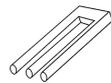


*14*

**EL INFRAMUNDO**  
*Alberto Dilger y Pedro Reyes*



**(circa)** / facultad de artes uaem

**colección: infra-mince**

**2018**



## 1. EL INFRAMUNDO DEL HORMIGUERO

El alma, que perteneció a un cadáver devorado por hormigas, se atomiza, se divide en fragmentos donde no hay más espíritu. Sólo permanecen fragmentos de espíritu que viajan de un hormiguero a otro y que, en ocasiones, cuando las hormigas almacenan suficiente cantidad en sus hormigueros, pueden llegar a tener por un instante memoria de la persona a la que pertenecían. El hormiguero significa pérdida de la conciencia individual. Este mundo se presenta como los pedazos de una jícara rota.

Símbolos asociados: la carga, el tributo y los ladrones menores.

Sentencia: “Nosotros solo sabemos sacar el gusano de las muelas”.

## 2. EL INFRAMUNDO DE LA NADA PARA NADA

Siempre se ha imaginado un mundo donde no hay nada. No hay manzanas, ni peras, ni pericos, ni sillas. Es un espacio en el que cualquier cosa desaparece. No son las sombras ni el color rojo. Sólo quedan las uñas y la sensación de que algo se ha perdido. Este es el principio de que algo va a empezar.

Símbolos asociados: El granizo, el poliedro irregular y los pericos australianos.

Sentencia: De nada

### 3. EL INFRAMUNDO DE LA GRUTA

Quienes han muerto por una caída, o por mal de ojo mal tratado, yacen con sus cuerpos bajo el agua en el fondo de una gruta. Sólo sus cabezas se asoman buscando la luz que entra a cierta hora del día y siguen el movimiento de la luz como hipnotizados. La gruta significa claramente a la miopía.

Símbolo asociado: La geoda

Sentencia: "Deja ya de ver el agua que no has de beber"

#### **4. EL INFRAMUNDO DE LOS RECOGEDORES DE MADEROS**

A los recogedores de maderos no les es permitida la entrada a las ciudades. Se sospecha que su linaje proviene de los primeros hombres hechos de palo y por eso se les representa con un perro que les muerde el talón. La expresión "ve a recoger maderos" era considerada como un insulto.

Símbolos asociados: las guitarras

Sentencia: "No vuelvas a pedir perdón"

## 5. EL INFRAMUNDO DE LOS LEPÓDITAS

Los Lepóditas no saben si tienen el cuerpo al revés o la cabeza mirando hacia el lado equivocado. Nunca saben si van o vienen. No saben si han hecho lo que harán o si van a hacerlo de nuevo. Les queda siempre la duda y para comunicarse entre ellos usan expresiones como estas:

-Allí dora la rodilla.

-Oso.

-Allí trota la tortilla.

-Asa.

-Allí dale ladilla.

-Ese.

-Allí puta a tu pilla!

Se le asocia a las palabras pensadas que nunca fueron dichas y a besar con los ojos abiertos.

Símbolos asociados: los números capicúa

Sentencia: “Otra vez, otra vez”

## 6. EL INFRAMUNDO DE LA COPROFAGIA

Se le representa con una carita chimuela. Viven ahí los alfareros y las tamaleras. Los niños se divierten cantando canciones alusivas.

Se le asocia con la buena suerte.

Símbolos asociados: el hongo del maíz y la muñeca del pulque.

Sentencia:

-come caca.

-¡come caca tú!

## 7. EL INFRAMUNDO DE LA COPULA

Los que moran en el inframundo de la cópula viven en un continuo abrazo sexual con una hermosísima doncella, sin poder dar explicación de su extraordinaria suerte.

Símbolos asociados: las palabras esdrújulas

Sentencia: “Te lo dije...”

## **8. EL INFRAMUNDO DE LOS MIEMBROS AMPUTADOS**

Los brazos, piernas y demás órganos amputados en batalla y que no han recibido la apropiada sepultura van a dar al Inframundo de los miembros amputados. En él pueden verse brazos que estrechan sus manos enérgicamente, bocas que susurran a orejas y piernas que cojean. Este fenómeno es causado porque los miembros sufren de "nostalgia del cuerpo amputado". Esta asociado a los pies dormidos y la masturbación.

Símbolos asociados: el hielo seco y las tortugas

Sentencia: "Todos los hombres son mortales".

## 9. EL INFRAMUNDO DE LOS EXTRANJEROS

El Inframundo de los extranjeros es una gran ciudad. Las pirámides no son de piedra sino grandes palapas cubiertas de cal. Los nombres de los dioses están mal escritos.

Está asociado a la mala comida, los espectáculos de Luz y Sonido y el Chilam Balam.

Símbolos asociados: el chicle

Sentencia: “Hoy subí la pirámide”

## **10. EL INFRAMUNDO DE LOS QUE NO SABEN CONTAR**

Aquí moran los gemelos, ambidiestros y los que han muerto los años bisiestos.  
Se le representa como un círculo de gas encima de un cubo de agua.

Símbolos asociados: el color rojo.

Sentencia: "no todas las ranas son príncipes".

