

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



POLÉN

COMUNIDAD UNIVERSITARIA EN EXTENSIÓN



Dirección de
Extensión Cultural

Universidad de Guanajuato
PROGRAMACIÓN CULTURAL

Año 14
Junio 2026
Revista gratuita
81

Cultura

DIRECTORIO

Rectora General: Dra. Claudia Susana Gómez López | Secretario General: Dr. Salvador Hernández Castro | Secretaria Gestión y Desarrollo: Dra. Graciela Ma. de la Luz Ruíz Aguilar | Secretaria Académica: Dra. Diana del Consuelo Caldera González | Director de Extensión Cultural: Dr. José Osvaldo Chávez Rodríguez

POLEN

Coordinador de Difusión y Programación: Miguel Ángel Mata Castro | Compilación: Karina Jussiel Espinos Gómez | Difusión: Mónica Alejandra Nava López | Redes Sociales: Brenda Yunuen Miranda Bello | Web: Teresita Edith Hurtado López, Everest José Rangel Arteaga | Colaboraciones: Gonzalo Enrique Bernal Rivas | Susana Ojeda Orranti | David Navarrete Escobedo | Dafne Valdivia Yllades | Nelly Monserrat Herrera García | Reynaldo Thompson López y Sandra Leticia Cuevas Torres | Diseño editorial: Dirección de Comunicación y Enlace | Corrección: Nelly Monserrat Herrera García | Portada: Salvador Salas Zamudio

FE DE ERRATAS: En la edición de la revista Polen, año 13, correspondiente a octubre de 2025, se publicó por error el número 79. El número correcto de dicha edición es el 80.

CONTENIDO

La arquitectura y lo falso: una relación peligrosa

2

Las vendimias de las calles de Tepetapa y Alhóndiga

10

La gentrificación en México

16

El arte como sistema. Una forma de entener el arte contemporáneo

22

No importa lo que cueste... ¿o sí?. Push

30

The Black Mirror y los mayas. De la cotidianidad a los estados alterados de conciencia

36

LA ARQUITECTURA Y LO FALSO: UNA RELACIÓN PELIGROSA

Gonzalo Enrique Bernal Rivas

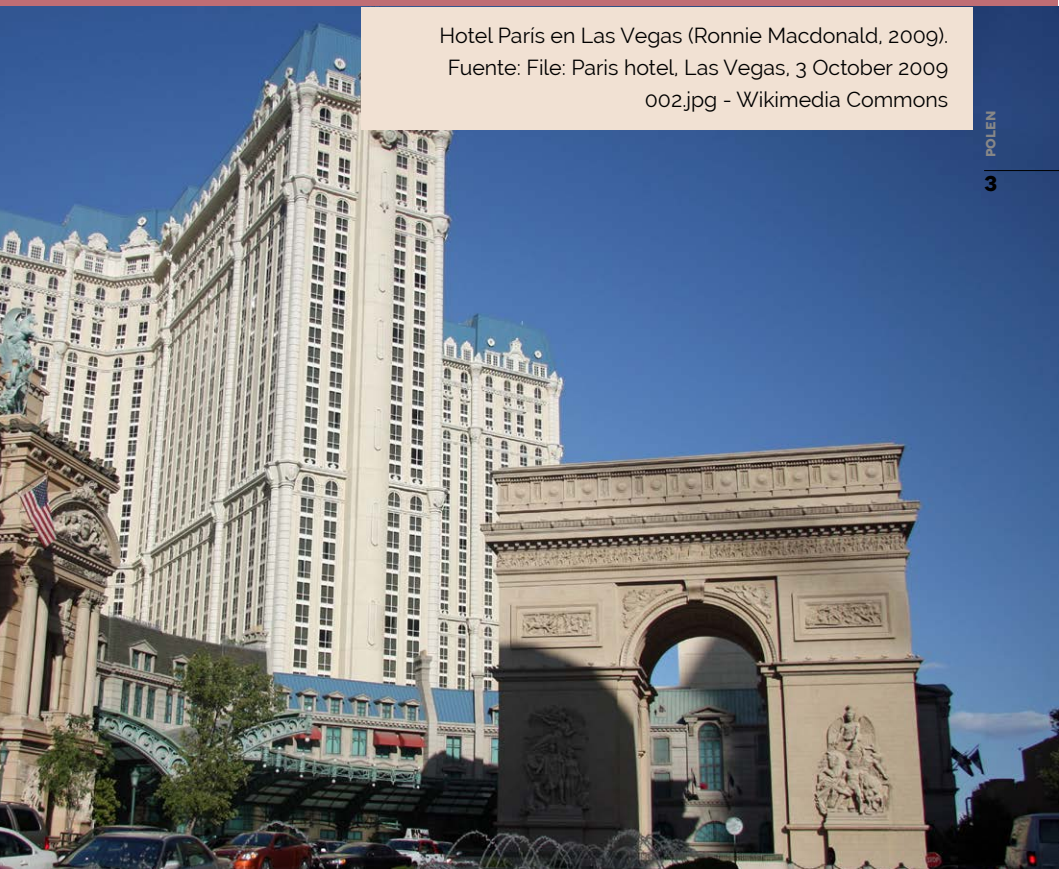
La arquitectura, tanto la permanente como la temporal, ha tenido una larga relación con lo falso. En el caso de la primera destaca un momento histórico en las décadas de 1960 y 1970, en las que el interés por ese vínculo creció, motivando la aparición de dos posturas contrarias: una en contra de la simulación y otra a favor.

Uno de los opositores al engaño de la arquitectura fue el mexicano José Villagrán García, quien postuló, a modo de propuesta, cinco formas de la verdad en esta disciplina, las cuales expuso en el libro *Teoría de la arquitectura* (1964). La primera de ellas consiste en la correspondencia entre el material y su apariencia. ¿Cuántos de nosotros no hemos estado en una tienda o una cafetería con piso cerámico, aparentemente de madera? La segunda es la congruencia entre la forma y la función mecánica. ¿Has notado la presencia de una columna que no sostiene ningún peso, sino brinda cierta apariencia a sus espacios? La tercera radica en la concordancia entre la forma y la utilidad. ¿Alguna vez has visto una puerta por la que no es posible entrar ni salir porque detrás tiene un muro? La cuarta refiere a la conformidad entre la forma exterior y la interior.



¿Quién no ha visto una casa que en realidad aloja una oficina? La quinta se basa la consonancia entre el estilo de un edificio y la época a la que pertenece. ¿Has visto algún inmueble aparentemente de otra época, pero construida hace poco? Con seguridad, haciendo un breve ejercicio de memoria, los casos mencionados te parecerán familiares.

Contrario a Villagrán, la segunda postura tuvo como representante principal al estadounidense Robert Venturi, quien defendió la arquitectura superficial en *Aprendiendo de Las Vegas* (1972). De hecho, el crítico inglés Kenneth Frampton, en *Historia crítica de la arquitectura moderna* (publicado por primera vez en 1980), considera que Venturi estuvo adscrito al populismo estadounidense, un movimiento a favor, según explica, de la simulación escenográfica.



Hotel París en Las Vegas (Ronnie Macdonald, 2009).

Fuente: File: Paris hotel, Las Vegas, 3 October 2009
002.jpg - Wikimedia Commons

En la década de 1960 surgió la generación *baby boomers*. En palabras del arquitecto español Carlos García Vázquez en la obra *Ciudad Hojaldre* (2008), este grupo se caracterizó por tener al ocio y al consumo como actividades cotidianas. Debido a la creciente demanda de entretenimiento, nacieron parques de diversiones como *Disneylandia*, donde la realidad se mejora volviendo más intensos los elementos visuales empleados, como ha admitido el artista estadounidense John Hench en *Designing Disney* (2003).





