



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“ Análisis de la tumba de Nefertari para el diseño
de material didáctico audiovisual en CD”

tesis
que para obtener el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

presenta
Nadia Acosta Romero

Director de tesis
Mtro. Miguel Armenta Ortíz

México, D.F. 2004



DEPTO. DE ASIGNA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
MEXICO D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

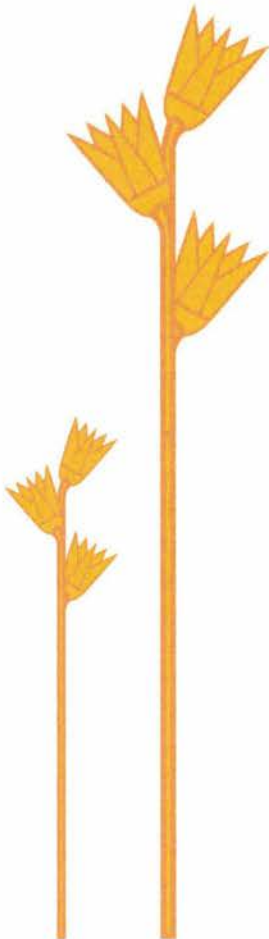
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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.



**Análisis de la
tumba de Nefertari
para el diseño de
material didáctico
audiovisual en CD**



Agradecimientos

A mis papás, mis hermanos: Aldo y Mónica, y a mi abuelita, que me condujeron por la vida con amor y paciencia hoy ven forjado un deseo; siempre estuvieron conmigo, apoyaron y dieron consejo. Gracias por enseñarme y guiarme, por compartir mis momentos felices, ambiciones, sueños e inquietudes; por hacer de mi lo que hoy soy, nunca los defraudaré y verán que todos sus sacrificios serán recompensados...

A Carlos, gracias por todas las porras que me has dado, por seguir junto a mí ésta meta tan importante y por motivarme a ser cada día mejor; gracias por ser mi mejor amigo y compañero...

A todos mis amigos que siempre han estado a mi lado en las buenas y en las malas, me han dado ánimos y se han preocupado por mí. Gracias por ser como son y quererme tanto... con cariño para ustedes...

A mis profesores y sinodales Miguel Armenta, Francisco Villaseñor, Mayté Sánchez, Martha Patricia Cerecedo y Gerardo Medrano, gracias por sus sabios consejos y paciencia, y por todo el apoyo que me dieron en la elaboración de ésta tesis...

A todos y cada uno de ustedes, que Dios los bendiga y los guarde siempre.

Nadia

INDICE

Introducción	6
Capítulo 1 Egipto, lugar de vida eterna	8
1.1 Kemet, el país de la tierra negra	
1.1.1 El don del Nilo	9
1.1.2 Tierra de faraones	10
1.1.3 Tres mil años de historia	12
1.2 Belleza y perfección: sobre el arte egipcio	
1.2.1 La concepción del mundo para un egipcio	17
1.2.2 Características y principios del arte egipcio	19
1.2.3 Convenciones del arte	20
1.3 Moradas para la eternidad: tumbas egipcias	
1.3.1 Las tumbas reales de Egipto	23
1.3.2 La construcción de una tumba real	26
1.4 Nefertari, la muy amada	
1.4.1 Aproximación histórica a Nefertari: el Imperio Nuevo y la dinastía XIX	28
1.4.2 Nefertari Merit-en-Mut, "por la que brilla el sol"	29
1.5 El análisis de la tumba de Nefertari	
1.5.1 Método de análisis	35
1.5.2 Desarrollo	37
1.5.3 Resultados	56
Capítulo 2 Enseñanza y materiales de apoyo didácticos	61
2.1 El arte de compartir conocimientos: la enseñanza y la didáctica	
2.1.1 Enseñanza y didáctica	62
2.1.2 Métodos de enseñanza	63
2.2 El material didáctico, una ayuda para el profesor	
2.2.1 Material didáctico	65
2.2.2 Medios audiovisuales	66
2.2.3 Selección del material didáctico audiovisual	67
2.2.4 Material de apoyo didáctico audiovisual (CD) para la materia	70
de Arte Antiguo para el tema de Arte Egipcio	

**Capítulo 3 El diseñador y la gráfica didáctica:
su importancia en la enseñanza 74**

3.1 ¿Quién es el diseñador gráfico y que hace? 75

3.1.1 El diseñador gráfico 75

3.1.2 La percepción 75

3.1.3 La actividad didáctica del diseñador 77

3.2 Sus medios 79

3.2.1 La gráfica didáctica 79

3.2.2 Estructura formal del material didáctico audiovisual 80

3.2.3 Empleo de las herramientas de diseño 82

3.2.4 El texto 86

3.3 El método 86

3.3.1 Método de diseño de la ayuda visual (método de Jerry MacLinker) 86

Capítulo 4 El proyecto 91

4.1 El desarrollo 92

4.1.1 Retícula 92

4.1.2 Tipografía 93

4.1.3 Estructura y composición 93

4.1.4 Gama tonal 94

4.1.5 Elementos gráficos e íconos 94

4.1.6 Diseño de diapositivas 98

Conclusión 103

Glosario 104





Introducción

Dentro del programa de estudios de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM se imparte la materia de Arte Antiguo en el primer semestre de la carrera de Diseño y Comunicación Visual. Esta materia es de gran importancia para la formación del diseñador gráfico, ya que dentro de sus objetivos específicos se encuentra el de dar a conocer al alumno los orígenes del arte, así como valorarlo junto con las culturas de las primeras civilizaciones; también el de reconocer los principales elementos constitutivos de los estilos artísticos de tales culturas e identificar las posibles influencias entre ellas, al igual que los diferentes estilos y diseños que se hacían en aquellas épocas.

El diseñador gráfico debe de ver y reconocer el valor que tiene esta materia en su ámbito creativo, puesto que estos conocimientos pueden llegar a ser la fuente de inspiración de hermosos diseños y trabajos de arte actuales, siempre y cuando se tenga un excelente conocimiento de las culturas antiguas.

Pero el impartir esta materia y tratar de que al alumno le queden claros los todos los datos que se le den no es fácil ya que es una materia netamente visual. En ella es requerido todo tipo de medios auxiliares didácticos para poder lograr el objetivo antes citado; lo más común en la escuela es la proyección de diapositivas. Sin embargo, los tiempos van cambiando y la tecnología se mueve a un ritmo en verdad rápido y las nuevas generaciones son cada vez más exigentes en cuanto a la manera en que se les dan las clases por medio de materiales didácticos.

El Arte Egipcio es uno de los temas que conforman esta asignatura y se necesitaba un material didáctico audiovisual para la explicación de éste, de hecho el mismo plan de estudios sugiere el uso de alguna ayuda didáctica audiovisual dentro de su método de enseñanza. El proyecto de esta tesis fue el de crear este material y que, además, cumpliera con varias de las exigencias de los alumnos como, por ejemplo, que las diapositivas tuvieran color y diseño para que fueran más agradables a la vista y la clase no se tornara aburrida. Pero, para poder llegar al diseño final hay que tener los datos suficientes para su elaboración.

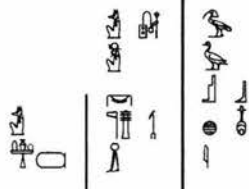
El objetivo de esta tesis es evidenciar lo valiosa que es la investigación como uno de los pasos dentro de cualquier método de diseño. En este caso, como se hace constar en el capítulo 1, se investigó la cultura egipcia primero, desde el punto de vista histórico para poder situarnos en un punto y lugar en el tiempo y , luego, desde el artístico en el que se recurrió al método de análisis semiótico para el estudio de la tumba de la reina Nefertari, una de las más bellas y mejores conservadas-, y gracias a esto se pudo conocer su iconografía e

iconología para así poder obtener los resultados en cuanto a gama tonal, retículas, elementos gráficos, etc. que se citan al final del capítulo.

Pero, además de investigar Egipto, hubo la necesidad de conocer todo lo relacionado con la enseñanza y la didáctica, puesto que se iba a diseñar un material didáctico audiovisual. El capítulo 2 trata sobre este tema y todo lo que conlleva la impartición de nuevos conocimientos y los materiales auxiliares, qué se necesita para dar una mejor clase y, en específico, se explica que es un material audiovisual y porqué es uno de los mejores para la enseñanza.

En el capítulo 3 se expone la importancia que tiene el diseñador gráfico en la elaboración de este tipo de materiales y que, como conocedor y profesional de la imagen, es la persona idónea para diseñarlos haciendo uso de sus métodos, herramientas y elementos de diseño, con la obvia participación del profesor como conocedor del tema.

El proyecto terminado se podrá ver en el capítulo 4 en donde se explican todas y cada una de las partes que lo conforman y el por qué se llegó a dicha solución de diseño. En este capítulo se funden los resultados obtenidos de nuestro análisis a la tumba de Nefertari, los conocimientos sobre la impartición de conocimientos y la profesión de diseñador gráfico, lo que da como resultado un material didáctico audiovisual perfectamente planeado y funcional, además de ser agradable al alumno, que a final de cuentas debe de ser un cliente satisfecho.



CAPÍTULO 1

Egipto, lugar de vida eterna

Puesto que el tema de la presente tesis es el análisis de la tumba de Nefertari para la realización de un diseño, considero fundamental el tener los conocimientos básicos sobre el arte y la religión egipcios, para así poder comprender lo qué es una tumba egipcia y su función. De esta manera, expongo a continuación una breve introducción a la vida de este país y de estas personas que tuvieron una muy particular forma de ver el mundo, la vida y la muerte.

1.1 Kemet, el país de la tierra negra

1.1.1 El don del Nilo



Vasijas de barro. 5,000 a.C. Egipto

Egipto se encuentra en el extremo noreste de África, ahora una región desértica en su mayor parte, pero que en algún tiempo, y antes de que el Bajo y Alto Egipto se fundaran hace 5000 años, llegó a tener un clima favorable que propició la llegada de pobladores de diversas regiones cercanas a él. Estos pobladores provenían de la Asia y África y juntos crearon una de las civilizaciones más florecientes, cuya duración fue de cerca de 3000 años hasta la llegada de los persas en 622 a.C. ya que después de esa invasión los faraones ya no eran nativos egipcios sino extranjeros.

Los límites de Egipto eran naturales: las cataratas y el desierto Nubio al sur; el desierto Libio al oeste; el desierto Árabe, el mar Rojo y el desierto del Sinaí al este y el mar Mediterráneo al norte. Se dividía en dos regiones: el Delta del Nilo o Bajo Egipto (Ta-mehu, en egipcio) que empieza a unos 20 Km. abajo del El Cairo, que es una región muy importante en cuanto a economía porque ahí se encontraban muchos centros de comercio hacia el mar Egeo y el este del Mediterráneo. La segunda región es el Valle del Nilo o Alto Egipto (Ta-shema) que se extiende 650 Km., entre la primera catarata del Nilo y el vértice del Delta, es una delgada línea de tierra que algunas veces mide unos pocos kilómetros de ancho y que tiene otro tipo de ventajas económicas: el acceso a los depósitos minerales de las colinas desérticas del este y el oro y maderas preciosas en Nubia. El Alto Egipto tuvo más poder y éxito gracias a que controlaba las rutas de las caravanas que provenían del este y se dirigían hacia los oasis que se encontraban en el desierto del oeste y también hacia países más al sur. De esta manera Egipto obtuvo materiales lujosos como el oro, el marfil, el ébano, incienso y animales exóticos.

Esta cultura le debe la vida y su unión al río Nilo, así lo observó el historiador griego Herodoto cuando en el 450 A.C. escribió: "Egipto es un don del Nilo", ya que sin sus crecidas anuales, que depositaban el rico limo negro que fertilizaba sus orillas, no hubiera podido existir vida en este lugar.

Se cree que el río Nilo comenzó a formar su curso actual hace unos diez mil años cuando las lluvias de la selva africana y el deshielo de las nieves de Etiopía provocaban inundaciones anuales y fueron convirtiendo al río en un constructor geográfico y sus aguas se abrieron paso hacia el norte. Así formó un extenso oasis de 1 200 kilómetros, desde la primera catarata hasta el mar (Johnson, 1999:11). El pueblo egipcio dependía completamente de este río: su vida, economía, política, religión y arte giraban alrededor de él, de hecho, los

antiguos egipcios llamaban a su tierra *Kemet* o tierra negra, esto por el limo que el río depositaba en las riberas que era de color negro. El Nilo se alimenta por dos ríos: el Nilo Azul que nace en las tierras altas de Etiopía, y del Nilo Blanco, que se divide en una maraña de riachuelos en el Sudán meridional y que procede del lago Victoria en África Central. (Baine. Malek, 1996)

Alrededor del 5 000 a. de C. los pobladores empezaron a asentarse en el valle y el delta y se convirtieron en agricultores y ganaderos neolíticos y gradualmente empezaron a aprovechar el río por medio de diques, barreras, embalses y canales (Johnson, 1999:12)

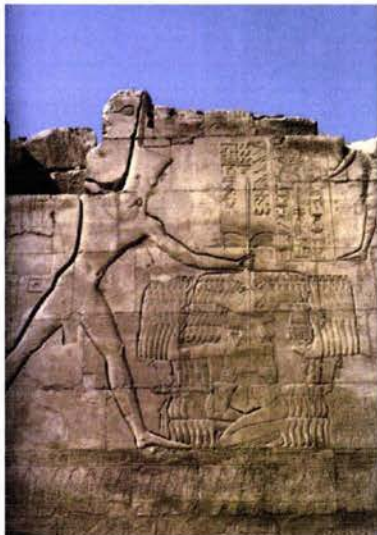


Fragmento de pintura mural de una tumba en donde se muestran actividades cotidianas de los egipcios.

Gracias a las inundaciones periódicas, los egipcios pudieron crear el calendario más antiguo del mundo de tres estaciones con cuatro meses cada uno. Este calendario no se regía por el sol sino por el río (Discovery Channel, Caos y Reyes, 1999). El año nuevo comenzaba con el comienzo de la inundación y con la aparición de la estrella Sotis o Sirio (19 de julio después de ocultarse por setenta días). Las tres estaciones recibieron el nombre de *Akhet* – la primera, cuya duración iba de julio a octubre y en ella ocurría la inundación-, *Peret* – la segunda, que iba de noviembre a febrero en donde la tierra emergía del agua y la dejaba lista para la siembra de invierno-, y *Shemu* – la tercera, de marzo a junio en donde se cosechaba. (Hayes, 2000:11)

1.1.2. Tierra de faraones

Durante tres mil años Egipto estuvo gobernada por reyes o faraones (del egipcio *per-aa*, gran casa) que en un principio eran considerados divinidades y que a partir de la IV dinastía, tan sólo se les consideraba hijos del dios. Éstos ejercían un poder teocrático y constituían la cúspide de una escala social rígidamente jerarquizada, era el único sacerdote del país y el único interlocutor posible para con los dioses.



El faraón tomando a sus enemigos por los cabellos. Karnak, este de Tebas.

El faraón blandiendo una maza, asiendo a sus enemigos por los cabellos y disponiéndose a matarlos o romperles la nariz es la representación del rey vencedor que aparece esculpida cientos de veces en la piedra en todas partes de Egipto, y muestra el deber del faraón de proteger el país, también tenía que mantener unidas a las Dos Tierras (Alto y Bajo Egipto) y establecer el orden universal o *Maat*. Esto lo podemos comprobar gracias a un texto en el que un rey le dice a su hijo: "Obra conforme a *Maat* mientras permanezcas en la Tierra, consueta al que llora, no oprimas a la viuda, no expulses a nadie de la propiedad de su padre y no perjudiques a los funcionarios en sus tareas. Guárdate de castigar injustamente y no mates, pues esto no te puede ser de utilidad" (Hayes, 1999:40). "*Maat* era el orden correcto, era la justicia y la moralidad y el faraón personificaba al *Maat* y lo confería, podía determinar qué lo era y qué no. Al parecer, los egipcios carecían de un código escrito de leyes

porque seguían una ley no escrita derivada de los juicios faraónicos. *Maat* también era la forma de justicia impartida cuando los difuntos comparecían en el *Juicio Final* o *Psicostasia*. Quebrantar una norma artística, infringir la ley del faraón o pecar contra dios tenían algo en común: estaban en contra del *Maat*”, explica Paul Johnson (1999:50-51).

Rose Marie y Rainer Hagen (1999:44) hacen una descripción de los atributos del soberano:

“Parte de los atributos del soberano eran las vestiduras, sus insignias y las divinidades en forma de animales que le acompañaban. El primer lugar correspondía a **Horus**, el dios halcón, que era considerado como el hijo de los dioses que se encarnaba en el faraón... [] La diosa buitre **Nekhbet**, que simboliza el Alto Egipto, y la diosa **Uadjet**, que simboliza el Bajo Egipto, son las **protectoras del rey**, ambas personifican las Dos Tierras y defienden conjuntamente al soberano. En sus manos, el faraón sostenía el **flagelo dorado** rematado por tres flecos o látigo (don de castigo) y el **etro curvado** o bastón (don de mando), vestigios de la época en que los egipcios eran nómadas que vivían en el desierto. Con el flagelo se reunían los rebaños y con el cayado curvilíneo se cogía a los animales por la pata trasera: el faraón es como el gran pastor. El **“Toro Poderoso”**, uno de los títulos del faraón, a menudo se representa vestido con un faldón corto plisado de lino blanco y tocado con una tela almidonada, el *nemes*, cuyos extremos se enrollaban atrás de la nuca formando una especie de trenza. Con motivo de las ceremonias, el faraón lucía una barba postiza larga y estrecha. El soberano tenía seis coronas distintas que constituían las insignias mayores de su poder, cada una de las cuales poseía un valor simbólico específico. Las dos más importantes eran la **mitra blanca** del Alto Egipto y el **gorro rojo** del Bajo Egipto, que a menudo aparecían combinadas para formar el ***pshent***, uno de los numerosos símbolos de la unión de las Dos Tierras...”



Estatua de la faraón Hatshepsut portando el *pshent* (combinación de la mitra blanca del Alto Egipto y el gorro rojo del Bajo Egipto), el flagelo dorado y el etro curvilíneo.

Los faraones gobernaron Egipto por medio de dinastías: cada rey era sucedido por su hijo primogénito, pero esto no siempre ocurría ya que hay pruebas de intrigas contra sucesores que aún no habían alcanzado la mayoría de edad y cómo un hombre de influencia había subido al trono, quien daba paso a una nueva dinastía, poniendo sumo cuidado en preservar la idea de la procreación divina y de la continuidad. De hecho, los Ptolomeos, que eran griegos, se hicieron representar en los templos de Filé y Edfú con el atuendo tradicional del faraón y ejecutando los rituales; los emperadores romanos también se representaban así. Algunas otras veces tenía que ver con el comienzo de una nueva era en la vida egipcia o la fundación de una nueva casa gobernante.

Los egipcios no utilizaban un sistema de fechas para sus gobernantes, cada uno lo numeraba de manera propia, así que se hizo necesario un modo de establecer los reinados y fue Maneto, un historiador de los Ptolomeos, quien

introdujo este sistema de Dinastías. Maneto dividió a la historia antigua egipcia en treinta dinastías.

1.1.3. Tres mil años de historia

Los egipcios no contaron el tiempo desde un punto fijo, basaron su cronología en el número de años que cada rey gobernó. Las pocas listas de reyes que sobrevivieron están fragmentadas, omiten ciertos reinos controversiales, como aquellos de Hatshepsut y Akenatón, y enlistan muchas dinastías reinantes contemporáneas (algunas veces, cuando el reino volvía al gobierno separado del Alto y Bajo Egipto) como si reinaran consecutivamente, y en consecuencia, la cronología egipcia está lejos de la exactitud. Sin embargo, del año 664 a.C. en adelante, el sistema de datación se puede relacionar con precisión a nuestro calendario gracias a la mención de un eclipse solar en un papiro egipcio y las correspondencias con fuentes datadas griegas y persas. Para los períodos anteriores al año 664 a.C., los expertos continúan envueltos en grandes debates sobre cuales fechas exactas encajan mejor con las fuentes antiguas disponibles. En libros sobre el antiguo Egipto, el lector encontrará fechas que pueden diferir de entre 30 hasta 50 años. La fechas a continuación son las que se utilizan en las galerías egipcias del Museo Metropolitano de Arte en Nueva York.

PREHISTORIA

Periodo Predinástico

(de finales del 6to. milenio a.C. a finales del 4to. milenio a.C.)

Desde las primeras comunidades agrícolas a los establecimientos humanos. Diferencias distintivas entre el Alto (al sur) y el Bajo (al norte) Egipto, con el último, en las fases tempranas, mostrando afinidades con las culturas del norte de África, por un lado, y con el oeste de Asia, por el otro.

Periodo protodinástico

(alrededor de 3300-3100 a.C.)

El Bajo Egipto se encuentra cada vez más influenciado por la cultura del Alto Egipto, probablemente a través del comercio que también incluye objetos de Canaán. Ricas influencias culturales del oeste de Asia también. La unidad política se alcanza gradualmente por la dispersión de una cultura material uniforme y una serie de conflictos más que por una sola conquista. Comienzos de la escritura jeroglífica. Algunos nombres de reyes (Dinastía 0) se conocen.

PERIODO ARCAICO O DINÁSTICO ANTIGUO

(alrededor de 3100- 2650 a.C.)

I Dinastía

II Dinastía

Al comienzo de la I Dinastía, Egipto está unificado bajo el gobierno de un faraón (Menes o Narmeró).

La capital está en Menfis; monumentos funerarios de ladrillo de arcilla de reyes en Abidos; enormes tumbas de oficiales en Saqqara. Grandes cantidades de mercancías importadas de Canaán y comercio con nubios. También incursiones militares en Nubia.

IMPERIO ANTIGUO

(alrededor de 2650-2150 a.C.)

III Dinastía

La pirámide escalonada del rey Zoser (diseñada por el arquitecto Imhotep), construida en Saqqara, el primer gran monumento de Egipto.

IV Dinastía

Pirámides del rey Snefru en Médium y en Dashur. Pirámides de Khufu, Kafra y Menkaura (Keops, Kefrén y Micerinos) construidas en Giza. La esfinge se esculpe en la roca viva a un lado del templo de Kafra.

V Dinastía

Continúan las tumbas mastaba de la IV Dinastía para oficiales reales en Saqqara y Giza, decoradas con relieves que muestran escenas de la vida diaria. Los reyes construyen pirámides (en Abusir) y templos solares. El comercio con Biblos por medio de barcos de alta mar.

VI Dinastía

Pirámides de reyes en Saqqara; cámaras funerarias desde el rey Unas (último rey de la V Dinastía) son grabadas con hechizos ("Textos de las Pirámides") para ayudar al rey a alcanzar el renacimiento después de la muerte.

El poder de administradores en las provincias incrementa. Relieves decorados y tumbas excavadas en la roca (Hipogeos) en muchos sitios en las provincias. Expediciones hacia la alta Nubia para mercancías del África Central.

PRIMER PERIODO INTERMEDIO

(alrededor de 2150-2040 a.C.)

De la VII Dinastía a principios de la XI Dinastía.

Debilitamiento del gobierno central. Periodo de cambio climático a un ambiente más árido. Los alimentos escasean. Las provincias se abren paso de manera individual. Heracleopolis Magna (en la entrada de Faiyum), en el norte, y Tebas, en el sur, emergen como principales centros de poder.

IMPERIO MEDIO

(alrededor de 2040-1640 a.C.)

Finales de la XI Dinastía

El rey Mentuhotep II del Alto Egipto reunifica al país con Tebas como su capital. Los proyectos de construcción de monumentos se reanudan en el Alto Egipto, lo mismo que el comercio con las tierras cercanas.

XII Dinastía

Uno de los grandes periodos en el arte egipcio y la literatura ("retratos" de reyes y textos como "La historia de Sinué", "El campesino elocuente", "Textos de la sabiduría", etc.). El primer rey, Amenemhat I, cambia la capital al norte en El Lisht. Su pirámide y la de su hijo (Senwosret I) se construyen en Lisht de acuerdo con los prototipos del Imperio Antiguo. Pirámides posteriores en Dashur, Illahun, y Hawara. En el Faiyum, la nueva tierra es propicia para el cultivo por irrigación. Se conquista la Baja Nubia y se construyen fuertes en la segunda catarata. Dioses importantes como Osiris (en Abidos) y Amón (en Tebas). Hay importaciones de la Creta minoica.

XIII Dinastía

La mayor parte de la administración de la dinastía continúa como se estableció en la anterior. La posición de los reyes se debilita por muchos reinados cortos. Los extranjeros asiáticos de establecen en el este del Delta y en el importante centro de comercio en Avaris (Tell el-Dab'a). Muchas importaciones de Canaán. Se abandonan los fuerte en Nubia a mediados de la dinastía.

XIV Dinastía

Los gobernantes locales en el Delta gobernaron al mismo tiempo que los gobernantes de la XIII Dinastía.

SEGUNDO PERIODO INTERMEDIO

(alrededor de 1640-1550 a.C.)

XV y XVI Dinastías

Los reyes del oeste asiático originados de la comunidad de extranjeros en Avaris con fuertes lazos con el sur Canaán ganan poder sobre la mayoría de Egipto. Se les llama "reyes pastores" (en egipcio *heka khasut*, o Hicsos). Adoptaron el título egipcio de faraón, usurparon los monumentos e hicieron contactos con el reino de Kerma, en Nubia.

XVII Dinastía

La dinastía gobernó en Tebas al mismo tiempo que

los Hicsos y reconocieron a éstos como sus señores, pero al final de la dinastía, el rey Kamose empezó un movimiento para expulsar a los Hicsos. De ahí en adelante, el poder militar egipcio se basó en el uso de carros jalados por caballos.

IMPERIO NUEVO

(alrededor de 1550-1070 a.C.)

XVIII Dinastía

El rey Ahmose reconquista Menfis y destruye Avaris, finalizando con el gobierno hicsu. Tutmés I reconquista Nubia, la cual se vuelve una colonia egipcia. Hatshepsut, una importante gobernante femenina, patrocina finos trabajos de arte y arquitectura (templo de Deir el-Bahri). Con Tutmés III, Egipto se convierte en un imperio que controla grandes extensiones del Cercano Oriente al igual que Nubia. Época de una lujosa corte real con gustos internacionales, especialmente bajo Amenhotep III.

En el periodo de Amarna, Akenatón y Nefertiti rompen con la religión tradicional a favor de la adoración única a Atón (luz). Durante su reinado se crea un arte distintivo y la literatura refleja una versión del lenguaje cercana a la que actualmente se habla.

Tutankamón restaura la adoración a los dioses tradicionales. No deja herederos al trono y Horemheb llega a ser el último rey de la dinastía. El completa el regreso a la religión tradicional y al arte, y nombra como sucesor a Ramsés I, primer gobernante de la XIX Dinastía.

XIX Dinastía

Una gran era en la construcción de templos. Campañas al Cercano Oriente contra los Hititas; tratado de paz con éstos en el reinado de Ramsés II.

XX Dinastía

Ramsés III rechaza los "pueblos de mar" (tribus venidos principalmente de Asia Menor). Declinación política y dificultades económicas. Época del éxodo de israelitas de Egipto.

TERCER PERIODO INTERMEDIO

(alrededor de 1070-712 a.C.)

XXI Dinastía

Egipto se divide de nuevo; una dinastía gobierna en el Delta compartiendo el poder con los altos sacerdotes de Amón en Tebas.

XXII a XXIV Dinastías

Egipto se divide más gradualmente. En la XXII dinastía, gobernantes de descendencia Libia coexisten con otras dinastías contemporáneas. A través de las XXI-XXIV dinastías, el poder internacional de Egipto decae. En gobierno sobre Nubia colapsa. Las tumbas privadas son más modestas; la alta calidad artística se mantiene de manera más notable en la decoración de sarcófagos, el manejo del metal y la incrustación.

PERIODO TARDÍO (siglos VII a IV a.C.)

XXV Dinastía

Los gobernantes Kushitas de Nubia invaden y unifican Egipto. Esta campaña del sur revive una vez más el arte y la arquitectura egipcios: grandes "palacios" funerarios de altos oficiales en Tebas; imágenes individuales de altos oficiales y reyes kushitas. Los asirios invaden y terminan con el gobierno kushita en Egipto.

XXVI Dinastía

Los asirios se retiran. Reyes de Sais en el Delta gobiernan Egipto. Las colonias griegas crecen en significancia; el papel de mercenarios griegos en el ejército del rey es crucial. Periodo importante en el arte: clasicismo y arcaísmo.

XXVII Dinastía

Los persas (que también amenazaron ciudades-estado griegas) invaden Egipto y lo gobiernan

XXVIII a XXX Dinastías

Los últimos gobernantes nativos expulsan a los persas. La XXX dinastía es breve (380-343 a.C.) pero es un periodo importante para la afirmación de la identidad egipcia; los conceptos básicos de la arquitectura y el arte establecen lo que es egipcio para los siglos por venir, influenciando a los periodos Ptolemaico y Romano. Los persas invaden de nuevo en el año 343 a.C. e inician el Segundo Periodo Persa (algunas veces llamado XXXI Dinastía).

PERIODO PTOLEMAICO

(332-30 a.C.)

En el año 332 a.C., Alejandro el Grande conquista Egipto (dinastía macedonia de la Grecia continental [332-304 a.C.]). Después su muerte, gobernó el general griego Ptolomeo y su descendencia. Se construyeron importantes templos con completo estilo egipcio. Muchos se preservan hasta nuestros días (Edfú y Dendera)

PERIODO ROMANO

(30 a.C. – siglo IV d.C.)

Cleopatra VII, el último gobernante ptolemaico, y Antonio pelearon contra César Augusto en el año 30 a.C. Roma conquista Egipto. Última gran fase de construcción de templos bajo Augusto (Templo de Dendur). Bajo el gobierno de los emperadores romanos, los templos se siguieron aumentando y decorando con estilo egipcio. En otras formas de arte, los elementos greco-romanos se fusionan con los egipcios. Los retratos de las momias (los "retratos del Faiyum") se pintaron con estilo y técnica griegos, pero fusionados con el estilo de momificación egipcio. La última inscripción jeroglífica data del año 394 d.C. en el santuario de Isis en Filé, una isla cerca de Asuán.

1.2. Belleza y perfección: sobre el arte egipcio

1.2.1. La concepción del mundo para un egipcio

Lo que llamamos arte egipcio se creó originalmente para propósitos religiosos y mágicos. Sus símbolos y funciones revelan las creencias de los egipcios sobre el mundo y sus intentos por entenderlo y relatarlo. En los contextos social y religioso egipcios, los trabajos de arte jugaron un papel práctico, cuya recta condición no es fácil de entender para un observador moderno. Así pues, debemos de entender en primer lugar cómo es que un egipcio veía el mundo y como se relacionaba con él.

Como todo pueblo antiguo, Egipto tenía su propia y muy particular explicación sobre la concepción del mundo y sus dioses. Egipto creía que todo giraba alrededor de él, o sea, que él era el centro (egiptocentrismo); por esta razón siempre fue un pueblo soberbio al grado de que sólo ellos se consideraban "gente", como cuando los europeos, en la época de los grandes viajes y las conquistas, llegaron a pensar que los habitantes de África no podían ser personas y carecían de un alma y por eso se les esclavizó. Otro hecho curioso es que ellos veían el comercio como un tipo de tributo que los demás pueblos les hacían.

