

ARTÍCULOS

Resonancias de las culturas ancestrales en el arte con el uso de tecnología en México

Resonances of ancestral cultures in art with the use of technology in Mexico

Cynthia Patricia Villagómez Oviedo

0000-0002-4175-2896, cynthia.villagomez@gmail.com

División de Arquitectura, Arte y Diseño (DAAD), Universidad de Guanajuato (UGTO)

RESUMEN

El arte tecnológico mexicano, arte electrónico o arte de los nuevos medios, ha incursionado en la cultura y tradiciones que forman parte de la identidad nacional. Los grupos indígenas que poblaron el país antes de la conquista dejaron rastros suficientes de su presencia y hoy en día se cuenta con literatura y vestigios arqueológicos que dan cuenta de sus creencias, formas de vida y costumbres, especialmente aquellas relacionadas con su percepción del medio ambiente. Para algunos artistas, como Fernando Palma, esto les ha permitido crear con elementos prehispánicos, los cuales pueden dar una pista sobre cómo se puede vivir en armonía con la naturaleza y en comunidad, por medio del rescate de aspectos culturales e identitarios para trascender a una mejor calidad de la vida.

PALABRAS CLAVE

arte tecnológico, arte robótico, México precolombino, medio ambiente

ABSTRACT

Mexican technological art, electronic art or new media art, has made its way into the culture and traditions which are part of the national identity. The indigenous groups that populated the country before the conquest left enough traces of their presence and today, we have literature and archaeological remains that reveal their beliefs, ways of life and customs, especially those related to their perception of the environment. For some artists, such as Fernando Palma, this has allowed them to create with pre-Hispanic elements, which can give a clue on how to live in harmony with nature and in community, through the preservation of cultural and identity aspects in order to transcend to a better life quality.

KEYWORDS

technological art, robotic art, pre-Columbian Mexico, environment

Introducción

La realidad actual en el entorno humano lleva a la reflexión de que es urgente replantear las prioridades para recuperar el equilibrio entre el ser humano, sus necesidades, sus acciones, el medio ambiente y su entorno social. Algunos artistas mexicanos han vuelto la mirada a las raíces del mundo indígena, en particular en torno al respeto que en él se guardaba hacia otros seres vivos, la naturaleza y los objetos; es el caso del artista tecnológico Fernando Palma Rodríguez (San Pedro Atocpan, México, 1957).

El presente artículo busca indagar sobre los conceptos y principios que han alimentado el imaginario de artistas electrónicos mexicanos con inspiración en el México prehispánico, así como vislumbrar cuáles son las relaciones entre su obra y la cosmogonía indígena del México antiguo para arrojar luz sobre esos posibles vínculos en aquellos artistas que, como Fernando Palma, hacen uso de la tecnología en la actualidad.

Lo anterior, en el entendido de que el arte que hace uso de la tecnología en México, si bien aborda temas políticos, sociales y medioambientales actuales, recurre de manera frecuente a tecnologías obsoletas o en desuso. Esto le da un carácter especial, si se tiene en cuenta que el arte tecnológico internacional recurre muchas veces a tecnologías de vanguardia y está enfocado en suscitar experiencias individuales centradas en el ser humano, en temas como la vida, la muerte, la percepción de los sentidos, los individuos y su reflejo, entre otros.

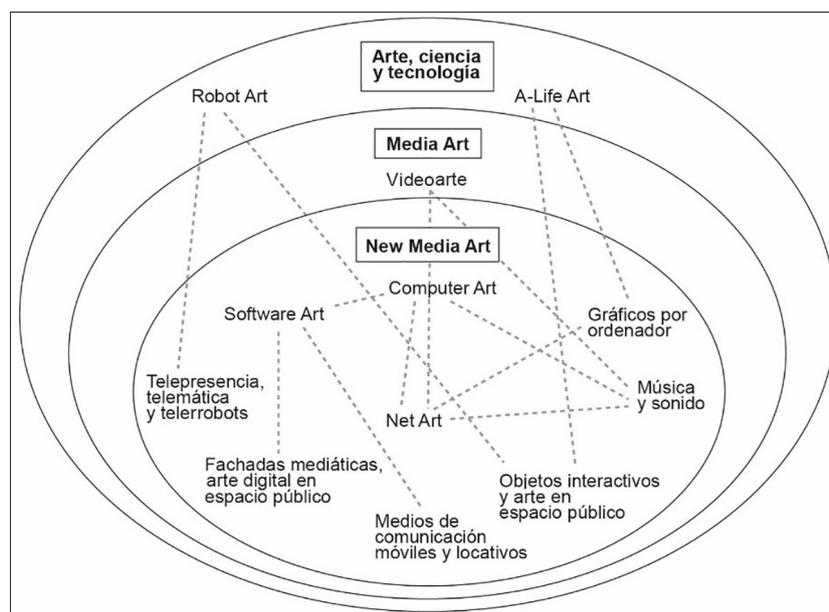
Antecedentes

El campo del arte con el uso de tecnología es una rama del arte contemporáneo que explora la intersección entre el arte y la tecnología, a través de la incorporación de herramientas muy diversas, así como técnicas y conceptos tecnológicos en las prácticas artísticas, esto es, computadoras, programación, medios digitales, realidad aumentada, realidad extendida, realidad virtual, instalaciones interactivas, robótica, entre otros avances tecnológicos y científicos.

