

00227
19✓

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

**"Quetzalpapalotl, jaguares y Caracoles.
Propuesta gráfica didáctica.
(Teotihuacan: fotografía y texto)."**

Tesis

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Comunicación Gráfica

Presenta

Yoscelina Gómez Rodríguez

Director de Tesis: Lic. Victor Manuel Monroy de la Rosa

Asesor de Tesis: Lic. José Francisco Villaseñor Bello

México, D. F., 2003



**DEPTO. DE ASesorIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICA
XOCHIMILCO D.F.**

A



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A ti mamá por todo tu apoyo, tus enseñanzas y cariño; has sido mi mejor ejemplo a seguir. Gracias. T. Q. M.

Betillo, hermanito, gracias por estar siempre ahí.

A todos mis amigos de la prepa, especialmente a ti Lizbeth, que siempre has estado al pie del cañon.

También a los de la universidad, gracias por todo, y Jesús que bueno es contar contigo. Ah! gracias por tus lindas ilustraciones.

Al resto de mis amigos, que me han apoyado siempre.

Rocío, gracias por tu apoyo, tu amistad, tus enseñanzas y por ser una excelente maestra. El libro fue un éxito con tu asesoría.

Mis compañeros del seminario. Gina, Juventino, Lorena, Luis, Pedro, Rocío, Sergio y Tere; que afortunada soy al haberlos conocido y por brindarme su amistad. Gracias a todos y en especial a Jenny, con mucho cariño.

Victor, tu apoyo, tus conocimientos y tu amistad hicieron posible llegar hasta aquí, gracias por darme lo más bello de la fotografía.

Francisco, conocer la cultura es indispensable, pero por ti me llevo lo mejor de ella y el aprecio de mis raíces, gracias por todo.

Y a mi misma por el esfuerzo que realice y lo que obtuve.

PARTICULARES

UNAM

ENAP

*Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel. Directora.
Lic. Jorge Novelo Sánchez. Secretario General.*

INAH

Lic. María del Perpetuo Socorro. Coordinadora Nacional.

TEOTIHUACAN

*Ing. Arturo Zarate Ramírez. Director de la zona de
Monumentos Arqueológicos de Teotihuacan.*

MUSEO DE LA PINTURA MURAL TEOTIHUACANA

*Lic. Gerardo A. Ramírez Hernández. Director del MPMT.
Lic. Esmeralda Reynoso Camacho. Jefa de Proyectos del MPMT.*

*A los custodios y trabajadores que laboran en El Palacio de
Quetzalpapalotl, El Patio de los jaguares y El Palacio de los
Caracoles Emplumados.*

*Y a todas aquellas personas que apoyaron e hicieron posible la
realización de este proyecto.*

* Imágenes: "Reproducción Autorizada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia."



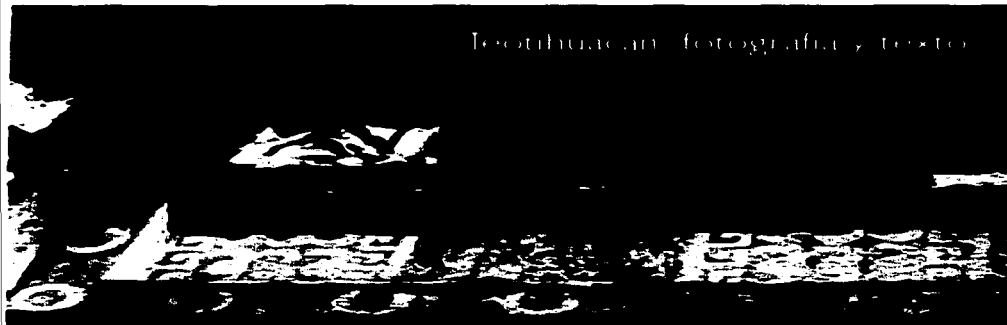
IV SEMINARIO
DE TITULACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ENAP - UNAM



**QUETZALPAPALOTL,
JAGUARES Y
CARACOLES,**

**PROPUESTA
GRÁFICA-DIDÁCTICA**

Teotihuacan - fotografía y texto



ÍNDICE

Introducción

3

Capítulo 1

Sobre la fotografía

1.1 Antecedentes

9

1.2 La fotografía, un medio de expresión artística

12

1.3 La imagen didáctica y su función comunicadora

16

Capítulo 2

Teotihuacan, la Ciudad de los Dioses

2.1 Un poco de historia

25

2.2 La magia del Quetzalpapalotl

29

2.3 Entrando al Patio de los Jaguares

35

2.4 En busca de los Caracoles Emplumados

41

2.5 Teotihuacan: Quetzalpapalotl, Jaguares y Caracoles: como motivo fotográfico

46

2.5.1 Proceso fotográfico

2.5.2 Selección de Imágenes

Capítulo 3

El libro: propuesta gráfica-didáctica

3.1 La fotografía como material didáctico	65
3.2 Fotografías para niños de cinco a siete años	69
3.3 La imagen y el libro	74
3.3.1 El pop-up	
3.3.2 Un libro pop-up sobre El Palacio de Quetzalpapalotl	
A) Características generales	
B) Características particulares: texto informativo	
C) Estructura	
D) Imágenes ilustrativas	

Conclusiones	85
--------------	----

Bibliografía	89
--------------	----

Galería

INTRODUCCIÓN

Por muchos años nos hemos preocupado por narrar la historia del hombre y los acontecimientos más importantes desde que este se manifestó en el planeta Tierra; se ha hecho a partir de diferentes puntos de vista, hablando de culturas tan antiguas como la griega y la egipcia, o de otras tan sorprendentes como las mesoamericanas. En esta ocasión le toca a la cultura Teotihuacana; pero desde otro punto de vista, no científico ni crítico, sino desde un enfoque gráfico-artístico.

Teotihuacan se ha estudiado arqueológicamente, mencionando sus vestigios, construcciones, tiempos de florecimiento y decadencia; antropológicamente lo ha hecho a través de estudios donde nos habla de la ciudad como un centro ceremonial con importantes características; nos cuentan de ella en la historia y en la literatura, que fue una gran metrópoli, construida para albergar ideas mítico-religiosas, un estado teocrático dominado por castas importantes de sacerdotes y militares, un pueblo de grandes constructores y artesanos, de sus dos grandes pirámides, enormes templos y palacios, de una ciudad donde el intercambio comercial y cultural fue representativo; pero artísticamente aún nos falta mucho por conocer.

Hoy sabemos que fue un centro arquitectónico con tendencias a organizar los espacios, delimitándolos con la construcción de templos, plataformas, escalinatas y palacios, montados sobre un eje principal que recorre todo el sitio, debemos ha estos grandes arquitectos sus dos pirámides como símbolo de elevación de sus dioses. Y no tan sólo arquitectura, sino

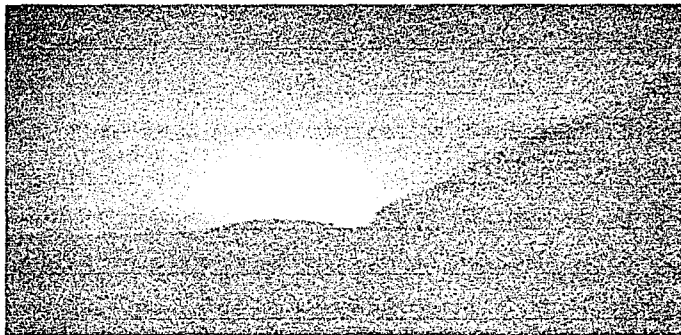
magníficos ejemplares de su plástica, como lo son sus pinturas murales en las que enumeran a sus dioses y señores, haciéndolo con infinidad de signos y figuras, jugando con el espacio y el color, con un dominio perfecto en los trazos; o bien se hace presente todo esto a través de su escultura y de la cincelada que la caracteriza.

De esta forma Teotihuacan se convierte en el centro ceremonial, cultural, político y religioso más importante de su época, artísticamente refleja su vida, sus divinidades, conjunta el arte y la religión en un solo lugar, es una forma de vivir, de expresión y de arte. Por eso a pesar del tiempo su influencia todavía se hace presente y se vuelve parte de la tradición cultural del pueblo mexicano.

De ahí se deriva mi interés por exponer a esa cultura a los ojos de más espectadores; con la ayuda de la fotografía y el impacto visual que logra en el público, enfoco mi trabajo como comunicadora y fotógrafa hacia un grupo de individuos que se encuentran en una etapa de aprendizaje sumamente importante, por lo que a través de la imagen como apoyo visual, pretendo que la cultura prehispánica, en especial la Teotihuacana, se convierta en parte fundamental en la instrucción formal y artística del niño.

Siendo mi objetivo principal obtener un registro visual de los elementos más importantes de Teotihuacan, usando como punto de referencia El Palacio de Quetzalpapalotl, El Patio de los Jaguares y El Palacio de los Caracoles Emplumados, para poder tener imágenes representativas que formen en su totalidad un archivo visual, presentándolo en una manera didáctica y entretenida para los niños en edad preescolar y

primaria, aplicándolo en la creación de un material informativo y recreativo, con características bien definidas: *un libro de pop-up (tridimensional)*, ideado para niños de cinco a siete años, en el cual van a encontrar los elementos significativos de la cultura, los medios necesarios como la imagen y el texto que le sirvan para desarrollar habilidades, así como para generar nuevos conocimientos, interactuar y divertirse; y sobre todo para sembrar en ellos un respeto por las culturas prehispánicas y un interés por el arte.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**"DESEARÍA TANTO TENER ALGO QUE ME
RECORDASE TODO LO QUE ME ES QUERIDO
EN ESTE MUNDO"**

Susan Sontag



CAPÍTULO SOBRE LA FOTOGRAFÍA

1

1.1 Antecedentes

Para poder hablar de la fotografía tenemos que mencionar un significado técnico y uno general, mismos que nos darán la pauta para continuar con otros más específicos así como para entender su principio básico. "Fotografía del griego phôs, phôtos, luz y graphein, grabar. Arte de fijar en una placa impresionable a la luz las imágenes obtenidas con ayuda de una cámara oscura." Por lo que entendemos que a través de los efectos físicos de la luz, y con ayuda de dos elementos importantes como son la cámara oscura (que actualmente conocemos como cámara fotográfica) y de un material sensible a la luz (a lo que llamamos hoy en día como película) conseguimos plasmar y mantener fija una imagen, que podemos observar posteriormente. Para poder conocer más de ella hablaremos de sus inicios y algunos cambios que ha sufrido a lo largo de la historia.

La fotografía como tal nace en 1826 con Joseph Nicéphore Niepécé (1765-1833), cuando éste desde su ventana logra capturar la



Vista desde la ventana. Joseph N. Niepécé. 1826

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

vista del paisaje que tiene frente a ella, fijando la imagen sobre una placa de cobre, tras varias horas de exposición a la luz, a través de una cámara oscura, principio que ya era conocido en la antigua China en el siglo IV antes de Cristo.

Más tarde, Louis Jaques Mandé Daguerre (1789-1851), tras de obtener de Niepcé los derechos, modifica los principios básicos que estableció Niepcé y empleando una placa de cobre cubierta con plata, misma que colocó en la cámara oscura la cuál contenía yodo y exponiendo a la luz, logra hacer reacción con el yoduro de plata, para posteriormente lavar la placa y mantener la imagen fija, principio al que llamo Daguerrotipia.

A la par, y tras varios experimentos surgió un método similar a la Daguerrotipia, este contaba con una gran ventaja, la posibilidad de hacer copias de las imágenes expuestas. Fue así como William Henry Fox Talbot (1800-1877) lanzo en ese año la Calotipia, método que consistía en untar sobre un papel la materia fotosensible, lavarlo y conseguir de esta manera una imagen en negativo, para hacer las copias necesarias, poniendo el negativo sobre otro papel sensibilizado con la misma sustancia y exponerlo a la luz del sol.

Sin embargo a éste gran acontecimiento tanto de avance científico, tecnológico y artístico, existían algunos problemas que todavía no eran solucionados, como el no poder reducir los tiempos de exposición y el no poder contar con las placas fotosensibles sin tener que prepararlas justo antes de la exposición. A estos dos problemas, vino la solución; primero se produjo una sustancia llamada Colodión húmedo que ofrecía menor tiempo de exposición, gracias a la combinación de

yoduro de plata con éste, y el del fotógrafo inglés llamado Richard Leach Maddox, que creo placas presensibilizadas listas para usarse.

Varios avances harán de éste, un arte, una nueva forma de expresión de captar y de interpretar la realidad; como por ejemplo el de George Eastman que desarrolló la primera película fotosensible en rollo, y al mismo tiempo creo una cámara a la que llamo Kodak que permitió un mayor alcance tanto geográfico como social. Ya para 1900, se conocía por todo el mundo la fotografía y sus principios básicos, quedando asentado en la historia.

Una vez resueltos estos problemas, las innovaciones continuaran: científicos y fotógrafos expertos y aficionados, así como público en general, seguirán inventando y mejorando los resultados de Niepcé y de todos aquellos que en su momento dado contribuyeron para que está fuera posible; así hacen de la fotografía un medio al alcance de todos, se disminuyen los costos, se implementan nuevas cosas, se integran otros elementos y accesorios, proporcionando todo lo necesario para satisfacer las más exigentes necesidades en cuanto a equipo se refiere, materiales e ideas. Pero siempre se mantiene la parte esencial, que desde un principio estuvo y seguirá estando a cargo del fotógrafo, de esta manera va surgiendo un nuevo arte.

1.2 La fotografía, un medio de expresión artística

Al ser la fotografía una forma de expresión colectiva e individual de una sociedad y de quienes la constituyen; está al paso del tiempo se convertirá en arte. Teniendo en cuenta que "el arte no es un producto de la naturaleza, sino de la actividad humana, está esencialmente hecho para el hombre y como se dirige a los sentidos, recurre más o menos a lo sensible, tiene su fin en sí mismo."² Entonces el arte es una manifestación del ser humano que expresa a través de diversas formas, ideas, habilidades, conceptos, materiales y técnicas un aspecto de la realidad en forma estética, causando una sensación o un sentimiento, una reacción al ser observado.

De esta forma se crea una nueva escritura por medio de la luz, un sistema de signos con una voluntad expresiva; un enunciado visual; denominada fotografía, considerada como una forma de expresión plástica, un arte visual; se convierte en un recurso visual para demostrar e interpretar la realidad lográndolo a través de la imagen. Mirando a está como una huella o un testimonio de lo que ocurrió, con su capacidad de cuasar interés y suscitando que cualquier objeto por insignificante que sea se transforme en algo con suma importancia; causando misterio, intriga, buscando la novedad y el asombro, obteniendo motivos de la realidad inmediata, revelando la existencia de las cosas. Es una forma de expresión que enriquece las posibilidades creativas del arte, de la comunicación.

