

CAPÍTULO 8

Muralismo mejicano: tres proyectos ideológicos y la participación de diego rivera

Claudia Helena Lorenzo

*No es fácil gobernar almas sin imágenes, signos externos de la
investidura, insignias públicas del poder
Los ídolos del régimen anterior se destruyen para imponer los propios*
RÉGIS DEBRAY

Del fresco renacentista italiano a los relatos de ciencia ficción

Vitrales, mosaicos, relieves, frescos y esculturas llevaron a la divulgación y establecimiento del Cristianismo en masas de iletrados. Pusieron un límite al paganismo con sus mismas armas.

“En la Historia de Occidente, todos los conflictos populares, desde las Cruzadas hasta la Revolución, aparecen como detonaciones iconográficas: Revoluciones de la imagen y por la imagen” (Debray, 1994).

Mito, doctrina o dogma que intente movilizar, necesita del factor emotivo que provee la imaginación. La imagen tiene el poder superior de unir a una comunidad por la identificación de sus miembros con la imagen centralizadora del grupo. Las masas, para organizarse, necesitan soportes visuales de adhesión.

“Cruz, Pastor, Bandera Roja, siempre que las multitudes se ponen en movimiento en Occidente (procesiones, desfiles, mitines) llevan adelante el ícono del Santo o el retrato del Jefe, Jesucristo o Karl Marx” (Debray, 1994: 80). La imagen es más rápida de captar, más emotiva, mejor para memorizar que un texto y libre de las barreras de la lengua.

Así nace el Arte Público. En la década de 1920 en México, surge el movimiento de *Muralismo Mexicano*. Es un fenómeno emergente necesario, de propaganda para los proyectos ideológicos de la etapa postrevolucionaria.

Podemos distinguir por lo menos, tres generaciones de muralistas. Los primeros adhieren a fuentes hispanas y eclécticas. La segunda muestra las influencias vanguardistas europeas,

cubismo, futurismo y expresionismo, en las figuras de sus máximos exponentes: Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco.

La tercera de estas generaciones, a partir de 1942, es crítica de las anteriores.

Los muralistas de la segunda generación producen imágenes en las que convergen influencias vanguardistas, conocimientos de la pintura y frescos italianos renacentistas, las imágenes de las civilizaciones precolombinas con sus mitos y profecías, la Historia de Méjico hasta su presente y el uso de nuevos materiales y soportes.

Todos estos conocimientos los llevan a plantearse la función del arte en un país precapitalista y a un intento de definir la identidad cultural del país (Eder, 2012). No llegan a un proyecto colectivo unívoco por las diferencias ideológico-políticas, las diversas apreciaciones de la Revolución de 1910 y las visiones del futuro de sus protagonistas principales.

En todos los casos exploran las posibilidades del mural visto como dispositivo dirigido a una sociedad de masas: Cuáles son los mejores medios de emisión para una recepción más eficaz.

También encontramos en ellos el objetivo de las vanguardias de conciliar arte y vida. En el caso de Diego Rivera se agrega la convicción de que todo avance tecnológico y científico promueve un cambio social, de autoconciencia y acción. Hay quienes lo califican de utópico.

Dos Proyectos ideológicos de distinta raíz

Para el desarrollo del contexto político-social, la concepción de la cultura, del arte y de la identidad nacional del primero de estos dos proyectos ideológicos, tomamos los conceptos más relevantes del ensayo de Rita Eder, *Muralismo mexicano: Modernidad e identidad cultural* (Eder en Moraes Belluzzo, 1990).

En 1920, el General Obregón llega a ser Jefe del Estado, como principal caudillo militar surgido de la Revolución. Había derrotado al liberalismo de Madero y a la utopía campesina de Zapata. En su discurso político promueve la conciliación de las clases y grupos que integran la sociedad postrevolucionaria en pos de una reconstrucción nacional.

Propone la Reforma agraria y un programa educativo para la inclusión de las masas en su visión de Estado moderno de carácter *populista* con un poder ejecutivo fuerte.