El arte tecnológico examina la relación entre la tecnología, la sociedad, el ser humano y sus experiencias; las más de las veces traspasa los límites del arte tradicional —pintura, escultura, grabado—, debido a que acepta las tecnologías nuevas y obsoletas como sus medios de expresión y tema. A menudo aborda temáticas relacionadas con las formas en que la tecnología puede contribuir a reflexionar sobre el medioambiente, el impacto tecnológico, la integración comunitaria, así como aspectos sociales, científicos y culturales diversos, entre otros.

La forma de trabajo, por lo regular, es colectiva: el artista forma equipos de trabajo con profesionales que puedan hacer posible el desarrollo artístico —llamado frecuentemente así, debido a que se realizan varias piezas dentro de una misma temática—, además de que algunos de estos desarrollos no concluyen, sino que son trabajados por los artistas durante largos periodos, como sucede, por ejemplo, con *Bacteria*, del artista mexicano Arcángel

Figura 1
Ámbitos del arte tecnológico



Fuente: elaboración propia.

Constantini (1996-presente), quien ha venido desarrollando esta obra desde 1996 hasta la fecha. Estos equipos pueden estar formados por ingenieros, científicos, programadores, diseñadores, videoartistas, fotógrafos, entre otros. Los resultados del arte tecnológico poseen un espectro tan amplio y diverso que el público puede tener múltiples formas de relacionarse con las obras, ya que los artistas pueden crear instalaciones interactivas o inmersivas, sonoras, esculturas digitales, *net.art*, arte generativo, con inteligencia artificial o realidad aumentada, entre otros (figura 1).

El arte con el uso de tecnología involucra la electrónica analógica y digital; por esta razón, ambos términos son usados como sinónimos frecuentemente. Debido a lo anterior se puede afirmar que el arte tecnológico es un ámbito en movimiento y evolución constante, cuyo componente esencial es la innovación tecnológica como medio de expresión, lo que lo lleva, así como a sus creadores, a diluir constantemente los límites existentes entre las diversas disciplinas del quehacer humano y el arte contemporáneo.

Por otra parte, en los entornos más cercanos al arte con el uso de tecnología, como eventos académicos, congresos y literatura reciente del campo (ISEA Symposium Archives, s/f), con algunas excepciones, el término *arte de los nuevos medios* se usa con menos frecuencia para designar el arte con el uso de tecnología, pero en ocasiones suelen usarse como sinónimos.

El uso del nombre *arte de los nuevos medios* ha sido motivo de diversas discusiones. Para el historiador, teórico y diseñador Lev Manovich (Moscú, 1969) este término viene de los viejos medios, es decir, lo que era un nuevo medio hace años ya no lo es ahora. En la actualidad, desde su perspectiva, estamos en el centro de una revolución mediática que no se puede comparar con la de la imprenta en el siglo XIV, ya que ésta sólo afectó a un tipo de comunicación cultural: la distribución mediática; ni con la de la fotografía de mediados del siglo XIX, que sólo afectó a un tipo de comunicación cultural: las imágenes fijas. Por el contrario, la revolución de los medios informáticos afecta todas las fases de la comunicación (captación, manipulación, almacenamiento, distribución), en medios de todo tipo: texto, imagen fija y en movimiento, sonido o construcciones espaciales (Manovich, 2001, pp. 64-65).

Por otra parte, para la investigadora Christian Paul (2011), directora del Centro de Diseño de la Parsons School of Design, el uso del término *arte de los nuevos medios* para denominar al arte tecnológico es muy desafortunado pues, tras quince años de debate, el mundo parece estar de acuerdo en que no ayuda a describir las características ni la estética del medio digital; sin embargo, lo positivo es que permite acomodar nuevos desarrollos dentro de lo artístico, además de que evita con éxito las definiciones, uno de los grandes valores del arte.

De acuerdo con Paul, el término *arte de los nuevos medios* se usó a lo largo del siglo XX para denominar a los medios emergentes en cada época, en especial el arte por computadora, el arte multimedia más tarde y el ciberarte o *net.art*, de tal manera que las formas artísticas que hacían uso de las tecnologías digitales se convirtieron en *nuevos medios* a finales del siglo pasado, adueñándose del término que en ese momento se usaba para el cine, video, arte sonoro y arte híbrido:

Ahora el arte de los nuevos medios suele considerarse arte computable que se crea, almacena y distribuye mediante tecnologías digitales y utiliza los rasgos de estas tecnologías como soporte. El arte de los nuevos medios es procesal, temporal, dinámico, y en tiempo real; participativo, basado en la colaboración y performativo; modular, variable, generativo y adaptable (Paul, 2011).