Por lo tanto, siendo una forma de expresión artística por medio de la cual conocemos la cultura y las costumbres



S/T Stefan May, 1997

² Sánchez Vázquez, Adolfo. Antología de textos de estética y teoría del arte. p. 72

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

de otros pueblos, ilustra, ofrece verdades, se convierte en una forma de aprendizaje, fuente de información histórica y cultural, tiene la capacidad de observación y análisis, de exactitud; se interesa por los elementos, por su forma, su dimensión, ofreciendo un nuevo panorama hacia el descubrimiento, por su naturaleza testimonial, transmite un mensaje, tanto del pasado como del presente, es el documento irrefutable para el espectador, sirve para expresar algo que no se puede hacer con palabras, es el soporte y el significado de una realidad. Registra sueños y acontecimientos, objetos y lugares; cobran importancia de acuerdo al espacio fotográfico en el que se sitúan, nace un sentimiento de atracción, es algo que ilustra, son imágenes cuya fuerza está en su contenido, en su intención, suscita diversos significados; es la expresión. Su dominio son los espacios consumidos por el tiempo, que se ofrecen a ella como espacios para ser convertidos en íconos, pero a su vez, está dispuesta al paso del tiempo adquiere nuevos y distintos valores con respecto al momento que surge, transformándose en una nueva realidad.

Entonces la imagen fotográfica permite imaginar y crear toda una historia alrededor de ella, expresa un deseo, puede ser vista por cualquiera. Es un espacio simultáneo donde las emociones, los deseos, los elementos, la creación, la observación tienen lugar. Toda imagen es la descripción, el acercamiento de un objeto o elemento, cuyo significado está dado por la forma en que se encuadra, el momento y el sentimiento del fotógrafo, de su habilidad y conocimiento, de lo que quiere expresar, porque éste es un elemento intermediario, un *filtro*, ya que organiza los elementos que la constituyen, documentando la realidad que capta, a la vez que nos mani-

fiesta su actitud, su sensibilidad hacia el medio y su ideología.

La imagen, como deseo de un individuo, motivado por diversos aspectos, es un fragmento de la realidad de un pasado o un presente, es el resultado final de ese deseo; de la acción del fotógrafo, que obtiene como resultado una representación plástica de ese momento; la imagen conformada por diversos aspectos, como escenarios, personajes y hechos que la integran como una creación, cuyo valor estético es producto de un registro seleccionado, acomodado y armónico; no siendo necesario mostrar los elementos completamente para que estos transmitan su esencia. Es una interpretación del mundo, modifica los entornos, junto con las experiencias y percepciones, para enriquecer la realidad. "la novedad reposa en la capacidad de las imágenes y de las emociones para desvelar desde un objeto preciso una serie de perspectivas hasta entonces inadvertidas"; desde siempre ha sido el recuerdo e interpretación, desde su nacimiento ha perpetuado la imagen del mundo, de las sociedades, de los elementos y objetos que se encuentran en él, dándoles un nuevo valor, que hasta entonces había pasado inadvertido, les otorga un nuevo significado, creando infinidad de reacciones en torno a ellos.

Sin embargo, no deja de ser una interpretación de la realidad, ubicando a las personas, los objetos y la naturaleza a gusto del fotógrafo, contextualizado en un marco social, político, cultural y económico, con ideas artísticas de la época, de un pasado que quedará detenido en un instante y plasmado en un soporte, dejando un espacio entre el momento en que se registra y el momento en que se mira; el fotógrafo expresa a través de sus imágenes el ambiente que lo rodea, dando un

significado propio; sin que tenga que convencer al espectador de tener la misma postura. Las imágenes fotográficas susitan emociones, formando y expresando ideas de lo que se observa; cuya fuerza es autónoma.

Así la fotografía conjuga tres características importantes, en primer lugar cumple con su función de documento: "la fotografía es un intrigante documento visual, cuyo contenido es al mismo tiempo revelador de informaciones y detonador de emociones"⁴, el segundo plano habla del autor, el fotógrafo como tal, de su concepción del mundo y su manera particular de verlo, de su ideología, de su cultura, del manejo de la técnica y de su sensibilidad ante lo que retrata, y por último, la parte esencial de ella misma, el aspecto estético, que la enmarca como arte. "es el resultado de un acto creativo e individual"⁵; por su composición, su contenido simbólico, su representación definida y la belleza plasmada en ella. Es y seguirá siendo una interpretación propia, es "la búsqueda del fotógrafo, el deseo de saber que las imágenes que él hace son contempladas, leídas, interpretadas, tal vez rechazadas por otros"⁶, el fin mismo de cualquier obra de arte, es una más de las diversas formas de expresión del hombre, del artista, del fotógrafo.

Actualmente es reconocida como arte, se exponen gran cantidad de ellas en diversas galerías, ocupan importantes lugares en museos de arte y en museos especializados en la fotografía, se publican y reproducen obras de diversos artistas destacados en este ramo de las Bellas Artes. Así como también se hacen ensayos, críticas, estudios sobre la estética de ésta. Las revistas expertas en el área quienes hablan ya de su historia y evolución, nos la describen ya como un arte.

4 Kossov, Boris. Fotografía e historia. . 23

5 Ibidem. p. 100

6 Berger, Jonh. Otra manera de contar. p. 42

1.3 La imagen didáctica y su función comunicadora

La imagen independientemente de su carácter estético, contiene elementos que la hacen ser didáctica como la realidad con la que esta hecha, siendo testigo de la exactitud y auxiliar de la verdad; por la calidad de información que proporciona y la facilidad con la que está dada, y a la vez cumplir una función dentro de la comunicación; es el resultado de la decisión del fotógrafo, de lo que considere a ser registrado, causando una sensación de verdad, ya que se convierte en un recurso visual para aproximar a la realidad, estimulando la percepción y habilidades visuales y de estudio, a través de ella se puede apreciar mejor ciertos detalles y elementos que contribuyan a un alto aprendizaje.

Para que ésta funcione didácticamente es necesario que sea una imagen atractiva, que cumpla con un suficiente grado de figuración y que corresponda a la representación del objeto (representación simple), ya sea fija o móvil, que manifieste el fenómeno a enseñar, que sea funcional en la transmisión del mensaje, que el lenguaje que emplea sea claro y exista una relación entre su estructura semántica (lo que dice) y denotativa (lo que muestra). Tiene que funcionar con esquema, como un sistema operador sobre el cual se pueda actuar, ser una herramienta de comunicación, pensada y creada por un emisor para ser utilizada y comprendida por un receptor. Es una imagen didáctica aquella que tiene la función utilitaria, que sirve para algo, para una enseñanza-aprendizaje; sin dejar de ser artística por su carácter estético.

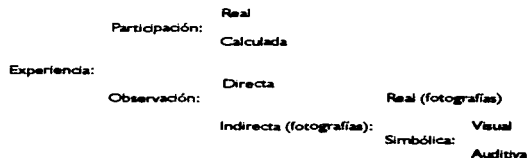
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



S/T De la serie Invasión. Josef Koudelka. 1968

Es importante seleccionar las fotografías de acuerdo al tema, presentarlas en un orden secuencial para que estas sean analizadas individualmente y luego como un todo; sirven de apoyo en la enseñanza y la motivación, así como para desarrollar destrezas orales o de interpretación, de apreciación e ilustración. Existen diferentes formas de clasificar a la fotografía como un recurso visual y didáctico.

Desde el punto de vista de la experiencia, entendiéndola como "el encuentro del espíritu con la realidad exterior que lo enriquece aportándole una información o una formación"; o como una de aprendizaje o de contacto que genere como información, ya por participación u observación. La fotografía es la intermediaria en la expectación del acontecimiento, informando sobre una realidad presente o pasada. El siguiente cuadro propuesto por el psicólogo italiano Imídeo Guiseppe Nérici, ejemplifica a la fotografía como parte de la experiencia:



O bien desde el punto de vista de la realidad, entendiéndola como

"lo que existe efectivamente, por oposición al deseo de ser de la moral, y al deseo de ser del sueño y a la imagina-

ción. El sentimiento de la realidad consiste en el hecho de que, cuando percibimos alguna cosa, lo que percibimos se nos presenta como poseyendo una existencia permanente e independiente de nosotros.⁸

Es realidad y es verdad todo aquello que existe, tomando como ejemplo algún objeto de la vida y copiarlo. Por lo tanto los medios visuales son facilitadores en el aprendizaje y la enseñanza; es por consiguiente la fotografía un material didáctico por imitación de la realidad; es una ilustración de ella. Aquí se muestra el lugar que ocupa la fotografía dentro de la realidad, cuadro propuesto por Nérci:

	Experimentada	
Realidad:		
	Preparada:	Naturaleza viva Naturaleza muerta Demostración experimental Demostración representada
Realidad:		
	Imitación de la realidad:	Imágenes móviles Imágenes plásticas Ilustraciones (fotografías) Dibujos y esquemas

Estas dos clasificaciones proponen a la fotografía como un medio para generar experiencias cuando ésta capta la realidad y se convierte entonces en una forma de comunicación, elementos que la hacen ser una imagen con características didácticas. Y se vuelve un medio para forjar un aprendizaje y conocimientos más amplios sobre algún tema en particular, haciéndolo más eficaz y eficiente. La fotografía es un recurso didáctico y pedagógico empleado en la enseñanza, así como en la comunicación.

⁸ Ibidem, p. 468

Entonces si toda imagen forma parte del medio en el que se desarrolla un individuo siguiéndolo a través de su paso y del tiempo, se convierte en un elemento importante de comunicación visual, entendiendo como comunicación la forma y el medio por el cual se transmite un mensaje, es el uso de un código, que involucra a las sociedades. Además debe existir una interacción de un grupo de individuos para resolver ciertos problemas de diversa índole, como son los culturales, los artísticos que den como resultado un acto intencionado para relacionarse con otros. Todo acto existente "tiene un espacio físico y temporal, intensidad, sentido, significado, intencionalidad, usos, causas-efectos, funciones y trascendencia en el tiempo y en el espacio, así como actores y protagonistas, que a su vez están en un contexto social", es entonces una forma de comunicación, que involucra varios aspectos, como mensajes, emisores, receptores y respuestas, es un fenómeno, una acción social y colectiva.

Al ser un medio de comunicación, cuenta con un lenguaje propio, un sistema de signos (unidad mínima en la estructura de un mensaje) combinables entre sí para poder expresarse, es un medio por el cual se manifiestan diversas inquietudes y sentimientos, habla de la realidad, del fotógrafo, de ellas misma y así se convierte en un lenguaje. Tenemos varias formas de comunicación, pero el interés recae en la comunicación cultural, que involucra a lo artístico, lo ritual y lo educativo, que proponen moldear la personalidad del individuo hacia un mejor entendimiento; siendo la fotografía quien coadyuvará a que la imagen se convierta en un medio de información, a través de una realidad visual. Si se cumple con este principio, la imagen será una herramineta más para la didáctica, teniendo una función utilitaria y que sirva para una enseñan-

za-aprendizaje, sin dejar de ser artística por su carácter estético.

La fotografía se convierte en el documento irrefutable para el espectador, la imagen tiene el valor de autenticidad, de opinión, visualiza la información y la hace cierta, pero para poder entenderla es necesario tener conocimiento previo de lo que sé esta presentando, o bien estar viviendo en ese momento histórico, ya que tiene varias concepciones: puede ser un medio para la investigación, una prueba indiscutible, una forma distinta para realizar un análisis o bien puede llegar a ser una creación con un significado alejado de la realidad, y sin embargo la imagen tiene un valor propio de autenticidad, un sentido conforme a lo fotografiado y un significado propio, además de que ésta comunica con rapidez y claridad los detalles de un proceso muy complejo. Confirma la existencia de algo o alguien, son ciertos sus recuerdos, tiene historia propia, con leyenda, carece de tiempo, ya que lo congela, " la imagen no detiene el tiempo, lo suprime"¹⁰, y no por eso deja de plasmar al objeto, de presentarlo y de transmitir una información, donde es también un elemento importante de la argumentación en un discurso, es parte de la narración visual, o bien simplemente ilustra, acompaña o corrobora un texto, algunas veces inventa una realidad totalmente cierta, "el modo de aproximarse a las imágenes pasa por la descripción, la realidad es percibida de distintas maneras, verbalizada a través del objetivo de la cámara, de la visión parcial del encuadre, elemento clave de la significación"¹¹; es entonces cuando la fotografía a través de un proceso de análisis, de elección, encuadre, de darle una nueva significación al objeto, y de ser mostrado, consigue ser una fuente de información y comunicación.

10 Anson, Antonio. *Novelas como Álbumes*. p. 29

11 *Ibidem*. p. 113

Sin embargo existen dos elementos decisivos en la imagen final: el fotógrafo (emisor), que de acuerdo con su condición, ideología y su manera de captar el medio en el que se encuentra con su propio código, transmite nuevas ideas y conceptos, y el espectador (receptor), de quien depende se cumpla o no su tarea, ya que éste de igual forma es influenciado, por una condición física, social y emocional, mismas que lo llevaran a una interpretación individual de la imagen fotográfica; y sean consideradas como una expresión artística, didáctica y cumplan la función de comunicar.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**"CUANDO AUN ERA DE NOCHE
CUANDO AUN NO HABÍA DÍA
CUANDO AUN NO HABÍA LUZ
SE REUNIERON.
SE CONVOCARON LOS DIOS,
ALLA EN TEOTIHUACAN."
Códice Matritense**

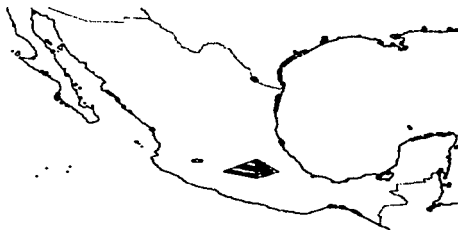
CAPÍTULO TEOTIHUACAN LA CIUDAD DE LOS DIOS

2

2.1 Un poco de historia

Teniendo en cuenta que México es una región en la que se conjugan varios elementos, flora y fauna heterogéneas, mares y ríos, diversidad de climas y regiones, grupos étnicos, todo esto integra un país rico en elementos que lo conforman cultural y socialmente. Hablamos pues que a lo largo del tiempo numerosas culturas se han convertido en parte de nuestro bagaje cultural, las cuales hemos tratado de estudiar desde diversos puntos de vista. Hoy nos enfocaremos a una de las principales culturas, creadora de una majestuosa ciudad, Teotihuacan. "del náhuatl, lugar de los poseedores de dioses o lugar de los que adoran dioses"¹², nombre proveniente del mito en el cual se cuenta sobre la creación del Quinto Sol, mismo en el que actualmente estaríamos viviendo.

El sitio arqueológico de Teotihuacan esta ubicado al noreste del Distrito Federal, en lo que actualmente es el Estado de México, en el municipio de San Juan Teotihuacan y a 45 Km de la cabecera municipal, fue y es considerado uno de los centros ceremoniales, religiosos y comerciales más importantes del mundo, cuya



12 León Portilla, Miguel. De Teotihuacan a los Aztecas. Antología de fuentes e interpretaciones históricas. p. 123

influencia se hizo notoria, llegando a conocerse hasta lugares tales como Guatemala y Honduras; gracias a su expansión comercial y a su producción artística, como su arquitectura totalmente geométrica, precisa y grandiosa.

