechar estos medios para divulgar y generar conciencia e interés sobre la importancia de la salud entre niños y jóvenes.



## Notas

1 En el Año 2022 la embajada de Japón en Perú, en conjunto con el instituto de radio y televisión de Perú, estrenaron dos series de Anime infantiles y juveniles a través de la fundación de Japón, las series fueron *Atrévete a escalar* (Yama no susume) y *Okko y los fantasmas*; estas dos series fueron estrenadas para su difusión en el canal de televisión abierta de Perú Ipe, de programación cultural y educativa.

## Referencias

Chiquiza Nonsoque, J. (24 de mayo de 2018). *La República*. Recuperado de: <https://www.larepublica.co/empresas/al-dia-una-persona-recibe-entre-3-000-y-5-000-mensajes-publicitarios-2730745>

Cobo, C., y Movarec, J. (2011). *El aprendizaje invisible hacia una nueva ecología de la educación*. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Jiménez, N. (s.f.). *Programa Universitario de estudios de Asia y Africa*. Recuperado de: <https://bit.ly/3MYjOlm>

Prensky, M. (2015). *Enseñar a nativos digitales Una propuesta pedagógica*

*para la sociedad del conocimiento*. Ediciones SM.

Real Academia Española. (5 de marzo de 2023). *Diccionario de lengua española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/divulgar>

Zambrano-Orellana, G. et al. (2021): Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. en *Revista Polo del Conocimiento* Vol. 6, No 4, abril 2021, pp. 73-87.

# Interfaz gráfica de usuario y algoritmos: La imagen como medio de relación entre la comunicación e interacción de los usuarios en la red social *Twitter*

*Ana Del Ángel Gámez y Lorena Noyola Piña*



## Introducción

En México, según datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (INEGI, 2021), hay 84.1 millones de usuarios de Internet. Los tres principales medios para la conexión son el teléfono inteligente, la computadora y la televisión con acceso a Internet, mientras que las principales actividades que realizan los usuarios en la red son: comunicarse, buscar información y acceder a redes sociales (RRSS).

Todo este intercambio de información ocurre de manera digital. Diariamente los usuarios reciben y envían mensajes de texto, videos, imágenes y audio. Para que esto sea posible, es necesaria una interfaz gráfica de usuario o GUI (*Graphical User Interface* por sus siglas en inglés),



que permita la comunicación entre el usuario y el *software* que está utilizando para comunicarse.

La GUI es la solución gráfica de un programa informático que sirve para proporcionar un entorno visual sencillo que permita la comunicación entre el sistema operativo de la computadora y el usuario, que es quien hace uso de ella. La GUI se caracteriza por ser un conjunto de imágenes y objetos interactivos dispuestos en un espacio determinado (diagramación y diseño) que facilitan dicha comunicación, por lo que se genera un entorno visual sencillo que permite la comunicación del usuario con el sistema operativo o el *software* informático que está utilizando (Albornoz, 2014).

La GUI es una imagen interactiva. Es lo primero que, como usuarios, se puede ver apenas se entra a la red. El soporte de esta imagen es meramente digital, pero el soporte físico que la despliega puede variar al visualizarse en dispositivos o pantallas distintas. Hay que mencionar que estos cambios en el soporte físico no alteran ni afectan a la interfaz ni a la experiencia de usuario ya que, la primera, se adapta al soporte cuando su diseño está programado como responsivo y, la segunda, de igual manera se adapta al cambio mediante la interacción del usuario quien va incorporando competencias tecnológicas innovadoras con el transcurrir del tiempo.

Aunque esta última puede tardar un poco más, ya que los usuarios tienen que acostumbrarse a la nueva disposición de la interfaz (Albornoz, 2014).

Otro factor que permite que las GUI sean atractivas para los usuarios de las RRSS es la implementación y constante evolución de los algoritmos, que son instrucciones informáticas que responden a la interacción del usuario y van modificándose a través de esa misma interacción y son soporte para la inteligencia artificial. Para Canclini (2020) es esta relación (entre usuarios y GUI) la que permite que toda búsqueda generada por el consumidor se convierta en un insumo mercantilizado, generando una dependencia entre red y usuario, derivando en el constante uso de las plataformas y, por ende, mejorando la experiencia del consumidor.

Desde su comienzo en 2006 y hasta el año 2022, *Twitter* ha experimentado una gran variedad de cambios en su interfaz, con la finalidad de mejorar su funcionamiento y facilitar la interacción con el usuario (Kruzeniski, 2019). Muchas de las innovaciones gráficas han sido posibles por el avance tecnológico y técnico tanto del *software* como del *hardware*.

*Twitter* puede instalarse en diversos dispositivos como se mencionó anteriormente. Generalmente se usa en celulares o móviles y en su versión de escritorio, es decir, en una compu-



tadora. Además, el usuario de *Twitter* puede acceder a través de más de una aplicación, ya que esta red social permite que su contenido sea manejado (manipulado) por administradores de contenido. En 2019, la versión de escritorio tuvo un rediseño de interfaz gráfica que la hizo más simple, moderna, personalizable y de fácil navegación que la anterior, quedando más parecida a lo que la aplicación (app) móvil ofrece en 2022.