El nuevo México salido de la Revolución será el nuevo mito de la Historia mejicana. Con este fin, una elite cultural colabora con el régimen.

En 1921, José de Vasconcelos asume como Secretario de Educación del Estado. Promueve la alfabetización masiva, el impulso de la cultura y el consumo cultural colectivo: la producción de objetos y actividades culturales como conciertos, teatro y pintura mural para complementar la educación y generar el desarrollo de la sensibilidad.

Vasconcelos, en su formación estética, rescata la cultura clásica griega, latina e hispana (Dante, Homero, Platón, Cervantes, Sor Juana Inés de la Cruz, Rubén Darío, Amado Nervo) y

elabora una estética cuyos antecedentes son Schopenhauer, Nietzsche, Croce y Bergson y que denomina *Nacionalismo Espiritual*.

Cree en una Hispanoamérica capaz de desarrollar una nueva estética creadora de nuevas tradiciones visuales. La actividad creadora tiene un valor fundamental y el artista y el intelectual asumen una función redentora de la Humanidad. En el caso particular de México, en redentores de la Patria.

Busca la reconstrucción de un espíritu nacional cuyos valores son los del *genio de la raza*. Pero lo que estos intelectuales entienden por “alma nacional” se apoya sobre la cultura clásica de tradición latina y colonial.

Vasconcelos rechaza la figura del indígena prehispánico. Y cuando habla de la patria, “obra de mestizos”, no se refiere a la raza sino a la mezcla cultural de todas las civilizaciones, incluidas las orientales, con el Budismo. Más aún, explica que la única posibilidad de supervivencia del indio es la de integrarse al progreso moderno y a la civilización latina.

Vasconcelos, Alfonso Reyes y Alberto Pani se dirigen a Diego Rivera para reclutarlo en su campaña para forjar una nueva cultura nacional.

Con el dinero otorgado por el Gobierno Mejicano, Rivera, todavía en Europa, viaja a Italia para estudiar a los maestros italianos. Durante 1920 viaja a Verona, Padua, Venecia, Ravena, Florencia, Asís, Orvieto, Roma, Siracusa y Agrigento. Realiza cientos de dibujos centrándose en estudios de composición y de figuración. Numerosos dibujos son figuras bizantinas de Ravena, paleocristianas y etruscas de Sicilia, buscando sus aportes formales sintético-primitivos (Bargellini, 1991) (MOMA/Chronology). También aborda los instrumentos y técnicas tradicionales de la pintura al fresco, incluyendo andamios móviles. Pero los resultados efectivos de este viaje son todavía materia de análisis (Bargellini, 1991).

En 1921, Vasconcelos manda construir la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con su proyecto educativo-cultural, elige un edificio neoclásico con bajorrelieves, esculturas y paneles que hacen alusión a su sincretismo cultural. Es el ideólogo de la iconografía del edificio y de sus producciones murales. Recién llegado de Europa, Diego Rivera se incorpora al proyecto iconográfico extravagante de Vasconcelos. Lo abandona más tarde, cuando rechaza el valor *decorativo* de su pintura de imágenes populares.

Como parte de un amplio programa de arte auspiciado por el Estado, Vasconcelos comisiona la creación de obras murales en edificios públicos importantes de la Ciudad de Méjico. De este proceso surge el inicio del Muralismo Mexicano, pintura mural a gran escala para transmitir las ideas postrevolucionarias a un público más amplio.

Hacia 1923, la ideología de Rivera cambia, influido por su acercamiento al Partido Comunista Mejicano: el pueblo es protagonista. Para 1928, terminada su participación en el proyecto del SEP, ha cubierto más de 1585 metros cuadrados de muros (MOMA/Chronology).

Hasta 1922, el *Indigenismo* no es parte del Nacionalismo Espiritual. Los indios, las masas, los pobres, no pueden aportar nada al arte culto y clasicista promovido por sus ideólogos. Sólo

podrían ser redimidos y “aristocratizarse” por la figura del maestro rural, a través de la educación integradora.

La cultura prehispánica y de los indios, como portadores culturales, son valorizados por la antropología y la arqueología mejicanas de la época.