De tal manera que cada época ha tenido sus nuevos medios, por lo que el término se transforma, por ejemplo, la Internet era nuevo medio, pero ya no lo es. Sin embargo, por Arte de los nuevos medios, según el profesor [Pau] Alsina, se entiende, por una parte, aquellos medios de comunicación e información que se desarrollan gracias a las tecnologías electrónicas y digitales, y por otra, es el Arte desarrollado con nuevos medios que tiene como propiedades la interactividad, la computación y la conectividad; no obstante, en el futuro, con total seguridad, aparecerán otras propiedades y habrá que redefinir otra vez las características de los "nuevos medios" (Villagómez, 2017, p. 36).

En relación con los antecedentes del arte con el uso de tecnología, se podrían considerar los primeros cruces entre arte, ciencia y tecnología que realizó Leonardo da Vinci en el Renacimiento o, siglos más tarde, el nacimiento de la fotografía. No obstante, concretamente como un campo reconocido como tal, se considera que

la pasión por la tecnología resurgió con fuerza en 1966, cuando artistas como Robert Rauschenberg y Robert Whitman e ingenieros como Billy Klüver y Fred Waldhauer fundaron Experimentos de Arte y Tecnología (EAT), una asociación sin ánimo de lucro que catalizó colaboraciones entre artistas e ingenieros. Klüver, investigador de los laboratorios Bell, tenía una gran experiencia en la mezcla de arte y tecnología: puso sus conocimientos al servicio de Jean Tinguely para crear su *Homenaje a Nueva York*, 1960, una máquina autodestructiva que se detonó en el jardín del Museo de Arte Moderno (MOMA) (Heartney, 2013, p. 168).

Por otra parte, entre los antecedentes del arte con el uso de tecnología en México se encuentra el movimiento estridentista. Al respecto, Horacio Nigro comenta:

La invención de la electricidad, la proliferación de las máquinas y los sistemas de comunicación como la radio, el telégrafo o el teléfono; en pocas palabras: los inventos del siglo XIX y principios de siglo XX, fascinaron a un grupo de jóvenes artistas en el México postrevolucionario. Autonombrados como “Los estridentistas”, este grupo de creadores exaltaban en sus textos los nuevos brillos industriales (Nigro Geolkiewsky, 2015).

Este movimiento de vanguardia fue iniciado por poetas, en especial Manuel Maples Arce, en diciembre de 1921 en la Ciudad de México, quienes publicaron una revista y realizaron programas radiofónicos con un carácter muy innovador para su época.

En relación con los antecedentes, de manera particular a principios de los años setenta, el artista plástico Manuel Felguérez realizó una investigación sobre las posibilidades de la computadora como instrumento para la creación artística; esta investigación inició en la Academia de San Carlos de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), donde le permitieron utilizar una computadora una hora a la semana. De ese experimento surgió el desarrollo artístico titulado *La máquina estética* (Villagómez, 2017, pp. 73-75).

Otro antecedente importante en México fue el trabajo de Felipe Ehrenberg, precursor en el uso del mimeógrafo —máquina multicopista que reproduce figuras o textos— con propósitos artísticos, así como fotocopias y otros recursos tecnológicos. De acuerdo con la historiadora del arte Raquel Tibol, sus prácticas artísticas, así como su enseñanza a otros artistas, determinaron el inicio de una nueva gráfica artística en México (Tibol, 1987, p. 302), la cual

permeó también la enseñanza en las escuelas de diseño, donde se experimentaba con fotocopias, particularmente en la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA).

Además de lo anterior, dentro del escenario artístico nacional, la llamada Generación de los Grupos irrumpió con fuerza de 1977 a 1982. Suma, Proceso Pentágono y el No-Grupo fueron algunos de estos colectivos, quienes debido a que no contaban con grandes recursos económicos echaron mano de fotocopias, plantillas, heliográficas (para imprimir planos), mimeógrafo y otros recursos para reproducir masivamente. Los grupos intentaron renovar el sistema del arte que prevalecía en aquel momento. Herederos del Salón Independiente — agrupación surgida apenas dos meses después de la masacre de estudiantes del 2 de octubre de 1968—, se propusieron realizar trabajo colectivo por encima de la idea tradicional del artista aislado y contribuyeron a ampliar los lindes del arte a través de lo que en México se conoce como *neográfica*, además de realizar diversos acercamientos al arte conceptual (Debroise y Medina, 2006, pp. 66-73).

Por otra parte, obras artísticas pioneras que trabajaron con las raíces del México antiguo se observan en trabajos de *net.art* de los años noventa, como *El auténtico chilango*, de Arcángel Constantini (2002), quien incluyó en esta obra un ejemplar vivo de ajolote (*Ambystoma mexicanum*), anfibio en peligro de extinción que sirvió de inspiración al mundo prehispánico para la representación del dios Quetzalcóatl, así como en obras primigenias de arte robótico de Fernando Palma, como *Quimpachtli, medicina que caza ratones* (2000), que propone una reflexión sobre la relación con la cultura nahua, entre otras (Villagómez, 2017, p. 80).