Como decíamos, Egipto contaba con tres sistemas religiosos para explicar la creación del universo y que a la vez formaban una unidad y que son: la de Heliópolis, la de Hermópolis y la de Menfis.

La hipótesis de la creación de Heliópolis dice que en el principio de los tiempos tan sólo había un océano primigenio del cual, un día, surgió la "primera colina" en la cual se pudo posar el dios Atum que, dependiendo la hora del día, adquiriría diferentes formas y nombres: Kepri, al amanecer; Ra-Horakhty, al medio día; Ra-Atum, al atardecer. En esta colina, el dios Atum se masturbó y al eyacular engendró a los Shu, dios del aire, y a Tefnut, diosa de la humedad, que a su vez engendraron a Geb, dios de la Tierra, y a Nut, diosa del cielo, los cuales hicieron los propio al engendrar a Osiris, Isis, Seth y Neftis, y la unión de estos dioses generó la enéada de Heliópolis. En la ciudad de Hermópolis se creía que desde el principio de los tiempos se formó un grupo de ocho dioses primigenios y que establecieron las respectivas parejas, mientras que el Menfis, la creación se le atribuye a Ptah, que creó todo a través de la palabra. (McDonald, 1996:48-51)



El dios Osiris, esposo de Isis y padre del dios Horus.

Los dioses habitaban en tres grandes regiones: el Inframundo, la Tierra y el Cielo. El Inframundo es el Reino de los Muertos, el Reino de Osiris; es en dónde se juzga a los difuntos, y una vez "justificados", comienzan su existencia eterna en el más allá. Es un mundo lleno de peligros y horrores que tenía que recorrer



El dios Horus; al faraón también de le llamaba con este nombre en vida. Al morir se le llamaba Osiris gracias al mito de resurrección de este dios.

el dios Sol Ra al momento de ocultarse en el horizonte al atardecer y que duraba las doce horas de la noche para renacer victorioso al amanecer. El recorrido se ha documentado en mapas con textos e imágenes que servían como ayuda al difunto en su viaje al inframundo, lo cuales eran los siguientes: el Libro de los Dos Caminos, el Libro de las Puertas, el Libro de las Cavernas, el Libro del dios de la Tierra, el Libro de los Caminos, el Amduat o Libro de lo que está en el Inframundo, y el Libro de los Muertos. Algunos se pintaban en las paredes de las tumbas y otros se dibujaban en papiros que se colocaban con el difunto. La Tierra era el lugar de la vida y su centro era Egipto. El eje norte-sur lo formaba el Nilo y el este-oeste, la trayectoria del Sol. El Cielo era una especie Tierra; otra concepción dice que era la diosa Nut que estaba doblada con los pies y manos sobre la Tierra. En ella, el Sol recorría su trayectoria, se ponía la Luna y aparecían las estrellas. En el ocaso, Nut se tragaba al Sol, el cual atravesaba su cuerpo y lo paría en el alba (Günter en Konemman, 1999:445-449)

Para entender el arte egipcio es importante tener en cuenta que, para ellos, la religión, la política y la creatividad iban de la mano y no se les podía separar; eran una unidad. Existen dos conceptos que, según Jaromir Malek en su libro *Egyptian Art*, son centrales para entenderlo: el primero es la noción de dualidad de dos elementos manteniendo una oposición armoniosa, "todo tiene su contraparte que la contradice y niega, pero la complementa y hace su existencia posible". Y es así como está regido Egipto: el Alto y Bajo Egipto, la abundancia de la inundación y su oposición el resto del año, el río y el desierto. El título que ostenta el faraón es dual, "rey del Alto y Bajo Egipto", con las dos coronas: la blanca (sur) y la roja (norte), y las dos principales deidades que protegen al rey son la diosa buitre *Nekhbet* del sur y la diosa cobra *Uadjet de Buto* del Delta (ambas se ven en la corona doble que lleva el faraón).

Y el segundo concepto importante, según Marek, que además deriva del Nilo, es la naturaleza cíclica de los eventos: la vida después de la muerte, ya que existe un renacimiento después de ésta. El contenido mismo de la teología egipcia era cíclico y no histórico como en el cristianismo; y se observaba en la misma naturaleza como, por ejemplo, la trayectoria diaria del Sol (antes mencionada), las fases de la Luna, las estaciones del año y la crecida del Nilo. El cosmos era un constante ciclo de renovación, todo en base al mito de Osiris; Isis, su esposa; Horus, el hijo de ambos; y Seth, el hermano de Osiris; y consistía en que el faraón (Horus) luchaba en vida contra las fuerzas del mal (Seth) y establecía el *Maat*, pero al morir, se convertía en Osiris y en inmortal; el hijo de este faraón (ahora Osiris) y su esposa la reina (Isis), se convertía en el nuevo Horus. La monarquía era un constante ciclo de renovación, en dónde los faraones, cada vez que subían al poder, tenían que volver a ordenar al mundo y unificar las Dos Tierras. (Jonhson, 1999: 126-129) (Hayes, 1999: 12-13)

1.2.2 Características y principios del arte egipcio



Estatuillas de barro representando a panaderos. Estas obras de arte se colocaban en las tumbas en dónde "cobraban vida" y ayudaban al faraón, en este caso, en la provisión de un alimento como el pan.

La producción artística del antiguo Egipto abarcó un largo periodo, alrededor de 3000 años, durante los cuales el estilo sufrió una lenta evolución y reflejó la idiosincrasia de un pueblo cuyas creencias estaban firmemente ligadas al poder de un rey divinizado y a la confianza de una vida de ultratumba. (Hispánica, 2001; 5:325)

Durante este tiempo, el arte egipcio obedeció a unos principios inmutables que pugnaban por preservar esa sencillez de líneas, esa preocupación por la abstracción. La base de esos principios era el Maat, como el autor Paul Jonson explica: "La esencia misma de la civilización egipcia fue su arte. Si se logra entender el arte egipcio se podrá comprender el espíritu y la actitud hacia la vida de este talentoso pueblo. Todo parece partir de una pasión por el orden o Maat, mediante el cual intentaban transmitir a las actividades y creaciones humanas la misma regularidad de su paisaje, su gran río, su ciclo solar y las estaciones. Este orden fue el creador del sistema político religioso faraónico, organizó los primeros pictogramas y fonogramas en un sistema de comunicación muy disciplinado y creó el código de arte más coherente y ordenado de la historia."

Otro de los principios fundamentales del arte egipcio fue su funcionalidad. Todo lo que creaban, desde una cuchara hasta una tumba, tenía un significado y un propósito religioso, social o político; hay que entenderlo como un sistema de comunicación, todo el arte son mensajes, generalmente hacia los dioses. Las estatuas, templos, relieves y pinturas no se hicieron por propósitos estéticos; los únicos utensilios que parecen no tener ningún significado religioso son aquellos de uso diario como los cosmetiqueros, la joyería, las vasijas de piedra, los juegos y los textiles. (Jonhson, 1999: 180)



Pintura mural de la tumba de un noble en dónde se representa su vida diaria. Tebas oeste. Dinastía XIX.

Las pinturas de las tumbas era una forma de garantizar que al difunto no le faltara nada en cuanto a necesidades materiales, de hecho, se colocaban unas pequeñas estatuillas o *ushabtis* que representaban a sirvientes y así ellos hicieran las cosas que su patrón necesitara.

El arte egipcio era, entonces, funcional: servía a un propósito particular e invariablemente metafísico. Por esto, la autora Teresa Bedman en su obra *Nefertari*, no lo considera arte en sí. David Sandison en *El arte de los jeroglíficos* nos dice: "el hecho de que se convirtiera, o que nosotros lo percibamos como arte de la mas alta calidad, es el testamento de la destreza de los artistas egipcios que fueron empleados para transformar un mero reportaje en historia dinámica, vívida y cautivadora de un pueblo extraordinario". Es curioso saber que el arte egipcio no era para ser observado por todo el mundo, tan sólo algunos sacerdotes podían apreciarlo en templos y

tumbas, al igual que los faraones al estar supervisando las construcciones de sus propias tumbas.

Pero lo funcional no quita lo bello de las obras y su valor estético. También era difícil que los artistas recibieran influencias del exterior, ya que el funcionalismo de las artes era muy estricto, y como vimos en párrafos anteriores, se debía al respeto por el *Maat*.

1.2.3 Convenciones del arte

Como hemos visto, podría decirse que el artista era un comunicador y, para entenderlo, hay que aprender el código de su arte, que vendrían siendo sus convenciones características que siempre se mantuvieron intactas aún cuando se cambiara de estilo y las usaba para representar la figura humana, los animales, los objetos o los paisajes y escenas complejas. El autor Paul Johnson explica de manera clara estas convenciones. (1999: 198-203)



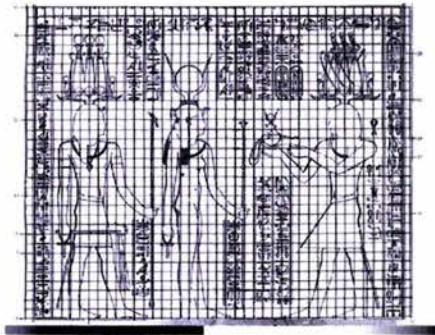
Pintura mural de la tumba de Nefertari en la que se puede apreciar los cánones de arte en cuanto a la representación femenina y la ley de la frontalidad. Valle de las Reinas, Tebas oeste. Dinastía XIX.

"Las mujeres egipcias son estilizadas, jóvenes, y atractivas, con pechos bien formados y nalgas delicadas, redondeadas y típicamente femeninas [...] los hombres también son jóvenes: altos, esbeltos, con músculos ejercitados, hombros anchos, cintura y caderas estrechas y piernas largas y atléticas [...] las poses estilizadas de ambos sexos irradian seguridad y vitalidad, marcas del estilo triunfalista egipcio". (Johnson, 1999: 48)

Existe la teoría del por qué del predominio de las formas lineales o rectilíneas y es, tal vez, porque el paisaje egipcio está lleno de estas formas: las superficies planas del Nilo, del Delta, de la meseta desértica y del valle; siempre hay horizontes rectos, líneas divisorias claras, contrastes absolutos de color, luz y sombra.

Como habíamos mencionado, siempre estaba presente el *Maat*; los dioses, el faraón, un sacerdote, la clase aristócrata o alto funcionario, siempre se representaban con orden, conformidad y autodisciplina. Por esta razón siempre, al querer representar la forma humana con plenitud de *Maat*, debía tener una postura con ausencia de movimiento, con los brazos en los costados, en reposo alerta. Pero los niveles bajos de la escala social se representaban con movimiento, de hecho, casi obligatorio. En las pinturas y relieves, los sirvientes, campesinos, obreros, artesanos, soldados y marinos, bailarines y músicos aparecen ágiles, dinámicos, saltando, corriendo, peleando y martillando. En cuanto a la representación de extranjeros o enemigos, las convenciones artísticas eran menos rígidas; el artista les debía poco o ningún respeto y los representaba en posturas inusuales o no canónicas, viejos y feos, obesos o raquíticos, heridos, moribundos o muertos.

El faraón Akenatón hizo que se olvidaran todas las leyes anteriores y él mismo parecía, aún en monumentos oficiales, en posturas dinámicas o jugando con sus hijos, abrazando a su esposa.



Retícula egipcia que ayudaba a la proporción correcta de los cuerpos.

Para poder plasmar en el espacio sus composiciones, los egipcios utilizaban una cuadrícula en los bajorrelieves y pinturas, que consistía en una proyección geométrica en forma de cuadros de las proporciones del cuerpo establecidas por una norma metrológica. La altura establecida para la figura masculina de pie, desde la línea de nacimiento del cabello hasta los pies era de una braza (1.67 m) y marcaba en la cuadrícula con 18 cuadrados, cada cuadro medía cuatro dedos más el pulgar (9.2 cm); esta medida también se adaptaba si la figura estaba sentada. Era atravesada por un eje vertical que pasaba en medio de los ojos, nariz, ombligo y pies, y por medio de éste se podía rotar a la figura de modo que la cabeza, el tronco y las piernas aparecieran de perfil. Con la cuadrícula y con el eje, el artista podía obtener las proporciones exactas que requería para lo que iba a hacer, le dio un código preciso y confiable para todas las representaciones de la forma humana.

El uso de este sistema manifiesta las características esenciales del arte egipcio: convencionalismo, estandarización, tendencia geométrica, énfasis en la tipología. El enfoque que los egipcios daban a su arte era el de ser estrictamente intelectual y no emocional.



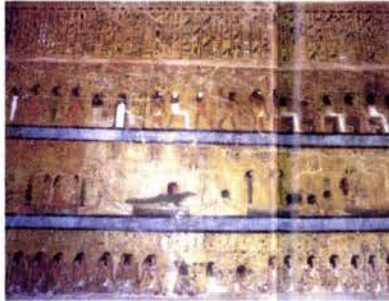
La reina Nefertari y una apreciación de la ley de la frontalidad. También hay que destacar la búsqueda de los detalles perfectos, como el rubor en las mejillas o el arete en forma de cobra en su oreja.

La imagen que plasmaban trataban de representarla lo más cercano a la realidad; pero no a la realidad ilusoria del ojo y desde un solo punto de vista, sino a la del aspecto verdadero y la esencia de la persona, animal u objeto. Casi siempre esa realidad toma la vista frontal porque esta es la más característica de la forma en cuestión, la que da una mayor información, la cual, el artista trata de dar de manera abreviada, ya sea pictórica o plástica. Hay que verlo como un comunicador más que como un fotógrafo.

Todas las partes del cuerpo se mostraban de costado; la cabeza se mostraba de perfil porque de esta manera da más información del rostro, pero el ojo está de frente, porque era la única vista capaz de mostrar las partes que lo conforman: el iris y la pupila. El cuello estaba de perfil y los hombros de frente; las piernas y los pies, caderas y nalgas estaban de perfil; el pecho y el vientre actuaban como una transición entre las caderas y los hombros. Este tipo de cánón se remarcaba más si la persona tenía un grado jerárquico mayor o se trataba de un dios.

La realidad también se aplica a los objetos: una mesa se mostraba con sus patas y la parte superior de frente, y si en su superficie había panes, frutas o pieles, éstos aparecían apilados uno encima del otro y vistos de frente. Para representar un estanque con árboles, el estanque se dibujaba con la vista de "a

vuelo de pájaro” o como si lo estuviéramos viendo desde arriba, y los árboles se representaban horizontalmente alrededor de él.



Fragmento de una pintura mural de la tumba de Seti I. Aquí se puede notar la división de la pintura en registros horizontales perfectamente marcados. Valle de los Reyes, Tebas oeste, dinastía XIX.

La pintura y bajorrelieves egipcios deben “leerse” ya que fueron diseñados para proporcionar información, y no para ser sólo admirados como arte ya que ésta no era su función, y además exigen del observador un continuo proceso de análisis a medida que sus ojos pasan por la superficie y va traduciendo el código pictórico a la realidad. Hay que aislar mentalmente cada punto de referencia o unidad dentro de la pintura, y su unidad predominante, para poder verla de manera inteligible. La misma pintura lo va haciendo por medio de jerarquías y tamaños, que equivalían a poder, autoridad e importancia. El faraón era el de mayor tamaño, las esposas principales no es que fueran más pequeñas sino que tenían su propio canon, y los sirvientes eran más pequeños aún. En las escenas de batallas, el tamaño se daba por el rango. Los dioses no eran más grandes que los humanos importantes ya que éstos últimos podían llegar a ser “como dioses”.

A fin de resumir y hacer más práctico el conocimiento de estas convenciones, a continuación hago una lista de ellas:

- No existía la tercera dimensión
- Utilizaban objetos y figuras como diagramas de lo que representaban, transmitiendo una “verdad” objetiva.
- Tenían que comprenderse instantáneamente, no podían ser ambiguos.
- Lo importante era el concepto global de la obra y no la percepción del artista.
- Los objetos inanimados solían dibujarse de perfil. La sillas se representaban sin profundidad y los asientos como rectángulos, las cajas o arcas, de frente o de lado, el contenido sobre los mismos.
- Se dibujaban desde arriba objetos con anchura como pieles, platos, sandalias o paletas de escribas.
- Ley de la frontalidad en figura humana: cabeza, torso, codos, piernas y pies de perfil, boca a la mitad, ceja y ojo enteros, hombros de frente.
- Manos se dibujaban por entero, ya fueran abiertas o cerradas en forma de puño. Abiertas se contemplaban desde el dorso o desde la palma. Se representaban del mismo lado, con el dedo pulgar igual.
- Existían rangos respecto al tamaño, que tenían que ver con la jerarquía del representado.
- División del dibujo en registros horizontales.
- Los registros NUNCA eran para marcar profundidad pictórica, relaciones espaciales entre los registros o proporcionar información sobre cronología de las escenas.

- La línea inferior de cada registro se utilizaba como línea base para todas las figuras, aún cuando se ofrecía un sentido de profundidad.
- Se solicitaba licencia artística para escapar a la rigidez de los registros de desiertos y escenas de batallas.
- Se limitaba a la representación. (Sandison, 1998:24-32)
- El color posee un carácter informativo, y se usaban dependiendo del personaje a representar. Los colores que utilizaban eran el blanco, el negro, el azul, el amarillo, el rojo y el verde.
 - Blanco. Lo utilizaban como fondo.
 - Negro. Representaba la piel de los muertos.
 - Azul. El cielo y el cuerpo de los dioses del cielo.
 - Amarillo. El oro, la piel de los dioses, la madera. También como fondo.
 - Rojo. Sangre y fuego
 - Verde. La piel de Osiris, regeneración.
- Cuadrícula lineal de dieciocho cuadros desde la planta del pie hasta la cumbre de la frente. (Hagen, 1999:97)

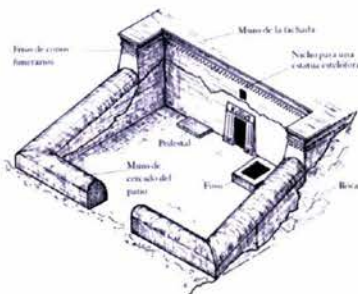
“Nunca esperaremos a entender el arte egipcio en su totalidad, pero simplemente el admirarlo puede ser un ejercicio recompensado y disfrutado en gran manera, tratando de entender el mundo en el cual fue creado puede aumentar su interpretación, aunque de manera parcial ya que debe ser una apreciación informada” (Malek, 1999:32)

1.3 “La morada para la eternidad” de Nefertari

1.3.1 Las tumbas reales de Egipto

Como habíamos mencionado anteriormente, existen dos focos esenciales en la religión: el faraón y los dioses. El faraón tiene un status único entre la humanidad y los dioses; tomó parte en el reino divino y construyó grandes monumentos funerarios para su vida en el más allá. Por lo tanto, el arte funerario egipcio se da por la necesidad de prolongar esta vida y seguirla de igual manera que en la tierra y provee lo necesario para hacer esto posible.

Las tumbas fueron construidas para asegurar que los restos momificados o *Khet* estuvieran seguros e ilesos para darle a sus “otras formas de vida” – *ka*, *ba*, *ren*, *akh*, *ib* y *shwt* * (ver glosario) - un hogar para siempre y proveerles de un lugar en donde su memoria pueda perdurar entre su familia y amigos cuando éstos los visitaran. Estas tumbas no siempre fueron iguales en cuanto a su arquitectura, éstas sufrieron de cambios durante toda la cultura egipcia:



Mastabas. Era una pirámide truncada (trapecio) de planta rectangular que contenía una pequeña sala para el féretro, otras más para las provisiones y utensilios de caza y otra para las ofrendas (serdab). La capilla y la cámara funeraria se encontraba bajo la tierra y se accede a ella por un pozo que se cerraba una vez colocado el cadáver. Estaban construidas por ladrillos secados al sol de la arcilla del Nilo. El nombre de mastaba quiere decir "banqueta" en árabe y se le dio por su forma.

Pirámides. Fueron construidas en el Imperio Antiguo en el banco occidental del Nilo en un área que comprende 80 Km. de extensión; algunas de las necrópolis son Saqqara, Giza, Dashur, Abusir, entre otras. Estaban relacionadas con el mito de la creación del mundo y representaban la primera vez que la tierra se alzó por encima de las aguas del caos primitivo. Pero también tenían relación con el cielo ya que se les veía como escaleras que los faraones ascendían para llegar allá. (Hagen, 1999: 26)

Hipogeos. Los reyes de las dinastías XVIII, XIX y XX fueron enterrados en tumbas subterráneas labradas en la roca o hipogeos que se excavaron en los acantilados del río, como en Beni – Asan y que también se excavaron en el suelo, como en el Valle de los Reyes, las Reinas y los Nobles, en la necrópolis tebana. Según el autor Silliotti, el lugar donde están estos valles era considerado lugar sagrado por su cercanía al pico de Tebas o el-Qurna, que semejaba la forma de una pirámide, y por la presencia de una cascada en una caverna que está en lo profundo del valle, que por su forma y por tratarse de un fenómeno natural sugiere un concepto religiosos y funerario. De hecho, la caverna pudo representar la matriz de la vaca celeste (una de las formas de la diosa Hathor). Algunos más mencionan que probablemente se escogió este último lugar por su difícil acceso a causa del robo que existía de tumbas; las entradas se sellaban y ocultaban. Pero esto parecía no funcionar porque las tumbas se violaban al poco tiempo. Sin embargo, el autor Dietrich Wildung menciona que el cambio de necrópolis y de tumba se debió más a un cambio en las ideas en torno a la vida después de la muerte que por los robos.

La pirámide, de los imperios Antiguo y Medio, era una escalera simbólica y un monumento al sol que ayuda al faraón a subir hacia los dioses en el cielo; los hipogeos representan ya los caminos del inframundo recorridos por el dios sol durante su itinerario nocturno desde el momento del crepúsculo hasta su reaparición por el este todas las mañanas, mapas que muestran la sagrada travesía del rey. El faraón difunto desciende con la barca nocturna del dios Sol Ra y viaja a través de las doce horas de la oscuridad, hacia el mundo de Osiris, enfrentando y venciendo monstruos en las profundidades y asegurar el regreso del Sol. Entonces Ra, Osiris y el rey se volvían uno en el clímax de la tumba o la cámara funeraria, y el Sol renace otra vez y el mundo se salva de la oscuridad de la noche. La arquitectura funeraria traduce estas ideas al espacio físico. La

decodificación de esta simbología de los espacios funerarios ha sido posible gracias a las inscripciones que recubren los muros y techos.

Los faraones fueron enterrados en el Valle de los Reyes o Biban el-Muluk, que significa "las puertas de los reyes". Los antiguos egipcios se referían a él como Ta Sekhet aat , que quiere decir "Gran lugar" o "la bella escalera hacia el oeste", pero su nombre oficial es "la gran y majestuosa necrópolis de los millones de años de salud, fuerza y poder del faraón al oeste de Tebas". La arquitectura de estas tumbas era monumental ya que podían llegar a medir varias decenas de metros y contar con muchísimas cámaras para ofrendas y elementos de la vida diaria. En la decoración de las paredes y techos, a los faraones se les representaba al lado de los dioses, o sea, de manera divinizada; se les veía ofreciendo tributos y ofrendas y además de exponer todo lo bueno que habían hecho en vida y así poder llegar a vivir para siempre.

También existía otro lugar en donde se enterraban a los miembros de la familia real: el Valle de las Reinas. Se le conoce como Wadi el-Melikat en árabe y los antiguos egipcios se referían a él con el nombre de Ta-set-neferu o "lugar de los hijos del faraón", aunque "Lugar de la Belleza" es el que se ha divulgado más. Entre las tumbas que ahí se encuentran destaca la de Nefertari (tema de la presente tesis), notable por la similitud de su trazado con el de las tumbas de los faraones y por los excelentes relieves pintados de sus paredes. En ella se combinan elementos de las tumbas de los faraones, de las tumbas privadas y de los relieves de los templos dentro de un nuevo concepto centrado en la comunión de la reina muerta con los dioses.



Fragmento de pintura mural de la tumba de Ramsés VI en donde se puede apreciar parte del Libro de la Tierra. Valle de Los Reyes, Tebas oeste, dinastía XIX.

A lo largo de los corredores, salones o cámaras de los hipogeos se encuentran pintados o inscritos los Libros del Más Allá como el Am Duat, el Libro de las puertas, el Libro del día y de la noche y el Libro de la Tierra. Ellos revelan una travesía milagrosa del Sol a través de los terrores y peligros del inframundo. Contienen escenas no sólo de su renacimiento y transformación sino también de castigo y aniquilación. El Libro de los Muertos era para los egipcios los "capítulos para aparecer al día siguiente". Sus hechizos se escribían, dibujaban y pintaban en hojas de papiro o en las paredes de la tumba. El papiro se enrollaba y se colocaba en una pequeña estatua con la forma de Osiris o en parte de los vendajes de la momia. Consta de 200 capítulos, muchos originarios de los primeros trabajos funerarios de los primeros periodos (Textos de la pirámide y Textos de los sarcófagos). Este libro guiaba al viajero en el "país desconocido" del más allá por medio del conocimiento y esperanza. Uno de sus capítulos principales, y que con mayor frecuencia se ilustra, es el Juicio de los Muertos o *Psicostasia*. (Hayes, 1999: 145-147)

El juicio era presidido por Osiris, asistido por 42 dioses, que representaban los 42 nomos del Alto y Bajo Egipto. El difunto debía disculparse de los pecados enumerados en el Libro de los Muertos, la llamada *confesión negativa*, para



Pintura en papiro que muestra la ponderación del corazón con la pluma de la verdad o *Maat*; a este acto también se le conoce con el nombre de *Psicostasia*.

poder salvarse. Antes de realizar la confesión negativa se dirigía a su corazón pidiéndole que no le contradijera; la fórmula solía estar escrita en el escarabajo del corazón, un amuleto colocado en la momia.

Para verificar sus afirmaciones Thot, dios de la sabiduría, pesaba el corazón del difunto en una balanza en uno de cuyos platos se encontraba una pluma de avestruz, como símbolo de la diosa Maat, representante de la justicia y el orden. Si la balanza se mantenía en equilibrio se superaba la prueba positivamente, lo cual representaba que en vida el difunto había llevado una existencia correcta, dentro del orden establecido; podía por tanto acceder al reino de Osiris. Si la prueba resultaba negativa el Ka era condenado y despedazado por la "Devoradora" Ammit; se llegaba entonces a la segunda muerte, sin remisión alguna.

(López, www.egiptomania.com/mitologia/religion/juicio_de_osiris.htm, 1997)

1.3.2 La construcción de una tumba real

Para poder explicar el proceso de construcción de una tumba, me basaré en lo que menciona Alberto Siliotti en su libro "The Valley of the Kings" porque considero que es muy completa. (1997-24-27)

En la tumba tomaba la transformación y regeneración de un rey difunto, por lo tanto, la importancia de buscar un lugar y hacer los planos para construirla estaban dentro de las prioridades del faraón desde su primer año de gobierno. Las tumbas nunca fueron iguales, pero todas tienen elementos constantes como las escaleras, el corredor descendente por el cual se abren los salones y la cámara mortuoria. El diseño arquitectónico varió de una dinastía a otra: en la dinastía XVIII la tumba de doblaba en un ángulo de 90 grados antes de entrar a la cámara mortuoria, y en la XIX y XX el diseño era recto, por el trayecto de la estrella solar.

Inmediatamente que se tenían los planos se procedía a la implementación del lugar, de lo cual se encargaba el arquitecto y los artesanos que vivían en la villa de Deir el-Medina. La duración del trabajo variaba en cuanto a las dimensiones de la tumba que tenían que ver con los años de gobierno del faraón; algunas veces sólo tomaba algunos meses, pero en el caso de las más grandes y complejas, tomaba de seis a diez años el terminirlas. Se trabajaba ocho horas desde el amanecer, con un descanso para la comida después de las primeras cuatro horas. La jornada de trabajo era de 10 días con dos de descanso.

Los artesanos estaban organizados en dos equipos: uno trabajaba el lado derecho y otro el izquierdo, ambos bajo la supervisión de un arquitecto. El jefe de los equipos (que era elegido por el rey o por un visir) era el responsable directo de la obra y que revisaba las ausencias. Los escribas tenían la tarea de registrar y distribuir los pagos de los trabajadores. El equipo de trabajo llegaba

a ser de entre 30 y 60 personas, aunque podía crecer hasta 120. Cada trabajador tenía su especialidad: había cortadores de piedra, yeseros, escultores, dibujantes y decoradores que trabajaban a la par como en una línea de ensamblaje.



Aquí se muestra la manera en que los dibujantes empezaban a realizar las decoraciones de una tumba. Primero se hacían en color negro y las correcciones en color rojo para posteriormente empezar a cincelar.

Primero, empezaban a trabajar los picapedreros que penetraban en lo más profundo de la roca y después los yeseros colocaban una capa de muna, un tipo de pasta de arcilla y cuarzo, piedra caliza y paja machacada, y sobre ésta ponían una delgada capa de arcilla y piedra caliza que se pintaba con yeso disuelto en agua. Los dibujantes proseguían a elaborar el diseño –que ya había sido aprobado por los altos sacerdotes de acuerdo con el faraón- con el uso de una pintura rojo ocre, después de haber marcado la superficie con una red de cuadros con la ayuda de cuerdas empapadas en pintura roja, estirándolas y lanzándolas contra la superficie de la pared. Esto era para poder colocar a las figuras y textos en la posición y proporción exacta (como se vio en las convenciones del arte egipcio). Las correcciones se hacían con un carboncillo. Terminado el paso anterior, los escultores empiezan a elaborar los bajorrelieves a los que después se les añadirá los seis colores básicos y que conllevan significados rituales y simbólicos.

Los pigmentos que se usaron en las tumbas (según Siliotti y Sandison)



COLOR	PIGMENTO	SIGNIFICADO	NOTAS
Blanco	Sulfato de calcio (yeso) o tiza	Representa la plata, la pureza, lo sagrado.	También se usa como fondo
Azul	Cuprorivaite o azul egipcio Sílice, calcio y cobre, en la forma de malaquita, cuarzo, natrón y carbonato de calcio, todo molido	Simboliza el cielo y el cuerpo de las divinidades celestiales	Se obtiene artificialmente por síntesis
Amarillo	Amarillo ocre- orpimento Sulfuro de arsénico	Representa el oro, la piel de los dioses. Expresa la idea de lo precioso	También se usa como fondo. El orpimento se importaba de Persia en Asia.
Negro	Carbón, mejor conocido como negro de humo	Muerte y preservación eterna	
Rojo	Rojo ocre y óxidos de hierro	Simboliza el fuego y la sangre	Se encontraba fácilmente en las formaciones arcillosas de la montaña Tebana
Verde	Cobre wolastonita o malaquita en polvo	Regeneración	Se obtiene artificialmente por síntesis

1.4 Nefertari, la muy amada

1.4.1 Aproximación histórica: el Imperio Nuevo y la dinastía XIX

La intromisión de los hicsos dejó grandes secuelas en la vida de los egipcios, al grado de provocar en éstos un gran efecto psicológico que se observaría en todo el Imperio Nuevo como el de no volverse a dejar gobernar por extranjeros y una compulsión por expandir el territorio.