Por su parte, Europa contribuye a su validación al descubrir el arte primitivo. Entre los llamados “Mitos de Evasión”, que desarrolla Mario De Micheli (1968), encontramos la vuelta a lo “primitivo” y el llamado “negrismo”, como respuestas de intelectuales, escritores y artistas plásticos, a la atmósfera irrespirable en Europa desde la crisis monumental que acaeció a fines del S XIX, alcanzando las áreas política, social, económica, científica, estética y la pérdida de norte en relación a la teoría de los valores.

En la *Historia Antigua de México* del jesuita Clavijero, aparecen las primeras ideas de descolonización hacia 1781. Admira el mundo Azteca y contradice la idea generalizada de la inferioridad de los indígenas. Es un primer intento contra el eurocentrismo y un discurso anticolonialista contra la imagen impuesta por los dominadores.

El Sindicato de Obreros, Técnicos, Pintores y Escultores de Méjico produce un Manifiesto en 1923, con las firmas de David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera, Xavier Guerrero, José Clemente Orozco y Fermín Revueltas, en *El Machete*, periódico revolucionario que se convertiría en el órgano oficial del Partido Comunista Mejicano.

El documento rescata al indio, al soldado de la Revolución, a los obreros, a los campesinos y a los intelectuales antiburgueses. Condena la explotación de los ricos y las formas de arte aristocráticas.

Declara la pintura mural como *el arte de la Revolución*. Proponen una nueva noción de belleza asociada a la antigua y nuevos medios de difusión del arte.

Exaltan las manifestaciones de arte monumental por su utilidad para el público en general.

Explicitan la naturaleza de propaganda ideológica del nuevo dispositivo mural, de educación y de combate.

Reivindican “el arte indígena como arte en sí y como modelo social: fuerza étnica que produce una obra popular colectiva y siguiendo su modelo, los muralistas intentan socializar las manifestaciones artísticas” (Ades, 1989/1990: 323-324).

La subversión que producen es de naturaleza estética y política, basada en un pasado desvalorizado y sometido.

Exigen un componente moral en la pintura con un discurso de tono radical.

Tienen como propósito integrar a las masas y generar un cambio social por la educación y por el arte.

Rompen con las jerarquías del sistema culto e incluyen lo popular y las tradiciones de la vida cotidiana.

El Muralismo coincide con las Vanguardias europeas que no adhieren a las propuestas estéticas del “arte por el arte” sino con movimientos pictórico culturales que buscaban modificar la sensibilidad colectiva.

Deben inventar en el campo de las artes visuales una nueva tradición, nuevas técnicas y nuevos soportes, teniendo en cuenta el problema de la identidad cultural.

Hasta aquí, hemos dado cuenta de los dos primeros Proyectos ideológicos.

Diego Rivera y el relato visual

Diego Rivera produce en sus imágenes una *estructura narrativa* de su autoría. Incursiona en nuevas soluciones en el tratamiento del espacio, resultados posibles del análisis de sus estudios en 1920, de pinturas y murales italianos, de los frescos de los conventos coloniales mejicanos y de su formación cubista, anterior. Según Eder (1990), las distintas escenas de la narración siguen una clara sucesión por la señalización y separación entre ellas. La visualización de la Epopeya del Pueblo Mexicano en el Palacio Nacional, nos indica que no hay tal sucesión lineal en las imágenes.

La separación y la señalización que ella menciona, vienen dadas por la forma de los nichos y nichos rematados en arcos de medio punto, de la arquitectura del edificio y no en las imágenes mismas. Sí tomaremos su observación sobre la articulación de una narración con planos que pueden abordarse de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de abajo hacia arriba o a la inversa. Además, Rivera inserta en ellos una escala jerárquica para establecer la cercanía o lejanía espacial al espectador y utiliza el tamaño de las figuras, mayor o menor, para señalar su posición simbólica.

Su formación en el Cubismo tiene influencia en su modo particular de concebir la configuración de las imágenes.