El arte tecnológico actual y la influencia de la cultura del México precolombino

Establecer y evidenciar los vínculos entre el arte con el uso de tecnología de las últimas décadas y las culturas precolombinas mexicanas, así como su fuerte representación de lo nacional en el arte tecnológico mexicano, es parte del objetivo de esta investigación.

En el arte contemporáneo es una práctica recurrente el retomar aspectos locales como forma de tener representación e identidad cultural dentro del fenómeno global del arte, generalmente dominado por la cultura de Occidente (Heartney, 2013; Guasch, 2016). De acuerdo con teóricos del arte como Smith (2009) y Medina (2010), entre otros, parte de la importancia de desarrollar teoría y práctica crítica del arte subyace a la idea de equilibrar la balanza del poder que prevalece en el mundo del arte con preeminencia del norte y de los países occidentales. Por lo tanto, los desequilibrios de poder que prevalecen en el mundo del arte y el mero hecho de intervenir en la matriz de la cultura contemporánea constituyen una importante conquista política e histórica; de ahí que los constructos en torno a las artes realizados desde la periferia reivindiquen esta labor dentro del campo artístico.

Aunado a lo anterior, México cuenta con una amplia diversidad cultural que históricamente ha servido de motivo de creación para numerosos artistas, no sólo quienes hacen uso

de la tecnología, sino también otros de diversas corrientes, como aquellos pertenecientes al movimiento del arte nacionalista de finales del siglo XIX y principios del XX, como Saturnino Herrán, Dr. Atl, entre otros, pero especialmente los pintores pertenecientes a la corriente del muralismo mexicano, como José Clemente Orozco, Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, entre otros. Dignos de mención son los murales realizados por Diego Rivera en la Secretaría de Educación Pública (SEP), en la Ciudad de México, determinantes para la representación del México precolombino en el arte mexicano. Rivera pintó un conjunto de 235 frescos en el edificio de la SEP, los cuales fueron terminados entre 1922 y 1928. Los temas que abordó tenían un fuerte contenido social y son reconocidos por haber marcado el inicio de la Escuela Mexicana de Pintura (Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades, 2012).

Al respecto de la diversidad cultural en México, tenemos que

En el territorio mexicano habitan 68 pueblos indígenas, cada uno hablante de una lengua originaria propia, las cuales se organizan en 11 familias lingüísticas y se derivan en 364 variantes dialectales. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), 25.7 millones de personas, es decir el 21.5% de la población, se autoadscribe como indígena. Mientras tanto, 12 millones de habitantes (10.1% de la población) señalaron vivir en hogares indígenas. También, el 6.5% de la población nacional se encuentra registrada como hablante de una lengua indígena, representando a 7.4 millones de personas (Del Val, 2020).

Es necesario mencionar que aquellas características propias de las culturas prehispánicas mexicanas y su relación con el arte tecnológico son evidentes no sólo en los aspectos visuales que cada cultura puede proveer al artista, sino también en su forma de pensamiento y cosmogonía. Ejemplo de lo anterior son obras como *Yucatech* (2014), de Amor Muñoz (2023, pp. 74-78), un laboratorio de tecnología comunitaria basado en una pequeña cooperativa en una comunidad indígena maya en Yucatán, donde se implementan prácticas colaborativas para la solución de problemas locales haciendo uso de artesanías con henequén y tecnología de código abierto (*open source*), que da como resultado objetos de bajo costo útiles para la población.

Otra obra representativa es *Tsinamekuta* (2016-2021), de Marcela Armas, interpretación y reescritura ritual del campo magnético de una muestra mineral:

Mara'akame Jaira, miembro de la comunidad Wixárika [o huichol] que realiza con su familia cada año un peregrinaje a la zona sagrada donde se eleva Tsinamekuta, aceptó participar en un acto ceremonial ofrecido a la roca al pie de la montaña. Acompañó [...] la activación ceremonial de un dispositivo electrónico que interpreta un instrumento acústico, a partir de la lectura del campo magnético de la roca (Armas, 2016).

Otro ejemplo es la obra *Kauyumari, el Venado Azul* (2013), de Arnold Abadie y Ana López (Más de MX, 2017), una pieza de animación 3D que narra la forma en que un venado azul guía a los peregrinos wixárikas hasta un lugar llamado Wirikuta, donde se sacrifica y se convierte en peyote, cactácea con propiedades alucinógenas con la que los huicholes se vinculan con sus antepasados, cumpliendo así su voluntad como guardianes del planeta. La animación aborda los mitos clave de la cosmovisión wixárika.

La cultura nahua y el arte robótico de Fernando Palma

Por generaciones y generaciones los habitantes de la Cuenca de México observaron la naturaleza y crearon un cuerpo de conocimientos sobre el medio natural. Llegaron a la concepción de que lo natural y lo humano, lo físico y lo metafísico estaban interconectados, que el devenir humano y material era descifrable a partir de su cosmovisión.

LUCILA OCAÑA JIMÉNEZ (2004, p. 71).

Los grupos indígenas nahuas habitan diversas regiones del territorio mexicano. Para propósitos del presente estudio se describirá parte de la cultura nahua de Milpa Alta, que es la cultura y región a la que pertenece el artista electrónico Fernando Palma y donde vive actualmente.