Restaurante "French market" en Disneylandia. (Justin Brown, 2012). Fuente: French Market Patio | Disneyland is unique in many ways, but... | Flickr

Además, señala García Vázquez, para favorecer el consumo, se recurrió a la tematización de las atracciones y servicios en el parque, extendiéndose por los restaurantes y casinos hasta alcanzar las ciudades. Zonas históricas como el barrio francés de Nueva Orleans, antes auténticas, han sido convertidas por el turismo en simulaciones.



Barrio francés en Nueva Orleans (Ilambrano, s/f).
Fuente: Barrio Francés Nueva Orleans Árbol - Foto gratis en Pixabay
- Pixabay

Pero ¿la arquitectura temporal también ha sido capaz de engañarnos? Durante los siglos xvii y xviii se consolidaron las entradas virreinales en México y, con ellas, la construcción de una de las manifestaciones más destacadas: los arcos del triunfo. Según expone Chiva Beltrán en el texto *Arcos efimeros mexicanos* (2012), estos símbolos de poder tuvieron su origen en Roma y fueron promovidos por Carlos v, extendiéndose por Europa hasta llegar a América, erigidos para expresar al virrey entrante la aceptación del pueblo. Desafortunadamente, no se cuenta con registros visuales de estas edificaciones en Nueva España; sin embargo, se conservan algunas descripciones escritas.

Chiva Beltrán señala que los arcos triunfales efimeros, contruidos con cartón, barro o lienzo, pueden clasificarse en dos tipos: los exentos, ubicados en las calles de acceso a la plaza principal, ornamentados por ambas caras; y los adosados, enmascarando una fachada y decorados por un solo lado. Casi todos, explica Chiva, tenían un vano en el centro, dos o tres cuerpos (franjas horizontales), calles (franjas verticales) y espacios para lienzos. El autor destaca las dos funciones de los arcos: alojar una fiesta política y ser el soporte para escribir lo que se esperaba del virrey.

Christian Mendoza destaca en su artículo *Arquitectura efimera para una fiesta política* (2019) el arco del triunfo diseñado por Sor Juana Inés de la Cruz para conmemorar la llegada del virrey Tomás Antonio de la Cerda el 30 de noviembre de 1680. Según Mendoza, fue construido en la fachada oeste de la Catedral Metropolitana, caracterizándose como una edificación adosada. De acuerdo con el autor, el agua fue muy importante en su discurso visual considerando que el virrey ostentaba el título de marqués de La Laguna y que la Ciudad de México fue construida sobre un cuerpo de agua, por lo cual se mostró la imagen del virrey y Neptuno, dios del mar, solicitando, de esta manera, la toma de acciones para evitar inundaciones.

Según explica Antonio Bonet en "La arquitectura efimera del Barroco en España" (1993), durante el siglo xviii las guirnaldas, las telas o los espejos con los que se adornaban las fachadas de los edificios en conmemoración de una toma de poder fueron sustituidas por las "fachadas ficticias". Un ejemplo, dice Bonet, fueron las registradas por Lorenzo Marín Quirós en la pintura *Ornatos de la calle de las Platerías con motivo de la entrada de Carlos iii en Madrid* que data de 1760, donde se observan algunas portadas integradas por pilastras alineadas coronadas con atlantes dorados.

Virginia Mendoza en "Pueblos que parecen de verdad, pero son solo fachadas" (2018) relata que, en el siglo XVIII, mientras la emperatriz rusa Catalina la Grande visitaba un territorio recién conquistado llamado Crimea, su amante, Gregorio Potemkin, con la intención de que no notara la



Ornatos de la calle de las Platerías con motivo de la entrada de Carlos III en Madrid (Asqueladd, s/f). Fuente: Ornato de la calle de las Platerías (Calle Mayor). Museo de Historia de Madrid (cropped) - Free Stock Illustrations | Creazilla



miseria de esa región, mandó construir fachadas falsas. De acuerdo con Mendoza, aunque no se ha comprobado, se cree que éstas se desmontaban tras el paso de la emperatriz por un pueblo para ser colocadas en otro.

En definitiva, tanto la arquitectura permanente como la temporal se han vinculado con la simulación a lo largo del tiempo en diferentes puntos del globo. En nuestro contexto, todos los días nos enfrentamos a un entorno construido donde lo falso está presente, pero le prestamos poca atención. Quizá la honestidad o la falsedad de la arquitectura que nos rodea no parezca relevante, pero ¿podría ser un reflejo de la ética de la sociedad en la que vivimos? ¿Podría ser un reflejo de nuestra ética personal?

Bibliografía:

Bernal Rivas, G. (2022). *Arquitectura de las mentiras*. Editorial Universitat Politècnica de València, pp. 50-58.
<https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456>

LAS VENDIMIAS DE LAS CALLES DE TEPETAPA Y ALHÓNDIGA

Susana Ojeda Orranti

Nos encontramos en el barrio antiguo de Tepetapa, antes llamado Real de Minas de Tepetapa, palabra de origen náhuatl interpretada como «cerro de tierras comunales para la siembra». Esta zona conserva ese estilo tan guajuatense de casas en zonas escarpadas, al borde de las peñas; diversos colores, árboles nativos conocidos como "palo blanco" y la colorida ahora ex estación de ferrocarril, con su mercado activo y lleno de vida desde las primeras horas del día. Comencemos a caminar desde la glorieta en entronque con la bajada de Carrizo y la bajada del Panteón de Santa Paula (llamada también Tepetapa): aquí nos toparemos a los primeros vendedores.

Pasemos la bajada que surge de los callejones Del Navio, Del Mandato y Tamazuca; en todos los escalones encontraremos puestos de chiles, tomates y elotes muy bien apilados, brindando color al paisaje urbano y ofreciendo buen trato, así como producto





fresco. Una cantina, luego otra más; caminemos calle abajo, crucemos el puente más grande de la ciudad sobre el río Guanajuato (terminado en 1835) y hallemos a los señores que venden manojos de té de limón, servilletas para las tortillas, cacahuates tostados y más.

Arribemos a la zona del templo de Pardo, llegando a la renombrada avenida Juárez. En el momento que otrora fueron los límites de la hacienda de beneficio de Pardo, encontraremos a más personas ofreciendo garbanzos, aguacates criollos, tomates verdes y chiles de agua o de chorro.

Continuemos caminando por toda la banqueta ubicada frente a la antigua ex hacienda de Flores y lleguemos a la vieja central camionera, ahora sustituida por una gran tienda de cadena. A pesar de su existencia, justo en sus afueras encontramos la resistencia comercial de venta al por menor de cosechas tradicionales acomodadas en pilas, seguramente producidas cerca, en aquellas reminiscencias del Bajío agricultor.

Continuemos por un fresno sobreviviente sobre el lecho del río Guanajuato, ahora convertido en la calle Miguel Hidalgo. En este tramo están tres o cuatro señoras que venden elotes con chile, nopales, cilantro, calabazas y garambullos (después de las lluvias) o granada, cambiando la oferta frutal conforme la temporada del año. Más adelante encontraremos la casa de un olvidado poeta, ahora convertida en banco.

Doblemos hacia el Pasaje Manuel Leal, nombrado así por aquel pintor local, cronista y costumbrista de la ciudad, donde hallaremos uno, dos, tres, cuatro puestos. Nos será fácil hallar tortillas negras, gorditas de

maíz, gorditas de trigo, maíz para pozole, xoconostle, piñole, tomates, jitomates y demás; algunos tendrán unos productos, otros tendrán otros, dependiendo del surtido.

Lleguemos al entronque de 5 de mayo y Manuel Leal. Parecerá como si estuviéramos en un tianguis de hace unos cien, ciento cincuenta años, sin mucho cambio, donde podremos comprar chayotes, calabacitas, miel, salsas y algún atolito. La mayor parte de estos vendedores vienen del sur, de Cañada de Bustos, Cuevas, Santa Catarina de Cuevas, Capulín de Bustos, San José de Llanos y otras localidades; sin embargo, a veces habrá alguna señora proveniente de Santa Rosa y traerá algún ate de membrillo o alguna fruta, como perón y tejocote. Al llegar octubre, encontraremos señoras vendiendo cajeta de camote en envases de plástico.