Fue un gran periodo cosmopolita en dónde se dejaron venir a Egipto gran cantidad de gente proveniente de lejanas regiones y una época en dónde el intercambio comercial alcanzó un nivel excepcional: se exportaban telas, papiro, pescado salado y cereales; se importaba vino, aceite de oliva y grandes cantidades de madera. También el país alcanzó su máxima expansión en cuanto al territorio, llegando desde el río Éufrates, al norte y hasta la cuarta catarata, en el sur. También hubo cambios de índole religiosa como el cambio de necrópolis: de las de Menfis y Saqqara, a las de los valles de los Reyes, las Reinas y los Nobles, al oeste de Tebas; en dónde empezaron a construir sus tumbas dentro de las rocas: los hipogeos, cavando y pintando los muros. Enene, el arquitecto de Tutmés I y Tutmés II, fue quien comenzó la costumbre de situar las tumbas en estos valles.

Se instituyó a Tebas como capital y centro de culto y la casa reinante residía en los palacios de Karnak y Deir-el-Ballas. Este periodo fue gobernado por los más famosos soberanos, entre ellos: Thutmes III, Amenhotep III, Akenatón, Tutankamón, Seti I, Ramsés II y Ramsés III.

La XIX Dinastía fue un periodo gobernado por generales y se inició en la segunda mitad del imperio Nuevo, y fue parte del periodo Ramésida (dinastías XIX y XX). Los ramésidas fundaron por razones económicas y estratégicas, una nueva capital en el noreste del Delta, al norte de Egipto, se llamó Pi-Ramsés (Dominio de Ramsés), la moderna Qantir. En esta dinastía destaca uno de los faraones cuyo reinado fue uno de los más largos en la historia de Egipto, Ramsés II, esposo de Nefertari, cuya tumba es tema de esta tesis.

A pesar de su vitalidad artística, Egipto ya se encontraba desunido a finales del Imperio Nuevo y no podía contener los poderes más allá de sus fronteras. La primera incursión provino del sur, de los Kushitas, los que llegaron a gobernar Egipto por un tiempo. Así comenzó una nueva época, una nueva dinastía, una nueva política y un nuevo arte. (Malek, 1999:350)

1.4.2 Nefertari Merit-en-Mut, "por la que brilla el sol"

"Ramsés II ha construido un templo excavado en la roca, un trabajo que pertenece a la eternidad para la Gran Esposa Real Nefertari, amada de Mut en Nubia, siempre y eterna...
Nefertari por amor por la cual el Sol brilla..."



Cartucho con el nombre de Nefertari Merit-en-Mut (Nefertari, la amada de la diosa Mut).

Así proclaman los jeroglíficos que están grabados en la montaña y que están alrededor del templo de Abu-Simbel, en Nubia. El enorme monumento, erigido por Ramsés II quien gobernó a Egipto por el periodo de 67 años, de 1292 a 1225 a.C., más allá de proclamar su gloria, testifica de una gran manera el enorme amor y el inmenso respeto que él tenía hacia Nefertari, la primera esposa real, "la señora de las dos tierras".

Nefertari, el sonido de su nombre evoca al oído moderno la visión de un esplendor sin rival, belleza sorprendente y poder supremo; esto a causa de contar con las brillantes imágenes de su tumba en el Valle de las Reinas. Si la "morada de la eternidad" de Nefertari no hubiera sobrevivido, tal vez los estudiosos de la historia de Egipto aún podrían reconocer su nombre. ¿Cómo imaginarse la elegante y deslumbrante mujer, el ser radiante que vemos tan vívidamente retratada a todo lo largo de ésta?. Con tales imágenes, no hay duda de que Nefertari era la bella reina de uno de los más poderosos y celebrados gobernantes de la historia, Ramsés el Grande.

Era bella, alta, delgada y con un largo cabello negro, como la representan los artistas, como la gran mayoría de las princesas egipcias. Pero para distinguirla y enfatizar aún más la fascinación, Nefertari tenía un carácter y determinación inusual para una mujer de su época, acostumbradas a la independencia, pero alejadas de la política y las decisiones de la corte. Jugó papeles importantes en asuntos de estado y religiosos, y su importancia se puede confirmar por sus títulos y sus muchas imágenes en monumentos a lo largo de Egipto: en los templos de Karnak y Luxor; en su tumba y en el templo de piedra caliza construido en Abu Simbel, en la distante Nubia, en donde su impacto fue colosal.

Es imposible juzgar que tanto de su prestigio era debido a sus cualidades personales, pero es prudente recalcar que fue la primera reina egipcia en tener tal poder. Dos de sus predecesoras – Ahmes-Nefertari y Nefertiti, esposa de Akenatón – figuraron en la historia del Imperio Nuevo; de hecho, el faraón Hatshepsut de la XVIII dinastía era, en realidad, una mujer .

Origen

Nefertari fue de ascendencia noble pero no real y, muy probablemente, de Tebas ya que su mismo nombre lo puede corroborar: Nefertari Merit – en – Mut (amada por la diosa Mut), esta diosa era de gran importancia en el área de

Tebas. Junto con su esposo, el dios Amón Ra, y su hijo, el dios Konsu, formaban la sagrada triada tebana del templo de Karnak.

Para lo egipcios, el nombre de Nefertari evocaba una cantidad de asociaciones positivas, entre ellas la memoria de Ahmes-Nefertari, la fundadora de la XVIII dinastía. Como esposa y hermana del faraón Ahmose y madre de Amenhotep I, Ahmes-Nefertari vivió en los días gloriosos del alzamiento de Tebas al poder y de la expulsión de los hicsos por parte de su esposo, eventos que ocurrieron alrededor de 1560 a.C. Tal vez fue intencional que el tocado que utilizó Nefertari (un buitre con dos plumas) haya sido igual al de Ahmes-Nefertari.

Según McDonald, Ramsés se casó con Nefertari por razones políticas ya que necesitaba establecer las raíces reales de su reinado porque la familia de Ramsés no era de sangre real: los ramésidas provenían del Delta. Su llegada al poder ocurrió mientras servían en el ejército del faraón Horemheb. Este faraón no dejó descendencia y designó a su general en jefe, Parameses, como sucesor. Cuando el rey falleció en 1307 a.C., Parameses asumió el trono y cambió su nombre a Ramsés, el nombre que utilizaron los once soberanos que le sucedieron.

A pesar de que Ramsés I gobernó sólo un año, tuvo el tiempo suficiente para comenzar lo que los historiadores de Egipto llaman una nueva era, la XIX dinastía. En un esfuerzo por validar y legitimizar el reinado de los Ramésidas, Ramsés el Grande, nieto de Ramsés I, tuvo a bien elegir una hija de Tebas como su esposa. Su nombre recordaba un momento resplandeciente en la historia de Egipto y su sobrenombre evocaba el templo de Karnak, hogar de la primera familia divina.



Nefertari en actitud de ofrenda hacia los dioses.

Así, Nefertari se casó con User – maat – re´ Setepen – re, llamado después Ramsés el Grande, siendo probablemente una adolescente e inmediatamente le dio un hijo, pero algunos historiadores piensan que este primogénito murió joven.

La reina

Desde los comienzos del reinado de Ramsés, Nefertari desempeñó un papel importante junto con su esposo en Abidos, en Tebas y en Gebel el-Silsila. Después permaneció en el anonimato hasta el año 21 del reinado en donde tomó parte activa en la larga negociación de paz con el país de Hatti, los enemigos eternos que peleaban por las fronteras más alejadas del Imperio egipcio en Asia Menor. Es aquí dónde Nefertari hace aparición en el escenario político con la escritura de una carta –de su puño y letra- dirigida a su “hermana” Pudukhepa, la gran reina de Hatti:

"Para mi todo bien, en mi país todo va bien, y que también todo vaya bien para ti, hermana mía... que el dios Sol de Egipto y el dios de la Tormenta de Hatti te halaguen. El dios Sol hace que la paz sea una fraternidad para el Gran Rey de Hatti"

Y para acrecentar esta fraternidad, Nefertari le pide a la reina de Hatti que mande una de sus hijas para que forme parte del harén real.

Indudablemente, Nefertari jugó papeles importantes a nivel religioso y de estado, su importancia se confirma de una manera amplia por su gran número de títulos que ninguna otra reina pudo haber obtenido, y por la aparición de sus imágenes en diferentes monumentos alrededor de Egipto. Las titulaturas que recibió fueron las siguientes:

1. *"Princesa Heredera"*. Éste aparece en una inscripción de Abu Simbel y según Mc Donald nos indica que descendía de un familia noble.
2. *"Gran Esposa Real"*. Nos indica su lugar preeminente entre las demás esposas.
3. *"Madre del rey"*. Lo lleva la madre del príncipe asociado al trono, lo que confirma que los hijos de Nefertari ya habían sido escogidos para suceder a Ramsés.
4. *"Señora de las Dos Tierras"*. Lo encontramos entre otros lugares, en Gebel el-Silsila. Este título podría indicar que Nefertari ejerció acciones en asuntos de estado.
5. *"Soberana del Alto y Bajo Egipto"*. Encontrado también en una inscripción de Abu Simbel y podría indicarnos asimismo su actuación en asuntos de estado.
6. *"Soberana de Todas las Tierras"*. Normalmente este título no se encuentra entre los llevados por las reinas y constituye un equivalente femenino del título del faraón lo que nos indica una posición jerárquica de gran relevancia.
7. *"Esposa del Dios"*. Aparece también en algunos escarabeos. Según Sander-Hansen, Redford, Siliotti y Leblanc, este título indicaba una princesa elegida para ser reina. Gitton afirma que fue utilizado por primera vez, en vida, por Ahmes -Nefertari. Se revive en la XIX dinastía por las tres primeras reinas: Sat-Re, esposa de Ramsés I; Mut-tuy, esposa de Sety I; y Nefertari. Pudo ser reutilizado para reforzar el derecho al trono de los reyes ramésidas. Parece traslucir también una carga sacerdotal paralela a las dinásticas y un concepto teológico. Los niños nacidos de reinas portadoras de este título no sólo eran hijos del rey sino también del dios Amón, el mítico consorte de la reina; así el niño estaba predestinado a servir como rey de Egipto.
8. *"Grande de Favores"*. Posiblemente lo ostentaba como implicación judicial, como intercesora. Así es como este título había sido utilizado mucho antes.
9. *"Agradable en las Dos Plumas"*. Se encuentra en la estatua sedente del rey en el Museo Egipcio de Turín. Hace referencia al tocado de la doble

pluma, utilizado con frecuencia por la reina. El dios Amón lleva una corona similar.

10. "*Quien satisface a los dioses*". Es una frase que se reserva normalmente a los reyes, en su papel como Sacerdotes en jefe.

11. "*Por la que el sol brilla*". Se encuentra en la fachada del pequeño templo de Abu Simbel. En conjunción con el gran templo de Abu Simbel, cualquier invocación al sol –ya sea como Atón o como Ra- es apropiada. Este gran templo se orientó a propósito para que los rayos del sol entraran directamente hacia el santuario el 22 de febrero y el 22 de Octubre.

12. "*A quien la belleza pertenece*". Es una de las muchas traducciones de su nombre.

13. "*Amada de Mut*". Es un componente adicional del nombre de Nefertari y también se escribe dentro del cartucho, el anillo oval que rodea los nombres reales. (McDonald en Di Nobile Laura, 1999).

La juventud de la reina no era impedimento para involucrarse en asuntos de estado, Nefertari siempre aparecía al lado del faraón en los actos públicos y las ceremonias religiosas. Llegó a aparecer a su lado en los relieves de la fachada posterior del nuevo gran pilón de Luxor, al igual que una estatua de granito se colocó por órdenes del rey en el patio frontal de mismo templo. El nombre de Nefertari aparece también en Karnak. En el año 21, Nefertari manda una carta a la distante capital de Hatti (la moderna Boghazköy) en Anatolia. Con palabras cálidas y de amistad, la reina manda sus deseos de paz a la reina hitita Padukhepa, en ocasión de la firma del tratado de paz entre Ramsés y el rey hitita, Hattushilis III. El tratado finalizó con dos décadas de malas relaciones entre los dos países.



Templo mandado construir por Ramsés II en honor a su esposa, la reina Nefertari, en Abu Simbel, Egipto.

Pero el mayor honor se lo dio en la lejana Nubia, en el templo pequeño de Hathor de Ibshak en Abu Simbel. Aquí la reina aparece haciendo ofrendas ante una forma local de la diosa vaca, Hathor, y Mut, la patrona de Nefertari. Esto es, en sí, impresionante, pero lo son aún más las dos estatuas enormes de la reina que son del mismo tamaño que las cuatro estatuas de su esposo que las flanquean. Como se había visto en puntos anteriores, en la tradición artística egipcia, la escala de una imagen, ya sea en dos o tres dimensiones, significa su relativa importancia. Los reyes se representan más altos que sus esposas, hijos, cortesanos, subordinados o enemigos. Para la reina, el tener una estatua igual de grande que la de su esposo era un honor sin paralelo.

La fachada del templo de Hathor está compuesta por 6 colosos de pie, de aproximadamente 10 metros de altura, excavados en la roca, dentro de hornacinas rectangulares. Divididos en 2 grupos de 3 a cada lado de la puerta de entrada los extremos representan a Ramsés II y los centrales a Nefertari, los cuales son del mismo tamaño que los del faraón. Todos tienen adelantada la pierna izquierda, en actitud de marcha y entre las piernas están representadas

esculturas de menor tamaño de príncipes en las estatuas del rey y princesas en las de la reina. De izquierda a derecha los colosos son:

- * Ramsés II con la corona del Alto Egipto y barba postiza.
- * Nefertari con atributos de la diosa Hathor, disco solar entre 2 altas plumas y cuernos de vaca.
- * Ramsés II con la corona blanca del Alto Egipto y barba postiza.
- * Ramsés II con doble corona y barba postiza.
- * Nefertari con atributos de la diosa Hathor, disco solar entre 2 altas plumas y cuernos de vaca.
- * Ramsés II con el nemes, la corona atef y barba postiza.

La puerta de acceso al templo se encuentra decorada con cartuchos con el nombre del faraón y escenas de ofrendas del rey a las diosas Hathor e Isis. El templo, en su planta, es una representación minimizada del gran templo que se encuentra a un costado: una sala con columnas hatóricas, un vestíbulo con habitaciones laterales y el santuario. El nicho de la parte posterior alberga una estatua de la diosa vaca Hathor, protectora del faraón.

La sala hipóstila, de 11x10.8 metros, contiene el techo sujeto por 6 pilastras hatóricas colocadas en 2 filas. Sobre la cabeza de Hathor se encuentran las historias del rey o de la reina, separadas por fórmulas de adoración a seis diosas: Mut, Isis, Satis, Hathor, Anukis y Urethekau. La decoración muestra la ofrenda de Ramsés II a Amón-Ra de un prisionero en presencia de la reina y 4 escenas de ofrendas a Anubis y Hathor y de la reina a Mut y Hathor.

Después de la sala se encuentra el vestíbulo que da acceso al santuario, en el que se encuentra una representación de la diosa Hathor saliendo de la roca, entre 2 pilares osiríacos, además de las habituales escenas de ofrendas. A cada lado del vestíbulo aparecen 2 salas sin decoración, empleadas posiblemente como almacén de los objetos dedicados a las ceremonias religiosas.

Al parecer, Nefertari no pudo asistir a la inauguración de los templos. No se sabe aún si ya había fallecido o tuvo que quedarse en el barco real a descansar rodeada de médicos a causa del largo viaje. Esto sucedió probablemente durante el mes de febrero del año 1255 a.C. . La reina es retratada en las paredes en típicas actitudes en vida, pero los registros de la fachada del templo tienen un tono de conmemoración funeraria. Probablemente murió a la edad de 40 años y para confirmarlo está el hecho de que después de ella, ninguna otra esposa recibió el nombre de "Gran Esposa Real"; como esposa y como mujer fue única. Su momia no se ha encontrado aún, pero las imágenes vívidas que están en los frescos de su tumba, nos regresan a la vida a la Dama de Mut.

Los hijos de Nefertari no gozaron de mucha fortuna en cuanto a la herencia del poder ya que no sobrevivieron a su padre, al contrario de Meremtah, el décimo tercer hijo de Isetnofret, que lo sucedió en el trono.

Nefertari, la más bella entre las bellas, como la llamaba Ramsés, siempre ocupó una lugar muy en lo profundo del corazón de éste, más que Isetnofret la otra esposa real que le dio más hijos que Nefertari. De hecho, ésta última nunca llegó a tener un templo erigido exclusivamente a ella.

Nefertari fue enterrada en las faldas del norte de la necrópolis -el Valle de las Reinas- hace más de 3000 años en la tumba que actualmente los turistas visitan, una de las más finas construidas por los antiguos artesanos egipcios, y que sorprende por sus maravillosos relieves pintados. Ésta se encuentra adornada con 520 metros cuadrados de exquisitas pinturas murales que revelan e ilustran el proceso ritual del viaje de transformación de su alma en el más allá. La utilización y el manejo del color en esta tumba es excepcional, ya que se pueden encontrar degradados y transparencias que se encuentran de manera difícil en arte egipcio.



Entrada a la zona del sarcófago en la tumba de Nefertari. Valle de las Reinas, Tebas oeste. Dinastía XIX.

El tema de la tumba es la eternidad: una decoración exclusivamente funeraria, no se hace referencia a ningún momento histórico y a nada referente a la vida cotidiana de Nefertari ya que se consideraban estética y espiritualmente incompatibles con la eternidad . (McDonald, 1999:8) El programa decorativo de la tumba se concentra en el camino recorrido por la reina en el más allá; ella es quien aparece ante los dioses como la persona que les rinde culto, o bien, es ella la que es guiada por ellos. En la sección de la sala superior se trata de la llegada de la reina al reino de Osiris, su conversión en ser luminoso divino tras superar con éxito el tribunal de los muertos. En el corredor contiguo descendente, Nefertari sufre la paulatina transición al reino del dios de los muertos, y para concluir en la cámara funeraria con su transformación, alcanzando el estado de Osiris y la inmortalidad. (A.A.V.V., 1997: 247)

Transportada al inframundo por medio de esta magnífica tumba que Ramsés construyó para ella, de ahora en adelante morará en un nuevo dominio, una resplandeciente "casa de la eternidad". A Ramsés le tomará cuarenta años más antes de que pueda pasar a través de los portales de su propia tumba, y así reunirse con el espíritu de su bella y amada esposa.

1.5 Análisis de la tumba de Nefertari

1.5.1 Método de análisis

El proyecto de la presente tesis es el diseño de un CD multimedia como material de apoyo didáctico para el tema de **Arte Egipcio** de la materia de **Arte Antiguo** de la carrera de **Diseño y Comunicación Visual de la ENAP**, pero para realizar este material es necesario tener las bases necesarias para así comenzar el proceso de diseño.

El acto de diseño no es dibujar elementos gráficos y disponerlos sin ton ni son, el diseño es una disciplina proyectual. Por tanto, es necesario contar con un método de diseño que integre conjuntos de indicaciones y prescripciones para la solución de problemas derivados del diseño y determine la secuencia adecuada de acciones, de contenido y de procedimientos.

Según coinciden distintos teóricos, se pueden distinguir con claridad tres constantes metodológicas de diseño:

1. *Información e investigación.* Consiste en el acopio y ordenamiento del material relativo al caso o problema particular.
2. *Análisis.* Descomposición del sistema contextual en demandas, requerimientos o condicionantes.
3. *Evaluación.* Concerniente en la sustentación de la respuesta formal a la contrastación de la realidad.

Si la intención es diseñar un material didáctico relacionado e inspirado en el arte egipcio es necesario conocer este tipo de arte a fondo. En primer lugar hay que hacer una investigación –conocer los antecedentes de esta cultura y su arte-y, posteriormente, analizarlo iconológica e iconográficamente para llegar a una conclusión. Por esta razón, se escogió la tumba de Nefertari –una de las más bellas dentro del arte egipcio- para poder ser analizada y poder encontrar los elementos formales característicos este arte, y así poder diseñar un buen material relacionado al tema.

Existen un método de análisis para poder explicar la configuración del mensaje visual de la tumba en cuanto a su significación: el **método de análisis semiótico**, y consiste en tres dimensiones.

1. **La dimensión sintáctica.** Es la relación signo a signo y comprende las reglas de organización que determinan los alcances combinatorios permisibles de los elementos visuales fundamentales, alcanza su más específica y concreta manifestación en la diversidad de los estilos que

han impactado a la comunicación visual. De esta dimensión depende la legibilidad, originalidad y síntesis del mensaje.

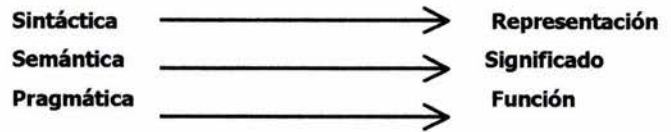
2. **La dimensión semántica.** Es la relación entre el signo y sus significados, y nos ayuda a descifrar el significado específico del signo, es decir, que incluye consideraciones acerca de él. De esta dimensión depende que el mensaje sea comprensible.
3. **La dimensión pragmática.** Es la relación del signo con los intérpretes en la cual se encuentran dos vertientes: la primera que describe los vínculos entre la necesidad, el mensaje y los diseñadores gráficos, y la segunda que se interesa exclusivamente por los vínculos entre los perceptores, receptores o usuarios del diseño. De esta dimensión depende la visibilidad y el impacto visual.

Por otro lado, el autor Wucius Wong, en su libro *Fundamentos del diseño*, nos habla sobre otra manera de interpretar el lenguaje visual por medio de los elementos que conforman el diseño y que son los siguientes:

- a) **elementos conceptuales**, que no son visibles pero de cierta manera están presentes (punto, línea, plano y volumen)
- b) **elementos visuales**, que es lo que en realidad vemos (forma, medida, color y textura)
- c) **elementos de relación**, que nos dicen la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño (dirección, posición, espacio y gravedad), y
- d) **elementos prácticos**, que hablan del contenido y alcance de la forma:

1. **Representación.** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.
2. **Significado.** El significado se hace presente cuando la forma transporta un mensaje.
3. **Función.** La función se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito. (Wong, 1995:42-44)

Al haber estudiado estas dos formas de análisis del contenido de la forma, y para efecto de poder hacer un tipo de análisis más práctico, sencillo y más comprensible para el lector y el alumno a quien finalmente va dirigido el material didáctico, he decidido tomar parte de los dos métodos: por un lado, el método de análisis semiótico y, por el otro lado, llamando a las tres dimensiones que lo conforman de la manera en que Wucius Wong llama a los elementos prácticos, que desde mi punto de vista, la esencia de los dos es casi la misma sólo que el análisis semiótico es un tanto más complejo. Por lo tanto, quedaría de la siguiente manera:



Sé que los murales de la tumba están compuestos de muchísimas formas visuales y que éstas, a su vez, podrían descomponerse en todos los demás elementos que conforman el diseño que Wong menciona, además de que deberían analizarse todos y cada uno desde el punto de vista semiótico. De cierta manera deberían estar también incluidos en este análisis, pero como mencioné anteriormente, el análisis pretende ser de fácil comprensión por motivos didácticos y por lo amplio del tema del arte egipcio, así que tiene que ser rápidamente comprensible por el alumno. Sin embargo, al ir observando las imágenes, decidí tomar un elemento visual más de Wucius Wong, ya que me parece un elemento muy importante en este proceso de análisis por tener un papel medular en el arte egipcio: **el color**.

Si tomara todos los demás elementos, el análisis se volvería de cierta manera tedioso e interminable. Considero que los otros puntos, además de un análisis semiótico detallado, pueden ser tomados en otro tipo de análisis mucho más profundo y para un público que ya tenga un amplio conocimiento de este arte. Por el momento sólo va enfocado hacia alumnos con mínimos conocimientos del tema y que apenas se van a empezar a formar un gusto por la historia del arte.

Por otra parte, como **diseñadora gráfica**, también necesito un análisis sencillo, pero atendiendo a los puntos esenciales de este arte a manera de investigación del tema del que posteriormente de va a proceder a hacer un diseño. Por tal razón, pongo más énfasis en los elementos gráficos y de composición **básicos** del arte egipcio.

1.5.2 Desarrollo

Para poder hacer este análisis, me basé en los análisis iconográficos e iconológicos anteriores de la autora Teresa Bedman de su libro *Nefertari, por la que brilla el sol*, y el autor John K. McDonald de su libro *The tomb of Nefertari*. La tumba se dividió en cuatro zonas para poder ubicar con mayor facilidad las imágenes:

1. **ZONA A** o Descenso y entrada
2. **ZONA B**, que se subdivide en tres zonas:
 - zona B1 o antecámara
 - zona B2 o vestíbulo
 - zona B3 o cámara lateral

3. **ZONA C** o Corredor descendente
4. **ZONA D** o Cámara funeraria, que se subdivide en dos zonas:
 - zona D1 o paredes
 - zona D2 o pilares y depresión del sarcófago

La **primera parte** consiste en el análisis de la tumba y de cada una de las zonas sin tomar en cuenta las imágenes de una manera individual, sino como un todo.

En la **segunda parte** se hará en el análisis de 13 imágenes de la tumba, localizadas en diferentes zonas de ésta. La selección de las imágenes no fue al azar, se tomó en cuenta su contenido gráfico y su similitud con otras imágenes en la tumba. Ya que el objetivo de este análisis es encontrar elementos de composición y elementos gráficos egipcios, y de acuerdo con el análisis que se hizo de la información encontrada sobre la tumba, consideré pertinente el analizar sólo una cierta cantidad de imágenes, ya que el contenido gráfico de la tumba es sumamente repetitivo.

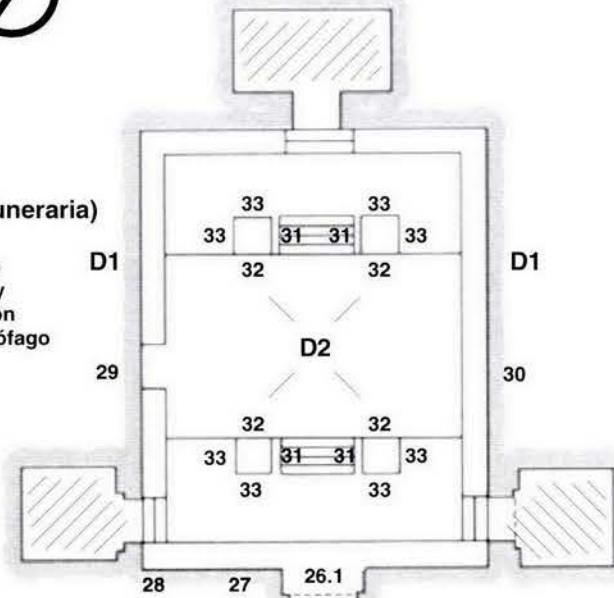
Por lo anterior, menciono las imágenes con las que está relacionada la imagen que se está analizando para así poder hacer una comparación y ver similitudes. Se anexa un plano de la tumba, cada imagen tiene un número y este es posicionado en el plano para así hacer más comprensible el contenido.

Al final de este capítulo se expondrán los resultados y los elementos gráficos encontrados a manera de lista.

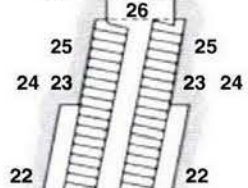


ZONA D
(cámara funeraria)

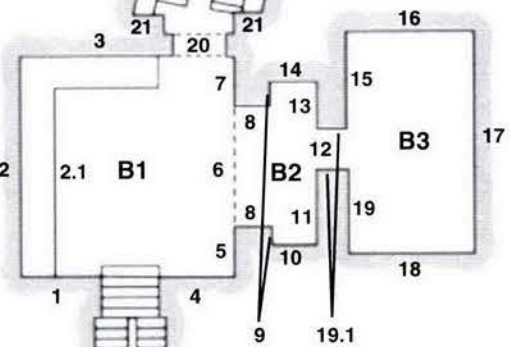
D1 Paredes
D2 Pilares y depresión del sarcófago



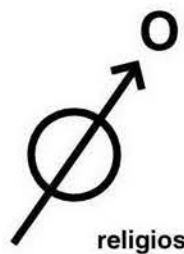
ZONA C
(corredor descendente)



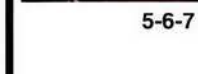
ZONA B
B1 antecámara
B2 vestíbulo
B3 cámara lateral



ZONA A
(descenso y entrada)



ZONA B
zona B1



Vista hacia las zonas B2 y B3 (vestíbulo y cámara lateral). En 1er. plano, de derecha a izquierda: el dios Anubis, dintel con cobras uraei y plumas con dios entre rebus de shen-udjat, y el dios Osiris.

zona B1 y B2

zona B2



Pared este izquierda y pared norte de la zona B2 o vestíbulo.



Paredes sur y oeste derecha.



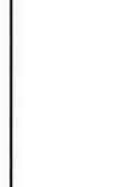
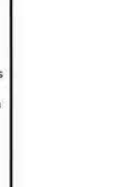
El triángulo izquierdo u oeste del corredor muestra a Nefertari haciendo una ofrenda a las diosas Isis, Neftis y Maat.



ZONA D
zona D1



zona D2



Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Cartucho con el nombre de Nefertari Merit-en-Mut

Cartucho con el nombre de Nefertari Merit-en-Mut

Imagen de uno de los pilares que muestra a Nefertari con la diosa Isis.

Pilar sur de la sección este con la imagen de Nefertari con Hator. A la izquierda está la imagen del sacerdote Horendotes.

Pilar interno del eje este-oeste con la imagen del pilar Djed, símbolo de Osiris.

Repisa que rodea toda la zona D o cámara funeraria con nicho para los vasos cánopes.

Pared oeste que muestra a tres genios que resguardan la segunda puerta al reino de Osiris.

Pilar sur de la sección este con la imagen de Nefertari con Hator. A la izquierda está la imagen del sacerdote Horendotes.

Imagen de uno de los pilares que muestra a Nefertari con la diosa Isis.

Cartucho con el nombre de Nefertari Merit-en-Mut

Cartucho con el nombre de Nefertari Merit-en-Mut

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

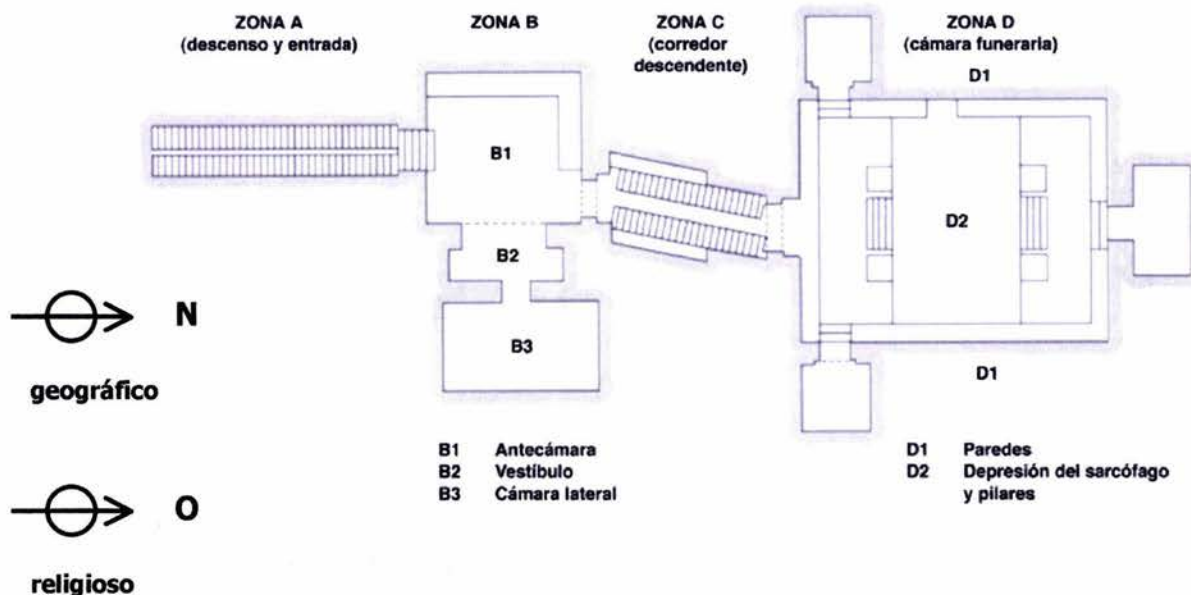
Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Detalle de una imagen de Nefertari utilizando el tocado de un bultre con la doble pluma.