Su desarrollo comienza a partir del siglo II a. C. y hasta el año 750 d. C. desde su creación la esencia de la ciudad está presente básicamente por su centro ceremonial, hechos de tierra y piedra, con escultura sobresaliente, sobre una plaza trazada por medio de cuadrantes y todo ello cubierto de estuco, ricamente pintado, así como otros elementos característicos y que están presentes durante todo su desarrollo, tal es el caso del culto a diversos dioses, todos relacionados con elementos como el agua y la lluvia; o bien el juego de pelota; un sistema de signos y jeroglíficos y una gran red de comerciantes que se encargan de esparcir su cultura por un gran territorio; Teotihuacan predominó en la era clásica; su desarrollo y su estudio actualmente comprende varias fases. Una fase preliminar, la más antigua y se sitúa varios años antes de Cristo y hasta el 100 d. C. es temprana pero se sabe que el centro ya era considerado un centro religioso con alrededor de 5000 habitantes, posteriormente, a partir del año 100 hasta el 200 después de Cristo empieza una primer fase llamada Tzacualli o Teotihuacan I, cuya extensión era de 17 kilómetros cuadrados, durante este periodo fueron construidos varios edificios de los más importantes, la Pirámide del Sol, la Pirámide de la Luna, la Calzada de los Muertos, plano que sirvió de guía para la construcción de posteriores edificios y como trazo para la ciudad es su eje principal y la recorre de sur a norte. Por sus construcciones se considera que la ciudad ya tenía un carácter tanto comercial como religioso.

En la siguiente fase, la Miccaotli y Tlamimilolpa o Teotihuacan II, que abarca del 200 d. C. hasta el 350 después d. C., se construyen el Templo de Quetzalcoatl; se termina la Pirámide la Luna y el Gran Conjunto, espacio que posiblemente fue el que ocupó para el mercado principal de la ciudad, también se hizo notar por elementos muy característicos, como su escultura monumental y por su cerámica anaranjada, llamada "anaranjado delgado, manufacturada con un barro fino anaranjado"¹³, con este barro se hicieron vasijas con representaciones de hombres y animales, en ese momento es cuando se considera a la ciudad como un centro comercial, social, político y religiosos de gran importancia, constituyéndose como una metrópoli superior entre los demás pueblos mesoamericanos, teniendo pleno dominio sobre los dos valles que lo rodean: el Valle de México y el Valle de Texcoco; así como el control del comercio por su ubicación.

La siguiente etapa, la ciudad mantiene su extensión, aumentando considerablemente su población; se le conoce como la fase Xolalpan o Teotihuacan III, que abarca del 350 al 650 después de Cristo, se construyen más edificios; en la actualidad todavía vemos vestigios de ellos, como el Palacio de Quetzalpapalotl (reconstruido en 1964 por Jorge A. Costa), hay una importante elaboración de pintura mural, se le añaden nuevas estructuras a la Pirámide de la Luna, y se cubre el Templo de Quetzalcoatl con un edificio más austero y grande; la ciudad llega a su máximo esplendor, consolidándose como la de más prestigio y control político y social, a punto de finalizar, comienza la fase IV o Metepec (650 – 750 d. C.), es la decadencia de la ciudad diversas son las razones. "como la deforestación del área, el estrangulamiento social y, lo más importante, la fuerte presión de poblaciones seminómadas

13 Davies, Nigel. Los antiguos reinos de México. p. 65

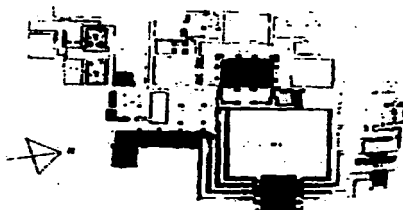
procedentes del norte, con lo que se empiezan a detectar vestigios de incursiones bélicas."¹⁴ Por diversos factores se ve amenazada y destruida al fin de esta fase, donde los edificios más importantes fueron quemados o destruidos con violencia y su población se disperso.

2.2 La magia del Quetzalpapalotl

El Palacio de Quetzalpapalotl es un espacio construido entre 350 y 650 d. C., tercera fase de Teotihuacan o Xolalpan, es una construcción que cuenta con un patio y una subestructura. "El referido palacio se encuentra en la parte posterior del Edificio 5 y cuenta con varios patios y habitaciones. El patio principal (Patio de los Pilares) está rodeado por pilares totalmente ornamentados con bajorrelieves."¹⁵ Este espacio es considerado uno de los más bellos por sus pinturas y esculturas en relieve, tiene una gran significación; comencemos entonces por definir que significa en términos etimológicos, refiriéndonos al primer espacio.

Del náhuatl, Quetzal y papalotl o mariposa, que corresponde a un animal mitológico llamado quetzal-mariposa, también nombrado como la "mariposa divina"¹⁶, cuya imagen está labrada en los pilares del patio y se compone de una mariposa inscrita en el cuerpo de un quetzal; de la que hablaremos más.

"Hay una ave en esta tierra que se llama quetzalotlotl; tiene plumas muy ricas y de diversos colores; tiene el pico muy agudo y amarillo, y los pies amarillos; tiene un tocado en la cabeza, de pluma, como cresta. Las plumas que cría en la cola se llaman quetzalli y son muy verdes y resplandecientes, son anchas, tiene esta ave unas plumas negras en la cola, con la que cubre estas plumas ricas, las cuales están en medio de estas negras. Estas plumas negras, de la parte de afuera son muy



¹⁵ Sánchez Alaníz, José Ignacio. Las unidades habitacionales en Teotihuacan: el caso Bidasoa, p. 48

¹⁶ Mariposa Divina. <http://www.yoexpreso.com>

negras, y de la parte de dentro que es lo que esta junto con las plumas ricas, es algo verde oscuro no muy ancho ni largo. El tocado que tiene en la cabeza esta ave es muy hermoso y resplandeciente; tiene esta ave el cuello y el pecho colorado y resplandeciente; el pescuezo por la parte de atrás y todas las espaldas tienen plumas verdes muy resplandecientes; debajo de la cola y entre las piernas tiene una pluma delicada, verde clara, resplandeciente y blanda, en los codillos de las alas tiene plumas verdes, y debajo negro, y las plumas más de dentro de las alas tiene color de uña, y un poco encorvadas, son anchuelas y agudas, y están sobre los cañones de las plumas delgadas del ala, son verdes claras, largas, derechas y agudas de las puntas, y resplandece su verdura".¹⁷

El quetzal (*pharomachrus mocinno*) es una ave que vive en las selvas de Guatemala, México y Honduras, de plumaje hermoso color verde tornasolado y con una cola que dobla su tamaño, tiene un pico pequeño y grandes alas, aparte del verde cuenta con colores como el rojo o azul de su pecho y el café, valorado por su plumaje, en la época prehispánicas llegó a compararse con piedras preciosas. El quetzal es, también, un símbolo de libertad, de la abundancia, de la prosperidad, y el bienestar, se le asocia con la fertilidad y la riqueza, es un símbolo sagrado, fue empleado para designar algo hermoso o precioso y como insignia de dioses y nobles señores.

También la mariposa es considerada como símbolo importante en Teotihuacan, y vista en muchas representaciones, merece hablar sobre ella.

"Hay muchas maneras de mariposas en esta tierra, y son diversos colores, muchas mas que en España. Hay una

17 De Sahagún, Fray Bernardino. Historia General de las cosas de la Nueva España. Lib. IX-II-1:1,2. p. 629, 630.

mane ra de mariposas que son pintadas de diversos colores, que llaman xicalpapalotl. Hay otras negras y rociadas con unas pintas blancas que se llaman tilpapalotl. Hay otras mariposas que son leonadas y reluce su color. Hay otras mariposas que son coloradas, y pintadas muy hermosas."¹⁸

Es un insecto lepidóptero, que se caracteriza por la metamorfosis de una oruga a la mariposa, en el México prehispánico, fue considerada como símbolo de cambio, de resurrección, como un ciclo (esto nos remite también al mito del ave fénix, como símbolo de resurrección.)

El Quetzalpapalotl es una construcción que se encuentra al oeste de la Plaza de la Luna, es uno de los pocos edificios que no es templo, cuenta con varios patios y habitaciones, el patio central está rodeado de 12 pilares que tienen bajorrelieves en tres de sus cuatro caras, estos relieves están todos expuestos hacia el patio, el ornamento se encuentra en el centro del pilar y es la imagen del animal mitológico llamado Quetzalpapalotl o quetzal-mariposa, enmarcado por diversos símbolos marinos, es la representación de un ave llamado quetzal, visto ya sea de frente o de perfil, insertado sobre la mariposa. Este palacio posiblemente fue usado como habitación de un alto mandatario o de sacerdotes dedicados al culto lunar.

En la entrada encontramos en primer término la representación de la cabeza de una serpiente, construida por separado, el significado se refiere al Dios Tlaloc, en una de sus múltiples representaciones, tiene un carácter fálico, como un símbolo de la fertilidad y como reflejo del agua que corre en ríos y lagos, por esta manifestación escultórica y otras

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Observando. Yoscelina Gómez. 2003

¹⁸ Ibidem, p. 657, 658

que aparecen en este espacio decimos que este Templo está relacionado con este Dios.

Hay una segunda parte que compone este espacio, es un corredor con pilares, éste dirige hacia el patio, debemos mencionar que en esta parte encontramos pintura en todos sus muros; en la parte inferior vemos representados símbolos en colores azul y rojo que tiene como significado el agua. Estas volutas de igual forma están representadas también en la cabeza de serpiente que se encuentra a la entrada, como parte de ella, y lo que nos hace suponer nuevamente que hay una relación con el agua y Tlaloc.

A la derecha encontramos el patio, mismo que le da el nombre a todo el conjunto: *Quetzalpapalotl*; en este último espacio encontramos esculturas en relieve, realizados con gran destreza y cargados de gran significado, relacionados con elementos como el agua o el fuego y el símbolo del año, así como pintura mural en el corredor que circunda el patio y que están a la entrada de varias habitaciones.

En el arte Teotihuacano al igual que en todo el arte mesoamericano, existe una interpretación de la realidad y de sus vivencias, conseguido a través del mito; éste se convierte en su forma de vida, parte de su pensamiento, de su cosmovisión, creando por medio de la arquitectura, escultura y pintura su realidad, dándole significados y un lenguaje propio, de ahí por ejemplo que el quetzal sea una representación mítico religiosa, relacionada con el Este como punto cardinal y lugar por donde sale el sol o este vinculado con el planeta Venus, todas estas concepciones las expresan por medio de signos y formas, aquí en el Palacio de Quetzalpapalotl, vemos dos ele-

mentos importantes, labrados sobre los pilares con la cabeza de perfil y el cuerpo de frente, inscrito en la mariposa. Todavía conservan restos de pintura en color amarillo, verde y rojo, lo que nos indica que estuvieron pintadas en su totalidad; el ave está considerada como un elemento en movimiento, como si estuviera elevándose, es un símbolo de la vida y la muerte, que se convierte en un ciclo, cada vez que sale el sol, ella lo recibe, aquí todo esto está representado en una ave, cuyo significado va ligado a la capacidad de volar de estas, la grandeza de levantarse sobre todos los seres humanos. Las figuras de quetzal están en el norte, este y sur, de las cuales catorce miran a la derecha y catorce a la izquierda, rodeados todos de formas de discos y pendientes.

Se identifica también, incorporadas a este espacio, figuras grabadas de frente sobre los pilares de una lechuza o búho. Porta un pectoral que incluye una cola de serpiente, "lo que concuerda con la connotación mortuoria del ave"¹⁹, ocupa un lugar central (al igual que el quetzal) en la columna y esta rodeada por plumas y jades como elementos de belleza, arriba y debajo de las aves hay círculos con incrustaciones de obsidiana que tal vez representen ojos (en algunos lados solo hay tres círculos); simbolizan luz. Están en el lado oeste y miran hacia el este, por su ancho, su pectoral y sus garras sugiere que está en suspensión.

Con relación a la mariposa, también está representada como símbolo de libertad y de belleza, como cambio, un cambio físico en ella, pero interpretada como un cambio interno y espiritual para el hombre mesoamericano;

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



En en Patio. Yoscelina Gómez. 2003

19 Von Winning, Hasso. La iconografía de Teotihuacan. p. 171

esto lo pone de manifiesto con la estilización de ambos elementos, destacando en los pilares al quetzal y a la mariposa, señalando solamente sus rasgos característicos, abstrayendo las formas y esculpiéndolas en relieves, pintándolas, agregando otros símbolos que van relacionados con ellos, como las llamas o los símbolos en forma de ojos e insertando piedras preciosas; como otro recurso expresivo.

En las columnas hay cuatro franjas superiores y cuatro inferiores con grabados, en la primera está el símbolo del ojo, en la segunda la lechuza; hay formas como cuentas de jade, y en el quetzal el signo del fuego, en el tercero están las volutas de agua y en el cuarto se ven plumas y flamas; el orden hacia arriba es en reversa hacia abajo. Se nota una simetría en la posición de las plumas, flamas y volutas, lo que indica un orden sistemático, en horizontal y vertical; indicativos de la técnica y formulario del arte mural.

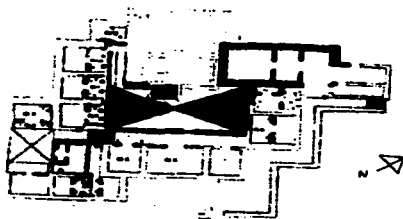
La magia del Palacio de Quetzalpapalotl, radica en el espacio, ya que una vez estando dentro, el tiempo se detiene, sin que uno se de cuenta, mientras afuera transcurre normal, el espacio abierto envuelve al ser de tal manera que la paz y tranquilidad están presentes, se respira y se siente; está en sus colores, que brillan y destacan con la luz, en los tonos y matices que sobresalen de sus muros; en las texturas de la piedra con la que fue levantado y esculpido (aunque solo una columna es original, Jorge A. Costa, la rescata junto con todo el complejo), en sus reflejos, sus almenas que se proyectan al suelo y forman figuras en movimiento; por todos esos símbolos que están representados, y que para nosotros sólo son elementos bonitos; para los teotihuacanos fue su vida, su religión, su arte, su expresión.