Atravesemos el antiguo Puente de Palo, ahora Archivo General del Estado, en cuyo muro se amontonó a varios caudillos insurgentes. En esta zona sigue la oferta entre los marchantes: frutas, pan dulce, bolillos, verduras, etcétera, sin omitir la vendimia de enfrente, donde se albergan antigüedades, tacos al vapor, mariscos, miel de Llanos de Santa Ana y, claro, el bullicio infantil de la escuela primaria.

En nuestra acera, que alberga a varios locales y señoras comerciantes, donde antaño se ubicaba la hacienda de beneficio de Salgado, llama la atención uno de los puestos mejor acomodados: el de don José, impecable, con una lona de plástico en el piso y con piletas de frutas, duraznos, limones y jitomates, finamente colocadas. Llegando a la plazuelita Lucio Marmolejo, quien tanta historia compartió a los guanajuatenses, donde antes era la parada de los autobuses suburbanos, veremos tlacoyos de maíz negro y panecitos del amasijo de quebradita.





Acerquémonos frente al túnel Tamazuca, lugar con macetas, plantas, flores, bolsas de verduras picadas para sopa de verduras, de pedazos más grandes si es para caldos. No faltará el tradicional pico de gallo con cilantro, jitomate, cebolla y el tradicional xocostle con su característico sabor acidito; tacos de birria con tortillas recién hechas, panaderías, pollo rostizado y, si tenemos suerte, nos toparemos con la venta itinerante del riquísimo atole que vende la señora Mary, quien viene del callejón Del Grasero y se apoya de dos señores para cargar su vendimia.

Lleguemos, al fin, a la glorieta de Dos Ríos, donde confluyen más ventas: el pan del amasijo de Chabelo, tamales, atoles, jugos, gelatinas... Todo converge donde antes el Río de Cata y el Río de San Javier dieron tanta lata en los años setenta después de una inundación que motivó la construcción de otro túnel de desagüe: el Túnel Díaz Ordaz, el cual, así como el Túnel de Porfirio Díaz o El Cuajín, contribuiría de manera eficiente a cuidar a la población de las impetuosas y torrenciales aguas que golpeaban sus calles y sus casas.

Hoy nos detenemos aquí. Sin embargo, seguiremos observando y conviviendo con estos tianguis que parecieran detener el tiempo y mostrarnos un Guanajuato de antaño.

1: Agradezco a José Luis Lara, Eduardo Vidaurri, Arturo Parra y Antonio Ojeda por compartir información y curiosidad histórica por Guanajuato.





LA GENTRIFICACIÓN EN MÉXICO

David Navarrete Escobedo

En el verano de 2025, vecinos de las colonias Roma y Condesa en la Ciudad de México organizaron la primera manifestación contra la gentrificación en el país. La cita fue en el Parque México y, tras una gran respuesta de otros colectivos y ciudadanos, se realizó una marcha hacia la colonia Roma. La protesta culminó en la Plaza Río de Janeiro, epicentro simbólico de una nueva forma de habitar y consumir la ciudad. Esa tarde algunas terrazas y vitrinas fueron dañadas. ¿La razón? El creciente malestar frente a los cambios urbanos que privilegian a visitantes y nuevos residentes con alto poder adquisitivo en detrimento de quienes han vivido ahí por generaciones. Este fenómeno es conocido como "gentrificación". Pero ¿en qué consiste en realidad? ¿Por qué genera tanta inconformidad, sobre todo entre los jóvenes?





Cafetería y terraza colonia Roma. Foto David Navarrete 2021



Centro Histórico de San Miguel de Allende. Foto. David Navarrete 2021

Para responder a la primera pregunta pensemos en historias de familias que han vivido años o décadas en una colonia en el centro de una ciudad ahora turística o cotizada para vivir, como San Miguel de Allende, Guanajuato, Oaxaca o Mérida. Un día, estos habitantes de antaño podrían ser cualquiera de nosotros descubren que les subieron la renta o que sus vecinos, amigos y familiares han debido mudarse por el aumento de precios en los negocios del barrio.

Ahora en sus vecindarios aparecen galerías de arte, restaurantes gourmet o cafeterías con repostería francesa; al mismo tiempo, desaparecen papelerías, sastrerías, tiendas de abarrotes, zapateros, etcétera. Se dan cuenta que la mayor parte de sus convecinos no nacieron en la ciudad y muchos nacieron en otro país. Los nuevos residentes y usuarios de sus barrios son ricos, pagan en dólares. Este desplazamiento de personas con ingresos modestos por otras más acomodadas sean moradores o turistas— es gentrificación.

¿Por qué este fenómeno preocupa tanto a los jóvenes? Pensemos en las historias de generaciones anteriores, tal vez en las de nuestros padres y abuelos, quienes lograron comprar una casa a sus 20 o 30 años. Si las personas de esa edad en el año 2025 trataran de comprar una vivienda, les implicaría trabajar varias décadas, a veces hasta veinte o treinta años de acuerdo con los salarios promedio en México. Supongamos también que las personas jóvenes no quieren comprar vivienda, sino rentarla. Los

precios del alquiler se han encarecido bastante en los últimos años, sobrepasando muchas veces la inversión del 30% del ingreso mensual aconsejable por persona en el arrendamiento. La gentrificación implica el encarecimiento de la vivienda e inquieta a las nuevas generaciones, a las madres solteras, a los adultos de la tercera edad y a los estudiantes porque plantea un panorama desolador en la adquisición de un lugar para vivir, que, dicho sea de paso, es un derecho constitucional en México, así como la salud y la educación.

En la Universidad de Guanajuato, en la División de Arquitectura Arte y Diseño, la gentrificación no es una temática nueva: desde hace al menos una década, varios especialistas de su planta docente se han dado a la tarea de estudiar este suceso desde distintas disciplinas como el arte, la arquitectura y el urbanismo. Sus académicos han sido pioneros en América Latina en desarrollar investigaciones y publicaciones que alertan sobre los efectos de la gentrificación y el turismo, algunas de las cuales forman parte de los libros *Airbnb contra la Ciudad* (2023,

Editorial Madorla) y *El Centro Histórico Turistificado* (2022, Editorial UG).

Además, por medio de clases y trabajos de tesis, se ha desarrollado un acercamiento a este fenómeno por parte de profesores y estudiantes de la licenciatura en Arquitectura, maestría en Sitios y Monumentos, maestría de Planeamiento Urbano, doctorado en Arquitectura (PIDA) y doctorado en Artes. Esta institución ha inculcado, en los futuros profesionales de la arquitectura, el patrimonio y el urbanismo con una conciencia ética y



ciudadana de su papel como creadores de espacios urbanos.

Comprender la gentrificación no sólo implica analizar la transformación de los barrios, sino preguntarnos qué tipo de ciudad queremos habitar y construir. Este acaecer invita a reflexionar sobre el derecho a la vivienda, al espacio público y a la permanencia en la ciudad. Desde cualquier disciplina —arquitectura, sociología, arte, derecho o economía— es posible aportar al debate y buscar alternativas más justas e incluyentes. Estudiar la gentrificación es, en el fondo, una forma de comprometerse con una mayor igualdad social y un mejor futuro de las ciudades que habitamos.





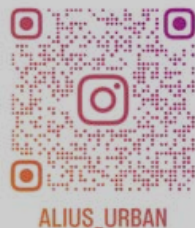
Para saber más sobre la gentrificación visita:

Gentrificación transnacional y nómadas digitales en la zona central de la Ciudad de México - eure.cl <https://www.eure.cl/index.php/eure/article/view/EURE.51.152.10>

"Matices de la turistificación y de la gentrificación en México: comparativa de impactos socioespaciales en la Roma-Condesa y el centro patrimonial de San Miguel de Allende". *Tlalli. Revista de Investigación en Geografía* - UNAM. <https://revistas.filos.unam.mx/index.php/tlalli/article/view/1748>

"Turismo gentrificador en ciudades patrimoniales. Exclusión y transformaciones urbano-arquitectónicas del patrimonio en Guanajuato, México". *Revista INVI*. <https://revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/62731>

@alius_urban



EL ARTE COMO SISTEMA:

UNA FORMA DE ENTENDER EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Dafne Valdivia Yllades

Cuando hablamos de "el sistema del arte", muchas veces pensamos que existe un solo conjunto de reglas, instituciones y criterios que definen qué es arte y qué no. No obstante, coexisten varios métodos cambiantes a lo largo del tiempo, organizados según diferentes criterios de valor. Es decir, cada uno tiene sus propias formas de designar cuáles obras son valiosas o significativas, inclusive, cuáles objetos, acciones o propuestas pueden considerarse arte.

Podemos entender un sistema del arte como una red de relaciones entre artistas y otros trabajadores de arte, obras, instituciones, discursos y mercados regida bajo ciertas reglas o expectativas de lo clasificable como "arte". Cada uno de ellos valora características distintas, ocasionando que lo considerable como una gran obra en uno no se reconozca igual en otro.

Hoy en día confluyen varias redes con sus propios criterios de valor. Para entender cómo llegamos a esta diversidad, haremos un breve recorrido histórico por tres sistemas principales, teniendo en cuenta que el surgimiento de uno no reemplaza al anterior, sino

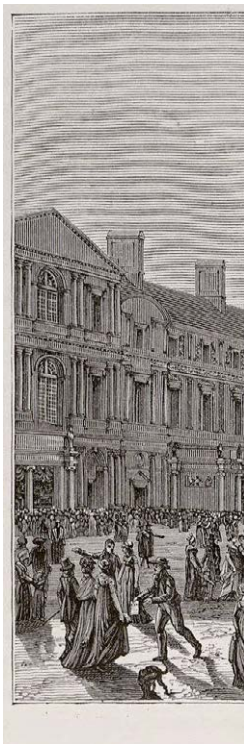




Fig. 47. — Exposition des produits de l'Industrie française, dans la cour du Louvre (1801).

expanden las posibilidades expresivas del arte: el arte clásico, el arte moderno y el arte contemporáneo. En la actualidad, hay artistas trabajando en cada uno de ellos, eligiendo el mejor alineado con los valores de su producción.

Cuando hablamos de "arte contemporáneo" no nos referimos a lo producido ahora; tampoco es sinónimo de "arte moderno", aunque algunos contextos

no especializados los usen como términos intercambiables. Para aludir al arte hecho en el presente podemos usar "arte actual", el cual, contrario a "arte moderno" y "arte contemporáneo" conceptos estéticos sí es un concepto cronológico. Así, el arte actual puede ser clásico, moderno o contemporáneo, dependiendo del sistema desde el cual se produzca.

La noción de lo valioso dentro de este campo ha cambiado con el tiempo; la historia de los espacios de exhibición es un reflejo de ello. Entender cómo han surgido ayudará a comprender la evolución de estos sistemas.

Mucho antes de que existieran los museos como los conocemos, los lugares donde se guardaba el arte no tenían un propósito expositivo ni estaban abiertos al público. Eran espacios donde se guardaban colecciones privadas. Los primeros museos accesibles surgieron a mediados del siglo





xvii, pero estaban pensados para académicos, quienes agendaban de forma previa una cita para desarrollar sus investigaciones.

En 1793 se inauguró el Palacio de Louvre como museo de la república, siguiendo el plan de Napoleón Bonaparte de crear un sistema unificado de museos en Francia. Éste fue el primer recinto público como lo conocemos en la actualidad: abierto a todos, con los objetos naturales separados de los artísticos y con la exhibición de las piezas en orden cronológico. Así como sus antecesores, procuró el objetivo de proteger lo considerado valioso. De esta manera, se consolidó como el lugar donde aplicaban los criterios del arte clásico: técnica, capacidad de representación e intención de trascendencia de las obras.



Pero surgió un problema: el arte producido en ese momento no podía entrar en los museos, pues no había sido validado por el tiempo. Se dio pie, entonces, a la creación de los Salones de la Academia de París, anexos al museo, donde anualmente un jurado elegía obras para su exhibición. No obstante, muchas propuestas no eran aceptadas, apareciendo entonces alternativas como el Salón de los Rechazados, el Pabellón del Realismo de Gustave Courbet y la exhibición de obras impresionistas.



Las nuevas posibilidades generaron transformaciones profundas en la forma de hacer y mostrar el arte. La primera, desde la bidimensionalidad, fue la pérdida del marco. En el Louvre las obras enmarcadas se colgaban juntas por tamaño, sin dejar espacio libre en el muro, y "dejaba claro" que el universo conceptual de cada una era independiente de las demás. No obstante, los impresionistas empezaron a presentar sus obras sin marco, pintando el lienzo hasta el borde lateral. Esto obligó a pensar las relaciones entre obras. El acomodo se volvió relevante.

En el caso del arte tridimensional ocurrió algo parecido: desapareció el pedestal, generando la necesidad de distinguir la escultura de la arquitectura y de los objetos cotidianos. Antes, si algo estaba sobre un pedestal, se tenía la certeza de que era una obra de arte. Pronto la relación con el espacio alrededor de las obras comenzó a importar. Se buscó crear un entorno neutral, sin interferencias, dando origen al concepto de la galería como un «cubo blanco».¹ Mas ese intento de neutralidad evidenció lo contrario: el espacio siempre influye en la lectura de la obra.

1. La noción de la pérdida del marco y el pedestal está planteada en: O'Doherty, B (1999). *Inside the White Cube*. University of California Press.

Todo llevó a la consolidación del sistema del arte moderno,² estableciendo valores distintos a los del arte clásico: la innovación, la integración de una dimensión de lenguaje en las obras (como la pipa de Magritte) y la importancia de la materialidad (por ejemplo, el color como motivo principal de la pintura y ya no un mero medio para representar una idea).

A partir de entonces, los movimientos de vanguardia trabajaron dentro de este sistema, proponiendo con sus manifiestos y técnicas lo que el nuevo arte debía ser. Con la innovación como su valor central, absorbió incluso las propuestas contra él. Esto provocó que algunos artistas dirigieran su atención más allá, hacia la vida real y los aspectos sociales, dotando a sus creaciones como una herramienta de acción política para las comunidades específicas, más allá de los espacios de exhibición.

Para ellas, la originalidad y la innovación no son tan importantes. Cualquier material o medio puede ser obra, pues el valor está en el contenido y en su capacidad para hacernos discutir ideas de forma reiterada. Incluso, muchas veces los objetos exhibidos son los excedentes de lo que fue y se presentan para dar pie a hablar sobre ella.

Un gran ejemplo es *Inserciones en circuitos ideológicos* de Cildo Meireles. En los museos se presenta como botellas vacías de Coca-Cola, mas la obra consiste en consignas contra la dictadura brasileña en botellas de vidrio retornables que circularon por todo el país a través de la distribución de la empresa. Esto no sería considerado arte en un

2. Es importante aclarar que el inicio del arte moderno no coincide con el comienzo de la Edad Moderna como periodo histórico ni con la modernidad filosófica, que se ubican desde el Renacimiento. El arte moderno suele situarse entre finales del siglo XIX y principios del XX. La fecha exacta varía según el autor, dependiendo de si se considera como punto de partida al Realismo, al Impresionismo o al Postimpresionismo.

sistema clásico o moderno, pero en el sistema contemporáneo se valora la capacidad de la obra para activar procesos sociales y relacionarse con órdenes culturales específicos.

Por eso, el arte contemporáneo suele dialogar con otros campos de conocimiento como la ciencia, la tecnología, la ecología y las dinámicas comunitarias. Además, el espacio donde más se desarrolla este tipo de arte es en las gestiones autónomas o espacios independientes más libres para explorar el arte contemporáneo como campo expandido, donde se puede incluir investigación, pedagogía o activismo.

Contar con un marco histórico para entender las manifestaciones artísticas como un sistema de valor permite entender con más claridad el panorama actual, recordando que hoy en día los espacios de exhibición forman parte de distintos sistemas de arte, sin importar cuándo surgieron o cuáles valores representaron en su origen, permitiendo la existencia de museos de arte contemporáneo y galerías de arte clásico, por ejemplo.

La recomendación al acercarnos a las obras en una exhibición es cambiar la pregunta "¿esto es arte?" a "¿por qué es arte?" Este enfoque modificado invita a reconocer que toda obra ha pasado por un proceso de validación dentro de un sistema determinado y permite el acceso a preguntas más interesantes sobre su contexto, calidad e intenciones.

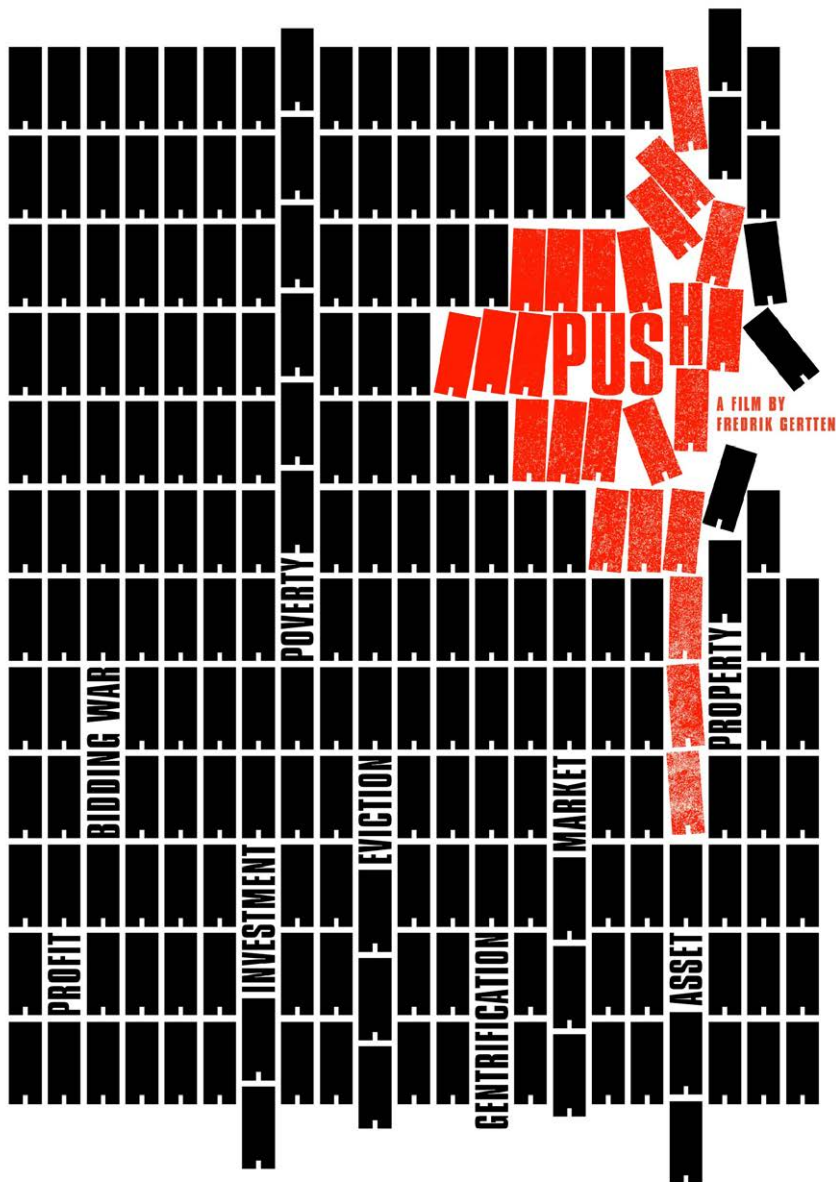
NO IMPORTA LO QUE CUESTE... ¿O SÍ? *Push*

Nelly Monserrat Herrera García

■ Imaginas dejar tu ciudad porque has encontrado un solvente y fascinante lugar para ti? ¿Suenas maravilloso! Pero ¿qué pasa si, en vez de alejarte por voluntad, te fuerzan a marcharte porque la zona que habitas a otros les parece lucrativa, llevándose no sólo tus recuerdos, sino la historia colectiva de toda tu comunidad?

Push (2019) es un documental del cineasta sueco Fredrik Gertten, reconocido por capturar conflictos sociales y ecológicos a través de largometrajes como *Bananas!* (2009), *Bikes vs Cars* (2015) y *Jozi Gold* (2019). Con una duración de 92 minutos, este título aborda el problema de la gentrificación desde Canadá hasta Argentina, así como en ciudades como Berlín, a través de la investigación de Leilani Farha, quien busca entender el porqué la opción de tener una vivienda es un lujo cada vez más inaccesible para la mayoría de las personas.

Esta crisis carece de una razón única, pero al expandirse de manera global es evidente la obediencia de la lid a un orden mucho más grande. En la película, la socióloga Saskia Sassen resume la causa a



A FILM BY
FREDRIK GERTTEN

POLEN

31

FEATURING LEILANI FARHA, SASKIA SASSEN, JOSEPH STIGLITZ AND ROBERTO SAVIANO

PRODUCED BY WB FILM PRODUCER MARGARETE JANSSON EXECUTIVE PRODUCERS FREDRIK GERTTEN EDITH EKER WALL BOETTIG CHENOMPOH-RO JAMNEZ D'ARLA AND IRIS HO COMPASS FILMS/SCIA DI CONVELO IN CO-PRODUCTION WITH SVT, FILM I SKÅNE, ZDF/ARTE WITH SUPPORT FROM SWEDISH FILM INSTITUTE, NORDISK FILM & TV FOND, BERTHA FOUNDATION, OMIVAR NETWORK, MALMÖ CITY AND THE CREATIVE EUROPE PROGRAMME OF THE EUROPEAN UNION WORLD SALES OUTLOOK FILMSALES LANDLORDS WITHOUT FACES. APARTMENTS WITHOUT RENTERS. EXPLORING THE NEW UNLIVABLE CITY—WWW.PUSHTHEFILM.COM

svt (POLSKA) (KOLA) (ZDF) (ARTE) (OUTLOOK) (FILM) (CONVELO) (OUTLOOK) (ON) (LIFE) (CRIES) (CRIES) (CRIES)

la dinámica económica: las finanzas siempre venden algo que no tienen, viéndose en la "necesidad" de invadir otros sectores para solventarse.

Es alarmante que el acceso a un espacio habitable en Nueva York llega a traducirse en una inversión del 90% del salario mensual, por ejemplo. ¿Y si el monto crece? ¿Cuánto es posible aferrarse a un departamento si en un edificio, día a día, se atestigua la expulsión de los habitantes acusados falsamente de delincuentes?

La educación financiera lega la importancia de aprovechar las oportunidades de inversión, sin embargo, parece que ésta prima sobre el respeto a la dignidad humana. El derecho a la vivienda es esencial para poder llevar una vida decente, mas a proyectos económicos como Airbnb o espacios de recreación esto les es indiferente.



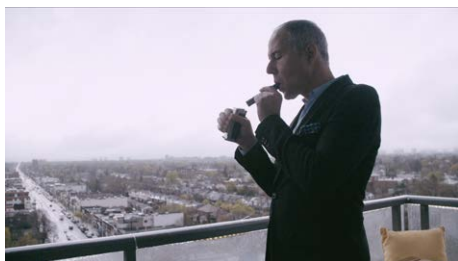


En general, al sistema estas transgresiones le parecen minúsculas. Uno de los entrevistados de *Push* parafrasea el discurso de las autoridades gubernamentales: «si no eres capaz de vivir en Notting Hill», es decir, si no eres capaz de solventar vivir en Notting Hill, «no deberías estar en Notting Hill». Si al Estado le beneficia esta movilidad económica, parece que no hay más qué hacer.

Si se invierte en proyectos extremistas y beneficiosos a largo plazo, tal como pasó en Corea del Sur, ¿no es todo esto, en realidad, una justificación suficiente para las medidas tomadas por las ciudades grandes y los pueblos "encantadores" en búsqueda de alinearse al nuevo modelo financiero mundial? No si el precio de la renta se dispara al doble o al triple del salario mínimo mensual. Primar la atención a la salud o a la alimentación se convierte en un lujo si no podemos asegurar un techo digno sobre nuestras cabezas. No se trata sólo de nostalgia identitaria.

Para las nuevas fuerzas productivas el acceso a bienes, como un automóvil o una casa, se traduce en una deuda solventable sólo a través de lustros o décadas, con el riesgo perenne de perder todo lo que poseen si hay un retraso en los pagos. Quizás toda preocupación es el motivo de la enorme crisis de salud mental en la actualidad.

Galardonado con el Prix Italia, Premio del Público por el diario *Politiken*, Premio del Jurado por Docs Mx y Premio del Jurado Juvenil Ojos Abiertos del Festival de Cine de Derechos Humanos de Núremberg, este largometraje se configura como uno de los materiales indispensables para comprender el fenómeno de la gentrificación a lo largo del orbe. Con la participación de especialistas como Saskia Sassen, José Stiglitz y Roberto Saviano, Leilani Farha y Fredrik Gertten evidencian cómo la persecución del beneficio económico de la minoría orilla al perjuicio de una mayoría abandonada en su lucha por sobrevivir al mundo actual.





The Black Mirror y los mayas.

De la cotidianeidad a los
estados alterados de
conciencia.

**Reynaldo Thompson López y
Sandra Leticia Cuevas Torres**

A muchos de los lectores les causará extrañeza equiparar una sociedad hipercapitalista como la nuestra, indisociable de la tecnología, con una cultura mesoamericana que alcanzó un alto grado de sofisticación. Sin embargo, es posible construir un puente entre la cultura maya y la cultura de masas actual teniendo como principio de análisis la innovación contemporánea y la sabiduría ancestral, la primera en el corazón de Mesoamérica, donde floreció la antigua civilización maya, y dejó un legado profundo de conocimientos, arte y una fina conexión con el cosmos y las matemáticas; mientras la tecnología actual puede estar relacionada con el arte y la digitalidad, cuyos instrumentos de producción fueron

desarrollados inicialmente en laboratorios de universidades, de complejos militares e industrias del entretenimiento (Gubern, 2007).

Los logros mayas en matemáticas, astronomía, arquitectura y narración siguen inspirando asombro y curiosidad. Hoy, mientras navegamos por la era digital, una nueva generación de artistas y creadores se nutre de este rico patrimonio cultural para explorar las intersecciones de la tradición y la tecnología. Paradójicamente, existe un diálogo dinámico entre los conocimientos e invenciones mayas con los medios digitales actuales al ser indisociables del lenguaje binario de la programación y el lenguaje vigesimal. Así, la invención del cero maya

enlaza la sabiduría del pasado con una audiencia global y contemporánea del mundo digital.

El cero, coinciden los historiadores (Joseph, G.G. 2008), fue inventado por culturas antiguas como la maya, cuyo primer registro del concepto data del año 36 d.C.; no obstante, se cree que los zapotecas pudieron utilizarlo varios años antes. En India, durante el siglo vi d.C., este número había sido teorizado por el matemático Brahmagupta. Fue a través de los persas, quienes dominaron una extensa zona del subcontinente indio durante varios siglos, que este símbolo se llevó a Europa por medio de la cultura árabe, llegando después a América con los españoles. El cero de origen maya fue redescubierto varios siglos después por arqueólogos y estudiosos de la cultura mesoamericana, ya caída en el olvido (Joseph, G.G. 2008).

Expresiones comunes en la cultura maya y el arte occidental

Como joyas engarzadas, el cero de las matemáticas mayas y el arte digital implica estructuras e invenciones conceptuales cuyos resultados están embebidos en las obras mismas. Así como no podemos apreciar a simple vista en los cálculos astronómicos precolombinos la precisión de fenómenos naturales para estudiar eclipses,

mareas o el movimiento de rotación y traslación de la Tierra, al apreciar un video, una fotografía o una animación digital tampoco vemos los unos y los ceros en la esencia misma de los colores y formas manipuladas por las computadoras.

La cultura maya se desarrolló mientras en el imperio romano se lanzaban prisioneros a las fieras en el Coliseo y hasta el periodo previo a la decapitación de Luis xvi y María Antonieta durante la Revolución Francesa (Soustelle, 2023). Cuando llegaron los españoles, esta civilización prehispánica se encontraba en decadencia; algunas de las zonas más emblemáticas, como Tikal, habían sido abandonadas. Aun así, sus conocimientos dejan ver un alto grado de refinamiento en la amplia gama artística que va desde la arquitectura y la escultura hasta los murales llegados a nuestros días.

Para ejemplificar lo anterior, estudiamos dos obras que, desde nuestro punto de vista, están relacionadas con obras occidentales actuales y del siglo xix. La primera de ellas consiste en los murales de la acrópolis de Chii'k Naab en Calakmul, Campeche, realizados entre el año 650 al 700 d.C. La segunda, los murales de Bonampak, de finales del siglo viii, es decir, entre el año 790 y 800.

Después de la Revolución Francesa, época donde emerge el nacimiento del realismo en el arte (Brettell, 1999), surgió en París un importante movimiento cultural: el impresionismo. Esta corriente incitó al análisis científico de la forma y la luz revelada en los objetos. Los cuadros ejecutados en ese periodo no idealizaban la representación humana, sino retrataban la vida diaria. Es en esa cotidianidad donde inciden temáticamente los murales de la acrópolis de Chii'k Naab en Quintana Roo con varias obras del periodo impresionista.

Los murales de Chii'k Naab retratan el día a día en la sociedad maya, sin incluir motivos religiosos, ceremoniales o políticos comunes en esculturas y relieves de otras zonas arqueológicas. Esta obra fue realizada más de mil años antes del movimiento impresionista, cuyo nombre fue acuñado a partir del cuadro *Impresión del sol naciente* (1872) de Claude Monet, expuesta al público en 1874.

Mientras que el cuadro de Monet retrata el atardecer sobre una marina y captura los efectos de la luz en un determinado lapso, las escenas de los murales no pretenden una búsqueda del fenómeno de la luz, sino la representación del diario acontecer de las familias nobles en circunstancias comunes, como el tiempo transcurrido al interior de una cocina. Además, incluye gastronomía perviviente hasta nuestros días, como los tamales y el atole (García-Barrios, 2008).

En una sección de la obra, se muestra a una mujer vestida con un atuendo azul traslúcido ayudando a otra mujer a subir una olla en su cabeza. Por la indumentaria, orejeras, joyas, sombreros y otros orna-

mentos en algunos personajes, este cuadro parece ser el retrato de la clase dominante. En ella, es posible apreciar a un infante y a una anciana, personajes poco comunes en las representaciones rituales mayas. Este motivo lo dota de valor especial, pues abarca todas las edades de la existencia humana. Las volutas de su iconografía son representaciones del lenguaje, de suma importancia arqueológica para descifrar los mensajes incluidos en las escenas dibujadas.



Detalle de reproducción del mural, ubicado en el Museo Regional de la Costa Oriental. Fotografía Reynaldo Thompson.

A pesar de que la obra visual de esta civilización mesoamericana se descubrió posterior al impresionismo, el interés por plasmar la vida cotidiana fue común en ambos contextos. El impresionista Paul Gauguin viajó al lejano oriente y desde la ista de Tahiti enviaba sus pinturas a París reflejando el exotismo de las fascinantes culturas "primitivas" al margen de la sociedad materialista europea. Edgar Degas, contemporáneo a Gauguin, también se interesó por retratar el acontecer habitual de las clases acomodadas, de las desfavorecidas y de las mujeres con indumentaria vaporosa y ligera ligadas al ballet.

Tanto los impresionistas como los postimpresionistas se interesaron, también, en la representación de la vida ordinaria en las cocinas y los contextos gastronómicos. Cézanne fue uno de los más asiduos a las naturalezas muertas con frutos y otros elementos comunes en la preparación de alimentos que en Chiik' Naab reflejaban los hábitos alimentarios de su momento.

Espejos, pantallas y psicoactivos no son sólo referencias al presente

Desde el punto de vista contemporáneo, la numerología juega un rol central en el mural no sólo por ser el tres un número mágico en la tradición cristiana, sino por la celebración de tres lustros (hotunes) de la entronización de Chan Muan II, quien mandó a realizar el mural de Bonampak. Menciona De la Fuente (1998):

El edificio de los murales en Bonampak se dedicó a Chan Muan II [...] al ser un vencedor de la guerra, el gobernante se convierte en sostén y eje del Cosmos, capaz de transitar por los tres niveles: Cielo,

Tierra e Inframundo (p. 8). De ahí que podamos visualizar el mural en tres niveles, a su vez, dividido en tres cuartos donde se conmemoran tres eventos importantes (p. 5).

En el primer cuarto se localiza un personaje sentado con un espejo en las manos, reflejando a los hombres de la parte superior, símbolo de poder real e instrumento de adivinación de acuerdo con De la Fuente.

Detalle de grupo de nobles. Edificio 1, Cuarto 1, Bóveda sur. Och, pintor de Bonampak. Fotografía de Feroelli; dibujo de Stern.

Los espejos de la cultura maya eran de obsidiana pulida, la cual permitía reflejarse sobre su superficie negra. Resulta curioso que, de la misma manera, nos es posible reflejarnos en las pantallas de nuestros dispositivos electrónicos, inspiración para la serie de ciencia ficción *Black Mirror* (dir. Brook, 2011).

Para esta civilización prehispánica, los espejos representaban portales a otros mundos; se cree que se usaban para la adivinación, para comunicarse con entidades de otros mundos y para la introspección. Simbolizaban conceptos como la oscuridad y el inframundo y tenían conexiones con el Sol y el agua. Eran herramientas poderosas en la cosmovisión maya, de manera semejante a como las pantallas de nuestras computadoras conectan y transportan a otros mundos virtuales en instantes.

La búsqueda de conocimiento o respuestas en un espejo de obsidiana para la adivinación podría





compararse con la búsqueda de información de las generaciones actuales en una pantalla digital. La oscuridad de ambos objetos encierra un potencial, ya sean verdades ocultas o la promesa de información.

La fascinación humana por las superficies oscuras y reflejantes persiste, sugiriendo una necesidad intrínseca de contemplación, autoconciencia y exploración de lo desconocido, una necesidad manifiesta de maneras diversas a través de las herramientas tecnológicas disponibles en cada era. Desde la búsqueda de visiones espirituales en el brillo oscuro de la obsidiana hasta la exploración de vastos mundos digitales a través de las pantallas negras iluminadas, la humanidad continúa utilizando estas interfaces para interactuar con realidades más allá de lo inmediato y tangible. En el mural, algunos individuos llevan en su atavío o en las manos nenúfares, flores

del inframundo, con rizomas con un poderoso alucinógeno que provoca un efecto emético, reforzando la idea de purificación como antecede al trance místico (De la Fuente, 1998).

En la era actual, la simulación de realidades en entornos 3D puede llevarse a cabo con el software Maya, nominativo tomado del sánscrito que significa «ilusión». Tanto México como India comparten una ubicación geográfica entre el trópico de Cáncer y el trópico de Capricornio, característica fundamental en su semejante flora, como los nenúfares.

En la sociedad india, la flor de loto es conocida como *Nelumbo nucifera* o "loto sagrado" y funge como símbolo central en la cultura hindú (U Lu Pe Win, 2025). Representa la pureza, pues emerge de las aguas turbias al igual que los nenúfares; la resurrección, desde su semilla, hasta la etapa de floración, representa el ciclo de la vida, la muerte y el renacimiento. Significa espiritualidad.

En el budismo, el loto es un símbolo de iluminación y despertar espiritual, de apertura al mundo y a nuevas experiencias, devolviéndonos al concepto de realidad virtual o realidad alternativa. Sandra Cuevas (2024) la define como:

una experiencia que implica al pensamiento y a los sentidos, experimentando distintos tiempos y distintos espacios que divergen de aquel convenido en la realidad compartida [...] la realidad virtual ha brindado la capacidad de desarrollar al ser y su expresión en lugares múltiples, llevando a cabo múltiples tareas al mismo tiempo (p. 109).

En Egipto el loto azul (*Nymphaea caerulea*), también conocido como "loto egipcio" y localizado al norte de África y partes de Oriente Medio, era venerado como una planta sagrada y símbolo del renacimiento y la eternidad. La flor se representaba a menudo en templos y obras de arte, siendo encontrado en las tumbas de los faraones. Durante sus rituales religiosos era utilizado por su supuesto efecto calmante y clarificante. A veces, se mezclaba con vino para promover una sensación ligeramente eufórica, en un estado de conciencia alterado (NPGS/GRIN, 2011).

La cosmología maya proporcionó un marco para comprender el universo y el lugar de la humanidad dentro de él. Los rituales, a menudo enriquecidos por sustancias psicoactivas «administradas de diversas maneras, incluyendo el consumo oral, el tabaquismo, la inhalación y los enemas (...) sugiere un conocimiento sofisticado de sus propiedades y efectos deseados» (HistoricalMX, 2025), aunados a la música y la danza, sirvieron como medios prácticos para interactuar con los reinos sobrenaturales y alcanzar estados alterados de conciencia necesarios para la comprensión espiritual y el mantenimiento de la armonía universal. Los chamanes y los gobernantes desempeñaron papeles cruciales como intermediarios que podían atravesar estos diferentes niveles de realidad y mantener el equilibrio cósmico. La comprensión maya del universo como una entidad viva y consciente, un continuo unificado de poderes espirituales creativos, subraya la profunda interconexión percibida entre todos los aspectos de la existencia.

En el tercer cuarto es interesante observar la danza sobre las terrazas de una estructura piramidal pintada de rojo. Se trata, probablemente, de la repre-





sentación de algún edificio de la plaza de Bonampak, demostrando la correspondencia con la realidad del espacio arquitectónico a manera de escenario. Así, funge como una representación geométrica del espacio y los volúmenes (De la Fuente, 1998).

Los mayas marcaron precedente e influenciaron el desarrollo de las culturas mesoamericanas posteriores. Ejemplo de ello son los rituales llevados a cabo por los mexicas y aztecas en el siglo XIV, quienes veneraban a Xochipilli, dios nahua, cuyo nombres se traduce como «noble de las flores», «príncipe de las flores», «flor noble» o «flor preciosa», compuesto del vocablo *xóchitl* (flor) y *pilli* (príncipe). En las ceremonias de adoración al patrono de las flores se incluían algunas sustancias psicoactivas, como la flor de toloache a la que se le atribuye el enamoramiento, motivo por el cual se considera a este dios como «el patrono del amor, el juego de pelota ritual, la luz, la vegetación tierna, los alimentos abundantes, la música, los bailes, la alegría, los poemas, el arte, la belleza, el maíz, representante del verano, encarnación del sol naciente» (Hernández Dávila, 2022).

Lo anterior brinda una noción de los rituales ceremoniales de acuerdo con lo referido en los murales de Bonampak,

en los cuales se intuye la celebración y la entrada a una especie de trance colectivo en medio de un éxtasis místico que podría inducir a estados alterados de la conciencia en una realidad alternativa de revelaciones espirituales. Ritos semejantes han perdurado a lo largo de la historia, llegando hasta las celebraciones actuales de fiestas familiares religiosas con música, danza, vestimenta especial y el uso del alcohol y el tabaco como lubricantes sociales en la activación de estados emocionales. A mayor escala, podemos observar el fenómeno de los *raves*, fiestas masivas con música electrónica, un impresionante despliegue de visuales aunado al uso de sustancias psicodélicas que llevan a los espectadores a experiencias sumamente inmersivas, de realidades virtuales, con presumibles revelaciones trascendentales para quien las experimenta.

Los mayas demostraron un conocimiento notable, quizás empírico más que científico en nuestro sentido moderno, de la acústica y la incorporaron de manera intencional en algunas de sus construcciones más importantes, especialmente en los centros



ceremoniales. El ejemplo más famoso y estudiado de estas características sonoras se encuentra en El Castillo (la Pirámide de Kulkulkán) en Chichén Itzá. Menciona Garza Hume (2013):

1. El Eco del Quetzal: El fenómeno acústico más conocido ocurre cuando una persona aplaude o emite un sonido seco frente a la escalinata principal de la pirámide. El eco que regresa desde lo alto de la estructura produce un sonido que se asemeja sorprendentemente al canto o chirrido de un quetzal, ave sagrada para los mayas. Se cree que este efecto no es accidental, sino el resultado del diseño específico de los escalones y las proporciones de la pirámide, pensado para recrear el sonido de esta ave y añadir un elemento místico o ritual a las ceremonias realizadas en el sitio (p. 32).

La investigación en arqueoacústica en más sitios de esta civilización precolombina explora posibles efectos sonoros en otras estructuras, cuyos hallazgos sugieren que los arquitectos con-



sideraron las propiedades del sonido para diseñar y construir centros ceremoniales. Sus conocimientos lograron aplicarse con el fin de alcanzar propósitos rituales, de comunicación o de reforzamiento de la cosmovisión y el simbolismo sagrado de sus edificaciones.

Así pues, podemos observar cómo el pasado de los mayas, el presente de las sociedades contemporáneas y el futuro tecnológico global se entrelazan compartiendo el mismo espacio en una posible realidad, una realidad en potencia, una realidad virtual. Oliver Grau, en su libro *Virtual Art, From Illusion to Immersion* (2003), propone los murales de la Villa dei Misteri como un artificio para acceder a una realidad alternativa, una realidad virtual, debido a sus proporciones a escala real y los rituales que acontecían en este lugar de manera semejante a los frescos en Bonampak pintados por el muralista Och (De la Fuente, 1998):

Los ejemplos más efectivos de estos frescos utilizan motivos que se dirigen al observador desde todos los lados en una unidad de tiempo y lugar, encerrándolo herméticamente. Esto crea una ilusión de estar en la imagen dentro de un espacio de imagen y sus eventos ilusorios (Grau, 2003, p. 9).¹

Las representaciones visuales de su arquitectura podrían haber funcionado como dispositivos inmersivos al rodear al espectador con una unidad de tiempo y lugar, tal como describe Oliver Grau. Al representar escenas de la vida cotidiana, rituales y per-

¹ Texto original:

The most effective examples of these frescoes use motifs that address the observer from all sides in a unity of time and place, enclosing him or her hermetically. This creates an illusion of being in the picture, inside an image space and its illusionary events.

sonajes mitológicos a tamaño natural, los murales de Bonampak podrían haber creado el miraje de estar dentro de la imagen, participando en los eventos ilusorios esbozados. La presencia de elementos como las vírgulas de palabras, símbolos del sonido dentro de los espacios arquitectónicos representados, o las escenas de músicos en procesiones, intensificarían esta sensación de inmersión al apelar no sólo a la vista, sino a la experiencia sonora dentro del entorno arquitectónico. De esta manera, los murales a gran escala podrían haber transformado los espacios arquitectónicos en entornos multisensoriales que envolvían al observador, difuminando los límites entre el arte y la realidad.

Al indagar en la historia, se nos revelan relaciones más claras entre el pasado y el presente, lo que podría permitirnos acceder a un conocimiento y a una conciencia profunda y amplia para proponer mejores soluciones para nuestro futuro y conformar una realidad más sustentable y sostenible a todos niveles.

REFERENCIAS:

Brettell, R. R. (1999). *Modern Art 1851-1929: Capitalism and Representation*. Inglaterra: Oxford University Press.

Cuevas, S. L. (2024). *La Realidad Virtual, sus implicaciones tecnológicas y socioculturales, a través del Diseño Especulativo. Caso de estudio película de ciencia ficción "El Congreso"*. [Tesis de maestría].

De la Fuente, B. (1998) *Bonampak. Voces pintadas*. México: UNAM.

García-Barrios, A., Carrasco Vargas, R. (2008). "Una aproximación a los estilos pictóricos de la pirámide de las pinturas en la acrópolis Chii'k Naab de Calakmul". En *XXI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2007* (eds. J. P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía), pp. 848-867. Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología.

Garza Hume, C.E., Medina, A., Padilla, P., Ramos Amézquita, A. y Zalaquett Rock, F. (2013). "Arqueoaústica maya. La necesidad del estudio sistemático de efectos acústicos en sitios arqueológicos". En *Estudios de Cultura Maya*, 32. DOI:<https://doi.org/10.19130/iiflccm.2008.32.68>.

NPGS/GRIN Germplasm Resources Information Network. (S.f.). *Nymphaea caerulea information from NPGS/GRIN*. Recuperado el 10 de mayo de 2025. www.ars-grin.gov

Grau, O. (2003). *Art from illusion to immersion*. Inglaterra: The MIT Press.

Gubern, R. (2007). *Del bisonte a la realidad virtual*. España: Anagrama.

Hernández Dávila, C. A. (2022, 18 de marzo). Xochipilli, el príncipe de las flores... ¿psicotrópicas? *GOOOYA*. <https://puedjs.unam.mx/gooooya/xochipilli-el-principe-de-las-florespsicotropicas/>

HistoricalMX. (S.f.). *Mayan Ritualistic Use of Tobacco*. Recuperado el 12 de mayo de 2025. <https://historicalmx.org/items/show/176>

Joseph, G. G. (2008). "A Brief History of Zero". *Trkh-elm: Iranian Journal for the History of Science*, 6, pp. 37- 48.

Soustelle, J. (2023). *Los Mayas*. México: Fondo de Cultura Económica.

U Lu Pe Win. (S.f.). *Apadana commentary (Atthakatha)*. Recuperado de <https://www.wisdomlib.org/buddhism/book/apadana-commentary-atthakatha>

HEMEROGRAFÍA:

Brook, C. (Productor ejecutivo). (2011–presente). *Black Mirror*. Zeppotron; House of Tomorrow. [Serie de televisión]. Channel 4 Television; Netflix.

N+. (2024, 13 de marzo). *Calakmul; Leyenda*. [Video]. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=soaOWf-pF5c>

N+. (2024, 13 de marzo). *Los Sonidos de la Música Maya* [Video]. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=VgoQzXjQWmg>



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



POLEN



www.cultura.ugo.mx