Análisis semiótico de la tumba de Nefertari



	REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
1	Arquitectura de la tumba	El camino recorrido por la reina Nefertari en el más allá, el reino de Osiris.	Para los antiguos egipcios era de suma importancia que el alma de un ser al morir continuara viviendo por siempre. El ba y el ka tenían que unirse al cuerpo físico. Para que se diera lugar a esta unión, el cuerpo debía de ser preservado por medio de la momificación, y a la momia debía dársele un hogar para la eternidad. La tumba cumple la función de hogar para la momia y para sus elementos constitutivos (ba, ka, ren, akh, id y shwt*). Además, también cumple con la función de representar el proceso ritual del viaje de transformación del alma en el más allá, el proceso de transformación en el dios Osiris. Debemos recordar la leyenda del dios Osiris que fue asesinado y desmembrado por su hermano Seth y posteriormente se reconstituyó y resucitó gracias a Isis, su esposa. Así, el único fin a alcanzar después de la muerte sería el transfigurarse en Osiris para vivir eternamente.
2	Eje geográfico de sur a norte	Esta orientación es la real y corresponde a la dirección de la corriente del río Nilo.	Por medio de este eje, la tumba se divide en dos secciones simétricas que tendrán mucho que ver con la decoración de la tumba, como en la posición de los diferentes dioses según su punto cardinal correspondiente.

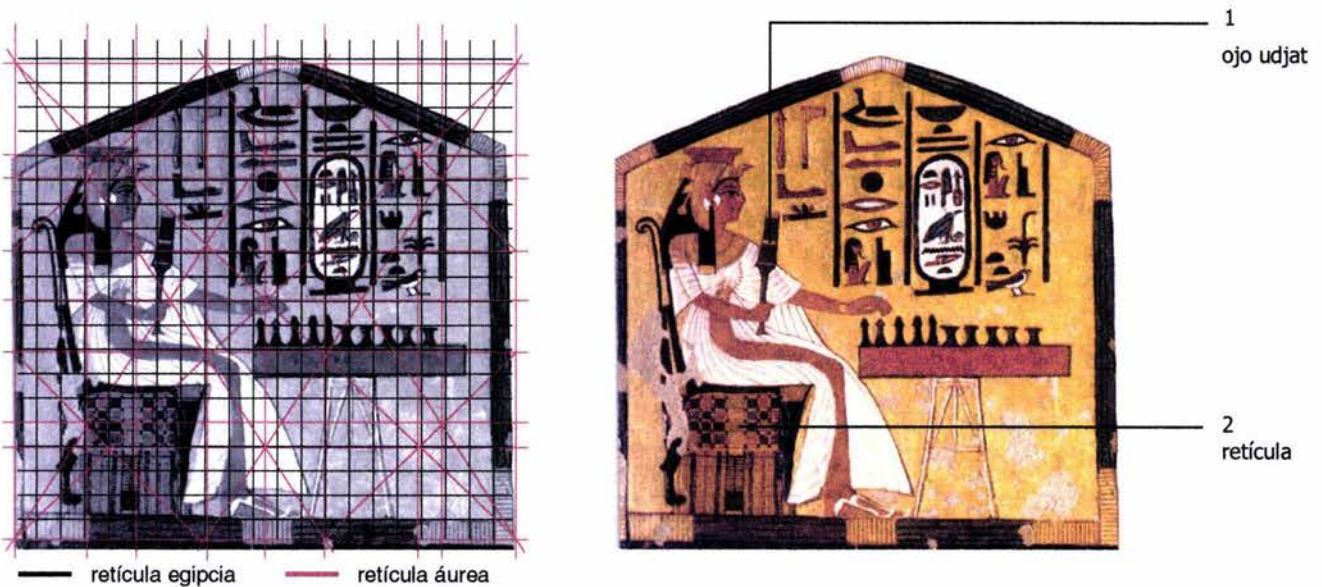
3	Eje religioso de este a oeste	Camino recorrido por el dios sol Re.	<p>Las tumbas representan los caminos del inframundo recorridos por el dios sol durante su itinerario nocturno desde el momento del crepúsculo hasta su reaparición por el este todas las mañanas, mapas que muestran la sagrada travesía del rey. El faraón difunto desciende con la barca nocturna del dios Sol Ra y viaja a través de las doce horas de la oscuridad, hacia el mundo de Osiris, enfrentando y venciendo monstruos en las profundidades y asegurar el regreso del Sol. Entonces Re, Osiris y el rey se volvían uno en el clímax de la tumba o la cámara funeraria, y el Sol renace otra vez y el mundo se salva de la oscuridad de la noche.</p> <p>También esta orientación simbólica tendrá que ver con la decoración de la tumba. La tumba se divide de manera simétrica y, por ejemplo, del lado sur simbólico (oeste real) se pondrán las imágenes y símbolos referentes al Alto Egipto; y del lado norte (este real) las del Bajo Egipto.</p>
4	<p>Zonas de la tumba</p> <p>Zona A Descenso y entrada</p> <p>Zona B</p> <p><i>B1 o Antecámara</i> 5 x 5.2m. Descripción del Capítulo 17 del Libro de los Muertos. (imágenes 1, 2, 3 y 4)</p> <p><i>B2 o Vestíbulo</i> Grupo de dioses junto con Nefertari. (imágenes 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14)</p>	<p>Diferentes estadios del inframundo, sus entresijos y sinuosidades.</p> <p>Llegada de la reina al inframundo.</p> <p>Primer punto en la transformación de Nefertari.</p> <p>Aquí su cuerpo es preservado. Este capítulo afirma la identidad de los dioses Ra y Atum, una ecuación teológica que data desde el Imperio Antiguo. En un nivel más profundo, su tema es la transformación de la reina en un ser del más allá y que se reunirá con Osiris.</p> <p>Estos dioses reciben a la reina Nefertari y le aseguran un lugar en el más allá.</p>	<p>La función de esta zona de la tumba es que el cuerpo de Nefertari quede preservado para la eternidad. Si su cuerpo llegara a descomponerse, el ba y el ka no podrían unirse y, por lo tanto, moriría de nuevo, y sin oportunidad de resurrección.</p> <p>El mundo del más allá expone a Nefertari a numerosos peligros y pruebas. La presencia de estos dioses ayuda a Nefertari a asegurarse su estadía en ese mundo ya que ellos, de cierta manera, le están dando su aprobación, además de que son ellos los que la guían por ese primer paso de la tumba.</p>

<p><i>B3 o Cámara lateral</i> 3 x 5m. Ofrendas de Nefertari al dios Ptah, Thot, Atum y Osiris. Descripción de los Capítulos 125 (Juicio de los muertos), 94 y 148 del Libro de los Muertos. (imágenes 15, 16, 17, 18, 19 y 19.1)</p>	<p>En general, esta zona de la tumba representa el juicio de Nefertari ante el tribunal del inframundo y su buen término. El capítulo 148 provee al espíritu de la reina de sustento alimenticio, además de también darle protección.</p>	<p>El Juicio de los muertos es un momento crucial en el recorrido por el más allá. En este juicio, que se lleva a cabo ante 42 dioses representantes de los nomos de Egipto, se pondera el corazón del difunto en una balanza, llamada "balanza de la verdad", junto con una pluma, la pluma de Maat, diosa de la verdad y la justicia. Si se balancean los pesos, el difunto puede seguir su camino, ya que se comprobó que durante su vida siempre hizo el bien; pero si el corazón pesa más, éste es tragado por un demonio y el difunto experimenta una "segunda muerte", y esta es definitiva.</p> <p>Otra función de la tumba es el de proveer al difunto de armas y trucos para poder pasar con éxito esta parte del recorrido y así llegar a la vida eterna.</p> <p>Otra también es el de proveer de alimentos al alma de Nefertari para que esta pueda sobrevivir día tras día. Hay que recordar que todo el arte egipcio es funcional y no estético. Supuestamente, todo lo que se representaba en la tumba cobraba vida en ella.</p>
<p>Zona C Corredor descendente (7.5 m. de largo con descenso de 3m. debajo del nivel de la Zona B y desfazado hacia la derecha) Nefertari ante la presencia de las diosas Hathor, Isis, Selket, Neftis y Maat. Representación del dios Anubis. (imágenes 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 y 26.1)</p>	<p>Este corredor representa el descenso y la llegada, por medio de Anubis, al reino de Osiris y su dirección representa "la sinuosidad del más allá".</p>	<p>Su función religiosa es la de dar la sensación de estar bajando hacia el inframundo.</p>
<p>Zona D Cámara funeraria 10.4 x 8.2 m.</p> <p>D1 o Paredes de la cámara funeraria. Representación de los capítulos 144 y 146 del Libro de los Muertos. (imágenes 27, 28, 29, 30, 31, 32)</p>	<p>El Oeste o Reino de Osiris. Representa la conclusión de la transformación de la reina, alcanzando el estado de Osiris y la inmortalidad.</p> <p>Se asegura la vida eterna al pasar por las puertas y portales del otro mundo y, al final, su cuerpo es restaurado y toma su lugar en el otro mundo, eternamente unida a Osiris.</p>	<p>Dar alojamiento al sarcófago con el cuerpo de Nefertari y dar por terminada su transformación en ser divino.</p> <p>Esta zona le da a Nefertari las armas para pasar las puertas secretas del reino de Osiris y hacerla apta, por su amplio conocimiento, de reunirse con el gran dios.</p>

<p>D2</p> <p>Depresión del sarcófago (40 cm. debajo del pavimento). (imágenes 33, 34 y 35)</p>	<p>Simboliza la base terrena de la muerte.</p>	<p>Aquí se colocó el sarcófago de la reina en un eje de este-oeste (geográfico), los pies dirigidos hacia el oeste.</p>
<p>Pilares Representaciones del símbolo Djed, del dios Osiris (caras internas) y de Hathor, Isis y Anubis (caras externas). (imágenes 33, 34 y 35)</p>	<p>Simbolizan los cuatro pilares que soportan el cielo. Las caras internas representan la bienvenida por parte de Osiris al inframundo; y las externas, la bienvenida por parte de los dioses relacionados con el culto funerario.</p>	<p>Además de ser el sostén de la cámara funeraria, cumplen la función de darle a Nefertari la estabilidad y protección, junto con Osiris y los dioses, en el más allá.</p>

Imagen 1

(localizada en la zona B1 o antecámara, en la pared sur de la sección oeste, parte superior)



REPRESENTACIÓN

Nefertari está sentada en una silla de respaldo alto que está sobre un tapete de cañas. La reina está vestida con una túnica plisada de color blanco que llega hasta sus sandalias y lleva una corona en forma de buitre. En su mano derecha lleva un cetro sekhem y con la izquierda está a punto de hacer un movimiento con una pieza de senet. El resto del espacio se llenó con su nombre y títulos.

SIGNIFICADO

El senet fue un juego de damas que, a partir de la dinastía XIX, adquirió un papel funerario importante. No se trata de una escena lúdica, sino ritual. Puede significar que la reina está recobrando vida, de lo que el senet es una disposición de peones sin posibilidad de movimiento, como si nos quisiera reforzar la idea de eternidad que emana de toda la escena. Pero el encanto de todo el momento se recoge en el vestido entreabierto y desceñido, a través de cual la reina nos muestra en su desnudo que la sangre ha vuelto a correr por sus venas, y que el pulso late de nuevo bajo su piel.

FUNCIÓN

El estar jugando el senet, como imagen en una tumba, hace que el alma del difunto recobre la vida inmediatamente que ésta se cierra. Hay que recordar que el alma siempre tiene que volver a revivir día tras día, y por medio de esta representación, lo hace.

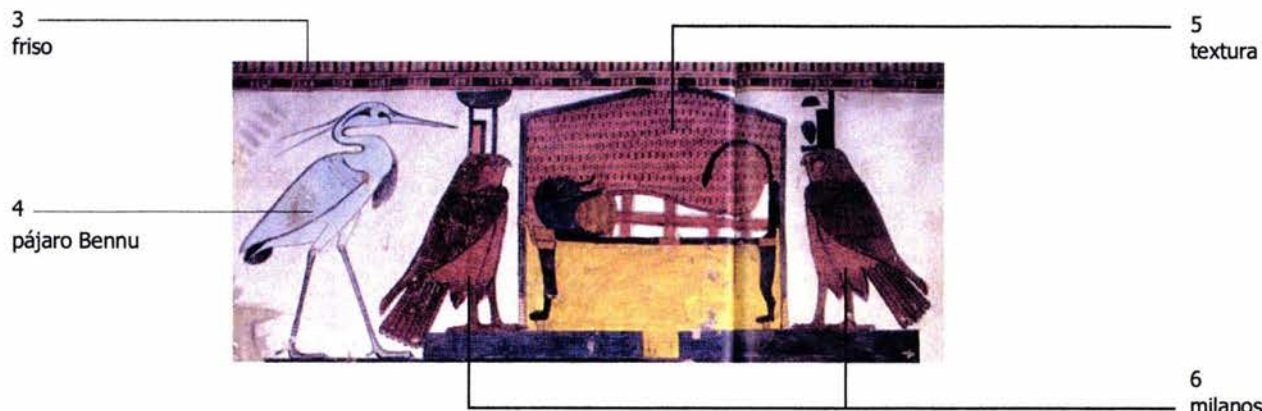
COLOR

En esta imagen, el color se utilizó de acuerdo a las convenciones egipcias. El amarillo se utilizó como fondo y también en los ornamentos de Nefertari; así, sabemos que su collar, tocado y brazaletes son de oro. La escena está rodeada por la representación de un tapete de cañas por el color verde, el color de las plantas. La caja del senet es de madera, por el color rojo. El trono probablemente sea de madera con incrustaciones de oro. El negro de la madera se utilizó para dar a entender la relación con lo funerario, con el color del dios Osiris. El decorado de la parte inferior del trono no tiene significado alguno, tan solo es una retícula comúnmente utilizada en este tipo de muebles.

COMENTARIOS

Se puede observar que la retícula áurea corresponde con muchas líneas de la retícula egipcia. Los egipcios no conocían la sección áurea, pero la utilizaban de manera inconsciente.

Imagen 2
(localizada en la zona B1 o antecámara, en la pared oeste, parte media superior)



REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>Pájaro Bennu; a continuación, Nefertari, ya momificada, aparece protegida por las diosas Isis y Neftis, representadas por milanos.</p> <p>En la parte superior, un friso decora a esta representación.</p>	<p>El pájaro Bennu , fue adorado en Heliópolis como la figura de Osiris y estuvo también conectado con el culto a Ra, como una forma secundaria de este dios, a veces señalada como su alma. El kiosco o pagoda que contiene una momia sobre un catafalco con cabeza de león, es una nota funeraria distintiva. Los milanos han tomado su acostumbrada posición de centinelas: Neftis en la cabeza e Isis en los pies. El milano se utiliza en el arte funerario por su característico chillido que semeja un llanto.</p>	<p>El dios Ra le confiere a Nefertari su protección, además de las diosas Isis y Neftis. Así, se le da su cuerpo la seguridad de que se conservará para la eternidad.</p>

COLOR

El friso de la parte superior no tiene ningún significado, simplemente es un elemento decorativo.

El color del pájaro es el característico para el dios Ra, pero en un tono muy bajo.

Las aves llevan su color natural; no conlleva un significado.

El color verde de la piel de la momia significa la renovación o resurrección, para que así vuelva a la vida. También está relacionado con el color de la piel de Osiris. La textura que se ve de fondo en la pagoda es solamente decorativo, pero aquí destaca la retícula geométrica y repetitiva de la que siempre hacían uso los egipcios. El catafalco es de madera pintada de negro con incrustaciones de oro, el color relacionado con Osiris y el rito funerario.

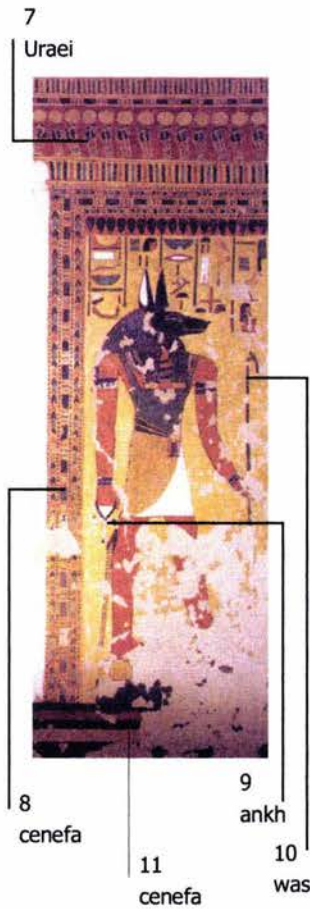
El fondo de la escena es blanco, un uso característico de este color.

COMENTARIOS

Por carecer de la medida real de esta imagen, no se pudo comprobar el uso de la retícula áurea, aunque sí se usó la retícula egipcia, pero no fue posible colocarla por que no se analizó la totalidad de la pared.

También se pueden observar algunas de las características del arte egipcio como el uso de las cenefas o frisos, y el uso de texturas geométricas a manera de decoración. Estos elementos tienen la característica de ser geométricos y sus contornos muy bien demarcados. Esto también lo podemos observar en las imágenes del pájaro, de los milanos y de la momia en el catafalco.

Imagen 8
(localizada en la zona B2 o vetíbulo, en la pilastra norte)



REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>El dios Anubis dentro de un altar con cornisa cavetto, decorado con serpientes Uraeus en la parte superior y un friso y cenefas en la parte del marco.</p> <p>Esta escena va en conjunto con la imagen 4. La imagen de Osiris se analizará posteriormente en la imagen 33.</p>	<p>La presencia del dios Anubis en esta parte de la tumba, junto con Osiris (la otra parte de la escena) representan la bienvenida a Nefertari al inframundo.</p>	<p>Es de gran importancia este recibimiento por parte de estos dioses, los más importantes en cuanto al rito funerario. Anubis es el dios de los embalsamadores y es el encargado de la preservación del cuerpo del difunto junto con sus hijos, quienes guardan los diferentes órganos del cuerpo: Duamutef (cánido), el estómago; Imsety (humano), el hígado; Qebhsenef (halcón), los intestinos; y Hapy (babuino), los pulmones.</p>

COLOR

El friso de la parte superior no tiene ningún significado, simplemente es un elemento decorativo. En esta escena se puede observar muy bien el uso del color amarillo como el color de los dioses, el color del oro. De esta manera, podemos saber que el altar en que se encuentra el dios está hecho completamente de oro. También el fondo es amarillo, color característico en las tumbas. La cabeza del dios es de color negro, al igual que en su representación animal. Este color es relacionado con la muerte y la resurrección. Según los cánones egipcios, la piel de los dioses y de los reyes era de color carne oscuro, casi rojo, a excepción de Osiris (piel verde), Ptah (piel verde o azul) y Ra (piel azul, en algunas ocasiones). Muchas veces el color se determina por las funciones y cualidades del dios.

COMENTARIOS

Por carecer de la medida real de esta imagen, no se pudo comprobar el uso de la retícula áurea, aunque sí se usó la retícula egipcia, pero no fue posible colocarla por que no se analizó la totalidad de la pared. Aquí también se puede observar el uso de los frisos y cenefas geométricos, característicos de este arte. Parece ser que existen muchas maneras de combinar las formas, aunque los colores llevan el mismo patrón: amarillo - rojo - amarillo - negro - amarillo - verde - amarillo- negro. Algunas veces el negro es que separa los conjuntos. También se identifican el símbolo **ankh**, un símbolo dador de vida; y el cetro **was**, que significa "poder". La serpientes **ureus**, que forma el friso superior, se le atribuye la protección de los soberanos y simbolizaba el poder del rey. Era un símbolo muy poderoso y temible.



imagen 4

Imagen 8
(localizada en la zona B2 o vestíbulo, en la pilastra norte)



— retícula egipcia
 — retícula áurea

12 símbolo del cielo
 13 friso kheker



14 Trono

REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>Diosa Selket enmarcada por el signo del cielo. En la parte superior se encuentra un friso Kheker, que representa un atado de materia vegetal (plantas o pasto).</p> <p>Imágenes relacionadas: (8 sur, 10, 14, 19, 19.1, 28, 29 y 35)</p>	<p>El significado de la diosa es la protección de la reina, en cuanto a su alma y su cuerpo. El símbolo del cielo significa la transformación de la reina en estrella, y por lo tanto, en ser divino. Los reyes se convertían en estrellas después del viaje por el océano sideral. El friso Kheker parece no tener algún significado. Probablemente sea una alusión a la renovación de la vida. Este se encuentra en toda la cámara funeraria.</p>	<p>Selket es una de las diosas relacionadas con el culto funerario, protectora del cuerpo del difunto y le corresponde un punto cardinal.</p> <p>Junto con su contraparte Neith (en la pilastra sur) tienen la función de proteger y darle un lugar a la reina en el más allá.</p>

COLOR

Aquí se puede observar el uso del color amarillo como color de la piel de la diosa, ya que según los cánones egipcios, la carne de los dioses es de oro. Pero también en estas convenciones se marca que las mujeres tendrán un color más tenue que el de los hombres, tal vez por que casi no se asoleaban y se veían más delicadas. Parece ser que lo mismo sucede con los dioses, aunque sean vistos como iguales, ya que, como vimos en la imagen anterior, el dios Anubis tenía la piel oscura, casi roja. El símbolo del cielo es de un color azul oscuro, que también suele ser azul claro, y es su color característico. Este color está relacionado también con las divinidades celestiales. Se sabe que el friso kheker representa materia vegetal por que está pintado de color verde. En este caso, el color puede representar la realidad o, por su uso en una tumba, la representación de la regeneración del alma del difunto.

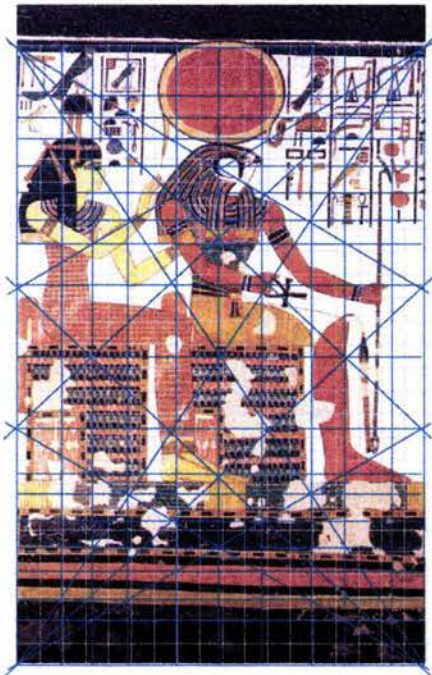
COMENTARIOS

En esta imagen sí se pudo comprobar el uso de la retícula egipcia, al igual que la existencia y coincidencia de la retícula áurea.

Como se puede ver, existen muchas líneas de ambas retículas que coinciden, de hecho, la figura de la diosa corresponde de manera perfecta con las líneas de la áurea. Podemos comprobar de nuevo que los egipcios tenían sentido de la sección áurea y la composición, a pesar de utilizar una retícula básica. Las retículas geométricas se utilizaban para muchas cosas, entre ellas la utilizada para el vestido de la diosa.

También se puede observar perfectamente el uso de "la ley de la frontalidad": cabeza, torso, codos, piernas y pies de perfil, boca a la mitad, ceja y ojo enteros, hombros de frente. Las manos se dibujaban por entero, ya fueran abiertas o cerradas en forma de puño. Abiertas se contemplaban desde el dorso o desde la palma. Se representaban del mismo lado, con el dedo pulgar igual.

Imagen 11
(localizada en la zona B2 o vestíbulo, en la pared este de la sección sur)



— retícula egipcia
 — retícula áurea

15
 halcón



16
 textura trono

REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>Los dioses Hathor (izquierda) y Re-Horakti (dercha) sentados en tronos adornados con los emblemas del Alto y Bajo Egipto y una textura de plumas. La pareja se encuentra sobre un tapete de cañas. En la parte superior está el símbolo del cielo. Re-Horakty sostiene el cetro was y el signo ankh.</p> <p>Imágenes relacionadas en cuanto a convenciones y elementos: 13, 16, 17, 22, 27 y 31).</p>	<p>Los dioses reciben a Nefer-tari (imagen 10) y le dan la bienvenida y un lugar en el más allá. El símbolo del cielo nos dice que estamos ante seres divinos, y bajo la protección de éstos.</p>	<p>Recibir y ayudar a Nefertari en el camino al reino de Osiris, para así transformarse en ser divino.</p>

COLOR

Se vuelve a observar el color amarillo como en la piel de la diosa, y el contraste de la piel roja del dios Re-Horakty. Los colores de los abalorios que llevan puestos los dioses corresponden a los materiales naturales, aunque, como ya sabemos, el arte de los egipcios era funcional y no lo que llamamos "arte". Por lo tanto, se puede decir que la selección de los materiales y sus colores tenía un propósito religioso.

COMENTARIOS

En esta imagen sí se pudo comprobar el manejo de la retícula egipcia, al igual que la retícula áurea. Muchas líneas de ambas retículas coinciden. Además, muchos puntos de intersección de la retícula áurea inciden en puntos estratégicos de la pintura: las manos y brazos de la diosa y su orientación ascendente; el ojo de la diosa; el disco solar de Re-Horakty y los puntos centrales en cabeza, pecho y asiento del dios, al igual que su torso es marcado perfectamente. Es indiscutible el uso de las tramas y cenefas en el arte egipcio. En la pintura se pueden encontrar en los collares, la peluca del dios, en la ropa, en el trono, en la base debajo del tapete de cañas y en la base de la composición. Al igual, se ha notado el uso de tres tipos de orden en los colores. Aquí aparece uno nuevo: negro-blanco-rojo-blanco-negro-blanco-verde-blanco. El blanco solo separa con una línea muy delgada. En el trono podemos ver la misma trama.

Imagen 12
(localizada en el umbral a la zona B3 o cámara lateral)



REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>Diosa Neckbeth del Alto Egipto con las alas abiertas, sosteniendo dos símbolos shen, uno en cada pata.</p>	<p>La diosa Nekhbeth del Alto Egipto, junto con la diosa Uadjet del Bajo Egipto, funge como protectora del faraón, en este caso protege a Nefertari. La actitud que muestra -las alas abiertas- simboliza la protección hacia la diosa, además se reafirma esta acción por la aparición de los símbolos shen, que también son utilizados para envolver los nombres de los faraones (ver cartucho de Nefertari).</p>	<p>Protección para la reina</p>

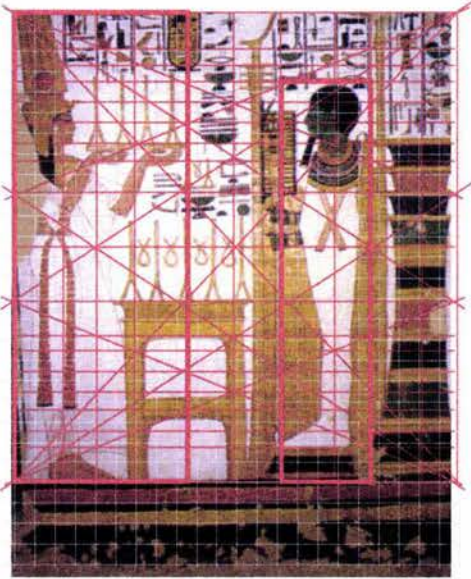
COLOR

La paleta de color se restringe al uso del negro, el rojo, el blanco y el verde.
 Los colores del ave corresponden a los colores de la naturaleza, no tienen un significado religioso. Muchas veces, los egipcios simplemente utilizaban el color de una manera natural, tal y como el objeto o animal era en la vida real, sin ninguna connotación religiosa.
 Los colores utilizados para el símbolo **shen** son los característicos para éste, parecen significar protección (rojo) y vida (verde).

COMENTARIOS

Se puede observar el uso de líneas limpias, simples, sencillas, casi rectas. El dibujo es bastante geométrico. Aunque una de las características del arte egipcio es la abstracción y no caer mucho en el detalle, la manera en que se trabajó el ave parece decir lo contrario; se puede notar la textura de las plumas en el pecho y en las alas, además de los pliegues de piel en el cuello del buitre; la textura de su pico y de sus garras. En la época del Imperio Nuevo, el gusto por el detalle en cuanto a la representación de la naturaleza y sus formas fue una característica, sobretodo en la época Amarniense y en la Ramésida; en esta última en donde el arte se caracterizó por su fastuosidad y monumentalismo.
 También se pueden notar los contrastes absolutos de color y las líneas divisorias claras.

Imagen 15
(localizada en la zona B3 o cámara lateral, en la pared oeste de la sección norte)



— retícula egipcia
 — retícula áurea



21
 friso dorado

22
 textura dorada

REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
Nefertari con una charola con ofrendas de telas ante un altar con la figura del dios Ptah, que lleva en sus manos un cetro was y un pilar djed a manera de cetro, enfrente de ella. Atrás de él se encuentra el pilar djed . Entre Nefertari y Ptah hay una mesa dorada con símbolos de la tela.	La pintura es más bien un ejemplo del concepto llamado en latín <i>do ut des</i> : "te daré dependiendo lo que puedas dar." La pose de Nefertari significa que está haciendo una ofrenda, en este caso es de telas (por los símbolos que lleva en la charola) El cetro significa dominio y estabilidad. El pilar djed del extremo derecho es una representación de Osiris, y significa que está presente.	Esta pintura ayudará a Nefertari a alentar al dios Ptah a entregarle toda la ayuda que le sea posible, para que ella llegue con bien al final del recorrido. Es por esto que ella hace entrega de muchas piezas de tela.

COLOR

El color amarillo es un color básico en cuanto a muebles y elementos relacionados con los dioses. En la pintura se observa la mesa hecha de oro, además de que el altar en el que se encuentra el dios también está hecho del mismo material.

Hay que destacar el trabajo artístico de la figura de Nefertari: la transparencia lograda en el vestido que lleva puesto, el color rosado de su piel con leves degradados en el rostro. Generalmente, en el arte egipcio, los colores son planos, pero el trabajo logrado en esta tumba va más allá.

COMENTARIOS

En esta imagen sí se pudo comprobar el uso de la retícula egipcia, al igual que la retícula áurea.

Muchas líneas de ambas retículas coinciden.

Las figuras de Nefertari y el dios Ptah coinciden perfectamente con la retícula áurea. También algunos elementos de la pintura coinciden con algunos puntos de intersección de las líneas de la retícula áurea como la charola, el centro de la mesa, los ojos de Nefertari, la cabeza del dios Ptah, el cetro que éste lleva en la mano.