Aparecen aportes de Cézanne y Picasso. Con el primero, nace una nueva noción del espacio pictórico, que excluye distancia, vacío y medidas: un “espacio evocativo” que no se basa en la ilusión. En este espacio los objetos pueden abrirse, distenderse, superponerse, libres de la imitación. El artista crea un mundo con leyes de criterio intelectual propio. Picasso no quiere quedar encerrado en un esquema formal, que puede dar la impresión de unidad de visión. Esta no existe para él (De Micheli, 1968).

Rivera no elabora una narración gráfica lineal ni consecutiva. Cada paño mural es una sumatoria y mezcla concentrada de sucesos sociales, tiempos y personajes desde la Época prehispánica hasta el Siglo XX. No hay unidad de visión, el espacio es “evocativo”, como lo entiende Cézanne, y dentro de este conglomerado de imágenes superpuestas, yuxtapuestas y escalonadas, Rivera incluye retratos a la usanza de los pintores renacentistas italianos, que retrataban a sus contemporáneos y a personalidades reconocibles.

En el Palacio Nacional, sede del Poder Ejecutivo, Rivera pinta su visión de la Historia de México entre 1929 y 1935, cubriendo 276 metros cuadrados de los muros sur, poniente y norte de la escalera principal del Palacio.

Se vale de descripciones realizadas por cronistas como Hernán Cortés, sumadas a datos históricos, arqueológicos y etnográficos de su época.

En los 6 arcos centrales de la escalera, pintó la *Epopéya del Pueblo Mexicano*, plasmando imágenes desde la conquista a la Revolución Mexicana de 1910.

En el muro norte, pinta el *México Prehispánico y la Colonia*. Y en el lado sur, visualizó el *Mundo de Hoy y Mañana* (La Epopeya del pueblo mejicano).

Su Historia es un relato que abarca la época precolombina, Méjico antes de la conquista: la naturaleza de los pueblos, sus dioses, arquitectura, sacrificios, juegos, artes, oficios y leyes. El período colonial con la explotación de los indios, el salvajismo español, la destrucción, el mestizaje, la evangelización y la Inquisición; el Virreinato, los protagonistas de la Independencia; las invasiones extranjeras y la dictadura. Aparecen los héroes nacionales, aspectos de la Revolución y sus repercusiones a futuro.

En 1935, con el presidente Cárdenas, llega a pintar en el muro sur, el *Mundo de Hoy y Mañana*: críticas a la Revolución; el triunfo del Comunismo con la presencia de Karl Marx; la visión de una ciudad industrial en manos de los obreros, con el acompañamiento de los campesinos, en una escala menor (Eder, 1990). Y a Frida Kahlo, con una estrella roja, con hoz y martillo.

Al igual que en el Renacimiento, el espectador puede conocer y reconocerse en las imágenes murales.

Diego Rivera y el cine o cómo aumentar la eficacia de las imágenes

En 1927, Diego Rivera viaja a la URSS como parte de la delegación del Partido Comunista Mexicano para participar en las celebraciones del décimo aniversario de la Revolución de Octubre.

Su presencia es muy valorada por su obra vanguardista realizada en los 14 años pasados en París desde 1907. Viene en representación del país que llevó adelante la primera revolución del siglo XIX (1910) y es protagonista del movimiento muralista mejicano (MOMA/Chronology).

Rivera y Eisenstein tienen oportunidad de conocerse. Rivera adhiere al Manifiesto Octubre y Eisenstein, influido por las imágenes del Muralismo Mexicano, piensa en trabajar en cine en México (Vargas, 2012).

El Grupo Octubre está formado por 28 artistas, fotógrafos, cineastas y arquitectos soviéticos. Critican tanto al realismo socialista como a las vanguardias rusas. Al primero, por propagandista sin innovaciones formales y a los segundos, por valerse de un lenguaje plástico inaccesible a la sociedad masificada. Rivera se acerca más a la línea trotskista por su tolerancia con la expresión artística.

Eisenstein está trabajando en una nueva estética cinematográfica. Rivera reconoce las posibilidades del cine para la transmisión eficaz del arte revolucionario. A su vez, el cineasta se siente atraído por la narrativa épica de Rivera en su recreación de la "Historia de Méjico" (Vargas, 2012).