Milpa Alta es una delegación política de la Ciudad de México y una de las más extensas del valle de México. Los nahuas habitan en Milpa Alta distribuidos en doce pueblos. Buena parte de la demarcación es montañosa, donde las principales elevaciones son diversos volcanes con un importante significado cultural para los nahuas desde la época prehispánica, como el volcán Teuhtliel. Cuenta también con arroyos, en especial el Tulmiac, que abasteció a Milpa Alta desde la época prehispánica hasta antes de finalizar el siglo XX. Desde marzo de 1987 la región fue declarada Área de Conservación Ecológica, ya que es de primordial importancia en la recarga de acuíferos de la capital del país (INPI, 2023), que, cabe decir, cuenta con poco más de nueve millones de habitantes (INEGI, 2020).

Los primeros registros de los nahuas en la región de Milpa Alta datan de los siglos XII y XIII. Los pueblos nahuas de Milpa Alta rendían tributo con bienes y fuerza de trabajo a los mexicas. Posteriormente, fueron sometidos por la Corona española y evangelizados por los misioneros franciscanos. Durante la Colonia en Milpa Alta continuaron rigiendo los gobernantes indígenas, con excepción del siglo XVII, cuando gobernaron los alcaldes criollos. Esto permitió a sus habitantes tener poco trato con los españoles y conservar buena parte de los usos y costumbres indígenas (INPI, 2023).

La relación entre espacio y cultura en los nahuas es indisoluble. Al respecto se tiene que:

Entre los nahuas de Milpa Alta existe una relación mística e indivisible con su tierra, espacio geográfico considerado como zona exclusiva de desarrollo vital y cultural. En el área hay cuevas y montañas que son consideradas de carácter divino por los habitantes, como son el Cerro Tláloc, “dios de la lluvia”; el Tezicalli, “casa de piedra que produce granizo”; el Tehutli y el Tehuiztutitla, “lugar donde se encuentra el mal”. A estos sitios sagrados acuden los viejos a pedir por su pueblo, su familia o su persona (INPI, 2023).

Por otra parte, como descendiente del pueblo nahua, Fernando Palma Rodríguez, a través de su arte, es un promotor de su cultura. De alguna forma continúa el activismo de su madre, la señora Carmelita Rodríguez, quien en 1998 funda Calpulli Tecalco, originalmente una organización para el fomento a la educación, proyecto para el que dispuso su casa para la lectura y el préstamo de libros en la comunidad de Malacachtepec Momoxco, Milpa Alta; posteriormente, incluyó la enseñanza de la lengua náhuatl, de la que es hablante nativa.

Actualmente, Calpulli Tecalco es una organización abocada a la investigación, preservación y revitalización del conocimiento tradicional. Su interacción con el medio ambiente de la región ha hecho posible la protección de reservas naturales y sistemas agrícolas sustentables, que hoy en día están por perderse. A través de sus proyectos se conjugan conocimientos antiguos, tradicionales, científicos y artísticos para proponer y crear alianzas con las instituciones. Fernando Palma forma parte activa de esta organización (Calpulli Tecalco AC, 2022).

Debido a lo anterior, en el trabajo artístico de Fernando Palma hay una simbiosis con la cosmogonía de los pueblos originarios, en este caso, entre la cultura nahua y la tecnología. Además de la conexión con el pensamiento nahua y la experiencia artística, en su obra hay una remembranza de las raíces culturales del México antiguo, así como una conmemoración de la tradición e identidad del México precolombino en el presente.

Así, tenemos que, para dar contexto a la obra del artista electrónico Fernando Palma Rodríguez, es necesario mencionar que su trabajo cuenta con reconocimiento nacional e internacional. En 2017 tuvo una exposición retrospectiva en el Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca (MACO); en 2016, su trabajo fue incluido en exhibiciones del Fondo Regional de Arte Contemporáneo (FRAC) de los Países del Loira y en Parallel Oaxaca; en 2015, participó en Nottingham Contemporary, en Inglaterra, y en la Bienal de las Américas en Denver, Colorado; en 2014 exhibió su obra en el Museo Universitario del Chopo en la Ciudad de México y en el SITE, en Santa Fe, Nuevo México (Palma Rodríguez, 2020). En 2022 participó en el Pabellón de México en la 59° Bienal de Venecia.

De acuerdo con Fernando Palma, sus raíces familiares se encuentran en el pueblo de los nahuas del estado de México, que son parte de la gran familia de pueblos nahuas cuya

antigüedad es de aproximadamente cuarenta y siete siglos (INPI, 2023; Gobierno de México, 2019). Palma estudió ingeniería industrial en el Instituto Politécnico Nacional (IPN), y dice haberse sentido desencantado por las injusticias en las industrias donde trabajó, por lo que decidió emigrar al Reino Unido, donde cursó la Licenciatura en Historia del Arte y, posteriormente, un posgrado en escultura (ambos con el apoyo de becas). Pronto descubrió su verdadera vocación y dio inicio a la experimentación con microcircuitos y robótica, por lo que su formación tuvo lugar principalmente en el Reino Unido y en Holanda. Su actividad artística inició formalmente en 1994, por lo cual es considerado uno de los artistas pioneros en el uso de la tecnología.