2.3 Entrando al Patio de los Jaguares

Saliendo del Palacio de Quetzalpapalotl y dando vuelta a la derecha, pasamos un pequeño arco, que nos lleva a unas escaleras, mismas que nos conducirán al Patio de los Jaguares. lo increíble de este recorrido es ver ante nosotros una gran cantidad de habitaciones, saber que atrás de ellas encontraremos cosas nuevas. Una vez bajando dichas escaleras nos dirigimos hasta el patio que en realidad parece un gran laberinto, nos hace pensar que estamos recorriendo algo totalmente desconocido, y así es, vemos ya en ruinas este espacio sin embargo nos hacen pensar en que alguien vivió ahí, que estuvo habitado y que tuvo alguna función, podemos suponer que fueron las habitaciones de los sacerdotes que dedicaban gran parte de su vida al culto lunar, ahí vivieron ellos, sus actividades cotidianas las realizaban en este lugar y cuando no estaban en Quetzalpapalotl meditando se encontraban ahí; ya que terminamos ese recorrido nos encontramos en un gran espacio abierto, característico en sus construcciones, en el centro de él, hay una escalinata en dirección al este y en la pared superior hay restos de lo que pudo ser un adoratorio, esta resguardada al inicio y al nivel del piso con un gran bloque de piedra labrado color rojo, como si fuera un vigilante. A los lados de este gran patio hay más habitaciones y en ellas poco a poco vamos encontrado varias figuras: conforme entramos al Patio de los Jaguares encontramos el jaguar multicolor que le da su nombre a este recinto.

Para los pueblos mesoamericanos el animal

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



como tal, es la representación de un Dios en la tierra, que es el mensajero de éste, sobre él recaen diversas connotaciones y que el simbolismo que representa, se manifiesta a través de distintas formas como la pintura y la escultura; el jaguar también es un animal venerado entre las culturas prehispánicas y por lo tanto también es llevado al mural con varias concepciones.; es una de las tantas representación del Dios Tlaloc. El jaguar (*Panthera onca* o *Jaguaris onca*), es el nombre que se le da al felino más grande y poderoso del continente americano, habita desde Estados Unidos hasta Argentina, en selvas tropicales, zonas de matorrales o ribereñas, de color amarillo al rojizo y con motas color negro en toda su piel, y buen trepador y nadador, es considerado como una deidad.

En la expresión artística de los pueblos mesoamericanos lo que se representaba y se exaltaba era al Dios y no al hombre, esto se hace manifiesto no en cuanto al fenómeno sino al significado de éste, valiéndose de la imaginación y la fantasía para evocar y crear una nueva realidad; una realidad de su visión, "esta visión debe recurrir a un modo de expresión idóneo para transformar lo espiritual en presencia sensible y conservar en la transformación los contenidos espirituales."²⁰ Y es en el área conocida como el Patio de los Jaguares, que se encuentra en la parte posterior del Palacio de Quetzalpapalotl, bajando una escalera pequeña, donde ocurre esto; encontramos ya en el recinto, un espacio rectangular con habitaciones a su alrededor; al centro se encuentra una pequeña escalinata. En esta construcción vemos un buen ejemplo de la plástica teotihuacana, de cómo el pintor resuelve sus imágenes, no habiendo en ellas ni luces ni sombras, careciendo de escorzos, todas las representaciones son vistas bien de perfil, bien de frente, marcando con trazos per-

20 Westheim, Paul. Ideas fundamentales del arte prehispánico en México. p. 101, 102

fectamente definidos, en contornos, relleno con un solo color, no encontramos degradados; este color casi nunca corresponde a la realidad, siempre es una representación con un sentido mítico-religioso, todo aquí son signos con significados que sugieren esa realidad.

Los jaguares están de perfil, en color verde claro, reticulados en azul oscuro, su línea de contorno es del mismo tono, en su cabeza vemos su ojo, formado por círculos concéntricos, en la parte media superior lleva una banda ondulada y una especie de medio abanico de plumas cortas simulando sus cejas, su mandíbula superior esta abierta y deja ver tres dientes y un colmillo largo; su nariz es en forma de voluta en color rojo, sus orejas están erguidas.

De cuerpo estrecho, solo se ven dos de sus cuatro extremidades, la anterior descansa sobre unas formas geométricas, la de enfrente esta alzada, ambas tienen cuatro garras de color azul rodeadas de anillos rojos cada una, su cola está en forma de s, sobre el lomo lleva una banda de triángulos rojos y verdes. Lleva un tocado construido de dos partes, una como diadema con triángulos rojos y verdes; de su hocico salen dos virgulas delgadas, en su interior llevan una banda de volutas.

El jaguar descansa sobre unos diseños que se asemejan al *quechquemil* (indumentaria típica teotihuacana, que asemeja un reboso), cubriendo un cuerpo, adornado en el centro con bandas diagonales y grecas, salen unas manos a cada lado con sus dedos extendidos, llevando pulseras en color azul y un puño extra



Jaguar reticulado 2. Yoscelina Gómez. 2003

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

formado de plumas cortas. Y para rematar, en la cenefa hay dos bandas rectas que la delimitan, en su interior hay otras bandas ondulantes y entrelazadas como cadena en color azul.

Se ven dos figuras que representan al jaguar, cada una con sus propias características, aunque con la misma concepción. Primero encontramos una representación de un jaguar delimitado en color azul, carece de relleno, tiene sobre el una retícula que lo hace muy característico y que interpreta las machas en el cuerpo, trae consigo la vírgula, símbolo del habla, lo que supone que está rugiendo o entonando algún sonido específico. Todos los elementos "invocan a la deidad cuya grandeza y omnipotencia se glorifica. Lo que se halla pintado en las paredes no sólo es adorno; son formas, colores, ritmos, hechos oración."²¹ Los jaguares transmiten a través de ellos, la expresión Teotihuacana del mito, la religión.

Estos, al igual que los reticulados, están de perfil, compuestos por varios elementos, un tocado formado por una diadema de plumas cortas y un penacho sobre el, de cinco plumas largas en dirección hacia arriba y hacia atrás. Un adorno de conchas que recorren su lomo, son como volutas, van en el exterior del cuerpo, son rojas con el centro verde. Lleva un caracol sobre su hocico con una boquilla, está dividido en tres secciones: la primera es en fondo rojo con estrías circulares, la segunda es forma de zig-zag con tres puntos colocados verticalmente, y la tercera se ve claramente el corte transversal del caracol, lleva triángulos y plumas como ornamento. Del caracol surgen dos vírgulas delgadas y tres puntos como sonido, en la garra izquierda hacia abajo hay tres gotas rojas con un ojo en la parte alta, como símbolo de agua o quizás sangre.

21 Ibidem, p. 109, 110

Y en la cenefa encontramos dos imágenes a intervalos iguales, la primera figura es un tocado de plumas, está formado por una placa de tres secciones en color verde, en la parte de en medio lleva estrías verticales, arriba lleva un disco grande concéntrico y dos pequeños a los lados, en lo alto y a los lados del círculo grande, por encima de los pequeños hay una figura a partir de plumas.

La otra figura es la representación del rostro de Tlaloc, en el centro de una estrella hay dos círculos concéntricos simulando sus ojos, tiene gruesos labios formando su boca, le salen tres dientes al centro y a los extremos dos colmillos y surge su lengua bífida curvada hacia fuera, lleva como orejeras otros dos círculos y una banda rodea su rostro.

Este jaguar con caracol es una "escena que puede aludir a una oración litúrgica para el agua."²² Dada las características de éste y suponiendo que existe una relación con el dios Tlaloc, entonces se puede deducir que su significado es como se: una oración, un canto o un sonido con relación al agua.

Al interior del Patio de los Jaguares, en el área techada, está pintado el jaguar o más bien una abstracción de perfil, tienen las mismas proporciones, llevan un penacho compuesto de plumas, su cuerpo tiene sobrepuesto una hilera de conchas que le recorren de la cabeza a la cola, sosteniéndose en sus patas, en una de ellas lleva un caracol emplumado del cual sale nuevamente el símbolo de la virgula, derrama unas gotas, posiblemente de agua por el color

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Tocado, Yoscelina Gómez, 2003

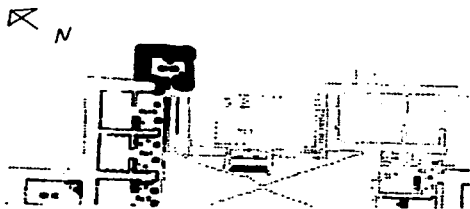
que están pintadas, ahora bien, podría ser también que lo está tocando y por el cual salen grandes sonidos, asociándolo de esta manera al trueno dentro de una tormenta, nuevamente visualizamos en estos elementos al dios Tlaloc, toda la escena está enmarcada con figuras que simbolizan los rostros del dios y el año en que se vive. El color que predomina es el rojo.

Su pintura es distinguida y completamente religiosa, tratan temas relacionados con la naturaleza, pintan el agua, los árboles, frutas, flores, mariposas, conchas, caracoles, jaguares, coyotes, así como formas abstractas, en representación de tocados y máscaras. El espacio se representa al poner a los objetos más lejanos en la parte superior y a los más cercanos en la parte inferior. La pintura Teotihuacana tiene como objetivo plasmar ideas y conceptos cuyo significado es básicamente religioso. Aquí, como en toda la pintura mural Teotihuacana hallamos formas geométricas, una simetría entre las figuras (todas son del mismo tamaño y color), existe un ritmo en las imágenes, una fuerte tendencia a la abstracción de la forma; a colocarlas en planos horizontales, usando colores como el rojo y el verde. Y en su conjunto hacen la interpretación de un concepto, de la idea.

2.4 En busca de los Caracoles Emplumados.

Para concluir este recorrido, y después de haber conocido un poco más sobre el Patio de los Jaguares, nos adentramos a una estructura aún más antigua y casi escondida, ya que en esta construyeron en la parte superior el Quetzalpapalotl; el Palacio de los Caracoles Emplumados. Entrando la luz cambia, el ambiente se oscurece un poco, lo primero que vemos es una figura de un caracol dividido por el tiempo en partes, giramos la vista hacia la derecha y encontramos dos formas maravillosas, la primera labrada sobre una gran columna, una flor con cuatro pétalos y un círculo en el centro, inmediatamente debajo de ella, unas aves verdes pintadas sobre una cenefa pequeña, son verdes y grandes, pero al terminar de verlas nos preguntamos ¿donde están los caracoles?, ¿cómo son?, y seguimos buscándolos, y en esa búsqueda por fin, al seguir por ese pasillo y dando vuelta a la derecha, ahí están los caracoles emplumados, en otra columna, labrados sobre ella, son grandes, definidos y todavía con un poco de color verde y rojo.

"Llamado así porque en los muros que enmarcan el vano del santuario muestran en relieve enormes caracoles emplumados con boquillas."²³ En este Palacio existen tres diseños de pintura mural distintos y dos formas de escultura en relieve. De la pintura vemos aves, flores y un tablero con discos y diseños arquitectónicos. Las aves que están representadas tiene las características de un loro.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

"Loro frentiblanco (*Amazona albifrons*), es un perico verde con la corona blanca; el macho con el parche del ala rojo (la hembra casi no tiene). Se distingue del loro yuca teco por sus lores rojos. Más verde; no tiene el parche oscuro en el oído. La hembra tiene blanco en la frente, los lores rojos y casi nada de rojo en el ala"²⁴

Es un loro grande, su cuerpo es de color verde, tiene una corona blanca en la cabeza, pico fuerte y ganchudo, una lengua carnosa, un parche ocular rojo y uno en la ala. En la representación se usan tonos verdes (claros y oscuros), rojo, ocre, naranja, azul y negro, las figura son diecisiete, distribuidos en cuatro murales, de los cuales cuatro están en el sur, cuatro en el ala este y cuatro en el oeste; cinco en el norte, la mitad miran hacia el oeste y la otra hacia el norte. En estas formas son cuatro los elementos importantes.

El ave esta de perfil, van unas detrás de otras, son verdes, pintadas sobre un fondo rojo o naranja, están delineadas en negro y van en sentido horizontal, tienen plumas cortas y anchas para delinear la cabeza, su cuerpo esta dividido en dos secciones, plumas cortas para las alas y largas para formar la cola.

La banda o simulación de corriente de agua, en tres parte de forma paralela, están entre el pico del ave y la flor, pasando por detrás, en la parte alta y baja es de color verde oscuro, en medio verde claro y en la curva hay tres figuras semicirculares, como ojo de agua.

La flor tiene tres pétalos, que la hacer parecer a la flor de lis, cuyo pétalo central está hacia arriba con su punta en forma

24 Tory Peterson, Roger. Aves de México. Guía de campm. p. 146

de vértice redondeado, hay una banda verde, una base en forma de media luna verde y otra que sostiene a la flor.

Las gotas, como elemento variable, pues las hay en distintas cantidades, descienden por la banda, son color verde oscuro, del lado este no hay gotas, en el sur se cuentan cinco, hacia el este vemos ocho gotas y en el norte trece.

Al igual que en los otros dos espacios, en éste vemos representado a Tlaloc a través de una ave de la cual escurre un chorro de agua, que a su vez riega una flor. En los pilares del recinto, están grabados caracoles y flores de cuatro pétalos. Es una subestructura que se encuentra abajo del Palacio de Quetzalpapalotl, posiblemente ésta fue la primera construcción que se realizó en esta área y después sobrepusieron el Quetzalpapalotl; toma su nombre por las esculturas de caracoles con plumas que hay en su interior.

La escultura de relieve es una parte importante de la expresión artística Teotihuacana, decoran los edificios más importantes, destacando elementos como el jaguar, el quetzal, o formas marina como el caracol, y las conchas. La propia escultura también engloba conceptos religiosos cargado de gran significación, es muy geométrica y a pesar de que no es muy notoria, está presente desde el año 100 d. C. y durante al apogeo de la ciudad; técnicamente esta resuelta con un control exacto de las líneas de contorno de la piedra y esto le basta para representar y dar movimiento a sus formas, no existe un dibujo previo, tiene un dominio perfecto del material y del oficio, logrando una creación expresiva, que transmite toda la magia y la espiritualidad del mundo mesoamericano; el espacio cuenta con columnas en ellas se encuen-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Flores, Yoscelina Gómez. 2003

tran relieves, la representación de una flor de cuatro pétalos y un círculo inscrito en el centro, que podría derivar en un símbolo de la unidad, de los cuatro puntos cardinales y el centro, de los cuatro elementos y el quinto o el hombre, de la unidad del cosmos, el cielo, la tierra, hombres y dioses y la naturaleza son el todo; de igual forma los caracoles nos remiten al mar, al agua.

Debajo de las columnas, en la plataforma del templo, también hay pintura, aquí se observa la representación de unas aves verdes de cuyos picos vierten un líquido azulado, simulando un riego, "es por ello que se sugiere que los chorros de agua que salen de la boca del loro podrían estar señalando que esta ave funge como mensajera o informante de cuando va a llover."²⁵ Al igual que en los otros dos espacios, en este vemos representado a Tlaloc a través de una ave de la cual escurre un chorro de agua, que a su vez riega una flor. El gran colorido, las aves de un verde intenso, la flor de un cálido amarillo dejan al descubierto la técnica del artista y el sistema de símbolos que empleaba. Todos los edificios, incluido éste, eran terminados con el estucado y posteriormente pintados en sus muros con colores como el rojo.

El tablero con discos son otras figuras que vemos en la plataforma del Palacio de los Caracoles Emplumados, simulando un talud-tablero, es igual en los tres muros, van en forma horizontal en una banda que lleva discos rojos sobre fondo blanco y unos anillos de color rojo sobre el mismo fondo.