Eisenstein desea perfeccionar el lenguaje cinematográfico formulando teoría sobre el *montaje*, al que se acerca con la racionalidad de un constructivista.

“Fusiona la filosofía marxista dialéctica y la estética constructivista. Le fascinan los contrastes y las contradicciones visuales que se dan en la dinámica de una película” (Cine y vanguardia, 2007).

Ensayo su montaje de planos o atracciones concebidos como estimulantes fisiológicos de la percepción y de la acción psicológica, con impresiones visuales exactamente calculadas. Con ellos busca la dinamización emocional del espectador, busca un choque emotivo.

La finalidad del montaje es llevar al espectador a la acción.

Con la yuxtaposición de elementos precisos, contrapuestos, produce lo que él llama “Cine-puño” (a diferencia del “Cine-ojo” de Vertov).

En *El Acorazado Potemkin* podemos ver tal montaje de imágenes: cuerpos-luces-objetos triviales-símbolos-rostros-formas geométricas. Alternancia de todos con yuxtaposición.

Rivera utilizará el montaje para producir **movilidad** en la imagen fija e incluso, en quien observa (Vargas, 2012).

Tercer Proyecto ideológico: Diego Rivera en Estados Unidos

Cuando Diego Rivera vuelve de la URSS en 1928, la situación política de México ha cambiado. Empieza el período autoritario llamado *Maximato*.

En 1929, el Gobierno cierra el Comité Central del Partido Comunista mejicano y la sede de El Machete, obligando al partido a pasar a la clandestinidad.

Rivera es expulsado del Partido por trabajar para el gobierno mejicano, convertido en régimen anticomunista, y por su rechazo a plegarse a la ortodoxia Stalinista. La postura de Rivera lo relaciona con León Trotski (MOMA/Chronology). Aun así, ya trabaja con las posibilidades del montaje.

En su artículo “Utopia will not be televised: Rivera at the Rockefeller Center”, Robert Linsley (1994) nos ofrece un panorama del ideario estadounidense posterior a la Primera Guerra Mundial y el entramado que conciben para coordinar los poderes económico, político, militar, industrial y social. También agrega su desarrollo de los medios masivos de comunicación con fines propagandísticos y de control social, teniendo en cuenta que “comunicar es liderar”. Aquí sigue una síntesis de los conceptos más importantes al respecto y cómo Diego Rivera se vio involucrado en este escenario.

Entre 1930 y 1934, Diego Rivera vive en Estados Unidos con el mecenazgo de la elite empresarial del país. Sus comitentes tienen en un principio, una intención exploratoria sobre los usos de la publicidad y del arte. Rivera muestra una actitud abierta frente al Capitalismo americano porque piensa que las nuevas fuerzas productivas liberadas en la industria moderna, traerán un mundo mejor, como puede verse en sus murales realizados en Detroit, en el patio del Instituto de Arte, con el título de “Industria de Detroit”. Para ello toma apuntes y visita fábricas como la Ford Motor Company. En esa época, capitalistas como Rockefeller,

estaban estudiando el uso político del mecenazgo en artes. El apoyo e interés en el arte mejicano, tiene como trasfondo verdadero, mejorar las relaciones con Méjico frente a una posible nacionalización de su petróleo.

Rockefeller Jr. decide invertir en el negocio de la imagen y construye el *Rockefeller Center*, un dispositivo para aunar los poderes sociales y económicos. El Rockefeller Center alberga a la RCA (American Radio Corporation), NBC, Time, Life, Warner Comunicaciones, Associated Press, editoriales de libros y revistas y las emisoras de radio y televisión de Nueva York. Encontramos en él la confluencia de un nuevo consumismo social, nuevas tecnologías y medios masivos de comunicación.

