



El Museo de Murales Teotihuacanos presenta la recreación digital de una mujer teotihuacana prehispánica

- El generalista 3D Samuel Galicia Gleason donó esta pieza única como parte de la muestra artística del INAHfest
- La base de esta interpretación multimedia es el análisis de una ofrenda compuesta en su mayoría por figurillas femeninas, descubierta en 1997

El [Museo de Murales Teotihuacanos](#), “Beatriz de la Fuente”, enriquece su discurso con la donación de una recreación digital que aproxima al público a la fisionomía y atavío de una mujer de élite teotihuacana de la época prehispánica, una experiencia multimedia basada en el hallazgo, hace 27 años, de una profusa ofrenda cerámica, de la que sobresalieron más de 30 figurillas femeninas.

El promotor cultural Samuel Galicia Gleason, quien desde 2009 ha participado como generalista 3D en diversos proyectos del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), presentó esta pieza única como parte de la muestra artística del reciente INAHfest, realizado en la Zona Arqueológica de Teotihuacan (ZAT), con apoyo de la Secretaría de Cultura federal.

Sobre el proceso de creación de la “Mujer de Teotihuacan”, destacó que el punto de partida y eje del mismo fue la investigación e interpretación del contexto que excavó, en 1997, el arqueólogo Jaime Delgado Rubio. El descubrimiento acaparó la atención mediática por la abundancia y diversidad de materiales.

El hallazgo, el cual data de uno de los periodos de mayor expansión de [Teotihuacan](#), la fase Miccaotli (150-250 d.C.), derivó del salvamento arqueológico que acompañó el trazo del libramiento carretero Pirámides, parte de las obras de construcción de la carretera México-Tuxpan, en el extremo oriental del sitio.

El lugar del descubrimiento se situó sobre la avenida Este, en el centro de una plataforma, donde se recuperó una ofrenda de 72 objetos, de los cuales casi la mitad (34), corresponden a figurillas de arcilla, de 20 centímetros de altura, en promedio, las cuales representan únicamente a mujeres, sentadas o paradas, elegantemente vestidas con huipiles, collares y tocados.

En su artículo *Las mujeres de Teotihuacán: prestigio, poder e incertidumbre*, Delgado Rubio, investigador adscrito a la ZAT, refiere que estas figurillas





policromas se encontraron agrupadas en tres diferentes escenas (separadas por capas de tierra), rodeando en semicírculo a la figura de una madre y un niño en su cuna. Dado su excelente estado de conservación se dedujo que “fueron hechas *exprofeso* para consagrar el evento representado”.

De la indumentaria que portan, menciona los mechones verticales en el huipil y los arreglos en el tocado, con las variantes en forma de cruz y diagonales, tipo petate, e indica que autores como Cynthia Conides y Warren Barbour, han sugerido que la estructura, peso y forma del tocado de banda ancha teotihuacano, transmitían información específica sobre parentescos.

Bajo esta perspectiva, “el tocado de banda ancha teotihuacano no sería una prenda pensada para la vida cotidiana, sino en ocasión de las exhibiciones públicas y religiosas, para ostentar los símbolos de linaje.

“Para la fase subsecuente, Tlamimilolpa (250-450 d.C.), las figurillas femeninas de arcilla ya no muestran diseños en sus tocados de banda ancha, lo cual sugiere que las mujeres fueron eliminadas como portadoras de esta información, a raíz de un cambio drástico en la política y gobierno”, propone el investigador en su ensayo.

Es por esta razón, que la recreación digital de Samuel Galicia Gleason representa el papel de las mujeres en una época específica de Teotihuacan, antes de que un cambio violento, alrededor de 300 d.C., tambaleó la estructura parental basada en linajes.

Ahora, la investigación iconológica e iconográfica permite ofrecer una aproximación multimedia fotorrealista de una mujer teotihuacana, explica el expositor y artista 3D con enfoque en culturas antiguas.

Para ello, se emplearon tecnologías de captura de realidad para escanear a un modelo humano real, en este caso, una teotihuacana contemporánea: la guía turística y vecina de San Francisco Mazapa, Ana Eli Ortega Sánchez. La obra, en alta definición con un *close up* del modelo digital, muestra el rostro y el cuerpo elegantemente vestido con huipil, collar y tocado, con acabado fotorrealista.

“Además, con tecnologías de videojuegos de última generación se generó una experiencia multimedia que estimula la vista y el oído, con el objetivo de que el público habite un ambiente inmersivo”, finalizó Galicia Gleason.