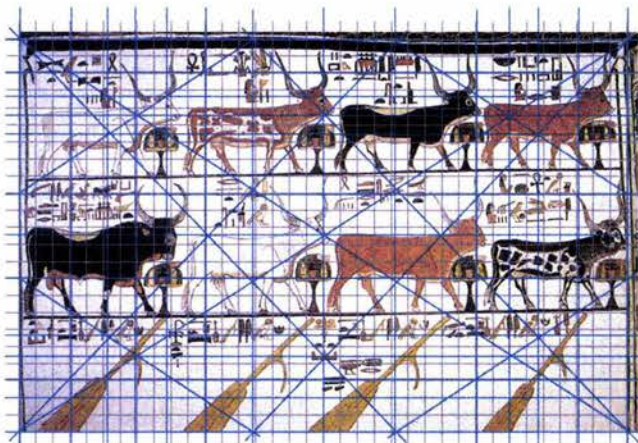
En los símbolos de la tela y en el pilar djed se puede notar la manera de estilizar y de sólo tomar lo esencial del objetos. Por ejemplo, el pilar simula un atado de materia vegetal o una abstracción de una columna vertebral, con la que coinciden la mayoría de los autores.

En todas la pinturas también se puede comprobar el uso de la línea base, cada objeto tiene que quedar sobre esta línea, de lo contrario no habría orden y se perdería el **maat**, la regla de oro en la composición egipcia, que dicta que todo debe de ir en su lugar.

También los egipcios mostraban lo que contenía un objeto cerrado, en este caso el dios Ptah que se encuentra dentro de un altar cerrado.

Imagen 18
(localizada en el umbral a la zona B3 o cámara lateral)

23
 vaca



— retícula áurea

— retícula egipcia



24
 búho

REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>Es una evocación del capítulo 148 del Libro de los Muertos. Debajo de un símbolo del cielo y enmarcado por cetos was, hasta casi el final, hay cuatro vacas en el registro superior, y tres vacas y un toro en el de en medio. En la parte inferior aparecen cuatro timones.</p>	<p>Las siete vacas representan el alimento que Nefertari va a necesitar en su vida en el más allá. Los timones son la representación del dios Ra, en forma de los cuatro timones que representan los cuatro puntos cardinales.</p>	<p>Estas siete vacas tienen el poder de proveer al espíritu de la reina muerta con las necesidades alimenticias: leche, pan y vegetales. Los timones ayudan a la reina a maniobrar entre las estrellas. Según la promesa, con Ra como timonel y los timones guiando su travesía, ninguno de los enemigos de Nefertari le hará daño.</p>

COLOR

El uso del color en esta pintura mural es solamente representativo de la realidad. Refleja los colores reales de los diferentes colores y diseños de la piel de los bovinos. El color amarillo de los timones quiere decir que están hechos de madera. El símbolo del cielo tiene su característico color azul.

COMENTARIOS

En esta pintura se pudo comprobar el uso de la retícula egipcia, aunque el uso de la retícula áurea no se ve muy claro como en otros ejemplos. En esta representación no parece haber ningún punto en el que las dos retículas se conjunten o que algunas de las rectas de la retícula incidan en algún punto crítico de la imagen.

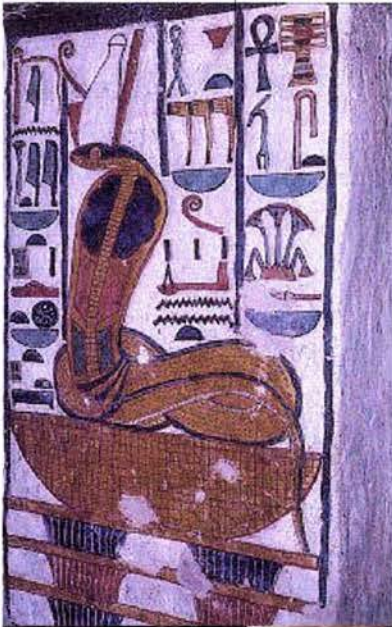
En este ejemplo podemos ver la división que solían hacer los egipcios en registros horizontales bien marcados y, también, que cada objeto o figura queda perfectamente apoyada en estas líneas base. De ninguna manera este acomodo tiene la intención de representar perspectiva, ellos no la utilizaban.

También se observa el uso del **maat**: las vacas van como si fueran formadas, todas a un mismo paso y una exactamente arriba de la otra, al igual que los timones.

Imagen 21

(localizada en los grosores del umbral a la zona C o corredor descendente, en el lado este y oeste)

25
corona roja



REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
La diosa Neckbeth (grosor oeste) del Alto Egipto, y la diosa Uadjet (grosor este) del Bajo Egipto.	Estas dos diosas representan la protección de los faraones egipcios. La colocación de las imágenes tiene un significado: cada una se encuentra en su respectivo punto cardinal religioso (ver análisis tumba). La diosa Uadjet del lado norte (este geográfico) y la diosa Nekhbeth del lado sur (oeste geográfico).	Proteger a la reina Nefertari.

COLOR

La cobras uraei -en este caso, Nekhbeth y Uadjet- utilizan los colores más vivos de la paleta egipcia: el amarillo, el azul, el verde y el rojo. El color amarillo es lo que las hace más vistosas, aparte de su relación con la realeza y el monarca.

Las coronas que llevan en sus cabezas son las distintivas de la región que representan y siempre llevan ese color: la corona roja del Bajo Egipto y la corona blanca del Alto Egipto. En este caso, la del Alto Egipto es la corona **pschent**, la fusión de la roja y la blanca.

26
pschent



COMENTARIOS

En esta imagen no se pudo comprobar el uso de la retícula egipcia y de la retícula áurea, ya que no se contó con la imagen completa del muro.

Otra de las características del arte egipcio es de que los jeroglíficos que se encuentran a un lado o alrededor de la imagen son los textos de las pronunciaciones de ésta. Podríamos compararlo con el cómic de nuestros días, en el que el texto va acompañado de la persona que lo dice.

Para saber en qué dirección podemos empezar leer los jeroglíficos, sólo basta con fijarnos hacia qué lado se encuentra mirando la figura. Si está mirando a la izquierda, el texto se lee de izquierda a derecha; y si está mirando hacia la derecha, el texto se lee de derecha a izquierda. Los textos casi siempre se dividen en registros verticales delimitados por líneas bien dadas.

Imagen 23 y 24
(localizadas en la parte media de las paredes este y oeste del corredor descendente)



REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>Serpiente uraei alada con el cartucho de la reina Nefertari entre sus alas. Debajo, la imagen del dios Anubis con el cetro nekhaka y una tela roja en su cuello.</p>	<p>La serpiente alada simboliza la unión de las diosas Nekhbeth y Uadjet, diosas emblema del Alto y Bajo Egipto respectivamente; por tanto, al tener el cartucho con el nombre de la reina, la cobra le está dando protección.</p> <p>El dios Anubis (en la parte inferior) se encuentra como símbolo representativo del inframundo. Al encontrarse en el descenso hacia la cámara funeraria, significa que está recibiendo a Nefertari en ese mundo.</p> <p>El dios lleva el látigo o nekhaka y una tela roja como símbolo de su relación con Osiris.</p>	<p>La función de la serpiente uraei es la protección de la reina.</p> <p>Anubis se encuentra ahí para conducir a la reina a reino de Osiris.</p>

COLOR

Los colores de la cobra son los colores reales de este animal en la naturaleza, pero el color de las plumas de las alas probablemente estén ligados a su significado religioso: el verde a la vida, y el azul a la relación de la diosa Nekhbeth con el cielo.

El dios Anubis muestra el color negro por su relación con la muerte y el inframundo. Él es uno de los dioses representativos de este mundo, es el dios de los embalsamadores y encargado de preservar el cuerpo del difunto.

COMENTARIOS

Se puede observar el uso de líneas limpias, simples, sencillas.

En la cobra se puede observar el trabajo detallado de las plumas de las alas y de las escamas en su cuerpo. Pero a pesar de este detalle, se observa la geometrización de la forma y el uso de los típicos cánones: la cabeza y cuerpo, de perfil; el ojo y la parte superior de su cuerpo y ojo, de frente. La alas se representan de frente y detrás por ser los ángulos más vistosos.

El chacal es representado de perfil completamente porque es una posición en la que se puede observar mejor las características del animal. Los egipcios preferían representar al animal echado pero con la cabeza en alto porque esta posición le da más gallardía y porte a éste. Los egipcios eran unas personas muy seguras del poderío que tenían sobre otras culturas, por tal motivo, trataban de representar esa soberbia y poder en su arte. Es por eso que los dioses, reyes y personas importantes mostraban una actitud seria, de poder y altivez.

Vemos que las dos figuras se encuentran perfectamente asentadas en las líneas base que les corresponde.

Imagen 26
(localizada en el umbral a la zona D o cámara funeraria)



30
Maat

REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
Diosa Maat	Al no haber puesto ninguna escena del juicio de los muertos o de la ponderación del corazón, se colocó la imagen de la diosa Maat, ya que su símbolo es pesado junto con el corazón y aprueba o no el triunfo en el juicio de los muertos. Por tanto, significa que Nefertari triunfó en este juicio y su alma alcanzará la vida eterna.	Triunfo en el juicio e los muertos y tener vida eterna. Protección

COLOR

La diosa muestra piel de color amarillo, el color de la piel de los dioses.

La alas muestran el color verde (regeneración y vida) y azul (cielo o dioses celestes, pero también de vida y renacimiento).

La diosa lleva un vestido color rojo -color que han llevado las diosas de esta tumba-, pero el significado del color es incierto. El color rojo es el color del fuego y de la sangre, pero también puede simbolizar vida y regeneración, en el uso funerario de la henna.

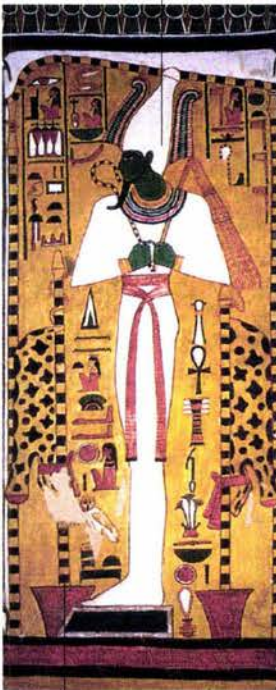
COMENTARIOS

En esta pintura se puede ver la otra disposición de los jeroglíficos, que es la horizontal, aunque no es muy común. Estos se leen de derecha a izquierda porque la diosa esta viendo hacia la derecha.

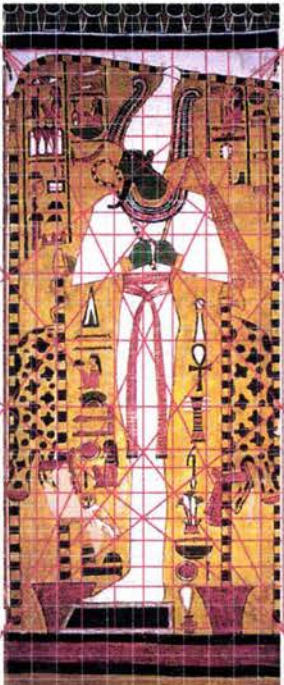
La posición de los brazos extendidos y con alas que toma la diosa es la característica de la protección y, algunas otras veces se coloca alguna otra divinidad en el centro: Ra, Kepri, Uadjet o Nekhbeth. La alas extendidas son un amuleto muy socorrido en el arte egipcio.

Imagen 33
(localizada en los pilares de la zona D o cámara funeraria)

31
 Osiris



32
 fetiche
 Anubis



REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>El dios Osiris de pie con los símbolos del faraón -cetro heka y nekhaka- dentro de un altar con dos signos-fetiche de Anubis (Una vara con una piel de leopardo amarrada a ésta, y se encuentra enclavada en una base).</p> <p>Imagen relacionada: 7</p>	<p>La presencia de este dios en la decoración de las tumbas tiene un gran significado, como puede ser la aceptación en el mundo de los muertos, como la conversión definitiva del alma del difunto en Osiris.</p> <p>porta los símbolos del rey porque él es el rey del inframundo y significan el poder y mando de éste sobre su reino.</p> <p>Los signos de Anubis representan la presencia de éste en el rito funerario.</p>	<p>El recibimiento del alma en el más allá y su conversión en ser divino.</p>

COLOR

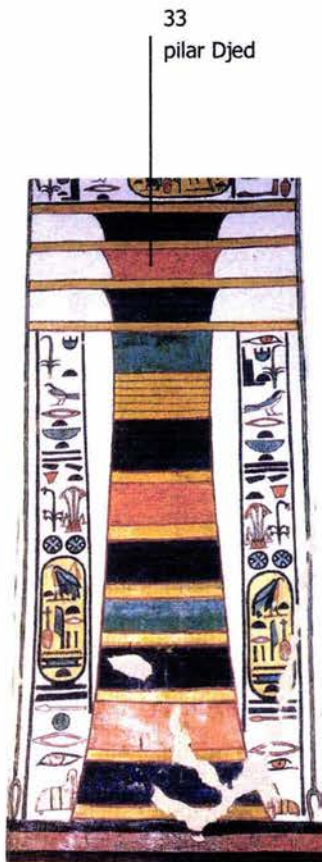
El dios Osiris casi siempre es representado con la piel de color verde, el color de la vida, la regeneración y la resurrección, que es a lo que espera llegar el alma del difunto. Siempre se representa en forma momificada y de color blanco, que representa la pureza ritual y lo sagrado. La corona que lleva puesta es la corona **atef**, compuesta por la corona blanca del Alto Egipto y dos plumas de avestruz a los costados. El altar y el fondo son de color amarillo, el color oro, el metal de los dioses, también es el color del sol, de lo eterno.

COMENTARIOS

En esta pintura se pudo comprobar el uso de la retícula egipcia, al igual que la retícula áurea. La imagen de Osiris encaja muy bien con la retícula, y su cabeza y pecho encajan con puntos de unión de las líneas de ésta. También los signos de Anubis encajan con las líneas áureas. Aquí se puede ver el uso de la ley de la frontalidad y del uso de la simetría, muchas veces utilizada en la composición. Al dios Osiris siempre se le representa de una manera momificada y con los atributos del rey en sus manos. Siempre se encuentra dentro de un altar de oro o con un fondo amarillo.

Imagen 34
(localizada en los pilares de la zona D o cámara funeraria)

REPRESENTACIÓN	SIGNIFICADO	FUNCIÓN
<p>Pilar djed</p> <p>Imágenes relacionadas: 9, 32</p>	<p>Símbolo asociado al dios Osiris y representa la columna vertebral del dios. Simboliza la durabilidad y soporte. También se cree que puede ser un atado de materia vegetal.</p>	<p>La eternidad para el alma del difunto.</p>



COLOR

Los colores que utiliza este símbolo llevan el mismo orden de los usados en las cenefas y frisos encontrados en toda la tumba: amarillo-negro-amarillo-rojo-amarillo-negro-amarillo-verde. Todos estos colores están relacionados, desde el punto de vista de uso en una tumba, con la muerte y resurrección, pero no se conoce si se utilizaron por ese motivo o solo es una trama común en este arte.

COMENTARIOS

El pilar **djed** contiene dos significados: el primero y más a la vista es su función como pilar y su significado de estabilidad; por este motivo, se coloca en los pilares de la cámara funeraria y en algunas pilastras de la tumba. En segundo lugar está su representación del dios Osiris, y es por esto que siempre aparecerá en la iconografía de las tumbas. Este es uno de los ejemplos más claros de la abstracción en el arte egipcio. Tanta fue ésta que los autores no saben si es la representación de la columna vertebral del dios Osiris o si se trata de un atado de plantas.

1.5.3 Resultados

Elementos gráficos. Después de haber realizado el análisis, se escogieron los elementos gráficos que se muestran en la siguiente página los cuales podrán ser utilizados como elementos decorativos a manera de fondos, tramas, cenefas o a manera de iconos y señalización. En algunas ocasiones, se echará mano del significado de algunos de estos elementos para justificar la manera en que se está utilizando o la función que cumple en el diseño.

Gama tonal. Se encontró el uso de cinco colores básicos: negro, blanco, amarillo, rojo, azul y verde; además de ciertas tonalidades más claras y más oscuras de los mismos. No se utiliza el degradado, sólo en algunas partes, pero en la mayoría de las pinturas el color es plano.

Retícula. Se utiliza la retícula de cuadros (9.2 cm cada cuadro), además del uso –inconsciente- de la sección áurea. Por lo tanto, se utilizarán este tipo de retículas de manera proporcional al tamaño de la diapositiva a diseñar.

Elementos visuales y de composición. Los elementos visuales y las formas que componen las pinturas murales de la tumba presentan una manera de representación geométrica y con búsqueda de la abstracción. Las líneas son bien definidas, simples y sencillas. Se observa el continuo uso de tramas, cenefas y elementos repetitivos, además del uso de la simetría. Los registros, ya sean verticales u horizontales, están bien definidos y los elementos siempre se asientan en las líneas base, nunca quedan flotando. El estilo del arte egipcio podría decirse que es muy ordenado y geométrico, que proyecta mucha seguridad, altivez y elegancia.

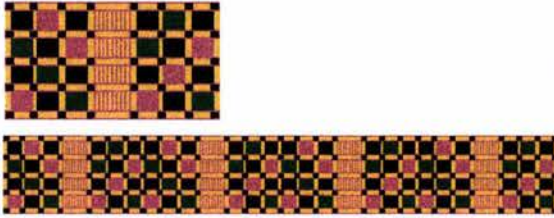
Con lo anterior, se puede concluir que ya hemos definido el estilo y cánones que se manejarán en el proceso de diseño de las diapositivas del CD multimedia.

Lista de elementos gráficos egipcios

1. Ojo Uadjet



2. Retícula



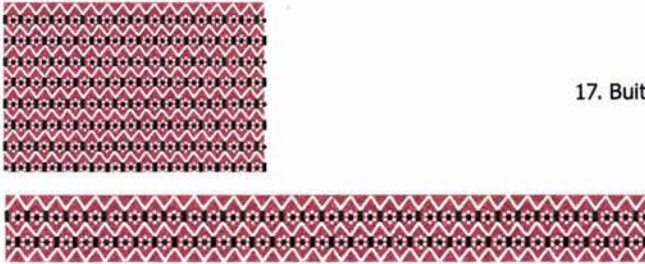
3. Friso



4. Pájaro Bennu



5. Textura



6. Milano



7. Uraei



8. Cenefa



9. Ankh



10. Was



11. Cenefa



12. Símbolo Cielo



13. Friso Keker



14. Trono



15. Halcór



17. Buitre Neckbeth



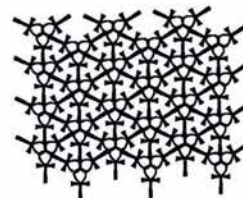
18. Shen



19. Dios



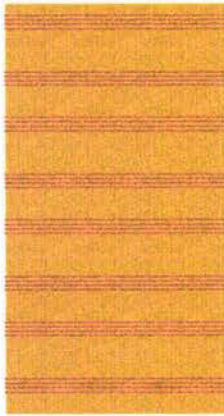
20. Pilar djed dorado



21. Friso dorado



22. Textura dorada



23. Toro



24. Búho



25. Corona roja



26. Pschent



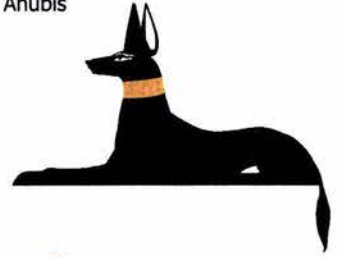
27. Cartucho de Nefertari



28. Cobra alada



29. Chacal o dios Anubis



30. Maat



31. Osiris



32. Fetiche de Anubis



33. Pilar Djed color



Bibliografía de capítulo 1

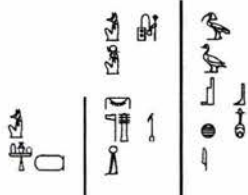
- A.A.V.V. *Egipto: el mundo de los faraones*. Italia, Könemann, 1997.
- Baines, John; Malek, Jaromir. *Egipto: dioses, templos, faraones*. México, D.F, México: Folio, Vol.I, 1993
- Bedman, Teresa. *Nefertary, por la que brilla el sol*. Madrid, España: Aldebarán, 1999.
- Casson, Lionel. *Antiguo Egipto*. México, DF: Ediciones Culturales Internacionales, 1983.
- Daumas, François. *La civilización del Egipto faraónico*. Editorial Óptima. 1ra. Edición. Barcelona, España. 2000
- De Luca, Arnaldo; T.G. Henry James. *Tutankamón*. Editorial Óptima. Barcelona, España. 2001
- Enciclopedia Británica, 2001
- Hagen, Rose-Marie y Rainer. *Egipto: hombres, dioses, faraones*. Barcelona, España: Taschen, 1999.
- Hayes, Michael. *The egyptians*. New York, NY, USA: Rizzoli International Publications, 1996.
- Jonhson, Paul. *Antiguo Egipto*. Javier Vergara Editor, Grupo Zeta, 1999.
- MacDermott, Bridget. *Encoding Egyptian Hieroglyphs*. San Francisco, Cal. USA: Chronocle books, 2001.
- McDonald, Jonh K. *The tomb of Nefertari, house of eternity*. Cairo, Egypt: The American University in Cairo Press, 1996.
- National Geographic Magazine. *Treasures of Egypt*. Collector 's Edition Vol.5. 2003
- Robins, Gay. *The art of ancient Egypt*. Cambridge, Massachussets, USA: Harvard University Press, 2000.
- Sandison, David. *El arte de los jeroglíficos egipcios*. Barcelona, España: EDUNSA, 1998.
- Siliotti, Alberto. *Egipto: templos, hombres y dioses*. Editorial Óptima. Barcelona, España. 2001
- Siliotti, Alberto. *Guide to the Valley of the Kings and to the theban necropolises and temples*. Luxor, Egypt: A.A. Gaddis & Sons, 1996.
- Weeks, Kent. *Valley of the Kings*. Washington, DC, USA: National Geographic Magazine. Vol. 194, No.3, September, 1998.
- Wildung, Dietrich. *Egipto: de la prehistoria a los romanos*. Italia: Taschen, 2001.
- Wilkinson, Richard H. *Symbol and magic in egyptian art*. New York, NY, USA: Thames and Hudson, 1994.

Internet

- López, Francisco. www.egiptomania.com. 1997
- www.artantiquo.net/usuarios/egipto. 1998
- www.educar.org/Educadores/RamsesII. 1999
- Di Nobile, Laura. www.lander.es/~egipto/laura-3.html. 1999
- Ciriminna, Valerio. web.tiscali.it/Ciriminna/egitto/testi/nefer.htm. 1999-2000.
- <http://usuarios.intercom.es/mil/Ramses/kadesh.htm>
- www.nationalgeographic.com/ngm/egypt. 2003
- www.egipto.com
- www.metmuseum.org .2000-2003 (Museo Metropolitano de Arte de Nueva York)
- www.egyptianmuseum.org . 2002 (Rosicrucian Egyptian Museum)
- www.egyptianmuseum.gov.eg . 2001 (Museo de El Cairo)
- www.thebanmappingproject.com . 1997 (Kent Weeks, Valle de los Reyes)
- www.deltasinai.com .2002 (Excavaciones arqueológicas en Egipto)

Videos

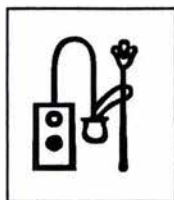
- Nefertari en la eternidad. Televisa, México, 1993
- Egypt Uncovered. Discovery Channel, 2003
- Egypt: Quest for Eternity. National Geographic. 2002 (DVD)
- Egypt: beyond the pyramids. A&E Home Video, 2001



C A P Í T U L O 2

Enseñanza y materiales de apoyo didácticos

El material didáctico, que es el proyecto de esta tesis, no se puede concebir de una manera fortuita y sin ningún tipo de conocimiento sobre lo que es y su función; al contrario, es un elemento muy delicado y de él depende que se logre la comunicación entre el profesor y el alumno y, por consiguiente, que la enseñanza se lleve a cabo. Por lo tanto, como diseñadores gráficos y como conocedores de la comunicación y la imagen, debemos de ahondar en el tema de la enseñanza y reconocer perfectamente sus métodos y metas. A continuación se hará una breve revisión de la didáctica y los materiales didácticos, en especial del tipo de apoyo que se seleccionó para esta tesis.



2.1 El arte de compartir conocimientos: la enseñanza y la didáctica

2.1.1 Enseñanza y didáctica

Desde que iniciamos nuestra formación escolar, aproximadamente desde los tres años de edad, hemos convivido con algo llamado material didáctico, que en muchas ocasiones nos facilitó en gran manera el aprendizaje de ciertas experiencias. Pero el material didáctico no es sólo dibujos, películas o fotografías dispuestas así por que sí. La selección de los contenidos del material tiene que pasar por un filtro muy exigente, es más, hasta se podría decir que el material didáctico es casi personal. Pero para poder llevar a cabo una selección correcta debemos de saber lo que en realidad significa **enseñar**.

Enseñar, según el diccionario de la Real Academia Española significa "instruir, adoctrinar, amaestrar con reglas y preceptos". El aprendizaje es un hecho general por el cual pasamos todos (Holding, 1967:17). Todo lo que sabemos alguien nos lo ha enseñado, sea el maestro, nuestro padre, nuestra madre, la sociedad, etc.

Pero aquí surge otra pregunta: ¿cómo se enseña?. Aquí es donde surge la palabra **didáctica** o arte de enseñar. La didáctica es la parte de la pedagogía que va a indicar el camino más adecuado que debe seguir el maestro para llevar a buen término el trabajo sistemático de enseñar al alumno. Así pues, la didáctica se encarga de estudiar o investigar los métodos más eficaces que tienen como objetivo la realización de un verdadero proceso enseñanza-aprendizaje. (Larroyo, 1979:40)

Gracias a la didáctica, el maestro obtiene recursos para conducir al alumno por el camino que lo hará adquirir hábitos, destrezas, habilidades o conocimientos, ya que da las normas y bases para que este proceso se lleve a cabo eficazmente. Si el alumno adquiere eficazmente ese nuevo conocimiento, entonces se puede decir que el maestro llevó a cabo una enseñanza eficaz. (Larroyo, 1979:43)

Pero la didáctica no es única para todas las áreas de la enseñanza, existen diferentes tipos de didáctica adecuados a lo que se quiere enseñar como por ejemplo: didáctica de las matemáticas, didáctica de las artes, didáctica de la medicina, etc. Pero, para poder planear métodos de enseñanza adecuados, toma conocimientos de algunas disciplinas como la antropometría, la psicometría o la informática (Larroyo, 1979:63-65). Todo dependerá del

objetivo de enseñanza, el cual debe ser lo bastante claro, ya que si no es así, no se logrará la enseñanza.

2.1.2 Métodos de enseñanza

Como se mencionó anteriormente, la didáctica busca los métodos más eficaces para lograr la enseñanza.

"**Método** es el modo consciente de proceder para obtener algún fin. Existen dos tipos de fines y, por tanto, de métodos: uno, que busca una verdad no conocida y que se denomina *análisis o método de resolución*; y otro, que sirve para explicar a otras personas la verdad hallada o conocida, denominada *síntesis o método de composición*". (Escudero, 1990:32)

Por lo anterior, nos damos cuenta de que el método se refiere siempre al orden que se sigue en la investigación, sistematización y exposición de conocimientos. De ésto se desprenden los nombres que configuran estas funciones del método:

- a) *método de investigación* que es la manera de hacer un trabajo científico reflexivo, ordenado y crítico, para indagar algo que se ignora.
- b) *método sistemático o de clasificación* que consiste en separar las cosas atendiendo a sus semejanzas o a sus diferencias, a su género, a su especie, en fin, a alguna característica específica, con el objeto de hacer más accesible la información hallada durante la investigación.
- c) *método didáctico o de enseñanza* que es la dirección del aprendizaje y, cómo cada situación, asunto o tema se vuelve una complejidad diferente para cada individualidad, porque cada uno tiene un modo distinto de percibir y comprender, no es posible concebir al método como instrumento único exterior que se impone uniformemente. Este método debe basarse, en lo posible, en las características esenciales de los individuos. (Escudero, 1990:33-35)

De lo anterior, lo que a nosotros nos concierne es el método didáctico o de enseñanza, el cual, dependiendo de el tipo de relación de comunicación entre el profesor y el alumno, se pueden definir otros métodos distintos. Entre lo más generalizados están:

- 1) Método interpersonal. En éste existe un profesor (emisor) y un alumno (receptor), y se constituye por pregunta-respuesta interpersonal inmediata. Las posibilidades de retroalimentación son altas.

- 2) Método tradicional. Hay un emisor y muchos receptores. También se le llama "pasivo-tradicional", porque las posibilidades de retroalimentación, sobretodo directa, son mínimas. Se basa en los siguientes principios:
- *estructura piramidal*, ir de simple a lo complejo, pues considera que el educando es incapaz de captar la complejidad, por lo que las asignaturas se descomponen en un determinado número de elementos fácilmente asimilables.
 - *formalismo y memorización*, cuando se aprende sólo a través de la memorización, a causa de encadenamientos lógicos que se manifiestan en clasificaciones difíciles de ser realmente razonadas y asimiladas.
 - *esfuerzo y competencia*, estimulación con los otros educandos y mediante reforzamientos negativos, como los castigos.
 - *Autoridad*
- 3) Método de la educación nueva. Se basa en el principio de que la necesidad o el interés son el motor a partir del cual se crean las técnicas adecuadas para satisfacer ese interés o necesidad, que en este caso son equivalentes. El interés o necesidad de satisfacción lleva a la participación, la cual significa tomar parte por el placer de hacerlo y no por el deseo de ser recompensado. (Escudero, 1990: 35-36)

Como mencioné en un principio, es básico el entender lo que es la enseñanza, la didáctica y los métodos que de ella derivan para poder realizar un material didáctico que realmente sirva al profesor y al educando. Por tanto, después de haber revisado los métodos anteriores, y de acuerdo con el objetivo de enseñanza que se pretende alcanzar, se puede seleccionar el método más acorde a tal necesidad.

En pocas palabras, enseñar no es cualquier cosa. Primero se tiene que tener en mente que para poder decir que estamos enseñando, alguien debe de estar aprendiendo. Segundo, para que la enseñanza y, por consiguiente el aprendizaje, no resulten vagos o ambiguos y se lleven a cabo como deben ser, hay que tener bien definidos los objetivos que se quieren alcanzar. Tercero, para alcanzar esos objetivos, es necesario tener un método bien definido, sistemático y progresivo, el cual dependerá de la disciplina que estemos tratando de enseñar.

Supongamos que ya contamos con todo lo anterior, ¿qué necesitaría el maestro para poder transmitir los conocimientos que tiene en mente de una mejor manera a sus alumnos?

2.2 El material didáctico, una ayuda para el profesor

2.2.1 Material didáctico

"... el docente idóneo creará algún método ingenioso para hacer la luz en la mente de su alumno de manera que capte la idea de una vez por todas y la haga suya para siempre."

David P. Page

Desde que David Page escribió estas palabras, hace más de un siglo, ha habido muchos cambios. Con todo, la capacidad fundamental que implica la enseñanza no ha cambiado y todavía reside en la comunicación que se guarda con los alumnos.