Esta investigación se centra en el estudio de cómo la GUI funciona como imagen y complemento del algoritmo en *Twitter*. Para este texto, a la GUI se le considera una imagen, la cual, mediante distintos factores, como el diseño, la usabilidad y la propia experiencia previa del usuario, se conjuntan y permiten este intercambio entre el usuario y la plataforma. Es decir, que el concepto de imagen es dinámico, ya que es cambiante de forma constante; por un lado, con el ingreso (*feeding* en inglés) de contenido de diversos usuarios con los que se interactúa, y por otro lado, con los algoritmos de uno mismo como usuario de la red social.

Es importante mencionar que a partir de Julio de 2023, la red social *Twitter* pasó a llamarse X, esto debido a la compra de la compañía por parte de Elon Musk; sin embargo, las funciones básicas de *Twitter* se mantienen, así como su GUI, en las ver-

siones nativas: web, Android e IOS, mientras que para las interfaces de los clientes de terceros: *Twitterrific* y *TweetDeck* fueron eliminadas. Esta última se encuentra pasando por una transición hacia X Pro, dentro de la misma X, siendo ahora un servicio de suscripción. En esta investigación se abordó el *Twitter* antes de dicha compra, por lo que los análisis presentados corresponden a la interfaz anterior al cambio de dueño, así como la interacción con aplicaciones de terceros.

## Antecedentes

Es necesario tener presente las fuentes primarias y secundarias sobre las cuales se sostiene esta investigación para dar contexto a los argumentos teóricos que la sustentan. Es por eso que a continuación, se presenta un listado con los autores cuyas investigaciones y publicaciones fueron de utilidad para la realización de la misma:

*La galaxia internet* (2001) de Manuel Castells, investigador y doctor en Sociología. Su obra ha alcanzado una gran difusión y reconocimiento. Aquí, el investigador habla sobre cómo se crean y se vinculan canales de comunicación, culturales y sociales en las redes informáticas, lo que hace que se establezcan nuevas formas de interacción y de cambios sociales. Comprender la forma en la



que está conceptualizado el Internet, como una red sin centro, y el desarrollo tecnológico permite la aproximación al funcionamiento de la GUI como imagen y como detonador de los algoritmos que en *Twitter* se activan.

*Ciudadanos reemplazados por algoritmos* (2020), de Néstor García Canclini. El profesor y antropólogo en este documento tiene como premisa: cómo los dispositivos digitales influyen en nuestro actuar como ciudadanos y consumidores de las tecnologías de la información. Habla también sobre los efectos políticos y culturales del sistema de capital actual y en las nuevas corrientes sociales que surgen a partir de éste, como la desglobalización o la descuidadización.

En *Caracterización de usuarios y propagación de mensajes en Twitter en el entorno de temas sociales* (2016), de Mariluz Congosto Martínez, se analiza la propagación de los mensajes en *Twitter* sobre temas sociales a través de una plataforma (*T-hoarder*) que captura los mensajes que publican los usuarios de la red y los analiza, resultando en la vinculación de éstos con acontecimientos sociales. Si bien esta investigación maneja el desarrollo del tema desde la perspectiva de la ingeniería, es útil para entender el comportamiento tanto de usuarios y sus mensajes / interacciones dentro del ecosistema de la red social y su relación con situaciones de la vida cotidiana.

Para contextualizar esta investigación es necesario establecer dos ejes principales en donde se sustenta la temática. Teniendo así:

### **Internet y redes**

El trabajo de Manuel Castells se ha centrado en los movimientos sociales urbanos, el surgimiento de la sociedad en red, y el rol de las ciudades en la economía basada en información. Para Castells (2006), surgió un nuevo modelo socio-técnico por el cual actualmente estamos transitando, llamado Sociedad red. La red es un conjunto de nodos interconectados: cada nodo siendo un punto de contacto humano y, al mismo tiempo, un generador de interacción comunicativa. Así, Castells identifica dos tipos de redes: las tradicionales, siendo éstas una extensión del poder centrado en lo alto de organizaciones verticales, y las redes emanadas de la cultura digital, donde el poder se encuentra descentralizado y los nodos (usuarios) pueden tener mayor o menor importancia cuando absorben, procesan, replican y producen información.

### **Interfaz**

Bonsiepe (1999) menciona que cuando un usuario quiere cumplir una acción, la cual es en sí una tarea porque hay un objetivo particular involucra-



do, el usuario necesita un artefacto para realizar dicha tarea. Este proceso es una unidad compuesta de tres elementos: el usuario, el objetivo de la acción y el artefacto, la cual se conecta mediante la interfaz. Para Bonsiepe, la interfaz no es un objeto, es un espacio en el cual recae la interacción entre el humano, la herramienta y el objeto de la acción.

Durante esta relación se produce un intercambio de información, y es precisamente gracias a esta interacción que se permite la ejecución de las tareas, dando como resultado el esquema ontológico del diseño que el mismo Bonsiepe propone, el cual consta de lo anteriormente mencionado: el usuario, la tarea y el artefacto. Por lo que es necesario preguntarse: ¿para quién se diseña?, ¿con qué objetivo?, y ¿con qué herramientas?