A través del Gobierno de Holanda, exhibe una de sus obras en el Centro Nacional de las Artes (CENART), en la Ciudad de México: *Quimpachtli, medicina que mata ratones* (2000) (Villagómez, 2020). En este trabajo usó una plataforma html, programación en lenguaje ensamblador y Pbasic, sensores piróxicos, circuitos de control de fase, tarjetas de control para activar motores de corriente directa por medio de circuitos integrados programables, interruptores *on-off*, e interfaces de potencia y cableado. Con esta obra buscó hacer una reflexión sobre la relación entre la cultura nahua y la cultura europea, por medio de la presentación de cuatro conceptos ancestrales para representar la cosmogonía humana: misterio, argüenderas (chismosas), tiempo y chamanes (persona dotada de poderes sobrenaturales). Este proyecto mecatrónico activaba distintos movimientos iniciados por sensores de presencia (Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes [CMM CENART], 2009, pp. 44-45).

De particular interés para este estudio es la obra titulada *Quetzalcóatl* (2016) (Palma Rodríguez, 2020), instalación de técnica mixta que representa a la Serpiente Emplumada.¹ La obra es una escultura motorizada hecha de cartón, una bota de trabajador, mazorcas de maíz criollo y hojas teñidas cosechadas en Milpa Alta. En la obra, el artista señala que actualmente México importa de Estados Unidos la mitad del maíz que consume, y el maíz criollo mexicano se está convirtiendo en una rareza cromática amenazada por el maíz transgénico (figuras 2 y 3, p. 11).

En la escultura, los movimientos erráticos del cuerpo cercenado de la serpiente apuntan a las enormes cantidades de energía derrochadas por la sociedad desordenada en la que vivimos. Una versión anterior de la escultura incorporaba cuarenta y tres cascabeles hechos con mazorcas deformes, una referencia a los cuarenta y tres estudiantes desaparecidos en la ciudad de Iguala, en el estado de Guerrero, que han llegado a simbolizar la falta de derechos humanos y justicia en México (Palma Rodríguez, 2020).

¹ Algunos autores, como Séjourné (2003), consideran que en el Altiplano mexicano floreció, previo al imperio azteca, la cultura tolteca, considerada como una de las culturas indígenas más importantes del México precolombino, así como su dios Quetzalcóatl, quien, de acuerdo con Ocaña (2004, p. 61), era la deidad principal de Mesoamérica y el elemento central de su cosmovisión.

Figuras 2 y 3
Quetzalcóatl (2016), de Fernando Palma Rodríguez



Fuente: Palma Rodríguez, 2020.

Adicionalmente, abonando a la comprensión de la obra de Fernando Palma sobre Quetzalcóatl, es importante mencionar que los nahuas creían que éste les había dado la vida, pues era considerado el principio vital supremo, personaje central de una creencia religiosa que “cautivó las mentes de Mesoamérica”, el cual “explicó la creación, el principio de dualidad, la relación del hombre con los dioses, la vida y la trascendencia, la muerte y el renacimiento” (Ocaña Jiménez, 2004, p. 63).

En vida Quetzalcóatl fue un profeta que habló de los tiempos de oscuridad que se acercaban y de su retorno. Al respecto, Sahagún escribió: “En esta ciudad [de Tollan, hoy Tula Hidalgo] reinó muchos años un rey llamado Quetzalcóatl... Fué extremado en las virtudes morales... está el negocio de este rey entre estos naturales como el del rey Arthus entre los ingleses” (Sahagún citado por Séjourné, 2003, p. 32).²

En su honor se construyeron ciudades y templos, “se crearon linajes hasta que comenzaron a recorrer los caminos del mal, se enredaron en las ambiciones de poder, y las guerras los hundieron en el mundo de la materia y la destrucción” (Ocaña Jiménez, 2004, p. 63). Interesante resulta la observación de Ocaña acerca del respeto que tuvieron los mexicanos antiguos al ritmo de los tiempos, es decir, a los cambios, así como al valor del desapego, que mostraron al abandonar sus ciudades cuando fue necesario, pues la fe en Quetzalcóatl los hacía sentirse acompañados por él dentro de su corazón (Ocaña Jiménez, 2004, p. 63); todo cambia, todo se encuentra en constante movimiento, consideraba Quetzalcóatl.

² Sahagún es autor de varias obras consideradas hoy entre los documentos más valiosos para la reconstrucción del México antiguo antes de la llegada de los españoles. Seleccionó a un grupo de indígenas, que en su adolescencia habían vivido en pueblos bajo el poderío mexica, para que relataran cómo se vivía en aquel momento y poder preservar esa forma de vida. A través de las descripciones realizadas por estos narradores, se sabe del temor que ejercían los líderes aztecas sobre los pueblos, como también sobre la alta civilización de los toltecas que les precedieron (Séjourné, 2003, p. 31).

