



De 2 a 3 Dimensiones

En la transición entre bi-dimensionalidad primitiva y perspectiva en México, se nota la tendencia de comenzar con generalidades bi-dimensionales, agregando detalles en perspectiva (ie piernas y pies bi-dimensionales, casi como jeroglíficos, pero con 4 dedos amontonados en una improvisada perspectiva).

Al igual que el arte europeo, el arte mexicano de antaño enfatiza símbolos, más que proporciones correctas (plataformas= lugares; manos atadas= cautiverio; bolsa en mano= sacerdote; huellas de pie= viaje. Ni siquiera se le da importancia al peso de líneas (son típicamente uniformes y utilizadas para dividir diversas zonas de color). Y este uniforme lenguaje se aplica a todas las artes pictóricas (murales, pinturas, vasijas, tapices, etc.). Esto es mucho más exagerado de lo que ocurría en Europa en ese mismo periodo. No se presenta ninguna relación visual entre muchos de los elementos visuales (las únicas relaciones importantes son las necesarias para difundir algún significado particular). En vez de considerar un solo contexto unificado, las imágenes se presentan fragmentadas, para ser leídas con varios significados adjuntos pero independientes. Hasta los mismos rostros humanos son simplemente simbólicos (ergo, necesariamente estereotípicos). Continúan a reproducirse antiguas imágenes en nuevos contextos. El arte es utilizado como lenguaje, y se separa así de las consideraciones estéticas (imagen como mecanismo de fácil lectura; la estética sería una especie de idioma con nuevas palabras cada día, que se enfoca hacia la moda en vez de la tradición). El arte europeo era mucho más variado, representando 'a la moda', y con una gran riqueza de elementos para representar cualquier símbolo.

La Influencia Jesuita

Los jesuitas establecieron en México toda una serie de paradigmas:

1. La idea explícita de un Jesús chorreando una mar de sangre.
2. Popularidad de Santa María Magdalena dei Pazzi.
3. Uso de la imprenta para difundir ideas.
4. Desarrollo de una particular arquitectura eclesial (iglesias basadas en la de Il Gesù, en Roma): cuerpo central ancho y sin columnas; capillas completas (no solamente huecos) en los lados (ambulatorio); confesionales de madera; espacios amplios, de 3 pasillos.
5. Promoción del Corazón Sagrado.
6. El icono bizantino de la Virgen y Cristo.
7. Escenas de la Virgen María sentada en la escena de la crucifixión (hasta ese punto en Europa solía presentarse parada; permanecer parado significaba, para los españoles, fortaleza espiritual; en la Nueva España la representación de fortaleza traspasó a una fortaleza 'mecánica': el cuerpo humano asistido por la estabilidad de una 'herramienta': la silla; también se representa aquí otra dualidad: entre

'individuo', parado, independiente, y 'cátedra', un puesto estable y pre-establecido dentro de una comunidad académica/ religiosa).

8. El culto de los 7 arcángeles.

9. La casa de la Virgen de Loreto (esta estructura arquitectónica se supone que fue transportada por ángeles, de Nazaret a Loreto; es la primera copia de la residencia de la Virgen Maria; ergo, su 'apreciación' hace legítimas las copias de esta arquitectura; en efecto, conlleva a toda una serie de copias adjuntas a iglesias, tales como el templo de Tepozotlan y en San Miguel de Allende).

10. El culto de la Madre Santísima de la Luz (y, más tarde, el de San José de la Luz).

11. Diversos, más 'novedosos' santos, que se adoraban dentro de las capillas secundarias de los templos. En 1622 canonizaron a una serie de Santos (principalmente españoles: San Francisco Javier, San Ignacio, San Isidro, Santa Teresa...). San Ignacio, el más 'novedoso' resultó ser el principal (tan reciente era que hasta se contaba con una máscara de su rostro original). Se caracterizaba, no por algún milagro, pero más bien por la fundación de la iglesia jesuita. Es identificado por sus rasgos y el libro que siempre sostiene.

12. Las obras de Rubens, que popularizaron la causa Jesuita dentro del ámbito artístico-cultural.

Estos datos interesantes podrían ser vistos como meros datos a ser agregados a un contexto virtual, tal como el eje-ZMG. Pero creo que, más que datos, presentan parte de un paradigma estructural para el contexto virtual. Como tales, he decidido denominarlos 'influencias', dentro del rango de documentaciones sobre el eje-ZMG. Basándonos en diferencias como las que se dan en este texto, entre España y la Nueva España, lograremos distinguir raíces e influencias de lo que distingue a México dentro de la 'aldea global'. Si extrapolamos desde estas raíces a través del tiempo, podremos derivar diferencias que resulten pertinentes en la actualidad. Esto es particularmente legítimo para una ciudad como Guadalajara, la cual nunca se ha distanciado demasiado de sus 'orígenes'. Mantiene referencias constantes al pasado, en la protegida arquitectura del centro, las artesanías regionales, y toda una gama de ritos artísticos, teórico-filosóficos, morales, etc.

La religión es particularmente importante e influyente en Guadalajara. Es por eso que, dentro del rubro histórico, podemos descubrir mucho sobre la cultura tapatía 'leyendo' su religión. Otros tipos de datos históricos pertinentes se dan en el urbanismo, claro. Si examinamos las razones por las cuales la matriz urbana se ha desarrollado de una manera u otra, podremos extrapolar 'tendencias' útiles para un futuro desarrollo virtual.