Para el desarrollo de esta investigación, se utilizó una metodología cualitativa, enfocada en la observación directa no participativa. Se creó y utilizó la cuenta de *Twitter* @CazandoHilos para darle seguimiento a distintas cuentas con el fin de monitorear su actividad en cuanto a información e interacción entre las mismas cuentas o terceras cuentas.

Este seguimiento se llevó a cabo en cuatro interfaces distintas, siendo la principal la interfaz de *Twitter* web, seguida de la interfaz móvil, la cual deriva directamente de la primera. Mientras que las otras dos interfa-

ces fueron clientes terceros (es decir, apps que pueden controlar *Twitter* como anteriormente se mencionó): *TweetDeck* y *Twitterrific*. Ambas con su propia interfaz individual.

En cuanto a las cuentas seguidas por @CazandoHilos, inicialmente se propuso un modelo que toma como base la información que dichas cuentas manejan en sus perfiles: información verificada (donde entran cuentas oficiales de gobierno o portales de noticias) e información informal (cuentas particulares, de organizaciones, *tuitstars* o similares).

Una vez establecido este modelo, se categorizaron distintas variables que atraviesan la red social para facilitar la búsqueda y seguimiento de las cuentas que se necesitaban seguir. En la Tabla 1 se relacionan dichas variables.

Además, se utilizó un protocolo de observación dividido en dos categorías: a) de observación directa no participante y b) de observación directa participante. La primera categoría se compone de dos niveles que se llamará el primer nivel y el segundo nivel; y la segunda, será denominada el tercer nivel.

En el primer nivel, la cuenta de *Twitter* @CazandoHilos se enfocó en hacer *follows* no activos; es decir, simplemente activar seguir a las distintas cuentas propuestas anteriormente, gracias a la categorización. Lo anterior con la finalidad de que, al seguir las cuentas, sirvieran como



Tabla 1. Categorización de variables para el seguimiento de la información

Unidad de Análisis: Interfaz gráfica de usuario	Variables
Tipo de interfaz	Web, App móvil, App de escritorio
Personalización	Genérico, Personalizado
Feed	<i>Tweets</i> destacados, <i>Tweets</i> recientes
Publicidad	Sí aparece, No aparece
Unidad de Análisis: Información	Variables
Tipos de fuente de la información	Persona real, Sector público / privado, <i>Fake / bot</i>
Acciones de usuario	Posteo, <i>retweet</i> , Sólo "me gusta", Posteo y <i>retweet</i> , Comentar, <i>retweet</i> , comentar y me gusta, sólo observan (no hay ninguna interacción)
Influencia de los usuarios	En listas, No en listas, Cantidad de <i>retweets</i>
Sentimiento	Positivo, Neutro, Negativo
Número de seguidores	Seguidores > seguidos, Seguidos > seguidores, Seguidores < seguidos, Seguidos < seguidores, Seguidores = seguidos
Tipos de nombre de @	Nombres de personas, Nombres de instituciones, Frases, Símbolos, Emojis
Contenido de la información	Texto, Imagen, Gráficas
Frecuencia de publicación de <i>tweets</i>	Automatizada, No automatizada
Interacción con <i>tweets</i> publicados	Comentario < RT < me gusta, Comentario < RT > me gusta, Comentario > RT > me gusta, Comentario > RT < me gusta, Comentario = RT = me gusta
Origen del <i>tweet</i>	Web /escritorio, App / móvil

Elaboración: Ana Del Ángel Gámez.



una base para el algoritmo y éste comenzara a sugerir cuentas similares, para aumentar así el acervo de cuentas. Este nivel fue llamado *Nivel de follows* no activos o nivel de la interfaz.

En el segundo nivel de observación, la cuenta comenzó a interactuar solamente dando *retweet* a las cuentas que ya había seguido, con el objetivo de generar, dentro de su propio perfil, ciertas inclinaciones hacia algunos temas y de esta manera obtener un sentimiento de la cuenta. Esto ayudaría en el último nivel de observación. De igual manera, al realizar esta difusión, se monitorearon las cuatro interfaces para ver de qué manera se pasaba de una cuenta pasiva a una cuenta semi-activa. Este nivel fue llamado *Nivel de interacción del feed* o nivel de la información.

Para el nivel tres, el protocolo cambió a la observación directa participante. Este nivel fue llamado *Nivel del usuario* o tercer nivel. Este nivel continúa con lo propuesto en el nivel anterior y se agrega la interacción con otras cuentas: opinando, comenzando una discusión o generando conversaciones, para registrar los cambios en la interfaz y en los algoritmos que produce la cuenta ya totalmente activa.

## GUI web y móvil

Para la GUI web / versión de escritorio de *Twitter*: se realizó un análisis prei-

conográfico de la interfaz de usuario. Esta GUI se divide en tres columnas. La primera, de izquierda a derecha, es una columna con varias secciones, las cuales al seleccionar cada una nos dirigirá a distintas secciones de la interfaz. En la columna central es donde se desarrolla la información, teniendo múltiples e infinitas microsecciones con los *tweets* de distintos usuarios y los propios, además de una sección en la parte superior que es donde la interfaz permite escribir y adjuntar imágenes para después publicar el *tweet* (véase Figura 1).