En la antigua escuela, el maestro se veía obligado a recurrir a la palabra hablada, pues los medios de impresión o de algún tipo eran escasos o inexistentes. El maestro llegó a ser la principal fuente de información porque no quedaba otra alternativa y así nació la tradición oral de la enseñanza. Si no eran capaces de hablar con claridad y precisión, los maestros eran aburridos y carentes de gracia: pero hoy en día existen tantas cosas que los alumnos necesitan y desean saber, que las palabras solas no bastan.

La fluidez verbal solo es una de tantas habilidades requeridas. Los maestros modernos también deben estar informados de los medios didácticos y de sus aplicaciones al proceso del aprendizaje. Cuando aprenden, los jóvenes hacen uso de todos sus sentidos: gustan, palpan, huelen, ven y escuchan. Los maestros contribuyen a este proceso proporcionando infinidad de experiencias que ayudarán a que los estudiantes se sientan seguros al pasar de un tema que conocen a otro desconocido. Al principio de este proceso, las palabras son menos importantes que las experiencias. El estudiante debe adquirir primeramente las experiencias concretas y los antecedentes que le permitan percibir, interpretar y asimilar hechos, conceptos, ideas y habilidades.

Ha quedado muy atrás el día en que era posible refugiarse en la palabra como único sustituto de la experiencia directa. Queda al maestro prever los problemas del aprendizaje y hacer acopio de medios para insuflar vida a las abstracciones, estimular a los alumnos a que deseen aprender y a que tengan confianza en que podrán hacerlo. Las recompensas son muchas y se presentarán cada vez que un rostro se ilumine con un callado mensaje de interés y entendimiento. (Wiman, 1973:11-12)

Es aquí en donde entra el material didáctico. "Entendemos por material didáctico los soportes materiales en los cuales se presentan los contenidos y sobre los cuales se realizan las distintas actividades..." (Fernández, 1988:177) o

"son objetos materiales que representan de una manera perceptible la idea o conocimiento que se quiere transmitir". (Del Rosal, 1968:69)

"El maestro utiliza el material didáctico para apoyar una exposición o con el fin de aumentar la motivación al dirigir discusiones en un seminario; para demostrar un procedimiento o simular un sistema en el laboratorio; en la instrumentación del estudio independiente o enseñanza tutorial o, incluso, para su propio entrenamiento..." (Castañeda, 1979:103)

En fin, el material didáctico complementa los esfuerzos del maestro para abarcar a un número mayor de alumnos dentro y fuera del sistema escolar.

Por el proyecto de diseño propuesto en esta tesis, me concentraré en uno los materiales didácticos que el profesor puede transportar y manejar con facilidad, en este caso: **el material audiovisual.**

2.2.2 Medios Audiovisuales

Al pensar en materiales didácticos, nuestra mente se remite a diapositivas, proyectores de cuerpos opacos, retroproyectores, etc; pero el material didáctico empieza desde las mismas instalaciones del lugar dónde se enseña y abarca diferentes medios de comunicación. Uno de ellos son los audiovisuales, los más famosos.

Los materiales didácticos audiovisuales son especialmente útiles en la enseñanza debido a que:

1. Presentan mensajes al sentido más altamente desarrollado;
2. Concentran el interés y la atención;
3. Pueden relacionar principios abstractos con objetos concretos;
4. Pueden ilustrar claramente las interrelaciones;
5. Pueden comunicar mensajes difíciles o imposibles de expresar con palabras;
6. Pueden prepararse tanto en forma realista como en forma abstracta.

Desde que el niño nace, la mayoría de su aprendizaje lo realiza a través de la vista. Los jóvenes asocian de tal modo la vista con el entendimiento que por lo general dicen "ya veo" cuando en realidad quieren decir "ya entiendo".

Al individuo se le presenta constantemente mensajes a través de los cinco sentidos. Se dice que el sentido de la vista está más desarrollado que los otros canales de comunicación. No obstante, no hay que subestimar la importancia de cualquiera de los sentidos. Los individuos reciben más mensajes a través del

sentido de la visión que de los otros canales y éstos son más ricos en detalle que los mensajes recibidos a través de los otros canales, y por consiguiente los individuos confían más en lo que ven. Para propósitos de educación, el sentido de la visión es el canal de comunicación más altamente desarrollado. (MacLinker, 1971:10)

Por lo anterior se puede decir que los medios audiovisuales son "un recurso instruccional que proporciona al alumno una experiencia indirecta de la realidad y que implica tanto la organización didáctica del mensaje que se desea comunicar, como el equipo técnico necesario para materializar ese mensaje." (Castañeda, 1973:104-105). Y ahí está la clave de su éxito: al darnos una probada de la realidad, debido a la utilización de la imagen y/o el sonido, perduran más tiempo en la memoria del espectador. Así, queda claro el punto sobre el sentido de la vista y el oído, y su utilización para la obtención de información o conocimiento.

Por esto, es fácil deducir que los audiovisuales son aquellos medios en que se estimula la utilización de la vista y/o el oído para la recepción de cierta información. Estos medios son, los más comunes, diaporamas, video, programas de televisión y películas, discos, emisiones radiofónicas y cintas; diapositivas, fotografías, impresos en general.

Como conclusión, quisiera citar a Nazareno Taddei y su definición de el uso de medios audiovisuales en la enseñanza:

"El uso de los audiovisuales en la enseñanza no es hoy un lujo o un estar al día, o una respuesta inmediata a los hallazgos de la técnica y de la ciencia en el campo educativo; es una improrrogable e imprescindible necesidad para hacernos entender, para poder simplemente comunicarnos con nuestros educandos." (Taddei, 1979:16)

2.2.3 Selección del material didáctico audiovisual

"La elaboración y empleo de medios audiovisuales para facilitar el aprendizaje pueden representar un recurso muy satisfactorio para el maestro creativo. En este caso, la satisfacción es triple: diseñar y elaborar los materiales que se necesitan, observar que se facilita el aprendizaje de los jóvenes y atestiguar la satisfacción del propio educando a medida que va dominando sus tareas inmediatas. Existen posibilidades ya sea de individualizar la enseñanza como de preparar materiales para grupos numerosos de estudiantes, por tanto los medios pasan a constituir una parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje." (Wiman, 1973:9)

Los educadores disponen ahora de los métodos más prácticos que pudieran encontrarse en las escuelas para producir materiales didácticos audiovisuales. Nunca como ahora se había hecho tanto hincapié en el uso de estos medios. Sin embargo, no basta montar bien las fotografías o las láminas correctamente, sino que la ayuda visual debe producir en los estudiantes la respuesta educativa deseada.

La preparación de un guión, tomando en cuenta la audiencia al que va dirigido y la información que se les quiera dar, debe de estar en comunión con las imágenes para reforzar lo dicho. De otra manera, el espectador se perderá en un bombardeo de información que no le será útil en lo absoluto.

Por consiguiente, debemos de atender algunos puntos para la selección del material adecuado a nuestros objetivos. Para la selección del material didáctico, se deben contemplar los siguientes aspectos:

- Materia o asignatura a enseñar
- Audiencia a la que va dirigida
- Objetivo del material didáctico (informar o capacitar)
- Instalaciones y equipo con el que se cuenta
- Presupuesto asignado para tal efecto (Aderson, 1976:56)

Materia o asignatura. Dependiendo de lo que vayamos a enseñar, será más adecuado un medio audiovisual que otro.

Audiencia a la que va dirigida. Como en todo medio de comunicación, la audiencia a la que va a ir dirigida nuestra información deberá ser uno de los puntos medulares en el que nos basaremos para la selección del equipo. Hay que tomar en cuenta la edad, su capacitación o educación previas o conocimientos adicionales, para saber qué imágenes o qué lenguaje podemos o debemos utilizar.

Objetivo del material. Qué espero del alumno una vez que haya hecho uso del material didáctico; qué es lo que espero que en él se desarrolle. De cualquier manera, ya sea si el objetivo a alcanzar sea informar o capacitar, la planeación deberá ser cuidadosa y observando los pasos aquí sugeridos para que obtengamos los resultados esperados.

Instalaciones y equipo. Igualmente debemos conocer las instalaciones en las que se pretende mostrar el material didáctico y el equipo disponible para tal efecto. Debemos de estar concientes de las limitaciones que el mismo entorno nos crea.

Presupuesto. Necesitamos saber las limitaciones del presupuesto para visualizar las alternativas más viables y, tal vez, igual de efectivas que las muy costosas a las que tenemos impedido el acceso por falta de recursos económicos.

Además de los anteriores puntos, también debemos de tomar en cuenta un asunto que, por mi parte, considero medular en el proceso del desarrollo del material didáctico: la comunicación didáctica.

La comunicación es la producción de señales y símbolos que tienen significado para el espectador, es decir, tienen significado en el sentido de que generan un efecto sobre el espectador. Podemos pensar en un sistema de comunicaciones como si estuviese constituido por los siguientes componentes:

1. La fuente: quien origina el mensaje
2. El mensaje: una colección predeterminada de señales y símbolos que poseen un significado.
3. Cinco canales de transmisión: un canal por cada uno de los cinco sentidos.
4. El receptor: la persona que recibe e interpreta el mensaje.
(MacLinker, 1971:9)

La **comunicación didáctica** es una forma particular de proceso de la comunicación que se realiza entre el profesor y el alumno. Es parte medular del proceso de enseñanza-aprendizaje que se caracteriza por la necesidad, la conciencia, la voluntad y la intención explícitas de alcanzar determinado objetivo didáctico.

“Para lograr un objetivo didáctico, es decir, para establecer la comunicación didáctica, se requiere cumplir las siguientes etapas mínimas:

- a) Establecer las características de los alumnos y del grupo a quienes se destinará el curso, partiendo del análisis de los participantes y de las condiciones en que se efectuará la comunicación didáctica.
- b) Se deben analizar, estructurar, adaptar, determinar y exponer los objetivos, sub-objetivos, los objetivos generales, los particulares, los principales y los subordinados, los inmediatos y mediatos, los previos y los que deben alcanzarse de forma gradual.
- c) Determinar la estrategia y la táctica didácticas a seguir en la enseñanza-aprendizaje.
- d) Seleccionar y comprobar los medios didácticos más apropiados y oportunos para efectuar la comunicación didáctica.
- e) Experimentar el curso
- f) Calificar y medir el aprendizaje alcanzado, es decir, en qué medida se han logrado efectivamente los objetivos propuestos
- g) Revisar, evaluar y reformular el curso, con base en los resultados obtenidos en la experimentación del mismo
- h) Aplicar sistemática y operativamente el curso.” (Escudero, 1990:31)

También debemos de tener en cuenta los siguientes puntos esenciales de la comunicación en cuanto al contenido y medio de transmisión de los mensajes:

- 1) **Los objetivos deben ser conocidos:** los objetivos que la ayuda visual pretenda lograr deben conocerse, deben ser observables y los medios de evaluación deben estar presentes
- 2) **El mensaje debe ser adecuado:** el mensaje debe ser capaz de producir el efecto deseado y debe codificarse en señales y símbolos que tengan significado para el receptor
- 3) **El mensaje se debe transmitir eficientemente:** El mensaje debe ser transmitido por su destinatario. La ayuda visual debe superar los problemas físicos de transmisión y debe ser transmitida por estímulos que sean aceptados por la conciencia del individuo.
- 4) **Se debe evaluar el sistema de comunicación:** El maestro debe utilizar la retroalimentación procedente del estudiante para estar seguro de que la ayuda visual educativa produce el efecto deseado en dicho estudiante.
- 5) **Se deben enviar mensajes suplementarios:** hay que enviar mensajes suplementarios para asegurar que se produce la respuesta deseada.

Si se llevan a cabo correctamente los pasos anteriores, y en conjunto con los puntos para la selección del medio audiovisual correcto, entonces podremos obtener la respuesta educativa deseada en los estudiantes.

2.2.4 Material de apoyo didáctico audiovisual (CD) para la materia de Arte Antiguo para el tema del Arte Egipcio

El material didáctico audiovisual, proyecto de la presente tesis, se propone a causa de la necesidad de un medio de apoyo didáctico para la asignatura de Arte Antiguo (tema de Arte Egipcio) del primer semestre de la carrera de Diseño y Comunicación Visual. Este material fue diseñado exclusivamente para esta asignatura, aunque también podría ser utilizado en otras asignaturas relacionadas al arte en otras carreras como arquitectura, diseño industrial, urbanismo, historia de la civilizaciones, arqueología, artes visuales, decoración de interiores, etc.; pero queda a consideración de la persona que lo vaya a utilizar si cubre con sus necesidades didácticas. Hay que recordar que este material fue hecho utilizando las necesidades de los alumnos de primer semestre de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la ENAP.

Para la realización de este material se tomaron en cuenta los temas que se abarcan en el Arte Egipcio en el plan de estudios de la asignatura de Arte Antiguo y algunos otros temas que el profesor consideró de importancia.

La selección de imágenes y contenidos corrió por parte del profesor.

Se seleccionó como material audiovisual didáctico la alternativa del **CD multimedia**, ya que en él se pueden tener las ventajas de un diaporama y del audio al mismo tiempo, además de que la escuela cuenta con una sala de proyección y proyectores multimedia. Hay que agregar que el uso de este equipo no es complicado, basta que el profesor conozca el contenido del CD para que pueda hacer uso correcto de él, ya que por el lado técnico, es muy fácil su manejo.

De acuerdo con el punto anterior, en referencia a la fuente *Selecting and developing media for instruction* de Ronald Anderson, se desarrollaron los siguientes puntos:

Materia o signatura	El material está diseñado para apoyar el tema del arte egipcio de la materia de Arte Antiguo del primer semestre de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la ENAP.
Audiencia a la que va dirigida	Alumnos que cursen la materia de Arte Antiguo de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la ENAP, aunque también los alumnos de diseño gráfico, diseño textil, arquitectura, historia de las civilizaciones, arqueología, diseño industrial o afines, pero se debe de tomar en cuenta que este material no fue diseñado para ellos en específico. No es necesario un conocimiento básico previo de esta cultura, pero no se considera apto para niveles de educación anteriores.
Objetivo del material	Se pretende informar al alumno sobre los antecedentes de la cultura egipcia, además de su arte, su religión y su influencia a través del tiempo.
Instalaciones y equipo con el que se cuenta	Este material consta de un CD Multimedia que puede ser proyectado por medio de un proyector multimedia conectado a una computadora PC o Mac. Es necesario el programa Power Point de Microsoft. Se cuenta con un salón de proyección específicamente diseñado para la proyección de este tipo de material.

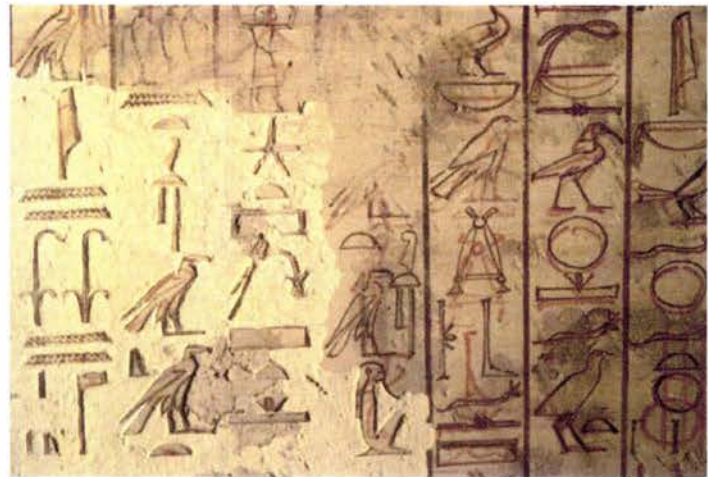
Presupuesto asignado

Es un material que se puede elaborar con un presupuesto medio, pero tiene la ventaja de que se pueden ir anexando imágenes y datos en cualquier momento. Tiene la ventaja de que con este tipo de proyección se pueden manejar los acercamientos, cosa que con un proyector de diapositivas normal no es posible; además, es más dinámico.

El costo de este material sube un tanto ya que se tienen que escanear las imágenes, pero si estas son tomadas con una cámara digital, este costo se anula.

Bibliografía del capítulo 2

- Anderson, Ronald. *Selecting and developing media for instruction*. USA: V.W. Reinhold Co., 1976.
- Arboleda, Néstor. *Tecnología educativa y diseño instruccional*. Bogotá: Interconed Editores, 1991.
- Armsey, James W.. *Tecnología de la enseñanza*. Buenos Aires: Guadalupe, 1975.
- Castañeda Yáñez, Margarita. *Los medios de comunicación y la tecnología educativa*. México: Trillas, 1979. 2da. Edición.
- Costa Sagales, Joan. *Imagen didáctica*. Barcelona: CEAC, 1992. 2da. Edición.
- Escudero Yerena, María Teresa. *La comunicación y la enseñanza*. México: Trillas, 1990. 2da. Edición.
- Fernández, Adalberto. *Tecnología didáctica: teoría y práctica de la programación escolar*. Barcelona: CEAC, 1988.
- Fonseca, Miguel. *Imagen y enseñanza*. Deslinde Núm. 3, Serie Nuevos Métodos de Enseñanza. UNAM, 1979
- Goded, Jaime. *El mensaje didáctico audiovisual: producción y diseño*. Deslinde Núm. 12, Serie Nuevos Métodos de Enseñanza. UNAM, 1979.
- Hadad, Lillian. *Diseño de vocabulario ilustrado como material didáctico en apoyo a niños de nivel preescolar*. Tesis de licenciatura para obtener el título de diseñador gráfico. UNAM. ENAP, 2002. Rodríguez Díaz, Joaquín (asesor)
- Larroyo, Francisco. *Didáctica general contemporánea*. México: Porrúa, 1979. 6ta. Edición.
- Mac Linker, Jerryl. *Diseño de material didáctico: teoría, composición y ejecución*. México: Pax-México, 1971
- Rodríguez Dieguez, José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza semántica y didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.
- Salgado Kim, Alejandra Gisela. *Diseño digital: una propuesta de material didáctico*. Tesis de licenciatura para obtener el título de diseñador gráfico. UNAM. ENAP, 1998. Juárez García, Benito (asesor)
- Wiman, Raymond. *Material didáctico: ideas prácticas para su desarrollo*. México: Trillas, 1973.



C A P Í T U L O 3

El diseñador y la gráfica didáctica: su importancia en la enseñanza

Antes de poder entrar de lleno en el proceso de diseño del material didáctico de esta tesis, hay que establecer quién es el diseñador gráfico y cómo es que éste puede trabajar en la enseñanza. Establecer por qué, como profesionales de la imagen, debemos de entrar en el mundo de la didáctica y cómo es que nuestros conocimientos y métodos pueden resolver los problemas de comunicación que surjan entre profesor y alumno al enseñar las lecciones.



3.1 ¿Quién es el diseñador gráfico y qué hace?

3.1.1 El diseñador gráfico

El diseño gráfico es la disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual a través de una sistematización, configuración y estructuración de mensajes significativos aplicables a su medio social.

“El profesionalista del diseño gráfico y la comunicación es un productor, cuyo objetivo es la elaboración de imágenes con clara intención comunicativa, imágenes que además deben cumplir indisolublemente una función estética. El diseñador gráfico es, entonces, el profesionalista que conforma mensajes a partir de la estructuración de la imagen y el texto. Por tal razón, aplicará los conocimientos teórico-prácticos necesarios para configurar un producto visual.” (Martínez, 2001:121)

3.1.2 La percepción

Antes de que el diseñador gráfico pueda generar una imagen, una forma o un mensaje -en este caso, para un material didáctico-, debe de tener muy en cuenta su público, o sea, el saber cómo es que éste va a percibir lo que él produzca. De lo contrario, puede que el mensaje se comprenda de manera equivocada o, simplemente, no se entienda. Por tal razón, hay que tener muy en cuenta la percepción visual del público a quien va dirigido el material.

Mediante la percepción visual advertimos o conocemos las características de lo que nos rodea, nos permite discriminar entre los mensajes enviados a nuestros ojos al ver o aceptar aquellos mensajes que consideramos importantes y rechazar los que nos parecen triviales.

La percepción es la clave del interés y la atención y muchos factores influyen en ella. En seguida se discuten tres factores particularmente importantes para el diseñador:

- b) **Los antecedentes del individuo:** La experiencia previa del individuo influye en la percepción de tres maneras: en primer lugar, un individuo ignora un estímulo dado hasta que sabe cuál significado asignarle. Cuando carece por completo de significado, el estímulo será pasado por alto. Si el individuo tiene únicamente un significado parcial o incorrecto de un estímulo será percibido sólo a la luz de los significados con los que el individuo los asocia. Cuando se introduce

un nuevo estímulo en una ayuda visual educativa, es necesario darle un significado mediante experiencias suplementarias.

En segundo lugar, la forma en que percibimos un estímulo es influida por la satisfacción o insatisfacción que experimentamos la última vez que confrontamos ese estímulo en particular. Por consiguiente, los maestros deben evitar el empleo de ayudas visuales que producen poca o ninguna satisfacción en el estudiante.

La tercera manera en que la experiencia previa influye en nuestra percepción es que la familiaridad con el estímulo debilita el impacto de éste. Como diseñador de materiales visuales debemos cuidar en no caer en el hábito de emplear un solo estilo de visualización. El estudiante aceptará más los materiales novedosos e interesantes preparados de manera variada que un material aburrido y rutinario.

- c) **La potencia del estímulo:** Para nuestros propósitos podemos clasificar la energía del estímulo en dos clases: energía emotiva y energía física. La energía emotiva está determinada por cuán estrechamente se relaciona el estímulo con una necesidad humana básica o con una meta del individuo. Al intentar la satisfacción de sus necesidades, el individuo acepta el estímulo como ayuda, o lo rechaza como si fuera distrayente.

Una persona sometida a estímulos distrayentes desarrolla una barrera contra cualquier estímulo adicional que proceda de la misma fuente. Es esencial que el diseñador tenga muy en cuenta las necesidades y metas de los estudiantes durante el proceso de diseño. Es imperativo que se haga clara la relación entre el mensaje presentado por el material visual y la satisfacción de las necesidades del estudiante.

La potencia física del estímulo se relaciona con la cantidad de energía que proyecta. Los diseñadores de ayudas visuales educativas deben asegurarse que el estímulo importante del material visual se perciba mediante el contraste en la cantidad de energía física proyectada desde la ayuda visual.

- d) **La necesidad de estabilidad del individuo:** La fuerza más poderosa que afecta nuestro sistema de percepción es la constante lucha del individuo por lograr el equilibrio en un ambiente dinámico. Los estímulos que entran a través de los cinco canales cambian constantemente y crean tensión dentro del individuo y, por lo tanto, éste debe de reestructurarlas o seleccionar las que aceptará en su conciencia.

El aprendizaje tiene lugar como un resultado de la frustración que surge cuando aumenta la tensión interna, o sea, ocurre cuando los estímulos que confronta el individuo lo fuerzan a reestructurar su ambiente mediante la aceptación de estímulos adicionales. Por ejemplo, el maestro es el manipulador del ambiente del estudiante, es decir, provoca la necesidad de reestructurar y luego pone a disposición de éste las experiencias adecuadas para evocar el comportamiento que constituye el objetivo de la instrucción. Estas experiencias deben presentarse de la manera más atractiva de reestructurar el ambiente y retornar al individuo a un estado de equilibrio.

Para que el material didáctico logre su tarea, debe primero pasar la prueba del tamiz perceptivo, por consiguiente, se debe diseñar de modo que el individuo responda conscientemente a ella. Esto puede hacerse relacionando la ayuda visual con la experiencia y las necesidades previas del individuo y con la búsqueda del equilibrio de manera que dicho individuo responda al material visual del modo deseado. (MacLinker, 1971:11-14)

3.1.3 La actividad didáctica del diseñador

Actualmente, estamos saturados de diversas imágenes gráficas que rodean el ámbito social como son carteles, periódicos, anuncios, folletos, revistas, entre otros medios que involucran el trabajo del diseñador gráfico; éste debe situarse en la avanzada tecnología, cultura y política de la sociedad, a fin de que su producción tienda a transmitir fielmente los objetivos y circunstancias de la misma.

El especialista del diseño se inscribe inevitablemente en un grupo donde su éxito dependerá del dominio del interés, de su ideología y de los medios y técnicas disponibles.

Vivimos en un mundo que está sometido a cambios y transformaciones dentro de lo social, económico, político y cultural, cada día surgen nuevos descubrimientos en todas las ramas científicas, el desarrollo industrial, el urbanismo y los diferentes medios de comunicación nos hacen receptores de una información universal. Las etapas de este crecimiento reflejan cada vez mayor volumen de conocimientos que deben ser comunicados, utilizados y conservados en beneficio de un número de personas que cada vez es mayor.

La educación, como proceso humano y social, forma parte de y está influenciada por las mismas características del ámbito en las que se realiza. Así, en el proceso educativo, surge la necesidad de que la educación responda a las exigencias de un proceso científico y técnico en constante evolución. Las

diferentes innovaciones técnicas como, por ejemplo, los medios audiovisuales, facilitan la comprensión y capacitación de los conocimientos que deben ser comunicados.

La educación, al recurrir a este tipo de innovaciones, responderá a las exigencias de nuestro tiempo, cumpliendo a la vez una de sus funciones, la de transmitir conocimientos de generación en generación. Los medios comunican estímulos y de ésta manera comparan y constatan fenómenos visuales. Los medios sirven como banco de almacenaje de información de fácil recuperación para exhibirlos en el aula.

El diseño constituye una manera sistemática para el proceso de aprendizaje y enseñanza con objetivos específicos que están basados en investigaciones sobre aprendizaje y la comunicación del hombre. Los objetivos tienen diversos usos en la educación, proporcionan un medio para comunicar a los alumnos y a los demás receptores lo que se va a lograr durante el curso, sirven de base para seleccionar medios materiales y otros métodos de enseñanza. Por consiguiente, los objetivos claros y específicos, constituyen una parte importante de cualquier sistema instructivo efectivo.

Se puede deducir que en cualquier campo siempre hay necesidad de material visual, convirtiéndose el diseñador en el especialista de la adecuada utilización de las imágenes.

"El papel del diseñador gráfico consiste en facilitar las tareas de aprender, retener, descubrir y actuar a través de imágenes convincentes por medio de la esquematización y la presentación de conocimientos" (Costa, 1992:9)

De esta manera, para poder generar los mensajes correctos, el diseñador echará mano de sus métodos y estrategias de comunicación. El diseñador gráfico conformará su estrategia a lo que enseña la teoría de la comunicación. En primer lugar, aislará su *público-objetivo*, y se planteará con rigor cuál es el conjunto de *conocimientos* y cuál es la *capacidad de esfuerzo* que pueden poseer los individuos que forman parte de este público-objetivo.

Intentará traducir el mensaje que recibe del grupo creador –en este caso, el profesor- de forma tal que el mensaje global y cada una de sus partes en sí mismas queden dentro del nivel de inteligibilidad de su público-objetivo, pero también dentro del marco de su capacidad de esfuerzo. Por tanto, es preciso que el número global de elementos originales transmitidos sea compatible con la capacidad de atención de los receptores. (Costa, 1992:26-28)

Por tanto, el diseñador y el profesor, participan en lo que Joan Costa llama "espíritu retórico", o sea, de una *voluntad de decir* y de una *técnica del decir* para suscitar la convicción, la adhesión y el interés del alumno. El diseñador es

el responsable de fijar esa atención sobre el mensaje del emisor por medio de la construcción de una retentiva del receptor, la memorización y dominio de un mensaje determinado y que el receptor pueda ponerlo en práctica en el mundo que le rodea.

Así, el diseñador gráfico debe concentrarse en la elaboración de elementos para una didáctica gráfica o el medio de hacer circular ideas mediante imágenes y de fijar esas ideas en la memoria, además de la táctica seguida para ilustrar el mensaje de base; es decir, para transformar ese texto de base en una suma: texto elaborado + imágenes + embalaje gráfico. (Costa, 2001:29)

3.2 Sus medios

3.2.1 La gráfica didáctica

Para generar una gráfica didáctica, el diseñador debe de conocer perfectamente un ingrediente esencial: **la imagen**; y la autora Ofelia Martínez en su libro *La comunicación visual en museos y exposiciones* la explica:

“La imagen creada por un diseñador transmite una determinada información, pero como artista visual no debe limitarse a concebir su obra desde el punto de vista técnico y/o significativo. Habrá de trabajar la imagen en su aspecto sensitivo-visual en forma propositiva y creativa. [...] Cabe destacar la importancia que para el diseñador tiene el espectador, quien finalmente es aquél el que le confiere la significación al producto comunicacional [...] El conocer la imagen no nos capacita para la fabricación de artefactos icónicos dotados de alto poder comunicativo o significativo; debemos entonces reconocer, pues, en toda imagen la existencia de una estrategia discursiva, elaborar los conceptos pertinentes para sacarla a la luz, comprender lo que tiene todo discurso de orientación persuasiva, situar al espectador de los medios no como un lugar mudo sobre el que se vuelcan infinidad de obras y mensajes, sino como interpretante...”

Ya sabemos lo que es la imagen, ahora pasemos al concepto de **gráfica didáctica**:

“La gráfica” es, genéricamente, cualquiera de las expresiones bi-media (imagen-texto): compaginación, ilustración, caricatura, cómic, cartel, etc., y el conjunto de todas ellas a través de la industria gráfica.

La “gráfica *didáctica*” es una parte bien definida de este conjunto y particularmente caracterizada con respecto a las demás variantes del grafismo. Las nociones relativas al aprendizaje y la asimilación de conocimientos por vía

visual están implícitas en el concepto de "gráfica didáctica" en la misma medida que su cometido es llevar a cabo estas funciones mostrativas y demostrativas.

La expresión "gráfica" no es, por consiguiente, una ilustración que acompaña un texto, ni un estilo, una categoría o una especialización del diseño técnico. La Gráfica es el resultado de la combinación de elementos icónicos, sígnicos, lingüísticos y cromáticos que son aplicados con fines diversos en el ámbito variado del diseño en el mundo de la imprenta, y que, en nuestro caso concreto, se orientan en el sentido de una **didáctica visual**.

En su función específicamente didáctica, "la gráfica" se inscribe en otro campo que no es en absoluto el del arte, sino exactamente en su campo opuesto, que es el del *grafismo funcional* y el de la *señalética*. El grafismo funcional es un concepto general que ha sido definido como aquel conjunto diverso de aplicaciones de la comunicación bi-media: imagen-texto, a fines utilitarios, por medio del cual los individuos reciben informaciones de índole diversa y reaccionan a ellas.