La Primera Guerra Mundial muestra el valor militar de la radiotecnología y la necesidad de una cooperación más estrecha entre industria, gobierno y poder militar. La radio es el medio que provee comunicación en una sola dirección a masas de radioyentes. Para esto existe la RCA. En 1931 Nelson Rockefeller conoce a Diego Rivera y en 1932 le encarga un mural, *El Hombre en el Cruce de Caminos*, para el Rockefeller Center.

El proyecto original tiene la estructura de un tríptico y Rivera incluye imágenes de pantallas de cine y televisión. La segunda versión necesita cambios para llevar la movilidad propia de un film a la imagen fija (Vargas, 2012). Los paneles laterales contienen sistemas políticos antagónicos: socialismo, con nuevas fuerzas de trabajo, educación y salud, y capitalismo, con imágenes belicistas, desocupación, enfermedad y consumo trivial. También se enfrentan una mirada telescópica a otra microscópica en las elipses que se cruzan. En ambos laterales, aparecen espectadores frente a pantallas circulares. La superficie del mural se encuentra muy parcelada con imágenes antitéticas para aumentar el contraste. En el centro de la composición, el pintor coloca la imagen de un obrero manejando una máquina que dirige el entrecruce de caminos. Ambos sistemas coinciden en sus expectativas en el avance científico-tecnológico. Diego Rivera utiliza el montaje para producir sensación de movilidad. La aproximación compositiva de Rivera alude al fotomontaje (Vargas, 2012). Entre las figuras y retratos de personajes conocidos, se destaca la imagen de Vladimir Lenin.

El fresco avanza hasta que el New York World Telegram del 24 de abril de 1933 publica el siguiente encabezado: "Rivera perpetra escenas de actividad comunista en los muros de la RCA y Rockefeller Jr. paga la cuenta" (MOMA/Chronology). El pintor se rehúsa a retirar la imagen de Lenin y es despedido. La cesantía de Rivera produjo una controversia de multitudes entre quienes estaban a favor y en contra de una iconografía de "mensaje público".

Nelson Rockefeller no permite el traslado del mural al Museo de Arte Moderno (MOMA) y lo destruyen entre el 10 y 11 de febrero de 1934.

"La historia del mural de Diego Rivera explica el antagonismo contra el Realismo Social en los años del surgimiento del Expresionismo abstracto, que caracteriza la escena de Nueva York en los años '40" (Linsley, 1994, p. 59).

Robert Linsley (1994) rastrea imágenes populares del Comic y el Arte Gráfico en el mural (Vargas, 2012). El uso de imágenes populares con carga ideológica es deliberado para

impresionar al espectador. Esferas y descargas eléctricas, que aparecen en el mural, así como fotos de experimentos científicos reales, se difunden en los años '30 en ilustraciones de ciencia ficción. Este compendio de imágenes, que aparecen repetidamente en la cultura de masas, en revistas populares de *ciencia ficción*, convertidas en el estereotipo de la cultura popular, están al alcance de Diego Rivera. La mayor parte de estas fotografías fueron tomadas en 1900 en el laboratorio de Nikola Tesla, paradigma del científico/inventor. Linsley (1994) plantea que los relatos de ciencia ficción presentan contenidos que pueden verse en el mural de Diego Rivera y evalúa peyorativamente las revistas de ciencia ficción, atribuyéndoles argumentos débiles pero con ideas grandiosas sobre el Cosmos, sobre el Tiempo y el Espacio, y el Destino Humano. Requisitos de género y de mercado. La coincidencia de contenidos es visible. Pero hay que hacer notar que el gran auge de estas revistas se debe al interés popular acerca del futuro, que despertó el espectacular avance científico y tecnológico en 1920 y 1930.