Es importante mencionar que esta columna central cambia de nombre dependiendo de la sección que se seleccione en la columna izquierda. La columna central es totalmente dependiente de la columna izquierda. Y, por último, en la columna derecha se tienen distintas secciones establecidas como “qué está pasando”, “a quién seguir” y “temas para seguir”. Estas secciones son estáticas, pero su contenido cambia dependiendo las tendencias de la propia red y del mundo. La columna central y la columna de la derecha se actualizan en tiempo real, con los acontecimientos que están ocurriendo en el momento.

En el análisis iconográfico, lo primero que se establece es el “punctum”, el cual es la columna de en medio, que es el principal elemento al ser donde se muestra la información y lo que el usuario viene a leer

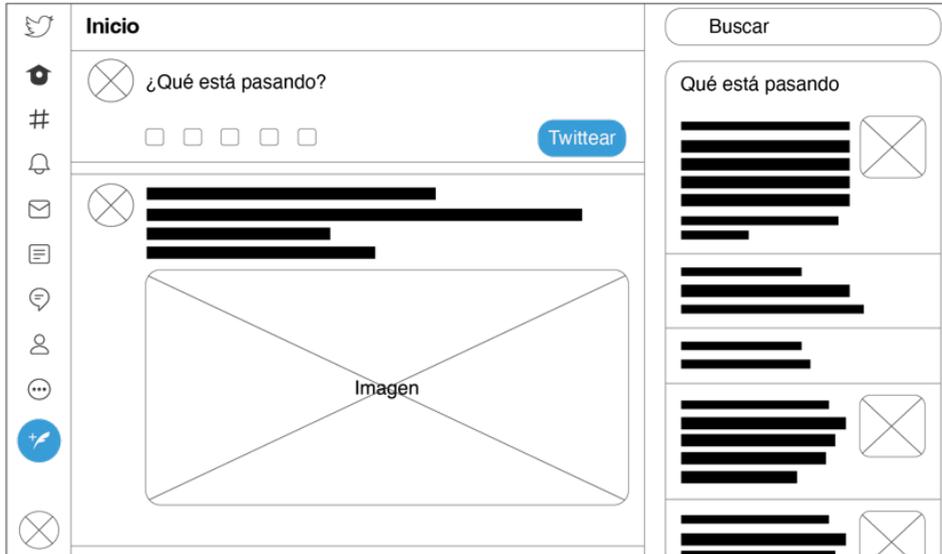


Figura 1. Ilustración-recreación digital de una captura de pantalla de la interfaz web recuperada el 01/02/2022. Elaboración: Ana Del Ángel Gámez.

en primer lugar y a golpe de ojo. Una vez identificado el punctum, se tiene que hacer el análisis iconográfico de la narración, que consta de establecer significados individuales de cada elemento. Cada elemento de la interfaz no está diciendo que estamos ante una computadora, un celular o una tablet, lo que nos da a entender es que estamos buscando información o simplemente interactuando con otros usuarios. El soporte físico o pantalla en donde estemos viendo la interfaz puede decirnos distintas cosas, pero se tendría que hacer un análisis específico para cada uno de los distintos soportes, lo cual queda fuera del alcance de este texto.

Uniendo todo lo anterior, se está frente a un producto informático actual, no de hace 10 años (la interfaz y los soportes eran distintos) y que el usuario está completamente inmerso en este ecosistema al estar interactuando con él.

Al estudiar el contexto de la interfaz gráfica de usuario se puede tener en cuenta varias cosas. En primer lugar, estas tecnologías son excluyentes, ya que no toda la población se lo puede permitir ni tampoco tiene acceso fácil a ellas (Castells, 2000). Por otra parte, una vez que los usuarios tienen acceso, también se puede observar que hay distintos tipos de usuario. Hay quienes utilizan esta



red social de manera personal y quienes la usan de manera privada, estos dos tipos de usuario serían usuarios particulares. Por otro lado, hay otro tipo de usuarios, como empresas, agencias de publicidad, celebridades, políticos, tuiteros famosos y dependencias de gobierno, entre otros (García, 2019). Del mismo modo, la información que se genera dentro de esta red es diversa y puede estar sujeta a los intereses particulares de cada usuario. Los consumidores reciben toda esta información facilitada por la misma interfaz, lo que la convierte en una representación visual con diferentes funciones y matices, fácilmente identificables una vez se realice un análisis como este y que puede dar pie, también, a ver a la interfaz gráfica de usuario con un nuevo significado, entendiendo a esta red social como un todo estructurado de manera que sirve para informar y para generar conversaciones en tiempo real, y dejando de lado una visión simplista.

Tomando como base la GUI web, tenemos las GUI derivadas:

La versión móvil de *Twitter* puede considerarse una versión resumida de la versión de escritorio. Las tres columnas pasan a ser sólo una y el resto de información se agrupa en la parte inferior de la pantalla. Las funciones presentes en la versión de escritorio son las mismas que en la versión móvil.

La GUI de *TweetDeck* ya comienza a mostrarse algo diferente. De igual manera que la versión de escritorio, *TweetDeck* se agrupa en columnas, pero la gran diferencia es que esta GUI es personalizable. El usuario puede decidir qué columnas y con qué información quiere que se muestren en la pantalla. Si bien es un nivel bastante básico de personalización, le otorga cierta libertad al usuario de acomodar su interfaz.