Y por último encontramos unos diseños en dos tonos de rojo, verde y negro. Es un diseño que se repite a intervalos regulares sobre una franja en forma de talud, lleva un nudo al

25 De la Fuente, Beatriz. Pintura mural Teotihuacana. Tomo II, eStudios, p. 332

centro, un rectángulo compuesto por cinco secciones horizontales, la banda inferior tiene un semiovalo en el centro simulando la entrada del edificio, en contraste con el resto, ésta es de color rojo y lo demás es verde claro. Lleva formas geométricas y lineales, en el centro arriba hay una placa en forma de almena, en la parte baja de esta imagen hay unas líneas onduladas representando raíces color verde claro. En el fondo vemos bandas estriadas en dos tonos de rojo. Y en la cenefa hay una banda dividida en tres partes paralelas con dibujos de ojos, simulando una corriente de agua.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Símbolos. Yascalina Gómez. 2003

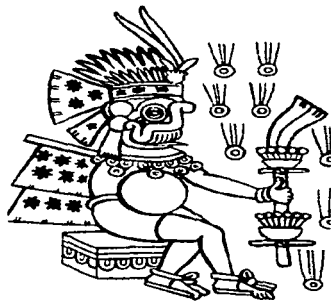
2.5 Quetzalpapalotl, Jaguares y Caracoles; como motivo fotográfico

Antes de definir el porque retomo este espacio como motivo fotográfico, hago una pequeña introducción referente al lugar, a sus características más importantes, a quien esta dedicado y finalmente la decisión que me llevo a elegir este espacio.

Primero comenzare diciendo que toda cultura cuenta con una cosmovisión particular y significativa, hay dioses, leyendas, y muchos otros elementos que la van formando como una sociedad, con características significativas en cuanto a la religión, al gobierno, al comercio, al arte, entre otras, por eso Teotihuacan no es la excepción. Importante elemento en la vida del pueblo Teotihuacano, es la religión, como organizadora de su vida cotidiana:

"la religión era el factor preponderante, e intervenía como causa hasta en aquellas actividades que nos parecen a nosotros más ajenas al sentimiento religioso, como los deportes, los juegos y la guerra. Regulaba el comercio, la política, la conquista, e intervenía en todos los actos del individuo, desde que nacía hasta que los sacerdotes quemaban su cadáver y enterraban sus cenizas. Era la suprema razón de las acciones individuales y la razón del Estado fundamentales."²⁶

La religión es la que rige toda la vida de un pueblo, a ella están subordinadas las demás actividades y por ende, y especialmente la del arte y su visión del mundo, a ella se debe especialmente su pintura mural, su arquitectura, la



Dios Tlaloc. Códice Magliabechi. 32

²⁶ Caso, Antonio. El Pueblo del Sol. p. 117

orientación de sus pirámides; se manifiesta con un carácter simbólico en el que los dioses se hacen presentes. Regido por la religión, el arte se convierte en una forma esencial de enseñar la grandiosidad de su cultura a través de diversas formas, primordialmente la pintura, encontrando en ella una gran diversidad de elementos simbólicos. Para el hombre prehispánico recurrir a los mitos y leyendas es interpretar lo que ve; su concepción artística consiste en hacer visible lo que no es (para nosotros). "en esas representaciones míticas está anclada la concepción de la naturaleza del hombre mesoamericano; darles expresión mediante signos y formas; en esto consiste su realismo."²⁷ Esto es su arte, subordinado a la religión y a todo lo que esta implica, que le da los elementos necesarios para representarla; así como poner de manifiesto su visión del mundo.

Los pueblos mesoamericanos, a través de diversas manifestaciones como la pintura, la escultura o la arquitectura y predominando en ellos el color, y con la representación de signos y símbolos se manifiestan. En Teotihuacan estos elementos se funden para dar paso a su arte; crean por medio de ellos características importantes que los destacan y dan a conocer, conjugan realidad con religión, concepto y significado, forma y color, en espacios armónicos, bien distribuidos e implementados.

Para comprender mejor, es necesario conocer de manera muy general las características que rodean a estas manifestaciones, tal es el caso de la pintura, que artísticamente y cargada de significados se convierte en su medio de expresión más notorio, en ella encontramos la simetría, pintan, partiendo de un punto central, que en muchos casos es la puerta de

27 Westheim, Paul. Ideas fundamentales del arte prehispánico en México, p. 34

la habitación en donde se ha de realizar el mural, a los lados se pinta y converge hacia ella, lleno de motivos resaltados, todos son exactamente iguales de un lado como del otro. Siendo el color, el recurso más usado, tenemos en el rojo empleado en fondos, el negro para el trazo y delimitación de la figura, y otros como el verde, amarillo, naranja, blanco y azul, como complemento al mural; aquí el color vive y le da vida al mural y a la ciudad, un ejemplo de ello es la imagen del Dios Tlaloc, el dios más representado en forma de signos y símbolos, y denominado dios de la lluvia; pintado en diversas formas, ya como serpiente, ave o greca.

Son estas las características artísticas más importantes de Teotihuacan. Es a la vez la más socorrida por el artista, con ella se cubrió casi toda la ciudad; que vinculados con la técnica y sensibilidad del pintor crean los murales y una diversidad de temas, todos ellos cargados de significados y contenidos, cuya esencia, naturaleza y vida ahí están plasmados, a su vez todos estos elementos están reunidos en tres lugares que conforman un solo espacio, *El Palacio de Quetzalpapalotl*, *El Patio de los Jaguares* y *El Palacio de los Caracoles Emplumados*, que conjugan arte y religión, mitos y leyendas; un significado.

Entonces si fue este un sitio que tuvo como motivo la representación del dios Tlaloc, que del náhuatl "tlalli, tierra, y octli, vino de maguey, llamado hoy pulque, porque las lluvias son el vino que vivifica y refresca la tierra"²⁸; es la divinidad del agua, señor de las lluvias y tempestades y padre de la Luna. Se le representaba en los códices (Códice Magliabechi) como un hombre bien formado, con un atuendo basado en plumas blancas y rojas sobre una diadema, que cumple la función de un penacho, lleva el pelo largo y suelto sobre la espalda, viste

28 Riva Palacio, Vicente. México a través de los siglos. Tomo Primero. p. 99

con una túnica color azul, como característica del agua, adornada con una red que lleva en ella flores, en sus brazos lleva pulseras y en sus piernas brazaletes de oro, lleva también sandalias azules. En la mano izquierda porta su escudo color azul, adornado con plumas rojas, azules, verdes y amarillas, y en la derecha lleva una lámina de oro, color rojo, es larga y ondulante simbolizando el rayo; su cuerpo está pintado de color negro. Su cara está cubierta con una máscara sagrada, sus ojos redondos aludiendo a las nubes y sus cejas azules, de su boca salen unos dientes largos que significan lluvia y rayos. Su palacio es de las almenas y su color es el azul del agua y la luna.

Esta descripción de Tlaloc se ve exteriorizada en los muros, las almenas, en los pilares, con colores y elementos que lo distinguen, en diferentes formas y tamaños, es llevado al máximo de su abstracción y alegoría y para ellos se convierte en su motivo principal.

Siendo este lugar un espacio donde se conjugan diversas manifestaciones artísticas, donde encontramos plasmados en sus muros, pilares y almenas, elementos cuyos significados son tan subjetivos y cargados de colorido, es un buen ejemplo de la plástica teotihuacana y del gran dominio de sus artistas y creadores, por eso se convierte el motivo principal de este trabajo; llevar a un público determinado a través de múltiples imágenes lo que en su momento fue y significó el Palacio de Quetzalpapalotl con sus relieves, su mitología representada en un animal de singulares características; lo que personificó el Patio de los Jaguares, que lleva ese nombre por sus murales en los cuales está pintado el jaguar como símbolo de la noche, de la agilidad, pero en especial de uno

de los dioses más importantes: Tlaloc; y de ir en busca de un espacio tan destruido, que sólo permite encontrar una pequeña parte del Palacio de los Caracoles Emplumados, pero que no deja de ser de suma importancia, con esculturas sobre las columnas o de la pintura que llevan esas aves, de verde esplendor; es un espacio artístico que se convierte en un emisor de formas y significados que hablan de la vida, costumbres y la cosmovisión del pueblo teotihuacano. Es el receptor de información revelada en su pintura, arquitectura y escultura y una vez que se comprende, aunque no en su totalidad, se quiere mostrar a otros, ahora uno es el emisor y otros los receptores.

Con todo lo anteriormente dicho, se entiende que el espacio ubicado al oeste de la Plaza de la Luna, fue un sitio más para múltiples representaciones pictóricas, escultóricas y de carácter arquitectónico; dedicado a la divinidad del agua, por lo que a partir de estas manifestaciones que personifican a Tlaloc, como motivo principal, retomo por su gran significado involucrarme con el espacio y llevar a cabo dicho trabajo documental; percatandome de la riqueza artística y cultural que existe en él, de esta manera lo convierto en el pretexto ideal a fotografiar, desarrollándolo en diferentes etapas, mismas que a continuación menciono.

2.5.1 Proceso fotográfico

Como todo proceso, regido por un orden y un método, este no es la excepción. Por lo cual en esta sección se desarrollan diversos incisos que llevaron al resultado final; este proceso de divide en dos partes, en la primera se hablará de los antecedentes que formaron parte del registro, involucrando cua-

tro puntos principales: tomas preliminares, encuadres, formatos de cámaras, objetivos y elección de película. La segunda parte del proceso, describe como se llevo a cabo la elección de las imágenes finales, desde dos puntos que sirven como referencia: tomas finales e imágenes devinitivas.

En cada punto a desarrollar, se hará una descripción de todos los elementos que formaron parte integral del proyecto y las características que sirvieron para el resultado final.

Tomas preliminares

Para llegar a la selección final de las imágenes, fue necesario pasar por un proceso preliminar en las tomas. Los primeros registros que se realizaron, fueron tomas generales como un ejercicio de acercamiento previo al sitio arqueológico.

Consistieron en el registro de los monumentos más importantes arqueológica y arquitectónicamente (por el significado y sus dimensiones): La Pirámide del Sol y La Pirámide de la Luna; éstas tomas se realizaron emplazando la cámara en sentido horizontal, para respetar la proporción de los edificios; también se llevaron a cabo registros abarcando el mayor espacio posible y permitido por el objetivo de la cámara. Estas imágenes generadas son paisajes y panorámicas del lugar. A esta conjunto de tomas se agregaron los primeros acercamientos fotográficos al Palacio de Quetzalpapalotl, donde los temas principales de las obras son las áreas abiertas como el patio, y lo que existe alrededor, de igual forma se realizan fotografías del espacio conocido como Patio de los Jaguares, registros que se centran en el lugar donde se edificaron habitaciones, ya que el interés se genera a partir de

observar y asociarlo a una estructura a manera de laberinto, por último hubo una aproximación a lo que es llamado el Palacio de los Caracoles Emplumados, donde el motivo principal es captar las esculturas de caracoles y flores que existen ahí. Una vez recabada la información visual necesaria, se analiza otros elementos que formaran parte de las tomas finales.

Encuadres

Antes de desarrollar este apartado, es conveniente mencionar que antes de llegar a un resultado final existieron diversos encuadres con los que se fotografió el motivo, todo esto para descartar los que no eran necesarios y concentrarse en los más convenientes; a continuación se describen las diversas posibilidades empleadas.

Los primeros registros fueron aquellos que incluyeron planos inclinados con sentido ascendente, ya hacia la izquierda o hacia la derecha, para dar la sensación de movimiento, relacionándolo con el vuelo o el caminar de los animales que están representados en el conjunto. También se efectuaron acercamientos a los diversos elementos que son más sobresalientes en cuanto escultura y pintura, así el quetzal de perfil, el búho, las vaes o los jaguares son considerados elementos de gran importancia, sin embargo para dar otro sentido a los mismos, se encuadra solo una sección de ellos, queriendo modificar la forma y mantener el interés sobre éstas al ser observadas. A parte de esta formas, existen elementos igual de significativos, como lo son las almenas del palacio; al ser una de las tantas representaciones del signo del año teotihuacano, tienen un valor significativo por lo que son fotografiadas enmarcándolas en el plano de forma individual o bien son

registradas en conjunto con los elementos a su alrededor, para recrear y enfatizar el espacio donde están ubicadas; son encuadres a una distancia aproximada de tres a cinco metros en diagonal, alzando la cámara y enfocando al centro de la figura.

Existen también otras tomas que se realizaron colocando la cámara en ángulo hacia el suelo, esto es para rescatar las sombras que las almenas y los frisos proyectan en el patio central a determinada hora, comprendida entre las cuatro y las seis de la tarde. La finalidad es remarcar la posición de la luz, el tiempo transcurrido y el efecto producido en el espacio, cabe mencionar que se hicieron otras tomas similares, en las que se incluyen además de lo anterior, las columnas que integran el conjunto.

Otra forma de retratar el Quetzalpapalotl, consiste en situar la cámara entre el pilar y el corredor, buscando la sensación de profundidad, ya que no solamente se registra una columna, sino la sucesión continua de varias, no importando que solo la primera este en foco y en primer plano, la idea principal al realizar este tipo de encuadres es hacer evidente un trayecto en el que se integren los pilares y el piso; otro de los registros que obtuve, consistió en colocar frente al relieve la cámara fotográfica, en forma horizontal como vertical, respetando la misma posición, evitando recortar las partes importantes de la forma; así como eliminar los elementos que estorben el encuadre; dando como resultado una individualización del sitio; otra opción es colocar el objetivo a una distancia media del objeto, pensando en que esta forma podría ser vista por determinado público, y que a la vez podrá ser más comprensible y atractivo.

Elección de Película

Al obtener los registros de los elementos más importantes de Teotihuacan y específicamente de Quetzapapalotl, busco los medios más idóneos para ello; primero uso películas de color en proceso E6 o diapositivas; considerando que este material tiene las ventajas de una buena calidad y fidelidad del color; pruebo además diferentes formas de manejar la resolución de luz de la película, el objetivo es saturar los colores y disminuir los tiempos de exposición, técnicamente lo hago de dos formas: una es seguir las indicaciones del rollo y del proveedor y la segunda fue forzando su sensibilidad; para conseguir resultados más próximos a la realidad, es decir, respetar el color y las texturas: Por otro lado el haber seleccionado esta película me permitió mantener homogéneas las imágenes, en dado caso de ser ampliadas. También se captó una mayor expresividad en las formas gracias a la proyección de la luz en éstas. Otra opción es el uso de película en blanco y negro para evidenciar los resultados; la elección tiene dos motivos: el primero el gusto personal por el film y el segundo es el resultado que ésta brinda, por ejemplo, una gama tonal que abarca desde el negro más intenso, hasta el blanco más puro y la infinidad de matices grises que se prestan para una interpretación más estética. Todos estos recursos le dan un carácter artístico y sensible a la vista del espectador.