## 11. EL INFRAMUNDO DEL MAL TRUEQUE

En este inframundo las cosas han reencarnado en el objeto equivocado. Se le representa con un hombre que ha confundido a una flauta por una cerbatana. Sin duda en esta imagen tuvo su origen la danza de los cazadores, cuya sentencia es repetida:

- el conoce la canción de la flauta,
- pero, si los cazadores no usan flauta
- ¿ah, no? Dile que te toque el pito.

Está asociado a los bizcos y a las costureras faltas de talento.

Símbolos asociados: los bizcos y las costureras faltas de talento.

## **12. EL INFRAMUNDO DE LOS QUE NO SABEN LO QUE QUIEREN**

Aquí moran los monaguillos y los que han muerto los lunes. Algo los abrumba y quejosos se les representa acostados en una cama de piedra. Este inframundo también ha sido asociado a la tecnología digital.

Símbolos asociados: pata de conejo.

Sentencia: "Ojalá"

### **13. EL INFRAMUNDO DE LOS OBJETOS OLVIDADOS**

Todo lo que desaparece se encuentra en el sitio de las cosas olvidadas. Es el principio del orden totémico. Representa a todas las experiencias que por la temprana muerte de alguien no llegaron a ser recordadas ni contadas. Es bien sabido que todo lo que es vivido y recordado ingresa a la eternidad, lo que no llega a ser eterno va a parar al inframundo de los objetos olvidados. Se le asocia a las historias a medio contar y la piel reseca.

Símbolos asociados: la araña

Sentencia: "Paso a paso"

## 14. EL INFRAMUNDO DE LAS AVES

En este inframundo las aves han hechizado a los hombres y les hacen creer que hablan con ellos. Los hombres viven en cuclillas y sonríen como estúpidos. Está asociado a los pensamientos profundos y a todo lo que no ha sido asociado todavía.

Símbolos asociados: el triángulo isóceles

Sentencia: “Cras, cras, cras.”

## 15. EL INFRAMUNDO DE LOS PALACIOS ENCANTADOS

En este mundo moran los que han aprendido el viejo arte de la adivinanza. Es el cielo reservados a los magos que han podido desentrañar el misterio de los jades. Se les representa con un jade en la mano, interpretando el residuo de agua de lluvia que quedo en la piedra. Todos estos palacios que ves, son de inspiración suya.

Símbolos asociados: el número pi

Sentencia: “¡Órale!”

## 16. EL INFRAMUNDO DE LAS IMÁGENES

Este mundo es como un libro interminable en el que cada página hay una imagen diferente. Después de la imagen del chango viene la imagen de una mano, del mar o números. Cada imagen corresponde a una palabra. Parece que los que viven ahí se pasan los días frente a este libro sin decir nada. Este mundo es de los más desconocidos, aunque algunos aseguran que es un poco aburrido.

Símbolos asociados: el gusano de seda

Sentencia: “.....”

## 17. EL INFRAMUNDO DE LAS TRANSFORMACIONES

Los que viven ahí se transforman en animales y es imposible saber con quién estamos hablando. Es un mundo de confusión aunque divertido. Para complicarlo un poco más, los que viven ahí están condenados a cambiar de tema de conversación sin que los demás se den cuenta. En el Inframundo de las transformaciones moran los hombres que han sido mentirosos y mezquinos y los que han sido aprehendidos mientras hurtaban alguna cosa.

Símbolos asociados: las películas dobladas

Sentencia: “¿Águila o sol?”

## 18. EL INFRAMUNDO DE LOS GATOS

Este mundo se encuentra alejado, arriba de las más altas montañas y resguardado por un ejército de gatos. En el centro de un hermoso edificio se encuentra una estela con el verdadero nombre del mundo, inscrito con glifos hechos de jade.

Símbolos asociados: el dragón y los pistaches

Sentencia: “¡Piensa en lo que dices!”

## 19. EL INFRAMUNDO DE LA PENA AJENA

En este mundo moran todos aquellos que se han dado cuenta lo idiota que son los que pretenden ser más hermosos y sabios. Es de color verde y se le representa con una mujer con una zapato de sombrero viéndose al espejo. Se le asocia al estornudo y a los tropezones.

Símbolos asociados: el viento cálido

Sentencia: “*Il miglior fabbro*”

## 20. EL INFRAMUNDO DE MENTIRAS

Aquí habitan todos los que han mentido para enamorar a alguien. Es frecuente que en este inframundo se topen muchas parejas. Cuando se ven se hacen los distraídos y pasan sin saludarse. Se le asocia a los pájaros según una vieja leyenda atribuida a Plinio (aunque eso sea imposible).

Símbolos asociados: la rosa roja

Sentencia: “Aquí no se fía”

## PENSAMIENTO DE VEINTE PALABRAS

LOS PENSAMIENTOS NORMALMENTE  
1 2 3

NO TIENEN MÁS DE VEINTE  
4 5 6 7 8

PALABRAS, PERO HAY QUE  
9 10 11 12

REPETIRLOS DE DIFERENTES FORMAS  
13 14 15 16

PARA QUE SEAN ENTENDIDOS  
17 18 19 20

(Uxmal, 2005)