La GUI de *Twitterrific* es la más simple y con ninguna posibilidad de personalización para el usuario. Esta interfaz es solamente una columna con *scroll* infinito que muestra los *tweets*. Cuenta con las funciones básicas de *Twitter*, las cuales están agrupadas en la parte superior de la interfaz. Este diseño es bastante minimalista, y al ser una app para MacOS, hace que encaje bastante bien dentro del ecosistema nativo de este sistema operativo.

## Resultados

### Nivel 1 de observación

El nivel 1 comenzó dando *follows* no activos a las siguientes cuentas:

Primeras cuentas seguidas con base a la primera sugerencia de la investigación, cuentas de información verificada y cuentas de información informal (véase Tabla 2).

Gracias a este primer lote de cuentas seguidas, el algoritmo comenzó a



Tabla 2. Cuentas base

Información verificada	Información informal
Sin Embargo Mx - @SinEmbargoMX	Lilly Téllez - @LillyTellez
Aristegui Noticias - @AristeguiOnline	Sopitas - @sopitas
La Jornada - @lajornadaonline	Pictoline - @pictoline
Reforma - @Reforma	Vampipe - @vampipe
El Universal - @El_Universal_Mx	Chilango - @ChilangoCom
El Financiero - @ElFinanciero_Mx	Webcams de México - @webcamsdemexico
Noticieros Televisa - @NTelevisa_com	
Gobierno de México - @GobiernoMX	
Andrés Manuel - @lopezobrador_	
Hugo López-Gatell Ramírez - @HLGatell	
Salud México - @SSalud_mx	

Elaboración: Ana Del Ángel Gámez.

Tabla 3. Cuentas derivadas

Información verificada	Información informal
IMSS - @Tu_IMSS	Denise Dresser - @DeniseDresserG
ISSSTE - @ISSSTE_mx	Risco - @jrisco
Claudia Sheinbaum - @Claudiashein	Chumel Torres - @ChumelTorres
Marcelo Ebrard C. - @m_ebrard	Ruido en la Red - @RuidoEnLaRed
Proceso - @proceso	

Elaboración: Ana Del Ángel Gámez.



sugerir cuentas similares, las cuales fueron cuentas derivadas (véase Tabla 3):

En esta segunda tanda, el algoritmo arrojó cuentas bastante similares a las que ya se habían seguido, por lo que se tomó la decisión de aumentar dos va-

riables para diversificar las cuentas sugeridas: seguir a la cuenta personal de Ana Del Ángel Gámez y seguir cuentas aleatorias, esto con el fin de poner a trabajar al algoritmo de diferente manera (véase Tabla 4 y Figura 2).

Tabla 4. Cuentas sugeridas y de selección deliberada

Cuenta personal: A. - @anunuk	Cuentas de selección deliberada
Se siguió a esta cuenta que ya seguía la cuenta de Ana del Ángel y que apareció como sugerencia:  Carlos Piña - @Piniisima  Al seguir a @Piniisima, el algoritmo sugirió estas dos cuentas que suelen interactuar con la cuenta:  Arturo Erdely - @ArturoErdely  Salvador Fajardo - @sfajardoo	Mexicanos Contra la Corrupción - @MXvsCORRUPCION  Out Of Context Candidatos -@CandidatosOut

Elaboración: Ana Del Ángel Gámez.

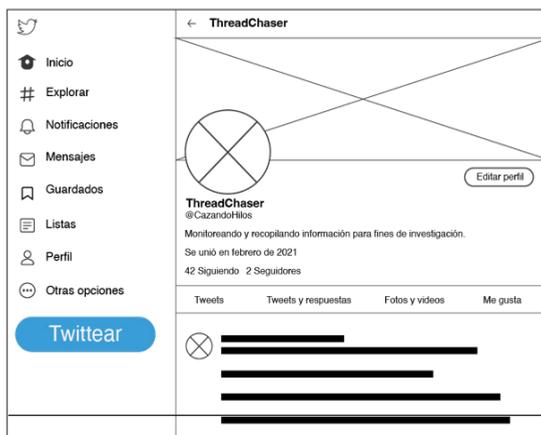


Figura 2. Cuenta@CazandoHilos. Ilustración-recreación digital de una captura de pantalla de la interfaz web recuperada el 13/12/2021. Elaboración: Ana Del Ángel Gámez.



## Nivel 2 de observación

Al seguir a @Piniisima, que es una cuenta dedicada al análisis de redes, el *feed* cambió, de mostrar sólo los *tweets* de noticias, a *tweets* con discusiones y opiniones personales.

En este nivel es cuando la información del TL ya comienza a cambiar acorde a las ramificaciones que se comenzaron a hacer al momento de seguir a cuentas que no estaban contempladas en el Nivel 1, al mostrar las interacciones que se generan

entre las cuentas que se siguieron inicialmente y cuentas terceras, lo que hace que nuestro TL cambie: de mostrar *tweets* de las cuentas –en su mayoría– de información oficial verificada, ahora también aparecen *tweets* con información de terceros, conversaciones, memes, opiniones personales e, incluso, chismes. Esto poco a poco convierte la TL en algo mucho más diverso, generando otros caminos entre la información y la experiencia del usuario (véase Figura 3).