Sin embargo para los fines de este proyecto, lo ideal es el color, por lo que decido utilizar la película velvia iso 50 de Fuji, diseñada para obtener mejores resultados en cuanto color se refiere. En el caso particular de esta película respeto las indicaciones señaladas por el proveedor, asimismo evite

el llevar a cabo los pasos que ejcute con las anteriores (Kodak, Agfa), sin embargo el tiempo de exposición aumenta, dando por consiguiente mayor definición en los detalles para el complemento de esta fase use otros aditamentos como: tripies y disparadores manuales para una buena resolución de las tomas.

Formatos de cámaras y objetivos

Para dar continuidad con este desarrollo, hay que tomar en cuenta otro elemento importante en la realización de las tomas, y es el uso de diferentes formatos de cámara y objetivos. Definir cual sería el más apropiado para este trabajo, como primera opción empleo la cámara más convencional de 35 mm, con un objetivo de 50 mm, misma que permitirá realizar tomas a una distancia media entre el lente y el objeto y obtner sólo un ángulo de visión; el resultado imágenes con gran calidad visual. Sin embargo existen motivos que requieren mayor apertura en el campo visual, por lo que decido usar una cámara de formato medio que me da otras posibilidades como: hacer acercamientos, diferentes encuadres, deformciones si es necesario, y con un objetivo angular consigo abrir el campo de visión, percibiendo imágenes más completas, pero al ser un formato casi cuadrado, me causa mayor dificultad para conseguir tomas con una mayor horizontalidad. Usando la misma cámara, recorro a un nuevo objetivo llamado ojo de pez, que proporciona una distorción en forma de círculo, modificando los contornos y los interiores del Quetzalpapalotl, el espacio visual se amplía en demasía; los efectos son sumamente interesantes, pero para la propuesta generarían confusión, siendo lo contrario a lo que se pretende, por lo que decido trabajar por completo con la

cámara de 35 mm, que ayudara a mantener las tomas en forma vertical u horizontal, de forma más explícita, resolviendo fotográficamente el proyecto.

2.5.2 Selección de imágenes

En este punto hablaré de los criterios se siguieron para la selección de las imágenes finales, que serán parte del archivo visual, así como las que ilustrarán la propuesta final, que desarrollo en el siguiente capítulo. Esta selección toma en cuenta dos secciones: las tomas finales y de estas las imágenes definitivas.

Tomas finales.

Una vez determinado los medios a utilizar para dichas tomas, enfoco los conocimientos teóricos y técnicos para la realización. Decido emplear la cámara de 35 mm con un objetivo de 50 mm, que es un aproximado al ángulo de visión humana, correspondiendo a una realidad visual, como soporte eligo la película Velvia de Fujio, iso 50 que lleva un de revelado E6, conocido como diapositiva, y una película Kodak Vs iso 100 forzada a 400, con el mismo proceso, a partir de aquí hago un registro aproximado de 70 tomas, de las cuales 30 serán las definitivas. Ya con el equipo necesario realizó las fotografías comenzando en el Palacio de Quetzalpapalotl, recorriendo los tres espacios que lo constituyen: la escalinata principal, la antesala y por último el patio donde se encuentran los pilares labrados. En este espacio los registros son de los elementos más representativos; de forma individual para destacarlos o de forma grupal para no perder el contexto en el que se encuentran. El siguiente punto es el Patio de los Jaguares,

donde retomo los componentes que tienen una mayor significación como las pinturas de los jaguares, la escalinata que conduce a lo que fue un adoratorio y un elemento esculpido y pintado de rojo que está al inicio de las alfardas de la misma, la idea es tener lo más relevante del patio. El último sitio que fotografío es el Palacio de los Caracoles Emplumados, que cuenta con relieves esculpidos en sus columnas, de flores y caracoles, pinturas de aves con flores y el espacio como tal; siendo éste el final del recorrido, terminó de así con las tomas fotográficas. lo que da pie a realizar la selección final teniendo en cuenta ciertos parámetros.

Imágenes finales

El punto final de éste proceso, se refiere a los criterios que se llevaron a cabo para la selección de las imágenes finales, como un antecedente, es necesario decir que el resultado son 30 (aunque para los fines que convengan pueden ser más) fotografías que lleven implícito un mensaje visual claro y comprensible, una simplicidad en la lectura y los elementos suficientes para crear un discurso narrativo del lugar; de igual forma debe existir una secuencialidad para crear un recorrido visual con ellas. Todas éstas características serán tratadas más adelante, en el capítulo tres, sección tres punto tres: apartado dedicado a la imagen y su soporte final, el libro.

Sin embargo comentaré para concluir este capítulo, las impresiones visuales y sensitivas que me resultaron del lugar y que por medio de ellas generé dichas imágenes, y lo que pretendo manifestar con ellas.

Es un magnífico sitio para explorar a través de la fotografía;

usando todos los recursos al alcance, empleando y llevando a la práctica todos los conocimientos adquiridos en la formación profesional. No es explorar como un arqueólogo y científico, es hacerlo como comunicadora, como fotógrafa, a través de la imagen, apoyándome en factores físicos como la luz que a su vez cuando recae en los muros, en las esculturas crean diversas sombras, que ofrece a mi vista no solo piedras acomodadas en un sitio específico sino un conjunto de valores visuales que conforman paisajes nuevos a los ya conocidos.

Teotihuacan, en especial El Palacio de Quetzalpapalotl, muestra un lugar rico en escultura tallada magníficamente sobre la piedra; al llegar por primera vez solo vi un patio con figuras, pero conforme me fui adentrando al espacio, me di cuenta que existían diversos motivos, como la primer escultura monumental que hay en la entrada, es la cabeza de una serpiente, que impone desde el primer momento en que la vemos, en ella encontramos relieves y formas que nos demuestran la habilidad para esculpir, la luz por su parte hace lo suyo, al enfatizar sus características y detalles, lo que verlo con mis ojos y con la lente consiguen captar mi atención y llevarla a otro soporte; esto sucede casi en todo el sitio, sin embargo al estar dentro encontramos primero un lugar donde la pintura es el medio de comunicación, en donde símbolos azules y rojos nos hablan del agua y de la importancia que está tenía para ellos, murales que se convierten en otro motivo a capturar, pero una vez estando en el Patio de los Pilares todo cambia, no sin dejar de ser un sitio maravilloso, en el se conjugan la arquitectura, la escultura y la pintura, símbolos, magia, el tiempo que parece detenerse, corre lentamente en este lugar y hacen de este sitio, uno de los espa-

cios más bellos de Teotihuacan, aqui vemos esculturas en bajorrelieve, aves inscritas en el cuerpo de una mariposa, viendo al oeste, viendo fijamente al que esta enfrente, pareciera que desean perduran en la memoria, y logran, pero también es necesario hacerlas perdurar de otra manera y lo hago con la fotografía, haciendo tomas cuando la luz es más fuerte y consigue iluminar toda la columna o bien cuando el sol se esta ocultando y consigue reflejar las almenas sobre el piso, como una procesión de sombras, que caminar, que se alargan y conforme el tiempo pasa, se alejan, así el tiempo es un factor crucial tanto en la realización de las tomas, pues se puede registrar su transcurrir y como se manifiesta sobre las columnas, el patio; como en si mismo, pues adentro es como si no pasará, como si se congelara y al salir de ahí sucede todo lo contrario; y con esta idea del tiempo que se para, congelo las formas, la luz, la sombra con la imagen.

Buscando más motivos, sigo hacia el Patio de los Jaguares, la primera impresión que tengo, es la de un lugar que parece laberinto, detalle que resuelvo acercandome a el, caminando por el, y suponiendo que estás pudieron ser habitaciones, al salir de ahí. Llego al patio que lleva el nombre de Patio de los Jaguares, nombre que recibe por la pintura que existe ahí, y son estas pinturas las que se convierten en el tema a fotografiar del sitio; son jaguares, con colores como el azul, el rojo y el verde, representan a un animal que es asociado con Tlaloc. La primer pintura que veo es una que esta ya muy devastada, aun así es un buen registro del lugar y del paso del tiempo, sin embargo para los motivos del trabajo desido buscar más, al adentrarme en el patio encuentro una figura en color azul y rojo, su cuerpo tiene líneas (retícula) que simulan sus manchas y este es un ejemplo más claro que merece ser foto-

grafiado: solo existe en uno de los cuartos, esperando ver otros, me encuentro en elemento muy singular que llama mi atención, son dos bloques de color rojo que resguardan las alfardas de una escalinata que se encuentra en el centro del Patio de los Jaguares, misma que conduce hacia un montículo que pudo haber sido un adoratorio; este elemento sobresale por el color lo que lo hace interesante para registrarlo, sacarlo de su entorno y sumarlo a los motivos más sobresalientes del lugar. Continuando con el recorrido, encuentro otra figura, es igualmente un jaguar, pero este tiene dos elementos representativos, el primero y que atrae la mirada, es un caracol del cual salen unas gotas, y su tocado hecho de plumas, estos jaguares están pintados sobre un fondo rojo y delineados en rosa, verde y amarillo; como se encuentran en muy buen estado, considero que son elementos característicos del lugar y por lo tanto de ser fotografiados, para formar parte de un archivo visual y del recorrido gráfico al que están destinadas.

Continuando con este recorrido, entro al último lugar que conforma este espacio; El Palacio de los Caracoles Emplumados, lo primero que vemos es una columna en la que está labrada una flor de cuatro pétalos, tan bien conseguida y con los colores conservados que merece ser tomada por el lente de la cámara, esta flor es también uno de tantos símbolos que encontramos aquí. Este lugar es pequeño, oscuro y frío, está en la parte de abajo del Quetzalpapalotl, lo que hace suponer que fue el primer lugar que se construyó, por lo que también es parte esencial del trabajo fotográfico. Aquí encontramos tres elementos importantes, la flor, el caracol emplumado, que le da el nombre al Palacio y la pintura de aves (identificados como loros), conservando el color, la

forma, la textura y la pintura, creando una atmosfera de misterio y belleza, de aquí también decido captar los caracoles, como emblema de este sitio y a las aves con sus colores como el verde, amarillo, azul y el negro, por que los delinea, por su facilidad para identificarlos y la calidad con la que están elaborados, todas estas características hacen que sea motivo importante para retratar y a su vez para acompletar ésta visita visual.

Siendo mi principal interés obtener tener un registro documental, que a través de una fotografía de calidad y con elementos definidos visualmente en los encuadres hechos de frente, sin recortar las figuras, la utilización de películas de color para respetar el propio de la pintura y del espacio, así como las horas comprendidas entre las 11 am y las 5 pm, para conseguir iluminación natural y fuerte o sombras reflejadas y definidas, o bien exposiciones largas que permitieron grabar las imágenes sin necesidad de usar luces artificiales, para captar mejor el color y las texturas; logrando un mejor entendimiento de una de las grandes culturas de Mesoamérica ya que al conocer nuestro pasado, tendremos mejores herramientas para valorar el presente, de esta forma comienza el recorrido, la búsqueda de la fotografía y del artista, del comunicador por medio de lecturas, recabando información y lo más importante el acercamiento al lugar.

Es así que llevo mis imágenes a un gran espectador, que son los niños cuyo lenguaje, comprensión y su vasta imaginación hacen que haya un estudio detenido de la imagen de la cultura y de ellos mismos, para así darles la información necesaria que requieran y lograr que se involucren con el mundo prehispánico, con la cultura, con el arte; respondiendole quizá a

algunas preguntas como: ¿qué trataban de comunicar?, ¿que significa?, ¿porqué y para qué lo hicieron? , entre otras tantas preguntas.

Sin embargo al ser un lugar lleno de magia, de significados, no podemos contestar y tampoco afirmar, a estas cuestiones, lo único que podemos hacer es una interpretación individual y personal de lo que le da el sentido y acepción a este espacio, lleno de color, de estructuras, de sentimientos, de simbolismos, lograndolo a través de la imagen que lleve un mensaje, una idea, la opinión del artista, del comunicador; del fotógrafo.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

**"LA PRIMERA EXPERIENCIA DE
APRENDIZAJE EN UN NIÑO SE REALIZA
A TRAVÉS DE LA CONCIENCIA
TÁCTIL."
D. A. Dondis**

CAPÍTULO

EL LIBRO:

PROPUESTA GRÁFICA-DIDÁCTICA

3

3.1 La fotografía como material didáctico

Una vez que sabemos que la fotografía es un recurso visual y que por lo tanto cumple con ciertas funciones dentro de la comunicación, tenemos que hablar de está desde el punto de vista de la didáctica y la función que cumple en este campo, definiéndola y mencionando los elementos que la integran. Comenzaremos por definir la didáctica, para luego hablar de la fotografía como un material visual y didáctico.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Didáctica

Es la parte más importante en el aprendizaje del individuo. Etimológicamente, "didáctica deriva del griego didaskein, enseñar y tekne, técnica, esto es, la arte de enseñar, de instruir. La didáctica es la ciencia y arte de enseñar."²⁹ Son las formas en las que se enseña y los materiales empleados para ello; los cuales deben ser cuidadosamente elegidos para el buen desempeño. La didáctica fija el contenido de la clase y el material a usar, de acuerdo a la edad y desarrollo del niño, para que pueda asimilarla por medio de diversas actividades como



S/T. Charles Thatcher. 1997

29 Nérci, Imideo, Guisepe. Hacia una didáctica general y dinámica. p. 536

organizar la clase, instruir el aprendizaje los alumnos informar a los maestros sobre métodos y materiales que debe utilizar en clase.

La imagen didáctica es el medio para complementar las explicaciones de la realidad, facilitando la comprensión por parte del infante, a través de la percepción, el medio, la vista, pues la retención de la información es mayor. Los medios visuales están conformados por los digitales escritos y analógicos. Los escritos se refieren a números, letras y símbolos, son expresados con el lenguaje aunque no guardan relación directa con los hechos. Los analógicos tienen una relación más directa con el acto que representan, pueden ser iconográficos porque la representación es más objetiva como en el caso de las fotografías, dibujos o ilustraciones; esquemáticos por que intelectualizan los acontecimientos, son mapas, planos o gráficas; abstracto-emocionales, que pretenden por medio de símbolos, abstracciones y formas indefinidas, hacer representaciones visuales de los fenómenos con colores y movimientos. El material visual tiene varios objetivos que cumplir, al lograrlo este será aprovechado al máximo y habrá cumplido su función; objetivos sugeridos por Nérici:

- * Despertar y atraer la atención del niño.
- * Contribuir a la retención de la imagen visual y la información.
- * Favorecer la enseñanza basada en la observación.
- * Ayudar a una mejor comprensión de las relaciones de las partes con el todo de un tema, objeto o fenómeno.

- Mejorar la fijación y la integración del aprendizaje.

También debe cumplir con ciertas características básicas, propuestas por Imídeo, G. Nérici:

- Exacto, representación fidedigna del hecho.
- Actual, reflejar las características presentes.
- Útil, para el niño y su posibilidad de manejo.
- Sencillo, entre más complicado, menos eficiente.
- Aplicable, tenga relación con el tema.
- Interesante, despertar interés en el niño.
- Comprensible, que no genere dudas y confusiones
- Presentación, que se encuentre dentro de los principios de percepción y estética.