Así pues, la gráfica didáctica tiene por objeto el utilitarismo más evidente en la representación y la presentación de mensajes de conocimiento, y también en la descripción visual de informaciones que no son de naturaleza óptica. En la gráfica didáctica no se excluye el componente estético, aunque existe en menor medida que en otras variantes del diseño: pero el factor estético nunca asumirá el papel principal en la imagen didáctica. El componente estético hará que la información didáctica sea más agradable, pero no por ello más objetivamente eficaz. (Costa, 1992:41-43)

3.2.2 Estructura formal del material didáctico audiovisual

Ahora que comprendemos lo que significa en realidad la gráfica de nuestro material, hay que conocer los puntos esenciales que lo conforman a fin de que podamos lograr nuestro objetivo didáctico, y posteriormente hacer uso de las herramientas del diseño. Todos estos puntos deben de encontrarse indistintamente en el material audiovisual final y deben de trabajar de una manera perfecta y armónica. El autor Jerry MacLinker hace un análisis de éste:

Símbolos usados. Hay tres tipos de símbolos que pueden utilizarse en una ayuda visual:

- 1) **Símbolos pictóricos.** Combinaciones de líneas, formas, colores y texturas semejantes en apariencia al objeto representado.
- 2) **Símbolos de lenguaje.** Las letras, números y caracteres que forma el lenguaje escrito

- 3) **Símbolos gráficos.** Una adaptación de símbolos pictóricos y de lenguaje particularmente adecuados para transmitir con rapidez cantidades de información

Cada clase de símbolos se presta a diferentes tareas de visualización. Los símbolos gráficos son más útiles para mostrar relaciones entre las partes de un todo y para presentar información que pueda interpretarse rápidamente. Los símbolos del lenguaje son parte de la mayoría de las ayudas visuales debido a que permiten presentar información abstracta, generalizada. Los símbolos del lenguaje, sin embargo, carecen de atractivo visual. Los símbolos pictóricos, por otra parte, tienen atractivo visual pero usan más espacio para presentar la información. Los símbolos pictóricos prestan idealmente a la apelación dramática y el interés para transmitir mensajes sutiles y de refuerzo. Los tres tipos de símbolos varían en la cantidad de realismo o abstracción que presentan. Los símbolos pictóricos son más realistas que los símbolos gráficos y de lenguaje.

Balance. El balance se refiere a la combinación de los elementos de la ayuda visual que se conjunta en una composición artística. El balance tiene que ver principalmente con la posición de los símbolos dentro de la ayuda visual. Los dos tipos de balance son el formal y el informal. El balance formal se obtiene mediante un arreglo tal que un símbolo se balancee merced a otro símbolo semejante en tamaño y contraste y ubicado a igual distancia del centro. El balance formal implica sobriedad, estabilidad y formalidad. En realidad esta forma carece de interés y debe usarse sólo cuando es absolutamente necesario subrayar las cualidades mencionadas antes.

El balance informal se logra a través del empleo de símbolos de distinto peso. El balance informal añade frescura e interés a la ayuda visual y hace posible subrayar el elemento más importante.

Unidad. La unidad es la "soldadura" de todos los elementos de la ayuda visual en un todo. La unidad se logra principalmente mediante el empleo adecuado de los espacios en la ayuda visual. El diseñador debe cuidar mucho de no permitir espacios blancos en el interior de la presentación visual que pudiese dividirla en composiciones separadas. La falta de unidad produce confusión, desinterés y aprendizaje limitado. La soldadura de los elementos de una ayuda visual en un todo compacto aumenta la comprensión y añade interés y atractivo.

Movimiento. Es el flujo direccional establecido que lleva la vista del espectador de un elemento a otro. El movimiento es controlado por las líneas reales y las líneas implícitas dentro de la visual. En la ayuda visual, el movimiento básico va de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo; en cualquier ayuda visual que contenga símbolos del lenguaje, ésta es la dirección predominante que seguirá el ojo. En los materiales compuestos totalmente por símbolos pictóricos o gráficos, otras directrices llevan la vista por otros caminos.

Una variación radical del patrón normal de movimiento del ojo irrita al espectador y disminuye el interés y la comprensión. La vista del observador debe de recorrer la ayuda visual de manera tal que obtenga un máximo de interés y de aprendizaje.

Claridad. Todas las ayudas visuales instructivas deben ser fáciles de interpretar, ya que los materiales confusos reducen la oportunidad de que el estudiante alcance el objetivo educativo. Los enemigos principales de la claridad son un diseño pobre y una producción descuidada. Entre los defectos de un diseño pobre se encuentra la colocación de numerosos elementos en la ayuda visual, mensajes redundantes o confusos, o insuficiente contraste entre los elementos.

Simplicidad. La simplicidad es controlada principalmente por el número de conceptos o temas que se presentan en la ayuda visual. Muchos temas dividen la atención del observador y reducen su retención del material presentado. Cada ayuda visual debe limitarse a un concepto o tema importante.

3.2.3 Empleo de las herramientas de diseño

Estas herramientas las tomo del autor Jerry MacLinker de su libro *Material didáctico audiovisual: teoría, composición y ejecución* por que considero que menciona las más importantes y esenciales, además de que las explica desde el punto de vista de la elaboración del material audiovisual. A manera de complemento, tomo algunos puntos de la autora Ofelia Martínez.

Espacio. El diseñador de una ayuda visual educativa dispone de cierta cantidad de espacio sobre el cual trabajar. Ordinariamente, este espacio consiste de una superficie de dos dimensiones sobre la cual se dispondrán los elementos de la ayuda visual.

La tarea del diseñador consiste en asociar el espacio visual y los elementos que allí se colocan. Esta relación es controlada por la cantidad del espacio disponible que el diseñador desea usar. El espacio y los elementos interactúan de tres maneras:

1. El espacio blanco separa y dispone aparte los objetos. La mayor parte del espacio blanco debe quedar en los márgenes para asegurar que el espectador la mire como un todo compacto.
2. El espacio blanco influye en el valor, importancia y estabilidad de los elementos de la ayuda visual. El uso liberal del espacio blanco aumenta la importancia asignada al elemento individual. En cambio, cuando se les da poco espacio blanco los elementos individuales

parecen poco importantes y la ayuda visual como un todo carece de interés.

3. El arreglo espacial produce o destruye la ilusión de una tercera dimensión e influye en el movimiento de la vista. Usando líneas convergentes, proporciones poco ordinarias, traslape de objetos y efectos de sombra, se puede crear efecto de tres dimensiones y se puede influir en la vista del observador.

Línea. Las líneas constituyen la herramienta más simple de que dispone el diseñador. Sin embargo, la simplicidad de una línea no es una medida de su vigor. Las líneas comunican la mayor parte de la información transmitida por la porción pictórica de una ayuda visual, además de que también son la fuerza más poderosa que afecta el movimiento de la vista en la misma.

El efecto de una línea se puede lograr ya sea mediante líneas que en realidad existen, o de líneas implícitas. Estas últimas se evocan cuando el ojo del observador conecta una serie de puntos o formas repetidas en un flujo direccional definido. Las líneas implícitas también se infieren a partir de la dirección que encara una figura prominente, y a partir de una extensión imaginaria de una línea física dominante. Los efectos y funciones de las líneas se pueden resumir de la siguiente manera:

1. Las líneas delimitan áreas. Las líneas cerradas configuran formas.
2. Las líneas que corren paralelas al eje de la ayuda visual sugieren vigor, estructura y estabilidad, pero también carecen de interés.
3. Las líneas diagonales sugieren acción, pero tal acción puede reflejar una connotación negativa.
4. Las líneas que se interceptan enfocan la atención hacia el punto de intersección como si este fuese un punto importante en la ayuda visual.
5. Las líneas determinan la dirección y velocidad del movimiento de la vista del observador. Las líneas rectas sugieren movimiento rápido y decisivo. Mientras más vigorosa sea la línea, será más directo el movimiento implicado. Las líneas curvas sugieren un movimiento suave y grácil.
6. Las líneas se fortalecen y se modifican entre sí. Las líneas repetidas establecen otra línea implícita, a menudo con mayor fuerza que el vigor colectivo de las líneas presentes. Las líneas contrastantes añaden un cierto énfasis, pero muchas veces suelen ser confusas para el observador.

Forma. Con este concepto nos referimos a todos aquellos elementos visuales que percibe el ser humano a través de la visión, en un contexto determinado. Los elementos de una ayuda visual se reconocen por su forma, y ésta puede ser realista o abstracta. Al limitar el número de detalles del objeto se subraya

más la forma de los elementos, a la vez que se da al diseñador la libertad para modificar formas, para interpretar y para reforzar el mensaje de la ayuda visual. A menudo, en las ayudas visuales instructivas se utilizan con éxito las caricaturas porque en ellas se emplea esta libertad.

Las formas se pueden hacer de tal modo que se mezclen con el fondo, o bien para que contrasten con él. Las formas convencionales o familiares se interpretan rápidamente, pero a menudo carecen de énfasis. Las formas pueden ser exageradas o distorsionadas para dar mayor énfasis y atractivo y para denotar importancia. El observador pudiera no reconocer formas muy distorsionadas.

Tamaño. La gama de tamaños de los elementos que pueden usarse en una ayuda visual es limitada. Por una parte, el diseñador está limitado por el tamaño más pequeño que el observador puede reconocer sin problema. Las otras limitaciones son la cantidad de espacio disponible y el número de elementos que se colocarán en él. El tamaño de un elemento visual es siempre relativo con respecto al tamaño de los otros elementos.

El tamaño funciona principalmente como una herramienta para atraer la atención y para enfatizar. Los objetos de tamaño poco ordinario atraen el interés del observador. Idealmente, el elemento más importante en una ayuda visual deberá ser el elemento mayor y el más dominante.

Textura. Normalmente la textura se asocia con el sentido del tacto, aunque también la vista la interpreta. Las impresiones de textura llevan principalmente mensajes que indican el material con el cual están hechos los objetos, y si estos son suaves, ásperos, lisos, duros, etc.

La textura se puede usar para separar o relacionar elementos. El observador conjunta lógicamente los elementos de la misma consistencia estructural. Al presentar un elemento en una textura contrastante, se separa y se subraya tal elemento de otros objetos presentes. En el observador, el uso de la textura influye en la percepción de una tercera dimensión.

Color. El color es la herramienta más poderosa a disposición y voluntad del diseñador. La investigación con materiales visuales que se emplean en la educación indica que el uso apropiado del color ayuda al aprendizaje total. Sin embargo, su utilización al azar e inapropiado no ayuda en nada y más bien es adversa al aprendizaje.

En una ayuda visual, el color puede emplearse para desempeñar cinco tareas:

1. El color puede atraer la atención, puesto que es una parte vital e interesante de nuestro ambiente natural; puede atraer la atención de la vista del observador y aumenta el interés del material visual.
2. El color puede aumentar el atractivo visual y la visibilidad. Muchos colores contrastan entre sí más que el blanco y el negro, por tanto, hay que tener cuidado con la visibilidad.
3. El color puede separar elementos, mostrar relaciones y hacer destacar a un elemento en particular. Los elementos de un mismo color se interpretan como si fuesen de naturaleza semejante, en tanto que un elemento de color contrastante destaca del resto de la ayuda visual y se percibe fácilmente.
4. El color puede transmitir información acerca de un elemento específico. El color se asocia estrechamente con algunos objetos difíciles de reconocer cuando el color no esté presente. En este caso, el color constituye una herramienta necesaria para identificar apropiadamente algunos elementos
5. Los colores transmiten al observador significados psicológicos o actitudes. El diseñador puede hacer juicios de sentido común basado en su conocimiento acerca de sus estudiantes e incrementar la efectividad de una ayuda visual mediante el uso del color como transmisor de mensajes.

Composición. La composición es la organización objetiva y sistemática de la información visual. Los sistemas compositivos que usa el diseñador van desde una división del espacio con ciertas relaciones numéricas y geométricas simples, hasta los sistemas compositivos de Fibonacci o la sección áurea. Lo importante es que debe existir una definición compositiva clara y racional en los elementos visuales de la ayuda visual.

Para realizar una composición adecuada en los elementos gráficos, generalmente se trabaja a partir de diagramaciones y/o retículas espaciales que permiten sistematizar el trabajo de organización de las partes visuales en un todo coherente.

Es labor del diseñador combinar las herramientas de espacio, línea, forma, tamaño, textura, color y composición para producir una ayuda visual efectiva. La eficiencia de esa ayuda visual es determinada por el grado con el cual atrae la atención, mantiene el interés, transmite información y sobre todo, por la magnitud con que produce cambios en el comportamiento del individuo. Las ayudas visuales efectivas se pueden producir únicamente a través de la combinación creativa de las herramientas del diseño. Un diseñador debe buscar constantemente aplicaciones nuevas y mejores de estas herramientas. La experimentación es la clave para obtener mejores materiales visuales.

3.2.4 Texto

El texto que se vaya incluir debe escogerse tomando en cuenta el propósito de la ayuda visual, y debe ser el necesario para lograr el propósito del mensaje.

El aumento de texto incrementa la cantidad de tiempo que el observador tiene que dedicar a esa ayuda visual en particular. Igualmente, es más fácil que el observador se identifique con texto que con símbolos pictóricos. El texto de una ayuda visual debe establecer una relación directa con el observador a fin de aumentar el interés. Idealmente, el texto se debe usar para que desempeñe las siguientes funciones:

1. Transmitir un mensaje abstracto
2. Resumir un mensaje o varios mensajes
3. Subrayar un mensaje importante al hacerlo obvio
4. Suministrar información útil o necesaria para tomar acción sobre un mensaje

3.3 El método

3.3.1 Método de diseño de la ayuda visual (método de Jerry MacLinker)

El diseño de una ayuda visual involucra la toma de varias decisiones. Anteriormente, se discutieron los conocimientos que forman el material básico para alcanzar estas decisiones. A continuación se describe un proceso útil para tomar decisiones correctas basadas en este conocimiento: el enfoque de sistemas.

El enfoque de sistemas consiste en una serie de etapas u operaciones que se realizan en un orden especificado, las cuales se sugieren como las etapas lógicas para diseñar sistemáticamente ayudas visuales como unidades de instrucción. El enfoque de sistemas discutido aquí se concentra en torno a los requisitos de visualización de un material didáctico.

Definición de la necesidad del estudiante. Hay que comenzar con el planteamiento del campo de necesidades que sea peculiar al tópico general tratado en la unidad visual y, después, desglosar el planteamiento en una lista de necesidades definidas que el estudiante debe satisfacer. De la lista completa hay que seleccionar una o dos necesidades relacionadas directamente con la unidad, según se vaya ésta a elaborar.

Especificaciones del tema y los objetivos. El tema se refiere a los mensajes o experiencias específicos que los estudiantes van a recibir. Estos mensajes se seleccionan primordialmente sobre la base de dos criterios: su valor para satisfacer las necesidades-objeto de los estudiantes, y su compatibilidad con el tiempo asignado a la unidad. Sin el conocimiento de las necesidades por satisfacer, los mensajes por comunicar y los objetivos por lograr, el diseñador tiene poca oportunidad de lograr ayudas visuales efectivas.

Identificación de las restricciones. El diseño de ayudas visuales instructivas debe existir dentro de un mundo de trabajo práctico, lo cual significa que el diseñador no tiene libertad total en su selección de diseños alternativos. Hay que considerar solo las restricciones significativas y excluir aquellas que son falsas y representan sesgos, tradición o cualquier otra condición que pudiera y a menudo debiera cambiarse.

Las restricciones que afectan el diseño de ayudas visuales educativas surgen de las cinco áreas siguientes:

1. **Características del estudiante.** Edad, nivel de desempeño, interés, experiencia previa, etc.
2. **Características del tema.** La organización inherente en el mensaje o requisitos especiales con respecto a movimiento, color o tratamiento artístico necesario para lograr que el tema sea entendido.
3. **Características del instructor.** Su disposición hacia ciertos comportamientos o hacia ciertas técnicas de enseñanza, así como su nivel de habilidades y destrezas.
4. **Restricciones de producción.** El tipo de medios visuales y la adición de elementos para hacerlos más agradables, están limitados por la capacidad de producción disponible.
5. **Restricciones financieras y administrativas.** Cantidad de dinero presupuestado, tiempo disponible para la producción, tiempo y dinero disponibles para el adiestramiento en servicio a fin de desarrollar nuevas técnicas.

Generación de diseños posibles. El propósito de la operación es lograr plasmar en el papel tantas buenas ideas como sea práctico.

Selección de la mejor alternativa. Una vez que el diseñador considera que ha generado los diseños posibles que es práctico considerar, el énfasis se cambia hacia la selección del mejor diseño. Generalmente, conforme se aumenta el tiempo dedicado a estudiar los diseños alternativos, se incrementa la probabilidad de que la decisión final sea correcta.

Siempre que sea posible hay que utilizar el juicio de más de un individuo y sería deseable la participación de un equipo que incluyese a un maestro, un especialista en medios y un artista gráfico. Sobre la base de este análisis de las valoraciones se selecciona un diseño como la mejor opción.

Producción de la ayuda visual e implementación de su uso. Una vez que se ha seleccionado el mejor diseño, se producirá e integrará en el proceso de instrucción. Durante esta etapa, hay que observar dos precauciones importantes, en primer lugar, la ayuda visual se debe producir de tal manera que satisfaga los requisitos del diseño y, en segundo lugar, se recomienda precaución para asegurar la implementación apropiada de la ayuda visual por parte del instructor.

Evaluación de la ayuda visual. El propósito de usar un enfoque de sistemas al diseñar ayudas visuales no es solamente producir materiales visuales sino materiales visuales de los cuales los estudiantes aprendan. Por consiguiente, una parte fundamental del sistema es evaluar la ayuda visual en términos de la cantidad y tipo de logros de aprendizaje por parte del estudiante.

Para completar esta determinación hay que obtener los mejores datos sobre los logros del estudiante con respecto a los objetivos educativos. A partir de tales datos, hay que contestar las cuatro preguntas siguientes:

1. ¿Qué aprendieron los estudiantes de las ayudas visuales? ¿Cuál fue la tasa media de logro (educativo)?
2. ¿Parecieron trabajar mejor con algunos estudiantes que con otros? ¿Cuáles características parecen tener en común los estudiantes con los grados más bajos de logros?
3. ¿Cómo se compara la media de logros sobre preguntas de la prueba relacionadas con la parte educativa desempeñada por la ayuda visual con la media del logro del resto de la prueba?
4. ¿Hicieron el mismo tipo de errores los estudiantes que aprendieron menos de la ayuda visual?

Las respuestas a estas preguntas proporcionarán una descripción preliminar de las deficiencias de las ayudas visuales.

Modificación del diseño de la ayuda visual. La etapa final es el modificar el diseño del material para eliminar cualquier deficiencia revelada por la evaluación.

Una vez que se han identificado las causas de las deficiencias hay que encontrar los medios más eficientes para corregir estas debilidades. El diseñador debe usar su juicio para prescribir cambios orientados a hacer que la ayuda visual sea un material educativo más eficiente. La versión modificada de

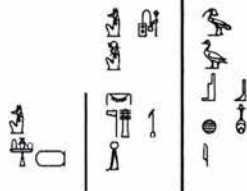
la ayuda visual debe ponerse en uso y el proceso de evaluación-modificación se debe comenzar de nuevo. Las ayudas visuales deben someterse a la reevaluación y modificación constantemente, tanto como permanezcan en uso.

El enfoque de sistemas, según se aplica al diseño de materiales visuales, parece complicado al principio. La naturaleza compleja de este enfoque se supera de manera fácil una vez que llega a ser familiar.

El enfoque de sistemas en el diseño de ayudas visuales se concibió principalmente como una técnica utilizable en un programa total de mejoramiento educativo. En tal programa, los medios visuales, otros recursos de aprendizaje y las técnicas de instrucción están formuladas en un "proyecto" del cual los estudiantes pueden aprender y aprenderán los comportamientos deseados. (MacLinker, 1971:32-39)

Bibliografía del capítulo 3

- Costa Sagales, Joan. *Imagen didáctica*. Barcelona: CEAC, 1992. 2da. Edición.
- Escobar Ramos Georgina. *Intervención del diseño gráfico en la educación especial por medio del material didáctico*. Tesis de diseño gráfico, ENAP, UNAM. 1985
- Mac Linker, Jerryl. *Diseño de material didáctico: teoría, composición y ejecución*. México: Pax-México, 1971.
- Martínez García, Ofelia. *La comunicación visual en museos y exposiciones*. UNAM. Margen Rojo, 2001.
- Vilchis, Luz del Carmen. *Metodología del diseño*. Ed. Claves Latinoamericanas S.A. de C.V. México, 1995.



CAPÍTULO 4

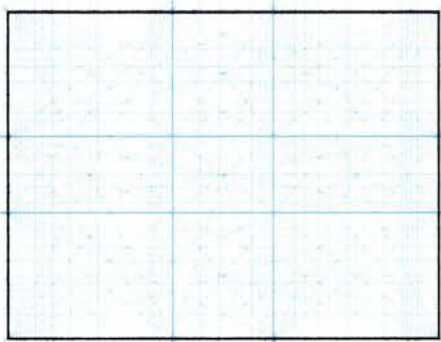
El proyecto

Después de haber investigado sobre la cultura egipcia y su arte, adentrarnos en el conocimiento de la enseñanza y la didáctica, y al haber estudiado los recursos que el diseñador tiene para poder generar materiales didácticos de alta calidad, se ha podido diseñar el material didáctico audiovisual necesario para la clase de Arte Antiguo para el tema de Arte Egipcio en la ENAP. Lo que a continuación sigue es la descripción del desarrollo de este diseño, cómo es que se llegó a tal conclusión, el porqué de los colores, gráficos e íconos, y cómo es que una cultura tan antigua nos puede servir de perfecta inspiración para la elaboración de diseños que cumplen con su cometido, en este caso, la transmisión de un conocimiento de una manera agradable y entretenida.

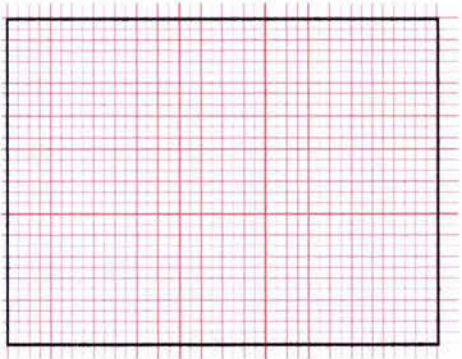
4.1. El desarrollo

4.1.1 Retícula

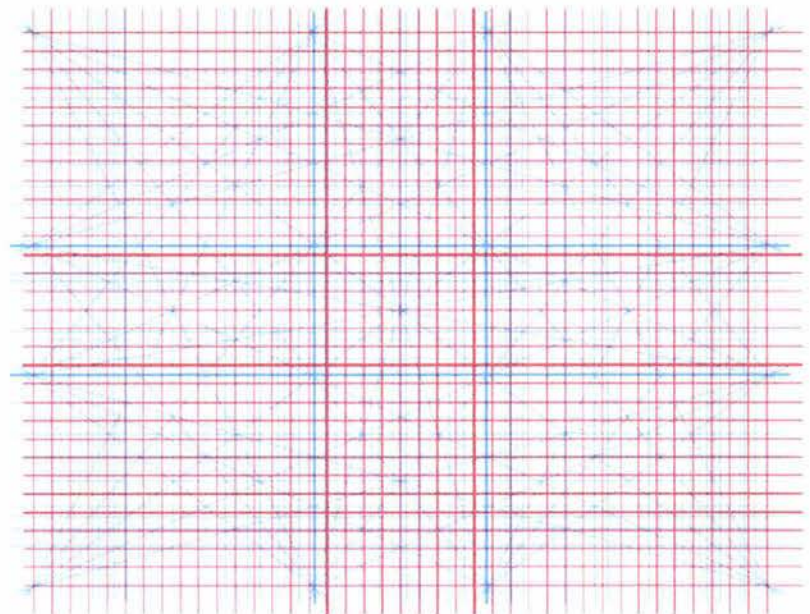
Para la formación de esta portada se utilizó la cuadrícula egipcia (basada en la proporción de 18 cuadros que va de la planta de los pies al inicio de frente) y se adecuó a la medida del formato de diapositiva de Power Point (25 x 19 cm.). También se utilizó la sección áurea adaptada al formato como una manera de reforzar el conocimiento que se tiene sobre el uso de ésta por los antiguos egipcios. De hecho, las retículas encajan casi de manera perfecta una con otra.



Retícula áurea



Retícula egipcia



Unión de las dos retículas (notar que las dos casi empalman en los puntos más importantes)

4.1.2 Tipografía

Se buscaron dos tipos de fuentes para este audiovisual, y que además tuvieran relación con el tema del arte egipcio. Se encontraron y se utilizaron de la siguiente forma:

Humana
Serif Light

Se utilizó como fuente para el título principal y los títulos de los temas. Se escogió por su similitud a la escritura hierática egipcia, una especie de manuscrita de jeroglíficos.

Lucida Sans

Se utilizó en los textos en general. Se buscó una tipografía de fácil lectura y de apariencia redonda, sin patines, pero que su cuerpo estuviera constituido de líneas delgadas y gruesas. Las formas de esta fuente recuerdan la cornisa cavetto, un estilo arquitectónico muy utilizado en Egipto.

4.1.3 Estructura y composición

La retícula se utilizó para delimitar los espacios de imagen y textos en el formato y así justificarlos en el espacio: los márgenes superior e inferior negros se colocaron como recurso audiovisual para poder centrar la atención al centro del formato, además de que en el análisis que se hizo de la tumba, se encontró que se utiliza este tipo de margen o cenefa a todo lo largo de ella.

Una vez obtenido el espacio en donde se colocarán los textos y las imágenes, se dividió en dos partes de manera horizontal. La parte inferior (mayor en tamaño) lleva una textura que ocupa el 60% del espacio total, ya que, por lo observado en la tumba, es lo que ocupa la imagen o los personajes principales, además de que es el espacio que ocupan los 18 cuadros reglamentarios de la composición egipcia. La parte superior se dividió también en dos partes, pero de manera vertical. La sección de la izquierda es la correspondiente al título del tema de la diapositiva, y la sección de la derecha corresponde al subtema.

Las partes inferior y superior están divididas de manera absoluta por medio de una cenefa y se trató de generar un contraste entre los colores de las dos, como sucede en el arte egipcio. Siempre se dividió en dos partes para poder representar una de las explicaciones de este arte: la dualidad en el universo.

4.1.4 Gama tonal

Se utilizó la gama tonal encontrada en la tumba que consta de 6 colores: amarillo, rojo, azul, verde, negro y blanco. Pero también se buscaron más alternativas basadas en estos colores "básicos" para así poder tener más riqueza en cuanto a los contrastes y más alternativas de uso. Los colores finales son los que a continuación se enlistan:

	C67 M24 Y62 K42		C53 M20 Y4 K1
	C70 M39 Y42 K42		C100 M37 Y8 K2
	C100 M55 Y100 K0		C86 M44 Y10 K37
	C100 M70 Y100 K0		C100 M90 Y20 K29
	C40 M70 Y100 K0		C5 M28 Y95 K0
	C42 M84 Y99 K12		C9 M37 Y85 K1
	C33 M88 Y100 K0		C5 M42 Y100 K0
	C27 M95 Y100 K34		C13 M28 Y95 K0

En cada tema se utilizaron dos colores, y éstos debían de contrastar de una manera agradable pero sin perder la sensación de la influencia egipcia. El significado de los colores, desde el punto de vista egipcio, no tuvo que ver en la elección de la gama para cada tema en específico; a excepción del *Tema 3 Línea del tiempo*, en que solamente se escogieron los colores azules, por que simbolizan el tiempo y el cielo, además de que la diapositiva estaría muy saturada y se buscó que el color de fondo no molestara al ojo; aunque hay que señalar que esto último siempre se buscó por que se estaba diseñando un material didáctico audiovisual.

4.1.6 Elementos gráficos e iconos

A continuación se enlistan los elementos gráficos utilizados y generados a partir del análisis realizado a algunas pinturas de la tumba de Nefertari, y después una breve explicación de porqué se escogieron y generaron dichos elementos:

Tema 1 Egipto o Mapa de Egipto

- Jeroglífico de las "Dos Señoras" (Neckbeth y Uadjet, diosas del Alto y Bajo Egipto)
- Diosa buitre Neckbeth
- Cenefa característica en los altares
- Textura que representa cañas
- Flor de loto

En este tema se habla sobre algunos de los lugares más importantes del país en la antigüedad, entre ellos están sus capitales, necrópolis y centros espirituales y de culto. Por lo tanto, me pareció que el jeroglífico de las diosas del Alto y Bajo Egipto fueran el icono que representara este tema, además de la imagen de la diosa Neckbeth del Alto Egipto. La cenefa se escogió por ser un elemento decorativo muy usado en el arte egipcio. También busqué que la textura remitiera al campo o al valle del Nilo en épocas de cosecha, como

elemento característico de esta tierra. La flor de loto es la flor heráldica del Bajo Egipto y se utilizó a manera de marco de la diapositiva aprovechando su largo tallo.

Tema 2 Línea de tiempo

- Jeroglífico *Khepr* o escarabajo
- Garza *bennu*
- Cenefa de estrellas
- Textura que representa un cielo estrellado
- Cetro *was*

El tema 2 trata sobre los tres mil años de historia de Egipto, o sea que se habla de tiempo y espacio, del ciclo de los días. De esta manera llegué a la conclusión de que el uso del jeroglífico de un escarabajo o *khepr*, que significa "lo que viene a la existencia o a la vida" y que también simboliza la resurrección y el pasar de los días, sería un buen icono representativo de este tema. La garza *Bennu* es otra de las múltiples representaciones del dios-Sol Re y, como está conectado con los días y el tiempo, también me pareció apropiado para este tema, al igual que la cenefa y la textura de estrellas, el espacio y tiempo. El cetro *was* representa el poder, y en este caso lo utilizo como solían hacerlo los egipcios en sus murales: a los lados a manera de marco como símbolo de protección.

Tema 3 Arte egipcio

- Jeroglífico de halcón
- Diosa Uadjet alada
- Cenefa característica en los altares y kioscos
- Textura de signos *ankh*
- Signo *ankh*

El jeroglífico del halcón representa el signo fonético A, en este caso lo utilizo como representación de la letra con que comienza este tema: Arte. La diosa Uadjet alada lo escogí por ser un símbolo muy característico del arte egipcio, ya que generalmente es lo que se representa la protección hacia el rey, por eso siempre lo vemos. La cenefa es un recurso utilizado en la decoración de muchos altares y kioscos. El signo *ankh* es un símbolo muy importante ya que representa la vida, otro elemento inconfundible de este arte y por todos conocido. Cabe señalar que la textura de signos *ankh* no fue hallada en el análisis de la tumba, sino que fue generada a partir de la retícula de cuadros utilizada como base para la elaboración de los murales de las tumbas.

Tema 4 La palabra en imagen: los jeroglíficos

- Jeroglífico que representa una paleta y un pincel de escriba
- Cartucho con el nombre de la reina Nefertari
- Cenefa característica en altares y kioscos

- Textura de la red de cuentas utilizada sobre los vestidos
- Signo *shen*

Al estar investigando algunos jeroglíficos y sus sonidos o significados, me encontré con el que representa al escriba y por eso decidí tomarlo para utilizarlo como icono representativo de este tema. Ya que este tema habla de la escritura, tomé el cartucho con el nombre de Nefertari para utilizarlo como la imagen, ya que en él se puede ver un claro ejemplo de la manera en que se acomodaban los signos y símbolos para la generación de ideas. La cenefa es característica de los altares y kioscos. De fondo utilizo una especie de red de cuentas o de piedras que las mujeres de esa época solían llevar encima de un vestido entallado, generalmente de color rojo.

Como elemento que enmarca la diapositiva utilicé el signo *shen*, que significa protección, y que es el que se utiliza para envolver o guardar los nombres de los faraones o personas importantes, así que va ligado con el tema de los jeroglíficos.