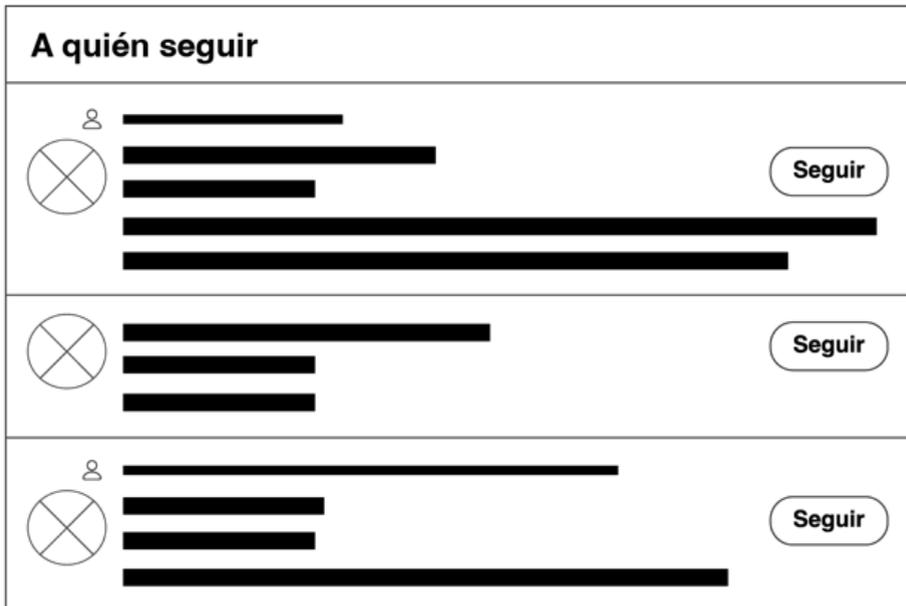


Figura 3. Sugerencias de cuentas una vez que se aumentó la diversidad de las cuentas seguidas. Ilustración-recreación digital de una captura de pantalla de la interfaz web recuperada el 01/02/2022. Elaboración: Ana Del Angel Gámez.



### Nivel 3 de observación

Es en este nivel donde se puede observar que el algoritmo ya está “activado” en su totalidad y solamente mediante la interacción pasiva y activa, es como se podrá apreciar en su totalidad su funcionamiento e integración con la GUI.

Asimismo, es donde ya de manera activa se pueden ir sacando conclusiones sobre las GUI y el algoritmo. Como se mencionó al principio de esta investigación, la intención de la misma no era la de volver a la cuenta,

una cuenta viral, por lo que algunos clientes de terceros como Hootsuite, fueron omitidos. Lo que hacen estos clientes es que gestionan varias cuentas y la manera de interacciones y creación de contenido está mucho más vigilada, más automatizada, todo con fines de publicidad/economía. Si bien, *TweetDeck* puede llegar a ser ocupado de esta manera, no cuenta con las herramientas de *Hootsuite*, tales como programar los *tweets* o monitorearlos, así como la medición de resultados.

Tabla 5. Comparativas entre algoritmos de la cuenta

Algoritmo de <i>Twitter</i>	Algoritmo personal
El impuesto por <i>Twitter</i> . Podría llamarse también el algoritmo de los intereses privados.	Las cuentas y la información que los usuarios deciden seguir y ver en su TL.
Los dos activan la GUI y ofrecen la posibilidad de interactuar con ella.	
Puede llegar a volverse algo tedioso al sugerir temas y cuentas dentro de <i>Twitter</i> web/móvil. El usuario no tiene mucha capacidad de decisión sobre su aparición, pero tiene la opción de personalizarlos, al decidir cuáles temas quiere seguir viendo y cuáles no.	Los temas y conversaciones del usuario ahí están, inamovibles. Se hace más notorio dependiendo desde dónde está utilizando la plataforma el usuario. Depende mucho de la GUI.
En ambos casos es necesario recordar que la falta de información también es información.	

Elaboración: Ana Del Ángel Gámez.



También es en este nivel cuando se observa que, de manera hipotética, hay “dos algoritmos”. Con esto se refiere a que está el algoritmo oficial que es el que *Twitter* provee, y el algoritmo personal, que es que el usuario comienza a desarrollar por cuenta propia. Esto es más notorio cuando se utiliza *TweetDeck* y *Twitterrific*, ya que como se menciona en el nivel dos de observación, al no contar con el sesgo algorítmico de *Twitter*, y no mostrarlo en las aplicaciones, se queda solamente con el “algoritmo personal”, o sea, los contenidos que manualmente el usuario decidió seguir. Se podría categorizar esto de esta manera (véase Tabla 5).

## Conclusiones

El primer y el segundo nivel de observación arrojaron información interesante, misma que se muestra a continuación:

Partiendo del hecho de que se necesita algo de contexto. Tres de las cuatro interfaces que están siendo analizadas son gratuitas, mientras que *Twitterrific* es de paga, lo que la hace una app excluyente ya que, además, está diseñada para ser utilizada únicamente en macOS, el sistema operativo de Apple.