De origen anglo-sajón, estas revistas se llamaron originalmente "Ficción científica", nombre que explica mejor sus contenidos. Tratan el impacto que producen los avances científicos, tecnológicos, sociales o culturales, presentes o futuros, sobre la sociedad y los individuos. Son un subgénero de la literatura de ficción, cuya verosimilitud se fundamenta en los campos de las ciencias físicas, naturales y sociales, como especulaciones racionales. La primera revista de ciencia ficción estadounidense es *Amazing Stories* (1926), con colaboradores como Julio Verne, Herbert G Wells y Edgar Allan Poe. Linsley afirma que existe un paralelo entre el socialismo utópico y la literatura de los años 1920 y 1930. Se refiere específicamente a las novelas de Herbert G Wells y de Olaf Stapledon, escritores precursores del género ciencia ficción. La obra de Stapledon "Last and First Men" de 1930, fue ampliamente leída y discutida en Estados Unidos. La formación de ambos escritores es sólida en historia, filosofía y ciencia, en el caso de Wells. Desde una ideología de izquierda, abordan temas como la lucha de clases, el antiimperialismo, el antibelicismo, la ética en el uso de la ciencia, la evolución biológica, la ingeniería genética, el cosmos, el desarrollo de la inteligencia y más. En el caso de Stapledon, concibe la evolución de la Humanidad sobre la base de la dialéctica hegeliana. A lo largo de su artículo, Linsley (1994) se refiere al socialismo de Rivera como utópico e ingenuo y que sólo podría funcionar en un campo cultural como la ciencia ficción, el utopismo científico la publicidad y la literatura utópicas. Pero en la década de 1930, el capitalismo miraba con recelo la proyección que el socialismo podía tener. Los calificativos de "utópicos" son lanzados por Linsley en 1994, con otros ciclos históricos ya transitados. "En 1933, el establishment de empresarios es muy consciente de que el poder de desarrollar imágenes del futuro, es la precondition necesaria del poder para determinar lo que el futuro será" (Sarnoff en Linsley, 1994: 58). "El poder de comunicar es el poder de liderar. La nación con más maestría en este poder está equipada para el liderazgo en muchas otras áreas de emprendimientos nacionales e internacionales" (Sarnoff en Linsley, 1994: 55).

Rivera nos muestra un futuro en el que el progreso técnico-científico está inseparablemente unido al cambio social. Pero "cuando los capitalistas sueñan con el futuro, sueñan con un

control centralizado y una comunicación en una sola dirección” (Sarnoff en Linsley, 1994: 55). Quieren un cambio tecnológico-científico con estabilidad, es decir, con un *status quo social*. En 1934, el Gobierno de México autoriza a Diego Rivera para reproducir una versión modificada del mural de la RCA, en el Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México, con el nombre de *El Hombre Controlador del Universo*.

Bibliografía

- Ades, D. (1990). *Arte en Iberoamérica 1820-1980*. Centro de Arte Reina Sofía: Quinto Centenario Turner
- Bargellini, C. (1991). *Diego Rivera en Italia*. En línea. Disponible en: <www.analisiieCineyvanguardia-Cineyconstructivismo>.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen/ Historia de la Mirada en Occidente*. Barcelona: Ediciones Paidós
- De Micheli, M. (1968). *Las Vanguardias Artísticas del Siglo Veinte*. Córdoba: Editorial Universitaria de Córdoba.
- Eder, R. (1990). “Muralismo mejicano: Modernidad e identidad cultural”, en Moraes Belluzzo (1990). *Modernidade: Vanguardias artísticas na America Latina*. Editora UNESP
- Linsley, R. (1994). “Utopia will not be televised: Rivera at Rockefeller Center”, en *Oxford Art Journal*, Vol. 17, N°2. Pp.48-62. MOMA/Chronology . En línea. Disponible en: <www.moma.org/interactive/exhibitions/rivera/chronology>.
- Vargas, D. (2012). “Cine Puño/Muros Puño. De la teoría del montaje y su aplicación al fresco en el RCA”. En *Hacia una arqueología de los medios y la invención en México*. Laboratorio de Arte Alameda. Instituto Nacional de Bellas Artes.
- *Notas: Las imágenes murales de Diego Rivera mencionadas en el capítulo, pueden encontrarse en Internet como: Diego Rivera en el Palacio Nacional o Murales Diego Rivera en Palacio Nacional. <www.chilango.com/la-epopeya-del-pueblo-mejicano-x-diego-rivera>. Y para las de Rivera en RCA y Palacio Nacional de Bellas Artes: Hombre en el cruce de caminos Diego Rivera.*