Tema 5 Faraones de Egipto

- Jeroglífico de la corona de las Dos Tierras o *Pschent*
- Toro celestial
- Cenefa de *uraeus*
- Textura del friso *kheker*
- Dios Osiris

El icono representativo de este tema es el jeroglífico *pschent*, que representa la unión de las dos coronas, la blanca del Alto Egipto y la roja del Bajo Egipto, y que era utilizada por el faraón a manera de representar su poder sobre todos el país y que mantendría unificado. La imagen es la de el *Toro celestial*, otra manera de representar al faraón. La cenefa que utilizo en este tema es un recurso que se utiliza mucho en el arte egipcio, además de que las serpientes *uraeus* son las que se colocan en la corona del monarca para protegerlo. De fondo manejé un friso que encontré en el análisis de la tumba y que es llamado *kheker*, solo que lo repetí muchas veces para así poder formar una textura ancha. Esta estructura no fue creada de una manera arbitraria, siempre trato de apegarme lo más posible a los cánones y formas de diseño del antiguo Egipto, por lo cual, y después de haber observado que los egipcios utilizan retículas cuadradas y el recurso visual de la repetición de elementos, decidí tomar este último y repetir el friso para así generar una textura mayor. El dios Osiris, que enmarca la diapositiva, es el rey dl inframundo, y el faraón al morir tiene que transfigurarse en este dios para poder vivir eternamente, por tanto también va ligado al tema.

Tema 6 Egipto en la historia

- Jeroglífico de un búho
- Dios Anubis en forma de chacal
- Cenefa de flores de loto
- Textura encontrada en las bases de algunos tronos y sillas
- Jeroglífico de un trono

La elección de los elementos gráficos para este tema fue de cierta manera complicada porque dentro del análisis realizado a la tumba no pude encontrar algo que se relacionara directamente con él. Así que decidí tomar elementos al azar, de cierta manera para ejemplificar la manera en que los artistas de las diferentes épocas de la historia han tomado los diseños egipcios a manera de inspiración y recurso para ellos mismos, ya sea en pinturas, arquitectura, escultura, moda, cerámica, etc. – la llamada "Egiptomanía".

Tema 7 Selecciones

- Ojo *Udjat*
- Halcones
- Cenefa de ojos *udjat*
- Jeroglífico determinativo del dios Anubis

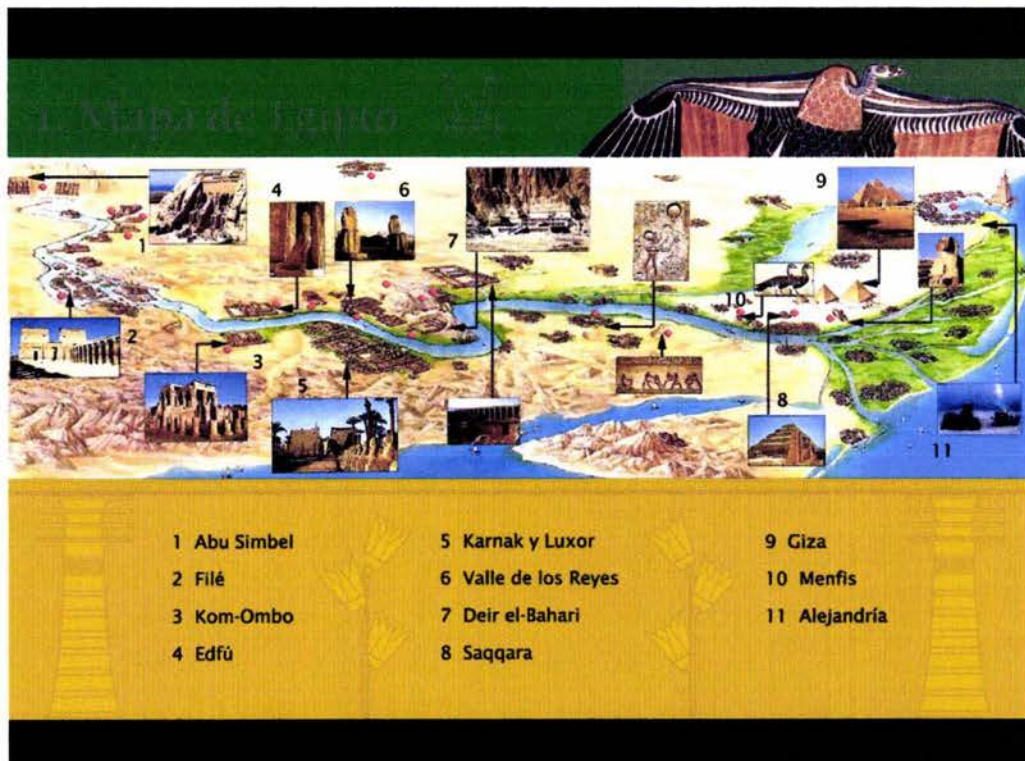
Este tema es una selección de los libros, películas y páginas web que los alumnos podrán consultar si es que quieren ahondar e ir más allá en algún tema en particular. Ya que el sentido de la vista es el más relacionado con la investigación, utilicé como icono representativo de este tema al signo *udjat* o "el ojo de Horus", sólo para representar este sentido sin hacer uso de su significado egipcio. Como en este tema van relacionados los libros, hice uso del halcón que se encuentra en la cabeza de la diosa Hathor y que forma parte del jeroglífico de su nombre. Lo manejé de manera doble y los coloqué de frente a manera de representar los atriles que se encuentran en las bibliotecas o los que nosotros utilizamos para apoyar los nuestros en nuestras casas y que llegan a tener un sin fin de formas. Se diseñó una cenefa con los ojos *udjat* con el recurso de diseño de la repetición aprovechando que este signo va relacionado con el tema. El jeroglífico determinativo del dios Anubis enmarca la dispositiva y se colocó sólo como recurso estético; no tiene relación con el tema.

4.1.5 Diseño de diapositivas

Portada o índice

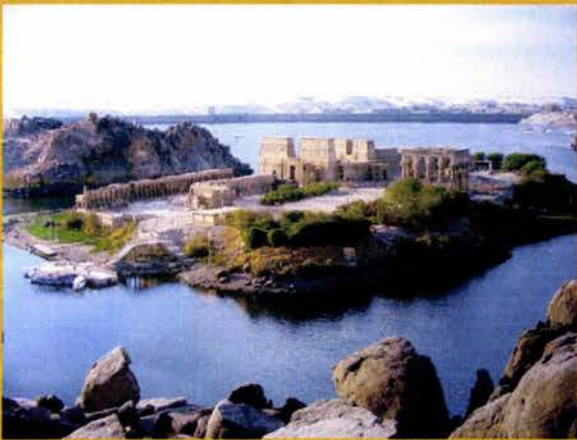


Tema 1 Mapa de Egipto




Tema 1 Diseño de diapositiva de los lugares de Egipto

El templo de Isis
Filé



La isla de Filé, situada en las proximidades de la primera catarata, está dominada por la gran masa del templo ptolemaico de Isis, flanqueado por otras estructuras de culto, como el templo de Arsenufis, el templo de Hathor, el templo de Harendote y el kiosco de Trajano.

Todos estos monumentos destinados a quedar completamente sumergidos tras la construcción de la presa de Asuán entre 1972 y 1980, fueron desmontados y trasladados a la isla vecina de Agilkia, más elevada.



Tema 2 Línea de tiempo




Tema 2 Diseño de diapositiva de las etapas de la historia egipcia

2. Línea de tiempo

Imperio Nuevo

Dinastías XVIII-XX (1550-1070 a.C.)
Herejía, opulencia y gloria



Vista del pequeño templo de Abu Simbel, dedicado a la diosa Hathor y a Nefertari, esposa de Ramsés II, alrededor de 1250 a.C. Piedra caliza. Alta Nubia.

El estado egipcio se constituyó en una gran potencia, fue la época en que Egipto alcanzó la mayor extensión territorial y fue gobernado por la figuras más famosas de sus soberanos: Tutmés I, II y III, Hatshepsut, Amenhotep III y IV (Akenatón), y Ramsés II, el Grande.

La residencia o capital del estado se sitúa en Tebas desde el inicio del periodo hasta que Akenatón la ubica temporalmente en El-Amarna, con su reforma religiosa monoteísta (al dios Atón). A partir de Ramsés II, la capital se sitúa en el norte en Pi-Ramsés, mientras que Tebas se mantuvo como centro religioso por lo menos hasta la época de Ramsés III.


Esta época representa, desde el punto de vista arquitectónico, el momento del apogeo del arte egipcio, en el cual se destinaron vastos recursos en la erección de monumentos.


La Dinastía XX, a lo largo del cual se suceden 11 Ramsés, es un periodo de decadencia política. Los ataques exteriores, el aumento de los mercenarios (principalmente de origen libio), los problemas económicos, las malas cosechas, la corrupción, la influencia creciente de los sacerdotes de Amón y las luchas sucesorias contribuyen al debilitamiento político.

Tema 3 Arte Egipcio Diseño de diapositivas

3. Arte egipcio

Imágenes

 Pintura y relieve



Los libros de los muertos le servían al difunto como manuales de ultratumba. En ellos encontraba las fórmulas que le permitían probar su inocencia. En el tribunal divino se colocaba su corazón en el platillo de una balanza. En el otro platillo había una pluma, símbolo del orden divino. Si su corazón resultaba ser demasiado pesado, el muerto se convertía en la presa de la "Gran devoradora". XVIII Dinastía. British Museum, Londres.

Tema 4 Jeroglíficos

4. La palabra en imagen: los jeroglíficos

Abecedario

El concepto del alfabeto tal y como lo podemos entender hoy, no existía en el antiguo Egipto. El lenguaje se basaba en ideogramas y fonogramas, combinando el lenguaje ideográfico con el fonético. Cualquiera de los tipos de escritura, jeroglífica, hierática o demótica se componía de estos dos tipos de símbolos. Se distinguen así los símbolos ideográficos, que son más de 700, y los que denominaríamos ortográficos, que son 24. Estos últimos son los que componen lo que se denomina alfabeto egipcio, y se corresponden con letras de nuestro alfabeto, y esto nos permite realizar las transcripciones: un método de sustitución directa de símbolos por letras conocidas, añadiendo las vocales necesarias para nuestra pronunciación, pues el alfabeto egipcio sólo tiene consonantes.

A continuación se da una tabla de equivalencias alfabéticas. La primera línea de ellas es una equivalencia entre el alfabeto español y los sonidos más cercanos al egipcio. Aparecerán símbolos repetidos ya que la equivalencia no es uno a uno y tampoco los sonidos son exactos a nuestro idioma. Además, faltan algunos signos egipcios que no tienen equivalencia directa con nuestro alfabeto. La segunda línea es el alfabeto universalmente adoptado y en algunas fuentes se podrán encontrar diferencias debidas a la adaptación fonética del idioma. Las letras no se pronuncian igual en un idioma que en otro, así que tal vez el símbolo no corresponderá con el aquí expuesto.


a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
3	b	z	d	r	f	g	h	i	h	k	l
m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x
m	n	w3	p	k	r	s	t	w	f	w	ks
											y
											z

Tema 5 Faraones de Egipto

5. Faraones de Egipto

Faraones de Egipto

Tutankamón





Tutankamón
XVIII dinastía


Tutankamón, segundo sucesor de Akenatón, bajo la presión del clero de Amón tuvo que volver a Tebas, cambiar de nombre y posteriormente restablecer el culto al antiguo dios dinástico.


Murió joven, y no tendría, evidentemente, la celebridad de que goza hoy en día si, 1922, lord Carnarvon y Carter no hubieran descubierto su tumba inviolada en el Valle de los Reyes. Son asombrosa la riqueza, la abundancia y la perfección de su ajuar, conservado hoy en día en el Museo de El Cairo.

Tema 6 Influencia de Egipto a través del tiempo

6. Egipto en la historia 

Influencia del arte egipcio en el tiempo 

Arquitectura moderna 



IM Pei
Pirámide del Museo del Louvre, 1992.
Cristal y acero

Los arquitectos continuaron utilizando los motivos egipcios a lo largo de todo el siglo XX, aunque es discutible como y hasta que punto las formas piramidales fueron más populares, como las espectaculares estructuras de cristal de IM Pei en el Museo del Louvre, deben de considerarse una inspiración de Egipto y hasta que punto sus arquitectos simplemente comparten una admiración por la fuerza, simpleza y elegancia de las formas con sus predecesores egipcios.

Tema 7 Selecciones

7. Selecciones 

Libros 

Baines, John; Malek, Jaromir. *Egipto: dioses, templos, faraones*. México, D.F. Mexico: Folio, Vol.1, 1993.

Bedman, Teresa. *Nefertari, por la que brilla el sol*. Madrid, España: Aldebarán, 1999.

Casson, Lionel. *Antiguo Egipto*. México, DF: Ediciones Culturales Internacionales, 1983.

Daumas, François. *La civilización del Egipto faraónico*. Editorial Óptima. 1ra. Edición. Barcelona, España. 2000.

De Luca, Arnaldo; T.C. Henry James. *Tutankamón*. Editorial Óptima. Barcelona, España. 2001.

Hagen, Rose-Marie y Rainer. *Egipto: hombres, dioses, faraones*. Barcelona, España: Taschen, 1999.

Hayes, Michael. *The egyptians*. New York, NY, USA: Rizzoli International Publications, 1996.

Jonhson, Paul. *Antiguo Egipto*. Javier Vergara Editor, Grupo Zeta, 1999.

MacDermott, Bridget. *Encoding Egyptian Hieroglyphs*. San Francisco, Cal. USA: Chronocle books, 2001.

McDonald, Jonh K. *The tomb of Nefertari, house of eternity*. Cairo, Egypt: The American University in Cairo Press, 1996.



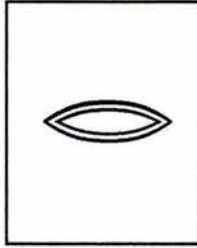
Conclusión

En la presente tesis nos pudimos dar cuenta de la **importancia del diseñador gráfico en el campo de la educación**. Su trabajo no sólo está instalado en áreas como la publicidad, la mercadotecnia, las páginas web o la impresión y las artes gráficas, sino que también tiene un amplio campo de acción a lado de los profesores y personas dedicadas al arte de enseñar, y está completamente capacitado al haber basado su educación en la cultura, la observación, apreciación y conceptualización del arte como reflejo de la sociedad. Esta educación se da gracias a materias base como Arte Antigo del primer semestre de la carrera de Diseño y Comunicación Visual. Es así que resulta importante que estos conocimientos queden claros y en la mente del diseñador, y de ahí la importancia del proyecto de la presente tesis.

También nos quedó claro la **importancia de una buena investigación y método de análisis** sobre el proyecto a desarrollar ya que sin éste será muy difícil que podamos llegar a una buena solución de diseño, o sea, no se puede diseñar de la nada y sin nada. No es necesario que seamos expertos en el tema, simplemente basta con poner en práctica un buen método de análisis – como el semiótico- y podremos obtener la información necesaria para comenzar.

En mi caso, me hice ayudar de dos formas de análisis (el semiótico de Soussure y el formal de Wucius Wong), tomé lo que necesitaba de cada uno de ellos y, de cierta manera, desarrollé mi propio sistema de análisis que puse en práctica para poder analizar la iconografía de la tumba de la reina egipcia Nefertari. El resultado fue poder decodificar y entender, de una manera sencilla, el complicado lenguaje gráfico del arte egipcio.

Y por último, y que es un punto destacado de esta tesis, es que **cualquier cultura antigua**, es más, cualquier cosa, **puede ser una inspiración para la realización de proyectos de diseño originales y funcionales** para nuestra época actual. El conocimiento de una cultura y su arte puede enriquecer en gran manera al diseñador gráfico al tener más alternativas creativas, y lo ideal es hacer de esto una herramienta más. Así, el diseñador puede tomar lo que más le convenga en un mundo lleno de opciones y expresiones artísticas y reinventarlas de una manera actual y satisfaciendo, al mismo tiempo, las necesidades de comunicación de nuestro cliente o público meta.



Glosario

Afnet. Peluca en forma de bolsa con una cauda larga que se mantenía en su lugar por medio de una banda roja en la frente.

Akh. Ver *formas de vida*.

Akhet. Estación de inundación de julio a octubre. – 2. Donde la Tierra se junta con el cielo (horizonte).

Ankh. Vida; símbolo antiguo egipcio de la vida que consistía en una cruz con un óvalo en la parte superior.

Atef (corona). Similar a la corona blanca del Alto Egipto pero con plumas de avestruz puestas a cada lado.

Ba. Ver *Formas de vida*.

Barca solar. Barca en la cual el dios Sol navega por el cielo: por el día él va de este a oeste y por la noche va de oeste a este. Durante su viaje nocturno (*meseket*) la divinidad se representa con cabeza de carnero.

Benben. Piedra relacionada con el culto solar y que además representa el montículo primigenio de la creación.

Benu (pájaro). Es seguramente el nombre de la garza real color ceniza, pero en relación con el dios Re, en Heliópolis. La palabra es de la misma raíz que *benben*, nombre de la punta del obelisco, y *uben* –levantarse-, hablando del Sol. Tiene las propiedades del ave fénix el cual vive quinientos años y renace de sus cenizas.

Cartucho. Figura oval en cuyo interior se inscribía el nombre de un gobernante o deidad. Originalmente se trataba de una cuerda anudada en los extremos que sobresalían ligeramente del nudo y que se representaban por una línea recta horizontal en uno de los extremos del óvalo. Simbolizaba la eternidad y ponía a la persona nombrada en la protección mágica de los dioses. A menudo, el fondo aparece pintado de amarillo, figuración del oro que da la vida divina al nombre. Por otra parte, las cartelas están frecuentemente sobre el signo del oro.

Catafalco. (Del it. *catafalco*, túmulo solemne.) Túmulo adornado con magnificencia, el cual suele ponerse en los templos para las exequias solemnes. Armazón de madera vestido de paños fúnebres que se erige para la celebración de las honras de un difunto.

Cavetto (estilo). Moldura cóncava cuyo perfil es 90 grados o un cuarto de círculo.

Cofre de vasos canopes. Cofre que contenía las cuatro urnas que contenían las vísceras del difunto.

Cornisa. Arq. Coronamiento compuesto de molduras, o cuerpo voladizo con molduras, que sirve de remate a otro.- 2. Parte superior del cornisamento de un pedestal, edificio o habitación.

Dintel. (De Lintel). *Arq.* Parte superior de las puertas, ventanas y otros huecos que carga sobre las jambas.

Djed (pilar). Estabilidad. El amuleto djed es un jeroglífico que representa un atado de varas que se reproducen en varios medios como símbolo que connota estabilidad y perseverancia.

Escarabeo. Amuleto en forma de escarabajo hecho de distintos materiales como piedras semipreciosas en cuya cara inferior se escribían máximas morales. Se ponían en el lugar del corazón.

Formas de vida. Para los egipcios, el cuerpo o *khet* no era la única forma de vida también existían los siguientes: **Ka.** Es la fuerza espiritual de la vida, anima el cuerpo y sobrevive a la muerte si el cuerpo se preserva. El ka también puede habitar en una estatua con el fin de que si algo le llegara a pasar al cuerpo, el ka pueda seguir existiendo. El ka se une al cuerpo por medio del ritual de "la apertura de la boca" en el que un sacerdote o hijo del difunto acerca un azuela a la boca del rostro del difunto que se pintó en el exterior del sarcófago. Así, el muerto puede ahora hablar, comer, beber, respirar, observar y oír. **Ba.** Se podía igualar con la conciencia de una persona. Se representa por medio de un pájaro con cabeza humana. Durante el día el ba es libre de volar más allá de la tumba y explorar el mundo, cosa que el ka no puede hacer. **Ib.** Es el corazón, órgano que los egipcios creían que albergaba la inteligencia y la razón, la fuente del deseo y la memoria, la energía y la decisión. Era el único órgano que se le dejaba al difunto ya que tenía que estar disponible en el "Juicio de los Muertos". **Ren.** Es el nombre, éste le da a cada individuo su identidad y existencia. Los nombres tienen poder y magia. Si el nombre de una persona se olvida o es destruido, puede perder su herencia inmortal, derechos y poderes. **Akh.** El propósito a alcanzar al morir es llegar a ser akh, un espíritu trasfigurado, un ba enlazado por completo a su ka, un habitante del inframundo. **Shwt.** El difunto se encuentra protegido por su sombra o Shwt. Cuando el pájaro ba vuela, la sombra se queda en la Tierra.

Henu. Garza representativa del dios Sol Re.

Heqa (cetro). En egipcio "monarca" o "cetro de monarca". Como parte importante de la indumentaria ceremonial del rey, era una de las insignias reales más importantes. Se trata de un bastón curvo en su extremo superior que el monarca solía llevar en su mano derecha como símbolo de poder.

Hipóstila (sala). Nombre griego para denominar una sala cuyo techo está sustentado por columnas o pilares, siendo por lo tanto de varias naves. En la arquitectura egipcia son en su mayoría salas con columnas de gran extensión que en parte tienen la nave central más alta; son conocidas especialmente las salas de este tipo de los templos del Imperio Nuevo.

Ib. Ver *Formas de vida*.

Intradós. (Del fr. *intradós*.) *Arq.* Superficie inferior de un arco o bóveda. – 2. Cara de una dovela que corresponde a esta superficie.

Jambas. (Del fr. *jambe*, pierna) *Arq.* Cualquiera de las dos piezas labradas que, puestas verticalmente en los dos lados de las puertas o ventanas, sostienen el dintel o el arco de ellas.

Jeroglífico. Nombre dado a los caracteres de la escritura egipcia, al creerse que eran de uso exclusivamente religioso.

Ka. Ver *Formas de vida*.

Khekher (friso). Ornamento común en la arquitectura que representa un atado de materia vegetal tal como caña o pasto.

Khet. El cuerpo físico de un ser humano.

Kiosco. Techumbre sustentada por columnas o pilares usada como sombra; en la arquitectura egipcia, frecuentemente erigido en piedra con muretes de cerramiento hasta media altura entre las columnas o pilares exteriores y que sustentan un techo de madera o lona. Tales Kioscos se encuentran frecuentemente en los recintos de los grandes templos en la zona de entrada o a lo largo de las vías procesionales, donde ofrecían protección temporal a las imágenes de culto portadas en andas sobre sus barcas durante las grandes procesiones rituales.

Libro de los Muertos. Conjunto de capítulos procedentes a veces de composiciones más antiguas, que se ponía cerca de la momia de algunos egipcios. Su nombre antiguo era "fórmulas para salir a la luz". Aparece en el Imperio Nuevo y se le encuentra hasta el final de la civilización egipcia. Contiene himnos a los dioses que conviene adorar, rituales simbólicos para identificar al difunto con los seguidores de Osiris, capítulos llamados de transformaciones en cierto número de animales (los cuales seguramente expresaban la adquisición por el difunto de algunas cualidades indispensables para su beatificación final), exposiciones de geografía infernal, indicaciones sobre las disposiciones morales necesarias para el difunto, aparte de los conocimientos teológicos, para ser admitido en el reino de Osiris (caps. VI y CXXV por ejemplo). Este conjunto se presenta como un compendio de los aleccionamientos dados en vida a ciertos grupos de iniciados religiosos que se llevaban este vademécum a la tumba. Las variantes de redacción son numerosas, a lo largo de más de mil quinientos años.

Necrópolis. (Del griego νεκροπολις, ciudad de los muertos) Cementerio de gran extensión, en que abundan los monumentos fúnebres.

Nekhakha. Látigo símbolo de autoridad característico del dios Osiris.

Nemset. Jarra de forma redonda que se utiliza en rituales.

Occidente u oeste. Representa el reino de los muertos (las almas de los difuntos van donde el Sol se pone).

Pshent (corona). Doble corona que simboliza el gobierno sobre el Alto y Bajo Egipto y está formada por la corona blanca que está insertada en la corona roja.

Rebus. Combinación de letras, signos, objetos, etc. que unidos forman frases o palabras.

Ren. Ver *Formas de vida*.

Sa. Protección

Sekhem (cetro). Poderoso, que tiene el poder.

Satrapía. Del persa antiguo *satrapa* que significa "protector del país". Protectorado.

Senet. Del verbo egipcio antiguo que significa "pasar" (algo o alguien). La palabra se aplica a un juego de mesa parecido al ajedrez que se dividía en treinta cuadros dispuestos en tres líneas de diez cada una y con piezas móviles. En algunos contextos funerarios, el difunto se representa jugándolo solo. Su oponente oculto simboliza el destino, el cual debe ser derrotado para poder obtener la inmortalidad en el Más Allá.

Serdab. En árabe: "galería subterránea". Consistía en una pieza dispuesta en las mastabas del Imperio Antiguo o en unas cámaras en los templos funerarios reales destinadas a cobijar las estatuas de los difuntos.

Shaduf. Desde la XVIII dinastía está documentado este mecanismo de construcción sencilla que servía para la extracción de agua y consiste en un recipiente que cuelga al extremo de un poste largo utilizado como palanca basculante sobre un eje y a cuyo extremo contrario dispone de un contrapeso de barro. El agua que se extraía de pozos y canales con este ingenio se utilizaba sobre todo para regar huertos y jardines de pequeña extensión.

Shen o shenu. Óvalo formado por una cuerda anudada en los extremos que sobresalían ligeramente del nudo. Su significado mágico de "duración, regeneración, protección" no solo condujo a que se reprodujera en estelas y paredes de tumbas y templos, sino a su empleo de la forma modificada del cartucho real.

Shendyet . Falda corta con una cola de toro y que era la vestimenta tradicional para dioses y reyes.

Shwt. Ver *Formas de vida*.

Tiet o tit (nudos). Símbolo de la protección mágica de Isis.

Udjat. De manera literal "el ojo de la salud". Ojo del falciforme dios del cielo Horus, que según la mitología le fuera robado y herido una y otra vez, pero que siempre se le devolvía y sanaba. En torno a los ojos de Horus, que se equiparaban con el Sol y la Luna, se desarrolló todo un complejo ciclo de mitos llamados "Leyendas del ojo". La lesión del ojo que se repite una y otra vez representa la puesta de los astros y también los cambios de las fases de la Luna. Como el ojo de Horus volvía siempre sanado, paralelamente a la salida del nuevo sol y de la luna, se convirtió en una de los símbolos de regeneración más apreciados, y por tanto, representado innumerables veces y usado como amuleto colgante.

Uraeus o uraei. De la palabra griega que significa "cola" y se aplica generalmente a la cobra que los antiguos egipcios asociaban con Uadjet, la diosa tutelar del Bajo Egipto, y que junto con Nekhbet, decoraban a menudo la frente del faraón. Por extensión, la cobra también se empleaba como motivo de protección en sentido general.

Ushabti. Pequeñas estatuas que aparecen efectuando trabajos en vez del difunto en el Más Allá. El nombre deriva del verbo shwbty (responder), ya que ellos responden diariamente a la llamada al trabajo.

Vasos canopes. Recipientes utilizados para enterrar las vísceras extraídas del cuerpo del difunto en el embalsamamiento. Son frecuentemente de calcita-alabastro o piedra caliza, tienen la forma de vaso alto con la tapa ligeramente

abombada y se encuentran en juegos de cuatro ejemplares, en el ajuar de las tumbas. Los órganos alojados en ellos quedaban bajo la protección de los hijos de Horus.

Was. (cetro) . Dominio. Bastón con el extremo inferior ahorquillado y con una cabeza zoomorfa estilizada en el extremo superior. Constituye un símbolo del poder y es llevado por los dioses, que se lo entregan como símbolo del reinado al monarca.

Dioses

Akeru. Dios de la Tierra con cabeza de león asociado con el horizonte del occidente y con el sol de la mañana.

Amón. Una de las ocho fuerzas ocultas del caos que existieron antes de la creación del mundo. "Rey de los Dioses", representado como un ser humano con dos plumas altas sobre su corona, y algunas otras como carnero, su animal sagrado. Junto con la diosa Mut y el dios Khonsu forman la "Triada Tebana". También se le asimila al dios Ra y se le adora como Amón-Ra. Karnak, en Tebas, es su hogar y el lugar principal de su adoración en el Imperio Nuevo.

Anubis. Deidad con cabeza de chacal, preside los embalsamamientos y acompaña al difunto al Más Allá.

Atón. El dios del faraón Akhenatón y se representa por el disco solar.

Atum. Una forma del dios sol creador Ra (cosmogonía heliopolitana).

Duamutef. Deidad momificada con cabeza de chacal, hijo de Horus. Protegía al estómago.

Hapy. Deidad momificada con cabeza de babuino. Protegía los pulmones.

Hathor. Diosa del amor y la fertilidad, consorte de Horus, Señora de los Cielos y protectora de las mujeres, la música y de los difuntos. Se representa con cabeza o con orejas de vaca.

Horus. Hijo divino de Osiris e Isis y protege a cada faraón egipcio, Señor de la Vida y del Cielo. Se le representa con cabeza de halcón.

Imsety. Deidad momificada con cabeza de humano, hijo de Horus. Protegía el hígado.

Isis. Esposa-hermana de Osiris, diosa de la magia. En su cabeza se le dibuja un trono el cual representa su nombre.

Khepri. Divinidad que representa el sol al amanecer, dibujado con cabeza o en forma de escarabajo.

Maat. Diosa de la verdad, la justicia y el orden, a menudo representada como una pluma de avestruz.

Mut. Diosa que en un principio tenía forma de buitre, pero después se le representó en forma humana. Es la esposa de Amón y se le adora en Tebas.

Nekhet. Diosa buitre del Alto Egipto

Neftis. Hermana de la diosa Isis y la esposa del dios Seth.

Neith. Diosa originaria de Sais en el Delta, asociada con la guerra y la caza. Tiene la función protectora y, como tal, juega un papel en el culto funerario junto con Isis, Neftis y Selkis. En el Imperio Nuevo se le consideraba una

divinidad creadora, madre del Sol. Se le representa con la corona roja del Bajo Egipto, otras veces lleva en su cabeza un escudo con dos flechas cruzadas.

Nut. Diosa del cielo, hija de la diosa de la humedad, Tefnut, y el dios del aire, Shu, esposa de Geb, dios de la Tierra. Se le representa como una mujer con el cuerpo arqueado con estrellas. Se le dibuja en las tumbas reales y en las tapas de los sarcófagos a manera de protección.

Osiris. Divinidad en forma de momia, dios de la regeneración, Señor de los Muertos y del Inframundo. Se le representa con una corona *atef*, un cetro y un látigo. Abidos es el lugar de su culto.

Ptah. Dios creador de Menfis, esposo de la diosa león Sekhmet y se le representa en forma de un hombre momificado con el cetro *was*.

Qebehsenef. Deidad momificada con cabeza de halcón. Protegía los intestinos.

Ra. Dios sol creador del mundo; divinidad antigua que se adoraba originalmente en Heliópolis. Se le representa con cabeza de halcón coronado con el disco solar y también con cabeza de carnero durante su recorrido nocturno. Los faraones de Egipto se hacían llamar "hijos de Ra"

Ra-Horakhty. Dios Sol- Horus del Horizonte. Se le representa con aspecto de halcón y un disco solar y combina las características de Ra y Horus.

Serket, Selket o Selkis. Diosa que ejerce una función protectora en el culto funerario. Un escorpión en su cabeza representa su nombre.

Seth. Dios de las fuerzas caóticas, hermano y asesino de Osiris, se le representa con cuerpo humano y con cabeza de un animal no definido.

Tefnut. Diosa de la humedad que, junto con Shu, fueron la primera pareja divina.

Toth. Se le representa como un ibis o con cabeza de éste; también como un babuino, Señor del Tiempo, dios de la escritura, la sabiduría y la magia. El lugar de su adoración era Hermópolis.

Uadjet. Diosa representada como una *uraeus*, adorada en Buto en el Delta y protectora del Bajo Egipto.