Por otra parte, si bien las interfaces no cambian mucho en un inicio, conforme se invierte más y más

tiempo en ellas es cuando se comienzan a ver los cambios por los algoritmos activados. Lo que nutre a las redes son los usuarios y la interacción, por lo que al haber poca o nula, nos queda solamente la interfaz vacía. La interfaz debe ser capaz de comunicarle a los usuarios la funcionalidad de la red de una manera simple y adecuada y, al mismo tiempo, debe de orientar al usuario para que tome las acciones correspondientes durante el uso de la red, generando así una agradable y exitosa experiencia al hacer uso del servicio en su totalidad y con algoritmos que respondan a esta experiencia.

En esta investigación se pudo constatar la importancia de conocer y analizar el uso constante de las interfaces, que se van modificando a través de la activación de los algoritmos, lo que permite prever a quienes usan o desarrollan aplicaciones como X y otras redes sociales cuyo funcionamiento principal está basado en dichos algoritmos, el uso de la información recabada por este medio. Cabe mencionar que aún con la compra de *Twitter* y los cambios que ha tenido como consecuencia de esta transacción comercial, la red social sigue estando basada en la tecnología de algoritmos, igual que las aplicaciones de terceros con la que interactúa. El cambio comercial más radical al paso de X ha sido la inserción de anuncios



comerciales o de suscripciones que finalmente también aparecen con base en los algoritmos con fines mercadológicos. Estos cambios se implementaron muy bien dentro de la GUI porque en los hilos de información se intercalan dichos anuncios de forma tan natural que muchas veces parecen parte del mismo hilo de conversación, este análisis queda para futuras investigaciones.

De igual manera, es importante tener en cuenta de que la relación usuario-interfaz es la que ha hecho que se entienda el ciberespacio/mundo digital de mejor forma, asimilándolo cada vez mejor y haciéndolo parte de nuestra vida *offline*; después de todo, la manera en la que se interactúa en el mundo digital es sólo un reflejo de nuestra propia realidad, teniendo ante nosotros esta estructura de red, donde la conectividad es producto de esta convivencia. En contraste, mientras esta conectividad enlaza a una parte de la población, margina al resto. Por lo que es importante tener esto presente y tratar de llevar la conversación y reflexión hacia estos ámbitos.



## Referencias

AP. (2022, 1 de mayo). Elon Musk tiene planes para Twitter: Esto sabemos hasta ahora. *El Financiero*. Recuperado de: <https://www.elfinanciero.com.mx/tech/2022/05/01/elon-musk-tiene-planes-para-twitter-esto-sabemos-hasta-ahora/>

ADNPolítico. (2021, 6 de octubre). *#ZonaLibre | La caída de Facebook, Instagram y Whatsapp, una gran enseñanza*. Recuperado de: <https://politica.expansion.mx/voces/2021/10/06/la-caida-de-facebook-instagram-y-whatsapp-una-gran-ensenanza-columna-zona-libre>

Alegsa, L. (2016, 23 de junio). *Definición de GUI (Interfaz Gráfica de Usuario)*. Alegsa. Recuperado de: <https://www.alegsa.com.ar/Dic/gui.php>

Bonsiepe, G. (1999). *Del Objeto a la Interfaz: Mutaciones del Diseño*. Ediciones Infinito.

Canclini, N. G. (2020). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos*. Editorial Transcript Verlag.

Castells, M. (2001). *La galaxia Internet*. Editorial Plaza & Janés.

Castells, M., y Llorente, M. F. D. B. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Alianza. Universitario.

Chamorro, T. (2014, 13 de marzo). *Sharing the (self) love: the rise of the selfie and digital narcissism*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2014/mar/13/selfie-social-media-love-digitalnarcissism> [2 de diciembre, 2020].

Congosto, M. (2016). *Caracterización de usuarios y propagación de mensajes en Twitter en el entorno de temas sociales* (Tesis doctoral). Recuperado de: [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/22826/tesis\\_maria-luz-congosto\\_martinez\\_2016.pdf](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/22826/tesis_maria-luz-congosto_martinez_2016.pdf)

Correa, L. (2006, 22 de septiembre). *No solo de Usabilidad vive el Hombre. Diseño de experiencia de usuario, UX*. Recuperado de: <https://luiscorrea.wordpress.com/> [11 de noviembre, 2021].

de Vega, R. M. (2022, 25 de abril). *Qué es un algoritmo informático: características, tipos y ejemplos*. Profile Software Services. Recuperado de <https://profile.es/blog/que-es-un-algoritmo-informatico/>

Kruzeniski, M. (2019, 15 de julio). *The inside story of Twitter's new redesign*. Recuperado de: <https://www.wired.com/story/twitter-website-redesign/>



## Semblanzas de los coordinadores

### ***Laura Silvia Iñigo Dehud***

Cursó la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. En 1981 ingresó en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). En 1987 recibió una beca del Instituto Estatal de Cinematografía de Moscú, Rusia, para estudiar un posgrado en Dirección de Cine de Animación.