Y tiene como finalidad, según I. G. Nérici:

- Aproximarlo a la realidad que pretende mostrar.
- Motivar el aprendizaje.
- Facilitarle la percepción y comprensión de los temas.
- Contribuir a que se manifiesten las aptitudes y habilidades del niño.

Debe ser adecuado al tema, a la edad del niño, de fácil manejo y que este en perfectas condiciones. Tiene que satisfacer sus necesidades, llevándolo a trabajar, investigar, descubrir y construir, para enriquecer sus conocimientos ante la vida. Existen diferente tipos de material:

Permanente, todo aquello con lo que se trabaja siempre: pizarrón, gis, cuadernos, etc.

Informativo, aquel que nos sirve para obtener una información: libros, mapas, diccionarios, etc.

Ilustrativo visual o auditivo, el que da una información viéndola o escuchándola: esquemas, cuadros, fotografías, discos, etc.

Experimental, material que sirve para crear y experimentar de acuerdo a un tema.

Así como la imagen didáctica es importante en el aprendizaje y desarrollo del niño, también lo es la estimulación desde temprana edad en diferentes áreas que contribuyan a su formación, como el arte y puede ser dibujando y pintando a través de ejercicios y de la observación de las formas, del uso correcto del lápiz o pincel, o de la diferenciación de los colores. También pueden trabajar con papel o cartón, el uso de tijeras y pegamentos, hacer trabajos con madera o cerámica; usando a la imagen como tal.

3.2 Fotografías para niños de cinco a siete años

Para realizar imágenes específicamente pensadas para niños cuyas edades oscilan entre los de cinco y siete años, es necesario conocer algunas características psicológicas del infante para establecer ciertos parámetros en la elaboración de las mismas; hablando por ejemplo de su desarrollo y aprendizaje. Todo ser humano a lo largo de su vida tiene un aprendizaje continuo, la edad no importa para que éste sea constante, siempre se manifiesta en la mismas fases, sin embargo la etapa (edad) en la que se encuentra si influye de manera decisiva, ya que la información y el conocimiento se aprenden de distinta manera. Aprende con todo su organismo, es el resultado de la superación de uno mismo, de igual manera el niño desarrolla sus capacidades y habilidades a la par que su crecimiento físico el cual se hace notorio y es a través del aprendizaje que el niño logra su perfeccionamiento mental y su integración a la sociedad. Sin embargo tiene una forma distinta de aprender y generar otras capacidades, de acuerdo a diversos factores, como: sociales, ambientales, educacionales, pero el principal es la etapa operacional en la que se encuentra, en el caso de los niños que tienen una edad entre los cinco y siete años, están en la segunda etapa o la de las operaciones no lógicas; existen características muy importantes, como :

Percepción

La actividad perceptiva se desarrolla con la edad, en cuanto a calidad. De los cinco a los seis años no perciben referencia o dirección, a

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



S/T. Catherine Ledner. 2001

partir de los cinco los efectos de ilusión, como fondo y figura son más fuertes en cuanto a valor (llaman su atención), se hacen presentes a partir de los cinco años dos constancias: a) constancia de tamaño: es la forma en que el niño ve el tamaño real de un objeto situado a cierta distancia (el objeto varía a la distancia, pero no al tacto) y b) la constancia de forma: es la manera de ver el objeto en forma habitual, bien de frente o en forma frontal, aunque de los cinco a los siete no se percatan de las longitudes ni de la orientación de las líneas.

Semiótica o simbólica

Función fundamental para la evolución del niño. Se refiere a la representación de un algo por medio de un significante (imagen, gesto), se le llama semiótica en su carácter lingüístico. Aparece a partir de los dos años y se manifiesta a través de varias acciones como la imitación, el juego simbólico, el dibujo, la imagen gráfica, la imagen mental y concluye con el lenguaje (representación verbal). En su conjunto, son los primeros indicios del aprendizaje.

Imitación es la representación en actos y no en pensamientos involucra dos elementos importantes el símbolo como motivo de representación de algo que tiene semejanza con la realidad y el signo, como convenio colectivo de un elemento, manifestado por la imitación de modelos exteriores.

Juego simbólico, es el medio de expresión propio del niño a través de símbolos y signos construidos por el mismo para satisfacer sus necesidades, expresarlas y adaptarlas a su conveniencia.

El dibujo, es otra forma de la función semiótica que representa un placer para el infante, como la imitación de lo real. A partir de los cinco y hasta los siete años es realista en intención, dibujan formas básicas como el cuadrado de manera correcta. Antes de esta edad se les dificulta dibujar con aproximaciones, separaciones, elementos cerrados o que envuelven, en perspectiva, sin embargo de los cinco años en adelante tienen un buen control con las líneas horizontales y verticales y pueden hacer muy buenas copias de un referente; a partir de los siete años se logra de forma imaginaria.

Imagen mental, aparece con la función semiótica, es un sistema que utiliza para darle un significante al objeto, con un carácter de símbolo; existen variantes de ésta: la imagen reproductiva como la que evoca actos y acciones; la imagen reproductora es la que manifiesta actos ya conocidos; imagen anticipadora reacciona ante movimientos o transformaciones sin conocer su realización. Todas estas formas de la imagen se encuentran en un nivel preoperatorio ya que son cuadros estáticos (a partir de los siete años ya se registran en movimiento).

Operaciones concretas

Se dice así porque afectan directamente al objeto; es la transición entre la acción y la formación de una estructura lógica. Estas son la posibilidad para el intercambio, de experiencias, de información incluso de sentimientos; son transformaciones reversibles; se presenta en el niño a partir de los cuatro y hasta los cinco años, es un periodo de organización y preparación, sin embargo hasta antes de los siete años carece el niño del sentido de noción de conservación, no comprende a

cerca de un estado (físico) de su transformación a otro o de configuraciones, desde los siete años adquieren varios sistemas operacionales.

Seriación. "ordenar los elementos según sus dimensiones crecientes o decrecientes"³⁰, separa y acomoda los objetos por tamaños.

Clasificación, es un sistema en donde se agrupan cosas según la asimilación que presentan al ser observados, se manifiesta en tres etapas; en la segunda que se da a partir de los cinco años y medio y hasta los seis, el niño hace una clasificación racional de conjuntos y subconjuntos, pero no comprende ni analiza las posibles diferencias entre unos y otros.

El número, existe con relación a la disposición de los elementos que hay en ese momento; los cuenta verbalmente sin embargo no posee la capacidad de entender el significado de la cantidad.

El espacio, es una estructura operatoria que surge paralelamente a las operaciones lógico-aritméticas, "es como una síntesis del desplazamiento y de la adición partitiva"³¹; es la relación que muestran en cuanto a objetos continuos (en el mismo momento) y lo expresan por aproximación o separación de uno en relación al otro.

Imaginación, se desarrolla a partir de lecturas de ficción, de eventos, leyendas, artículo sobre inventos y descubrimientos, cuentos populares y fantásticos. También puede ser a través de visitas a cines y teatros, museos y exposiciones de arte, todo esto debe generar un poder imaginativo, reproductivo y

30 Piaget, Jean, Psicología del niño, p. 104

31 Ibidem, p. 109

creador. De igual forma se estimula haciendo composiciones de cuentos y narraciones, dibujando y pintando, modelando, porque el niño a esa edad posee gran viveza.

Aprendizaje creativo

Es un nivel más con relación a la instrucción, amplía las posibilidades de desenvolvimiento del niño, crea nuevas formas de acción para satisfacer sus necesidades sociales y culturales. Es necesario que tenga la libertad suficiente para expresarse, que realice actividades creativas, elabore historias alrededor de objetos comunes o bien sobre algunos que nos son tan frecuentes, que observe y describa elementos con detalles simples o complicados; todo con la finalidad de que su desarrollo mental y su imaginación continúen activas y en buenas condiciones.

En esta etapa el desarrollo motor, perceptual y psicológico del niño, es claramente diferenciado por la asimilación de la acción propia, sociabilizan una relación con carácter cooperativo, alcanzan cierto nivel de interacción con otros niños de su edad, realizan juegos como mejor lo sienten, sin importar los demás. En relación con el lenguaje entre los cuatro y seis años, se hace notorio hablando cada uno para sí mismo, hablan todos sin escuchar a los otros, no hay preguntas ni la aportación de información, habla en función de sus limitaciones y posibilidades. Este periodo es la unidad de todas las relaciones cognoscitivas, lúdicas, afectivas y sociales que caracterizan el desarrollo básico del niño y que lo preparan para un nivel superior.

3.3 La imagen y el libro

Como propuesta para la aplicación de dichas imágenes, está el libro pop-up y lo que este representa, empleando a la fotografía como el recurso visual que acompañara al texto y que servirá como un apoyo didáctico al discurso. Primero hablaremos del libro y de ciertas características que debe tener.

El libro

Como libro entendemos el "conjunto de varias páginas de papel, papiro u otra materia en la que se pueda escribir, unidas entre sí y que contiene textos, ilustraciones o música, están concebidos para ser divulgados al público."³² El libro es el material más socorrido en la educación, especialmente si este cuenta con imágenes o ilustraciones que sirvan como apoyo o explicación del texto. Éste debe ser planeado de acuerdo al contenido literario y a la edad del público al que será destinado. Para el lector de cinco a siete años para el cual se pretende crear, tiene que tener ciertas características como el contenido que debe ser de 75 % de imagen y 25 % texto, refiriéndose a que el texto es el complementario del discurso visual. Además de otros aspectos importantes como las partes que integran el libro, el color, las imágenes, el propio texto, entre otras.

Las partes de un libro son "exteriores, pliego de principios, cuerpo o texto de la obra y finales."³³ Por exteriores está la cubierta o portada, lomo, sobrecubiertas, solapas y guardas. Para



El mago de oz. L. Frank Baum (1856-1919)

32 Libro, Enciclopedia Microsoft Encarta 2000
33 De Buen, Jorge. Manual de diseño Editorial, p. 151

pliegos de principios o preliminares se refiere a las páginas de cortesía, portadilla o frontispicio si es que lleva alguna ilustración, página legal, dedicatoria, epígrafe o título. Y para el cuerpo del libro está el índice o contenido, cuerpo de la obra, apéndice o anexo, bibliografía, índice de láminas, glosario, fe de erratas, colofón, contraportada o cuarta de forros.

Color, entendido como "ondas luminosas que son una especie particular de energía electromagnética"³⁴, esto es la percepción que tenemos de ellas. Siendo que el ojo humano percibe ondas que van de los 400 a los 700 mm (milimicron; micron medida de la onda luminosa). Por lo que los colores mejor percibidos son los llamados primarios: amarillo, rojo y azul, que en armonía se vuelven alegres y con vida y lo mismo resulta de sus múltiples combinaciones; por lo que tienen que generar un mayor grado de interés y retener al mismo tiempo la atención del niño.

Diseño, como algo que "puede considerarse como la expresión de una idea. La idea es transmitida en forma de composición."³⁵ Tiene que ser adecuado para que se facilite la apreciación de los elementos y de modelo de fácil manejo, considerando que anatómicamente un niño no es capaz de manipular elementos grandes, pesados. El niño tiene que trabajar con modelos adecuados a su edad.

Modelo, es una representación tridimensional, puede ser igual, mayor o menor a su correspondencia real; hay varios tipos: seleccionado, que represente diversas partes de un todo; miniatura, está a escala menor. Ampliado, muestra las partes mínimas del todo; funcionamiento, que haya dinámica de un elemento a través de ventanas transparentes, secuen-

34 Itten, Johannes. El arte del color, p. 17

35 Wong, Wicius. Principios de diseño en color, p. 95

cia de operación, que existan esquemas de funcionamiento. Exacto, personificar al objeto como es y de forma montable, en dado caso que exista una estructura con base, es necesario que pueda ser montada y desmontada.

Sistema texto imagen, es la combinación de ambos. Una obra literaria en un plan estético, es un libro didáctico. Lleva dos canales, una imagen fija más un texto didáctico y tiene un eje de discurso basado en la duración de la lectura y la secuencia de las imágenes. "Un mensaje ilustrado es un mensaje multimedia ya que recurre a dos sistemas diferentes de comunicación, cada uno con sus respectivos códigos de acción, contexto cultural y retórica particular."³⁶ Lleva dos tipos de información; la imagen (fotografía) se convierte en el discurso visual y el texto explica el tema, acompaña a la imagen y reafirma el contenido.

Texto didáctico, comprende un texto principal, que es el hilo del discurso y se encarga de la estructura y argumento, y un texto secundario, para desarrollos laterales, complementar, analizar los casos particulares, confirmar con determinados ejemplos.

Imagen didáctica, es una imagen que cuenta con ciertas características como "denotativa: hablar y luego ver; anecdótica, a propósito de."³⁷ Debe estar sujeta al comentario, ésta es notable sin exceder al texto y tener un sentido poético para el lector. Sin embargo en la actualidad predomina lo visual y el texto solo acompaña, por lo que una imagen (fotografía) al ser vista hace que experimentemos nuevas sensaciones, que desarrollemos más nuestra capacidad de percibir y así poder ver cosas que posiblemente habían pasado inadvertidas, nos

36 Fontcuberta, Joan. Fotografía: conceptos y procedimientos. Una propuesta metodológica. p. 139

37 A. Moles, Abraham. La imagen, comunicación funcional. p. 155

hace concientes a través de nuevas experiencias visuales, que reconozcamos y conozcamos cada vez más el objeto que se nos presenta. "Ver ha llegado a significar comprender"³⁸, es entonces que la fotografía forma parte importante del proceso de aprendizaje y comunicación.

3.3.1 El pop-up

Hablaremos de sus antecedentes y del tratamiento que éste requiere; es la ingeniería en papel, una forma de decoración japonesa, es una técnica también conocida como arquitectura en papel, pop-up, arquitectura en pop-up o troquelado, basado en cortes, dobleces y adheridos en un soperte con el fin de provocar una tensión en el papel y un efecto de tridimensionalidad. "El concepto original para la arquitectura en papel fue desarrollada en 1981 por Masahiro Chatani, (Hiroshima 1934), profesor de arquitectura en el Instituto de Tecnología de Tokio."³⁹ Su concepto original es crear formas arquitectónicas, florales o animales, utilizando el papel como soporte, que al desplegarse a 0°, 45°, 90°, 180° o 360° se observan formas tridimensionales. Estos modelos son cortados y sobrepuestos a otra hoja de papel. Está técnica tiene la posibilidad de crear composiciones con volúmen y la facilidad para representar de forma gráfica diversas formas. En la actualidad éste método es empleado en la literatura infantil.

Apartir de de estas características y de las ya mencionadas con respecto al texto y a las imágenes, comienza el proceso de selección de las fotografías, creación del libro y la elección de las diversas ilustraciones que acompañaran y formaran el conjunto. Para las imágenes se usaran solo aquellas que cuenten con los siguientes puntos:

38 Dondis, Donis A. La sintaxis de la imagen. p. 19

39 Pop-Up. <http://www.geocities.com>

- Del archivo existente en blanco y negro y en color, sera este último del cual se eligan las imágenes, ya que por el tipo de público al que van dirigidas, el color es fundamental en la presentación de las mismas.

- También entraran en la selección imagenes que ubiquen al sitio arqueológico como tal y al Lugar en específico del cual se esta hablando.

- Serán elegidas aquellas que muestren las características más importantes del Palacio de Quetzalpapalotl, del Patio de los Jaguares y del Palacio de los Caracoles Emplumados, ya que se pretende crear un recorrido visual del lugar.

- Todas deben estar enfocadas, con una buena exposición, que la iluminación sea adecuada, para que no se oscurezcan o aclaren demasiado, porque de ser así seran eliminadas.

- Imágenes cuyo encuadre sea frontal y contenga los elementos completos, descartando aquellas cuyos planos sean inclinados o las formas esten recortadas.

Una vez hecha esta selección, corresponde el turno a elaborar las ilustraciones que acompañaran como referencia de algunas imágenes y del texto, serán elaboradas por un pintor, a encargo; son de colores, representan diversos animales, todos de frente, con fondos combinables y con la mayor simplificación, para no complicar la lectura. Estás son: un quetzal, una mariposa, un búho, un jaguar y un loro. Ya teniendo tanto fotografías como ilustraciones, mencionaremos las características del libro.

3.3.2 Un libro pop-up sobre El Palacio de Quetzalpapalotl

A) Características generales

Formato : 8x10 pulgadas

No. de páginas : 42 páginas, más portada y contraportada

Descripción:

- 1 - Imagen inicial (imagen de la portada y el título).**
- 2 - Introducción (texto sobre Teotihuacan, cargado a la izquierda).**
- 3 - Imagen (Pirámide de la Luna, abarcando la página 3 y una sección de la página 2).**
- 4 - Texto sobre el Palacio de Quetzalpapalotl, el Patio de los Jaguares y el Palacio de los Caracoles Emplumados (introducción).**
- 5 - Imagen de un quetzal y una mariposa**
- 6 y 7 - Aplicación en pop-up (entrada a Quetzalpapalotl, escaleras y cabeza de serpiente, más dos imágenes).**
- 8 y 9 - Información sobre el interior del Quetzalpapalotl (texto e imágenes sobre pintura mural).**
- 10 y 11 - Aplicación en pop-up (patio del Quetzalpapalotl, más imágenes e información).**
- 12 y 13 - Información de los Jaguares (texto e imagen sobre el Patio de los Jaguares a manera de introducción).**
- 14 - Información sobre los Jaguares (texto e imagen para concluir).**
- 15 - Información sobre los Caracoles Emplumados (texto e imagen para introducir).**
- 16 y 17 - Aplicación en pop-up (espacio de los Caracoles, pilar y muros, imagen del interior)**
- 18 y 19 - Información sobre los tres espacios (texto e imáge-**

nes de Quetzalpapalotl, Jaguares y Caracoles, para concluir).
20 Imagen de mariposa con subtítulo de actividades
21 y 22 - Actividad, rompecabezas (basado en el mural de los Jaguares, material desprendible, más instrucciones).
23 y 24 - Actividad, disco de relación (imagen-concepto, instrucciones).
25, 26, 27 y 28 - Actividad, áreas para iluminar (Teotihuacan, pilar de Quetzalpapalotl, jaguar y ave de los Caracoles, y texto de las instrucciones).
29 a la 40 - Actividad, modular para rompecabezas (2 páginas para formar un cubo con imagen pintada sobre él, material desprendible, texto para armado).
41 - Información final (texto e imagen para concluir con el libro).
42 - Créditos.

B) Características particulares

Texto informativo

Titulo : *Juguemos con la Mariposa Divina*

Página 2

Introducción:

Hace muchos años existió una gran ciudad llamada Teotihuacan, que tenía calles, y enormes edificios a los que llamaban pirámides, templos o palacios, contaba con un gran mercado, en él intercambiaban muchas cosas: había muchos habitantes, hombres, mujeres, ancianos y muchos niños, la gente vivía en casas alrededor de la gran ciudad, existía gente importante como los sacerdotes o los militares, y gente que hacía pinturas en los muros, toda la ciudad estaba llena de

color. Era la ciudad más importante de su época y todavía hoy podemos ir a verla y pasear por sus calles, entrar a sus casas y palacios o subir a sus pirámides y ver lo grande y maravillosa que era.

Para saber más de esta ciudad vamos a hablar sobre un palacio muy bonito lleno de pintura, de columnas muy grandes y de patios enormes.

Página 4

Introducción a Quetzalpapalotl:

Se llama así por que el Quetzal es un ave y papalotl significa mariposa, aquí vivió gente muy importante, como sacerdotes o ancianos muy sabios, ellos eran gente muy inteligente que cuidaba a la Pirámide de la Luna. Más abajo hay una construcción llamada los Caracoles Emplumados, es pequeño y fue el primero que hicieron, por eso ya casi no se ve, ya está muy viejo.

Página 8

Información sobre Quetzalpapalotl, entrada:

Para poder llegar hay que subir unas grandes escaleras pero antes se encuentra la enorme cabeza de serpiente que está a la entrada, ella cuida el lugar.

Página 9

Información sobre Quetzalpapalotl, antesala:

Ya en la antesala, encontramos unas columnas y en los muros se ve pintura de color azul y rojo, como si fuera agua de un río.

Página 10 y 11

Información sobre Quetzalpapalotl, patio (conclusión):

Este lugar se llama Palacio de Quetzalpapalotl porque en el gran patio que esta adentro hay doce columnas que tienen figuras de un animal muy extraño, la es mitad un pájaro que se llama quetzal y la otra mitad es una mariposa. Esas figuras son muy bonitas y antes tenían muchos colores como el verde o el amarillo.

Página 12 y 13

Introducción a Jaguares:

En la parte de atrás, bajando las escaleras hay un laberinto hecho de piedras de muchos colores y tamaños, pasando el laberinto hay otro patio muy grande que se llama Patio de los Jaguares, ahí también vivía gente muy importante, posiblemente ese lugar era usado para descansar.

Página 14

Información sobre Jaguares, patio (conclusión):

Este lugar se llama Patio de los Jaguares, por que en los muros hay muchas pinturas de jaguares caminando, algunos son de color rojo y verde y tienen caracoles y plumas, otros son blancos con azul y llevan manchas en su cuerpo, son figuras que representan a un dios muy importante que se llama Tlaloc y significa agua, lluvia o ríos.

Páginas 15

Introducción a Caracoles Emplumados:

Siguiendo un camino pequeño se llega al Palacio de los Caracoles Emplumados, se llama así por que en las columnas hay figuras de caracoles que tienen plumas, y flores con cuatro pétalos con un centro en forma de círculo, también hay

pinturas de pájaros con grandes picos amarillos que riegan unas flores.

Página 18 y 19

Conclusión:

En todos estos lugares hay muchas figuras, algunas son más grandes y otras más pequeñas, también hay pintura en sus muros como aves o jaguares, unos son de color rojo, otros verde o azul, todo está hecho de piedras de distintas formas y tamaños.

Página 20

Subtítulo:

Comienza la parte para dibujar, cortar y armar

Página 21 y 22

Rompecabezas:

Instrucciones para el armado del rompezabezas

Página 23 y 24

Actividad, disco de relación:

Instrucciones de uso

Página 25 a la 28

Área de iluminar:

Instrucciones

Página 29 a la 40

Asección de rompecabezas:

Instrucciones de cortado y armado

Página 41

Conclusión general:

Este lugar fue como una gran casa con muchas habitaciones y muchos patios donde gente muy especial vivía. Es un lugar muy grande y bonito.

Espero que te haya gustado y ojalá hayas aprendido

Página 42

Información final

Créditos, despedida y agradecimientos.

Material : soporte rígido, pastas duras, impresión a color (fotografías e ilustraciones).

C) Estructura

D) Imágenes ilustrativas

CONCLUSIONES

A lo largo de más de seis meses y con visitas constantes al sitio arqueológico de Teotihuacan pude darme cuenta de la importancia que este centro ceremonial tuvo para el desarrollo de culturas posteriores, así como la influencia tan marcada que tuvo durante su apogeo.

También me percate de su gran expresión artística, que plasmaron a lo largo de toda la ciudad y sus alrededores; fueron creadores de una técnica y dominio de la misma excepcionales, su nivel de abstracción difícilmente fue superado, a la vez que su simbología se hace presente en todo momento.

Pude obtener un registro de más de 200 imágenes en aproximadamente 15 visitas, lo que me deja un archivo visual con posibilidades de ampliarlo, ya que el lugar da para más.

Hice una investigación más amplia del tema, me informe de nuevos conceptos relacionados con mi área y puse en práctica mis conocimientos y toda esta información para generar dichas imágenes

Estás fotografías representan mi forma de ver Teotihuacan, enfocadas a tres espacios: El Palacio de Quetzalpapalotl, El Patio de los Jaguares y El Palacio de los Caracoles Emplumados; de acuerdo a mi cultura y mi formación gráfica y plástica, proyecto mis conocimientos hacia el lugar y lo retrato empleando de varios formatos de cámaras fotográficas así como de diversos instrumentos como apoyo.

Pensado con un enfoque didáctico, el material fue presentado para público infantil cuyas edades van de los cinco a los siete años; a través de un libro como soporte.

Propongo la creación de un libro pop-up (tridimensional) que sirva de apoyo a la educación y motivación del niño, por sus características: información visual y textual, así como áreas para iluminar, secciones para desprender, entre otras; de esta forma en un mismo soporte conjugo de forma bi y tridimensional la imagen y el texto.

Hago una selección de dicho archivo para mostrarlo no solo a los niños, sino a un público en general ya que parte del material será expuesto en lugares donde la gente pueda apreciarlo, lo que es un buen resultado a la búsqueda de nuevas concepciones sobre Teotihuacan.

CONCLUSIONES PERSONALES

Independientemente de los resultados técnico obtenidos en el seminario, creo conveniente mencionar otras conclusiones a las que llegue durante este periodo; aunque son con un carácter más personal forman parte importante de este proyecto.

A lo largo de la mi educación superior obtuve conocimientos y satisfacciones constantes, sin embargo en este último paso me senti alagada de poder formar parte de este seminario, con una gran responsabilidad y un compromiso que cumplir.

Conforme transcurrió el tiempo me di cuenta que el valor de este proyecto, tanto de forma individual, como grupal crecía cada vez más y la integración de los compañeros así como de los maestros fue notoria.

El seminario fue un motivador para seguir por el camino de la investigación gráfica y cultural. Los resultados eran constantes y se superaban continuamente.

Las expectativas que tenía del trabajo fueron revasadas por los resultados propios y de equipo.

Compruebe que mi capacidad no se limita tan solo al diseño o a la comunicación; la fotografía, el trabajo de campo, la investigación, entre otras, son unas de las tantas posibilidades de desarrollo personal y profesional.

Y más personal aun, tengo la fortuna de conocer maestros excelentes, con conocimientos increíbles y dispuestos a apo-

yar a todo su grupo.

También saber que dentro de este círculo de profesionistas, reencontre amistades que han formado parte importante de mi vida y encuentre otras que considero invaluable. En cada uno existe lo mejor del ser humano. Y de cada uno aprendi valiosas lecciones que me enriquecen y me hacen seguir luchando, sin perder la fuerza.

Y creo que lo más significativo, es el hecho de ser parte de este seminario, me enorgullece y me deja satisfecha con lo obtenido.

BIBLIOGRAFÍA

Ahumada, Rosario. *Juguemos a leer*. ED. Trillas. México, D. F. 1992.

Anson, Antonio. *Novélas como álbumés. Fotografía y Literatura*. ED. Mestizo. Murcia, España. 2000.

Berger, John. *Otra manera de contar*. ED. Mestizo. Murcia, España. 2000.

Caso, Alfonso. *El Pueblo del Sol*. ED. FCE México, D. F. 2000.

Davies, Nigel. *Los antiguos reinos de México*. ED. Fondo de Cultura Económica. Londres, Inglaterra. 1982.

De la Garza , Mercedes, Federico Navarrete. *Introducción a las culturas Indígenas de México* (folleto.) CONACULTA. INAH.

De Sahagún, Fr. Bernardino. *Historia General de las cosas de Nueva España*. ED. Porrúa. Colección Sepan Cuantos No. 300. México, D. F. 1975.

Diccionario: *La filosofía, las ideas, las obras, los hombres*. ED. Ediciones Mensajero. Bilboa, Portugal. 1974

Dondis, Donis A. *La sintaxis de la imagen*. ED. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1976.

Dubios, Philippe. *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. ED. Piados Comunicación. Barcelona, España. 1986.

Enciclopedia Autodidáctica Océano. *Arte Prehispánico*. Barcelona. Vol. 8. 1990.

Fernández, Justino. *Estética del Arte Mexicano*. IIE. UNAM. 1972.

Fontcuberta, Joan. *Fotografía: conceptos y procedimientos. Una propuesta metodológica*. ED. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1990.

García Lopez, Maya Selene. *La escultura en papel como soporte físico y gráfico en el diseño. Su aplicación a un cuento ilustrado*. Tesis, ENAP México, D.F. 2002

Gendrop, Paul. *El México Antiguo*. ED. Trillas. México, D. F. 1972.

Itten, Johannes. *El arte del color*. ED. Limusa. México, D. F. 1994

Kossoy, Boris. *Fotografía e historia*. ED. La Marca. Buenos Aires, Argentina. 2001.

León Portilla, Miguel. *De Teotihuacan a los Aztecas. Antología de Fuentes e Interpretaciones Históricas*. UNAM. México, D. F. 1971.

Matos Moctezuma, Eduardo. *Teotihuacan: la metrópoli de los Dioses*. ED. Lonwer. Barcelona, España. 1990.

Mussen, Paul Henry. *Desarrollo psicológico del niño*. ED. Trillas. México, D. F. 1983

Nerice, Imideo Giuseppr. *Hacia una didáctica general dinámica*. ED Kapelusz. Buenos Aires, Argentina. 1973.

Piaget, Jean. *Psicología del niño*. ED Morata. Madrid, España. 1969.

Sánchez Alaniz, José Ignacio. *Las unidades habitacionales en Teotihuacan: el caso de Bidasoa*. INAH. México 2001.

Sánchez Vázquez, Adolfo. *Textos de estética y teoría del arte*. UNAM. México, D. F. 1972

Soustelle, Jacques. *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*. ED. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 1956

Tomachewski, Karlhein. *Didáctica General*. ED Grijalbo. México, D. F. 1969

Westheim, Paul. *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*. ED. Alianza Editorial Era. México, D. F. 1972.

Wong, Wucius. *Principios del diseño en color*. ED. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1988

Enciclopedia Microsoft Encarta 2000. 1993-1999. Microsoft Corporation.

{http://www.yoexpreso.com/html/xpresate/artes/_pala-bart/palartes.htm}. *Mariposa Divina*. 2003

{http://www.geocities.com/marivi_2/gift.jpg" * }. *Pop-up*. 2003

GALERÍA