Aunado a lo anterior, lo que habla de la trascendencia de Quetzalcóatl para el pueblo nahua, y por lo tanto para el artista, es que era un dios creador, sabio, generoso e invisible, íntimamente ligado con el medio natural y con los elementos: el agua, el viento, la tierra y el fuego; encarnaba las fuerzas cósmicas (Ocaña Jiménez, 2004, p. 70). Era considerado el creador del ser humano y de todas sus obras. De acuerdo con Sahagún, Quetzalcóatl era “virtuoso, humilde y pacífico y considerado cuerdo, y no liviano sino grave y riguroso, y celoso en las costumbres, y amoroso, y misericordioso, y compasivo, y amigo de todos, y devoto y temeroso de Dios” (Sahagún citado por Séjourné, 2003, p. 34). “Se le describe como un hombre santo, justo y moral. Se refugia en la meditación y la oración, busca la purificación y el desapego, y dirige los rituales sagrados para contactar con la divinidad. Es así el encargado de la transformación espiritual del hombre” (Ocaña Jiménez, 2004, p. 73).

En una entrevista, Fernando Palma menciona que él interpreta las ondas en las representaciones de Quetzalcóatl —e incluso en la Coatlicue, diosa de la fertilidad que ostenta una falda de serpientes— como curvas senoides, las cuales describen una oscilación repetitiva y suave, es decir, las formas serpenteantes de los dioses mexicas (Villagómez, 2020). El artista considera que probablemente hacen referencia a la frecuencia, el tiempo, los periodos, todos orientados al entendimiento de la física.

Otra concepción que resulta de particular interés para el presente estudio es la expresada por Palma acerca de que, en el náhuatl más clásico —el que no ha pasado por diversas interpretaciones—, la idea de *persona* no es exclusiva de los humanos. En el náhuatl todos tenemos la categoría de *persona*, sean animales, plantas u objetos; incluso no existe el verbo ser o estar: “la existencia de las cosas te permite dialogar con ellas” (Villagómez, 2020).

Sobre la importancia del equilibrio en la vida, Fernando Palma comenta que los puntos cardinales en la América indígena están representados por el espíritu Macuilxóchitl o Cinco Flor, en el que la flor tiene un pétalo por cada punto cardinal y el quinto elemento simboliza un punto de intersección, el punto de consciencia donde nos regimos como individuos. Según el artista, estamos en una intersección entre el cenit y el nadir, y de acuerdo con ciertas corrientes chamánicas, si se pierde la conexión entre ambos se pierde la cordura. Por tal motivo, no se debe perder la sincronía con la naturaleza porque las consecuencias de ello son la locura. Por lo anterior, su obra señala y desea dirigir la reflexión hacia la recuperación del equilibrio en la vida de manera primordial (Villagómez, 2020).

Conclusiones

Los antiguos mexicanos comprendieron tempranamente que el respeto por su entorno natural y, en general, por todo lo que les rodeaba, era la fuente de la vida de su propia comunidad; entendieron que romper el equilibrio entre los humanos y la naturaleza podía tener consecuencias catastróficas. Consideraban a animales, plantas y objetos como entes portadores de

vida. La experiencia cotidiana no se centraba en el ser humano, como pareciera que sucede hoy en día. Parte de la cosmovisión indígena en México muestra el respeto y reconocimiento de su entorno, con dioses integrados a la naturaleza, que surgen de ella y son portadores de plantas y animales, como muestra de su propio origen y del culto que les rendían a éstos.

La reflexión de los artistas que hacen uso de la tecnología acerca del rescate de elementos que dan identidad al pueblo de México cuestiona quiénes son los habitantes actuales del país, cuáles son sus prioridades y cuáles eran los razonamientos de los antiguos mexicanos que merece la pena tener presentes en la actualidad. De tal manera que el pensamiento sobre el origen cultural en México trae consigo la posibilidad de reflexionar sobre cuáles acciones llevadas a cabo por los antiguos mexicanos los llevaron a tener determinadas consecuencias y qué les condujo a trascender y alcanzar un alto nivel de civilización en su tiempo.

Las obras de los artistas tecnológicos mexicanos exploran las culturas ancestrales y retoman conocimientos milenarios para crear nuevas posibilidades de integración de estos conocimientos a la sociedad actual, dejando atrás —por lo menos mientras se interactúa con las obras— la vorágine de la vida diaria; paradójicamente, lo anterior se consigue a través del uso de la electrónica analógica y digital en las obras, tecnologías donde sucumbe el ciudadano común de nuestros días, que se alterna entre mundos reales y virtuales reiteradamente.

Por otra parte, en el México de hoy, tal como sucede en otras partes del mundo, es evidente el deterioro social y ambiental, por lo que es necesaria la creación de nuevos imaginarios en todos los campos del conocimiento humano —donde el arte no es la excepción— que deriven en una vida sustentable. La colaboración e interacción entre artistas, desarrollos artísticos, ciencia, tecnología y público contribuye a aspirar al equilibrio entre la realidad y lo que se desea al nivel de las problemáticas sociales y ambientales.