En 2007 obtuvo el grado de Maestría en Educación y en 2015 obtuvo el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Su amplio trabajo editorial, —más de 40 libros realizados— se han publicado por Ediciones Castillo-Macmillan, Editorial EDUMÁS, Editorial de Contenidos Académicos (ECA), Técnicas Educativas, Ediciones Huitzilin, Secretaría de Educación Pública, Comisión Estatal de Agua y Medio Ambiente del Estado de Morelos y Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Desde 2010 es Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Actualmente es Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad inscrito en el Sistema Nacional de Posgrados (Conahcyt) de la Facultad de Diseño de la UAEM. Es integrante del Cuerpo Académico Consolidado *Investigación y Creación en Imagen Digital* de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Perteneció al Sistema Nacional de Investigadores y cuenta con perfil deseable de PRODEP.

### ***Lorena Noyola Piña***

Investigadora Nacional nivel 1 y Sistema Estatal de Investigadores 2024. Doctora en Ciencias y Artes para el Diseño. Su LGAC es la capacidad cognitiva de la imagen vinculada al Diseño. Directora fundadora de la Facultad de Diseño de la UAEM, labora ahí como Profesora Investigadora de Tiempo Completo Definitiva. Becaria de Conahcyt de maestría y doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño (ambos con medalla al mérito universitario) en la UAM Xochimilco. Becaria de Fundación UNAM y parte del Programa de Alta Exigencia Académica en licenciatura de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes y Diseño, UNAM. Participa en comisiones académicas. Realiza labores de tutoría, asesoría, dirección de tesis de nivel licenciatura y posgrado. Imparte clases en licenciatura, maestría y doctorado. Co-coordina la colección editorial *El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad* y la colección *Más allá de las disciplinas*, de la UAEM.

Es perfil deseable de PRODEP y pertenece al Cuerpo Académico consolidado *Investigación y Creación en Imagen Digital*. Ha escrito artículos y capítulos de libros a nivel



nacional e internacional concernientes a la Internet, al hipertexto, a la fotografía, al cine mexicano, y al Diseño, así como un libro especializado en diseño de pantallas con base en cyberpsicopedagogía y otro sobre imagen, proceso cognitivo y aprendizaje. Ha participado en eventos académicos a nivel internacional y dirigido programas de prácticas profesionales y servicio social.

Realizó el diseño editorial y portadas de decenas de publicaciones para el INAH, la UAEM y el Fondo de Cultura Económica. Fue diseñadora durante 10 años de la revista *Alquimia*, SINAFO. Fundadora de la Facultad de Diseño, proyecto intercultural y transdisciplinario basado en la sustentabilidad, la inclusión, la transdisciplina y la interculturalidad bajo el precepto de que el diseño es factor de cambio social y procurador de bienestar.

### ***Héctor C. Ponce de León Méndez***

Nació el 30 de diciembre de 1962 en el D.F., México. En 1984, ingresó a la Escuela de Diseño del INBA, y en 1987 recibió una beca para realizar estudios de maestría en la Academia de Bellas Artes de Varsovia, Polonia, donde se especializó en cartel, dibujo y pintura, obteniendo Mención Honorífica en 1991. Entre 1991 y 1993, realizó estudios de posgrado práctico en dibujo y cine de animación en la misma academia.

En noviembre de 2023, se graduó como doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM).

Desde 2002 hasta 2015, fue Profesor de Tiempo Parcial en la Facultad de Artes de la UAEM. Desde enero de 2010, se desempeña como Profesor Investigador de Tiempo Completo y, en 2016, ingresó a la Facultad de Diseño de la misma universidad. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores, y al Sistema Estatal de Investigadores, Morelos, 2024. Actualmente, cuenta con perfil deseable PRODEP. Forma parte del Núcleo Académico de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, y es coordinador de la Especialidad en Diseño Editorial, ambas inscritas al Sistema Nacional de Posgrados (Conahcyt).

Su línea de investigación se centra en el análisis de la imagen bidimensional y la imagen en movimiento, así como en el impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad. Ha diseñado y rediseñado libros, periódicos y revistas en Polonia, Italia y México. Además, ha participado en exposiciones individuales y colectivas en México, Estados Unidos, Polonia, Suiza, Italia y España.

Ha publicado tres libros: *Suplemento visual del diccionario mexicano*, *Suplemento visual del diccionario mexicano bilingüe*, y *Obra de dibujo: Sueños y Deseos*, además de otros en coautoría.





*El impacto de la imagen en el arte,  
la cultura y la sociedad VI*

Primera edición.

Octubre 2024



# EL IMPACTO DE LA IMAGEN

EN EL ARTE, LA CULTURA Y LA SOCIEDAD VI

· SERIE IMACS ·

---

Laura Silvia Iñigo Dehud • Lorena Noyola Piña • Héctor C. Ponce de León Méndez  
coordinadores

El presente libro es resultado de una colaboración académica que año tras año llevan a cabo los integrantes del Cuerpo Académico Consolidado *Investigación y Creación en Imagen Digital* para dar a conocer el trabajo de investigación que se desarrolla con la Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento en el posgrado Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Éste es el sexto libro de la serie IMACS y consta de nueve capítulos que abordan la imagen desde diferentes ángulos y aproximaciones teóricas que permiten conocer y volver a mirar nuestro entorno.