Finalmente, la historia no es un *continuum*; los antiguos mexicanos hablaban de eras o Soles, que representaban un nuevo comienzo, otro dios, otra humanidad; ensayo y error es la constante en la historia humana hasta que se supere la condición de dualidad (Ocaña Jiménez, 2004, p. 95). Por lo anterior, tal vez sea necesario un nuevo comienzo o una revolución de pensamiento para revertir los efectos de la globalización en la era actual, campo donde los artistas tecnológicos ya están dejando su simiente.

Referencias

- Armas, M. (2016-2021). *Tsinamekuta. Interpretación y reescritura ritual del campo magnético de una muestra mineral*. Marcela Armas <https://www.marcelaarmas.net/?works=tsinamekuta>
- Calpulli Tecalco AC (2022). <https://calpullitecalco.com.mx/quienessomos.php>
- Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (2009). *Quince años. Publicación conmemorativa del Centro Multimedia del CENART*. CONACULTA.
- Constantini, A. (2002). *El auténtico chilango*. <http://www.unosunosyunosceros.com/EAC/>
- Constantini, A. (1996-presente). *Bakteria*. <https://www.bakteria.org/>
- Debroise, O. y Medina, C. (2006). *La era de la discrepancia: arte y cultura visual en México, 1968-1997* (1ª ed.). UNAM. <https://muac.unam.mx/publicacion/la-era-de-la-discrepancia>
- Del Val, J. (25 de mayo de 2020). El mundo indígena 2020. *El Mundo Indígena*. Iwgia. <https://www.iwgia.org/es/mexico/3745-mi-2020-mexico.html>
- Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades (Mayo de 2012). La pintura mural. Portal Académico CCH. https://portalacademico.cch.unam.mx/repositorio-de-sitios/historico-social/historia-de-mexico-2/HMIICultura_Vida/Artes1920-2.htm
- Gobierno de México (12 de diciembre de 2019). Pueblos nahuas. Sistema de Información Cultural. <https://tinyurl.com/3f6xc36v>
- Guasch, A. M. (2016). *El arte en la era de lo global, 1989-2015*. Alianza Forma.
- Heartney, E. (2013). *Arte & Hoy*. Phaidon.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020). Población total (número de habitantes). Cuéntame de México: Población. INEGI. <https://acortar.link/7znYjH>
- Instituto Nacional de Pueblos Indígenas (2023). *Nahuas del Distrito Federal-Etnografía*. Atlas de los Pueblos Indígenas de México. INPI. <http://atlas.inpi.gob.mx/nahuas-del-distrito-federal-etnografia/>
- ISEA Symposium Archives. <https://isea-archives.siggraph.org/publications/>
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- Más de MX (26 de agosto de 2017). La leyenda animada de Kauyumari, el Venado Azul que guió a los hombres hacia el hikuri. *Más de MX*. <https://masdemx.com/2017/08/huicholes-leyendas-venado-mitos-kauyumari-azul/>
- Medina, C. (2010). Contemp(t)orary: Once Tesis. *Ramona. Revista de Artes Visuales*, 101, 72-76. http://70.32.114.117/gsd/collect/revista/index/assoc/HASH3bde/2166729d.dir/r101_72nota.pdf
- Muñoz, A. (2023). Amor Muñoz [portafolio]. <https://amormunoz.net/wp-content/uploads/2023/09/AMOR-PORTFOLIO-2023-.pdf>
- Nigro Geolkiewsky, H. A. (5 de octubre de 2015). El "Estridentismo" y la Radio. *La Galena del Sur*. <https://lagalenadelsur.com/2015/10/05/el-estridentismo-y-la-radio/>

- Ocaña Jiménez, L. (2004). El laberinto de Quetzalcóatl. *Estudios Políticos*, 3. <https://doi.org/10.22201/fcpys.24484903e.2004.3.37629>
- Palma Rodríguez, F. (2020). *Portafolio Fernando Palma Rodríguez*. Galería GAGA.
- Paul, C. (2011). Los nuevos medios en el *mainstream*. *Artnodes. Revista de Arte, Ciencia y Tecnología*, 11, 45-50. <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/247858/331944>
- Séjourné, L. (2003). *Pensamiento y religión en el México antiguo*. Breviarios 128, FCE (original publicado en 1957).
- Smith, T. E. (2009). *What is Contemporary Art?* The University of Chicago Press.
- Tibol, R. (1987). *Gráficas y neográficas en México*. UNAM/SEP.
- Villagómez Oviedo, C. P. (2017). *Análisis de procesos de producción artística digital en México: artistas digitales mexicanos y su obra*. Universitat Politècnica de València. https://www.lalibreria.upv.es/portalEd/UpvGStore/products/p_5836-1-1
- Villagómez Oviedo, C. P. (2020). Entrevista a Fernando Palma. Soundcloud. https://soundcloud.com/cynthiavillagomez/entrevista-fernando-palma?si=bea20e42bf2c48e382e6043c255f4641&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing