



Universidad Nacional Autónoma de México

FACULTAD DE PSICOLOGIA



FAC. DE PSICOLOGIA
C. DE DOCUMENTACION



(Investigación de una Prueba Proyectiva de Personalidad)

T E S I S

Que para obtener el título de :
DOCTOR EN PSICOLOGIA CLINICA

p r e s e n t a :

MARCIA OLGA / MORALES FIGUEROLA



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.

Baste una Página para acreditar algunas personas que voluntaria o involuntariamente cooperaron en la realización de esta investigación; comenzando por nuestro amigo el "rey Pacal"; Ignacio y Marcia, Gustavo, Tita y Henry, Enrique, Jacky, Kikito, Jackita, Ricardo, Yoya, - Pamela, Ricardito, Guillermo, Enri, Goga, Jorge, Hilda, Michelle, Jaime, Yvonne, Lous ---- Jiordi, Michelita, Martina, Ernestina, Josefina, Guadalupe, Raúl, Ernesto, Rogelio, Jorge, Irma, Marcela, Emilia, Luis, Lucy, Mey, Daniela, Pilar, Tami, Germán, Manuel, Nacho, Lili, Mario, Maria, Darvelio, Graciela, Luis C., Seraffín, Raymundo, Javier, Jacobo, Juan José, - Isabel, Arturo, Florente, Millán, Dr. Santiago Ramírez, Dr. Enrique Berlín, Dr. Eduardo Zajur, Dr. Sergio Altamirano, Dr. Aniceto Aramoni, Dr. Abraham Fortes, Dr. Rafael Núñez, - Sara, Julio, Lorenzo, Fernando, Amalia, Oscar, Ana, Josette, Rosalfa, Irma, Marucha, Maru, - Carmen, Enrique G., Kikis, Rocio, Miriam, Laura, Adrián, Jaime, Donato, Lilia, Mónica, Víctor, Katu, Irela, Esteban, Martha, Pili, Angélica, Milagros, Moy, Alcolima, Chucho, Rubén, Enriqueta...

Especialmente agradezco su tolerancia a los Doctores:

José de Jesús González

Darvelio A. Castaño

Santiago Ramirez

Abraham Fortes

Isabel Reyes Lagunes

Juan José Sanchez Sosa

Arturo Bouzas

Nelly Díaz Heredia

Carlos Bruner

Gustavo Fernández

Enrique Berlín

NOMBRE DEL ALUMNO

TÍTULO DE LA TESIS

ANEXO V

MARCIA OLGA MORALES FIGUEROA INVESTIGACION DE UNA PRUEBA DE PERSONALIDAD.

FORMA DE REGISTRO DE TESIS - Anexo 2

INVESTIGACION DE UNA PRUEBA DE PERSONALIDAD

Desde que Hermann Rorschach utilizó sus conocidas láminas de manchas de tinta para tratar de investigar con ellas la personalidad, no han faltado intentos parecidos en la historia de la psicología.

Sobre él se han realizado intentos cuantificadores como el de Oltzman, y de él han surgido variaciones sobre el tema de la personalidad (IAT). Esta investigación es otra; con la diferencia a las anteriores de que ésta es la primera prueba hecha en México con jeroglíficos sustituyendo las manchas de tinta. La hipótesis planteada ¿puede un glifo palenquero sustituir a una mancha de tinta sin pérdida ni deterioro de su capacidad evocadora de respuestas que reflejen la personalidad de quien contesta? Fue corroborada al demostrar suficiente variabilidad estadística.

Adelantando las conclusiones de esta tesis, se puede afirmar, que para la muestra utilizada, los glifos cumplen satisfactoriamente el requisito; provocando suficiente variabilidad en las respuestas de los sujetos.

Como no conozco algún intento previo y como heredera de una cultura singularmente interesante, se adoptó la técnica de las manchas de tinta para la supuesta medición de la personalidad y explorar la posibilidad de cuadyuar en el diagnóstico.

Para la muestra se obtuvo un total de 1067 sujetos mexicanos, radicados en el D.F.; distribuidos en seis grupos: niños, débiles mentales, adolescentes, analfabetos, adultos y esquizofrénicos; de ambos sexos y de diferentes clases sociales.

Con asesoría del Doctor en arqueología Enrique Berlín se seleccionaron 28 jeroglíficos de Palenque cuyo significado se desconoce hasta la fecha; se dibujó cada glifo en láminas de 15X15 cms. con fondo blanco, cada sujeto contestó a 7 de las 28 láminas elegidas al azar.

Fueron dos los objetivos del proyecto: por un lado se pretendió a yudar a la arqueología a encontrar un instrumento que posibilitara el desentrañamiento de glifos y estelas hasta hoy ignotos.

Por el otro lado; para la psicología dicho instrumento consistió en una variedad de las técnicas proyectivas, sustituyendo las manchas por glifos y cambiando el sistema de calificación; además de interpretar con una simbología derivada de las técnicas psicoanalistas, se contaron y analizaron las frecuencias de respuestas y así se buscó encontrar algunas respuestas que pudieran eliminar el significado de los glifos. Esto supone trabajo interdisciplinario con arqueólogos, lingüistas, etc. Por lo pronto, se obtuvo por lo menos un "concepto" por glifo. Estos "conceptos" podrían facilitar futuras "lecturas" de las estelas mayas en la medida que no contradijeran lo que ha demostrado la investigación.

El intento de evaluar la personalidad con los glifos palenqueros amerita un mayor y más profundo estudio. Ha abierto claras posibilidades a tres sistemas de calificación. El primero estrictamente cuantitativo o "estadístico" que sería la elaboración de un "perfil de grupos" construido en base a las respuestas típicas (o los agrupamientos de respuestas por clases o categorías). El segundo tipo de calificación, sería el agrupamiento de las respuestas en categorías o sea realizar un número suficientemente grande de respuestas a los glifos para extraer de ellas esas categorías o dimensiones calificables. El tercer tipo de calificación, es la interpretación dinámica de la personalidad del sujeto basada en sus contestaciones, quedando a juicio del calificador que ajustaría a las hipótesis de simbolización de la teoría que más convenga.

NOMBRE DEL ALUMNO

TITULO DE LA TESIS

ANEXO V

MARCIA OLGA MORALES FIGUEROA "INVESTIGATION OF A PERSONALITY TEST"

FORMA DE REGISTRO DE TESTS DE TUTORADO

ANEXO 2

ABSTRACT

Ever since Hermann Rorschach used his well known ink blotted boards, to try to investigate with them the personality, there have been many other attempts like this in the history of psychology.

On this matter, many other quantitative attempts as Holtzman's have taken place and from in many variants have emerged on the issue of personality (TAT). This research is another one, the difference being that this is the first research conducted in Mexico with hieroglyphs substituting for the ink blots.

The hypothesis being: can a glifo palenquano substitute an ink blot without losing or diminishing its capacity of answers that reflect the personality of the interviewer? The hypothesis was accepted when it demonstrated sufficient statistical variability. Advancing the conclusions of this thesis we can affirm that for the sample used the glifos meet the requisite: they provoke sufficient variability in the answers of the interviewers.

Since I do not know of any previous such intent and as inheritor of an interesting culture, the technique of ink blots for the personality assumption and to explore the possibility to contribute in the diagnosis of such personality was adopted. To obtain a sample, a total of 1067 Mexican people, living in the D.F., distributed in six groups: children, mentally retarded, adolescents, analphabets, adults and schizophrenics; of both sexes and different socioeconomic levels were considered. With Enrique Berlin, MD in Archeology, acting as a consultant, 28 hieroglyphs from Palenque whose meaning is unknown to date were selected; each glifo was reproduced in a 15 X 15 cms. boards with white background. Each subject answered 7 of the 28 board picked at random.

The project had 2 objectives: on one hand, I pretended to help archeology, to find an instrument that would allow the disclosure of glifos and estelas to date unknown. On the other hand, to Psychology such instrument consisted in a variation from Rorschach technique substituting the blots with glifos and changing, the grading system, in addition to interpreting with a symbolism derivative from psychoanalytic techniques.

The frequency of the answers were counted and analyzed in order to find some answers that could clarify the significance of the glifos. This supposes interdisciplinary work with archeologists, linguists, etc. At least, a "concept" per glifo was obtained. These concepts could facilitate future readings on the mayan estelas in the event they do not contradict what the research has demonstrated.

The attempt to evaluate the personality with the glifos palenquanos calls for a larger and more thorough research. It has opened clear possibilities to 3 systems of grading. The first, strictly quantitative or "statistical" would be to elaborate a "group profile" constructed based on typless answers (or groupings of answers by classes or categories). The second type of grading would be the grouping of the answers in categories or to collect a sufficiently large number of answers to the glifos to extract from them these categories or qualifiable dimensions. The third type of grading is the dynamic interpretation of the personality of the subject based on its answers, leaving it to the grader's judgement that would adjust the hypothesis of symbolization of the theory that would apply the best.

Esta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, vacía la extensión del cielo. Esta es la primera relación, el primer discurso. No había todavía un hombre, ni un animal, pájaros, peces, cangrejos, árboles, piedras, cuevas, barrancas, hierbas ni bosques: sólo el cielo existía.

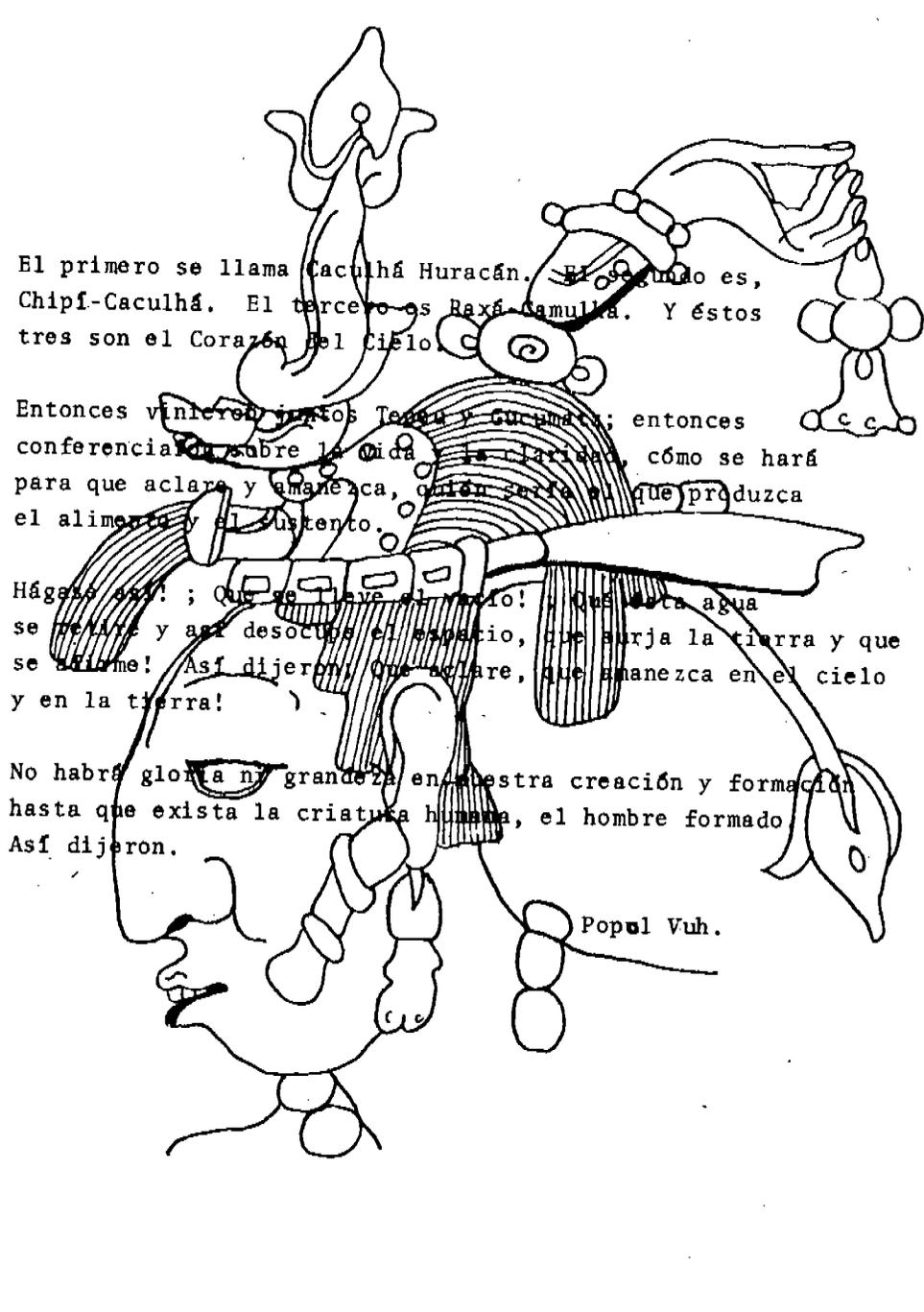
No se manifestaba la faz de la tierra. Sólo estaban el mar en calma y el cielo en toda su extensión.

No había nada junto, que hiciera ruido, ni cosa alguna que se moviera, ni se agitara, ni hiciera ruido en el cielo.

No había nada que estuviera en pie; sólo el agua, en reposo, el mar apacible, tranquilo y tranquilo. No había nada dotado de existencia. Sólo había inmovilidad y silencio en la oscuridad de la noche. Sólo el Creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores, estaban ocultos bajo plumas verdes y azules, por eso se les llamaba Gucumatz. De grandes sabios, de grandes pensadores es su naturaleza. De esta manera existía el cielo y también el Corazón del Cielo, que éste es el nombre de Dios. Así cantaban.

Llegó aquí, entonces, la palabra, vinieron juntos Tepeu y Gucumatz, en la oscuridad, en la noche, y hablaron entre sí y meditando; se pusieron de acuerdo, juntaron sus palabras y su pensamiento.

Entonces se manifestó con claridad, mientras, que cuando amaneciera, debía aparecer el hombre. Entonces, dispusieron la creación y crecimiento de los árboles y los bejucos y el nacimiento de la vida y la creación del hombre. Se dispuso así en las tinieblas y en la noche por el Corazón del Cielo, que se llama Huracán.



El primero se llama Caculhá Huracán. El segundo es, Chipf-Caculhá. El tercero es Raxá Samulhá. Y éstos tres son el Corazón del Cielo.

Entonces vinieron juntos Tegeu y Cuculhá; entonces conferenciaron sobre la vida la claridad, cómo se hará para que aclare y amanezca, quién sería el que produzca el alimento y el sustento.

Hágase así! ; Que se llene el vacío! ; Que esta agua se retire y así desocupe el espacio, que surja la tierra y que se afirmen! Así dijeron; Que aclare, que amanezca en el cielo y en la tierra!

No habrá gloria ni grandeza en nuestra creación y formación hasta que exista la criatura humana, el hombre formado Así dijeron.

Popul Vuh.

CONTENIDO:

<u>Págs.:</u>	
• 1	Antecedentes
— 7	Introducción
== 10	Historia
• 27	Justificación de la investigación
• 31	El problema de esta tesis
• 32	<u>METODO:</u> Escenario Sujetos Materiales Procedimiento
• • • 43	<u>RESULTADOS:</u> Descripción e interpretación psicológica por glifo.
— 196	Análisis estadístico y descripción de las respuestas agrupadas por categorías.
— 233	Análisis estadístico y descriptivo de los glifos
— 257	<u>CONCLUSIONES</u>
— 264	<u>DISCUSION</u>
— 268	<u>APENDICES</u>
— 365	<u>BIBLIOGRAFIA</u>

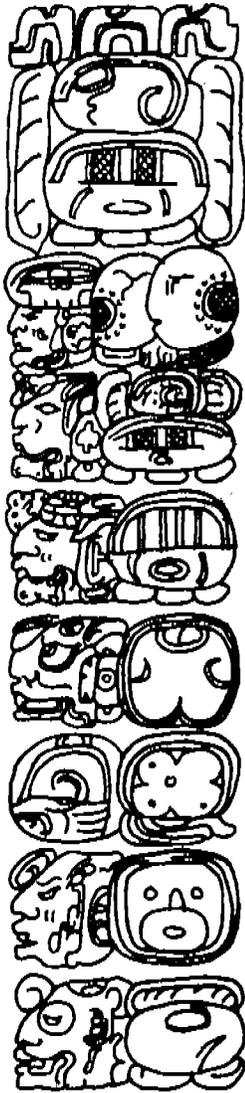
Antecedentes

Introducción

Historia

Justificación de la investigación

El problema de ésta tesis



ANTECEDENTES:

En ciencia no existe generaci3n espon-
 t3nea. Esta investigaci3n est3 basada
 en otros trabajos precedentes de la es-
 critura maya realizados entre otros --
 por E.W. Forstemann (1906), Eduardo --
 Seler (1915), William Gates (1937), --
 Hermann Beyer (1931) y J.Eric Thompson
 (1950). Los materiales gl3ficos a - -
 nuestro alcance son de la edici3n fac-
 similar del C3dice de Dresden de 1962,
 y la edici3n cl3sica de los 3 c3dices
 supervivientes que realizaron los in-
 vestigadores que trabajaron en Guatemala
 en 1930. De importancia fundamental -
 es el exhaustivo cat3logo editado en -
 1956 por Gunter Zimmerman en la ciudad
 de Hamburgo con el t3tulo de "Die - -
 Hieroglyphen der Maya-Handschriften", -

ordena los glifos desde puntos de vista formales. En 1962, se
 edit3 en Oklahoma el libro indice de Eric Thompson titulado -
 "A Catalog of Maya Hieroglyphs" y en 1950, del mismo autor, - -
 "Maya Hieroglyphic Writing".

Existen minuciosas interpretaciones de los signos calend3ricos

y astronómicos elaboradas mediante la copia de los trabajos --- que hicieron eruditos. Tales trabajos parten de las detalladas explicaciones calendáricas del obispo Landa, en Yucatán en 1965. Los "signos de la lectura" que nos legó Landa, son 30 signos -- "fonéticos", ordenados alfabéticamente, que van al principio de ciertas palabras, signos que mientras no se demuestre lo contrario carecen de relación con los que están inscritos en las estelas y tableros del Viejo Imperio.

Hay lecturas de los glifos, hechas de tiempo en tiempo que resultan muy atinadas. Estas lecturas generalmente no dan la traducción exacta de los glifos mayas, solo unicamente el sentido-del glifo.

Con gran sabiduría Eduardo Seler interpretó el sentido esotérico de toda una serie de glifos. Y cabe citar a William Gates - como una de las personas con gran acierto en la descripción de los mismos.

Heinrich Berlin (1958), Tatiana Proskouriakoff (1960), y David H. Kelley (1962), fueron los primeros en señalar que entre los glifos, había algunos que designaban nombres de ciudades, títulos y nombres de soberanos.

Durante mucho tiempo, la lectura de los geroglíficos mayas fue considerada una tarea anticientífica, debido a los intentos poco afortunados para descifrar los vocablos o afijos. En contraste con los resultados obtenidos hasta ese momento (1956) en el Congreso de Americanistas de Copenhague el etnólogo ruso - - Knorosov expuso un nuevo material que cayó como bomba.

Este material fué publicado ése mismo año en la Ciudad de México con el título de "La Escritura de los Antiguos Mayas". Para su trabajo, Knorosov, se basó en la obra de Brasseur de Bourbourg, con lo cual aparentemente cometió dos errores científicos; el primero fué no considerar la divergencia en tiempo que existía entre el vocabulario de la obra de Bourbourg y la fecha en la que fueron esculpidos los glifos, y el segundo de éstos errores fué no considerar las posibles o reales divergencias entre los dialectos mayas, divergencias debidas a la geografía. Un tercer punto a considerar es el que los primeros jeroglíficos mayas han sido de carácter temporal o calendárico.

En la actualidad, 2500 años después, hay más de 20 dialectos mayas perfectamente bien diferenciados. Los códices que poseemos en la actualidad fueron escritos en glifos que reflejan un idioma arcaico, precisamente el que se hablaba o con el que se comunicaban los mayas de hace 2500 años. Ese "idioma" ya no existe, pero es el antecesor de todas o la mayoría de las actuales lenguas mayas.

Si comparamos la situación que guarda éste maya original con el del latín y las lenguas romanas; podemos hipotetizar que el intento de Knorosov equivaldría a traducir el "Comentario de las Guerras de las Galias de Cesar" del latín al español utilizando un diccionario francés-español.

Al error originalmente cometido en Leningrado por Knorosov se suma el error cometido por los ingenieros de Novo Sibirsk. Estos ingenieros proclamaron muy ufanos haber logrado, ellos sí, leer los jeroglíficos mayas. Para ésto tomaron el texto del libro Chilam Balam de Chumayel, escrito a principios de tiempos -

de la Colonia hacia 1530, con caracteres del idioma castellano, compararon la frecuencia de los vocablos de ése texto con la -- frecuencia que los glifos registran para ésas palabras en los códices y a su vez, los asociaron a los resultados obtenidos -- por las computadoras electrónicas, "leyendo" los glifos en base al sistema de Knorosov.

Refiriéndose a éste resultado verdaderamente confuso obtenido -- por los ingenieros de Novo Sibirsk con su sistema de computa- -- ción, un norteamericano dijo que ahora, después de ese intento-- se requería una calculadora para descifrar el texto re-- dactado en ruso. Sobre éstos trabajos de los textos siberianos existe una reseña detallada publicada en Cultura Maya, II México 1962, con el título de "Investigación de la escritura de los an-- tiguos mayas en máquinas calculadoras electrónicas. "Síntesis y Glosa", del profesor Barrera Vázquez, quien termina con la si-- guiente sentencia: "Sinceramente lamentamos que los científicos de la URSS hayan cometido tamaña ligereza. Pero debemos esperar que todo el material elaborado por ellos sirva a otras perso-- nas mejor equipadas en cuanto a conocimientos sobre los mayas, para revisar y perfeccionar su obra; de todos modos parece una valiosa contribución al estudio de la escritura maya. En mayo -- de 1963 se dieron los primeros pasos para corregir los "errores" cometidos por los técnicos y los traductores rusos, al fundarse un comité nacional de fomentos a los estudios electrónicos mayis-- tas durante el Primer Simposio Latinoamericano sobre la utiliza-- ción de las Calculadoras Electrónicas en la Investigación Lin-- guística. El coordinador de éstos trabajos fué el ingeniero --- Sergio Beltrán, Director del Centro de Cálculo de la UNAM en -- aquel tiempo.

Hace aproximadamente 80 años el Dr. Eduardo Seler comenzó sus trabajos en el desciframiento de la escritura maya, con su tesis de doctorado "El sistema de conjugación de las lenguas mayas"; Hasta hace 40 años sus obras eran prácticamente inaccesibles. Finalmente una casa editorial en Graz (Austria) hizo publicar sus trabajos en 5 tomos, y aunque no es del todo correcto en algunos detalles, sus métodos de investigación, así como sus conocimientos en la materia son verdaderamente insuperables.

Recientemente dos de los principales mayistas, el ingeniero -- Alfredo Barrera Vázquez y el suizo Rafael Girard han aportado -- ideas importantes así como ingeniosas a la interpretación de -- segmentos posiblemente de carácter religioso que se encuentran en los códices.

Otro de los estudiosos mas importantes del mundo lingüístico maya es Alfred Tozzer (1912) cuya obra básica se llama "Un estudio -- comparativo de los mayas y los lacandones" publicado en New -- York y que contiene una lista de los dioses mayas. Así mismo -- Georgette Soustelle (1952) ha hecho grandes aportaciones al de-- sentrañamiento de la escritura maya, mencionaremos su obra más-- reciente reeditada en español en la revista Guatemala Indígena; I, 1961 artículo titulado "Observaciones sobre la religión de -- Lancandones de México Meridional".

También se debe reconocer la aportación al tema de la escri-- tura maya del antropólogo mexicano Alberto Ruz, cuyas publica-- ciones no solo son numerosas sino trascendentales, el de más re-- ciente publicación es "El pueblo maya" editado por Salvat en -- 1982.

Por último es importante mencionar la clasificación glotocrono-- lógica (ciencia que estudia las lenguas como medios para inda--

gar los parentescos, migraciones, superposiciones y asimilaciones de los pueblos en el curso de la historia) de los trabajos realizados por Mauricio Swadesh y su equipo de estadígrafos, -- lingüistas en la UNAM y cuyos cálculos fueron rectificadas en ciertos casos por Marvin Mayers.

INTRODUCCION.

Las pruebas psicológicas, recientemente calificadas como "una de las grandes historias de éxito de la psicología moderna" - - - (Holtzman, 1971 pág.546), añaden una dimensión más a la evaluación clínica. Por medio de los tests, el psicólogo obtiene un cuadro más completo de la personalidad del que es posible lograr con las observaciones y entrevistas unicamente, y dado que son más cuantificables, el investigador puede comparar puntuaciones entre quienes las respondan.

Una prueba psicológica es un instrumento estandarizado diseñado para obtener una medida objetiva de una muestra de conducta.

El término estandarizado se refiere a la construcción en conjunto de reactivos de prueba uniformes e instrucciones escritas para asegurar una administración y calificación idénticas.

El propósito de la estandarización es lograr una medida objetiva lo cual significa que su administración, calificación e interpretación de la prueba son independientes del juicio de quien la aplica. Esto significa que dos investigadores, frente al mismo conjunto de respuestas, llegarán a idénticas calificaciones e interpretaciones.

TECNICAS PROYECTIVAS.

El término de técnica proyectiva obtuvo popularidad gracias a L. K. Frank (1939), quien llamó la atención a la importancia de una velada medida de la personalidad. Según él este método proporciona al investigador un vistazo del mundo privado de una persona y

la forma en que ésta le atribuye significado a, o se proyecta so
bre, un campo relativamente plástico.

Las técnicas proyectivas consisten en estímulos intencionalmente dejados ambiguos de modo que las personas puedan expresarse a sí mismas en cualquier forma que escojan.

Una interpretación de la "proyección" en términos de la historia de reforzamiento:

En Psicología, es común que la palabra proyección se refiera al mecanismo de defensa freudiano. El mecanismo de defensa es una - función del inconsciente que opera habitualmente y aminora la -- carga de ansiedad del ego.

La proyección es una defensa contra la angustia y el individuo - proyecta la ansiedad del tema, tópico o idea en otro individuo o en otro "objeto". La proyección de las experiencias de un indi-- viduo está íntimamente ligada a su historia de reforzamiento. -- Esa historia se va formando sobre los cimientos de la biología: un organismo particular que interactúa constantemente con su me-- dio circundante. Las interacciones entre un equipo biológico y - su entorno dan como resultado la historia del reforzamiento.

Como el individuo creció en sociedad, la historia de reforza- miento tiene relación con las historias de reforzamiento de los miembros del grupo con los que se desarrolló.

Aprender a multiplicar 2 x 3 es una parte de la historia de re-- forzamiento de un sujeto que comparte con otros de manera seme-- jante. El ser abandonado por una mujer es un hecho presente en -

muchas historias de reforzamiento de personas de un mismo grupo, la diferencia puede radicar en la forma de experimentar ese abandono. En conclusión: las experiencias intelectuales pueden ser experimentadas más uniformemente por los miembros de un grupo -- que las emocionales. El sector emocional de una historia de reforzamiento debería ser más idiosincrático, subjetivo y personal que el sector intelectual. En términos Freudianos, sería más fácil proyectar la parte emocional que la intelectual de la historia del reforzamiento. Podría ser susceptible de proyección solamente un impulso inconsciente por definición no "intelectualizado".

Así, la proyección en su acepción más amplia nos conduce al problema de la percepción de estímulos desconocidos, ignotos, no necesariamente inestructurados. Ante un estímulo inestructurado, -- por ejemplo la forma de una nube, un sujeto puede responder en forma diferente de acuerdo a la exigencia del ambiente. Si se le pide que nombre la nube, palabras como "cirrus", cúmulos, estratos, no sé, etc. tendrían mayor probabilidad que otras como algo dón, borrego, blanco, etc. Las primeras corresponderían a la historia de reforzamiento compartido socialmente por el individuo. Muchos miembros de su grupo aprendieron los nombres de las nubes en la escuela, pero cada uno los aprendió y los experimentó en forma diferente: si a alguno le agradó la experiencia pudo contestar acertadamente; si a otro le desagradó, pudo contestar "no sé". Si se le pregunta a que se parece nos dará una respuesta -- que dependerá del parecido que en realidad tenga la nube con un animal, vegetal o algo conocido por el sujeto. Si el parecido es muy evidente puede activarse la parte social compartida de su -- historia de reforzamiento y podría decir "una cara", una mariposa, etc. Si el estímulo es inestructurado o desconocido, es de--

cir, la forma de la nube, el sujeto tardaría más en encontrar un parecido si es que lo encuentra aunque su memoria fuera muy buena. Aquí probablemente se reactivará la parte no socialmente compartida de la historia de reforzamiento. Al accionar esa sección personal o idiosincrática se favorecerá la proyección del sujeto aumentando la posibilidad de elegir un objeto "cargado" (en términos de Freud, catectizado) como tema de respuesta.

El objeto puede estar bien estructurado pero desconocido para la persona, entonces tendrá que buscar en su memoria, en su experiencia y en su historia de reforzamiento un objeto parecido. Si el estímulo que el sujeto está viendo por primera vez se parece a alguno confrontado con la sección socialmente compartida de su historia de reforzamiento y es una persona normal, contestará X; y los miembros de su grupo que comparten con él esa parte de su historia probablemente también darán una respuesta X. Aquí no se hablaría de proyección, cuando se presenta una respuesta X en un gran número de individuos con experiencia semejante es lo que en psicometría ("dinámica o cuantitativa"), se llama respuesta popular. Y por otra parte definiremos como respuesta idiosincrática.

Si el estímulo desconocido no produce respuestas populares puede ser porque además de que se le ignora está poco estructurado. Un grupo de sujetos de edad, clase económica, sexo, etc. idénticos, deberían reflejar historias de reforzamiento compartidas en sus respuestas que serían populares.

Por ejemplo ante el glifo 1 de esta investigación, la mitad más uno de las respuestas deberían ser extraídas de la historia de reforzamiento común o compartida por el grupo que responde digamo, "cara". Con el fin de buscar respuestas populares se agrupa-

ron las respuestas a cada glifo según la categoría a la que pertenecieran: vegetales, automotores, caras, etc. Véase el apéndice de esta tesis.

Si a pesar de esa categorización un solo agrupamiento no llega a ser popular, puede deberse a que las respuestas de los sujetos - no fueron dadas con su historia de reforzamiento compartida sino con la parte que les es personal o idiosincrática, es decir, se "proyectan".

Es en ese sentido que la proyección se entiende en esta tesis: - respuestas que no provienen de la historia de reforzamiento compartido por el grupo al cual pertenece el sujeto que responde.

El objetivo de esta investigación es demostrar que es posible -- usar un conjunto de figuras o dibujos (jeroglíficos) que sustituyan a las manchas de tinta y para obtener más proyectivas de carácter idiosincrático que eventualmente podrían usarse para diagnóstico clínico de la personalidad.

¿Pueden los glifos palencanos incógnitos sustituir a las manchas de tinta sin demérito de la capacidad "proyectiva" del estímulo? A partir de esta hipótesis original surgió la idea de esta investigación.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En la historia de la Psicología no han faltado intentos parecidos a los que Hermann Rorschach utilizó para investigar la personalidad a través de sus láminas de manchas de tinta.

A partir de Hermann Rorschach con sus láminas de manchas de tinta para investigar con ellas la personalidad, no han faltado intentos parecidos en la historia de la Psicología.

El esquema teórico de Rorschach se adhiere a la teoría psicoanalítica Freudiana que consiste en estimular una serie de respuestas "cargadas" en condiciones temporales; cada estímulo permite la interacción de la situación presente interna y externa con la historia de reforzamiento del individuo y se ponen de manifiesto. De este modo las respuestas dadas por una persona se examinan bajo dos criterios: uno cuantitativo, donde se habla de forma, movimiento, rugosidad, dolor, etc., después se interpreta -- dándoles a las respuestas contenidas de cierto tipo. A esa interpretación se le llama "dinámica".

El otro criterio es el psicométrico, del cual es ejemplo el test de manchas de tinta de Wayne Holtzman, son 45 láminas con manchas y algunas son asimétricas. Holtzman no se adhirió a una teoría sino que aplicó las láminas a diversos grupos de individuos. Estudió las respuestas, las categorizó y clasificó creando un -- sistema numérico que facilita una conclusión sobre el grupo o -- norma con el que más se asemejan las respuestas del sujeto.

El test de glifos que nos proponemos desarrollar trataría de obtener ambos criterios de calificación, uno psicométrico y otro -- dinámico, con ítems figurativos de grado de inestructuración variable, sin estar sujetos a una teoría de la personalidad sino a la preponderancia del análisis psicométrico con espacio para el juicio clínico. Contendrá (en la medida que la futura investigación lo posibilite) una categorización o agrupamiento de las respuestas del sujeto en grupos "cuantitativos", según el porcenta-

je de personas que dá la misma respuesta, es decir, haciendo un juicio a lo largo de su continuo "popularidad, idiosincracia" y así asignarle una interpretación clínica en base a cualquier -- teoría dinámica de la personalidad, (Jung, Freud).

Es de notar que si los glifos tienen forma estructurada o no, no tiene importancia. Las cosas no son como son sino como las vemos. Por ejemplo con una lámina tan estructurada, como la fotografía de una mazorca si toda la población responde que es un avión se concluye que es un avión.

Por la ley del cierre, todas las cosas estructuradas o no tienden a cerrar una gestalt.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.

1. Investigar las posibilidades de construir una prueba proyectiva, teniendo como base, un material capaz de evocar una gran diversidad de respuestas (glifos).
2. Además se desarrollará un sistema taxonómico para clasificar las respuestas de los sujetos, y así dejar sentadas las bases para una investigación posterior acerca de la confiabilidad y el valor diagnóstico de dichas respuestas.

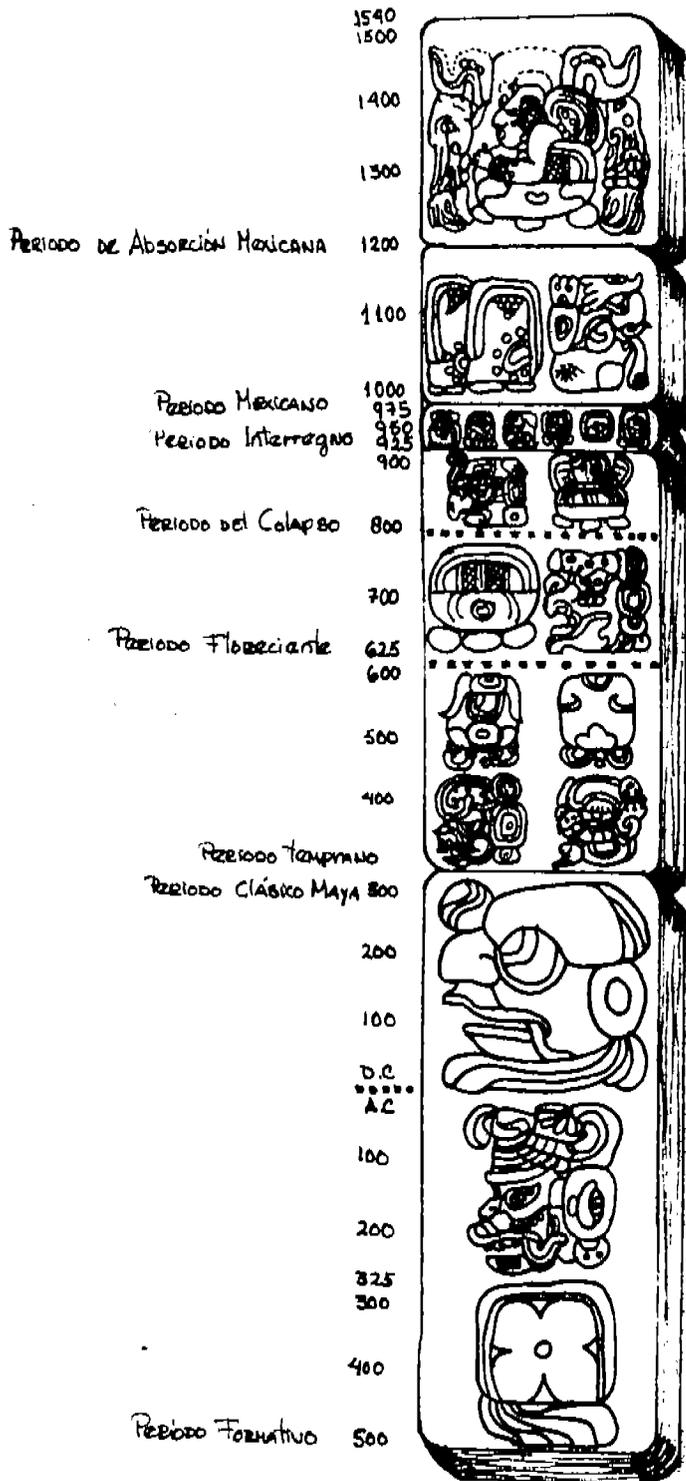
HISTORIA:

El doctor Sylvanus G. Morley, uno de los más autorizados historiadores y gran conocedor de la civilización maya, subdivide el horizonte formativo en tres períodos. Para el primero, denominado Pre-Maya I, hipotetiza que abarca desde el año 3000 hasta el 1000 antes de Cristo.

En la época Pre-Maya I, los primitivos mayas no poseían aún calendario ni cuenta cronológica. No conocían la agricultura y por lo tanto no tenían ni cerámica ni arquitectura de piedra. En esa época se mantenían de la caza, la pesca y la recolección de frutas de los bosques. Según Morley probablemente ya estaban unificados por una lengua, la mayense, y seguramente tenían rasgos físicos muy parecidos a las de los actuales mayas, principalmente el braquicéfalo.

El segundo período llamado Pre-Maya II, abarca del año 1000 al 353 A.C., comienza con el cultivo del maíz en las tierras bajas del Petén, cultivo introducido probablemente hacia el año 1000 A.C. y proveniente de las tierras altas de Guatemala. El desarrollo de la agricultura permite al maya de este segundo período depender menos de la caza y cultivar otras plantas alimenticias, verduras y vegetales como la calabaza, frijol, cacao, chile, etc. así como también algunas otras no comestibles pero sumamente útiles para sus ceremoniales como el tabaco; del agave y del algodón obtienen material para vestirse y fibras para la fabricación de redes, lazos, bolsas, etc. Conjuntamente con la agricultura, aparece un tipo de cerámica primitiva denominada mammon.

En esta segunda época y gracias a la observación de ciertos fe-



nómenos temporales relacionados con la agricultura, se inicia - la medición correcta del tiempo el registro exacto de las estaciones. Se observan los movimientos del Sol y la Luna, y poco después, hacia mediados del siglo IV A.C., probablemente se tenían suficientes conocimientos como para que surgiera como dice Morley, un Hiparco maya que inventara el calendario y la cronología, lo que constituye uno de los más grandes triunfos intelectuales de todos los tiempos. Aparejado a éste descubrimiento, quizá apareció la escritura jeroglífica que facilitaba el - registro de las fechas importantes para la cultura.

La tercera y última época del período formativo, es la Pre-Maya III que abarca desde el año 353 A.C. hasta el 317 D.C. En ella suponemos los mayas levantan sus primeros monumentos y esculturas. En ésta época aparece el calendario, según se deduce de la placa de jade, encontrada en la región de Tikal y conservada en el Museo de Leyden, que ostenta la fecha más antigua que se conoce en la cultura maya: 320 de nuestra era. A partir de ésta fecha principia la historia maya que Morley divide en dos grandes épocas denominadas el Viejo y el Nuevo Imperio, a su vez -- Morley subdivide cada uno de éstos Imperios en tres períodos ca da uno.

El primer período del llamado Viejo Imperio o período clásico - temprano, Morley lo hace transcurrir entre 317 y 633 D.C. - - Thompson corrige ligeramente las fechas en términos de 325 a -- 625 D.C., como dato importante de éste período se postula que la arquitectura en piedra adquiere la falsa bóveda maya. Es la -- época en que comienza a desarrollarse la típica arquitectura de aquel pueblo, época en que se comienzan a levantar las estelas indicadoras del tiempo. A su vez, el arte maya se va liberando de los arcaísmos del Período Formativo y se desarrollan la cerá mica Tzakol, ya más evolucionada y rica en formas y ornamentación.

Entre los años 337 y 435 D.C., la civilización maya estuvo prácticamente confinada alrededor de Tikal y Uaxactún con algunos otros centros como Balakbal y Volantún. Poco después de ésta - última fecha, la expansión maya adquiere gran ímpetu, se comienzan a levantar monumentos en Toniná, Yaxchilán, Palenque, - - Naachtun, Kalakmul, Xultún, Altar de Sacrificios y Oxkintok. La expansión se dirige principalmente hacia Palenque y Toniná - (al Occidente), pero también alcanza el Noroeste de la Península de Yucatán. Es en esta época (485 D.C.) que los Itzaes descubren Chichen Itza y la ocupan hacia 514 D.C. Hacia el Sur la expansión alcanza hasta Copán en lo que hoy es Honduras.

El Segundo Período del Viejo Imperio o Florecimiento del Período, Clásico (633 a 731 D.C., según Morley o 625 a 800 D.C. según Thompson) se caracteriza por un gran desarrollo de la escultura, la arquitectura y la escritura jeroglífica en las tierras bajas del área maya. En éste período se llega a producir la - más fina cerámica, florece el trabajo lapidario y progresan las ciencias, la astronomía y la matemática. Se establecen nuevos centros ceremoniales, que marcan pequeños avances expansivos hacia el Occidente y hacia el Norte. Hacia fines de este período (629 D.C.) los Itzaes abandonan Chichen Itzá y se establecen en Chakanputún sobre las márgenes del río Champotón. La expansión de la cultura maya llega a su punto máximo durante éste período y amén de los numerosos centros religiosos que se establecen, - se levantan 19 monumentos conmemorativos en todos los cuales -- existen jeroglíficos.

El Tercer Período, se caracteriza por un gran florecimiento seguido de un colapso casi vertical. Entre los años 731 y 790 D. C. los mayas construyen tres grandes nuevos centros ceremoniales en la región del Petén y de Chiapas: Nakún, Bonampak (que - quiere decir Ciudad de los Muros Pintados) y Seibal, así como -

muchos otros centros de población, ceremoniales o religiosos de índole secundaria. En este período, la expansión abarca los 4 puntos cardinales.

En el año 790 D.C., la expansión alcanza su máximo grado durante el llamado Viejo Imperio.

La época del colapso o decadencia incluye el período comprendido entre los años 800 a 925 D.C. en que se abandonan uno a uno los centros ceremoniales; sin que actualmente se sepa a ciencia cierta la causa ya que todas las conjeturas al respecto no pasan de ser meras especulaciones.

En esta época las influencias mexicas logran abrirse paso por la parte Occidental de la península de Yucatán, logrando afectar algunas ciudades Puuc (El período Puuc, fué aproximadamente de 997 a 1194, puede considerarse como un segundo período de esplendor maya, un verdadero renacimiento cultural).

Entre los años 925 y 975 D.C. sobreviene una época de latencia en la cual, ya acéfalos los grandes centros ceremoniales, los indígenas mayas regresan a sus poblados cerca de sus sementeros y ocasionalmente visitan los centros ceremoniales que habían abandonado a fin de llevar a cabo sus ritos.

Del año 975 a 1200 D.C. ocurre el Período Mexicano. Durante éste período los Itzaes, que como se vió, se habían establecido

anteriormente en Chakanputún, más tarde vuelven a -
Chichen Itzá en el año 987, pero regresan ahora guiados por - -
Kukulcán. Al establecerse nuevamente en Chichen Itzá, los Itzaes
introducen el culto a Quetzalcoatl o serpiente emplumada así co
mo el de otros dioses procedentes del altiplano mexicano, e im-
ponen el tipo de guerra sagrada y los sacrificios humanos para
obtener víctimas e inmolar al dios del Sol. Termina el gobier-
no teocrático y le sigue el de los dirigentes belicosos o gue-
rreros. Aunque espectacular el arte y sobre todo la arquitectu
ra de ésta época, han perdido ya su refinamiento, aunque no de-
jan de tener cierta grandeza bárbara. Los rasgos característi-
cos, de éste arte son el empleo de turquesas, metales preciosos,
cerámica plomiza con brillo metálico y el motivo constante de -
la serpiente emplumada. Al final de éste período, acontece la
caída de Chichen Itzá.

En el mismo año en que los Itzaes se reestablecieron en Chichen
Itzá, Kukulcán fundó la población de Mayapán, en donde puso en-
el gobierno de la ciudad a una familia de nombre Cocom. Más --
tarde, en el año 1007, un jefe llamado Zuitok Tubel Xiu, de ori-
gen tolteca, como Kukulcán, funda Uxmal. Estos dos jefes, a pe-
sar de haber llevado a Yucatán muchos rasgos estilísticos de --
Tula, no lograron, sin embargo introducir su idioma en Yucatán
quizá por su prolongada estancia anterior en la región de - - -
Chakanputún, en contacto con los Itzaes.

Entre los años de 987 y 1007 D.C., los jefes o dirigentes de --
los tres grandes centros: Chichen Itzá, Uxmal y Mayapán, forma-
ron una alianza denominada La Liga de Mayapán. En ésta época -
los centros ceremoniales se convierten en auténticas ciudades.

Entre los años 1200 a 1540 D.C. se produce la absorción de ele-

mentos mexicas. Durante éste período se seculariza completamente la cultura. La ciudad de Mayapán se convierte en la cabeza de un "imperio". Al estilo de los del centro de México. Surge entonces un gobierno francamente centralista y tiránico.

Durante éste período acontece un breve resurgimiento de la cultura maya al contacto con la extranjera y los artifices y arquitectos construyen los admirables monumentos de Chichen Itzá y Uxmal así como los nuevos centros de Kabah, Labná, Sayil e Ixamal. Una guerra intestina entre Chichen Itzá y Mayapán surgida por rivalidades políticas y económicas entre las dos regiones, viene a poner fin a tan efímero resurgimiento y trae como consecuencia que los Itzaes fueran finalmente expulsados de Chichén-Itzá hacia el año 1194 D.C. En las tierras altas de Guatemala ocurre una situación muy semejante, los Quichés, como los Cocom de Mayapán establecen su imperio sobre los demás grupos, y también aquí se advierten vestigios de influencia mexicana, pero permeados por un fuerte sentimiento regionalista.

Posteriormente, hacia 1441, la tiranía de Mayapán llegó a tales extremos que hizo surgir una serie de rebeliones contra los tiranos, Mayapán fue saqueado y el jefe de la población asesinado poniendo en libertad al mismo tiempo, a los jefes Itzaes que -- los de Mayapán habían tenido cautivos. Estos Itzaés regresaron a sus provincias de origen y se establecieron en pequeños cacicazgos.

Cuando desaparecieron las tiranías, tanto en Mayapán como en el Quiché, desapareció toda autoridad y la desorganización política trajo el caos. Se establecieron pequeños cacicazgos independientes, se produjeron otras rivalidades múltiples, guerras civiles e intestinas, que no hicieron sino precipitar la decadencia.

A la llegada de los invasores españoles menos de un centenar de años después, el esplendor de la cultura maya había cedido - paso a un estado de decadencia casi absoluta en que se habían olvidado casi todas las tradiciones de épocas pasadas. La debilidad política, la falta de un criterio rector general de la cultura y la decadencia cultural, permitieron la fácil conquista de la enorme zona maya, conquista efectuada entre 1525 y 1541. El -- grupo de los Itzaés, el último que desde los tiempos remotos ha ba ocupado el Norte de Yucatán, y que permaneció alejado y hasta cierto punto independiente sobrevivió, casi ignorado y escondido en la remota ciudad de Tayasol, hasta que se le descubrió y se le conquistó en una fecha muy tardía, hacia 1697 o finales del siglo XVII.

Desarrollo de la escritura:

En su sentido más amplio, la palabra escritura incluye todo - - aquello que se dibuja, se pinta o se concreta de tal manera que pueda ser traducible y comunicado oralmente. Es, decir, todo - lo que puede ser retrotraído a sonidos o palabras, y más aún, - todo lo que está realizado en tal forma que puede suscitar el - diálogo con el pensamiento. El propósito fundamental de toda - escritura es el de servir como vehículo de comunicación.

Hasta donde se sabe en todos los pueblos que llegaron a ella, - la escritura ha evolucionado a lo largo de 3 etapas: la pictórica, la ideográfica, y la fonética. La escritura pictórica o figurativa, es aquella en la cual la imagen que se representa, nació de la necesidad de imitar lo que la vista percibe. Obvia-- mente en ésta clase de imágenes, representan más expresiones estéticas que ideas que se desean comunicar; un ejemplo es la - - Venus de Milo que no sólo transmite el concepto de belleza sino

representa una mujer o una diosa. Sin embargo, caso siempre en esta etapa primitiva del desarrollo de la escritura es casi imposible separar claramente las necesidades de la expresión artística del deseo de comunicación de noticias o conocimientos

En la segunda etapa o ideográfica hay un avance, al grado de-- que cada palabra, ya se trate de un objeto concreto o una idea abstracta, está representada por una imagen escrita más o menos convencionalmente mediante signos o caracteres. Por ejemplo, - la escritura china y la japonesa son ideográficas; como en la china el signo, carácter o ideograma de la imagen para el con- - cepto de prisión es la convencional representación de un hombre encerrado dentro de un recinto.

Cuando se llega a la etapa fonética, en el desarrollo de la escritura, los caracteres y los signos que se utilizan han perdido toda semejanza con los objetos a los que originalmente representaban y ya solamente denotan sonidos. Esta es la etapa más - completa de la escritura y representa una de las más importantes conquistas de la Humanidad.

La escritura de los mayas de los siglos VII a IX de nuestra era, fué una escritura fundamentalmente ideográfica ya que representa ideas, conceptos más que imágenes o sonidos y aún cuando - se dice el maya contenía un buen número de fonogramas o signos-fonéticos, la realidad es que el problema no está aún resuelto, no obstante que la escritura de los mayas clásicos no progresó- hasta el grado de tener un signo o carácter para cada sonido - (fonético). Este hecho no fué obstáculo para que los mayas --- desarrollaran uno de los sistemas calendáricos de medición del-tiempo más perfectos que se conocen y nuestros antepasados --- indígenas superaron a los pueblos del Viejo Mundo de la misma-

época en ciertas invenciones como la del cero, que ha sido pilar en la ciencia moderna.

En sus etapas primitivas, la pictórica y la ideográfica, la escritura de casi todos los pueblos civilizados sobrevivió casi siempre en forma de bajo relieves en piedra o en algún otro material perdurable; la de los mayas no fué la excepción.

Los mayas antiguos nos dejaron el testimonio de su escritura utilizándola en varios materiales: concha, madera, jade, hueso, -- etc., principalmente en artísticos bajorrelieves llamados estelas o tableros, esculpidos sobre piedra caliza muy frecuente en Mesoamérica.

Se dice que Pedro Mártir de Anglería es el primero que cita los códices mayas en 1520, en la década 4, capítulo 8 de su "Orbis - Novo" junto con otros materiales que incluyen la descripción -- del regalo de Moctezuma, se anotan "dos libros de los que los indios tienen allá". Estos libros, son los que hoy llamamos códices; la reseña de Fray Pedro de Anglería coincide con la de Fray Diego de Landa, el obispo autor de la "Relación de las cosas de Yucatán", escrita hacia 1566 (y que Morley considera la "piedra Roseta" de la cultura maya). Fray Antonio de Ciudad Real nos dice que éstos libros o códices mayas eran una larga hoja doblada en varias partes, encerradas entre dos tapas construidas en un papel en base a las raíces de un árbol, papel que se lograba poniendo sobre la raíz una capa de betún blanco donde se podía escribir muy bien. El carácter sagrado se rebela en el hecho de que no se desplegaban en público. Ciudad Real dice que en tales códices o libros, escribían relatos de su pasado o antigüedad y que estaban hechos con figuras que la historia relataba como los mayas se gobernaban asimismo, y tenían -

marcados los tiempos como sembrar, cosechar, cazar e ir a la guerra. También se informa que en esos códices los mayas registran "La cuenta de los meses, días y años pero también las edades y profecías, de sus ídolos e imágenes". Landa pone en evidencia la función didáctica de los libros mediante los cuales se aprendía además, el registro de las fiestas y ceremonias, la administración de "los sacramentos", los tiempos aciagos o felices, los sistemas de adivinación, las enfermedades y su curación, y los diversos hechos de carácter histórico.

A la fecha han sobrevivido 3 códices mayas, que llevan cada uno el nombre de la ciudad donde ahora se conservan: el de Madrid, también conocido como Tro-Cortesiano, el de París o Códice Peresiano y el de Dresden; éste último el más importante fechado entre 1200 y 1250 es el que contiene aspectos temáticos relacionados con almanaques sagrados, las cuentas de los días, las invocaciones y adivinaciones en relación al tiempo, la agricultura, las enfermedades, la medicina, el matrimonio, los nacimientos, el cambio de mercaderías, las conjunciones estelares de los planetas con la luna, las tablas astronómicas, los eclipses de sol, las lluvias, las inundaciones, etc.

Es importante no confundir la escritura maya tal como está en los códices que se conservan de los bajorrelieves de los períodos clásicos entre el siglo VII y IX de nuestra era.

La escritura maya contenida en los códices probablemente aunque descienda de ella no sea muy parecida a la escritura que podríamos llamar ideográfica o pictográfica que contienen los tableros o estelas de Tikal o de Palenque.

En éstas estelas o tableros, hechas sobre piedra caliza, los --



elementos escritos aparecen generalmente en lo que los especialistas llaman "bloques glíficos". Las estelas con monolitos de piedra rectangular o de forma parecida sobre la cual se inscriben unidades separadas por lo general en forma rectangular.

Estos bloques de jeroglíficos pueden quedar en hileras horizontales, en cuyo caso se leen de izquierda a derecha o en orden vertical en cuyo caso se leen de arriba hacia abajo.

Vale la pena relatar la forma en que el obispo, Fray Diego de Landa valiéndose de indígenas informantes trató de investigar y recoger la escritura maya. Landa intentó "traducir" a una especie de alfabeto castellano los sonidos con que se comunicaban los indígenas mayas, más tarde asoció éstos sonidos a los diversos glifos, signos o caracteres que prevalecían hacia el año de 1560 y que probablemente no eran idénticos a los que se utilizaban hacia los siglos VII, VIII y IX, de nuestra era en los períodos clásicos de la cultura maya. Landa le dió un valor probablemente excesivo al aspecto fonético, de la escritura maya, trató de reducir la escritura maya a la castellana, es decir, -- aparentemente intentó convertir la escritura maya en una escritura no pictográfica ni ideográfica sino fonética como el castellano. En la escritura pictofónica, el signo reproduce exclusivamente un sonido y no una idea ni un concepto.

Los glifos mayas lejos de significar un solo sonido suelen ser pequeñas obras maestras de "caligrafía", sobre piedra, pueden ser simples o compuestos. Cuando son glifos siempre se constituyen de un solo elemento principal. En los glifos compuestos, se juntan 2 o más elementos francamente coordinados ocupando di-

versas cantidades de la superficie rectangular del glifo, estos elementos a veces llamados afijos, rodean al elemento principal y ocupan menos espacio que él y ópticamente parecen estarle - - subordinados.

Según Thompson (1962) existen en los glifos mayas 370 afijos; - el epigrafista maya Heinrich Berlin en su obra "Signos y Significados de las inscripciones mayas" (1977) indica "El elemento principal del glifo suele ser o un signo de apariencia abstracta convencional o simbólica o la figura de la cabeza de un ser animado (humano, animal o aún fantástico)". Los expertos aún no están de acuerdo en cuántos de éstos han sido descifrados correctamente, las estimaciones varían entre un 20 ó 30%.

Señala también Berlín: "Los afijos se encuentran arriba, adelante, debajo o después del elemento principal y por eso se denominan super, pre, sub y post afijos secundarios. A veces los afijos se colocan hasta en el cuerpo mismo del elemento principal y entonces se habla de infijos".

Berlín concluye "Existen 3 tipos de glifos mayas los pictográficos (dibujos), los calendáricos (puntos y barras) y los simbólicos, cuya identidad se desconoce".

La finalidad de ésta tesis fué desde un principio la de investigar la posibilidad de eliminar un poco ese desconocimiento, por eso se utilizaron para este trabajo solo los glifos simbólicos. Además de darle oportunidad a la personalidad al sujeto de manifestarse, y ésta es la parte psicológica de la tesis, se dejó abierta la posibilidad de que las respuestas de los sujetos pudieran dar indicios en la dirección de cuál o cuáles pudieran ser las "traducciones" de éstos glifos simbólicos cuya identi-

dad se desconoce y que se utilizaron como material de ésta tesis.

Los mayas y ésto en directa relación con la escritura, hicieron algunos avances en el cálculo aritmético. Su numeración era de tipo vigesimal, escribían sus números verticalmente, de abajo hacia arriba, uno encima de otro. Cada número escrito inmediatamente arriba de otro, representaba una unidad veinte veces mayor que la anterior; de manera que cada número se formaba de signos superpuestos equivalentes a unidades, que numerando de abajo hacia arriba completaban la cifra.

Los números se representaban por medio de puntos (con valor de 1) y de rayas o barras (que tenían el valor de 5), así hasta el número 19. La concha se utilizaba para representar el signo del cero. Además de éste sistema de puntos y barras, los mayas utilizaban otro en el que los números se representaban por medio de glifos con cabezas antropomorfas o zoomorfas. Esto se nota en la muy frecuente cuenta inicial que aparece en muchas de las estelas mayas como fijador del tiempo. Vease el ejemplo de la página 1 de ésta tesis.

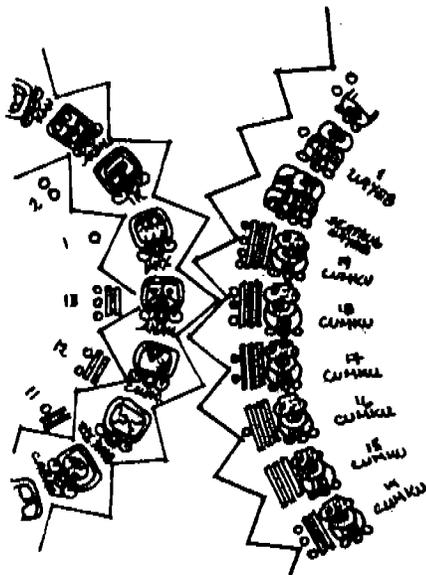
Para el cómputo del tiempo los mayas utilizaron varios calendarios: las revoluciones combinadas de la Luna alrededor de la Tierra, las de Venus alrededor del Sol, así como las de la Tierra alrededor de éste astro les permitieron calcular diversos años, etapas, o períodos de tiempo.

Entre los mayas, la unidad de tiempo no era el año como en nuestro sistema, sino el día o Kin; la siguiente unidad era el uinal o mes de 20 días y la tercera unidad era el Tun o año, a los períodos de 20 años se les denominaba Katún.

Además del solar, los mayas poseían un calendario ritual llamado Tzolkin, abarcaba 260 días constituidos por 13 meses de 20 días cada uno. Este año ritual de 260 días se consagraba a las fiestas religiosas.

El año "normal" solar se componía de 18 meses de 20 días cada uno, además añadían un período funesto de 5 días y un cuarto -- para completar éste año solar.

La asombrosa precisión de los cálculos mayas del tiempo les permitió construir un año venusino. Este calendario cubre un año muy largo, sin embargo, la diferencia entre el promedio de la revolución de éste año venusino de los mayas que tenía 584 días es casi nula con respecto a los cálculos de los astrónomos modernos, que es de 583.92 días. Para que el mismo día coincidiera en los 3 calendarios, sagrado, solar y venusino, era necesario que transcurrieran 104 años, o sea 2 ciclos de 52 años, este suceso extraordinario se conmemoraba de una manera excepcional.



Morley (1953), Maudslay (1889-1901), Tozzer (1912), nos indican en sus libros que aunque no poseemos constancia directa del tipo de organización social y política que existía en el Viejo Imperio de los mayas en los siglos VII a IX, los datos que nos -- proporcionan las esculturas, las pinturas, los frescos y las pirámides que nos han sobrevivido sí nos permiten identificar algunos aspectos de la organización social de los mayas de aquel tiempo.

Al parecer al principio dicha organización estuvo constituida - por clases, castas y linajes, directamente marcadas, más tarde surgieron las castas y después otras organizaciones bien estratificadas y jerarquizadas que prevalecieron hasta la conquista española.

A la cabeza de cada centro poblacional o ciudad maya estaba el jefe principal HALACH UINIC que en maya significa "hombre verdadero", el cual tenía funciones civiles, religiosas y militares. Era un cargo hereditario dentro de una familia que pasaba de padres a hijos.

El otro nombre con el que también se le conocía era el de AHAU que significa rey, emperador, monarca, príncipe o gran señor.

Después de AHAU venían los bataboob o jefes menores, la nobleza los sacerdotes mayores; los jueces y además los sacerdotes menores y hasta una suerte de alguaciles. Eran las personas encargadas de la parte administrativa y ejercían en sus respectivos distritos el poder ejecutivo y el judicial, pero en tiempo de guerra servían todos a un supremo jefe militar llamado NACOM, - que desempeñaba su cargo durante 3 años.

Dice Landa que la clase sacerdotal de los mayas debe haber sido

de mayor importancia que la de los señores jefes menores. El Gran Sacerdote se llamaba AHUACAN "el señor serpiente" y en él, según Landa "estaba la clave de sus ciencias", daban consejo a los señores y respuestas a sus preguntas trataban de los sacrificios y aconsejaban y daban consejos en las fiestas y negocios más importantes, se entendían del servicio de los templos y de la ciencia y la escritura.

Otra clase de sacerdotes eran los chilanes o adivinos, los cuales daban al pueblo las respuestas de la divinidad. Cuando se presentaban en público éstos chilanes generalmente eran llevados en hombros.

El nacom religioso que no debe ser confundido con el jefe militar era elegido de por vida y no era muy estimado por que según Landa era el encargado de sacrificar a las víctimas arrancándoles el corazón.

En la escala social inferior, pero no la más baja estaban los artesanos, los lapidarios que eran quienes labraban estelas, los albañiles, carpinteros, alfareros, tejedores y ciertos artistas como los escultores, pintores y músicos.

La escala más baja la constituía la gente del pueblo, eran los sembradores de maíz, los cargadores y los esclavos que con su trabajo sostenían toda la estructura social.

Además de realizar éstas labores, fué ésta casta inferior la que construyó los grandes centros ceremoniales, los elevados templos y las pirámides, los palacios, juegos de pelota, plataformas de bailes, calzadas, etc. Eran ellos los que extraían la cantera, la labraban, la esculpían, subían los enormes bloques de las construcciones, las rodaban sobre los troncos con

sus hachas de piedra, derribaron árboles que servirían de combustible para los hornos en que se quemaba la piedra caliza de aquellos lugares a fin de convertirla en cal para hacer la mezcla o el mortero; y con esas mismas hachas y cinceles de pedernal labraban y grababan en la madera de las puertas y en las vigas de chico zapote de los techos las figuras que aún hoy se conservan. Esta madera dura de chico zapote es la única que hasta hoy se ha encontrado en las obras de arquitectura maya junto con la piedra.

Y ésta misma gente del pueblo servía hasta de bestias de carga para transportar las piedras desde las canteras al sitio de las construcciones, escalaban los andamios atados con bejuco silvestres y elevaban hasta su lugar, sobre sus cabezas, los pesados bloques de piedra.

Es de notar que en el último peldaño de ésta escala social estaban los pentacoob o esclavos. Se podían adquirir por compra o en trueque y además los prisioneros de guerra siempre eran reducidos a la esclavitud.

Landa menciona... "Un esclavo vale ciento e más e menos (almendras de cacao) según es la pieza o la voluntad de los contrayentes".

Si ésto es verdad, el precio de las almendras de cacao debe haber sido excesivamente alto en la época antigua, o el precio de los esclavos relativamente bajo, planteamiento que da mucho que pensar si ejemplificamos diciendo que la esclava más famosa de toda la historia de México fué una bella mujer de una zona de influencia maya conocida como Malintzin o Doña Marina que más tarde se convertiría en amante de Cortés ayudándole como traductora.

JUSTIFICACION A LA INVESTIGACION:

De todas las características esperables en quienes se dedican a aumentar el conocimiento, una, quizá la más valiosa, resulta -- siempre la menos mencionada. De todos los nombres que recibe esa cualidad acaso el más universalmente empleado sea el de ----- "imaginación".

Se habla mucho de la falta de imaginación; es la común y --- frecuente acusación contra los malos poetas, músicos o pintores. Y es lógico, un artista con imaginación es un obrero ni siquiera un artesano, pero un obrero no calificado es excelente en -- una fábrica o en un taller pero no en el escenario o frente a - la página en blanco.

Parece que ya es tiempo de generalizar un poco sobre la falta - de imaginación y extenderla a quienes se dedican a acrecentar - el conocimiento. Los grandes científicos de antaño se distinguieron por una voraz curiosidad, y en los más grandes esa necesidad de escudriñar la naturaleza siempre estuvo respaldada por una imaginación fértil, explosiva, atrevida, que no reulaba ante lo insólito o lo improbable.

Desgraciadamente, los grandes científicos de antes acertaron, - sus descubrimientos se convirtieron en teorías y su fama les -- atrajo seguidores. Y es más fácil, porque es menos peligroso, pisar las huellas de otro que intentar abrir brecha. El seguidor de una teoría tiene tantas razones para sentirse seguro como evidencias favorezcan a su hipótesis.

La principal desventaja de la innovación radica en la elevada - probabilidad de errar. Es común equivocarse la primera vez que

se explora o se transfiere una idea.

La ciencia actual podría estar pasando por una época de excesivo seguimiento teórico y escasa innovación. Sobre todo en los países pobres, irremediables copiadores del "progreso científico" de los ricos, y sobre todo en las disciplinas limítrofes -- entre el rigor de las naturales y el intrincado desorden de las sociales. Tal vez por eso la psicología tercermundista sólo ha contribuido con palabras a la sólida cimentación que exige la ciencia de la conducta. Palabras a veces tan desatinadas, y -- otras tan parecidas a las peores modas, que se van con el viento aún antes de ser oídas por segunda vez.

Si hemos de permanecer en el servilismo científico; si seguimos siendo incapaces de innovar, de contribuir verdadera y significativamente a la cristalización de la psicología; si debemos -- continuar esclavizados por lo que viene de fuera; ¿Por qué no lo adoptamos repitiéndolo en nuestra situación en lugar de -- adaptarlo servilmente?

Si ajustamos algo realmente nuestro a la idea ajena, si inducimos en vez de traducir, el resultado podría ser menos desastroso. Si contamos en nuestra cultura con elementos que pueden incorporarse por derecho propio a los hallazgos extranjeros, ¿por qué adaptar esos hallazgos? Mejor adoptemos la idea. Vestida con los trajes típicos nacionales seguramente lucirá menos extraña, menos ajena.

En términos generales puede decirse que en el ámbito de la psicología "del Sur", sólo la clínica y la psicoterapia están más desprestigiadas que la psicometría. La conjunción de éstas dos enmalezadas brechas hasta hace poco tuvo un solo apellido:

Rorschach. Sobre él se han realizado intentos cuantificadores, como el de Holtzman (HIT, 1962), y de él han surgido variaciones sobre el tema de la personalidad (TAT).

Como no conozco algún intento previo, y como heredera de una -- cultura singularmente interesante, me parece digno el ensayo de adoptar una técnica extranjera (las manchas de tinta) para la -- supuesta medición de la personalidad y explorar la posibilidad de que coadyuve en el diagnóstico de toda la gama ("normal" y "anormal") de dicha personalidad.

Como esa personalidad es la de los mexicanos, no me parece inadecuado comenzar la exploración con material creado por la mitad de nuestros ancestros. Como uno de mis intereses extraprofesionales es el estudio de las culturas prehispánicas, y como una de éstas (la maya clásica) inventó un "lenguaje" no del todo descifrado hoy en día, se me ocurrió que los glifos mayas cu yo significado aún se ignora, podrían servir como estímulos visuales y provocar respuestas verbales que, de alguna manera, -- equivaliesen a "proyecciones" de la historia de reforzamiento -- (también llamada "psique") de quienes las vieron en una situación de entrevista psicológica.

Para que los glifos, copiados o fotografiados, pudieran sustituir a las manchas de tinta, sólo se requiere que demuestren su suficiente variabilidad estadística. Esta afirmación puede parecer obvia, pero si cada lámina de Rorschach sólo provocara dos o tres respuestas populares (careciera de variabilidad) el test más utilizado en la historia del planeta sería absolutamente -- inútil como medida de la personalidad.

Adelantando las conclusiones de esta tesis, puedo afirmar que,-

para la numerosa muestra utilizada, los glifos cumplen satisfactoriamente el requisito: provocan suficiente variabilidad en -- las respuestas de los Ss.

Por último, hacen muy bien, quienes ponen a prueba hipótesis derivadas de las teorías de otros, y aunque renuncian a la posibilidad de innovar (y con ella a la de adoptar, crear y finalmente: pensar) obtienen lo que los obreros: el justo salario por su esfuerzo. A quienes adoptan se les debe exigir que rindan un trabajo bien hecho, esto es: un número suficiente de datos, un procedimiento repetible, un tratamiento cuantitativo adecuado, un proceso de categorización e interpretación si no elocuente por lo menos no descabellado, etc. Lo que no se les debe -- exigir es que aciertan. 'El triunfo o el desastre no deberían -- inponerle su ley aún al mas primitivo esbozo de imaginación.

Con mayor razón si se piensa que los resultados de esta tesis -- pudieran no obstaculizar la lectura de obras de arte que llevan dfez siglos en espera de una respuesta. Para la identidad nacional, esa respuesta no valdría menos que la superación de una crisis para la economía nacional.

EL PROBLEMA DE ESTA TESIS:

La respuesta verbal de una persona ante un estímulo pictórico - sin forma definida puede reflejar aspectos de su personalidad?

Desde que Hermann Rorschach utilizó sus conocidas láminas de -- manchas de tinta, algunas de colores, para tratar de investigar con ellas la personalidad, no han faltado intentos parecidos en la historia de la psicología. La prueba de manchas de tinta de Holtzman es un ejemplo. En éstos casos la hipótesis consiste - en suponer que si se presenta al individuo un estímulo, en éste caso visual, sin una forma clara y precisa, es decir un estímulo pictórico formado aleatoriamente, cuando el sujeto responde ante él, dará datos que conciernen directamente a su manera de ser, a su carácter, a su temperamento, a sus experiencias re--- recientes, en una palabra; a su personalidad.

Si la personalidad existe o si el concepto de la personalidad - ha sido útil para la psicología es algo que no se discutirá en esta tesis.

El intento inicial de Rorschach, por supuesto, no fué el único - en la historia del mundo; se sabe que entre los antiguos era -- común tratar de encontrar parecido entre los objetos de la vida diaria, y las nubes, en ciertas formas de los árboles, etc.

El esquema teórico seguido por Rorschach consistió en adherirse a una teoría suponiéndola válida y tratar de ajustar las res- - puestas de diferentes individuos a los postulados o caracteriza- ciones de ésa teoría. En el caso de Rorschach la teoría es la psicoanalítica de Freud; un ejemplo parecido lo proporciona el

test de asociación de palabras que se le atribuye a Jung. Karl Jung creó una serie de palabras entre las cuales había unas "cargadas" que supuestamente excitaban en el individuo respuestas que, tanto por su tiempo de reacción como por el contenido mismo de lo verbalizado, indicaban zonas de conflicto en la personalidad de dicho individuo. Así pues, las respuestas dadas por una persona se examinan más tarde a la luz de 2 criterios; uno que podríamos llamar cuantitativo en el cual se habla de la definición de la forma, del tipo de movimiento, de la presencia o ausencia de figuras humanas, de la rugosidad, alteración en la superficie de las cosas vistas, del énfasis en el color, etc, etc... Y una segunda fase en la cual se interpreta, es decir se le dan a esas respuestas contenidos de cierto tipo: por ejemplo, se supone que la diferencia de responder entre liebre y león en el mismo lugar de la misma mancha, pudiera reflejar alguna hostilidad consciente o inconsciente estacionada, por decirlo así, en la personalidad del que contesta. A ésta clase de interpretación se le ha dado en llamar, con toda justicia, "dinámica". Pero hay otra forma de tratar el asunto y es estrictamente psicométrica; el test de manchas de tinta de Wayne Holtzman es una aproximación a éste caso. Holtzman construyó un test, con 45 láminas de manchas de tinta no todas ellas simétricas, de coloridos diferentes y en lugar de adherirse a una teoría a la hora de tratar y manejar sus datos, lo que hizo fue aplicar a diversos grupos de individuos: psicóticos, amas de casa, niños, vendedores, adolescentes, mujeres, etc, etc... éstas láminas. Estudió sus respuestas, las categorizó y clasificó y creó un sistema numérico que permite, con la ayuda de un experimentador previamente entrenado, llegar a una conclusión sobre el grupo o norma o referencia al que más se parecen las respuestas del sujeto: por --

ejemplo cierta clase de respuestas, ciertos resultados obtenidos en la prueba, pudieran asemejar a un individuo más a un grupo de psicóticos que a un grupo de niños, o a un grupo de amas de casa, que a un grupo de ejecutivos. La obvia conclusión en estos casos es que la personalidad "de este individuo" se parecen más a un niño que a la del ama de casa, de un ejecutivo, -- etc., etc...

En justicia se debe aclarar que tanto el test de Rorschach como el de Holtzman o cualquiera de éstas clases han corrido, científicamente hablando, con la peor de las suertes; nunca han podido mostrar una validez suficiente y aún en el caso del test de Holtzman en el que la cuantificación de la prueba, su calidad - psicométrica y el hecho de que su sistema de calificación se -- adapte a un computador, no parece haber mejorado en mucho la -- prueba. Aparentemente, como se ha demostrado en el caso del -- Rorschach, la habilidad del calificador, la experiencia y el en -- trenamiento, la agudeza y la intuición clínica de quien califica la prueba, parecen no tener sustituto. Mucho más se podría decir sobre las pruebas de manchas de tinta y sus similares pero basta con esto.

Repasando someramente lo antes dicho en ésta tesis; recordamos que en las diversas etapas de la cultura maya, de todas las cuales conservamos en la actualidad monumentos, estelas, tableros, etc... algunos de los glifos esculpidos en ellas, no han sido - reconocidos, identificados, en una palabra traducidos. Palenque es seguramente uno de los centros ceremoniales de mayor importancia donde el florecimiento de la cultura maya, entre los - años 600 a 900 de nuestra era alcanzó su mayor esplendor y de - lo cual existe una riqueza abundante de jeroglíficos.

Con la ayuda del Dr. Berlín y consultando las obras más importantes de especialistas mayas y lingüistas como son los textos de Thompson, Morley, Laurette Sejourné, Seler, Gates, Tozzer, Ruz, hemos logrado aislar y reproducir 28 glifos o fragmentos de glifos de los que aún permanecen ignorados en el sentido de que su significado no ha sido descubierto. Todos ellos pertenecen a la cultura palencana y cada uno fué objeto de una lámina, o "mancha de tinta". En otras palabras, si quisiéramos hacer una analogía con Rorschach podríamos decir que cada una de las láminas que constituyen el "Test" (y tema de ésta tesis) equivale a una mancha de tinta.

Obviamente la forma está mucho más precisada y definida, pero para el habitante del Altiplano mexicano en 1982, es claro que estos glifos no deben representar algo específico. Quizá tienen poco o ningún parecido con cosas u objetos cotidianos que le sean familiares a quienes sirvieron de sujetos en ésta tesis.

Este test fue aplicado a 1067 sujetos como se verá más adelante en el capítulo de Método.

Lo que importa ahora es separar las dos vertientes sobre las cuales puede caer el conocimiento que se obtenga de esta tesis. La primera es estrictamente psicológica y psicométrica. ¿Puede un glifo palencano sustituir a una mancha de tinta sin pérdida ni deterioro de su capacidad evocadora de respuestas que reflejen la personalidad de quien contesta? En otras palabras: ¿Es posible construir un test de personalidad tan malo o tan bueno como el Rorschach o el de Holtzman empleando para ello glifos como los de Palenque?

En segundo lugar y por absurdo que pueda parecer; las respuestas dadas por los diferentes grupos de sujetos a éstas láminas-glifos ¿podrían arrojar alguna luz que tal vez guiara pesquisas e investigaciones que ayudaran a desentrañar el significado de éstos glifos hoy ignorados?

¿Podrían las respuestas de quienes no tienen la misma cultura que los palencanos de los siglos VII y VIII arrojar alguna luz sobre lo que los lapidarios mayas quisieron decir con sus glifos?

Si ambas vertientes arrojaran resultados positivos, la psicometría pudiera, no solamente salir ganando, sino nacionalizarse; y por el otro lado, quizá se encuentren pistas que ayuden al trabajo de los mayistas en su tarea de descifrar aquellos aspectos de la cultura maya que hoy ignoran.

El camino a seguir es pues relativamente simple: tómense las láminas; inscribáse sobre ellas los glifos; adminístrese a grupos lo más diverso posibles de mexicanos del siglo XX, en éste caso restringidos al área metropolitana; estudiéense sus respuestas, clasifíquense con ayuda de la tecnología moderna y veáse hasta que punto la variabilidad extraída por los glifos permite una categorización de las respuestas a éstas láminas parecida o semejante a las que encontró, por ejemplo, Holtzman o las que se vió obligado a encontrar Rorschach, independientemente de la teoría con la cual sustentó sus interpretaciones.

Si además de esto la categorización de las "láminas-glifos" tolera interpretaciones que permitieran afirmaciones sobre la personalidad de quienes las vieron; en otras palabras; si utilizando el método "ciego" se pudiera discriminar a quienes dieron --

las respuestas partiendo de las propias respuestas e ignorando, en principio, el grupo al que pertenecen, probablemente se contaría con un instrumento que acaso no estuviera de más cuando se trata de investigar ciertos aspectos psicológicos del mexicano de hoy.

La segunda vertiente si presenta el problema más grave: ¿Hay alguna posibilidad de que el proceso que llevó a los sacerdotes, escultores, o lapidarios mayas a construir esos glifos, sea un proceso tal que el análisis de las respuestas de quienes viven 1300 años más tarde pudiera encontrarle paralelo o semejante? En otras palabras: ¿Lo que quedó grabado en las estelas palencanas, que de alguna manera reflejaban el sentir, el carácter, los acontecimientos, el temperamento, las situaciones, en una palabra la vida de los mayas, pudiera ser "redescubierto" - mediante el estudio de las respuestas que ante esos mismos glifos dan los mexicanos de hoy.

Seguramente la probabilidad de que esto ocurra es bajísima, pero ella no le resta un ápice de interés al intento.

M E T O D O:

Sujetos:

Para la muestra representativa se obtuvo un total de 1067 sujetos distribuidos en seis grupos:

Niños	281	26%
Débiles mentales	43	4%
Adolescentes	309	29%
Analfabetos	38	4%
Adultos	361	34%
Esquizofrénicos	<u>35</u>	3%
	1067	

En la muestra hay 3 grupos "normales"; el primero formado por 361 adultos de ambos sexos, entre 21 y 60 años, abarcando la variedad de ocupaciones mas extensa posible, por ejemplo, ejecutivos, profesionistas, sacerdotes, obreros, artistas, choferes, papeleros, etc.

El segundo grupo en cantidad, son 309 adolescentes, de 14 a 19 años la inmensa mayoría, aproximadamente pertenecen a secundarias o preparatorias de la clase socioeconómica media y media alta.

El tercer grupo, 281 niños, recibió la serie de los 7 glifos - en sus respectivas escuelas primarias; distribuidos en las clases socioeconómicas, baja, media y alta (con cierta tendencia mayoritaria de la media), se incluyen los dos sexos, los seis-grados de primaria y ningún sujeto mayor de 15 años.

Una vez cubierta la parte "normal" de la muestra, se incluyeron 3 grupos "anormales". El primero es escolarmente anormal, lógicamente de clase baja, compuesto por ambos sexos comprende

38 adultos analfabetos. El segundo lo conforman retrasados -- mentales, generalmente jóvenes o niños, de ambos sexos, de clase social primordialmente baja con algunos sujetos de la media y son en número de 43. El último de éstos "subgrupos" (por el escaso número de Ss. de cada uno) es psicológicamente anormal: 35 esquizofrénicos diagnosticados y hospitalizados en instituciones del D.F., todos adultos de ambos sexos y en su gran mayoría de clase baja.

La distribución de los grupos obedeció tanto a razones de comodidad como de representatividad. Desde luego no es una mues-- tra completa pero considerando las posibilidades y recursos -- con que se contaba, así como su carácter explorativo, y tomando en cuenta las condiciones en México, quizá no sea una muestra - demasiado pequeña.

Obviamente se le dió preferencia a los grupos "normales" en -- cuanto a la cantidad de Ss. Esta medida está doblemente justificada si se advierte la segunda intención etnoarqueológica de ésta tesis.

Con objeto de comprobar si el azar había distribuido correctamente las respuestas de los sujetos de los grupos anormales -- (los de los grupos normales, por su N no necesitan prueba), se confeccionó la siguiente tabla:

		Débiles Mentales	Analfabetos	Esquizofrénicos
N = 1067	Pe*	.0396	.0349	.0320
r = 7459	Po**	.0395	.0341	.0320

* Pe = proporción esperada.

** Po = proporción observada.

La diferencia entre 7469 (que es 1067 x 7), y las 7459 no son Ss. que faltan o sobren sino respuestas eliminadas por ilegibles u omisiones.

En vista de que el tiempo que durara la aplicación pudiera -- ser factor en contra de la capacidad estimuladora de los glifos, se decidió reducirlas: cada S. sólo recibió 7, escogidos estrictamente al azar por el propio S., de entre los 28 glifos que con la figura hacia abajo, tenía desplegados frente a sí. Como su en estos casos, la x^2 de las frecuencias observadas y esperadas de ocurrencia de cada glifo no arroja diferencias significativas (ver p. 268). Cada glifo fue visto aproximadamente -- por el mismo número de Ss. de cada uno de los grupos.

PROCEDIMIENTO:

Gracias a la asesoría del doctor en arqueología Enrique Berlín, investigador mayense, infatigable historiador, estudioso epigrafista, con múltiples publicaciones y valiosos descubrimientos y aportes de identificación en el desciframiento de glifos mayas no matemáticos o astronómicos; se analizaron minuciosamente cada uno de los glifos simbólicos de Palenque; finalmente se obtuvieron 28 en total; los cuales fueron localizados en el catálogo de glifos mayas de Eric Thompson para su ubicación en cada estela o templo.

En la página 21 de ésta tesis se dió a conocer la composición de los jeroglíficos; por lo tanto de acuerdo con el Dr. Berlín se eliminaron los pre, sub y afijos de cada uno de los 28 glifos, quedando únicamente el elemento principal, con lo cual el material quedó listo para dibujarlo sobre las láminas del test.



En un cuadrado de 15 cm. de lado, con fondo blanco se delineó en negro cada figura, la cual fue enmicada transparentemente - como medida de protección, para su uso.

Atrás de cada lámina estaba marcada la posición correcta del glifo (como aparece en la estela) y un número del 1 al 28, escogidos al azar.

El material que usó el aplicador era lápiz y papel; escribía - únicamente 3 datos; edad, sexo y ocupación o escuela, y después el número y la respuesta de cada lámina.

La aplicación de las láminas fue individual; el examinador se sentaba frente al sujeto, en medio de ellos una mesa de trabajo sobre la que se colocaban los 28 glifos del lado opuesto al dibujo en 4 líneas de 7 previamente barajados y revueltos y se le pedía al sujeto que escogiera 7 de ellos.

Una vez que el sujeto escogía 7 de las 28 láminas; las restantes quedaban fuera de su vista y el aplicador procedía a voltear una por una de las láminas del lado del dibujo y en la posición correcta del glifo hacia el sujeto.

Las instrucciones siempre se dieron igual:

"Le voy a mostrar 7 diferentes láminas, una por una, y quiero que usted me indique ¿qué le dice?, ¿qué significa?, ¿qué expresión?"

Al voltear la primera lámina; el sujeto casi siempre hacía un gesto como de "sorpresa" o de "agrado".

Las actitudes de los sujetos variaban mucho después de las respuestas ante la primera lámina; generalmente se mostraban interesados; a veces, sus respuestas eran rápidas otras las pensaban más lento, cuando ésto sucedía generalmente tocaban las láminas, las rotaban, a veces las cambiaban de posición, otras veces las dejaban igual; a unos les parecían "divertidas", a otros "difíciles", "interesantes", "conocidas", "esquemáticas", según ellos a unas "les faltaba algún detalle" para otros "les sobraba".

Entre los niños se observaba con frecuencia que creían que cada lámina tenía una respuesta predeterminada y al final preguntaban cual había sido el número de aciertos.

Los esquizofrénicos querían saber qué tipo y capacidad de inteligencia obtenían en el test.

Los adultos cuando terminaban sus respuestas se interesaban para saber datos sobre los dibujos y la investigación en general.

Unicamente el grupo de obreros que se visitaron en sus fábricas se les observó cierta apatía, o falta de interés o atención, con respuestas demasiado rápidas, casi "automáticas".

El grupo de sacerdotes (15 de diferentes iglesias y seminarios) en general se resistían al principio para aceptar que el test se les aplicara. Las religiosas al contrario se mostraron cooperadoras y les parecía "divertido".

Los ejecutivos (30) no daban respuestas inmediatas las "pensa--

ban" durante mucho tiempo. Un Director General, dueño de una fábrica; se tardó 85 minutos en dar 7 respuestas para 7 láminas, sin expresar ningún comentario entre cada una.

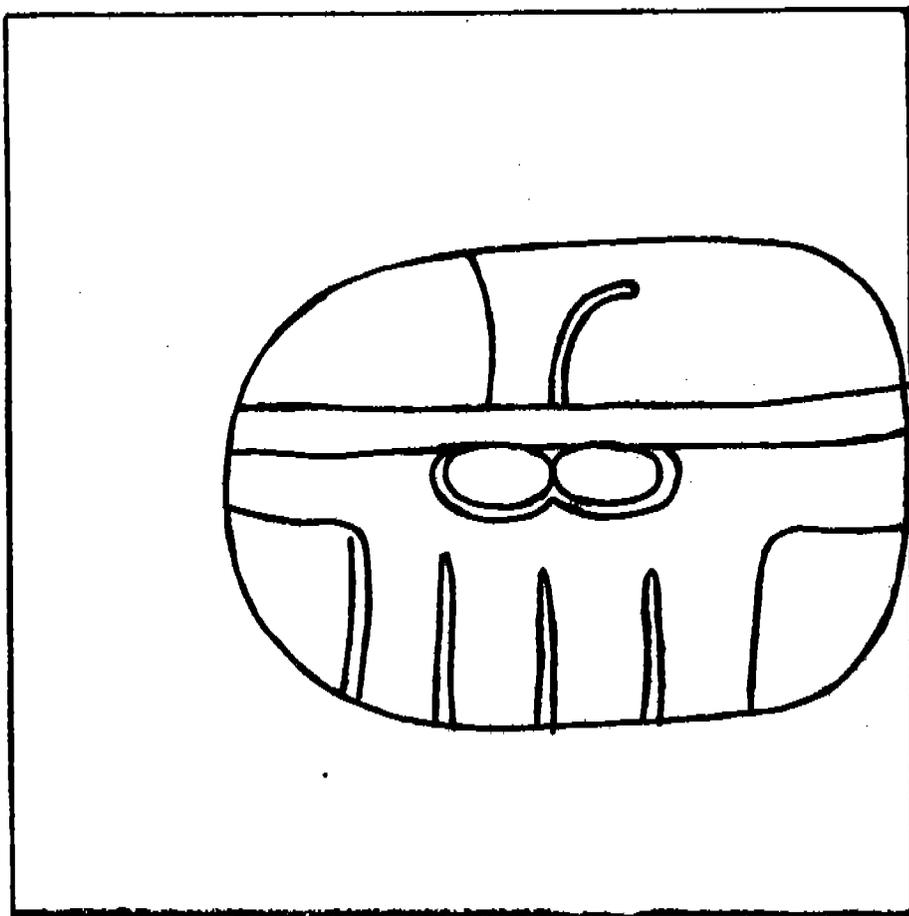
RESULTADOS:

DESCRIPCION E INTERPRETACION PSICOLOGICA POR GLIFO

METODO:

Escenario
Sujetos
Materiales
Procedimiento

GLIFO I



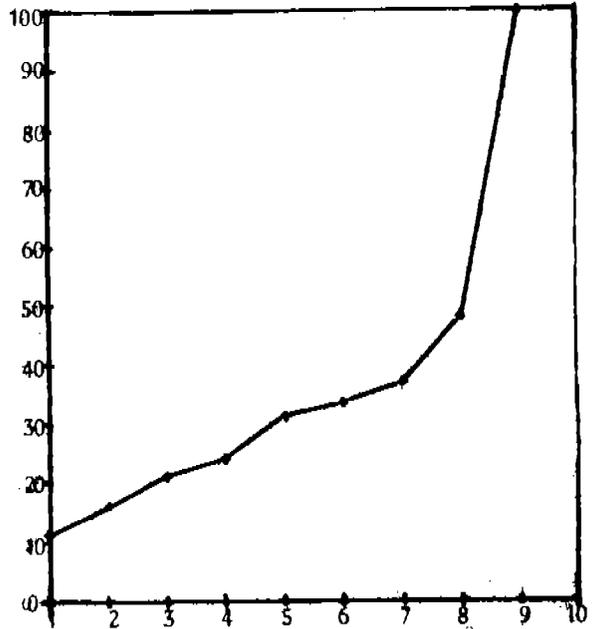
GLIFO 1

N = 256

TABLA I

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>- fa</u>	<u>%c</u>
1	29	29	11
2	13	42	16
3	12	54	21
4	7	61	24
5	45	81	32
6	4	85	33
7	33	94	36
8	152	124	48
9	Resp	132 = 51%	

Aisladas



DESCRIPCION:

El Glifo No. 1 obtuvo 256 respuestas, 13 omisiones y 4 ilegibles de los Ss. que lo vieron.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la tabla y en la gráfica, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 132 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue repetida), hasta la de mayor frecuencia "lentes" que fue dicha 29 veces en las 256 (el 11%).

Si se observa la figura, una manera de ver los "lentes" serfa-

suponiendo que son los dos óvalos centrales con sus dos "patitas" las curvas altas. En éstas respuestas el resto de la figura quedó excluída.

Otras respuestas frecuentes son: "pan" (12 veces), "cara" (4 veces), calabaza (7 veces), manzana (5 veces), ciruela (2 veces), máscara (2 veces), etc. Al agruparse se formaron 4 conjuntos que no tienen relación entre sí.

La tabla se compone de cuatro columnas:

La primera son las categorías, después la columna de f que significa la frecuencia con que aparece la respuesta, por ejemplo: una sola respuesta fué obtenida 29 veces, otra respuesta (la segunda, en frecuencia) fué ofrecida 13 veces, una tercera la dieron 12 sujetos (puesto que "vez" equivale a sujeto); una cuarta la dieron 7 sujetos; hubo 4 respuestas diferentes cada una de las cuales ocurrió 5 veces; por eso aparece ⁴5 en la columna f; una sexta la dieron 4 sujetos; 3 respuestas diferentes fueron proporcionadas por tres individuos cada una y finalmente, 2 individuos cada vez produjeron 15 respuestas diferentes.

Ciento treinta y tres personas dieron, cada una, una respuesta distinta de todas las demás.

La tercer columna (fa) acumula las frecuencias de la columna f:

$$\begin{aligned} 29 + 13 &= 42 \\ 42 + 12 &= 54 \\ 54 + 7 &= 61 \\ 61 + \overset{4}{5} &= 20 = 76 \\ \cdot 76 + 4 &= 80 \\ 80 + \overset{3}{3} &= 9 = 89 \\ 89 + \overset{15}{2} &= 30 = 104 \end{aligned}$$

La cuarta columna %ac. es el porcentaje acumulado de la segunda columna (fa) sobre el total de respuestas (N = 256) que aparece arriba.

La gráfica muestra una curva que empieza muy bajo 11% y sube hasta 48% y de ahí a 100% con 9 categorías.

Agrupamientos:

- 1.- Lentes = 13%
- 2.- Pan = 6%
- 3.- Cara = 5%
- 4.- Frutas = 6%

1.- Lentes:
Lentes (29)
Lentes que les falta una patita
Lentes sobre una cómoda
Lentes en una mesa
Señor con lentes sin dientes

2.- Pan:
Pan (12)
Torta(2)
Pan y un número 8

3.- Cara
Cara (4)
Máscara (2)
Cara con cabellos
Cara con bigote
Cara con 2 ojos
Cara con una trompeta
Cabeza
Cabeza olmeca

4.- Frutas:
Calabaza (7)
Manzana (5)
Ciruela (2)
Chilacayote
Calabaza con gusano dentro

Lineamientos en la Interpretación Psicológica de los glifos:

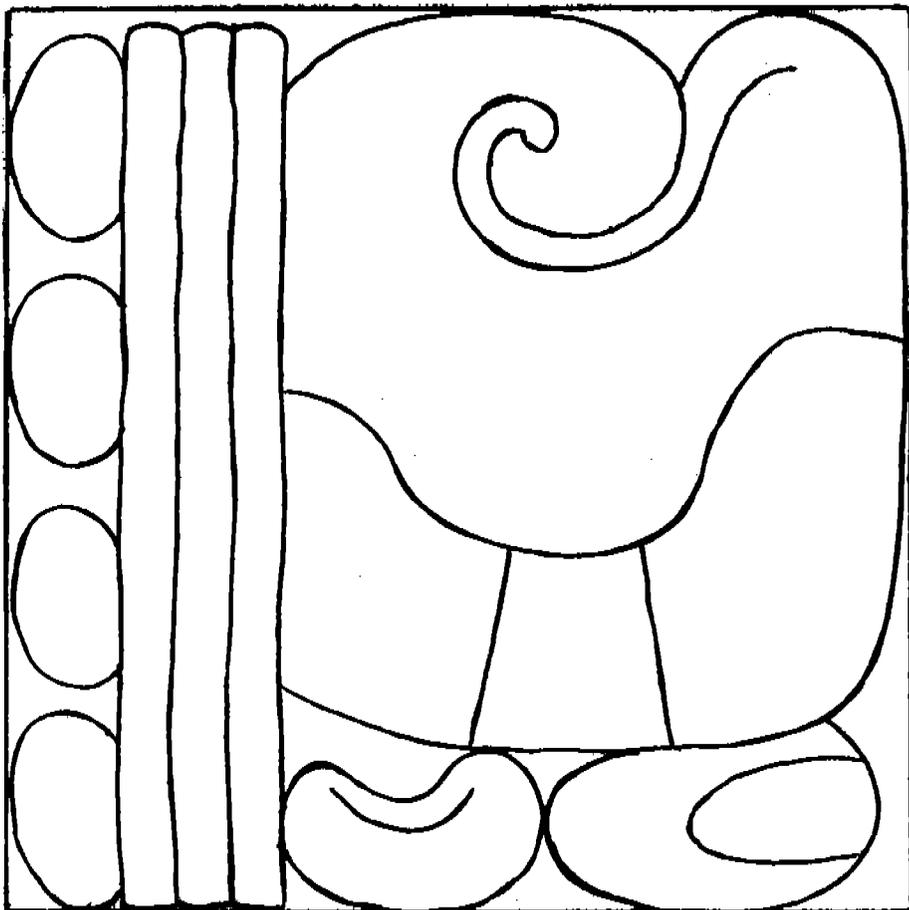
La forma como se hicieron los grupos, agrupamientos o conjuntos es asociar las respuestas por su clase y significación. Como se ve en las listas, "lentes sobre una mesa", no es la misma - respuesta que "lentes", pero ambas se refieren al adminículo - con que se cubre el ojo de la luz fuerte, se mejora la visión. En ese sentido, lo mismo que "pan y torta"; "cara con trompeta" y "cabeza olmeca"; "calabaza"; "manzana" y "ciruela", etc., se agruparon las respuestas; o se clasifican juntas (pertenecen a la clase de los vegetales) o se significan juntas (son caras).

Las respuestas que no encajaron directamente en los grupos, -- fueron dejadas de lado. La razón para agruparlas, como se verá más adelante, es para facilitar el análisis, cuántos grupos por glifo, cuáles se repiten, qué glifo conserva más respuestas aisladas, etc...

Después de clasificadas las respuestas (por grupos y aisladas), es más fácil juzgar si el glifo pasa la prueba, es decir, si - "funciona" como una lámina de Rorschach, si produce suficiente variabilidad en las respuestas de los Ss., si vale la pena con - servarlo como un estímulo inestructurado capaz de provocar la proyección del S de manera que su respuesta verbal pueda ser - calificada de acuerdo a criterios psicológicos y estadísticos - que arrojen datos importantes sobre su personalidad.

A continuación, siguiendo los más gruesos lineamientos de la interpretación simbólica con la respuesta que identifica al grupo (por ejemplo: cabeza representa la inteligencia, etc.), se propone una interpretación dinámica al estilo de las que se ha

GLIFO 2



cen al calificar el Rorschach.

Al final se contrastan y resumen los grupos extraídos de cada uno de los glifos.

La parte esencial es la explicación de las respuestas a cada glifo en términos de los Ss., sus grupos, sexos y edades. De aquí se obtendrán los criterios para juzgar las características del glifo como "estímulo capaz de provocar respuestas proyectivas que permitan explorar la personalidad".

Interpretación Psicológica del glifo 1:

La respuesta más citada en este glifo fue "lentes" vista por 29 personas, que en su mayoría fueron pertenecientes a los grupos de débiles mentales y adolescentes.

Desde el punto de vista ortodoxo los "lentes" están asociados con el voyeurismo y en ciertas tendencias escotofilicas donde se supone que el niño quiere "descubrir la escena primaria".

La forma de los "lentes" sobre la cara es relacionada con los genitales masculinos : (incluyendo la nariz).

La corriente humanista plantea un punto de vista dialéctico; el lente sirve para "descubrir y esconder".

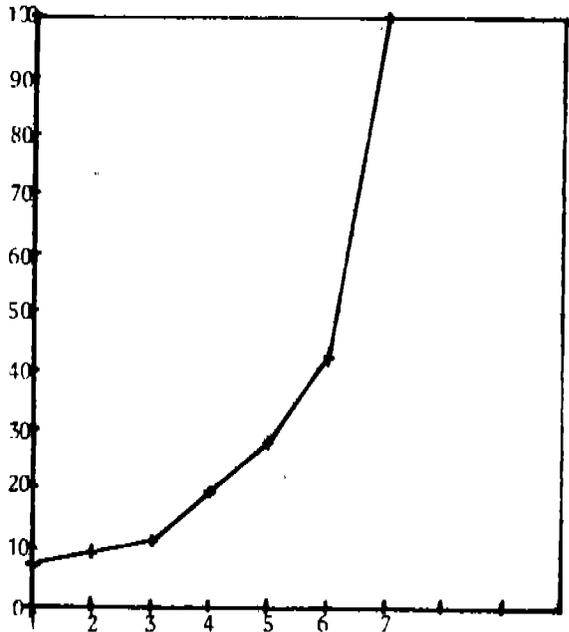
Erich Fromm diría que los "lentes" se utilizan como función paradójica; "lo que se podría ver mejor a veces no ve nada".

GLIFO 2

N = 256

TABLA II

Cat	f	fa	%ac
1	17	17	7
2	7	24	9
3	6	30	11
4	54	50	19
5	83	74	28
6	182	110	42
7	Resp Aisladas	151 = 58%	



DESCRIPCION:

El Glifo 2 obtuvo 256 respuestas, con 3 omisiones y 2 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 12 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 151 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "caracol" que fue dicha 17 veces de las 256 (el 7%).

El glifo no tiene una forma perfectamente bien definida detectada por los Ss. Por lo tanto, éste glifo "poco estructurado" se presta para que el S. "se proyecte". En ese sentido, es un glifo "psicológico".

Si y sólo si, el artífice maya quiso representar algo en éste glifo, algo que fuera fácilmente reconocible por su forma, parece que, dos siglos después, no lo consiguió.

Otras respuestas frecuentes son: camión (6 veces), carrito (4 veces), escultura maya (4 veces), coche (3 veces), figura prehispánica (3 veces), dibujo maya (3 veces), huevos (3 veces), etc.

Las respuestas de ésta clase, se agruparon en 3 conjuntos que equivalen al 35% del total (261) y son: transportación, dibujos o figuras y animales.

La gráfica muestra una pendiente positivamente acelerada que en la 7a. categoría alcanza el 100%.

Agrupamientos:

- 1.- Transportación = 8%
- 2.- Dibujos = 12%
- 3.- Animales = 15%
- 1.- Transportación:
 - Camión (6)
 - Carrito (4)
 - Coche (3)
 - Carro (2)
 - Camión cargando paquetes
 - Lona de un carro
 - Carro transportando un caracol
 - Transportación
 - Tren
 - Patines

El glifo no tiene una forma perfectamente bien definida detectable por los Ss. Por lo tanto, éste glifo "poco estructurado" se presta para que el S. "se proyecte". En ese sentido, es un glifo "psicológico".

Si y sólo si, el artífice maya quiso representar algo en éste glifo, algo que fuera fácilmente reconocible por su forma, parece que, dos siglos después, no lo consiguió.

Otras respuestas frecuentes son: camión (6 veces), carrito (4 veces), escultura maya (4 veces), coche (3 veces), figura prehispánica (3 veces), dibujo maya (3 veces), huevos (3 veces), etc.

Las respuestas de ésta clase, se agruparon en 3 conjuntos que equivalen al 35% del total (256) y son: transportación, dibujos o figuras y animales.

La gráfica muestra una pendiente positivamente acelerada que en la 7a. categoría alcanza el 100%.

Agrupamientos:

- 1.- Transportación = 8%
- 2.- Dibujos = 12%
- 3.- Animales = 15%
- 1.- Transportación:
 - Camión (6)
 - Carrito (4)
 - Coche (3)
 - Carro (2)
 - Camión cargando paquetes
 - Lona de un carro
 - Carro transportando un caracol
 - Transportación
 - Tren
 - Patines

2.- Dibujos:

Figura prehispánica (3)
Escultura maya (4)
Dibujo maya (3)
Figura azteca (2)
Jeroglífico (2)
Dibujo mexicano
Figura
Figura abstracta
Figura grabada en piedra
Figura sobre piedras
Figura modernista
Jeroglíficos egipcios
Maqueta maya
Pintura prehispánica
Símbolo prehispánico
Suástica nazi
Número 34 en maya
Número maya
Greca de la cultura teotihuacana
Greca
Figura arquitectónica del Renacimiento
Proyecto de una casa

3.- Animales:

Caracol (17)
Elefante (2)
Cola de un animal
Animal hecho ovillo
Huevos (3)
Animal comiendo en una mesa
Araña
Cabeza de ave
Concha de caracol
Chivo
Elefante en la T.V.
Elefante con zapatos
Elefante echado
Estómago de gusano
Gusano atrapado
Garra de leopardo
Oso
Pájaro
Pato cargando una tabla con piedra
Rana
Víbora

INTERPRETACION PSICOLOGICA Y ANTROPOLOGICA:

El 12^o respondió que el glifo simbolizaba "dibujos o figuras". A este respecto Fray Diego de Landa en su obra: "Relación de las Cosas de Yucatán" (1938) nos dice en varias citas:

"Labrábanse los cuerpos, y cuando más tanto, más valientes y bravos se tenían, porque el labrarse era gran tormento. Y era de ésta manera: los oficiales de ello labraban la parte que querían con tinta y despues sajábanle delicadamente las pinturas y así, con la sangre y tinta quedaban en el cuerpo las señales y que se labraban poco a poco por el grande tormento que era, y también después se (ponían) malos porque se les enconaban las labores y supurábanse y que con todo ésto se mofaban de los que no se labraban. Y que se precian mucho de ser requebrados y tener gracias y habilidades naturales".

"Las mujeres lo mismo que sus maridos se tolvaban de la cintura hacia arriba, a excepción de los pechos y los dibujos que usaban eran más delicados y bellos que los que usaban los hombres".

"En el mes de MOL pintaban a los prisioneros con bellos dibujos en negro y rayas blancas, y los sacerdotes con figuras y dibujos en azul".

"Solían decorar y pintar muchas cosas con figuras de colores; vasijas, ídolos de cedro, estuco en la decoración de sus edificios, el labrado y grabado en su arte lapidario, sus esculturas e instrumentos musicales".

Como se puede observar; el dibujo desde épocas rupestres - - -

(Altamira) testimonia fases y manifestaciones de culturas, que evidencian con su comunicación los ritos, tabúes y toda la expresión mágica de las antiguas tribus.

El dibujo es la expresión simbólica que antecede a la escritura, lo observamos en la escritura más antigua de la época moderna (Oriente, China, Japón). Además plasma la idolatría, la adoración del rito mágico religioso y éste antecede a la escultura. También plasma la expresión del niño de todo aquello -- que capta e impresiona su atención, con el dibujo, el ser humano se comunica en rito tanto religioso, épico, erótico, alimento, etc.

El 3er. grupo (15%), que se formó, corresponde a quienes respondieron que el glifo simbolizaba "animales diversos".

Landa explica: "Entre los animales los hay que viven en el - - agua y en la tierra como son las iguanas o lagartos; hay tortugas a maravilla grandes y hay otro llamado mex que tiene una - concha delicada, redonda, tiene una cola de lo mismo de la concha muy delgada y por debajo muchos pies y todo lleno de menu-dos huevos".

"De culebras y serpientes es grande la diversidad de muchos colores y no dañosas, salvo 2 castas de ellas que son muy ponzo-fosas, otras con cascabel, otras que hasta se tragan un conejo. Hay lagartijas, alacranes entre las piedras, hormigas grandes cuya picadura encona, arañas de muchos tipos, y hay un gusanito del cual dicen que se hace un unguento muy bueno para hinchazones y llagas".

"Hay 2 castas de abejas las de las colmenas y las que hacen panal".

"Existe una selva poblada de caza de todo género, de la cual se aprovechan principalmente el jaguar y el venado de cuyas pieles se utilizaban para sus casas y sus ropas o sandalia, así como de sus innumerables aves de bellissimo plumaje por ejemplo el quetzal".

Respecto a éste grupo formado por "animales diversos" suponemos que: al animal se le reconoce, se le admira, se le adora por su temor y peligros que representa (serpiente) o por su belleza (quetzal) o por su utilidad (felinos, venados), o por su suntuosidad, expresividad, poder, destructividad, agilidad.

Psicológicamente al animal se le atribuyen poderes y símbolos de ritos religiosos; serpiente, Adán y Eva, la trilogía de conocimiento, maldad, seducción e inocencia. Y es de explicarse que, a Eva, la serpiente simbolice el falo que la convence para llegar al "pecado coital".

A manera de penitencia, pureza, obediencia del rebaño celestial aparece el cordero. Y el nacimiento del llamado redentor, es precisamente en el lugar destinado a los animales (pesebre) y a su nacimiento es rodeado por éstos mismos. Continuando en el aspecto religioso la paloma simboliza vida, el espíritu santo.

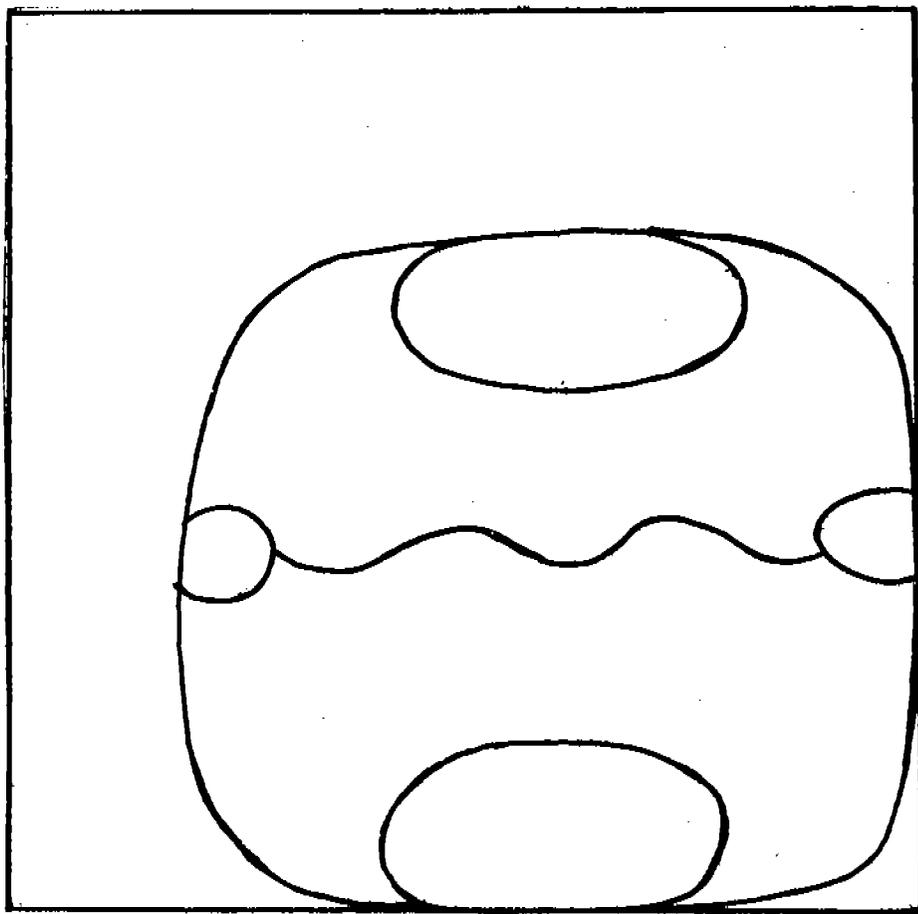
En el evangelio sus profetas simbolizados en animales pujantes, fuertes, valientes, sabios, águila, toro y león.

En el aspecto épico, el elefante, el macho cabrío, la serpiente, el toro, águila, jaguar, y sobre todo el león adornan y jerarquizan en los atuendos de los caballeros bélicos.

La respuesta más citada en éste glifo es "caracol" que fué visto por 17 personas, principalmente de los grupos de adolescentes y niños. El caracol se presta para una interpretación funcional: lleva su casa a cuestas, es blando y duro al mismo --- tiempo, tiene cuernos o antenas, vive entre la vegetación, etc.

La interpretación psicológica-psicoanalítica; es baboso y - - arrastrado, se esconde dentro de sí mismo, necesita de una - - "protección", emerge como los genitales, y ante la "excitación" se hace erecto.

GLIFO 3

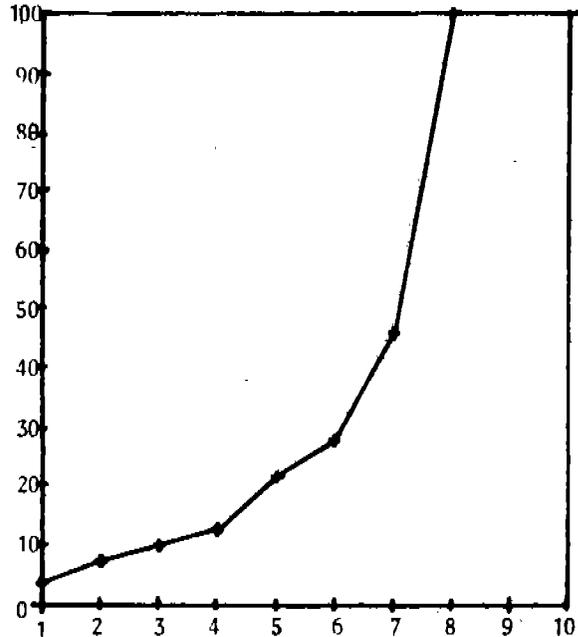


GLIFO 3

N = 258

TABLA III

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	10	10	4
2	8	18	7
3	7	25	10
4	25	35	13
5	54	55	21
6	63	73	28
7	232	119	46
8	Resp 139 = 54%		
	Aisladas		



DESCRIPCION:

El glifo 3 obtuvo 258 respuestas, 5 omisiones, y 3 ilegibles - de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 9 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 139 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles -- fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "pelota" que fue dicha 10 veces de las 258 (el 4%). Este glifo no parece tener una forma perfectamente bien definida, detectable por estos --

grupos de Ss.

Por lo tanto este glifo "poco estructurado" se presta para --- que el S. "se proyecte". Se podría decir que es un glifo "psico lógico".

Si y sólo si, el artífice maya quiso representar en este glifo algo que fuera fácilmente reconocible por su forma, parece que no lo consiguió con sujetos mexicanos; capitalinos, del siglo XX.

Otras respuestas frecuentes son: globo (5 veces), muñeco de -- Diego Rivera (5 veces), payaso (4 veces), máscara (8 veces), - cara (7 veces), boca (4 veces), caja (3 veces), dado (3 veces), tambor (3 veces), cuerda (3 veces), etc. Al agrupar se formaron 3 conjuntos no relacionados entre sí. El total de respues-
tas agrupadas en estos tres conjuntos equivale al 46% de las -
258 r's ⁽¹⁾ dos de ellos (los grupos) con 16% (recipientes y ju-
guetes) y el tercero con 14% (cabezas).

La gráfica muestra una curva de gran aceleración y alcanza ra-
pidamente el 100%.

Agrupamientos:

- 1.- Cabeza = 14%
 - 2.- Recipientes = 16%
 - 3.- Juegos = 16%
- 1.- Cabeza
 - Máscara (8)
 - Cara (7)
 - Boca (4)
 - Cabeza (2)
 - Cráneo (2)
 - Cabeza con dos ojos

(1) Así se abreviará respuestas de aquí en adelante.

Cabeza olmeca
Cara con ojos y boca
Cara de niño
Cara de caricatura
Cara con un dios o ídolo
Boca con dientes
Boca con olán
Labios de olán
Marciano con cara
Ovni con ojos y boca
Máscara de buzo
Mascarilla

2.- Relacionado con recipientes

Platos (4)
Caja (3)
Pecera (2)
Maceta (2)
Jarra con agua (2)
Florero (2)
Estuche (2)
Tortillero (2)
Bolsa (2)
Alacena o despensa
Azucarera
Alberca
Pileta
Cajón de madera
Maleta con zipper chueco
Barril
Canasta con tortillas
2 cántaros de barro ensamblados
Cesta
Jarra
Jarra con planta
Jarro
Jarrón
Recipiente hueco con 4 orificios
Vasija abajo con otra
Vasija de cerámica tapada
Vitrolero
Olla

3.- Relacionado con juguetes

Pelotas (10)
Globo (5)
Muñeco de Diego Rivera (5)

Dado (3)
Tambor (3)
Cuerda (3)
Guante o manopla (2)
Balero
Juego de resorte
Juguete
Muñeco
Pelota foot ball americano
Pelota ponchada
Pelota con manchas
Pelota con figuras
Pifñata
Bombo

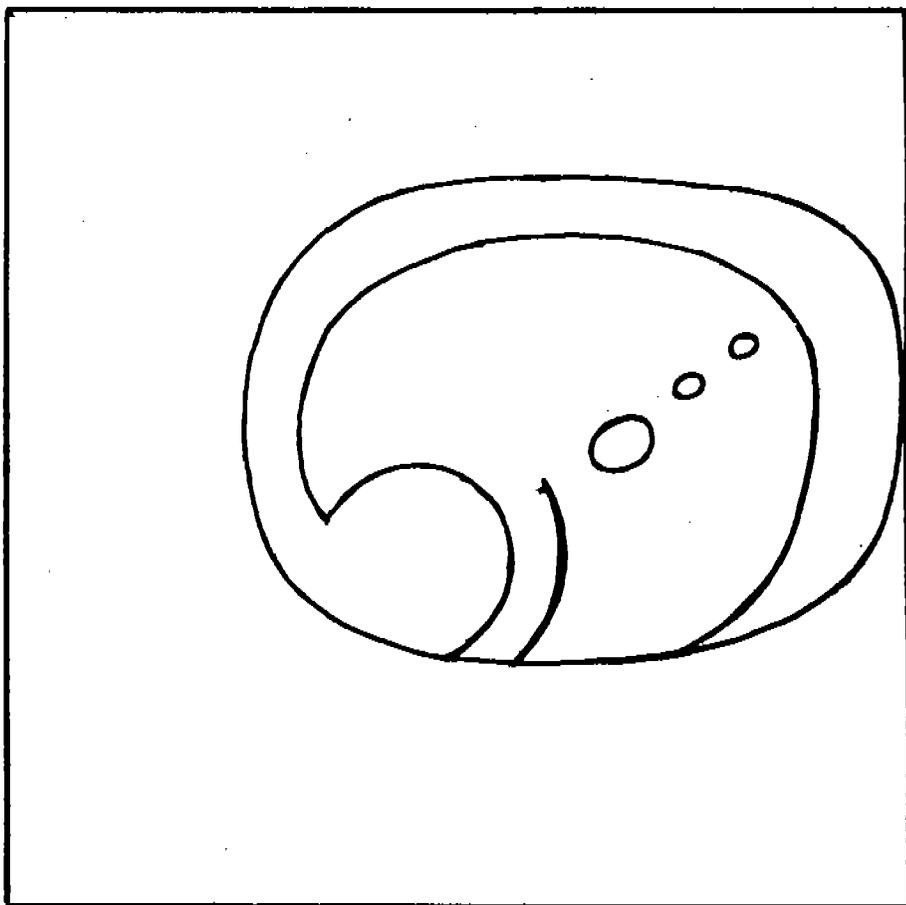
INTERPRETACION PSICOLOGICA Y ANTROPOLOGICA:

Este glifo permite considerar "pelota" como la respuesta más socorrida por las personas que la vieron, además de otros diferentes tipos de pelotas como se observa en el agrupamiento anterior.

El 16% de las respuestas pueden ser agrupadas como "juguete" lo cual nos podría estar hablando de regresión a la infancia, inmadurez. Esto se complementa con la descripción estadística donde se observa que mas adolescentes de los esperados respondieron "pelotas" en este glifo. "Pelotas" también fue visto en el glifo 12; por el grupo de adolescentes y débiles mentales. Tal vez signifique primitivismo, poco creativo, elemental.

El juego es un medio de expresión por el cual se canalizan, -- fantasías, conflictos, temores, rabias, a través de la competencia desarrollando la condición física y la inteligencia. Además es un medio de comunicar la emotividad y de acuerdo al tipo de juego "se realiza desde el nacimiento hasta la senectud". Puede ser individual o en grupo.

GLIFO 4

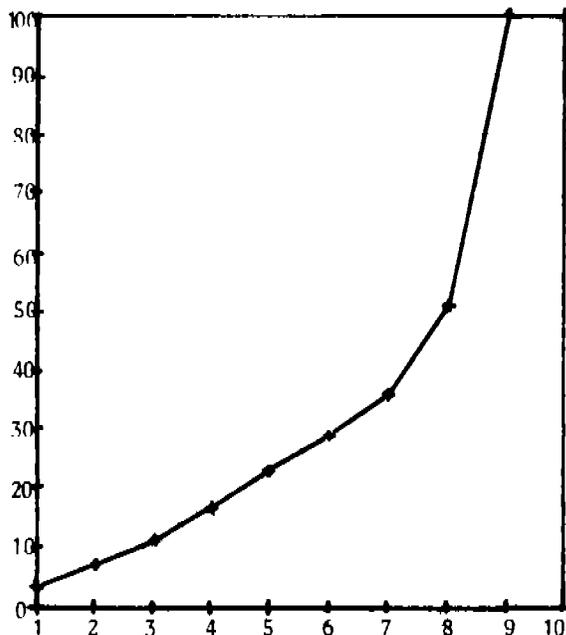


GLIFO 4

N = 270

TABLA IV

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	11	11	4
2	10	21	7
3	9	30	11
4	7	37	13
5	5	42	19
6	4	46	25
7	3	49	31
8	2	51	47
9	Resp Aisladas	142	= 52%



DESCRIPCION:

El glifo 4 obtuvo 270 respuestas, 9 omisiones y 1 ilegible de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 9 glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas" (es decir, las 142 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue repetida) hasta la de mayor frecuencia: "ola" que fue dicha 11 veces de las 270 (el 4%).

Este glifo no parece tener una forma perfectamente bien definida, detectable por estos Ss.

Por lo tanto, este glifo, poco estructurado, se prestaría para que el Ss. se proyecte.

Otras respuestas frecuentes son: agua (3 veces); mar (2 veces), burbuja (2 veces), cabeza de águila (4 veces), caracol (4 veces), cabeza de pájaro (2 veces), pico de águila (2 veces), etc.

Las respuestas que tenían características comunes o análogas - se agruparon en 2 conjuntos que no tenían relación entre sí.

Entre estos dos conjuntos apenas agrupan el 17% de las 270 respuestas: el primero (agua) incluye el 9% y el segundo (partes de animal, principalmente cabeza) el 8%.

La gráfica muestra una meseta con 9 categorías; una curva de un inicio muy bajo 4% y después va subiendo lentamente hasta alcanzar el 100%.

Agrupamientos:

1.- Agua = 9%

2.- Cabeza de animal o sus partes = 8%

1.- Agua

Ola (11)

Agua (3)

Fuente (2)

Mar (2)

Burbujas (2)

Desprendimiento de burbujas a través de una grande

Charco

Gotas

Gota de agua

Lago
Mar con burbujas

- 2.- Cabeza de animal o sus partes
Cabeza de águila (4)
Cabeza de un pájaro (2)
Pico de una águila (2)
Caracol (4)
Pico de un animal
Cabeza de ave
Ojos de buho
Concha de un caracol
Pico de un pájaro
Pájaro enojado
Pico de perico
Boca de pescado
Cabeza de tucán
Cuernos

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

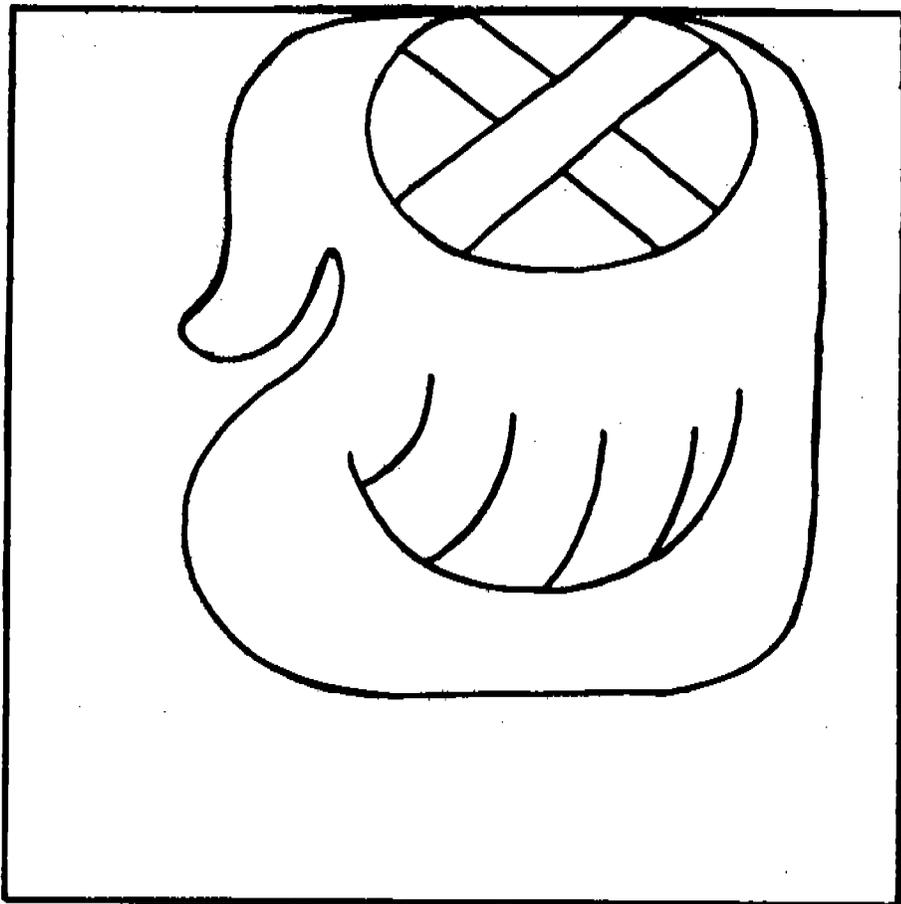
Grupo 1o. "Agua".- Es el origen de todos los seres orgánicos. Asociación del claustro materno y por supuesto el receptáculo de los "animales". La respuesta "ola" fué vista por 11 personas de los grupos "normales" de niños, adolescentes y --- adultos.

El 2o. grupo está formado por las cabezas de animales o sus partes; de ahí se puede asociar con la idolatría de todos los animales en el panteísmo precolombino es característico en el uso de sus cabezas; inclusive jerarquizando a cada uno de ellos. Se desprende que, la cabeza tiene el principal simbolismo y representación de todo el cuerpo, radica el poder de la razón, inteligencia; y en el glande, cabeza del pene donde encontramos mayor sensibilidad a la gratificación del coito - igual caso en la cabeza del clitoris.

La cabeza es el centro capital, rector, dirección, conducción, y máxima representación de todas las otras partes del cuerpo.

Cabeza de animal ocupa el 8% de las respuestas agrupadas; lo cual podría ser suficiente para considerarlo como una respuesta popular.

GLIFO 5

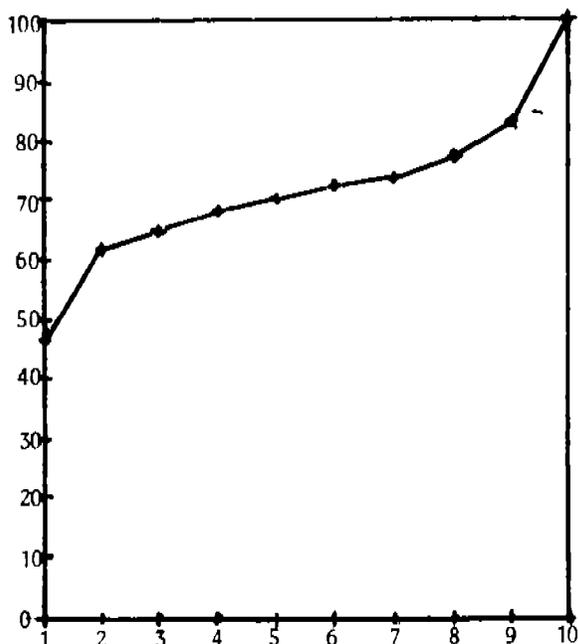


GLIFO 5

N = 289

TABLA V

Cat	f	fa	%ac
1	134	134	46
2	44	178	62
3	11	189	65
4	7	196	68
5	6	202	70
6	5	207	72
7	4	211	73
8	4 ₃	223	77
9	8 ₂	239	83
10	Resp. Aisladas	50	= 17%



DESCRIPCION:

El glifo 5 obtuvo 289 respuestas, no hubo omisiones y sólo 5 - ilegibles, de los Ss. que lo vieron. Según el número de res- - puestas recibidas, sólo un glifo, el 27, obtuvo más respues- - tas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfi- - ca y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es - - decir, las 50 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue

repetida), hasta la de mayor frecuencia: "guante o manopla" - que fue dicha 134 veces de las 289 (el 46%).

Si se observa la figura, una manera de ver el "guante o manopla", sería suponiendo que está de frente, la cruz alta sería el agujero por donde entra la mano; la curva izquierda embona el dedo pulgar y en la curva grande embonan el resto de los 4 dedos, los cuales están marcados pareciendo "volumen" con las curvas centrales.

Otras respuestas frecuentes son: "mano" (44 veces), manopla - con pelota (7 veces), mano metida en un guante (5 veces), puño (2 veces), mano vendada (2 veces), mano metida en un bolsillo (2 veces), etc... Agrupando en un solo conjunto todas -- las respuestas de ésta clase, se obtuvo un 69% de las 289 res -- puestas. En la tabla I, se advierte que éste agrupamiento -- fue el único que, lógicamente, se pudo formar. (pág. 268).

La gráfica muestra una curva que casi es plana porque la frecuencia de inicio es elevadísima.

Agrupamiento:

- 1.- Guante = 69%
 - Guante o manopla (134)
 - Mano (44)
 - Manopla con pelota (7)
 - Mano metida en un guante (5)
 - Puño (2)
 - Mano vendada (2)
 - Mano metida en un bolsillo (2)
 - Mano fracturada
 - Mano herida
 - Guante con cachucha

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 69% de los Ss. dieron respuestas en este glifo relacionadas con "guante-mano".

Al investigar la palabra "mano", el diccionario nos dice que es la parte terminal del miembro anterior de los primates y -- que está estructuralmente adaptada a la función de aprehender.

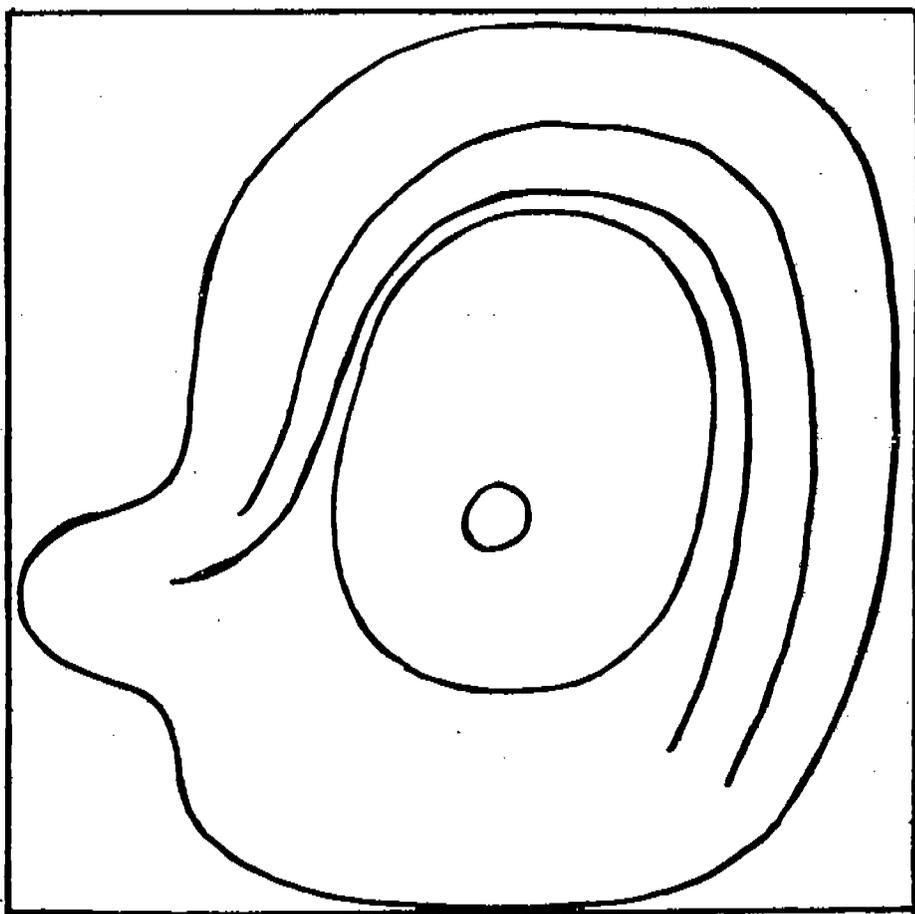
El guante sirve para "tapar" la mano cuyo objetivo podría tener diferentes causas o razones. Puede estar relacionado a -- "culpa" asociado con la masturbación del el niño en la cuna ("Primera masturbación" René Spitz hasta el adulto . También -- puede ser símbolo, de venganza (poder negro), por protección en trabajos que así lo requieran; como medida de asepsia en los cirujanos o radiólogos; todas sus implicaciones en el deporte, relacionado con la competitividad, superación, emulación, gran deza exhibicionismo, agresión que en el medio familiar y social; lo cual tiene un significado de PODER.

Si los nobles mayas y sus sacerdotes hubieran atesorado el conocimiento les hubiera dado poder porque hubieran obligado al pueblo a cambiar trabajo por sobrevivencia (suponiendo que todas las fórmulas de supervivencia estuvieran en los "libros" o en la mente de quienes sabían leer"). A lo mejor la clase trabajadora fue incitada, por la fatiga, a sobrevivir por sí misma... uno por uno, con lo cual abandonó los centros de población para trabajar por sí misma en el primer lugar fértil. No hubo sublevación, ni pelea, nada mas huida de una situación -- aversiva que fue imitada rápidamente porque los nobles no tenían organismo represor (ejército/policía).

El "guante, manopla o mano" bien puede ser el símbolo que un artesano maya pudiera esculpir sobre la arcilla para expresar el poder del jefe supremo de la escala social "Halach Uinic", hasta las tareas más rudimentarias del campesino o esclavo.

Parece ser que los grupos que más prefirieron dar la respuesta "guante o manopla" fueron los niños y adolescentes, fue una -- respuesta muy "popular" escogida por los grupos normales niños, adolescentes y adultos.

GLIFO 6

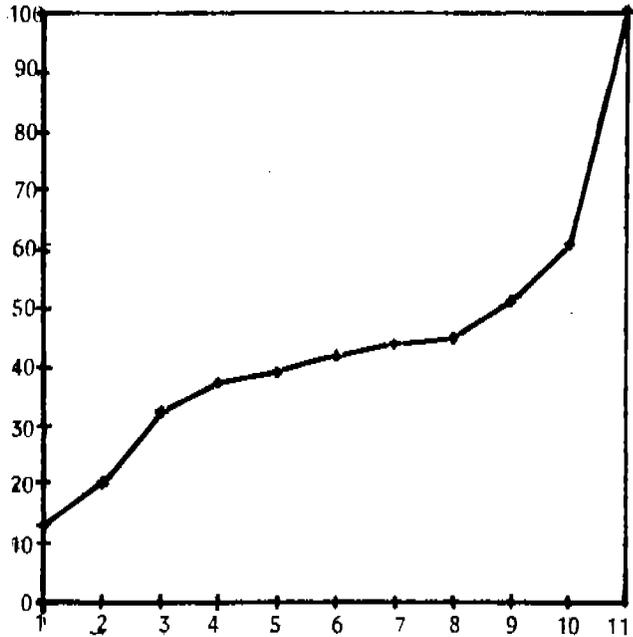


GLIFO 6

N = 254

TABLA VI

Cat	f	fa	%ac
1	34	34	13
2	17	51	20
3	² 16	83	33
4	10	93	37
5	7	100	39
6	6	106	42
7	5	111	44
8	4	115	45
9	⁵ 3	130	51
10	¹² 2	154	61
11	Resp. Aislada	100	= 39%



DESCRIPCION:

El glifo 6 obtuvo 254 respuestas, 2 omisiones y 3 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas seis glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 100 respuestas diferentes, ninguna de las cuales --

fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "cara", que fue dicha 34 veces de las 254 (el 13%).

Si se observa la figura, una manera de ver la cara sería suponiendo que está de perfil: el círculo central es la pupila, las dos rayas que bordean son la ceja, el promontorio de la izquierda es la nariz; y la boca y el mentón están apenas encimados. La "cara", vista así carece de pelo sobre la frente.

Otras respuestas frecuentes son: perfil (17 veces o el 7%); cabeza (10 veces); cara de mujer (6 veces), etc. Agrupando en un sólo conjunto todas las respuestas de esta clase ("ojo con nariz", "perfil de un pato", "cabeza de mujer", "esposo calvo", narizón", etc., etc.) se obtiene un 41% de las 254 respuestas. En la Tabla I, se advierte que este agrupamiento fue el único que, lógicamente, se pudo formar.

La gráfica muestra un impulso inicial, una clara tendencia a estacionarse cerca del 40% y el "acelerón" final producido por el 39% de respuestas aisladas muchas de las cuales, como es obvio, ingresaron al agrupamiento único para configurar el 41% del total.

Agrupamientos:

- 1.- Cabeza (de persona) o animal y sus partes = 41%.
 - Cara (34)
 - Perfil (17)
 - Cabeza (10)
 - Cara de mujer (6)
 - Señor (5)
 - Señor con 1 ojo grande (3)
 - Muñeco de perfil (3)
 - Perfil de una caricatura (2)
 - Niño (2)



Cabeza con un ojo (2)
Cara de niño (2)
Cara de muñeca (2)
Cabeza de mujer
Cabeza y nariz
Cabeza con una gran nariz
Cara muy primitiva
Perfil de un Picasso
Narizón
Ojo con nariz
Niño con un ojo
Niño chiquito con fleco
Niña
Niña sin ojos
Esposo calvo
Cabeza de un animal
Cabeza de gallina
Cabeza de un pájaro
Perfil de un pato
Cabeza de un pollo

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 41% de las respuestas expresaron que este glifo representa la Cabeza.

CABEZA es el principio o parte extrema de una cosa. Es la cumbre o parte más elevada de un monte o sierra. Parte del clavo opuesta a la punta donde se dan los golpes para clavarlo. - - Anatomicamente; es la parte superior del cuerpo del hombre, situada sobre la espina dorsal, dividida en cráneo, que contiene el cerebro, y cara que contiene los principales órganos de los sentidos.

Todos los procesos vitales del cuerpo, respiración, circulación, digestión, están regulados por el sistema nervioso, ocupante del interior de la cabeza, sin el, el individuo sería incapaz de aprender, recordar, no sentiría emociones y estaría -

completamente privado de causas y motivos.

Entre las ceremonias de los mayas; la cabeza era parte muy importante para la vida de la gente del pueblo la cual, desde la cuna hasta la tumba, estaba dominada por sus creencias religiosas, según las interpretaban los sacerdotes. Las mujeres pedían a la diosa Ixchel muchos descendientes, a los 5 días que éstos nacían ataban a su cabeza durante 20 días las tablas con que aplanaban artificialmente la frente del niño una atrás y otra adelante y al retirarlas, la cabeza quedaba aplastada por el resto de su vida. Tal deformación era tenida por marca de belleza.

Otra marca de distinción era ser bizco. Para producir esa condición, las madres colgaban de los cabellos de sus hijos pequeñas bolsas de resina que les caían sobre los dos ojos. Estas bolsas llamaban la atención del niño y les obligaban a torcer los ojos. También les perforaban las orejas, los labios y el tabique de la nariz para ponerles en ellos adornos de oro, cobre, jade madera, concha, hueso y piedra dependiendo de la clase social a la que pertenecían.

La cabeza fué tan importante para los mayas que incluso ellos llegaban a utilizar diferentes partes de ella para sus glifos calendáricos.

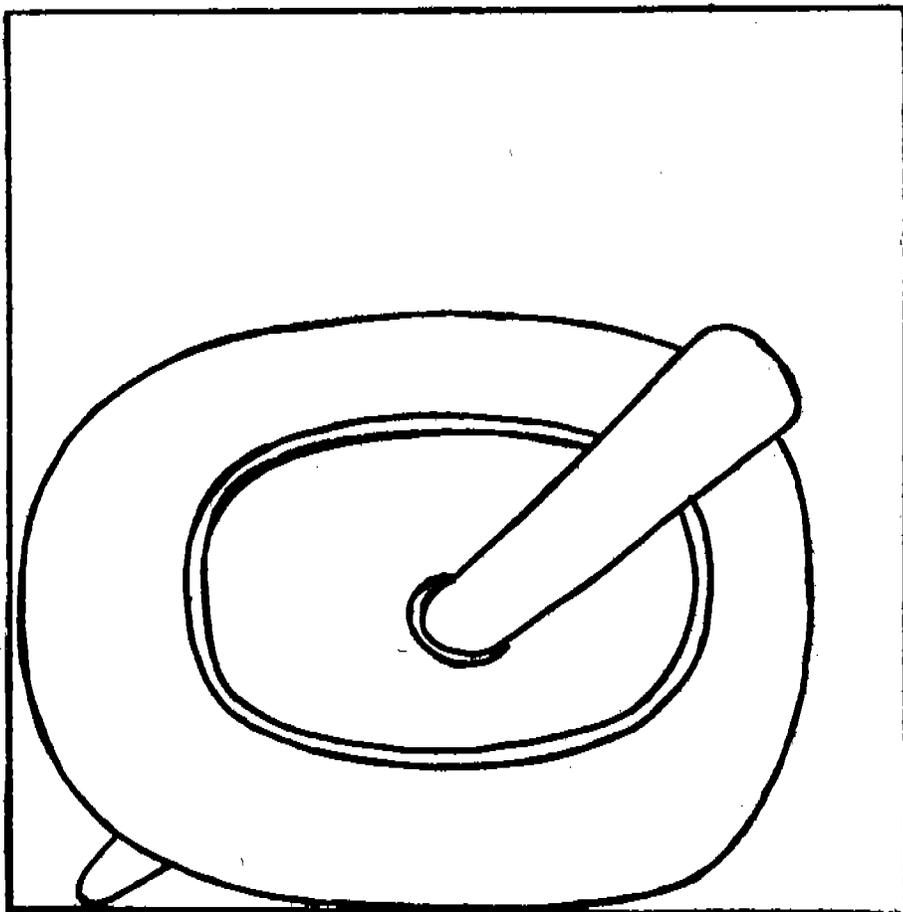
No en vano tenemos la cultura maya como predecesora nuestra; para nosotros la cabeza tiene una importancia primordial tanto biológico, social y psicológicamente; se supone que la cabeza representa la parte intelectual, el centro volitivo y cognoscitivo, y es el receptáculo vital en el ser humano; el cuerpo el

sostén y ejecutante de nuestra conducta.

Todas las palabras que lingüísticamente se derivan de cabeza - están en su designación, indicando jerarquía de ejecución y -- mando. Por ejemplo capaz viene del latín capere, haber. De - ahí se deriva capacidad.

La palabra "cara", tuvo 34 respuestas de todas las personas -- que la vieron, los grupos "normales" principalmente los niños y adolescentes la prefirieron, tal vez ésto nos dé una indica- ción de que "cara" en éste glifo está asociado a "inmadurez", primitivismo, infantilismo". También fué vista por los mismos grupos en los glifos 11 y 28.

GLIFO 7

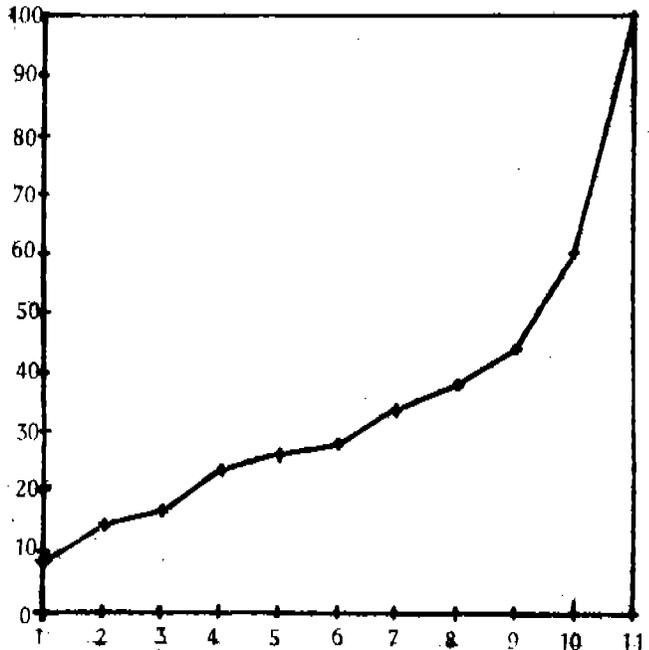


N = 274

TABLA VII

Cat	f	fa	%ac
1	21	21	8
2	16	37	14
3	10	47	17
4	29	65	24
5	7	72	26
6	6	78	28
7	35	93	34
8	34	105	38
9	53	120	44
10	22	164	60
11	Resp. 110 = 40%		

Aisladas



DESCRIPCION:

El glifo 7 obtuvo 274 respuestas, y 6 ilegibles. Según el número de respuestas recibidas seis glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 110 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "molcajete", que fue

dicha 21 veces de las 274 (el 8%).

Si se observa la figura, es tridimensional, y todas las respuestas están relacionadas o encaminadas a la acción de penetrar; la figura supuestamente muestra una superficie con un fondo -- atravesado con algo recto o punitivo. El "molcajete" sería la vasija y la piedra de moler lo que está atravesando.

Otras respuestas frecuentes son: "plato atravesado por un cuchillo" (16 veces), (6%), "plato atravesado por una cuchara (5 veces), "mortero" (7 veces), "tiro al blanco" (4 veces), "estaca a través de un escudo (4 veces), "batidora" (2 veces), "coito" (2 veces), etc. Agrupando en un solo conjunto todas las respuestas de esta clase se obtiene un 45% de las 274 respuestas. En la tabla I, se advierte que este agrupamiento fue el único que, lógicamente, se pudo formar.

La gráfica muestra una tenue pendiente que empieza muy baja -- hasta llegar al 44% y de ahí un impulso final hasta el 100%. Tiene 11 categorías.

Agrupamiento:

- 1.- Acción de atravesar o penetrar: 45%
 - Molcajete (21)
 - Plato atravesado por un cuchillo (16)
 - Llanta (10)
 - Mortero (7)
 - Plato atravesado por una cuchara (5)
 - Tiro al blanco (4)
 - Estaca a través de un escudo (4)
 - Letra Q (3)
 - Cuchillo ensartado (3)
 - Rueda con su eje (3)
 - Madera atravesada por un cuchillo (3)
 - Llanta con algo atravesado (2)
 - Bolero (2)

Paleta de pintura (3)
Batidora (2)
Plato con un palo (2)
Destapador de caños (2)
Palanca que se mueve en círculo (2)
Frasco con un palito adentro (2)
Escudo atravesado por una espada (2)
Coito (2)
Tela ensartada por una punta
Pluma ensartada en papel
Objeto atravesado por una flecha
Cartón atravesado
Piedra clavada
Tubo en llanta
Ojo con estaca clavada
Palo enterrado
Rueda atravesada por un clavo
Disco atravesado
Jabón atravesado por un gis
Cuchillo metido en un queso
Metate atravesado
Mantel atravesado con un cuchillo
Alfombra clavada con un palo
Clavo atravesado con palo
Puerta atravesada por un palo
Bagueta clavada
Sombrero atravesado
Sombrero traspasado por un palo
Círculo con un palo
Vasija atravesada por un palo
Escudo con arma atravesada
Espada clavada

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

La respuesta característica en este glifo es "molcajete" que -
fué visto por los Ss. 21 veces, principalmente por el grupo de
adolescentes.

La otra categoría muy citada por los Ss. fué "plato atravesado
por un cuchillo" (16 respuestas), distribuidas entre los gru--

por "normales", de niños, adolescentes y adultos. Tal vez lo anterior esté asociado con la acción de penetrar.

El 45% de los Ss., respondieron que el glifo 7 simbolizaba la acción de Penetrar y Atravesar.

"Penetrar" es introducir un cuerpo en otro por sus poros. Introducir en lo anterior de un espacio, aunque haya dificultad o estrecho.

"Atravesar" introducir una cosa de modo que pase de una parte a otra. Pasar un objeto por sobre otro o hallarse puesto sobre él oblicuamente. Pasar un cuerpo penetrándolo de parte en parte.

El obispo Fray Diego de Landa (1938) nos dejó información al respecto: en su obra "Relaciones de las cosas de Yucatán": "Que hacían sacrificios con su propia sangre, unas veces cortándose las orejas a la redonda por pedazos, y allí los dejaban en señal. Otras veces se agujeraban las mejillas, otras los bezos bajos, otras se sejaban parte de sus cuerpos, otras se agujeraban las lenguas al soslayo por los lados, y pasaban por los agujeros pajas con grandísimo dolor; otras se arpaban lo superfluo del miembro vergonzoso, dejándolo como las orejas!"

"Otras veces hacían un sumo y penoso sacrificio, juntándose -- los que lo hacían en un templo donde puestos en regla, se hacían sendos agujeros en los miembros viriles al soslayo por el lado; y hechos, pasaban toda la más cantidad de hilo que podían quedando así todos asidos y ensartados".



"Los instrumentos de perforar que usaban en éstos ritos, eran el hocico del pez espada, el aguijón de la raya, espinas de pescado y del árbol llamado jícaro y cuchillos y navajas hechas de pedernal, obsidiana, hueso y concha". (Landa 1938).

Psicológicamente, la penetración implica poder, fuerza, agresión: "puedo porque sé", "puedo porque alcanzo luego reto, soy y realizo!"

Para Freud el que penetra en primera instancia y en su teoría del Complejo de Edipo es ante todo porque supera y vence al padre y conquista a la madre.

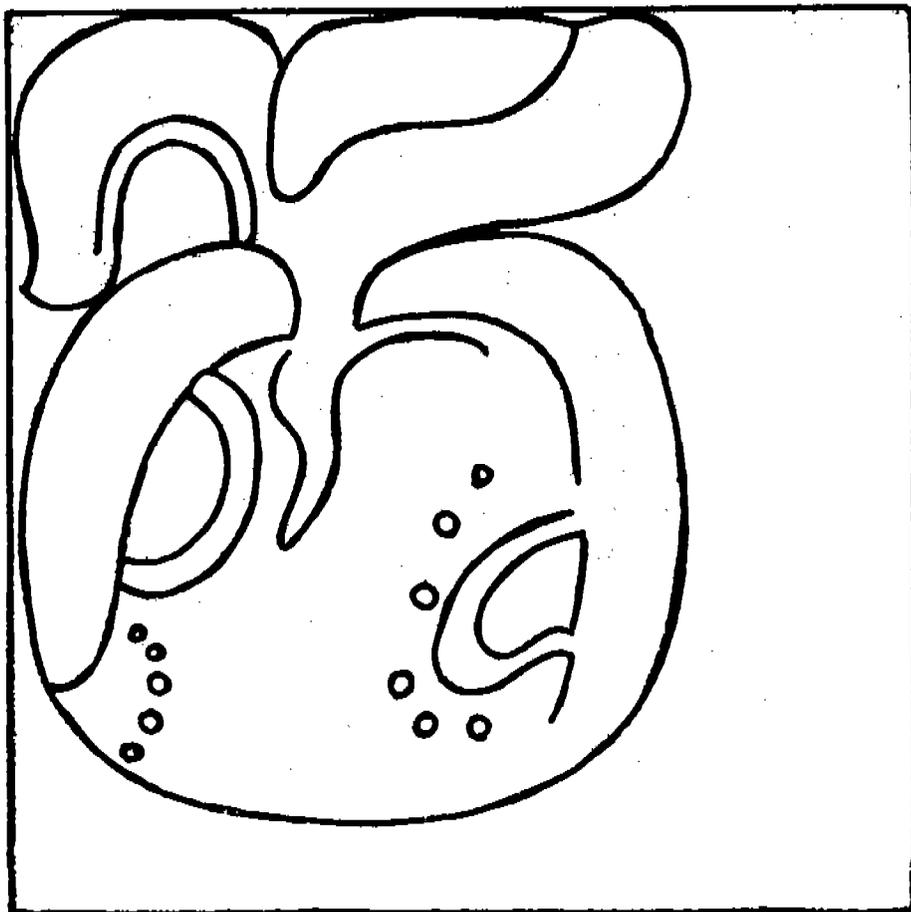
Penetrar por fuerza, por convencimiento, por engaño, por irresponsabilidad y así alcanzar el propio propósito.

Penetrar por seguridad, competencia y hasta realizar el propósito de ser "hombre" como en el "Fausto" de Goethe que recurre a lo sobrenatural y dice "Si no puedo vencer a los dioses pediré auxilio a los infiernos".

Atravesar es nacer por el canal úterino. Está implícito el emprender o realizar a través de. Freud diría que es la madurez y la superación del ser humano. Es ir de un lado dejar uno y llegar a otro a través del esfuerzo.

También podría estar implícito el sacrificio, a Cristo lo atravesaron con una lanza y con un clavo, y desde luego está presente en el coito; el falo a través de la vagina.

GLIFO 8

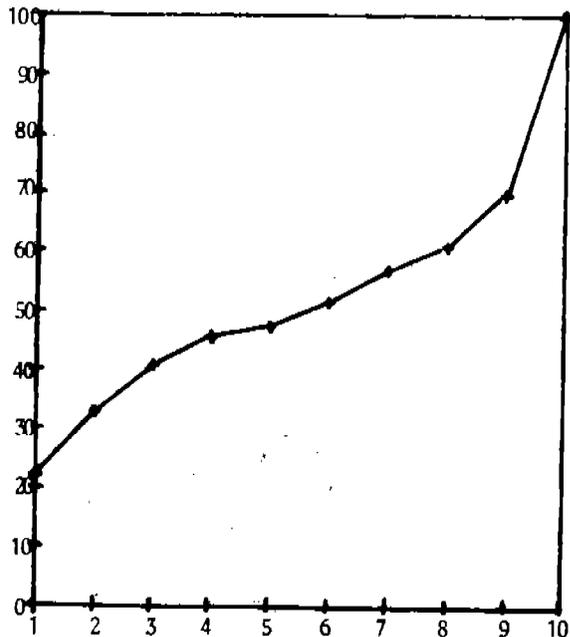




N = 269

TABLA VIII

Cat	f	fa	%ac
1	59	59	22
2	30	89	33
3	21	110	41
4	7	124	46
5	6	130	48
6	25	140	52
7	34	152	57
8	43	164	61
9	122	188	70
10	Resp Aisladas	81 = 30%	



DESCRIPCION:

El glifo 8 obtuvo 269 respuestas, no hubo omisiones y 4 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas 15 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 81 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "manzana" que fue di-

cha 59 veces de las 269 (el 22%).

Si se observa la figura, una manera de ver la "manzana", sería suponiendo que está de lado, o en un corte transversal, el círculo sería la "manzana", y las curvas altas serían las "hojas" de la fruta. Los dibujos centrales se supone que pueden ser en el corte transversal las semillas.

Otras respuestas frecuentes son: "pescado" (21 veces), pulpo (30 veces), pecera (6 veces), acuario (3 veces), agua (2 veces) mar (2 veces), manzana psicodélica (2 veces), etc... Se agruparon en 2 conjuntos todas las respuestas obteniéndose un 48% de las 269 respuestas. En la Tabla I, se advierten estos agrupamientos.

La gráfica muestra un alto comienzo y una elevación paulatina en la pendiente con 10 categorías:

Agrupamientos:

1.- Vida Marina = 24%

2.- Manzana = 24%

- 1.- Vida Marina
 - Pescado (21)
 - Pulpo (30)
 - Pecera (6)
 - Acuario (3)
 - Agua (2)
 - Burbuja bajo el agua (2)
 - Mar (2)
 - Pez mirando al frente (2)
 - Agua salpicando
 - Burbujas
 - Flor marina
 - Hoja marina
 - Anfibio

Ballena
Estrella de mar
Pulpo estilizado
Pulpo con dos brazos
Tortuga
Buzo
Jardín del pulpo
Lancha
Pecera en forma abstracta
Pecera con plantas y burbujas

- 2.- Manzana
Manzana (59)
Manzana Psicodélica (2)
Manzana en el mar
Manzana germinando
Manzana a la mitad

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 48% de los Ss. respondieron que éste glifo representaba para ellos la "vida marina" y/o una "manzana".

La palabra manzana tiene varias acepciones, en botánica es la fruta del manzano. En la Biblia se habla que Eva le dió a Adán a probar la fruta prohibida (una manzana), en la Mitología Griega se habla de "La manzana de la discordia", que ocasionó el rapto, la guerra y la destrucción de Troya; en los cuentos de niños, la bruja usa una manzana envenenada como símbolo de maldad; en muchas ocasiones encontramos una gran similitud, en tamaño, color, y símbolo entre una manzana y un corazón.

No se sabe con exactitud si los mayas sembraban manzanas, sin embargo parecería un poco difícil por el tipo de terreno que existe en la Península de Yucatán; pero si es factible que

ésas supuestas manzanas sean "corazones", símbolos tal vez de sacrificios humanos o algo semejante.

"Los sacrificios humanos se hacían de varias maneras, la más común y tal vez la más antigua, puesto que se practicaba en los templos del Viejo Imperio, era la extracción del corazón.

Desde desnudar a la víctima, se le pintaba el cuerpo de azul, le ponían un tocado puntiagudo en la cabeza y la conducían al lugar del sacrificio, en la cima de una pirámide; el altar de sacrificio estaba formado por una piedra de forma convexa en la parte superior a fin de encorvar hacia arriba el pecho de la víctima. La extendían acostada sobre el altar y cuatro sacerdotes la asían cada uno de un brazo, y una pierna. El sacerdote con un cuchillo de pederani lo hundía entre las costillas de la víctima en la parte inferior del pecho izquierdo. Luego introducían la mano en la abertura, arrancaba el corazón todavía palpitante y colocándolo en un plato se lo entregaba al sacerdote oficiante, quien embadurnaba con sangre rápidamente la cara del ídolo del dios en cuyo honor se había hecho el sacrificio". (Relación de las cosas de Yucatán-Landa 1938).

Cuando el hombre yace tendido sobre el altar, vemos una referencia a un acto aún más primitivo que los que realizaban en el área del templo de Stonehenge. Allí, como en tantas áreas primitivas, podemos imaginar un rito anual de solsticio combinado con la muerte y resurrección de un héroe mitológico.

El ritual tiene una tristeza que también es una especie de alegría, un reconocimiento íntimo de que la muerte también conduce a una nueva vida. Ya se exprese en un lamento por la muer-

te de Balder en las sagas noruegas, en los afligidos poemas de Walt Whitman por Abraham Lincoln, o en el ritual soñado por el cual un hombre vuelve a las esperanzas y temores de su juventud, el tema sigue siendo el mismo: el drama de un nuevo nacimiento por medio de la muerte.

"Vida Marina", es todo aquello relacionado con el mar o agua. Los mayas ocuparon un territorio con un gran porcentaje de litorales, tenfan todas las costas de Yucatán, Campeche y Tabasco, Chiapas, Quintana Roo y Guatemala, Honduras y Belice.

Tenfan dos sistemas fluviales principales el Río Motagua - - - (Guatemala) y el Usumacinta con sus tres afluentes principales, el Pasión, el Chixo y el Lacantún. Y tres son los lagos: Lago de Amatitlán (cerca de Guatemala), Lago de Atitlán en el Departamento de Sololá y el Lago de Izabal.

Landa (1938) en su "Relación de las Cosas de Yucatán" nos dice:

- "No hay solo pescado en la laguna, pero es tanta la abundancia que en la costa hay, que casi no curan los indios de lo de la laguna, sino son los que no tienen aparejos de redes, que éstos suelen, con la flecha, como hay poca agua, matan muchos peces, los demás hacen sus grandes pesquerías de que comen y venden pescado a toda la tierra".

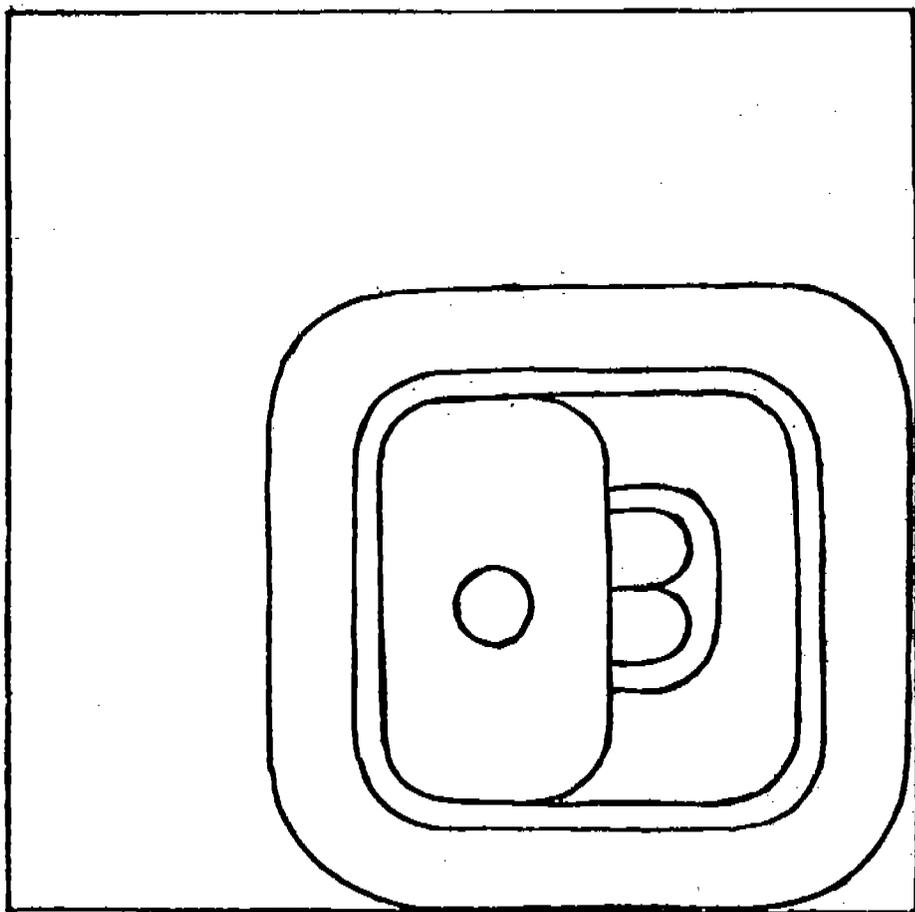
- "Los pescados que matan y hay en aquella costa son lisas muy excelentes, truchas, en el calor, robalos muy buenos, sardinanas y con ellas acuden lenguados, sierras, caballos, mojarras, hay muy buenos pulpos; hay muy gentiles ostiones en el río de Champoton y hay muchos tiburones en toda la costa".

Psicológicamente lo marino implica una regresión de vida intrauterina es decir, en un ámbito de agua al cual Freud le dá una equivalencia de "madre" y filogenéticamente denota la evolución y origen de las especies a partir de la salida del mar. Permanecer dentro del agua y el vaivén simbolizan la relación sexual tan presente este hecho en la presencia de los líquidos en acto coital, (salivación, humedad vaginal, arrojamiento de eyaculación, sudoración, etc.).

Las respuestas características en éste glifo son: "pulpo" que -- fué vista 30 veces, y "pescado" 21 veces. La respuesta pulpo es muy común en adolescentes y adultos y poco común en niños, parecería una respuesta de tipo "maduro".

Los Ss. que vieron pescado fueron el grupo de niños. "manzana" la vieron 59 personas; se puede hablar de una respuesta de tipo "popular" que ven más los grupos de adolescentes y adultos. A nivel perceptual parece ser que la lámina está bien vista y que se "antoja" la fruta esquematizada en "manzana".

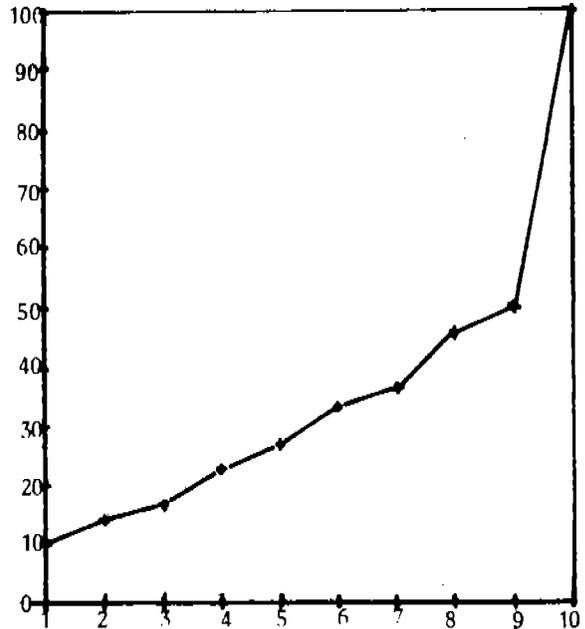
GLIFO 9



N = 268

TABLA IX

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	26	26	10
2	11	37	14
3	9	46	17
4	28	62	23
5	26	74	28
6	35	89	33
7	24	97	36
8	93	124	46
9	182	160	60
10	Resp Aisladas	108	= 40%



DESCRIPCION:

El glifo 9 obtuvo 268 respuestas y 5 omisiones de los Ss. que lo vieron.

Las 268 r's se distribuyen aproximadamente como en los glifos típicos.

Las frecuencias, fluctúan entre 36 (para las mencionadas dos veces), y 8 (dos respuestas mencionadas por cuatro sujetos cada una) pasando por perro (citada 26 veces, 10%).

Según el número de respuestas recibidas 14 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

Si se observa la figura, una manera de ver al "perro" sería -- volteando la cabeza del lado izquierdo y suponiendo que está -- de frente; el cuadrado exterior enmarca la "cabeza", el siguiente "la cara", los dos arcos serían los "ojos", y el rectángulo el "hocico" con un círculo en el centro centralizando la "nariz". Este perro está caricaturizado.

Otras respuestas frecuentes serían: "cuadro" (11 veces) cabeza de perro (3 veces), perro asomándose por un hoyo (2 veces), -- cuadro de un perro (3 veces), cuadro de una mesa y silla (3 veces), cuadro con una cosa (3 veces), fotografía (3 veces), ventana (3 veces), cámara de fotografía (4 veces), T.V. (8 veces), etc. Al agrupar a todas las respuestas de ésta clase. Se obtuvo un 45% de las 268 respuestas.

La gráfica muestra una pendiente con un ángulo de 45° y sube -- hasta 100% con 10 categorías.

Agrupamientos:

- 1.- Perro = 13%
 - 2.- Cuadro o marco = 22%
 - 3.- Medio de transportación = 10%
-
- 1.- Perro
 - Perro (26)
 - Cabeza de perro (3)
 - Perro asomándose por un hoyo (2)
 - Cuadro de un perro (3)
 - Perrito viéndose en el espejo
 - 2.- Cuadro
 - Cuadro (11)
 - Cuadro de una mesa y sillas (3)
 - Cuadro con una cosa (3)
 - Cuadro con un botón
 - Cuadro con un puente (2)

- Cuadro con aros y fuente (2)
- Cuadro con un muñeco (2)
- Cuadro con una cosa (3)
- Cuadro con flores
- Marco de un cuadro
- Cuadrado
- Varios cuadros
- Fotografía (3)
- Pintura (2)
- Retrato
- Ventana (3)
- Ventana con personas (2)
- Cámara que se ve un acueducto
- Ventana con una puerta
- Cara cuadrada
- T.V. (8)
- T.V. con gasparín

3.- Transportación

- Coche (9)
- Carro (6)
- Tren (4)
- Camión (2)
- Carro de frente con dos asientos (2)
- Barco
- Ferrocarril en un cuadro
- Metro
- Parabrisas
- Tren pasando túneles

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 45% de los Ss. respondieron que éste glifo era: "perro;- - cuadro o marco; medio de transportación".

El "perro" es un animal carnívoro que constituye una especie de familia de los cánidos, a la que también pertenecen el lobo, la zorra, el chacal. Tiene olfato muy fino y es inteligente y muy leal al hombre. Se ha considerado como la más bella conquista hecha por el hombre, merced a los grandes servicios que le presta. En la antigüedad, los griegos y los egipcios los admitían

en las grandes solemnidades y se consideraban purificados cuando eran lamidos por ellos.

Landa (1938) dice sobre los mayas: "De muchos animales han - - carecido los indios; especialmente de los más necesarios, para el servicio del hombre; pero tenían otros de los más, de los - - cuáles se aprovechaban para su mantenimiento, y ninguno de - - ellos era doméstico, salvo los perros, los cuales no saben ladrar ni hacer mal a los hombres, y a la casa sí, que encaraman las codornices y otras aves y siguen mucho los venados y algunos son grandes rastreadores. Son pequeños y comíanlos los indios por fiesta. Dicen que tenían muy buen sabor".

La respuesta más importante en éste glifo fué "perro" vista 26 veces por los Ss. La prefieren el grupo de niños y en DM es sorprendente la gran frecuencia con que ocurre. "Perro" en -- éste glifo equivale a responder como Débil Mental.

Respecto a los animales caricaturizados, Carl Jung les llama - "animales serviciales", los cuales tienen características y comportamiento en forma humana, hablan un idioma humano y demuestran una inteligencia y un conocimiento en verdad superior a los del hombre. Suelen encontrarse en cuentos, dibujos, películas animadas, teatro, etc. En éstos casos se puede decir -- con razón que el arquetipo del espíritu está representado por la figura de un animal.

"Marco - cuadro" fué vista por 11 personas principalmente del grupo de adultos; ha de ser porque simbólicamente tienen un -- "marco de referencia muy establecido" en su comportamiento.

Psicológicamente un marco o cuadro estaría representando una limitación tanto de aspectos emocionales como de finitud de es pacio.

Se puede relacionar con la carga emotiva, sensible y creativa para realizar una pintura, una obra de arte de cualquier tipo o inclusive una fotografía familiar.

Las personas ven y "son vistas" a través del cuadro, ventana, T.V., pintura, de ahí se deriva el "voyerismo".

Dentro de todo lo que se enmarca está implícito el microscopio, el observador, científico, etc. Existe una situación de "micro-mundo".

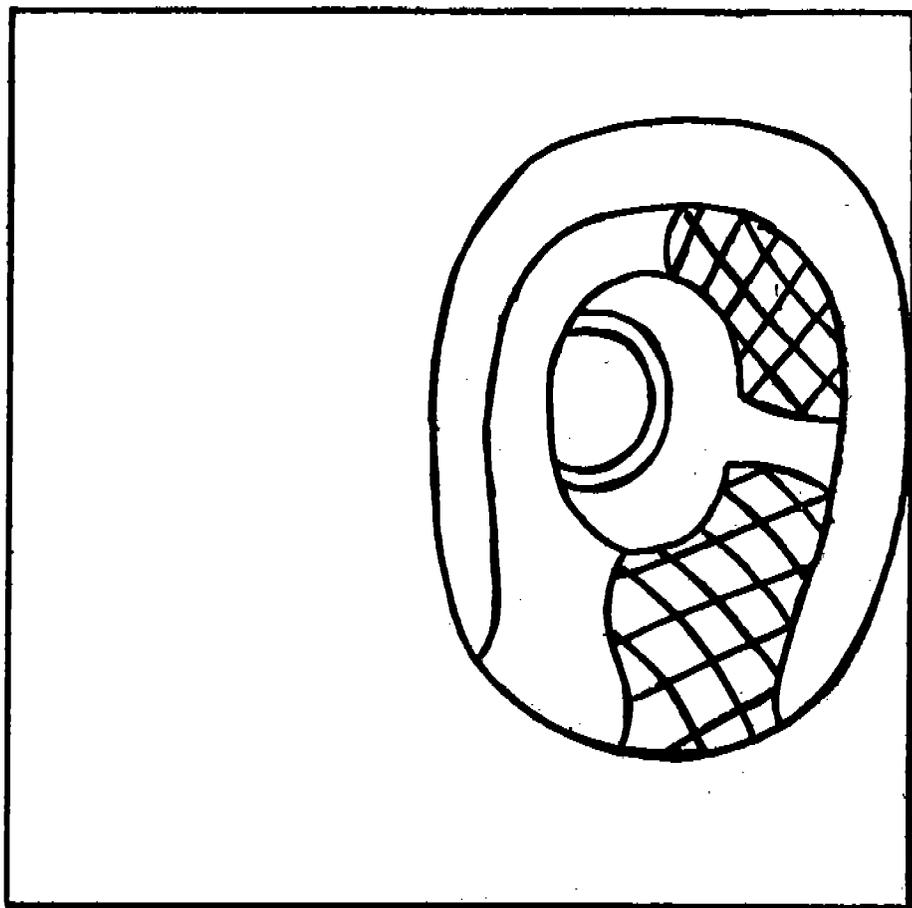
Existen numerosas cosas relacionadas con marcos de puertas, ventanas, huipiles, cuadrados, distribución de los templos, etc., en la arquitectura y costumbres de los mayas. Más sin embargo, lo más interesante en éste aspecto de proyectar, dirigir y ejecutar dentro de un marco son las estelas, compuestas de determinada cantidad de jeroglíficos, cada uno de ellos con una fecha determinada y una importante simbología expresada a través de la piedra.

Diferentes tipos de "transportación" fué vista por los adolescentes principalmente, implica desplazamiento, búsqueda, cambio. En las respuestas de los Ss. existe una manifestación de tipo urbano, donde se aprecia en "coche", "tren", "camión", "avión", etc. la rapidez en el desplazamiento y la ostentación implícitas en el tipo de vehículo escogido, que al mismo tiempo tiene un significado de status y equivalencia materna de --

protección y fortalecimiento,

Disto muchísimo hacer cualquier tipo de comparación entre las -
r's que los Ss. dferon con respecto al significado de "transpor
tación" para ellos y la existente en cultura maya.

GLIFO IO

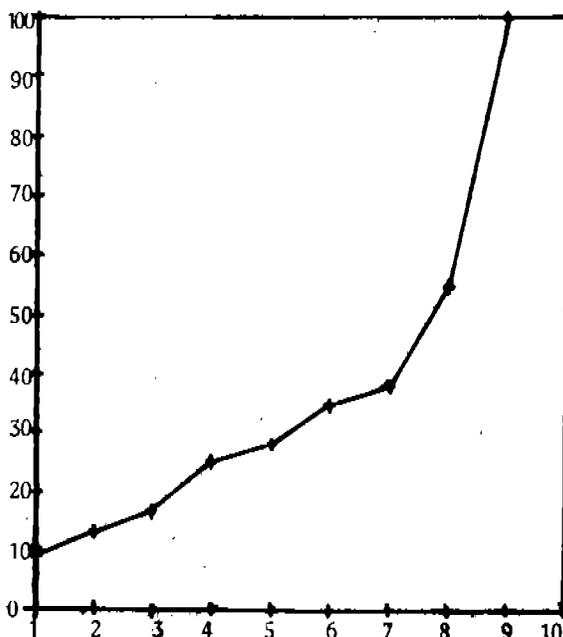


GLIFO 10

N = 276

TABLA X

Cat.	f	fa	%ac
1	25	25	9
2	11	36	13
3	10	46	17
4	38	70	25
5	7	77	28
6	54	97	35
7	33	106	38
8	232	152	55
9	Resp. 124 = 45% Aisladas		



DESCRIPCION:

El glifo 10 obtuvo 276 respuestas, 7 omisiones y 1 ilegible de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, solamente 4 glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 124 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "ojo" que fue dicha - 25 de las 276 (9%).

Si se observa la figura cuya característica principal es la "circularidad", una manera de ver el "ojo", sería que el párpado es la curva ancha que cubre casi toda la figura alrededor, la pupila es el óvalo central y la retina las 2 curvas interiores, la parte cuadriculada sería el fondo del "globo ocular".

Otras respuestas serían: Hongo (11 veces), pelotas (10 veces), canasta (8 veces), ojo de abeja (2 veces), ojo de víbora (2 veces), etc. Al agrupar las respuestas por sus características comunes salieron 4 grupos que obtuvieron entre el 33% de las 276 respuestas.

La gráfica muestra un principio bajo y cuenta con 9 categorías ordinales antes de llegar al 100%.

Agrupamientos:

- 1.- Ojos = 16%
- 2.- Hongo = 5%
- 3.- Pelota = 6%
- 4.- Canasta = 5%

- 1.- Ojo (25)
 - Ojo de víbora (2)
 - Ojo de abeja (2)
 - Ojo de pescado
 - Cabeza con 2 ojos
 - Ojo con retina
 - Ojo y una malla
 - Ojo saliendo del mar
 - Ojo con mirada alegre
 - Ojo viendo al mar
 - Ojo estilizado
 - Ojo encapsulado
 - Ojos tapados
 - Ojo de ciencia ficción de un extraterrestre

- 2.- Hongo
Hongo (11)
Hongo en ciruelas
Hongo alucinógeno
Hongo estilizado
Hongo con un palo atrás
Hongo en chile verde
- 3.- Pelotas
Pelotas (10)
Pelota foot ball americano (3)
Pelota de beis ball
Pelota detrás de una red (2)
- 4.- Canasta
Canasta (8)
Canasta de basket ball (4)
Canasta con cosas
Canasta de día de campo

Característica general del glifo: referencia a lo redondo:

Sol con plantas
Visión de Marte
Pifa
Semilla (2)
Caracol (2)
Huevos (2)
Huevos de Pascua (2)
Llanta (4)
Pecera (2)
Donas
Pan
Círculo
Ovalo
Platos
Plato ornamentado
Plato con comida
Argolla
Lupa
Palanca que se mueve en círculo
Volante
Aro
Raqueta
Raqueta de tenis
Sonaja
Sonaja golpeando

Péndulo de un reloj
Badajo de campana con red de fondo visto a través del --
dedo pulgar e índice
Anillo (2)
Sartén
Célula

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Se podría hablar de una mayor variabilidad en este glifo por los 4 grupos que hacen un total del 33% de respuestas. La característica general del glifo es lo redondo o circular.

El primer grupo está formado por "ojos". La respuesta "ojo" - la dieron 25 personas entre el grupo de niños, adolescentes y analfabetos. Parece ser que ojo es una palabra "fácil", se -- usa y se mira a través de... tal vez el órgano más importante por lo menos para éstos grupos.

Entre las respuestas aisladas, se dieron 15 más; lo cual po- - dría significar mas riqueza psicológica proyectiva.

Se podría inferir que el lapidario maya no trató de esculpir - una imagen concreta como un ojo, sino tal vez lo relacionado - con "la observación".

El segundo grupo es "hongo".

John Lloyd Stephens y Frederick Catherwood, el primero arqueólogo y el segundo dibujante, artista y arquitecto son dos de los críticos e historiadores extranjeros que nos han dejado evidencias sobre la cultura maya a través de escritos y publicaciones con dibujos. Entre todas sus descripciones de la belleza

arqueológica maya, estudiaron las plantas y frutos del suelo indígena entre las que se contaban numerosos tipos de hongos - cuyos fines servían de alimentación y como medicina.

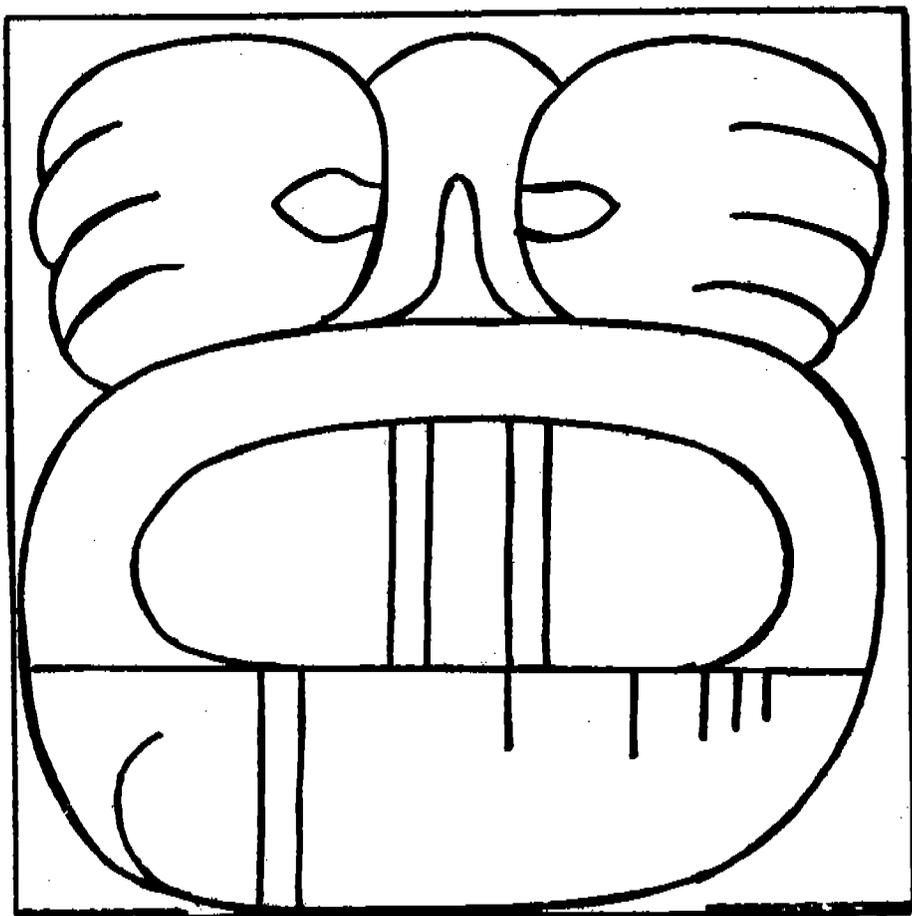
Del tercer grupo formado; las respuestas son "pelotas"; esto puede ser la representación de la pelota de caucho que se utilizaba para su juego, hasta "piedras" redondas de río, que servían para sus construcciones como señales o marcas o bien para hacer herramientas o calentar y cocinar.

El cuarto grupo formado está relacionado con diferentes tipos de "canastas". Sabemos que entre los mayas se cultivaban un número considerable de plantas por la fibra que producían. El principal es el henequén o sisal que lo utilizaban para sus prendas de vestir, zapatos y bolsas o canastas. La fibra de la palmera bayal se usaba para cestas, y las hojas jóvenes de la palmera de guano, para hacer sombreros y esteras.

Se puede deducir que la característica del glifo es lo "redondo" por el tipo de respuestas "ojo, hongo, pelotas, canasta". En el círculo está implícito el principio y el fin, psicológicamente es el cierre perfecto de una gestalt.

En el glifo 12 existen características en las respuestas relacionadas con lo redondo o circular.

GLIFO II



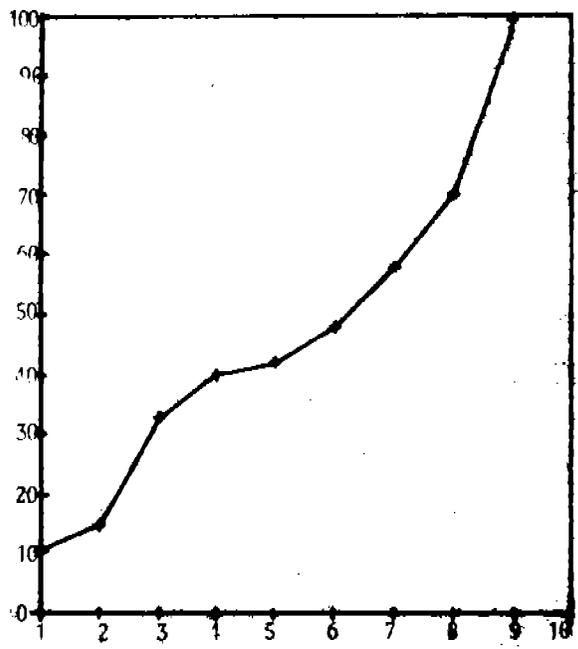


GLIFO 11

N = 260

TABLA XI

Cat	f	fa	vac
1	213	26	10
2	12	38	15
3	77	87	33
4	26	99	38
5	5	106	41
6	44	122	47
7	83	146	56
8	162	178	68
9	Resp. Aisladas	82 = 318	



DESCRIPCION:

El glifo 11 obtuvo 260 respuestas, y 6 omisiones de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 11 glifos- obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 82 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fué repetida), hasta la de mayor frecuencia: "máscara" y "buho", --

cada una fue dicha 13 veces a las 260 (10%).

Si se observa la figura, una manera de ver la "máscara" sería de frente, el óvalo mayor semejando una boca, muy grande, la nariz la "herradura" alta y los ojos los dos óvalos laterales -- con los "huecos" de la supuesta pupila. El "buzo", sería únicamente la cabeza de frente; muy parecido a la distribución anterior de la máscara.

Otras respuestas frecuentes son: manos (7 veces), mano (2 veces), manopla (4 veces), 2 guantes de box (3 veces), canasta con manos (2 veces), payaso (3 veces), cara (12 veces), boca (3 veces), persona sirviendo (3 veces), águila (2 veces) teclote (4 veces); al agrupar se formaron 3 conjuntos, todos con respuestas de esta clase. Se obtuvo un 37% de las 260 respuestas.

La gráfica muestra una pendiente que se eleva paulatinamente - a partir de un 10%, se estaciona ligeramente entre las categorías 4 y 5 e incrementa de nuevo su aceleración hasta alcanzar el 100% en la categoría novena.

Agrupamientos:

- 1.- Manos o guantes = 10%
- 2.- Cara, máscara, careta o sus partes = 18%
- 3.- Cabeza de ave = 9%

- 1.- Manos
 - Manos (7)
 - Mano (2)
 - Guante o manopla (4)

2 guantes de box (3)
 Canasta con manos (2)
 Guante de box (2)
 Manitas torcidas (2)
 Manos con casco de astronauta
 Manos sosteniendo un florero
 Manos tomando un volante
 Manos con cabeza

2.- Cara
 Payaso (3)
 Payaso bozo (2)
 Máscara (13)
 Máscara maya
 Máscara con dientes
 Máscara ritual
 Antifáz
 Cara (12)
 Boca (3)
 Persona sonriendo (3)
 Cara de payaso (2)
 Cara de canibal
 Cara de chinos
 Cara de mujer
 Boca con ojos
 Dientes
 Ojos y boca

3.- Animales; Aves
 Buho (13)
 Serpiente emplumada o Quetzalcoalt (2)
 Tecolote (4)
 Aguila (2)
 Halcón
 Pájaro

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 37% de los Ss. dieron respuestas a éste glifo relacionadas con "manos, cara, máscara y aves".

En éste glifo se dieron 3 categorías características; máscara, y buho con 13 respuestas cada una y cara con 12 respuestas.



La "máscara" parece una respuesta de analfabetos, adolescentes y adultos.

"Buzo" fué vista también en el glifo 20 y fué preferida por niños y adolescentes, tal vez por ser animal. Seguramente existe una buena integración perceptual.

"Cara" fué vista también en el glifo 28 por los grupos "normales" niños, adolescentes y adultos con cierta preferencia por los adolescentes.

Tal vez ésta lámina sea una de las de mayor variabilidad para los jóvenes y dé mayor oportunidad a la proyección de la personalidad. Se podría decir que está relacionada con su integridad e identidad.

Las "manos" implican acción, hacer, ejecutar, realizar y todas las denotaciones consecuentes; manejo, manufactura, maniobra, manipulación.

La manipulación es un tipo de conducta en que la actividad del organismo se limita en gran parte a movimientos locales y cuyo objeto consiste en cambiar la disposición física de un objeto con los que se trabaja, psicológicamente se estaría hablando de un proceso no observable de "movimientos" intelectuales --- para acomodar ciertas situaciones para beneficiarse o favorecerse.

La "cara", es la expresión emocional del individuo, denota un estado de ánimo, físico y orgánico. Culturalmente, el gesto o la expresión manifiesta rasgos o cambios de conducta que el in

dividuo puede o no percatarse de ellos y culturalmente la "cara" tiene una implicación estética de cuidado, esmero y atención para la aceptación de la persona en el medio ambiente. Se habla de una psicología del "gesto", en él se habla de un lenguaje preverbal que empieza en el nacimiento. El primer año de vida es el medio de expresión fundamental y sólo pierde importancia a medida que se desarrolla el lenguaje hablado. Los niños imitan los gestos mucho antes que imiten las palabras. Su primer conocimiento del mundo lo obtienen a través de gestos. Moviéndose expresan no sólo lo que sienten, sino lo que quieren decir o lo que necesitan. Esta forma primaria de lenguaje es intensamente instintiva, y emocional, mientras corresponde a la palabra el dar expresión a la capacidad intelectual del hombre.

La "máscara" es una figura, a veces ridícula, hecha de diferentes materiales con que una persona puede taparse el rostro. Sería una forma o encubrimiento, disfigurando o tapando la cara y todo lo expuesto a ella, es decir la máscara serviría simbólicamente para encubrir las emociones.

De la palabra latina máscara, se deriva la palabra "persona", la personalidad sería con lo que nos cubrimos para el exterior.

Según Morley nos describe la "personalidad" de los mayas: "Los Mayas fueron por naturaleza activos, enérgicos y grandes-trabajadores, de una limpieza escrupulosa, en cuanto a su persona y vestido se refiere. Eran conservadores, alegres y sociales, adictos a actividades comerciales. Gustaban de reír, hacer chistes y conversar, de buen carácter, confiados, generosos, respetuosos de los derechos de los demás y dotados de un

fuerte sentimiento de justicia".

Las funciones de dirección y administración estaban a cargo de la nobleza y el sacerdocio y la gente del pueblo constituía la clase trabajadora del campo o de la ciudad, por esa causa, -- fueron esas dos clases nobles y sacerdotes las que sufrieron -- el choque más fuerte de la conquista española".

"Los Mayas reverenciaban mucho a los viejos, y tomaban sus consejos, y así se jactaban de viejos pues habían más visto que -- ellos, les habían de creer, lo cual si hacían, los demás les -- daban más crédito. Eran tan extremados en esto, que los mozos no trataban con viejos sino era en cosas inevitables; y los -- mozos por casar con los casados, sino muy poco".

"Acostumbraban las mujeres a volver las espaldas a los hombres cuando los topaban en alguna parte, y hacerles lugar para que pasasen, y lo mismo cuando les daban a beber, hasta que acababan de beber".

Otro grupo está relacionado con "aves":

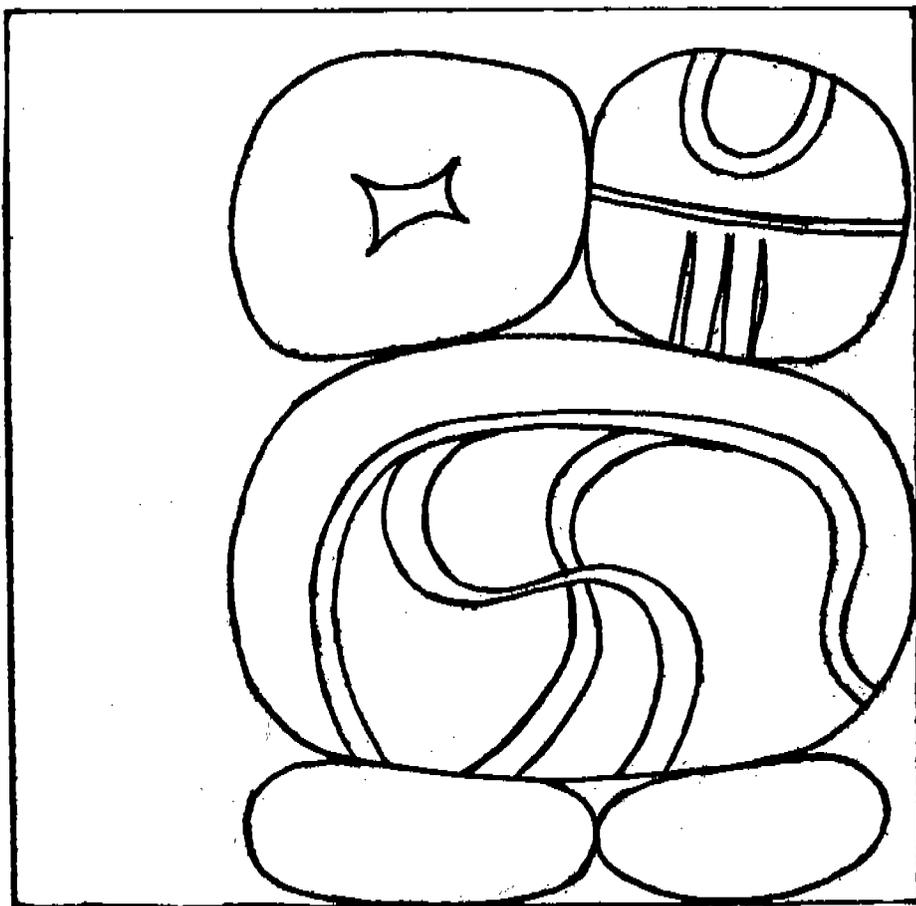
El "buzo" es una ave de rapia nocturna, puede rotar el cuello 180°, son especialistas en cacería, confían su habilidad a sus garras bien afiladas y picos desarrollados para hender y ras-- gar. Poseen picos compactos y curvados. A éste grupo pertenece cen los halcones y las águilas que cazan de día y los buhos -- que actúan de noche.

El buho simboliza o está asociado con "sagacidad y sabiduría". Es el ave de Minerva.

"Hay una abundancia que tiene esta tierra (Yucatán), de aves --

es maravilla grande, y tan diversas, que es mucho de alabar al que de ellas las hinchó como de bendición: Hay aves nocturnas, como son las lechuzas, mochuelos y gallinas ciegas, que es cosa de pasatiempo caminar de noche, pues se ven grandes piezas en el camino, poniéndose a vuelo delante de los hombres. Amohinan mucho a los indios y tiénenlos por aguero, lo mismo tienen a otros pájaros". (Landa 1938).

GLIFO 12

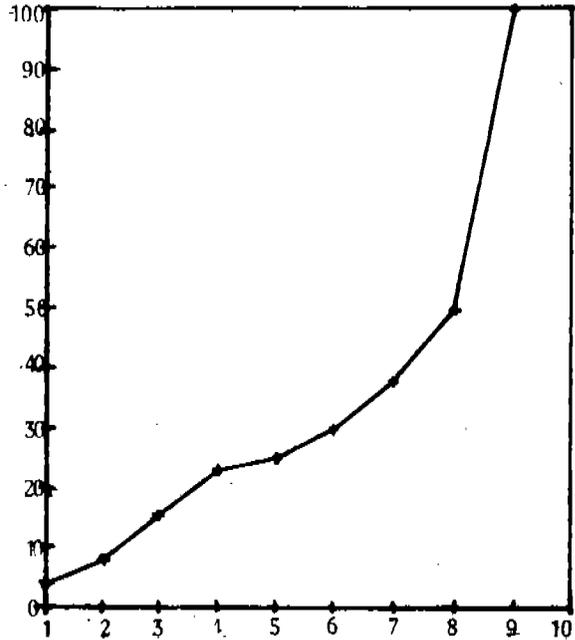


GLIFO 12

N = 258

TABLA XII

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	11	11	4
2	10	21	8
3	37	42	16
4	36	60	23
5	5	65	25
6	34	77	30
7	73	98	38
8	152	128	50
9	Resp. Aisladas	130	= 50%



DESCRIPCION:

El glifo 12 obtuvo 258 respuestas, 7 omisiones y 3 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 9 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 130 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue repetida), hasta la de mayor frecuencia "piedras", que fue dicha 11 veces de las 258 (el 4%).

Si se observa la figura; este es un glifo que no tiene una forma perfectamente bien definida detectable por los Ss., por lo tanto este glifo "poco estructurado" se presta para que el S. "se proyecte", parecería un glifo de tipo psicológico o psicolométrico.

Si y sólo si, el artífice maya quiso representar algo en este glifo, algo que fuera fácilmente reconocible por su forma, parece que consiguió algo que, 12 siglos después, no encuentra paralelo en la realidad mexicana.

Las respuestas son muy bajas: pelota (10 veces), donas (7 veces), cara (6 veces), rocas encimadas (4 veces), célula (3 veces), huevos (2 veces). Agrupándolas en un sólo conjunto cuya característica principal parecería ser "figuras redondas", se obtiene un 22%.

En la tabla I, se admite que este agrupamiento fue el único -- que lógicamente se pudo formar. La gráfica muestra un principio inicial muy bajo, forma una meseta en el 23% y un impulso final pasando por el 50%.

Agrupamiento:

- 1.- Figuras redondas - 22%
 - Piedras (11)
 - Pelotas (10)
 - Donas (7)
 - Cara (6)
 - Rocas encimadas (4)
 - Célula (3)
 - Huevos (2)
 - Cara con dos ojos
 - Cara y una dona
 - Testículos
 - Globo

Globo con serpentinas
Juego de pelota
Pelotas formando un muñeco
Lentes
Huevos en un plato
Dona y un pan dulce
Pasteles
Estambres
Huevos de pascua

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 22% de los Ss. respondió que éste glifo simbolizaba lo relacionado con "figuras redondas".

Las respuestas características y socorridas en éste glifo fueron: "piedras", 11 respuestas y "pelotas", 10 r's.

Aquí se confirma lo mismo que en el glifo 3 que el tipo de respuestas "pelota" puede considerarse como primitivo, elemental, poco creativo. En este caso propio de débiles mentales y adolescentes.

J. Bronowsky en su obra "El ascenso del hombre", elabora un capítulo titulado "la música de las esferas". Escribe sobre la astronomía como la ciencia más importante después de las matemáticas que se practicaba en Alejandría en la época cercana al nacimiento de Cristo. Indica que "El secreto de los cielos que los sabios buscaban en la antigüedad fue interpretado por un griego llamado Claudio Ptolomeo que trabajaba en Alejandría hacia el año 150 A. de C. El modelo de los cielos que Ptolomeo construyó es muy complejo, pero parte de una analogía simple. La luna gira alrededor de la tierra y a Ptolomeo, pareció -

igualmente evidente que los planetas y el Sol hacían lo mismo. Los griegos creían que el círculo era la forma perfecta de movimiento, y así Ptolomeo situaba a los planetas girando en círculo, o por círculos girando a su vez en otros círculos. El sistema fué una invención maravillosa y práctica y sirvió como artículo de fe para árabes y cristianos hasta fines de la Edad Media. Duró 1,400 años.

En el año 630 A.C., Mahoma conquistó La Meca y fundó el Islam, y gracias a los mahometanos se perfeccionó un instrumento de observación muy primitivo inventado por los griegos; el astrolabio, que fué el reloj de bolsillo y la regla de cálculo del mundo.

Más tarde los árabes trajeron de la India el sistema decimal - cerca del año 750 A.C., pero no se arraigó en Europa sino hasta 500 años después. "Las palabras Cero y Cifra son árabes!"

Se piensa que los mayas del Clásico hubieran podido dialogar con los griegos del siglo de Pericles por sus afinidades intelectuales respecto al tiempo. En general todos los pueblos mesoamericanos poseen un calendario solar y otro ritual. Entre los mayas el calendario ritual sirve para fijar las fechas de las fiestas conmemorativas de los dioses y se llama Tzolkin y el calendario solar, que se utiliza para contar el transcurso del tiempo y entre otras cosas, regir la agricultura, se llama Haab.

El calendario Tzolkin tiene una compleja serie de 20 nombres - a los que se les agrega un numeral del 1 al 13 lo que conforma la lista de la "Cuenta de los Días". Los meses son 18 de 20 -

días y uno llamado Uayeb de 5 días. En esta combinación, cada número-nombre del Tzolkin ocupa un riguroso orden, la posición que le corresponde en la serie de 365 divisiones del año, dando origen a la fecha de rueda calendárica. Corresponde a los mayas llevar este sistema a su máxima perfección al usar por primera vez el elemento Cero. La base de su sucesión matemática es un sistema vigesimal.

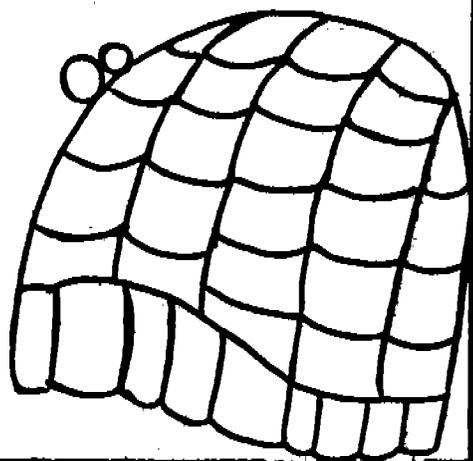
Psicológicamente la esfera, el círculo, es la continuidad del hecho, la acción; el verbo que se inicia para llegar al punto de partida, "nacer, morir, tierra-eres, ceniza-eres, de la tierra partes, a la tierra llegas".

¡ Es la masa en movimiento que se transforma en energía !

Es el sol que brilla, se desvanece, oscurece y vuelve a brillar.

"Cielo, vida y muerte, principio y fin". Alrededor del círculo está implícito la figura ovoide que nos conlleva al inicio de la vida en el huevo y de ahí partir en el devenir del desarrollo vital al ser viviente que en sus fases llega hasta su extinción o sea transformarse en cenizas.

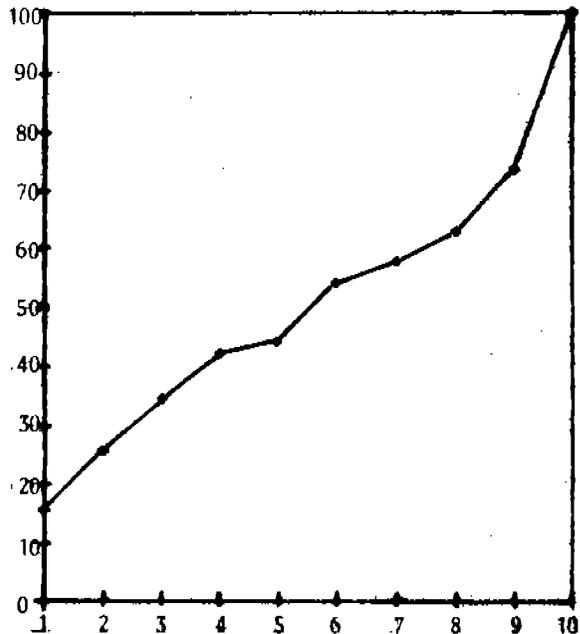
GLIFO 13



N = 279

TABLA XIII

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	45	45	16
2	28	73	26
3	25	98	35
4	18	116	42
5	8	124	44
6	47	152	54
7	25	162	58
8	53	177	63
9	142	205	73
10	Resp. Aisladas	74 = 27%	



DESCRIPCION:

El glifo 13 obtuvo 279 respuestas sin ninguna omisión y 1 ilegible de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, únicamente 3 glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la tabla y en la gráfica, va desde las contestaciones "aisladas" es decir, las 74 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue repetida, hasta la de mayor frecuencia: "iglú", que fué dicha

45 veces de las 279 (el 16%).

Si se observa la figura, su característica general es de "cubierta-protección": las respuestas fueron dadas en su mayoría basándose en la curva de la silueta y el contenido es lo que hace variar las diferentes percepciones que de él se obtuvieron. El "iglú" sería la casita de los esquimales con las rayas internas de la figura tratando de representar los bloques de hielo de lo que están hechos.

Otras respuestas frecuentes son: "telaraña" (25 veces o el 9%), red (25 veces), tortuga (28 veces), sombrilla (7 veces), cortina (8 veces), casa de campaña, casa, hogar, cueva, casco, para caídas, etc. Se formaron 5 grupos con todas las respuestas relacionadas entre sí y agruparon el 43% de las 279 r's.

La gráfica muestra un primer impulso que va del 16% al 42% hasta alcanzar el 73%; con 10 categorías en total.

Agrupamientos:

- 1.- Habitación = 23%
- 2.- Red, malla para atrapar = 20%
- 3.- Protector = 5%
- 4.- Tela para cubrir = 9%
- 5.- Animal de concha = 14%

1.- Habitación:

- Iglú (45)
- Casa de campaña (3)
- Carpa (3)
- Hogar (2)
- Casa (2)
- Techo de una casa (2)

- Casita
Cabaña
Choza
Tejado
Casa de oso
Cueva (2)
Cubierta o estadio con 2 globos
- 2.- Red:
Telaraña (25)
Paracaidas (4)
Red (25)
Malla para hacer trampas (2)
- 3.- Protector:
Coraza
Sombrilla (7)
Pantalla de lámpara (2)
Copa
Lámpara (2)
Biombo
- 4.- Cubierta:
Sábana
Mantel con una mosca
Mantel (7)
Colcha (7)
Cortina (8)
- 5.- Animal:
Tortuga (28)
Concha de caracol (4)
Catarina (3)
Armadillo (2)
Almeja
Tortuga con ojos saltones

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

La palabra caracterfstica en éste glifo es "iglú" que fué vista 45 veces por los Ss. del grupo de niños principalmente, se presta admirablemente para la interpretación dinámica de "protección", resguardo o cuidado, etc. Además tiene bastantes --

respuestas; casi el 17% de las 279 que le dieron al glifo 13. Probablemente iglú sea una respuesta de tipo popular y éste - glifo por sus números de agrupamientos sea el de más variabilidad.

La palabra protección es un sinónimo de cubrir o la acción y efecto de proteger.

Cubrir es ocultar o tapar una cosa con otra, tapar completamente la superficie de una cosa; ocultar o disimular una cosa con arte, aparentando ser otra. Juntarse el macho con la hembra para fecundarla. Ponerse el sombrero, la gorra. Poner el techo a la casa o fábrica, o techarla.

La madre protege al niño con su cariño, con su pecho, su vestido, con su manto.

La protección está dada ontogenética como filogenéticamente, - en el primero; el óvulo y el espermatozoide se juntan y quedan adheridos a las paredes del útero, y filogenéticamente -- los animales inferiores tienen que estar encubiertos desde el protozooario hasta el ser humano.

Existe la protección de embates ambientales, se protege a la sociedad con leyes con reglamentos, con policia, con Instituciones; toda protección se da contra la agresión y la violencia. Al niño desde la casa se le dá cariño, autoridad, amistad, dirección; en la escuela se la "arma" de conocimientos, sabiduría, experiencias, más tarde la ciencia le otorga un conocimiento de la naturaleza para no ser agredido, parte de -- esas agresiones son las enfermedades. Al adulto la sociedad

"lo acepta" como forma de protección y así aprende a proteger - se contra los embates e inclemencias del tiempo y al final la tierra lo cubre cuando muere.

En Palenque el rey Pacal gobernó la ciudad del 615 al 683. En 1949 del Dr. Alberto Ruz descubrió en el Templo de las - - Inscripciones la tumba del rey, era una tapa de piedra de cuatro toneladas cuya cubierta fue descrita así:

"Congelado en una caída perpetua con su collar de jade al aire, Pacal cae en el momento de morir, en la boca de un monstruo in fernal tal como el sol se pone en el ocaso.

Esta interpretación sostiene que al igual que el sol, Pacal -- asciende a los cielos; de éste modo realiza un ciclo cósmico. La cruz que está detrás, y sobre el gobernante representa al - árbol sagrado, ceiba que tiene raíces en el infierno, tronco en esta vida y ramas en el cielo, donde se posa un pájaro celes-- tial.

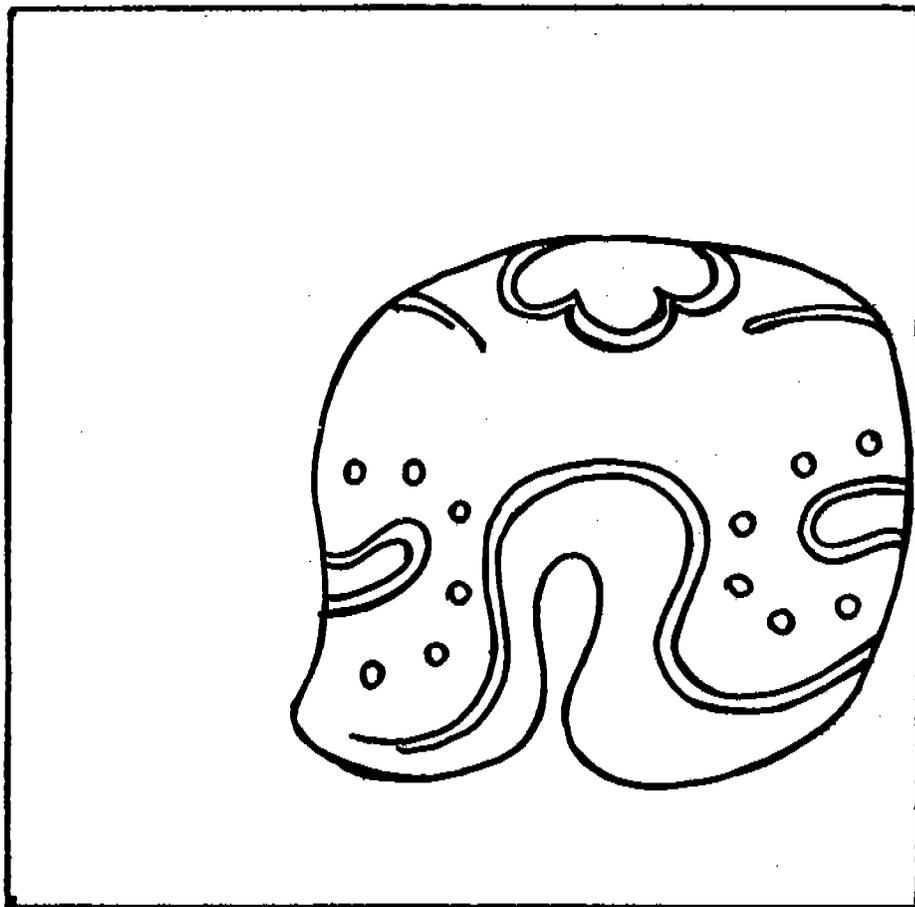
"Los mayas usaban los mismos materiales repetidas veces. Los restos de edificios destruidos se usaban de relleno para los - muros; ellos no sólo destruyeron muchos de sus edificios, sino que enterraron muchas de sus riquezas en ciertas tumbas - con tesoros escondidos".

"Toda clase de conchas marinas y de animales eran utensilios de



cocina, adornos para la cara o el cabello e implementos especiales para cazar".

GLIFO 14

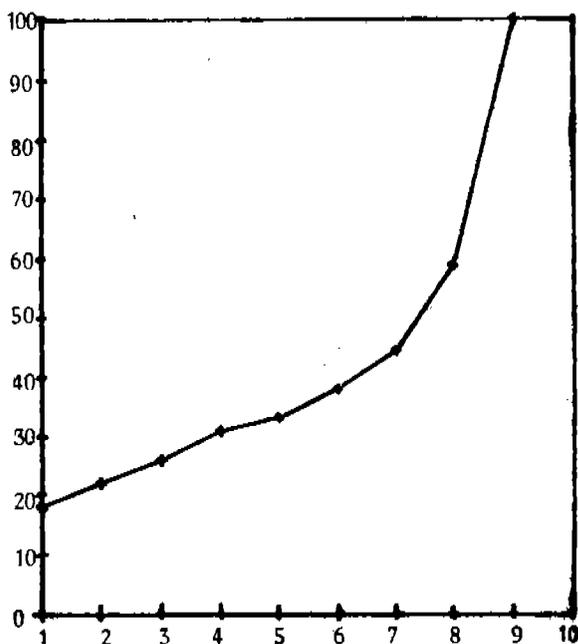


GLIFO 14

N = 276

TABLA XIV

Cat	f	fa	%ac
1	50	50	18
2	12	62	22
3	9	71	26
4	27	85	31
5	5	90	33
6	44	106	38
7	63	124	45
8	192	162	59
9	Resp. 114 = 41% Aisladas		



DESCRIPCION:

El glifo 14 obtuvo 276 respuestas y 4 omisiones de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 5 glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 114 respuestas diferentes, ninguna de las cuales, -- fué repetida) hasta la de mayor frecuencia: "casco" que fue dicha 50 veces de las 276 (el 18%).

Si se observa la figura, aquí sucedió lo mismo que con el glifo 21; se agruparon 3 conjuntos de r's dependiendo de la rotación de la lámina. El 1o. con la lámina tal cuál fué entregada, con la "herradura" en la parte superior, por lo cual a las respuestas a éste grupo fueron de "protección de la cabeza". - El 2o. grupo rotó la lámina al revés y la "herradura" quedó en la parte baja y las respuestas a éste grupo fueron de recipientes "contenedores". El 3er. grupo vió la lámina igual que el 1er. grupo y sus respuestas fueron de "animales".

Del total de 276 r's, el 63% se pudo agregar en esos tres conjuntos.

La gráfica muestra una curva con un comienzo muy alto 18% y se va elevando hasta alcanzar el 100%, con 9 categorías.

Agrupamientos:

- 1.- Protección cabeza, sombrero, casco, peluca, etc. = 33%
- 2.- Animales de cualquier especie = 18%
- 3.- Utensilios para contener = 12%

1.- Protección cabeza

- Casco (50)
- Peluca (9)
- Casco de perfil (2)
- Gorra (2)
- Gorro (2)
- Gorro de un árabe (2)
- Casco de Saturno
- Casco de la época de los centauros
- Casco foot ball americano
- Casco de bombero
- Casco romano
- Adorno de un casco
- Casco azteca
- Casco pintado

Casco con volumen
Casco de guerrero
Paracaídas sin cuerda
Sombrero
Sombrero decorado
Cachucha

2.- Animales

Pato (12)
Paloma (7)
Gusano (7)
Elefante (3)
Animal (2)
Pájaro (2)
Cabeza de un animal
Bichos de mar, calamar sin patas
Burro
Caracol
Elefante
Patas de un elefante
Nalgas de un elefante (gordura)
Elefante indú
Trasero de un elefante de circo
Gusano de mar
Pato maya
Pescado
Pez mirando de frente
Paloma de la paz, símbolo
Paloma de barro
Alga marina

3.- Contenedores:

Pecera (3)
Alcancía (3)
Canasta (3)
Florero (3)
Bolsa (2)
Florero con adorno (2)
Olla (2)
Vasija con mango (2)
Frutero (2)
Florero garigoleado
Frasco con palito dentro
Jarra con agua
Jarro
Jarro con cerámica

Jarrón
Vasija con dibujos
Tina (2)
Cazuela

INTERPRETACION PSICOLOGICA Y ANTROPOLOGICA:

Este glifo se parece mucho al glifo 21 por la forma en que respondieron los Ss. Utilizaron la rotación de la lámina y el tipo de r's es parecida.

Se formaron 3 grupos: "casco; recipientes contenedores y animales". En ésta ocasión las respuestas eran más de tipo decorativo o estético o jerárquico que como "protección".

Respecto a casco: S.G. Morley nos dice sobre la vida y costumbres de los mayas en su obra: "La civilización maya" (1946).

"Fue en el tocado donde los mayas desplegaron mayor magnificencia. La armazón era probablemente de mimbre, o de madera labrada en forma de cabeza de jaguar, ave o serpiente o quizás la cabeza de alguno de sus dioses. Estas armazones estaban cubiertas de piel de jaguar, mosaico de plumas y jades grabados y coronadas de altos penachos de plumas que les caían sobre sus espaldas en fantástica orgía de colores.

Algunas veces el penacho revestía la forma de una cresta rígida de plumas; pero siempre era la parte más llamativa del atavío e indicaba el rango y clase social de la persona".

Respecto al 3er. grupo formado por "contenedores". Todo indi-

ca que la cerámica maya se caracterizó al principio por dibujos en un solo color y los enseres figurados eran canales, vasos con fondos cuadriculados, vasijas en forma de copa, ollas en forma de bota, sellos de barro cilíndricos o planos y silbatos. En el período clásico hubo una gran evolución de la policromía, se usó el baño exterior anaranjado con pinturas en rojo. Las figuras pintadas o dibujadas se relacionaban a peinados, ajuares, textiles, tatuajes, escarificaciones, instrumentos manuales, telares, armas, danzas, jugadores de pelota y figuras zoomorfas, y otros aspectos de sus actividades cotidianas.

Tanto el "casco" como el "contenedor" servía en la vida práctica o ritual como receptáculo; ya sea para las "ideas" en el primer caso o "comestibles" en el segundo.

También se usaron entre los mayas a nivel estético en la jerarquía de los galardones épicos, o social o aristócrata.

En la equivalencia de "receptáculo" tiene su inferencia sexual de vagina y útero. El prepucio es la "cubierta" del pene que hace las veces de "casco protector".

La categoría "casco" fué vista por 50 Ss., los cuales se distribuyeron en pocos niños, muchos adolescentes y los adultos esperados.

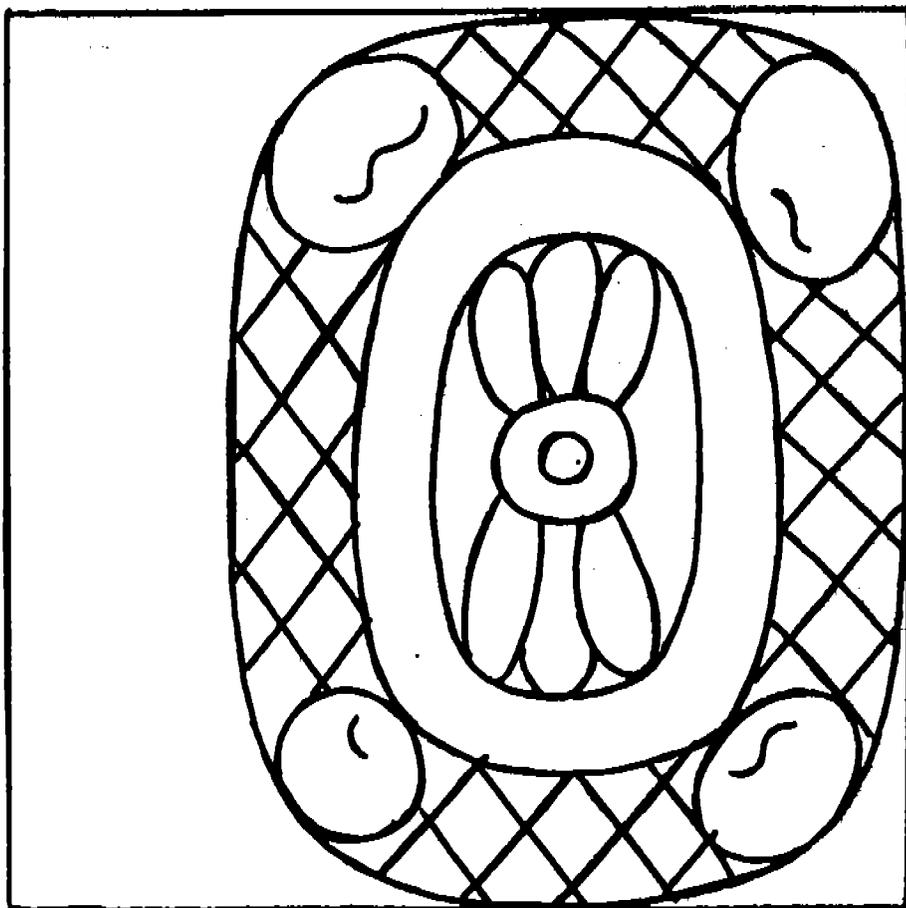
El 18% es suficiente para que sea una respuesta de tipo popular.

Vamos a suponer que el artista maya quisiera comunicar la importancia de proteger el cerebro (simbólicamente la intelligen



cia). Dudamos que los mayas, como los griegos y los judíos del 500 D.C., creyeran que se pensaba con el corazón en vez del cerebro.

GLIFO 15

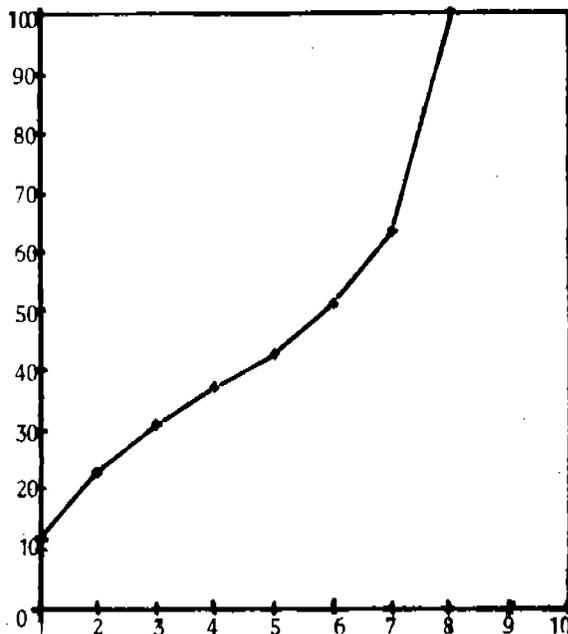


GLIFO 15

N = 269

TABLA XX

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	32	32	12
2	30	62	23
3	² 11	84	31
4	² 8	100	37
5	⁴ 4	116	43
6	⁷ 3	137	51
7	¹⁷ 2	171	64
8	Resp. Aisladas	98 = 36%	



DESCRIPCION:

El glifo 15 obtuvo 269 respuestas, y 4 ilegibles de los sujetos que lo vieron.

La distribución de sus respuestas como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas" (es decir las 98 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fué repetida) hasta la de mayor frecuencia: "mantel" que fué dicha

32 veces de las 269 (el 12%).

Si se observa la figura, una manera de ver el "mantel" sería - suponiendo una tela extendida vista de arriba hacia abajo con 4 figuras en las esquinas y un dibujo central, inclusive el -- fondo está cuadrículado como suele ser la tela de los manteles.

Otras respuestas frecuentes son: tapete (30 veces), mantelito, (3 veces), mantel individual (2 veces), mantel con huevos (2 - veces), alfombra (2 veces), petate (2 veces), mesa (11 veces), charola (8 veces), comedor (2 veces), platos (4 veces), etc.

Todas las respuestas de ésta clase se agruparon en 2 conjuntos relacionados entre sí, así se obtuvo un 47% de las 269 respuestas.

La gráfica muestra una pendiente de la curva que tiende a ser muy elevada, el ángulo que forma la gráfica tiene una pendiente que cae cercana a los 40°.

Agrupamientos:

1.- Mesa o sus componentes para la acción de comer = 17%.

2.- Cubiertas para proteger las mesas = 30%.

1.- Mesa:

Mesa (11)

Mesa o charola con pan

Mesa con un plato

Mesa con un mantelito y platón (2)

Mesa con huevos
Mesa con planta
Mesa con cosas arriba
Mesa con 4 personas (4)
Mesa con platos
Mesa y sillas
Adorno de una mesa
Comedor (2)
Charola (8)
Charola con comida
Platos (4)
Plato con flor (2)
Platón (2)
Platón de cerámica

2.- Cubiertas
Servilletas
Servilletas con mantel
Mantel (32)
Tapete (30)
Mantelito (3)
Mantel individual (2)
Mantel con huevos (2)
Alfombra (2)
Petate (2)
Mantel con platos
Papel
Cristal o vidrio
Tapete de hule

INTERPRETACION PSICOLOGICA Y ANTROPOLOGICA:

"Tapete" obtuvo 30 respuestas y "mantel" 15. Los débiles mentales y los analfabetos parecen preferir "tapete y mantel". Tal vez sea un problema semántico (verbal) o de inteligencia más que de personalidad.

Los niños dicen tapete un poco más de lo esperado, los adultos bastante menos de lo esperado y los analfabetos mucho más (los D.M. un poco más).

S.G. Morley nos dejó información en su obra: "La civilización maya" (1946) sobre las costumbres de la familia maya:

"El maíz ya molido, que en maya se llama zacán, se cubre con una servilleta y se deja cubierto hasta más tarde".

"Una hora más o menos, antes de la comida principal, que se -- sirve generalmente a medio día, se lava la mesa pequeña, baja y redonda, de unos 40 centímetros de alto, llamada la banqueta, que ésta siempre cerca del kohén, o típico hogar maya formado por tres piedras. Luego se limpia perfectamente el comal, disco redondo de barro cocido y se coloca sobre el hogar y se espera a que se caliente. Un pedazo de hoja de plátano de unos 15 cms. cuadrados, se calienta al Xamach hasta que está suave y flexible, y se coloca en la banqueta sobre un puñado de cenizas a fin de que gire fácilmente sobre la mesa. Después de -- éstas operaciones preliminares, la mujer está lista para hacer las tortillas".

Relacionado con "cubiertos para proteger" Morely dice:

"... Y que tienen unas camas de varillas y encima una esterilla donde duermen, cubiertos de sus mantas o paties; en verano duermen comúnmente en los encalados (corredor) especialmente los hombres".

Psicológicamente "mesa y cubiertas para proteger", nos llevan a la asociación inmediata de "comida" o la "acción de comer"; Freud en su teoría sobre la libido habló de una etapa en la -- formación del carácter que denominó "oral" dividiéndola en pasivo y activa. Correspondiendo ésto al chupeteo lo primero y mordente o agresivo lo activo. De ahí se desprende que en la mesa tanto se trata o aborda el acto de comer, como el de dis-

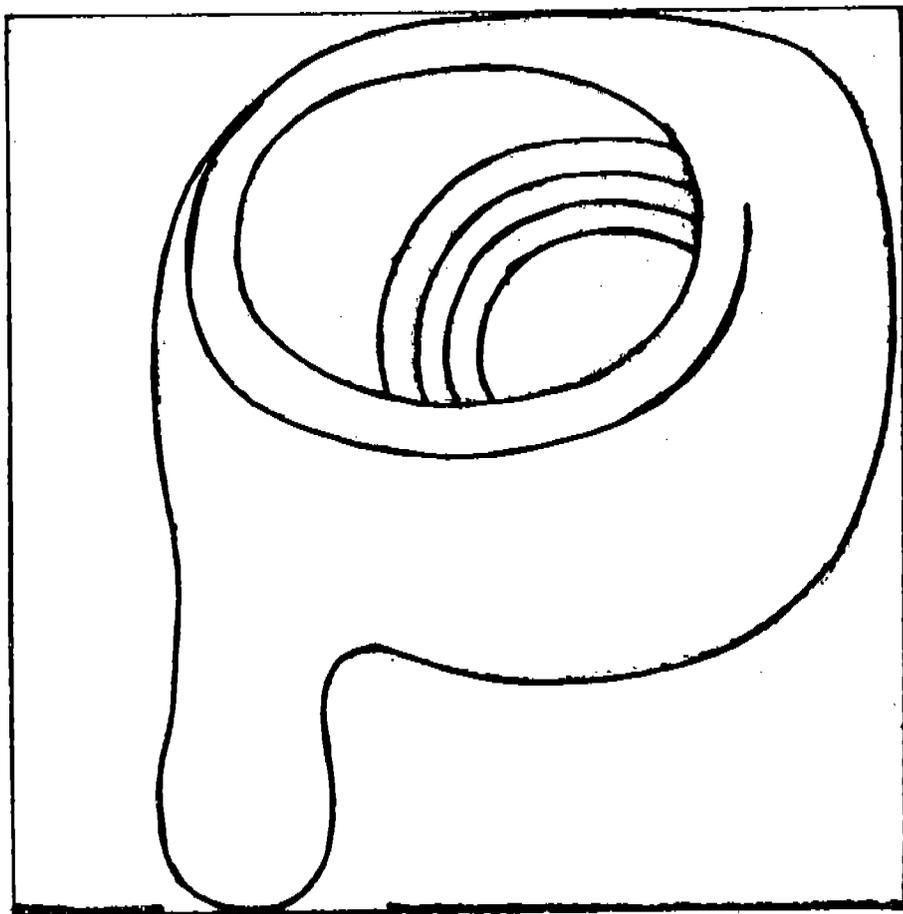
cutir y tratar asuntos que denotan choque o agresividad. En la época medieval los "Caballeros de la Mesa Redonda", se juntaban en Inglaterra para organizar sus conquistas con acciones bélicas o políticas. Actualmente es en la mesa donde se realizan las reuniones políticas, sociales o académicas.

Obviamente lo anterior no lo sabían los Ss. que respondieron "mesa", "mantel" o "tapete".

Sólo hay un 36% (una tercera parte más o menos) de respuestas aisladas.

Tal vez éste glifo sea uno de los menos "proyektivos" no se expresa bien la personalidad al responder. Se puede inferir que sea a causa de la figura, demasiado simétrica.

GLIFO 16

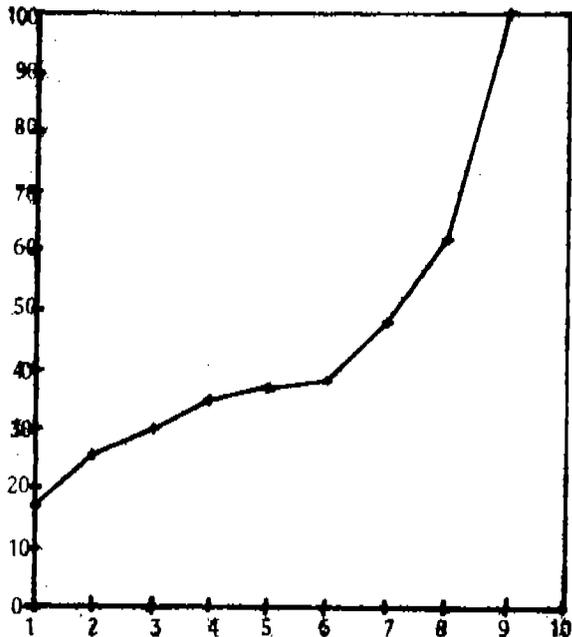


GLIFO 16

N = 261

TABLA XVI

Cat	f	fa	%ac
1	45	45	17
2	11	67	26
3	10	77	30
4	7	84	32
5	5	89	34
6	4	103	39
7	3	106	41
8	2	108	41
9	Resp. Aisladas	153	= 59%



DESCRIPCION:

El glifo 16 obtuvo 261 respuestas, 3 omisiones y 2 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 12 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas" (es decir, las 153 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "caracol" que fue dicha 45 veces de las 261 (el 17%).

Si se observa la figura, el "caracol" está visto "parado" sobre la cabeza salida de su concha; esta sería el primer plano del dibujo y la espiral serían las curvas centrales que dan -- aspecto de "profundidad" a la concha.

La característica general del glifo es la perspectiva tridimensional, de profundidad.

Otras respuestas frecuentes son: pipa (11 veces), tunel (10 veces), silbato (7 veces), ojo (7 veces), taza (4 veces), oído y oreja (3 veces), profundidad (2 veces), abismo, pozo en tercera dimensión, etc. Agrupando en un solo conjunto todas las -- respuestas de ésta clase, se obtiene un 57% de las 261 respuestas.

La gráfica muestra una curva de gran aceleración con una leve meseta en el 30.

Agrupamientos:

- 1.- Abismo -profundidad = 57%
 - Caracol (45)
 - Pipa (11)
 - Tunel (10)
 - Silbato (7)
 - Ojo (7)
 - Taza (4)
 - Cacerola (3)
 - Excusado (3)
 - Jarro (3)
 - Vasija prehistórica (3)
 - Oído - oreja (3)
 - Tubo (2)
 - Profundidad (2)
 - Vasija con mango (2)
 - Tuerca (2)
 - Sombrero (2)
 - Choza (2)

Rollo de cámara (2)
Campana (2)
Abismo
Agua
Arco iris
Cueva
Pozo en tercera dimensión
Animal en una cueva
Concha de caracol
Caracol en perspectiva
Oreja grande
Vagina
Infinito
Cámara de fotografía
Brazaletes
Cafetera
Rondana
Ventana con laberinto
Bota
Gorra
Gorro
Cuadro
Cesta
Jarra de barro
Jarra de cerámica
Olla
Recipiente y olla
Vasija con mango de barro
Vasija de cerámica tapada
Cenote sagrado
Entrada a un túnel descendente
Laberinto
Túnel muy largo
Puente
Espejo

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Lo mismo que el glifo 17, "caracol" tuvo la máxima cantidad de respuestas; en éste glifo fueron 45 respuestas en el cual todos los grupos se distribuyeron muy parejos, excepto los esquizofrénicos que superaron lo esperado.

El 17% de las 261 respuestas es una cantidad suficiente, lo --

cuál indica que "caracol" está bien visto, es bastante popular y lo pueden ver todos.

Este glifo tiene una buena variabilidad en respuestas aisladas, se presta para "proyectarse" con más libertad.

Para el punto de vista antropológico se buscó en el Diccionario de Motul, la palabra maya Dzonat, y significa "lagos de -- agua dulce muy hondos o pozos. Abismo, profundidad".

El obispo Landa, nos informa en "La Relación de las cosas de - Yucatán":

"En la tierra de Yucatán proveyó Dios de unas quebradas que - los indios llaman zenotes, que llegan de peña tajadas hasta el agua, en algunos de los cuales hay muy furiosas corrientes y acaece llevarse el ganado que cae en ellos y todas éstas co--- rrientes salen a la mar de que se hacen las fuentes dichas".

"Estos zenotes son de muy lindas aguas y muy de ver, que hay - algunas de peña tajada hasta el agua y otras con algunas rocas que les creó Dios, que causaron algunos accidentes de rayos -- que suelen caer muchas veces, o de otra cosa; y por dentro con lindas bóvedas de peña fina y en la superficie sus árboles, de manera que en lo de arriba es monte y bajo zenotes, y hay algu nos en que puede caber y andar una carabela, y otros más y - - menos. Los que éstos alcanzaban habían de ellos; los que no - hacían pozos; y como les había faltado herramienta para labrar los, eran muy ruines. Pero ya no solo les hemos dado indus --

tria para hacer buenos pozos, sino muy lindas norias con estanques de donde, como en fuentes toman el agua".

"Hay también lagunas y todas son de agua salubre y ruin para beber y no son corrientes como zenotes. Tienen una cosa esta tierra en toda ella maravillosa en esto de los pozos, y es que en todas las partes de ella que se cave, salen muy buenas -- aguas de manantiales y algunas tan hermosas que se sume una -- lanza por ellas y en todas partes que se han cavado se ha hallado medio estado antes del agua, un banco de conchas y caracolillos de la mar, de tantas diferencias y colores, grandes y chicos, como los que están a la orilla de la mar y la arena ya convertida en dura peña blanca".

Psicológicamente abismo-profundidad, se le relaciona con el -- fondo vaginal hasta llegar al útero de donde se emerge y se sa le a la vida ocasionando el cambio de la vida altamente placentera y gratificante, la intrauterina o la salida a la realidad e inicio de vida con rompimiento de la dependencia, por eso -- siempre se llora, para festejar el placer que produce.

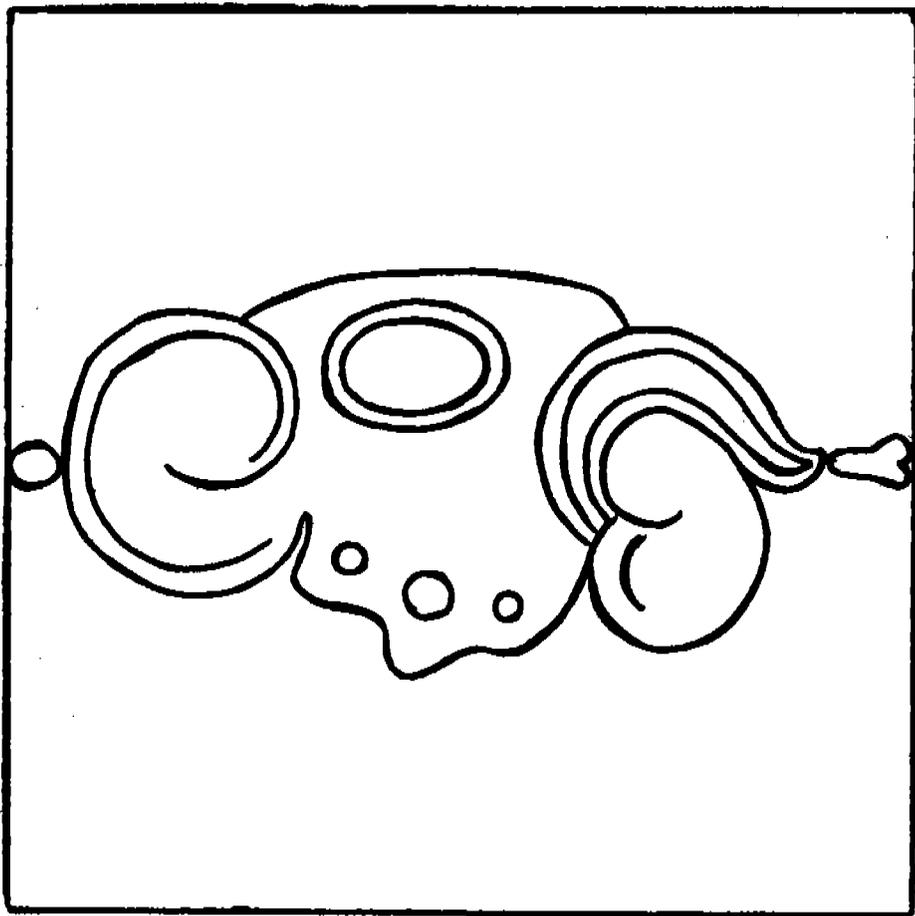
Algunos autores le dan la equivalencia de dicha salida de la -- profundidad como la salida del paraíso a la entrada en la vida, fruto del esfuerzo.

Uno de los favoritos discípulos de Freud, Otto Rank establece el origen de la angustia en el momento de ese desprendimiento que es la salida de la profundidad del útero y denomina a éste proceso "El Trauma del Nacimiento" esto bien podríamos considerarar la salida de ése abismo gratificante a una realidad independiente y expuesta a todas las viscicitudes del vivir.

Todo lo anterior Rank lo basó para estructurar su teoría en -- la cual la salida y el desprendimiento de la madre tiene la implicación de afrontar la soledad en el proceso psicoanalítico.

Esto no significa que el artista maya conciente o inconcientemente haya querido representar en este glifo (hasta hoy de significado desconocido) el trauma del nacimiento, o el momento de salir a la luz desde el vientre materno. El lapidario maya no pudo haber leído a Rank.

GLIFO 17

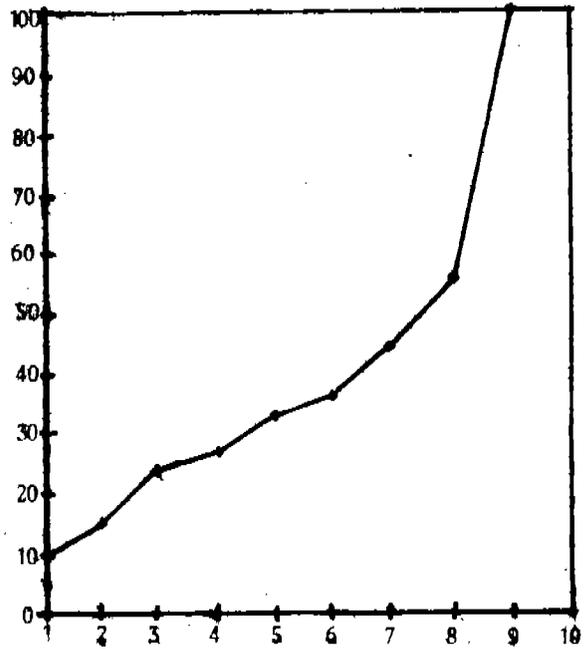


GLIFO 17

N = 238

TABLA XVII

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%c</u>
1	24	24	10
2	14	38	16
3	29	56	24
4	8	64	27
5	27	78	33
6	24	86	36
7	63	104	44
8	152	134	56
9	Resp. Aisladas	104 = 44%	



DESCRIPCION:

El glifo 17 obtuvo 238 respuestas, 2 omisiones y 5 ilegibles, de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, únicamente 2 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas" (es decir, las 104 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fué repetida), hasta la de mayor frecuencia: "ratón" que fué -

dicha 24 veces de las 238 (el 10%).

Si se observa, bien la figura, la manera de ver el "ratón", - es de dos formas: a) de frente la cabeza del ratón; las dos curvas laterales son las "orejas" y abajo los "ojos", "nariz", y el "hocico" y b) todo el cuerpo del ratón visto de perfil o lateralmente; del lado derecho, la curva es la "cabeza" y el "hocico", el resto del "cuerpo la parte central" y las curvas de la izquierda como si fuera la "cola".

Otras respuestas frecuentes son: cuernos (14 veces), toro (9 veces), elefante (7 veces), caracol (3 veces), oído y oreja - (8 veces), feto (5 veces), chivo (4 veces), becerro (2 veces), cabra (2 veces), etc.

Se pudieron agrupar 2 conjuntos no relacionados entre sí, con ellos se obtuvo un 41% de las 238 r's.

La gráfica muestra 9 categorías en una curva cuya pendiente - de 45° tuvo meseta hasta alcanzar el 100%.

Agrupamientos:

1.- Animales o sus partes = 34%

2.- Organos y sistemas = 11%

1.- Animales:

- Ratón (24)
- Elefante (7)
- Cuernos (14)
- Toro (9)
- Cabeza de un toro (2)
- Chivo (4)
- Cuernos de vaca (2)
- Cabra (2)
- Becerro (2)

Caracol (3)
Chango
Pulpo de frente
Tentáculo de pulpo
Pollo
Feto de pollo
Elefante enredado en una rama
Elefante echado
Carnero
Caracol raro
Caracol de jardín
Caracol de mar
Molusco saliendo de su concha

- 2.- Organos y sistemas:
Oído y oreja (8)
Aparato auditivo (2)
Feto (5)
Oreja grande
2 orejas, 1 grande con 3 ojos
Aparato reproductor femenino
Embrión
Feto enredado en cordón umbilical
Parte del hígado
Partes del intestino
Microbio
Trompas de Falopio
Viente con un feto
Ventre con un niño en desarrollo
Parto

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

De las 238 respuestas, el 10% fueron "ratón". Aunque - sean relativamente pocas respuestas, "ratón" les fascinó a los niños y les desagradó a los D.M. y a los adultos.

"Ratón" en el glifo 17 es una respuesta absolutamente infantil. Seguramente respuestas de tipo animal, son típicas y fáciles - para los niños por eso se pudo formar un agrupamiento alto de todos los animales o sus partes.

Llama la atención que en las respuestas agrupadas hay un buen porcentaje de animales con cuernos, espiral del caracol o --- entre el segundo agrupamiento de "organos y sistemas" la espiral fue también el común denominador.

En el glifo 2 también hubo respuestas de tipo cabezas de animal, y caracol obtuvo 17 respuestas de los niños y adolescentes.

Las respuestas de tipo animal suelen darla los niños y adolescentes, debe ser fácil ver animales en todas partes, la calificación es baja por ser infantil, primitiva, "inmadura".

Se puede asegurar que éste glifo que permitió únicamente 2 -- agrupamientos tiene tanta variabilidad como cualquier otro que tenga más; es decir la cantidad de agrupamientos no tiene mayor significado sobre la oportunidad de proyección.

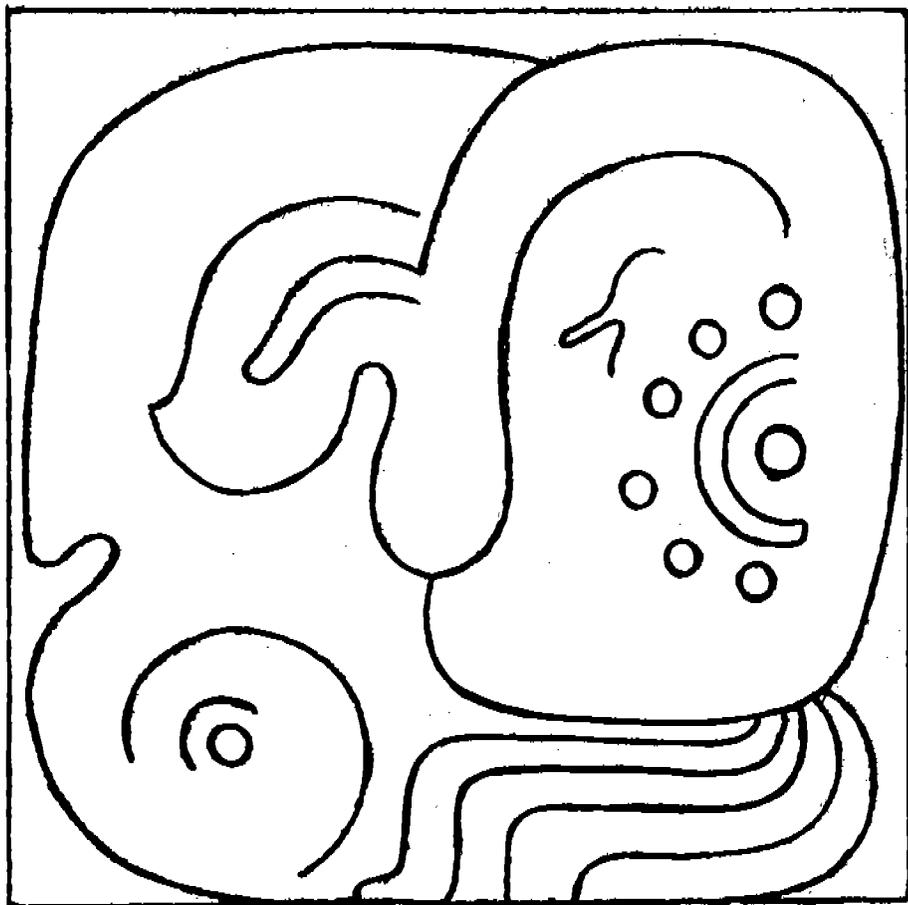
Entre las respuestas de animales ratón y elefante se parecen -- por sus orejas grandes y los cuernos en espiral, parecería que el artista maya tal vez hubiera querido expresar algo sobre la audición o por el estilo.

Basándonos en el Popol Vuh, libro tradicional de los indios -- que habitan la región del Quiché en Guatemala, se sabe que los mayas recurrían frecuentemente con preferencia al animal para traducir en forma sensible y palpable su concepto de la deidad. La adoración no se refiere al animal mismo sino al dios que se presenta en figura de animal.

Por ejemplo; un ratón por cuya boca se asoman la cabeza y las

manos de una figura humana. Es el espíritu que mora en ella que causa y dirige sus actos.

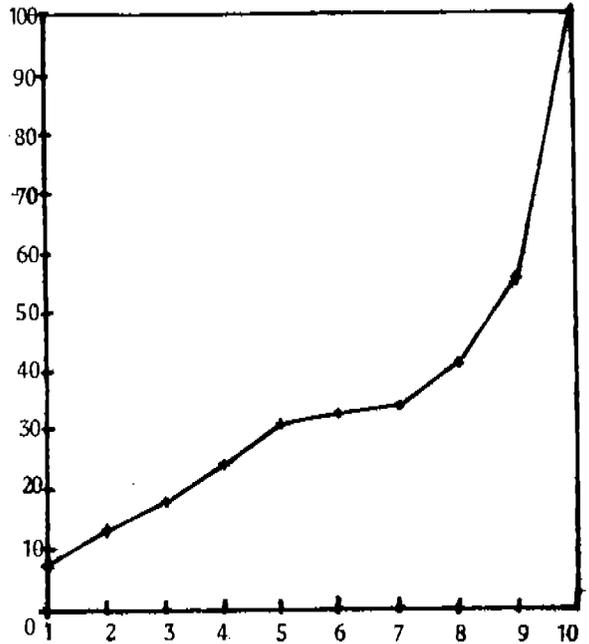
GLIFO 18



N = 254

TABLA XVIII

Cat	f	fa	%ac
1	18	18	7
2	15	33	13
3	13	46	18
4	27	60	24
5	36	78	31
6	5	83	33
7	4	87	34
8	63	105	41
9	192	143	56
10	Resp. Aisladas	111	= 44%



DESCRIPCION:

El glifo 18 obtuvo 254 respuestas, 6 omisiones y 6 ilegibles - de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 6 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", es decir las 111 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles -- fué repetida, hasta la de mayor frecuencia "oído y oreja" que fué dicha 18 veces en las 254 (7%).

El glifo no tiene una forma perfectamente bien definida detectable por los grupos de Ss. Por lo tanto éste glifo "poco estructurado" se presta para que el S "se proyecte"; es un glifo de corte "psicológico".

Otras respuestas frecuentes son: pescado (15 veces), cara (13 veces), ballena (6 veces), caracol (7 veces), elefante (6 veces), animal marino (3 veces), caballo (3 veces), pulpo (3 veces), perro (2 veces), pato (2 veces), etc. Agrupando en dos conjuntos todas las respuestas se obtiene un 57% de las 254r's.

La gráfica muestra que la pendiente asciende muy lentamente, para la 7a. categoría apenas está en el 35% y después se dispara.

Agrupamientos:

1.- Relacionado con diferentes animales = 31%

2.- Personas y partes de la cara = 26%

1.- Relacionado con diferentes animales

- Pescado (15)
- Ballena (6)
- Caracol (7)
- Elefante (6)
- Animal marino (3)
- Caballo (3)
- Pulpo (3)
- Perro (2)
- Pato (2)
- Cola de caballo (2)
- Parte de un caballo (2)
- Aguila
- Animal
- Amiba
- Ave con herradura
- Ballena con cola
- Boa
- Estómago de un caballo
- Caballo saludando a un caracol

Concha de caracol
Caracol con un ojo
Foto de caracol con pelos
Conejo
Elefante
Elefante entre hierbas
Foca
Gusano
Gusano enredado metido en una piedra
Insecto
Cabeza de un pájaro
Pato encima de un caracol
Cabeza de perro
Pez mirando de frente
Cabeza de pescado
Ojo de un pescado
Rana
Serpiente

2.- Personas y partes de la cara

Cara (13)
Cara de payaso
Cara sin nariz
Cara de mujer
Perfil
Perfil maya
2 perfiles y 1 oreja
Dientes
Oído y oreja (18)
Organos del oído (2)
Oreja grande
Oído, nariz y garganta
Parte del oído
Ojo (3)
Ojos
Ojo con una ola
Máscara
Máscara ritual
Niño (2)
2 niños en una banca
Niña (2)
Señor
Señor admirado
Señor con bufanda
Bebé en formación
Guerrero azteca



Muchacha
Mujer
Persona hablando expresando un pensamiento
Pareja y sus hijos
Caricatura de una persona
Caricatura triste

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

En éste glifo el 31% de los Ss. respondió que éste glifo simbolizaba diferentes animales y el 26% relacionado a la "Persona o sus partes".

La categoría más socorrida fué "oído y/o oreja" que fué vista 18 veces.

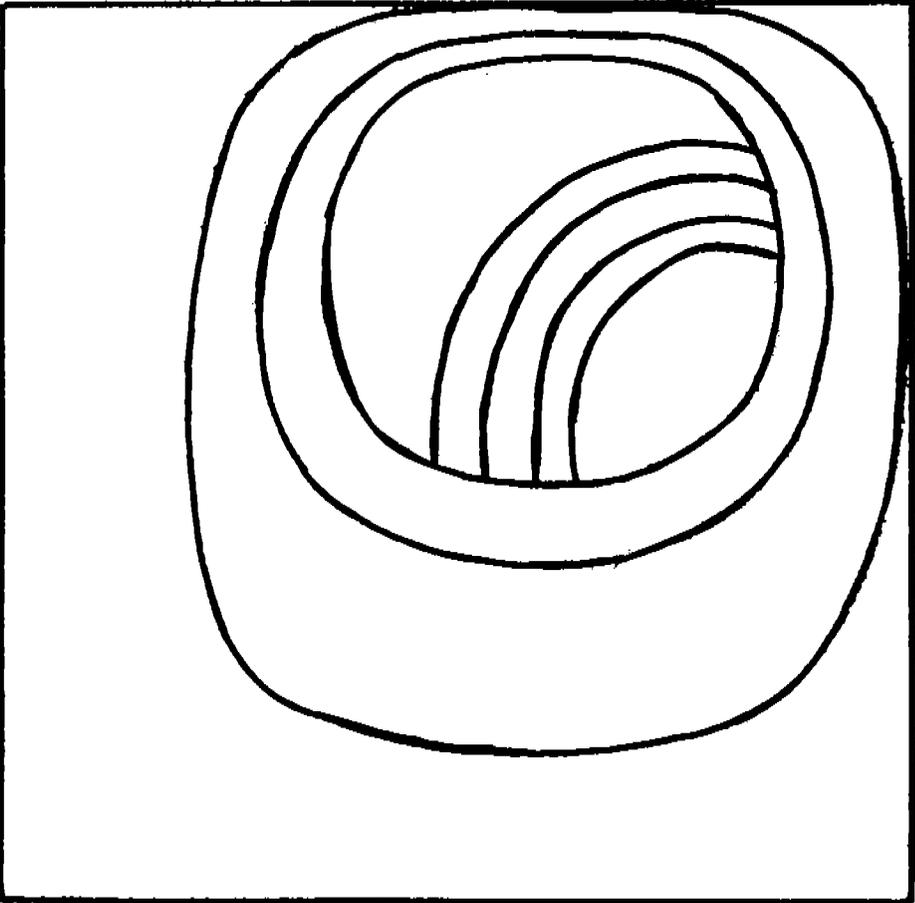
Obviamente es una respuesta anatómica, casi exclusivamente de los grupos "normales" perfectamente repartida conforme a las proporciones de los grupos. Con una ligera tendencia a ser favorecida por los niños. Su frecuencia general, entre las 254 r's del glifo es menor del 10%.

La segunda categoría en cantidad de r's fué "pescado" típica de adolescentes, fué vista también en el glifo 8 con respuestas de tipo infantil; funcionalmente se dice, "se mueve como pez en el agua", por su agilidad, rapidez, es resbaloso, y su aspecto es estéticamente bello; alargado, con su cabeza en forma de punta va abriéndose camino; simbólicamente desde los cristianos que lo usaron como símbolo de vida; muy interesante que sean los adolescentes los que se inclinen por ésta imagen.

La tercera categoría fué "cara" vista 13 veces por niños y --

adolescentes; cara se vió también por los mismos grupos en -
los glifos 6, 11 y 28. Parecería una respuesta primitiva,

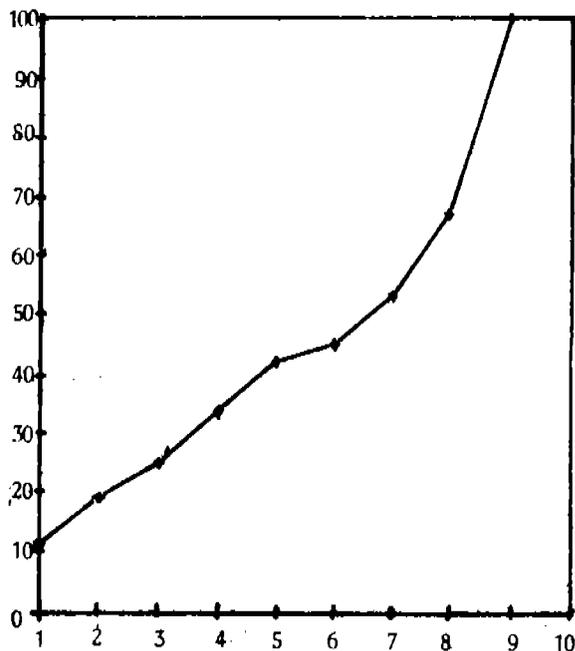
GLIFO 19



N = 236

TABLA XIX

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	26	26	11
2	18	44	19
3	15	59	25
4	² 10	79	33
5	⁴ 5	99	42
6	² 4	107	45
7	⁶ 3	125	53
8	¹⁶ 2	157	67
9	Resp. Aisladas	79 = 33%	



DESCRIPCION:

El glifo 19 obtuvo 236 respuestas, 4 omisiones y 5 ilegibles, de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, el glifo 19 ocupa el lugar más bajo en número de respuestas.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 79 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fue repetida), hasta la de mayor frecuencia, "anillo" que fue - -

dicha 26 veces de las 236 (el 11%).

Si se observa la figura, es tridimensional con perspectiva cilíndrica de profundidad. Una manera de ver "el anillo" sería: el primer plano de la figura, el exterior del mismo, y así las rayas interiores curvadas serían lo que da el aspecto de "profundidad".

Otras respuestas frecuentes son pulsera (3 veces); arco iris (15 veces), tunel (18 veces), curva (2 veces), cuadro (2 veces), olla (5 veces), frasco (3 veces), etc. Se agruparon en 3 conjuntos todas las respuestas de esta clase. Se obtiene un 54% de las 236 r's.

La gráfica muestra un comienzo muy bajo (de un 11%) luego - - viene un impulso hasta el 42% donde se forma una "meseta" y - de ahí una curva hasta alcanzar el 100%.

Agrupamientos:

- 1.- Arco iris = 10%
- 2.- Perspectiva de profundidad = 33%
- 3.- Utensilios = 11%

- 1.- Arco iris:
 - Arco iris (15)
 - Arco iris a través de un hoyo (2)
 - Arco iris en una construcción moderna
 - Arco iris con anillo
 - Arco iris visto por el retrovisor de un carro
 - Arco iris reflejado en el agua
- 2.- Perspectiva:
 - Anillo (26)

Pulsera (3)
Pulsera cuadrada
Tunel (18)
Tunel de excavaciones
Tunel de distintas cavidades
Tunel que se va haciendo chiquito
Tubo (2)
Tubo con llantas
Lupa
Cueva (2)
Cueva de lado
Cueva entrada
Abismo
Agua
Agujero
Sol desde la ventana
Profundidad
Perspectiva
Cuadro (2)
Letra "o"
Círculo
Círculo con profundidad
Círculo con otro dentro con franjas
Círculo hacia adentro
Círculo concéntricos
3 círculos y 4 adentro

3.- Utensilios:

Olla (5)
Frasco (3)
Canasta (3)
Vasija prehistórica (2)
Cesta (3)
Bolsa (2)
Jarro
Maceta
Bote
Caja
Olla con fondo
Vasija de cerámica tapada

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 54% de los Ss. respondieron que éste glifo representaba aspectos tridimensionales, cilíndricos o de profundidad. Este -

glifo es muy parecido al 16, su característica general es la profundidad.

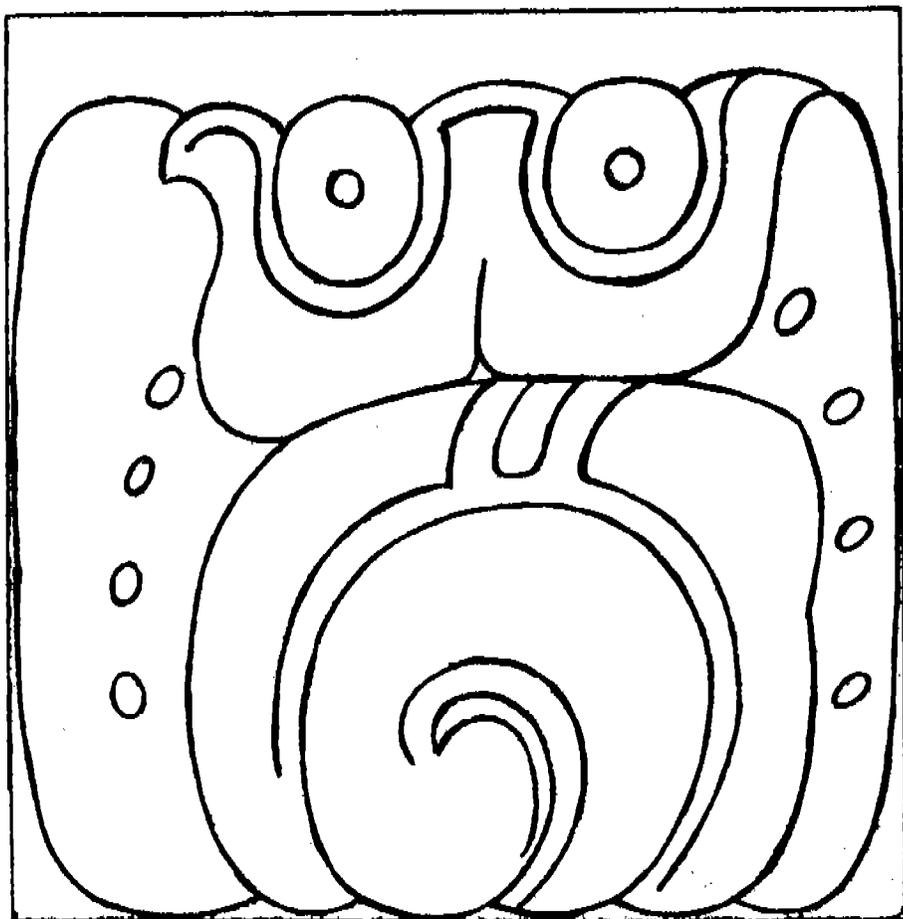
Psicológicamente los 3 grupos tienen un símbolo común: fondo-profundidad-espacio. Esto denota una doble interpretación; - en un aspecto la profundidad con su equivalencia útero-madre, en el cual se penetra en el fondo de la madre tierra con todas las equivalencias de la dependencia (protección, incesto, cuidado, etc.), a su vez está implícito la huida, búsqueda de refugio, encubrimiento ante una realidad hostil y lacerante - y en lo antagónico el percibir el espacio ilimitado, bioffli-co como símbolo de independencia, libertad, y sensibilidad.

En general éste glifo se presta para la expresión de respuestas "normales" por Ss. "normales". "Anillo" fué la categoría con más cantidad de respuestas, en total 29, es decir el 101% de las r's totales del glifo; hay una leve tendencia a ser -- utilizada por los grupos de analfabetos y adultos. "Anillo" representa cierto "status" dentro de las clases sociales, es decir "un adorno representativo", su funcionalidad es de penetración y visualmente puede ser "profundo" tiene cierta -- perspectiva.

"Tunel" es la segunda categoría con 18 respuestas de los grupos "normales", hay preferencia por el grupo de niños; tal -- vez son los más creativos e imaginativos; y el aspecto de profundidad sea más fácil en respuesta para ellos.

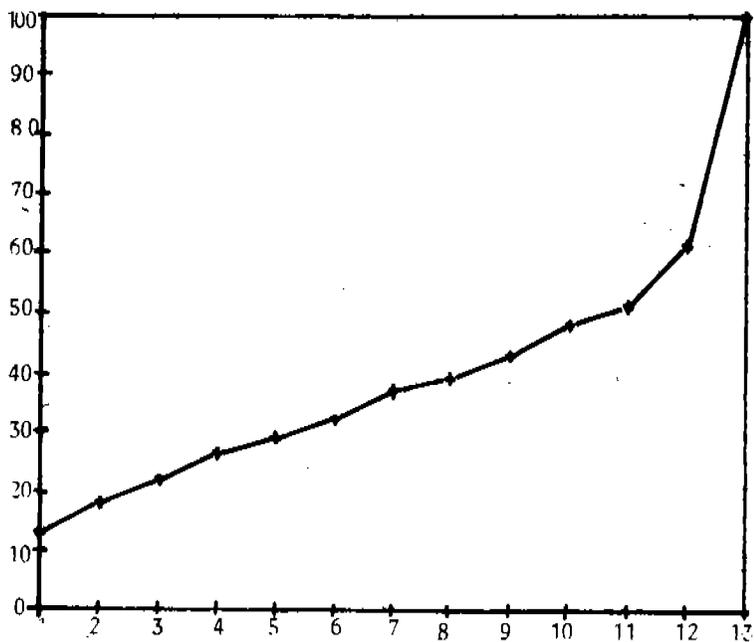
"Arco iris" es la tercera categoría; lo mismo, típica respuesta de grupos "normales" la prefieren un poco más los adolescentes. Respuesta más elaborada creativa e inteligente.

GLIFO 20



N = 269

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	34	34	13
2	14	48	18
3	11	59	22
4	10	69	26
5	9	78	29
6	8	86	32
7	27	100	37
8	6	106	39
9	25	116	43
10	34	128	48
11	33	137	51
12	142	165	61
13	Resp. Aisladas	104 =	39%



DESCRIPCION:

El glifo 20 obtuvo 269 respuestas, con 4 omisiones de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 15 -- glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 104 respuestas diferentes, ninguna de las cuales -- fué repetida), hasta la de mayor frecuencia, "b_uho" que fué dicha 34 veces en las 269 (el 13%).

Si se observa la figura, una manera de ver al "b_uho" serían -- los dos círculos de la parte superior los "ojos", el "pico" -- estaría formado entre la raya central y la continuación de sus curvas que rematan en dos piquitos representandolas "orejas", el resto sería el "plumaje".

Otras respuestas frecuentes son: tecolote, ojos de buho (4 veces), ojos (8 veces), rana (5 veces), sapo (4 veces), cara (10 veces), carro (14 veces), coche (11 veces), camión (7 veces), etc.

Se agruparon en total 4 conjuntos, tres de ellos relacionados entre sí, y el cuarto "vehículos terrestres", sin relación aparente con los demás. Estos 4 grupos incluyen el 41% de las -- 269 respuestas.

La gráfica muestra un ascenso muy gradual, con 13 categorías -- antes de alcanzar el 100%.

Agrupamientos:

- 1.- Buho = 13%
- 2.- Ojos = 6%
- 3.- Cara = 5%
- 4.- Vehículo terrestre = 17% (acción de carga)

1.- Buho:

Buho (34)
Ticolote
Buho con anteojos

2.- Ojos:

Ojos (8)
Ojos de buho (4)
Cabeza con 2 ojos (2)
Ojo de un cocodrilo
Ojos y un casco
Niña con 2 ojos

3.- Cara:

Cara (10)
Cara de niña
Cara sin nariz
Cara de ídolo maya

4.- Vehículo terrestre:

Carro (14)
Coche (11)
Camión (7)
Camión de carga (3)
Carrito (2)
Carro alegórico (2)
Bugui
Carro de frente con 2 asientos
Carro moderno
Carro cargando un elefante
Carro cargando una piedra
Carrito con una nube
Revolvedora
VW aplastado

INTERPRETACION PSICOLOGICA Y ANTROPOLOGICA:

En este glifo se formaron 4 grupos que aparentemente no tienen nada en relación uno con otro. Sin embargo por el tipo de repuestas y características de cada uno de los 3 primeros (buho, ojos, cara) los juntaremos en uno cuya característica general es la "visualidad" (31%).

La palabra visual es un adjetivo perteneciente a la vista como instrumento o medio para ver. Línea recta que se considera trada desde el ojo del espectador hasta el objeto.

Se deriva visualidad que significa el efecto agradable que produce el conjunto de objetos vistosos.

El 1er. grupo formado por "buho": Se refiere al ave nocturna - de rapaña de cabeza grande y aplanada, pico curvo, ojos muy -- grandes que sobresalen, con plumas alzadas en la cabeza que se mejan orejas. Se especializan en cazar de noche por su notabilísima vista.

Paul Westheim (1957) en su obra: "Ideas fundamentales de arte prehispánicas en México" dice que: "Los mayas consideran al -- águila-buho como a una deidad benéfica que ulula para que los hombres se pongan en guardia contra los males que los amenazan y se defiendan de ellos".

El Popol Vuh cuenta entre sus historias sobre los Señores Tecolotes: "Los tecolotes se volvieron a la Tierra dejando engañados a los Señores del Infierno, a los Ahavalu y Xibalba".

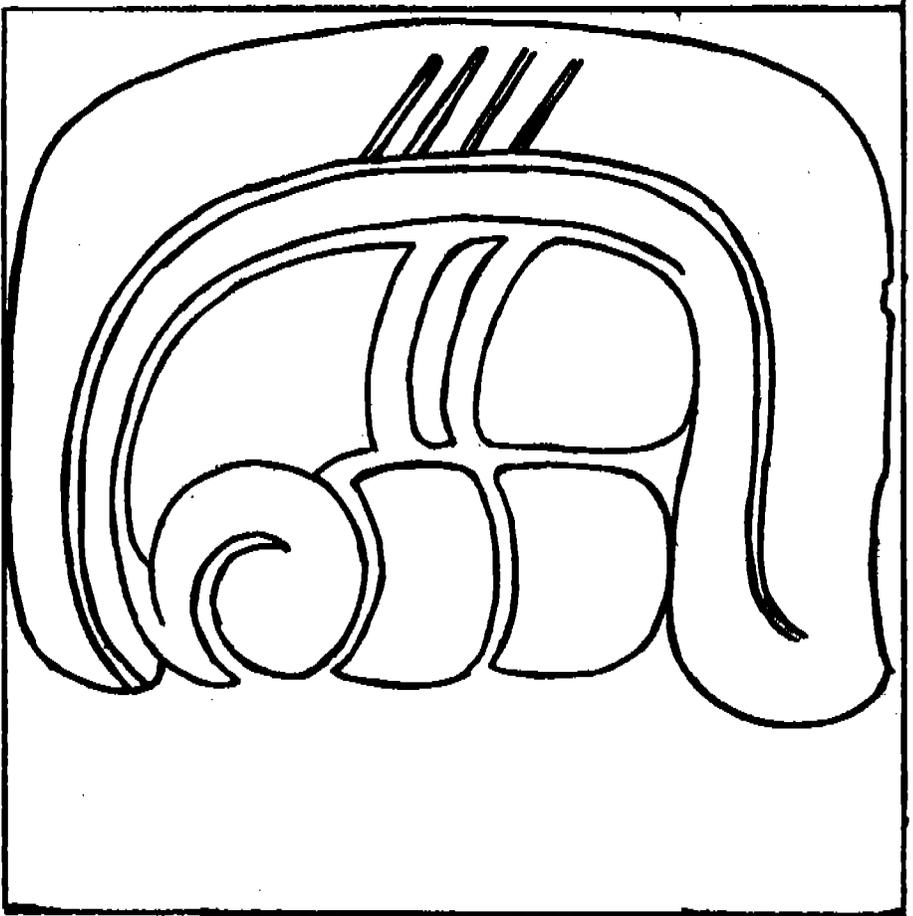
"Los Señores Tecolote desde entonces tienen por alimento las-culebras que se deslizan por el campo".

"Buho" fué la categoría con más respuestas, en éste glifo; 34 en total. También la vieron en el glifo 11 los mismos grupos de niños y adolescentes; llama la "atención" muy especialmente, tiene cierto "karma" tal vez relacionado con la visual y sabiduría.

El segundo grupo formado por "lentes", el tercero por "ojos", el cuarto por batracios. De los cuatro grupos anteriores hay un común denominador; los Ss. ven en el glifo cosas relacionadas con los -ojos de gran tamaño.

Tal vez el artesano maya al esculpir el glifo trataba de in-formar algo alrededor de la "visualidad"; y ésta podría estar asociada entre los mayas posiblemente a la astronomía.

GLIFO 21

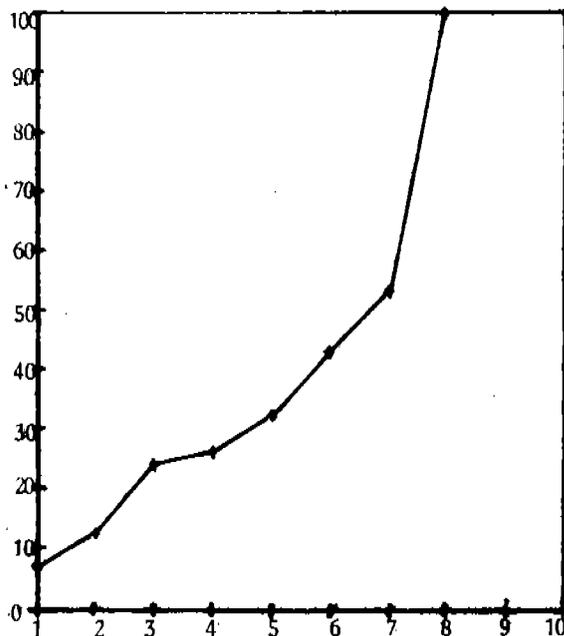


GLIFO 21

N = 244

TABLA XXI

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	16	16	7
2	14	30	12
3	47	58	24
4	5	63	26
5	44	79	32
6	93	106	43
7	122	130	53
8	Resp. Aisladas	114	= 47%



DESCRIPCION:

El glifo 21 obtuvo 244 respuestas, 7 omisiones y 1 ilegible - de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 3 glifos únicamente obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", - (es decir las 114 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fué repetida), hasta la de mayor frecuencia: "casco" que

fué dicha 16 veces en las 244 (7%).

Este glifo es muy interesante, se formaron 2 grupos muy definidos: el 1o. con la lámina tal cual fué entregada: con una "herradura" en la parte superior por lo cual las respuestas a éste grupo fueron: "cubiertas para protección de la cabeza". El 2do. grupo rotó la lámina al revés y la "herradura" quedó en la parte baja y las respuestas a éste grupo fueron de "transporte marítimo". Las respuestas que permitieron encasillarse en alguno de esos dos grupos constituyen el 42% de las 244 r's.

La gráfica muestra una curva de inicio bajo de 7% con una meseta en el 24% para luego continuar hasta el 100% con 9 categorías.

Agrupamientos:

- 1.- Transporte marítimo = 17%
- 2.- Cubierta para protección de la cabeza humana = 25%

1.- Transporte:

- Barco (14)
- Canoa (7)
- Barco vikingo (5)
- Barca (3)
- Arca (2)
- Barco antiguo
- Barco que se hunde
- Barco egipcio
- Barco con velas y remo
- Canoa con remos
- Embarcación
- Galeón
- Lancha
- Lancha con bultos
- Nave con remo

- 2.- Protección:
Casco (16)
Casco de foot ball americano (7)
Gorra
Sombrero
Cara con cabellera
Cabello (3)
Peluca (7)
Peinado

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Con este glifo se formaron 2 grupos: "transportación marítima" y "protección para la cabeza", parecería que la característica general del glifo es el "casco" o una "contención". Sería un sinónimo de "barrera" o "defensa".

La palabra "barrera" tiene varias acepciones que nos sirven - como base para éste análisis: es una especie de valla, generalmente de palos o tablas que se usa para atajar un camino, para cerrar un sitio, o para otro fin análogo. En una fortificación antigua, el parapeto para defenderse de los enemigos.

Para la cultura maya se puede deducir que no era un pueblo -- guerrero por excelencia; al contrario sus armas eran frágiles y no solían invadir territorios para dominar u obtener más - poder.

En el capítulo sobre los guerreros en la obra de Fray Diego - de Landa "Relación de las cosas de Yucatán" (1938), hace referencia con barrera en varios párrafos:

"Como armas portaban arcos y flechas. No usaban, ni lo saben poder ponzoña, aunque tuvieron harto de qué. Tenían para su

defensa rodela y hacían de cañas hendidas y muy tejidas, redondas y guarnecidas de cueros de venados".

"Dos capitanes tenían; uno perpetuo, cuyo cargo se heredaba y el otro que duraba 3 años. Estos dos capitanes trataban la guerra y ponían sus cosas en orden y para esto había en cada pueblo gente escogida como soldados que, cuando era menester acudían con sus armas. A éstos llamaban holcanes y no bastando éstos, recogían más gente y concertaban y repartían entre sí y guiados con una bandera alta salían con mucho silencio del pueblo y así iban a arremeter a sus enemigos con grandes gritos y crueldades donde topaban descuidos".

"En el camino y pasos, los enemigos les ponían defensas de flechaderas de varazón y madera y comunmente hechos de piedra".

Psicológicamente se le llama "defensa" al conjunto de operaciones cuya finalidad consiste en reducir o suprimir toda modificación susceptible de poner en peligro la integridad y la constancia del individuo biopsicológico. En la medida en que el yo se constituye como la instancia que encarna la constancia y que busca mantenerla, puede ser descrito como el "objeto" y el agente de estas operaciones.

La defensa, de un modo general, afecta a la excitación interna (pulsión) y efectivamente a las representaciones (recuerdos, fantasmas) que aquella comporta, en una determinada situación capaz de desencadenar esta excitación en la medida en que es incompatible con dicho equilibrio y, por lo tanto, desplacante para el yo. Los efectos desplacantes, "motivos o señales" de la defensa, pueden ser también el objeto de ésta.

El proceso defensivo se especifica en "mecanismos" de defensa más o menos integrados al yo.

En los "Estudios sobre histeria" Sigmund Freud (1895) estableció su propia concepción sobre la defensa y dice: "El yo es - aquella región de la personalidad, aquel espacio que se intenta proteger de toda perturbación". "Es el agente de la operación defensiva".

En el desarrollo de la Personalidad existen varios autores -- que se encargan de describir cómo actúan las barreras en diferentes etapas de su vida.

René Spitz (1965) en su obra "El primer año de la vida del -- niño" habla de un aparato perceptor del recién nacido que se halla escudado del mundo exterior mediante una barrera contra los estímulos extraordinariamente alta.

Los estímulos que provienen de fuera, son percibidos solo -- cuando su nivel de intensidad excede el del umbral de la barrera contra el estímulo. Entonces irrumpen a través de dicha barrera, rompiendo el sosiego del niño que reacciona con violencia y desagrado.

Hartmann, H. (1939) en sus estudios sobre niños; se refiere a prepúberes respecto a sus escudos o barreras con el mundo exterior y éste postula además de los términos psicoanalíticos de defensa aspectos observables de la conducta neuromuscular, fisiológica, por ejemplo la percepción y la acción.

W: Reich (1949) en el estudio sobre Análisis de Carácter dice que toda formación caractereológica en el adulto forma un - -

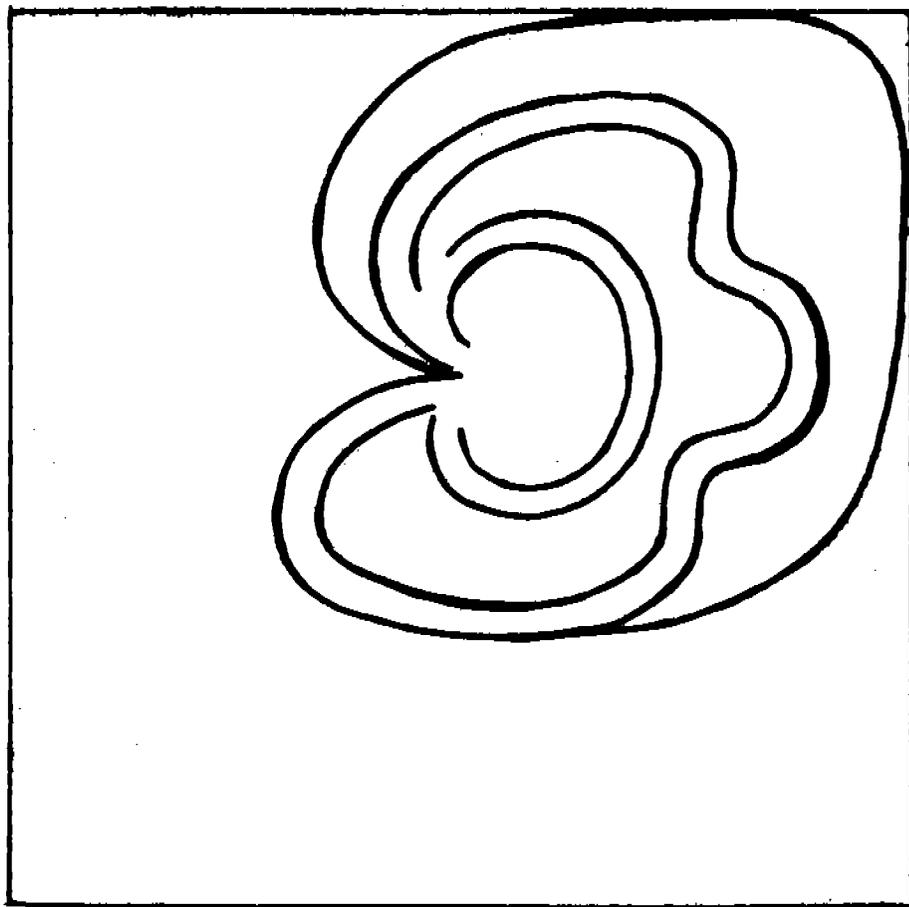
acorazamiento del yo contra el mundo exterior que es una barrera o defensa para la prevención de la angustia.

La categoría con más respuestas en este glifo es "casco" que fué vista 16 veces. Típica del grupo adolescentes. Se infiere que los adolescentes simbolizan el casco en el sentido de protección para un "objeto" valorado: la cabeza.

La segunda categoría en cantidad es "barco" con 14 respuestas, a pesar de tener pocas respuestas les gustó y fué preferida por los niños.

Es interesante que este glifo haya tenido tantas rotaciones; debe ser porque fué preferida por adolescentes y niños, los cuales son curiosos y el tipo de lámina se prestaba hacerlo; además las respuestas en ambas posiciones son fáciles.

GLIFO 22

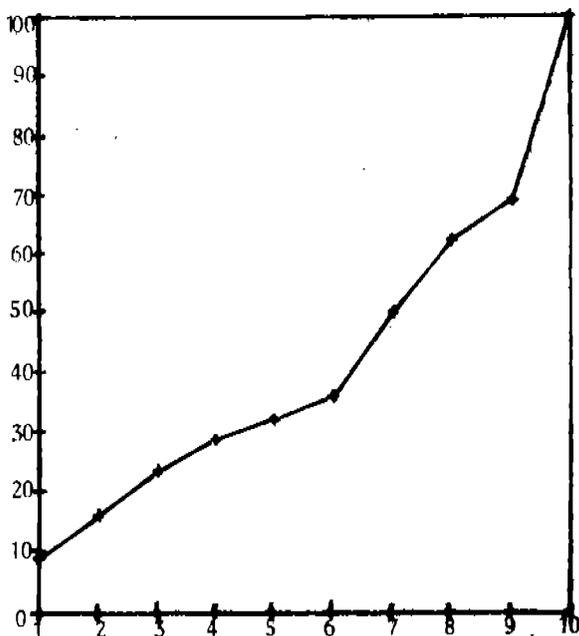


GLIFO 22

N = 253

TABLA XXII

Cat	f	fa	%ac
1	23	23	9
2	18	41	16
3	17	58	23
4	16	74	29
5	6	80	32
6	25	90	36
7	94	126	50
8	103	156	62
9	92	174	69
10	Resp. Aisladas	79	31%



DESCRIPCION:

El glifo 22 obtuvo 253 respuestas, 4 omisiones y 2 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 5 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 79 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fué repetida), hasta la de mayor frecuencia: "flor" que fué dicha

23 veces, de las 253 (el 9%), sería que la mayoría de los Ss. aún sin rotar la lámina vió la "flor" de lado (lateral izquierdo) y en planta, con un círculo grande el cual podría ser la "cubierta", y los círculos de en medio los pétalos junto con los círculos medios o centrales.

Otras respuestas fueron: trébol (6 veces), hojas (4 veces), -- manzana a la mitad (4 veces), corazón (18 veces), oído y oreja (17 veces), muelas (4 veces). Se formaron 3 conjuntos de grupos: el 1o. "cortes transversales" y el 2o. "vegetales", relacionados entre sí y el otro "anatómicos", sin ninguna relación aparente con los dos anteriores.

Los grupos incluyen el 48% de las 253 r's.

Agrupamientos:

- 1.- Cortes transversales = 8%
- 2.- Vegetales = 16%
- 3.- Anatómicos = 23%

- 1.- Cortes transversales
 - Manzana a la mitad (4)
 - Coco a la mitad (2)
 - Fruta a la mitad (2)
 - Chile partido
 - Durazno a la mitad
 - Manzana mordida (4)
 - Rebanada de manzana
 - Pimiento morrón a la mitad
 - Caracol partido a la mitad
 - Ojo, corte transversal
- 2.- Vegetales
 - Flor (23)
 - Trébol (6)
 - Hojas (4)
 - Arbol

Calabaza
Cáscara
Pétalos de una flor
Ovario de una flor
Hoja flor de calabaza
Maíz
Vegetal

- 3.- Anatómicas:
Corazón (18)
Oído y oreja (17)
Muelas (4)
Ojo (3)
Cerebro (2)
Boca
Organos del oído
Oreja grande (4)
Oído, nariz y garganta
Pabellón de una oreja
Corazón que ya no late
Corazón estilizado
Estómago
Hígado
Partes del intestino
Matriz descompuesta
Ovulo
Viente con un niño en desarrollo

INTERPRETACION PSICOLOGICA Y ANTROPOLOGICA:

En éste glifo se formaron 3 grupos con dos subgrupos relacionados entre sí: "partes anatómicas" y "cortes transversales" (31%) y: "vegetales" y "movimiento líquido" (19%).

El 1er. subgrupo "anatómica y cortes transversales":

La "Anatomía" es la disección o separación artificial post mortem de las partes de un vegetal o animal, y especialmente del cuerpo humano. También es la ciencia que tiene por objeto dar a conocer el número, estructura, situación y relación de las diferentes partes de los cuerpos orgánicos. (vegetales, *



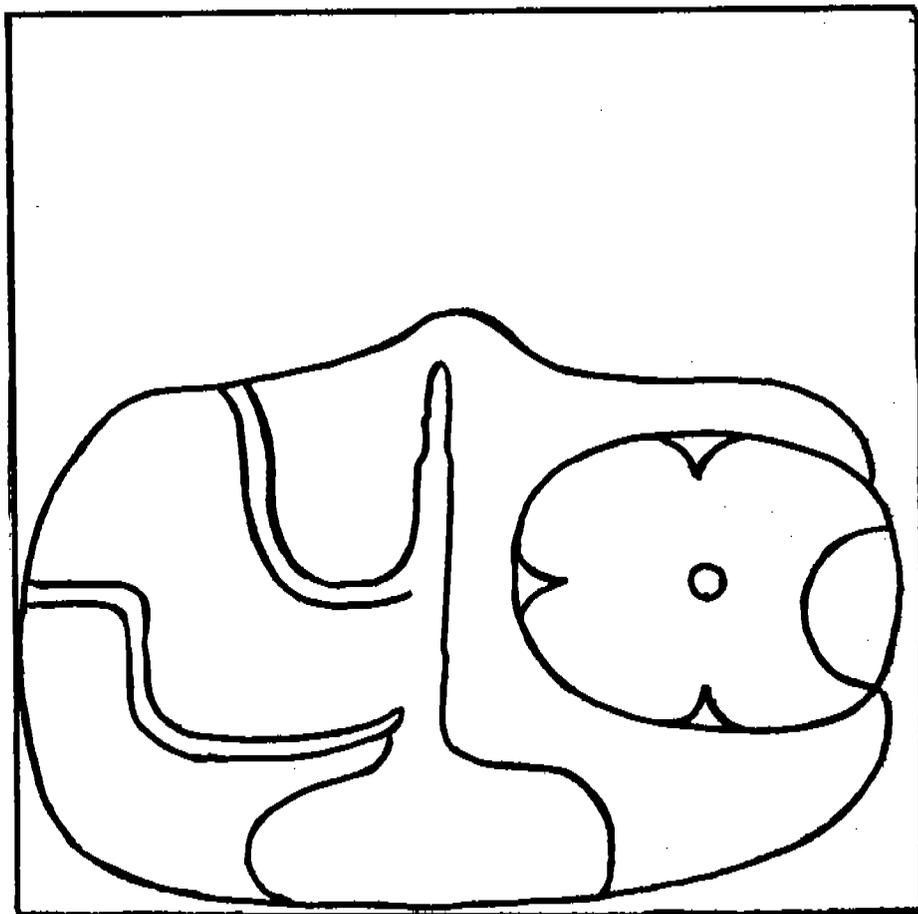
animales y especialmente del humano). Disposición, tamaño, --- forma o sitio de los miembros externos que componen el cuerpo humano o de los animales.

Psicológicamente Melanie Klein expone una de sus teorías de la relación del individuo a través de objetos parciales. La relación de objetos es lo mismo que las relaciones interpersonales; ella supone que el individuo tiene una falta de integración en la personalidad, su captación es fragmentada y no alcanza a cerrar una gestalt. Ella plantea que lo anterior es aprendido - por el niño desde el primer año de nacimiento en la relación - que se establece con la madre.

El segundo grupo "vegetales":

Biológicamente todos los seres vivos tienen ciertas características comunes, se mueve y son capaces de una respuesta, tienen un crecimiento, se reproducen, se adaptan a los cambios -- del medio ambiente y necesariamente requieren para éstos procesos de agua.

GLIFO 23

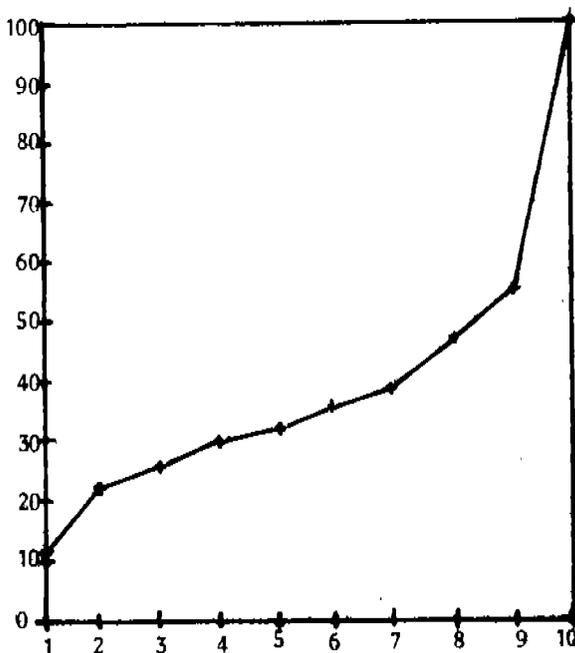


GLIFO 23

N = 273

TABLA XXIII

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	30	30	11
2	29	59	22
3	12	71	26
4	11	82	30
5	6	88	32
6	25	98	36
7	24	106	39
8	73	127	47
9	112	149	55
10	Resp. Aisladas	124 = 45%	



DESCRIPCION:

El glifo 23 obtuvo 273 respuestas, 4 omisiones y 3 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas, recibidas, solamente 7 glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 124 respuestas diferentes, ninguna de las cuales -- fué repetida), hasta la de mayor frecuencia: "cara" que fué dicha 30 veces, de las 273 (el 11%).

Si se observa la figura, una manera de ver la "cara" es suponiendo una cabeza acostada, de perfil, delineada, se podría inferir que la oreja es el óvalo de la parte inferior y la boca o mandíbula el óvalo lateral derecho. La "cara" vista así, carece de cabello y el ojo o párpado estaría formado por la ancha curva superior izquierda.

Otras respuestas frecuentes son: flor (29 veces), perfil (12 veces), cabeza (11 veces), máscara (5 veces), flores (6 veces) rostro (3 veces), señor (5 veces), etc.

Se agruparon en 3 conjuntos, 2 de ellos relacionados entre sí: a) cabeza-cara, b) humano y el 3ro con flor, sin relación con los dos anteriores. Las tres agrupaciones aglutinan al 42% de las 273 r's.

La gráfica muestra un ascenso leve y gradual a partir de un inicio del 10%. En 10 categorías alcanza las respuestas aisladas.

Agrupamientos:

- 1.- Cabeza-cara = 28%
- 2.- Flor = 23%
- 3.- Humano (y partes de...) = 5%

- 1.- Cabeza
 - Cara (30)
 - Cara con boca abierta
 - Cara de un señor
 - Cara azteca
 - Cara cubriendo la boca
 - Cara prehistórica

Cara muy detallada
Cara con una trompeta
Perfil (12)
Máscara (5)
Cabeza (11)
Corte transversal de la cabeza
Cerebro
Cráneo
Cabeza olmeca
Cabeza adornada
Cabeza con operación
Rosto (3)

- 2.- Flor:
- Flor (29)
 - Flor separada de su raíz
 - Flor con un tunel
 - Flor con un camino
 - Flor con ventosa
 - Flor con raíces (2)
 - Flor con plantas
 - Flor en un zapato
 - Flor en perspectiva
 - Flor y una llave de agua
 - Flor y una "Y"
 - Flor en una boca de un elefante
 - Rosas
 - Trébol
 - Jardín (2)
 - Flor con clarín (2)
 - Flor con corneta
 - Flores en un jarrón
 - Planta
 - Nopal
 - Frijol
 - Jitomate
 - Plano de un jardín
 - Parque
 - Florero (2)
 - Florero estilizado (2)

- 3.- Humano:
- Señor (5)
 - Señor con casco
 - Hombre
 - Hombre con casco
 - Mujer

Cuerpo sin cabeza
Boca
Oído y oreja
Ojo
Ojo con dientes
Ojo corte transversal

INTERPRETACION PSICOLOGICA Y ANTROPOLÓGICA:

Tres grupos relacionados entre sí hicieron los Ss. que respondieron a éste glifo: les pareció que simbolizaba "partes de la cabeza humana o cara" y "flor".

El 1er. grupo que se formó es "cabeza-cara" a éste respecto se puede plantear que dentro de la Psicología existe un riquísimo lenguaje que nos permite descubrir al hombre y las conductas que lleva a cabo. El estudio de los gestos involuntarios es una fuente inagotable de información. Muestra en cada instante los fundamentos de la personalidad presentes en todas las actividades humanas, incluso las más banales.

La manera como una mujer o un hombre abren y cierran la puerta dan la mano, se sientan, abren una carta, encienden un cigarro, se suben a un autobús, contribuye a revelar su personalidad.

La corriente emocional fluye en los diferentes movimientos que se encuentran en las partes del cuerpo, cara, pies, posturas, etc.

El hombre tiene 3 tipos de lenguaje: actos, palabras y gestos. Nuestros actos son el resultado complejo de una continua lucha entre nuestras necesidades instintivas, estéticas y morales;

entre el yo y el super yo.

El lenguaje de las palabras en su mayor parte está también - - bajo el control de la conciencia y constituye una indicación - de la inteligencia.

Los gestos tienen una enorme gama de características. Por -- ejemplo: la danza es un conjunto de gestos. Los bailes rituales y populares forman por sí solos una categoría. Son el reflejo de la historia cultural de un pueblo. En ellos los movimientos expresivos se convierten en estructuras simbólicas, -- que nos dan el secreto de las emociones colectivas de un pue--blo.

Hace aproximadamente 50 años que psicólogos como Muenstenberg, Stroerring y Feré demostraron que las sensaciones agradables - inducen a movimientos de flexión y los desagradables a movi- - mientos de extensión. Notaron además que de todos los órganos del cuerpo, la mano es la más despierta a reaccionar, luego el brazo y después el hombro. Las emociones negativas o positi--vas son comunes a determinado órgano del organismo en combina--ción con los músculos del cuerpo. Por ejemplo, una descarga - de catecolaminas por miedo o desesperación afectan a la cara; al cuello, las piernas, el pulmón, la barbilla, la oreja el hígado, los surcos en la frente, y entre la nariz y los labios, se marcan profundamente en una tez pálida y amarilla y todo el rostro se contrae.

El segundo grupo está formado por "flor"

Psicológicamente podemos decir que la flor es la dehiscencia - que culmina en el fruto, lo que atrae por su estética, lo que será el producto del árbol, la antesala del fruto, la presen--

tación e introducción de la belleza natural.

Serfa lo que "invita" al regocijo sensorial, respiración, vista y hasta tacto. No sólo del humano sino al animal que bebe el nectar.

La flor es símbolo de cortesía, de amabilidad, en Asia es usual la solicitud de aceptación y perdón mediante la entrega de flores.

Simbólicamente en la sexualidad la flor cubre la pureza y virginidad de la mujer que al ser desprendida deja de estar cubierta por ésta barrera infranqueable (himen), y éste al ser roto se habla de una "desfloración".

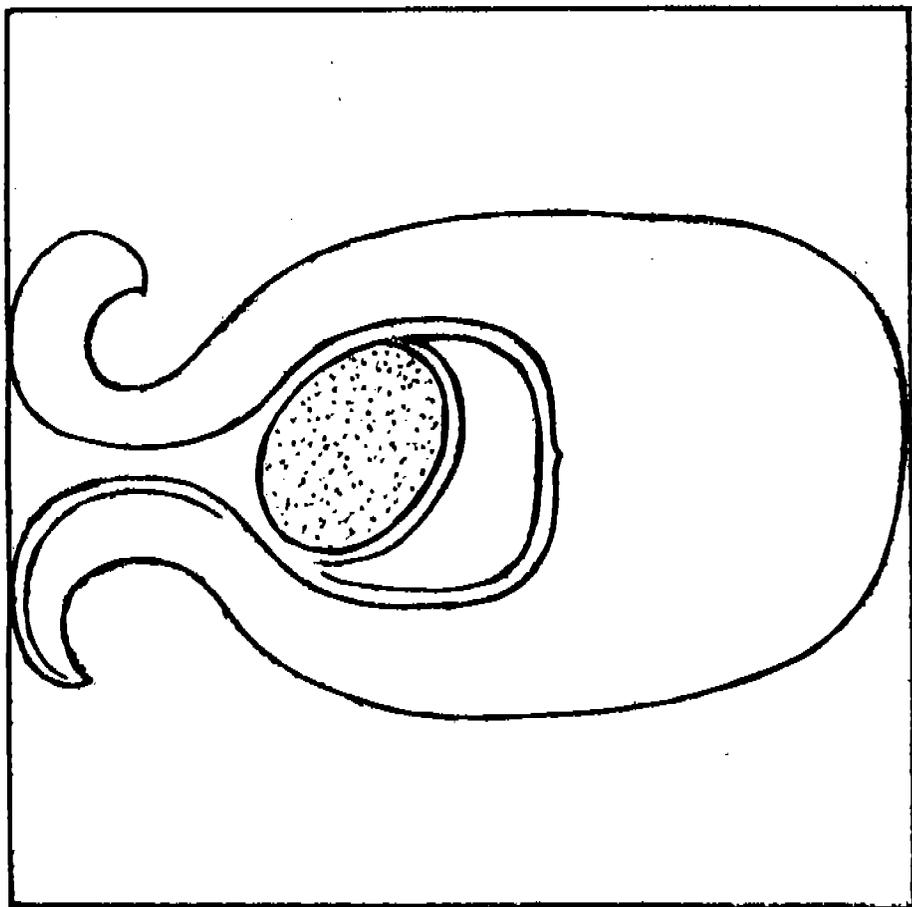
En su designación de "flora" alude al reino vegetal. Y en su acepción de grandiosidad, climax, cúspide se alude a la flor en el vocablo florecimiento.

En éste glifo la categoría "cara" fué la más socorrida; 30 Ss. la vieron. Los adultos se resisten a ver "caras" en los glifos, no así los adolescentes y los niños.

Como en los glifos 6, 11 y 28 cara es una respuesta típica de normals, en "niños y adolescentes se habla de infantilismo, primitivismo, inmadurez".

"Flor" es la segunda categoría; la vieron 29 Ss. Exceptuando a D.M., los demás grupos la vieron también en el glifo 22 con igual distribución.

GLIFO 24

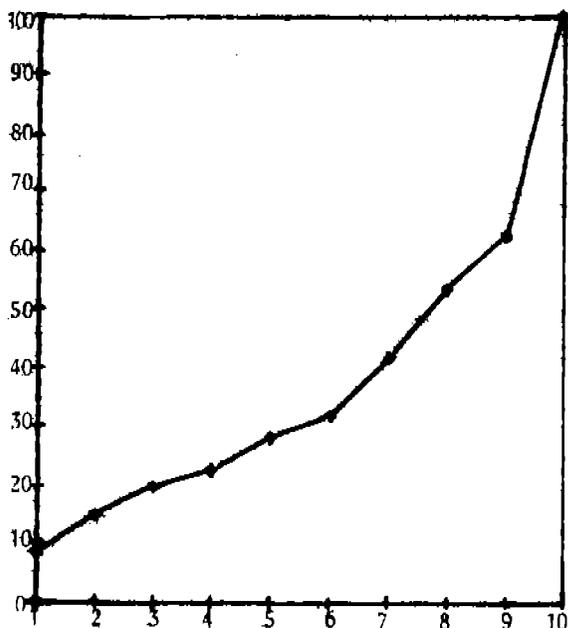


GLIFO 24

N = 272

TABLA XXIV

Cat	f	fa	%c
1	23	23	8
2	19	42	15
3	12	54	20
4	8	62	23
5	27	76	28
6	26	88	32
7	55	113	42
8	113	146	54
9	112	168	62
10	Resp. Aisladas	104 = 38%	



DESCRIPCION:

El glifo 24 obtuvo 272 respuestas, 7 omisiones y 1 ilegible de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, 8 glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 104 respuestas diferentes, ninguna de las cuales -- fue repetida), hasta la de mayor frecuencia, "peluca", que fue dicha 23 veces de las 272 (el 8%).

Este glifo a pesar de tener una forma bien definida está semi-estructurado.

Si se observa la figura, una manera de ver la "peluca" sería - volteando la cabeza a la izquierda; el óvalo central y la media luna representarían la "cara", rodeada de cabello en forma (de peluca femenina) con un copete muy alto y con una onda de cada lado.

Otras respuestas frecuentes son: "cabello", "mujer", "muchacha", "niña", "señora", "útero", "matríz", "fecundación", - - "parto", etc. Con las 272 r's se pudieron formar 4 grupos; 3 de ellos relacionados con lo "femenino" y el 4to. con recipientes. El total de las respuestas agrupadas en esos cuatro grupos fué de 61%. En la tabla I, se advierten los totales de este glifo.

El motivo de la diferencia entre los 3 primeros grupos ("femenino") y el 4to. ("recipientes") dependió de que los Ss. rota ron la lámina. Para los primeros, la curva de la figura fue colocada en la parte superior de la lámina, mientras que para los Ss. que respondieron "recipientes", la curva la colocaron en la parte baja de la lámina, es decir, la respuesta de este glifo dependió de la rotación de la lámina.

La gráfica empieza muy baja, con 8%, hasta el 66% con una levísima meseta en el 15% y 20%. Se encontraron 10 categorías de respuesta con más de un sujeto dando la misma.

Agrupamientos:

1.- Figura femenina, cabeza o partes = 10%

- 2.- Aditamentos o implementos capilares, cabello = 16%
- 3.- Relativo a los órganos y funciones de reproducción femeninos = 7%
- 4.- Recipientes con o sin contenidos = 29%

1.- Figuras femeninas:

- Mujer (3)
- Cabeza de muchacha(2)
- Cara de mujer
- Señora poniéndose polvo (2)
- Muchacha (2)
- Cabeza peinada de rol
- Cabeza de mujer
- Cara de cabellos
- Cara de mujer penosa
- Niña
- Señora
- Señora embarazada
- Señora con pimentero
- Señora con mascarilla de oxígeno
- Señora encopetada viéndose en el espejo
- Señora peinada a la antigua
- Muchacha frente al espejo
- Mujer pegando de gritos
- Mujer con fetito
- Sirena

2.- Aditamentos capilares:

- Peluca (23)
- Cabello (19)
- Peluca con aceituna

3.- Organos de reproducción femeninos:

- Utero (3)
- Matriz (3)
- Fecundación (2)
- Aparato reproductor femenino
- Embión
- Ovario
- Ovulo
- Vagina
- Vagina con óvulo
- Vientre
- Fertilidad
- Nacimiento

Parto
Genitalidad femenina

4.- Recipientes:

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Tres grupos forman respuestas que simbolizan lo "femenino" en éste glifo. En cualquier cultura es evidente que la figura --femenina tiene una gran importancia.

En la cultura maya, muchos informantes nos han dejado evidencia de ésto; Thompson (1962), Landa (1938), Morley (1946), --- Sejourné (1952), etc., sobre diferentes aspectos y actividades de la mujer dentro de la organización social:

A continuación algunos datos sobre la obra de Morley (1946):
"La civilización maya" para ejemplificar lo anterior:

"La ocupación principal de las mujeres mayas es dar a luz, - - criar a sus hijos y pasan gran parte del día, (desde las 3 ó 4 de la mañana) preparando el maíz para hacer tortillas".

"Las mujeres acostumbraban llevar el cabello muy largo, cuidando mucho de él peinándose de varias maneras, partido en el - centro y a veces trenzado. El estilo de peinado de la mujer - casada era diferente del de las muchachas. Las adolescentes - tenían el cabello aderezado en forma de 2 ó 4 proyecciones como cuernos".

"Se dice que los mayas eran muy amantes del perfume y que usa--

ban flores y hierbas aromáticas en su preparación en recipientes".

"Las indias de la costa y de la Provincia de Bacalar y Campeche, eran honestas en su traje, porque allende de la cobertura que traían de medio abajo (falda) se cubrían los pechos atando selos por debajo de los sobacos con una manta (patí) doblada; los demás, todos no traían más de una vestidura como saco largo y ancho abierto por ambas partes y metidas en él hasta los cuadriles".

"Y las indias traían sus enaguas, que es a manera de un costal abierto por ambas partes, que éstas atadas a la cintura les tapaban sus verguenzas. Y sobre la cabeza un pañuelo de algodón abierto a manera de abitillo corto".

"Tenían por costumbre aserrarse los dientes dejándolos como -- dientes de sierra y esto tenían por galantería y hacían este -- oficio unas viejas limándolos con ciertas piedras y agua".

Por las informaciones que tenemos sobre la cultura maya me atrevo a inferir que psicológicamente la mujer durante la pubertad no presentaba problemas especiales pues parecería que estaba -- muy conforme con su papel femenino, aún viviendo en una sociedad patriarcal que daba más derechos al hombre que a ella.

Probablemente las niñas veían desde muy temprano la vida sexual de los adultos, conocían el significado de los genitales femeninos, tenían "libertad" en juegos sexuales y presenciaban coitos y nacimientos.

Así mismo tenemos noticias por los documentos de los autores - antes citados que: "Las madres se ocupaban del hijo mientras - lo criaban y las hijas mayores ayudaban a los quehaceres de la casa, y a cuidar a sus hermanitos, lo que daba a la niña tendencias activas y maternales y la seguridad que adquiría tempranamente sobre su futuro papel de mujer y de madre".

Tal vez la sexualidad de la mujer maya haya sido bien adecuada basándose en 3 características conocidas; a) la mujer estaba - bien considerada de tener un papel sinó importante uno con el que estaba de acuerdo y lo desempeñaba bien; b) el nacimiento de una criatura femenina era festejado con la misma alegría -- que la de un varón; c) la mayoría de los trastornos sexuales - femeninos tienen su raíz en conflictos pertenecientes en la -- primera relación madre e hija y especialmente en frustraciones orales tempranas.

La estructura de la sociedad maya descarta ésta fuente de conflicto. El niño se criaba al pecho, tomándolo a cualquier hora que lo exigiera y además recibía otros alimentos. De él no se ocupaba nada más la madre sino también sus hermanos. Por - eso si la madre, por una razón cualquiera, llegaba a descuidar la alimentación de su hijo, o a negarle cariño, otro miembro - familiar se ocuparía de él alimentándolo y evitando así la --- frustración.

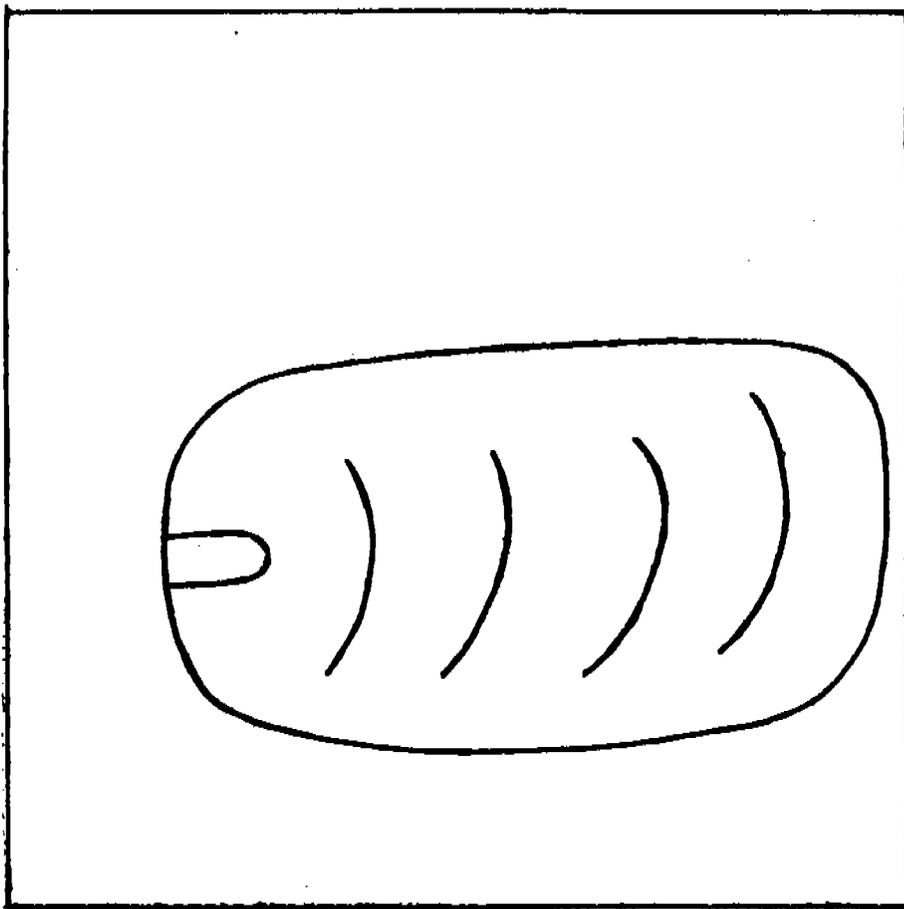
La respuesta que vieron en mayor cantidad en éste glifo es "pe- luca" con 23 respuestas, característica de grupos "normales", preferida por adolescentes y adultos.

Es curioso que les guste a los niños, les fascine a los adoleses

centes y les choque a los adultos. "Peluca" es cubierta o protección para adornar. Tal vez se pueda inferir que el símbolo en adolescentes tenga que ver con "cambio".

En el glifo 14 también los adolescentes vieron "peluca" dentro del agrupamiento "protección"; tal vez se refieran a su propia imagen!

GLIFO 25

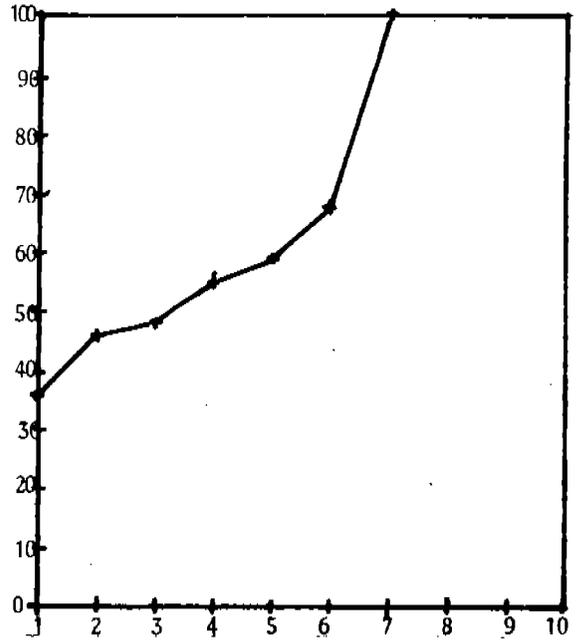


GLIFO 25

N = 287

TABLA XXV

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	104	104	36
2	28	132	46
3	7	139	48
4	4	155	54
5	5	170	59
6	11	192	67
7	Resp. Aisladas	95 = 33%	



DESCRIPCION:

El glifo 25 obtuvo 287 respuestas, 2 omisiones y 5 ilegibles - de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, únicamente 2 glifos obtuvieron más respuestas que éste.

La distribución de las respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", -- (es decir las 95 respuestas diferentes, ninguna de las cuáles fue repetida), hasta la de mayor frecuencia "pan" que fué - - dicha 104 veces de las 287 (36%).

Si se observa la figura, una manera de ver el "pan", sería por su forma "de masa" alargada, y las curvas internas serían los "bordes o arrugas" lo cual dió origen a otras respuestas relacionadas con el "pan": bolillo (7 veces), panqué (4 veces), -- semilla (2 veces), bolillo pellizcado, pan negro, pan caliente, etc. O a objetos comestibles que tienen esa forma: salchichas (2 veces), costillas de comer (4 veces), zanahoria (4 veces), etc. Agrupando todas las respuestas se obtuvieron 2 grupos: "alimentos de harina" (44%), y "comestibles" (8%), ambos se -- llevaron el 52% de las 287 del total de respuestas.

La gráfica muestra un inicio muy alto de 36% con una meseta en el 46% y en empujón final hasta el 67%. Se aprecia el más bajo índice de categorías, únicamente 7.

Agrupamientos:

- 1.- Alimentos de harina = 44%
- 2.- Comestibles = 8%

1.- Alimentos de harina:

- Pan (104)
- Bolillo (7)
- Panqué (4)
- Semilla (2)
- Bolillo pellizcado
- Galletas
- Pan negro
- Pan caliente
- Pan colgado en la pared
- Pan con un dedo
- Torta
- Concha

2.- Comestibles:

- Salchichas (2)
- Costillas de comer (4)
- Mango (2)
- Zanahoria (4)

Sandía (2)
Utensilio con alimentos
Alimentos
Taco
Chicle
Paleta
Maíz
Frijol
Frutas

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

El 53% de los Ss. respondió que el glifo 25 simbolizaba "alimentos de harina o comestibles".

La palabra "pan" incluye una gran cantidad de diversas sustancias; todo lo que sirve para el sustento diario, por ser el pan el principal.

Es el principal alimento humano; en los países donde abunda el trigo se hace el pan, generalmente, con la harina de éste; en otros países se emplean también la cebada, el centeno, la avena el mijo y el maíz.

El obispo Diego de Landa (1640) nos dejó evidencias de las costumbres de los mayas. Al respecto de su alimentación dice:

"El don más privado de la naturaleza para el hombre era el maíz, el pan de cada día de los mayas, sin el cual jamás habrían podido desarrollar su notabilísima cultura".

"La comida de la familia maya se componía principalmente de tortillas, frijoles y atole. El trabajo de preparar el maíz para las tortillas y de hacerlas a continuación era la ocupa-



ción de más importancia en la vida de la mujer maya, después de dar a luz y criar a sus hijos".

"Y en cuanto a las comidas que comían es maíz cocido en agua y molido después de hecho masa lo deslien en agua para beber. Antes que se ponga el sol era su costumbre hacer unas tortillas de la misma masa con la que cenaban mojadas en unos pocos de pimientos molidos y desleidos con una poca de agua y sal y a vueltas desto comían unas habas cocidas de esta tierra las cuales son negras y las llaman buul".

"En cualquier día del mes de MAC hacía la gente anciana y los más viejos, una fiesta a los sacerdotes dioses de los panes".

El diccionario Motul dice que: "De Chaac, gigante fué un hombre así de grande que enseñó la agricultura al cual tuvieron después por dios de los panes".

Psicológicamente el pan es el alimento de la vida espiritual y biológica. En la Biblia, Jesús, al despedirse de sus discípulos, representantes de su doctrina, les plantea que en todo alimento está el cuerpo de El mismo (y de Dios como hijo de El) en su célebre frase "Este es mi cuerpo"; también en el milagro de la reproducción de los panes y los peces ante la necesidad de alimento de sus súbditos y seguidores.

El ha de reproducir el pan como el milagro y evidencia de que Dios le asiste en todos sus quehaceres. Símbolo también presente cuando le pide a la tierra el milagro reproductivo que se manifiesta con el Maná de Moisés que brota de la madre tierra. Y en el enfrentamiento de la realidad cuando el ser vi-



viente ha de comer para vivir y así sobreexiste. La sentencia bíblica lo establece en la frase: "Ganarás el pan con el sudor de tu frente".

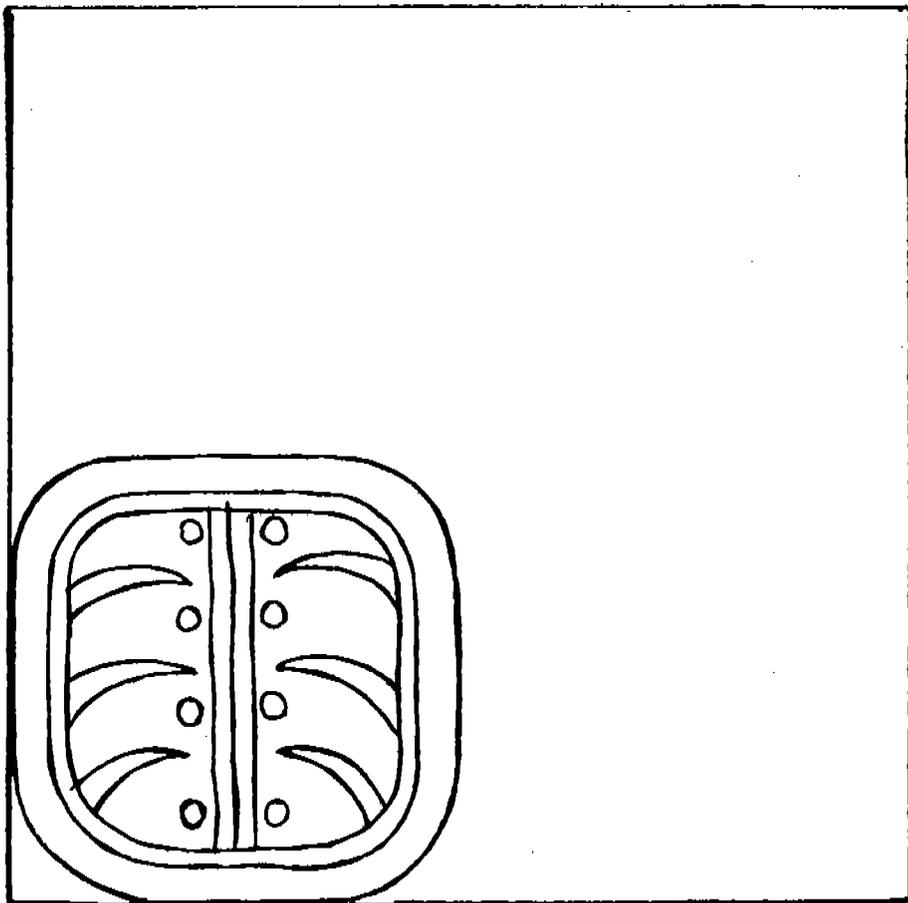
En éste glifo la categoría "pan" se llevó un 36% de las respuestas totales, lo cual se hace una respuesta popular; con las palabras aisladas que tenían que ver con pan sumaron el 44 del total del agrupamiento "productos o alimentos de harina".

Las primeras 104 respuestas (36%), la dieron en especial los niños que les fascinó; a los adolescentes también les gustó pero no tanto.

El segundo agrupamiento es de "comestibles" con un 8%; que respondieron en mayoría el grupo de niños y adolescentes.

En el glifo 1, los niños también vieron "pan", en el glifo 8; los adolescentes vieron la categoría popular "manzana", el glifo 15 en las respuestas acción de comer; los niños dieron respuestas un poco más de lo esperado; como se vé en varios glifos se observan respuestas donde los niños asocian las figuras de las láminas con alimentos; tal vez tengan hambre o a lo mejor ratificando la teoría de Freud parecería estar pasando por una etapa de "necesidad oral".

GLIFO 26



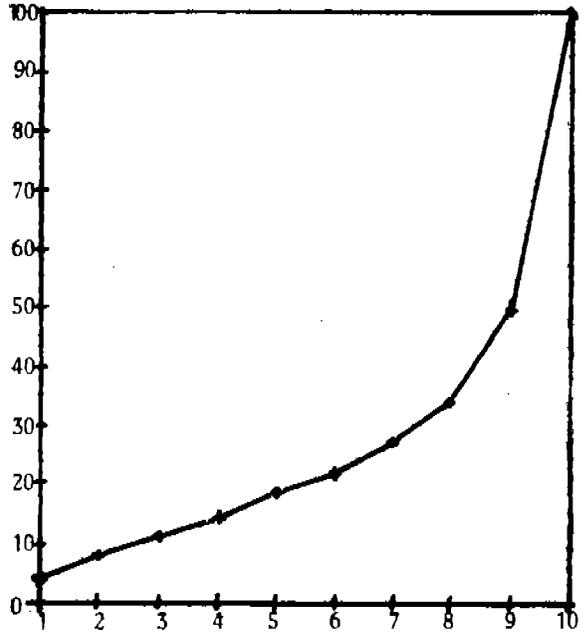
GLIFO 26

N = 237

TABLA XXVI

Cat	f	fa	%ac
1	10	10	4
2	9	19	8
3	8	27	11
4	7	34	14
5	6	40	17
6	5	45	19
7	4	49	21
8	3	52	22
9	2	54	23

10 Resp. 183 = 77%
Aisladas



DESCRIPCION:

El glifo 26 obtuvo 237 respuestas, 2 omisiones y 6 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, este glifo, el 19 y el 17 fueron los que obtuvieron -- cuantitativamente el menos número de respuestas.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir las 183 respuestas diferentes ninguna de las cuales fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "puerta" que fue dicha 10 veces de las 237 (el 4%).



Este glifo no tiene una forma perfectamente bien definida detectable por los grupos de Ss. Es un glifo "psicológico".

Si y sólo si, el artífice maya quizo representar algo en éste glifo, algo que fuera fácilmente reconocible por su forma, parece que no lo consiguió.

Las 237 respuestas pueden agruparse según tengan alguna característica en común: por ejemplo, puerta, ventana, boca, hoyo, -abertura, etc. son accesos, dan paso, lugar; permiten la entrada a, etc. Si todas las respuestas que consienten esa característica se agrupan juntas y se les da el nombre de accesos, tendrá el primer grupo.

El segundo agrupamiento incluye, fauces, dientes, etc. Son --respuestas que se refieren a partes del interior de la boca, -que pueden ser utilizadas para rasgar, morder, etc.

Así, con ese criterio para juntar o aglutinar las respuestas -se formaron los cinco grupos discernibles en este glifo 26 que produjo 237 r's.

De dichas 237 r's no todas toleraron su agrupamiento en alguno de los 5 grupos, de hecho sólo el 47% de las 237 pudo ser agrupado en alguno de los 5. El resto, 53% o sea 121 respuestas, -no encaja dentro de ninguno de esos grupos; por ejemplo: "flor", "mariposa", etc.

La gráfica asciende lentamente y luego se dispara: "Puerta", -"escudo" y "boca" son las 3 respuestas más frecuentes, aunque

ninguna de ellas llegó al 5%.

Agrupamientos:

- 1.- Accesos = 13%
- 2.- Boca, fauces, dientes = 12%
- 3.- Defensa metálica, protección = 6%
- 4.- Animal, caparazón = 7%
- 5.- Caja torácica o lo que la cubre = 13%

1.- Accesos:

- Puerta (10)
- Ventana (6)
- Puertas (2)
- Compuerta
- Portón
- Puerta con espada
- Puerta en un elevador
- Puertas blindadas
- Puerta de elevador exótico
- Puerta hermética
- Puerta metálica en un bosque
- Puerta antigua
- Puerta resguardada
- Puerta moderna de una llave
- Ventana con cortina
- Ventana viendo al campo

2.- Boca, fauces, dientes:

- Boca (8)
- Colmillos (5)
- Dientes (3)
- Boca con dientes
- Boca con colmillos grandes comiendo
- Dientes de indio
- Dentadura prehistórica
- Muelas
- Escudo con dientes de animal
- Cuadro con colmillos
- Cuadro con dientes alrededor
- Dientes de serpiente
- Mandíbula de tiburón
- Fauces de tigre (2)

3.- Defensa metálica o protección:

Escudo (9)
Armadura (2)
Caja furete (2)
Cinturón de castidad
Escudo de guerrero
Escudo para luchar

4.- Animal - caparazón:

Escarabajo (4)
Armadillo
Cangrejo
Cochinilla
Cangrejo con patas hacia arriba
Uñas (3)
Trampa para animales (2)
Tiburón feroz (2)
Cuadro con uñas de gato
Catarina
Garras de un gato

5.- Caja torácica o lo que lo cubre:

Costillas (6)
Rx tórax (2)
Tórax (2)
Esqueleto (2)
Chaleco (4)
Camisa (4)
Camisa con botones (3)
Blusa (2)
Cinturón (2)
Costillas de un animal
Abrigo
Chaqueta abotonada
Camisa con rayas de tigre

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Este glifo permitió 5 agrupamientos, éste; junto con el glifo-13, son los únicos que permitieron 5 grupos, tal vez se podría hablar de 2 grupos con mayor variabilidad; es decir independientemente del mayor número de agrupamientos; existe mayor -

oportunidad de proyección.

Las categorías de "puerta" y "escudo" a pesar de tener pocas - respuestas fueron vistas 10 y 9 veces respectivamente por los Ss.; es sorprendente que "puerta" la respondieron únicamente -- del grupo de adolescentes y "escudo" por poco sale significativa en el mismo grupo de adolescentes; "puerta" y "escudo" equivale a defensa, acceso, bloqueo, prohibición, penetración, - - etc... Tal vez se pueda inferir que los adolescentes pasan -- por una etapa interesados en la "defensa, acceso,, penetrabilidad de su yo".

El 50% de respuestas agrupadas en total pudo admitir 5 agrupamientos relacionados entre sí, con un común denominador "defensa-accesos". Tal vez eso quería transmitir en su escultura el - maya.

"Defensa-protección". Acción o efecto de defender o defenderse. Arma, instrumento u otra cosa con que uno se defiende en - un peligro. Amparo, protección, socorro.

Sobre los mayas sabemos que tenían armas ofensivas y defensi--vas, los soldados de la milicia. Las ofensivas eran arcos y - flechas que llevaban en sus carcajes. Tenían hachuelas de - - cierto metal y de ésta hechura, las cuáles encajaban en un más til de palo y les servían de armas y para labrar la madera. Dabánles filo con una piedra, a porrazos, pues el metal es -- blando. Tenían para su defensa rodilas que hacían de cañas -- hendidas y muy tejidas, rodandas y guarnecidas de cueros de venados. Hacían sacos de algodón acolchados y de sal, por moler,

acolchada en dos tandas o colchaderas y éstos sacos eran fuer-
tísimos. Algunos tenían como morriones de palo y con éstas --
armas y plumajes y pellejos de tigre y leones puestos iban a -
la guerra".

Sylvanus Morley en su obra "La civilización maya", nos dice re-
lacionado a las ventanas y puertas:

"Los tipos de templos común y corrientes sólo tienen 2 cámaras
una detrás de la otra a las cuales se entra por una o tres - -
puertas exteriores abiertas en la pared del frente. En los pa-
lacios hay varias cámaras interiores por medio de puertas - -
abiertas en la pared posterior, pero a veces se puede entrar -
directamente a la fila posterior de cámaras por medio de puer-
tas abiertas en la pared de atrás del edificio. En éste últi-
mo caso es raro encontrar puertas en el largo muro central que
separa las dos filas y casi nunca las hay en las paredes divi-
sorias transversales. Las ventanas propiamente dichas no - -
existen, aunque a veces la mitad superior de la fachada se ve
perforada por pequeñas aberturas rectangulares, que sirven pa-
ra ventilar las cámaras que de otra manera carecerían de - - -
aire".

En la colección de Documentos Inéditos dice acerca de los ma--
yas: "Por mostrar ferocidad y parecer más fieros y valientes -
enhijaban de negro y con almagra los ojos y narices y todo el
rostro, pareciendo como animales con orejas horadadas y en ---
ellas metidos unos cometas de concha o metal... cada uno como
le parecía más bravocidad..."

"En los caminos y pasos, los enemigos les ponían defensas de-
flechaderas-de varazón y madera y comunmente hechos de piedra.

Después de la victoria quitaban a los muertos la quijada con -
dientes y limpia de la carne ponfiansela en el brazo".

Hubo un 7% de respuestas en relación a "animales con caparazón";
sobre éso podemos decir que:

Los quelonios son reptiles terrestres, fluviales o marinos con
mandíbulas sin dientes con pico corto y fuertes huesos cutá--
neos, cubiertos de placas o escudos córneos que forman un capa
razón. Se conocen unas 260 especies y pertenecen a éstas las -
tortugas.

Una de las ciudades más importantes fundada por los mayas es -
Uxmal, en ella se encuentran los más hermosos edificios de ex-
trema belleza del labrado de la piedra que hacen de éste sitio
el mejor ejemplo de la arquitectura maya neoclásica. En ésta
concentración se encuentra la "Casa de las Tortugas", denomina
da así por el motivo de tortugas que corre a lo largo de su --
friso". "Dieron importancia a estrellas y constelaciones: La Po-
lar llamada Xaman Ek; las Pleyades llamada Tzab y Geminis Ac,
la tortuga". (Morley -1946)

Los Ss. respondieron que entre la caja torácica, o lo que cu-
bría a éste se encontraban respuestas de tipo anatómico como
son los del esqueleto humano, o animal costillas, tórax, etc.
el esqueleto es la armazón del cuerpo que sostiene las partes
blandas y que puede ser: esternón en los invertebrados y algu
nos vertebrados o bien, interno en la mayoría de los vertebra
dos. Tiene también la función de "armadura", conjunto de pie
zas sobre las que se arma algo, idea sobre la cual respondi-
eron algunos Ss. al nombrar piezas de ropa.

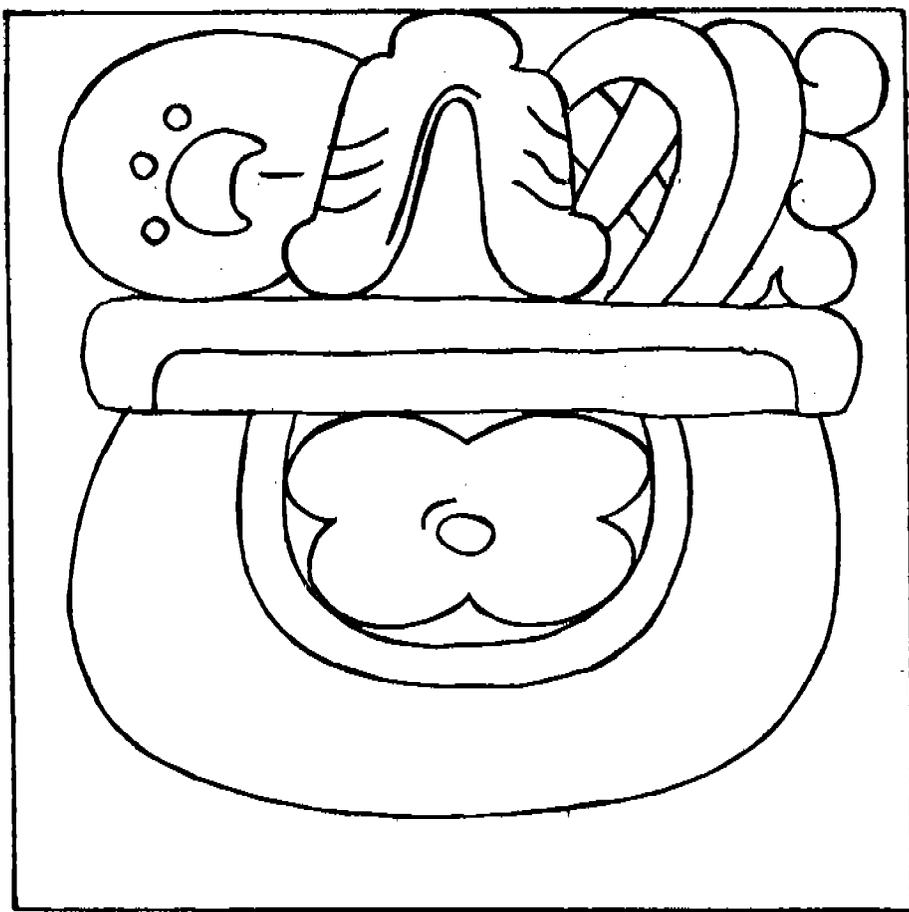
Entre los mayas se supone que tenían mucho, excesivo, temor a la muerte y lo mostraban en que todos los servicios que a sus dioses hacían no eran por otro fin ni para otra cosa sino para que les diese salud y vida y mantenimiento.

"Algunos desollaban al difunto el cuero del colodrillo y pegá banselo ahí enterrados los residuos como tenían de costumbre; guardaban estas estatuas con mucha reverencia entre sus idolos. Otros habían cortado las cabezas cuando murieron, y cocidas las limpiaban de la carne y después aserraron la mitad de la caranilla para atrás, dejando lo de adelante". (Morley 1946)

Al analizar anteriormente los cinco grupos formados, se podría plantear que: vías de acceso, fauces y dientes, defensa-protección, carapazón y caja torácica, convergen con el tercer grupo defensa-protección, soporte. Psicológicamente la función consiste en proteger el organismo contra las excitaciones provenientes del mundo exterior que por su intensidad, ofrecerían el peligro de destruirlo.

Desde el Proyecto de psicología científica, Freud postula la existencia de aparatos protectores y para ofrecer una teoría se basa en la representación simplificada de una vesícula viva. Esta, para subsistir, debe rodearse de una capa protectora que pierde sus cualidades de sustancia viva y se convierte en una barrera cuya función consiste en proteger la vesícula frente a las excitaciones exteriores incomparablemente más intensas que las energías internas del sistema; aunque dejándolas pasar en una relación proporcional a su intensidad de forma que el organismo reciba informaciones del mundo exterior.

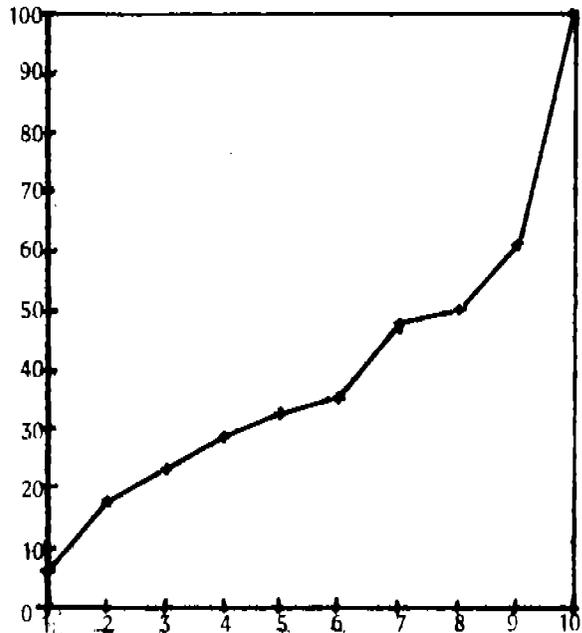
GLIFO 27



N = 311

TABLA XXVII

Cat	f	fa	%ac
1	20	20	6
2	18	38	12
3	17	55	18
4	16	71	23
5	10	81	26
6	9	90	29
7	4	94	30
8	3	97	31
9	2	99	32
10	Resp. 212 = 68%		
	Aisladas		



DESCRIPCION:

El glifo 27 obtuvo 311 respuestas, sin omisiones y 4 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas, es el glifo que más respuestas tuvo del total de 28.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas" (es decir las 212 respuestas diferentes, ninguna de las cuales fue repetida), hasta la de mayor frecuencia: "florero" que fue dicha 20 veces de las 311 (6%).

Si se observa la figura, una manera de ver el "florero" sería suponiendo que está de frente; la curva de abajo es el vaso -- con el adorno de una flor sobre la superficie, y en la parte alta diferentes motivos (galletas, flores, panes, plantas, etc). Otras respuestas frecuentes son: "frutero" (11 veces), "canasta" (16 veces); "maceta" (18 veces); "olla" (10 veces); "bolsa" (9 veces), etc.

Agrupando en un sólo conjunto todas las respuestas de ésta clase se obtuvo un 71% de las 311 respuestas. Esto dice que es el glifo más "popular", menos "psicológico" de todos. En la tabla I, se advierte que éste agrupamiento "recipientes de vegetales o alimentos", es el más obvio.

La gráfica muestra 10 categorías con una curva que tiene un -- inicio muy bajo, 6%; dos mesetas en el 18% y en el 48%

Agrupamientos:

- 1.- Recipientes de vegetales o alimentos = 56%
- 2.- Flores en general = 15%

1.- Recipientes:

- Florero (20)
- Florero con plantas (2)
- Florero garigoleado
- Florero con fruta
- Frutero (17)
- Frutero con frijoles (4)
- Maceta (18)
- Maceta con flores (2)
- Canasta (16)
- Canasta con flores (3)
- Canasta con pan (4)
- Canasta con flores (3)

Canasta con comida
Canasta con raqueta
Canasta con frutas
Canasta de día de campo
Canasta como de mi abuela
Olla (10)
Olla con frutas (4)
Olla con un pan
Olla con juguetes
Olla y recipiente
Recipiente con una flor
Bolsa (9)
Bolsa con frutas (2)
Bolsa con raquetas
Jarrón (4)
Jarrón con flores (4)
Jarrón con un huevo adentro
Jarrón con pan y galletas
Jarra con frutas (2)
Jarra con 4 dulces
Jarra de barro
Vasija prehistórica
Vasija con caramelos
Vasija con dibujos
Vasija tipo florero
Vasija con algo de los rituales
Sombrero (11)
Sombrero con flores
Sombrero de magia
Cesta
Cesta para el pan (3)
Cazuela (2)
Charola con pan (2)
Panera
Taza
Cubeta con frutas
Cápsula

- 2.- Flores en general:
Flor (18)
Flor, luna y ruedas (2)
Flores (2)
Flor arriba de una piedra
Flor con muñeco
Flor con protección

Flor con raquetas de tenis
Flor en una plataforma
Flor y una llave de agua
Flores estilizadas
Flores y frutas
Flores en maceta (2)
Flor en la ventanilla de un coche
Flores en un cuadro
Flores en una canasta
Flores en un jarrón
Hoja de rosa
Rosas (2)
Jardín (2)
Florecimiento
Florero con plantas (2)
Florero garigoleado
Florero con fruta

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Un 71% de respuestas calificó el glifo 27 de "un tipo de recipiente", ya fuera florero, maceta, canasta, olla, bolsa, jarrón, etc.

"Recipiente", es un sustantivo que significa: que recibe, receptáculo, ésto es una cavidad en que se contiene o puede contenerse, cualquier cosa. La recepción es una acción d efecto de recibir; receptor es el que recibe.

Por S.G. Morley "La civilización maya" (1948), sabemos sobre la vida y costumbre de la gente del pueblo maya y es muy probable que ellos conocieran y usaran un recipiente; vacablo muy amplio que implicaría desde el uso de la vasija para guardar frutas o alimentos hasta la actividad del recaudador de multas, impuestos, etc.

Psicológicamente, el Recipiente está asociado con los hechos-constantés de la vida cotidiana, implícito desde el recipiente en el útero materno hasta el claustro mortuorio al enterrar nuestro cuerpo; con todos los procesos que se desarrollan en medio; en la religión: el cáliz de la iglesia o el pebetero - que recibe el fuego, biológicamente es equivalente de vida -- por recibir la semilla, el agujero que recibe la semilla de la planta o el árbol o el semen, también puede ser, el depósito donde se arrojan las excreciones; el vaso para guardar -- vino en todo su simbolismo y por último el hoyo que recibe -- nuestros restos.

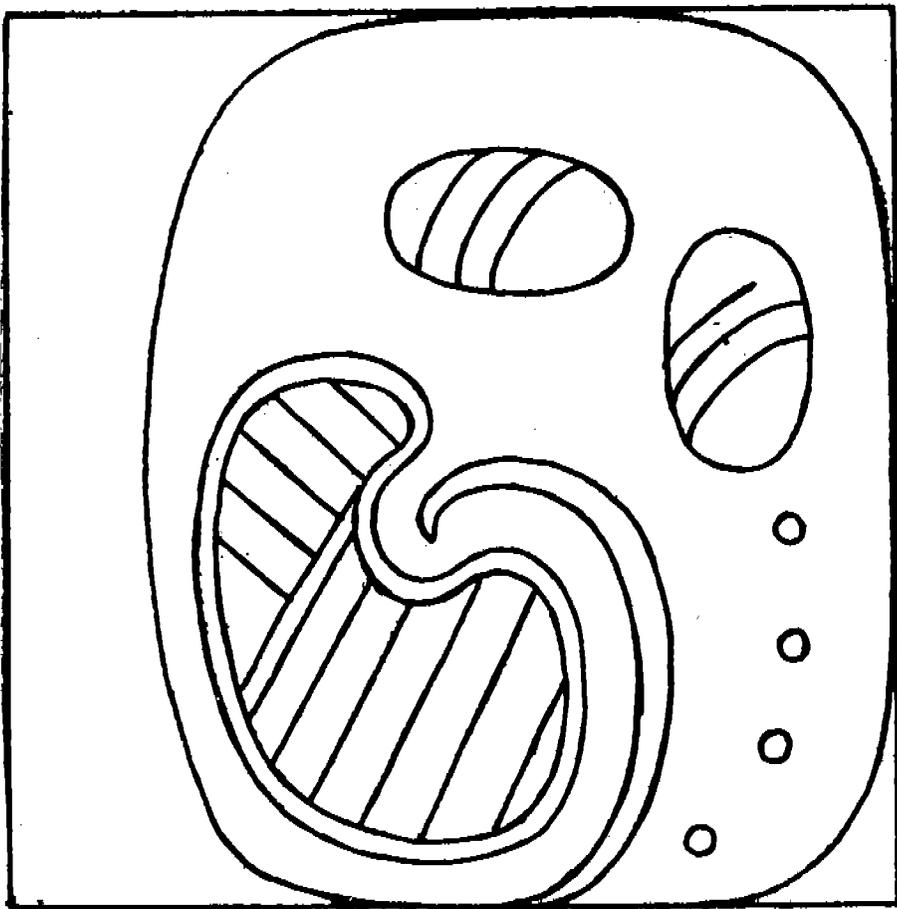
La categoría con mayor cantidad de respuestas "florero" fué - vista 20 veces principalmente por el grupo de niños y esquizofrénicos.

La 2da en cantidad "flor" obtuvo 18 respuestas de los grupos de niños y adultos; también se vió en los glifos 22 y 23 por el grupo D.M. tal vez como respuesta "fácil".

También la categoría "maceta" obtuvo 18 respuestas vista por los grupos de adolescentes, adultos y esquizofrénicos; Otra vez el grupo E se soltaron la barda; "maceta" y "florero" son contenedores y flor es respuesta "fácil" al igual que "frutero" con 17 respuestas y "canasta" con 16 respuestas. Tal vez los que respondieron con éste tipo de respuestas tienden a lo primitivo, inmaduro, demasiado fácil, y concreto.

Cualquier respuesta de "contenedores" es popular y tal vez el artífice maya trataba de simbolizar algo más elaborado como - por ejemplo "abundancia".

GLIFO 28

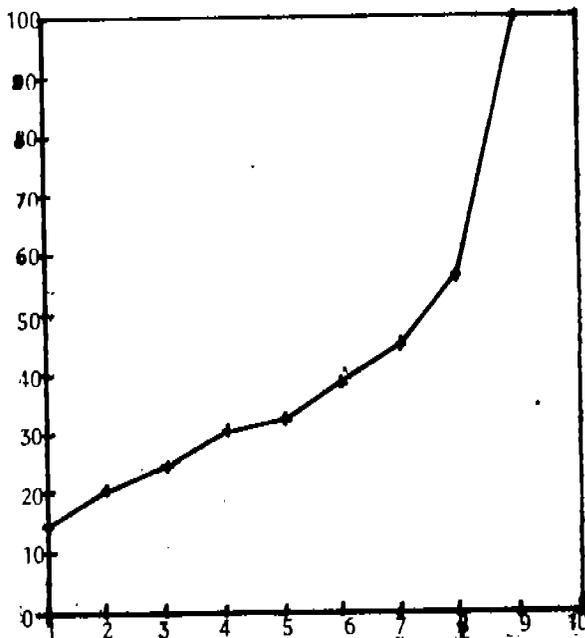


GLIFO 28

N = 250

TABLA XXVIII

<u>Cat</u>	<u>f</u>	<u>fa</u>	<u>%ac</u>
1	35	35	14
2	14	49	20
3	10	59	24
4	28	75	30
5	5	80	32
6	44	96	38
7	53	111	44
8	152	141	56
9	Resp. Aislada	109	= 44%



DESCRIPCION:

El glifo 28 obtuvo 250 respuestas, 10 omisiones y 6 ilegibles de los Ss. que lo vieron. Según el número de respuestas recibidas, únicamente 4 glifos obtuvieron menos respuestas que éste.

La distribución de sus respuestas, como se observa en la gráfica y en la tabla, va desde las contestaciones "aisladas", (es decir, las 109 respuestas diferentes, ninguna de las cuales -- fué repetida), hasta la de mayor frecuencia: "cara" que fué dicha 35 veces de las 250 (el 14%).

Si se observa la figura, una manera de ver la cara sería suponiendo que están ladeadas la boca y los ojos, la primera abarca la parte inferior izquierda, abierta, y los ojos en la superior derecha. La "cara" carece de cabello y siguiendo un poco con la estilización una curva ancha podría representar la nariz.

Otras respuestas frecuentes son máscara (14 veces o el 6%), -- oído y oreja (8 veces), payaso (8 veces), cabeza (4 veces), -- persona sonriendo (2 veces), célula (2), foto (3), hígado (2).

Dos fueron los grupos que se obtuvieron: "cabeza humana y sus partes" con un 35% y "anatomía" 6%, ambos grupos formaron 41% de las 250 respuestas.

La gráfica muestra un impulso inicial, con una meseta en el -- 30%; y pasa al 56% total de respuestas aisladas; con un total de 9 categorías.

Agrupamientos:

- 1.- Cabeza humana y sus partes = 35%
- 2.- Anatómicos = 6%

1.- Cabeza humana:

- Cara (35)
- Máscara (14)
- Oído y oreja (8)
- Payaso (8)
- Cabeza (4)
- Persona sonriendo (2)
- Cerebro
- Cara con 2 ojos
- Cara llorando
- Cara deforme

Cara distorcionada
Cara triste
Perfil
Dientes
Parte del oído
Ojo
Pestaña
Señor con balas en el cuerpo
Bufón
Hombre deforme
Papá
Sonrisa

- 2.- Anatómicas:
Célula (2)
Célula dividida
Corazón
Embrión
Estómago
Feto (3)
Hígado (2)
Microorganismo celular
Pies
Huellas

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

En éste glifo "cara" fué vista por 35 personas principalmente en grupos de adultos y adolescentes. Es desde luego una respuesta popular.

También fué vista en el glifo 6 por el grupo de adolescentes; y en el 11 por el grupo de niños.

Parece ser que en general "cara" es una respuesta típica de -- grupos normales; por lo que se infiere que al dar una respuesta fácil puede ser una "evasión" de la prueba o una resistencia a ver "más allá" de una simple cara; no puede adjudicarse-

lo al cansancio de los Ss.; pues una prueba con 7 láminas de una sola respuesta no cansa a nadie, aunque si podría causar "desinterés" que podría ser la tercera posibilidad ante las -- r's fáciles.

110 respuestas aisladas diferentes, serían bastantes como para afirmar que este glifo produce variabilidad entre los Ss., - - pero no así para convertirse en un eventual termómetro de la - personalidad. Parece ser que además de variabilidad influye - el tipo de figura que los "motiva" a proyectarse; esta parece ser demasiado concreta, además no debemos perder de vista que estas láminas no son manchas de tinta; todo lo contrario, son jeroglíficos mayas con cabezas y perfiles muy definidos y que los Ss. si no los conocen tienen cierta idea de ellos y puede ser esta una causa importante de sus respuestas fáciles; por - lo tanto este tipo de glifo no ayuda ni da oportunidad de proyección, la propia figura bloquea su riqueza psicológica; sin embargo es interesante que el artista maya haya ideado otros - tipos de cabezas diferentes a sus glifos numerales para representar alguna idea abstracta como podrían ser la "belleza", -- "humanidad", "inteligencia", "gobierno", etc.

ANALISIS ESTADISTICO Y DESCRIPTIVO DE
LAS RESPUESTAS AGRUPADAS POR CATEGORIAS

En éste inciso de la tesis, se entiende por categoría un tipo, una clase de respuestas que fueron dadas ante varios glifos y que se agruparon con la finalidad de examinar si ciertas categorías de respuestas son mas o menos frecuentes en ciertos -- grupos.

En el cuerpo de la tabla se encuentran los números totales de respuestas por cada grupo.

Por ejemplo, de las 240 respuestas que calificué como "ABSTRACTAS", 157 las diéron los adultos; al lado, entre paréntesis, - se encuentran los porcentajes correspondientes.

ANALISIS ESTADISTICO Y DESCRIPTIVO DE LAS RESPUESTAS AGRUPADAS
POR CATEGORIAS:

<u>Categorías:</u>	<u>N</u>	<u>%</u>	<u>Dm</u>	<u>p</u>	<u>Adol</u>	<u>p</u>	<u>Analf</u>	<u>p</u>	<u>Adult</u>	<u>p</u>	<u>E</u>	<u>p</u>	<u>Total</u>
Cabeza	202	.37	19	.03	153	.28	19	.03	143	.27	11	.02	547
Anatómico	36	.20	6	.03	28	.15	5	.03	89	.49	19	.10	183
Abstractos	8	.03	2	-	49	.20	-		157	.65	24	.10	240
Juguetes	135	.40	23	.07	89	.27	26	.08	49	.15	11	.03	333
Transportes	130	.42	10	.03	85	.26	15	.05	78	.24	3	-	321
Utensilios uso personal	57	.29	12	.06	66	.34	5	.02	49	.25	7	.04	196
Comedor	67	.34	9	.04	46	.23	9	.04	64	.32	6	.03	201
Herramientas	36	.22	4	.03	69	.43	4	.03	46	.29	-		159
Accesos (puer- tas-ventanas)	33	.34	-		23	.24	1	-	36	.38	4	.04	97
Defensa, bar- das, etc.	12	.17	-		9	.13	2	.02	46	.68	-		69
Comida	38	.46	3	.04	7	.08	21	.25	11	.13	3	.04	83
Pan	79	.38	12	.06	67	.32	6	.03	41	.20	6	.03	210
Figuras/Dibu- jos	47	.19	18	.07	76	.31	4	.02	89	.37	10	.04	244
Lugares espe- cíficos	15	.13	9	.08	40	.34	2	.02	48	.40	4	.03	118
Verbos	2	.05	6	.16	9	.24	3	.09	8	.22	9	.24	37
Sexuales	-		-		15	.25	-		36	.60	9	.15	60
Animales	319	.31	26	.03	291	.29	62	.06	275	.27	36	.04	1009
SUB-TOTAL	1216		158		1122		184		1265		161		4107
<u>1/</u>	281		43		309		38		361		35		1067
<u>2/</u>	1960		294		2156		259		2520		238		7427
<u>3/</u>	62%		54%		52%		71%		50%		68%		55%

NOTA:

- 1/ Total de sujetos en cada grupo.
- 2/ Total de respuestas dadas por todos los sujetos.
- 3/ Sub-total/total de respuestas x 100.

Obviamente es muy fácil concluir que los glifos provocan respuestas diferentes en número y variabilidad suficiente como -- para justificar su uso a manera de estímulos en un test de personalidad. Pero si agrupamos las respuestas en categorías forzando la situación hasta obligar a los glifos a producir la mayor variabilidad posible con todas las probabilidades en contra, vemos que también lo logran: aún por categorías la variabilidad sigue siendo suficiente en los seis grupos estudiados.

La tabla anterior, contiene una muestra de las respuestas más frecuentes, más comunes o que más claramente distinguen entre los grupos.

La categorización es arbitraria, su finalidad es demostrar que la variabilidad de las respuestas a los glifos se distribuye - en forma muy parecida a la de cualquier otra prueba de personalidad (Rorschach, Holtzman, etc).

Explicación sobre la clasificación o agrupamientos de las principales categorías:

1.- "CABEZA". - Es una respuesta particular. Se cuenta como -- tal cualquier elaboración después de haber utilizado la palabra; por ejemplo:

cabeza con peinado
cabeza de mujer
cabeza prehispánica

o lo relacionado con partes de la cabeza; por ejemplo:

calavera
nuca
cráneo

o alusivo a la cabeza: por ejemplo:

perfil
rostro, etc.

Algunas categorías son verdaderos agrupamientos; por ejemplo:

2.- "ANATOMICOS".- Incluye todos aquellos órganos del cuerpo; por ejemplo:

riñón
corazón
hígado
estómago
pulmón

así como partes de la reproducción sexual masculina o femenina; por ejemplo:

ovario
óvulo
espermatozoide
testículos
trompas de Falopio

o aquellas partes del cuerpo relacionadas con diferentes órganos:

faringe
costillas
codos
esqueleto
células
embrión
espalda, etc.

3.- "ABSTRACTOS".- Es otro agrupamiento; todo lo relacionado con aspectos subjetivos; por ejemplo: lo que se refiere a emociones:

alegría
ira
tristeza
felicidad
ternura



o símbolos:

símbolo de vida
símbolo católico
símbolo de la tragedia griega
símbolos cardinales

o personajes simbólicos:

Quetzalcóatl
Tláloc

ciertos conceptos como por ejemplo:

sin sentido
soledad
sorpresa
superación
sabiduría
ruido
soy yo
el año 2000
árbol de la vida
bien y el mal
lo que se va
permanencia, sin principio, sin fin, etc.

4.- "JUGUETES".- Es otro agrupamiento, son todas las palabras relacionadas con el acto de jugar, ya sea en algún deporte o individualmente; por ejemplo:

aro
balero
bate
pelota
dado
matraca
muñeco(a)
manopla
raqueta
yoyo, etc.

5.- "TRANSPORTES".- Agrupamiento que contiene todas aquellas - palabras relacionadas con los transportes:

carro
camión
carreta
carcacha
carretilla
motocicleta, etc.

de vía marítima; por ejemplo:

submarino
barco
lancha
galeón
embarcación
nave con remos

de vía férrea; por ejemplo:

ferrocarril
tren
metro

otros:

vehículo lunar, etc.

6.- "USO PERSONAL".- Fueron agrupadas todas aquellas palabras relacionadas con artículos, aditamentos, utensilios de uso diario y necesidades básicas; como por ejemplo:

aseo:
jabón
peine
cepillo, etc.

para guardar, cargar:

cartera
bolsa
cigarrera
monedero
pañalera
portafolio

uso:
lentes
pipa, etc.

7.- "COMEDOR".- Es un agrupamiento con palabras que se relacionan con todo aquello que se usa o sirve en una habitación destinada para comer: puede referirse al amueblado; por ejemplo:

mesa
banco
silla, etc.

también se puede referir a los utensilios que se usan para comer; por ejemplo:

copa
tenedor
plato
charola
cuchillo, etc.

y aquello que pueda ser adorno, propio del comedor o que sirva para cubrir o proteger.

mantel
mantelito
servilleta
trinchador, etc.

8.- "HERRAMIENTAS".- En éste agrupamiento se incluyeron todas aquellas respuestas que se usen o sirvan como instrumentos de trabajo; por ejemplo:

segueta
destapador de caños
destornillador
llave de tuercas
llave stilson con una tuerca
taladro
rondana

o también aquellos aditamentos de uso práctico que les sirven o que se sirven de los instrumentos de trabajo; por ejemplo:

lupa

pala
pila
polea
llave
cuerda, chaveta, etc.

9.- "ACCESOS".- Es un agrupamiento que se refiere a todas aquellas respuestas seguidas de puerta o ventana; por ejemplo:

puertas con espadas
puertas de un elevador
puertas blindadas
ventana con cortina
ventana con personas
ventana viendo al campo

También se refiere a lo relacionado con las partes de las ventanas o puertas; por ejemplo:

cerradura
picaporte
portón
vitral
chapa
compuerta, etc...

10.- "DEFENSAS".- Todas aquellas palabras que circunscriben o limitan un espacio, fué principalmente el objeto de este agrupamiento: por ejemplo lo relacionado con rejas:

barandal
cárcel
jaula, etc.

lo relacionado con obstáculos:

bardas
cercas
muro
pared
muralla, etc.

En ciertas teorías no analíticas del ego se le conoce como "barrera" (c.f. Holtzman, 1962).

11.- "COMIDA".- Todas las palabras que respondieron con cualquier tipo de comestible y sus derivados excluyendo los alimentos de harina, se agruparon en esta categoría; por ejemplo:

productos de azucar: helado
dulces
chocolates
paleta
postre, etc.

productos lácteos: leche
yogurt
queso

hamburguesa
salchichas
bistec
adobo, etc.

pollo; y todas las respuestas que siguen a la palabra huevo; por ejemplo:

huevos fritos
huevos en un sartén
huevos estrellados

derivados de la tortilla:

taco
tortilla dentro de un vaso roto
sope
tostada, etc.

12.- "PAN".- Este agrupamiento es un subgrupo del anterior, se formó con todas aquellas respuestas derivadas de los productos de harina; por ejemplo:

bolillo
bagueta
donas
galletas
pasteles

sandwich
tortas, etc.

o aquellas respuestas que siguieran de la palabra "pan";
por ejemplo:

panqué
pan negro
pan caliente
pan pintado
pan en una bolsa, etc.

13.- "FIGURAS" - "DIBUJOS": - Este agrupamiento se refiere a --
cualquier tipo de representación estampada en un papel. -
Se dividieron los siguientes tipos:

a) Cualquier respuesta después de la palabra "caricatura"
o alusiva; por ejemplo:

caricatura de un señor
caricatura de un Snoopy
caricatura de un sapo
caricatura bicéfalo
caricatura incompleta, etc.

b) Cualquier respuesta después de la palabra "cuadro" o
alusiva; por ejemplo:

cuadro de Miró
cuadro con viboritas
cuadro de juego
marco de un cuadro

c) Cualquier respuesta después de la palabra "dibujo"; por
ejemplo:

dibujo abstracto
dibujo de artesanía
dibujo indio
dibujo para iluminar

d) Cualquier respuesta después de la palabra "figura"; --
por ejemplo:

figura irregular
figura en plastilina
figura frente a un espejo
figura egipcia

e) Cualquier respuesta de tipo geométrica;

ruedas
óvalos
cuadro
círculos

o que le sigue a las palabras anteriores; por ejemplo:

3 círculos y 4 adentro
círculos concéntricos
círculo con profundidad, etc.

f) Cualquier respuesta que siga a la palabra "pintura";
por ejemplo:

pintura moderna
pintura rupestre
pintura de un acueducto

g) Las respuestas relacionadas con "fotografía"; por ejemplo:

fotografía de una cabeza
radiografía de un tórax
encefalograma
retrato, etc.

14.- "LOCALIZACIONES, INSTALACIONES, EDIFICIOS, ETC.".- Es un agrupamiento formado por la localización de un área, un lugar específico, algún paisaje, parque o ciudad; por ejemplo:

Acapulco
iglesia
laboratorio
lugar de sacrificios
fábrica
museo
cancha de foot ball
pista de correr
ciudad amurallada
pirámide, etc.

Esta categorización deja mucho que desear por su ambigüedad. Se incluyó para demostrar la gran variabilidad de las respuestas.

- 15.- "VERBOS".- Se agruparon todas las respuestas que implicaron acción:

correr
observando
entrando al campo
diciendo "amor y paz"
tapándose los ojos
flotando, etc.

- 16.- "SEXUALES".- Este agrupamiento se ordenó de acuerdo a las respuestas, que implicaron una respuesta alusiva a la relación sexual; por ejemplo:

coito
pareja haciendo el amor
penetración del miembro
símbolo falico
unión sexual
posición para tener relación sexual con mujer

- 17.- "ANIMALES".- Agrupamiento con todas las respuestas del reino animal; por ejemplo:

abeja
ballena

caballo
gato, etc.

lo relacionado al animal; por ejemplo:

panal
telaraña
hormiguero
larva
huevos, etc.

parte de un animal; por ejemplo:

pezuña
cuernos
concha
caparazón
tentáculo
anca
mandíbula, etc.

El hecho de que algunas, muy pocas, respuestas hayan sido incluidas en más de una categoría o agrupamiento seguramente no afecta mayormente el resultado tomando en cuenta que existen mas de 7000 respuestas.

Cabeza 547 respuestas = .07

	Niños	IM	Adolesc	Analf.	Adult	E	Total
N	202	19	153	19	143	11	547
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.3693	.0347	.2797	.0347	.2614	.0201	1.0

Niños:

$$z = \frac{.2639 - .3693}{\sqrt{\frac{(.2639)(.3693)}{202}}} = \frac{.1054}{.0220} = 4.7909$$

IM:

$$z = \frac{.0395 - .0347}{\sqrt{\frac{(.0395)(.0347)}{19}}} = \frac{.0048}{.0085} = .5647$$

Adolescentes:

$$z = \frac{.2902 - .2797}{\sqrt{\frac{(.2902)(.2797)}{153}}} = \frac{.0105}{.0230} = .4565$$

Analfabetos:

$$z = \frac{.0348 - .0347}{\sqrt{\frac{(.0348)(.0347)}{19}}} = \frac{.0001}{.0080} = .0125$$

Adultos:

$$z = \frac{.3393 - .2614}{\sqrt{\frac{(.3393)(.2614)}{143}}} = \frac{.0779}{.0249} = 3.1285$$

Esquizofrénicos:

$$z = \frac{.0320 - .0201}{\sqrt{\frac{(.0320)(.0201)}{11}}} = \frac{.0119}{.0076} = 1.5658$$

DESCRIPCION:

Cuatro de los seis grupos respondieron "cabeza" conforme se espera lo hagan de acuerdo a las proporciones del universo.

El porcentaje de respuestas, "cabeza" es el .07% del total de 1759. Sólo dos grupos se dispararon: niños y adultos. El grupo de esquizofrénicos anduvo muy cerca con una z=1.57.

Niños tienen una z de 4.79 y Adultos una z de 3.13

Adviértase que la p' de los niños (.3693) es mayor que su p (.2639), es decir: los niños ven en los glifos muchas más cabezas de las que se esperaba que vieran. Los adultos a la inversa: responden "cabeza" menos veces de las que "deberían" -- conforme a su P.

Así, cabeza se convierte en una respuesta infantil pero "normal", esto es: ninguno de los grupos anormales (DM y E) da más ni menos, respuestas de "cabeza" que las esperadas, por lo tanto es una respuesta "normal", sin patología aparente. Al ser escogida por los niños, preferentemente, y evitada por los -- adultos, podemos considerar que responder "cabeza" a cualquier glifo que NO TENGA un agrupamiento de "cabeza", es interpretable como inmadurez o infantilidad.

Anatómico 183 respuestas = .02

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf.</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	36	6	28	5	89	19	183
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.1420	.0327	.1530	.0273	.4863	.1038	1.0

Niños	z=	3.7740	DM	z=	.4625
Adolescentes	z=	3.4472	Analfabetos	z=	.5435
Adultos	z=	3.4107	Esquizofrénicos	z=	5.4394

DESCRIPCION:

Los grupos: DM y analfabetos se comportan conforme a lo esperado. Niños y adolescentes tienden a ver pocas partes anatómicas en los glifos. Los adultos, y sobre todo los esquizofrénicos ven anatomía en exceso. Estos cuatro grupos poseen zetas significativas, es decir sus proporciones "derrotaron" al azar representado por la P del universo.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Si la Anatomía es el interior del cuerpo animal, las respuestas anatómicas pueden ser consideradas como de "preocupación por lo interno", como de "visión al interior". Este "mirar hacia adentro" de uno mismo seguramente es producto de la experiencia y por eso niños y adolescentes aparentan tener menos "conocimiento de su vida interior" mientras que los adultos parecen mas apegados a ella y los esquizofrénicos exageran esa preocupación. Podría decirse, dejando a un lado la interpretación, que el resultado confirma lo supuesto por el sentido común.

Abstractos 240 respuestas = .03

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	8	2	49	0	157	24	240
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.0333	.0083	.2042	00	.6542	.1000	1.0

Niños	z=	6.9668	DM	z=	2.4375
Adolescentes	z=	1.7917	Esquizofrénicos	z=	5.9130
Adultos	z=	8.3750			

DESCRIPCION:

Las respuestas categorizadas como abstractas, son brutalmente mayoritarias en Adultos y Esquizofrénicos y notoriamente escasas en niños y en DM. Adolescentes y Analfabetos no presentan diferencias significativas entre su contribución al universo o población y su aporte de respuestas abstractas.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Como la anterior, esta categoría junta un grupo "normal" con uno "anormal". Se diría que los resultados corroboran los postulados de cualquier teoría psicológica: el proceso de abstracción lógico es mas frecuente en los adultos que en niños y - - adolescentes; la abstracción ilógica o descabellada debe ser exclusiva de los dementes.

Juguetes 333 respuestas = .04

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	135	23	89	26	49	11	333
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.4054	.0691	.2673	.0781	.1471	.0330	1.0

Niños	z=	5.240	DM	z=	2.7407
Adolescentes	z=	.7763	Analfabetos	z=	4.2451
Adultos	z=	6.0251	Esquizofrénicos	z=	.1020

DESCRIPCION:

Adolescentes y esquizofrénicos como se espera: sin diferencias con su proporción paramétrica (P). Lógicamente, los niños, -- los DM y los analfabetos ven muchos juguetes; los adultos muy pocos.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Una clarísima comprobación de lo obvio: a cierta edad ya los juguetes dejan de interesar a los jóvenes y adultos (normales o anormales). Los tontos, los iletrados y los pequeños, los ven con frecuencia en los estímulos inestructurados.

Quizá aquí haya un poco de "principio del placer" o "quien ham bre tiene en pan piensa"

Responder con esta categoría no es signo de madurez, buen juicio, etc.

Transportes 321 respuestas = .04

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	130	10	85	15	78	3	321
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.4050	.0312	.2647	.0467	.2430	.0093	1.0

Niños	z=	4.9683	DM	z=	.7477
Adolescentes	z=	.8472	Analfabetos	z=	1.1442
Adultos	z=	2.9631	Esquizofrénicos	z=	2.2793

DESCRIPCION:

Adolescentes, DM y Analfabetos se comportan conforme a lo esperado. Las diferencias significativas corresponden a: los niños, que contestan mucho con esta categoría; los Esquizofrénicos y los Adultos que contestan muy poco "transporte".

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Si el transporte es un juguete, entonces se justifica la respuesta mayoritaria de los niños. Si el transporte es medio de locomoción o traslado, y si los niños se activan y mueven mas que los adultos, también se justificaría la respuesta.

Sea o no el caso, esta categoría necesita mas y mas cuidadoso examen.

Adornos Personales 196 respuestas * .02

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	57	12	66	5	49	7	196
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.2398	.0612	.3367	.0255	.2500	.0357	1.0

Niños	z=	.2510	DM	z=	1.5282
Adolescentes	z=	1.2078	Analfabetos	z=	.6992
Adultos	z=	2.1518	Esquizofrénicos	z=	.1927

DESCRIPCION:

Con excepción de los adultos, que responden poco con elementos de esta categoría, los otros cinco grupos se comportan según lo esperado.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Una categoría relativamente inocua. No ayudaría mucho a distinguir las personalidades con base en ella.

Comedor 201 respuestas = .03

	<u>Nifios</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	67	9	46	9	64	6	201
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.3333	.0448	.2289	.0448	.3184	.0299	1.0

Nifios	z =	1.9171	IM	z =	.3786
Adolescentes	z =	1.6132	Analfabetos	z =	.7576
Adultos	z =	.0585	Esquizofrénicos	z =	.1667

DESCRIPCION:

El más parejo: ningún grupo resulta significativo. Esto significa que la respuesta se distribuye parejamente en todos los grupos, i.e., igual a como se esperaría según los parámetros de la población.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

O todos tenían la misma cantidad de hambre, o algo pasó que justificara tan exactamente proporcionada distribución de las respuestas en los grupos.

Herramientas 159 respuestas = .02

	<u>Nifos</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	36	4	69	4	46	0	159
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.2264	.0252	.4340	.0252	.2893	0	1.0

Nifos	z=	.9214	DM	z=	.9051
Adolescentes	z=	3.3677	Analfabetos	z=	.6486
Adultos	z=	.6535			

DESCRIPCION:

Los Esquizofrénicos no dan respuestas de este tipo. Niños - - Analfabetos, DM y Adultos las dan conforme a lo esperado. Los Adolescentes ven en los glifos herramientas e implementos manuales en cantidad mucho mayor de lo esperado. Aunque no significativamente, todos los otros (4) grupos ven menos de lo esperado.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

En la medida en que las herramientas son extensiones del brazo y la mano, podría pensarse que si los adolescentes las ven en mayor cantidad es porque las "necesitan" en mayor grado. Si, como se afirma, la adolescencia es una etapa en la que se intenta "manejar" el mundo, este tipo de respuestas podría ser-- mas "explicable" en los adolescentes que en cualquier otro grupo.

Accesos (puertas - ventanas, etc.) 97 respuestas = .01

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	33	0	23	1	36	4	97
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.3402	00	.2371	.0103	.3311	.0412	1.0

Niños	z=	.4826	Analfabetos	z=	1.2895
Adolescentes	z=	.9324	Esquizofrénicos	z=	.5055
Adultos	z=	.1501			

DESCRIPCION:

Es notable que los DM y los Analfabetos que debieron haber dado entre 7 y 8 respuestas entre ambas, sólo dieran una. Sólo los niños dan un poco más de las respuestas esperadas. En conclusión: todos los grupos se comportan conforme a lo esperado y dos grupos "anormales" (DM y Analfabetos) responden no significativamente menos.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Como siempre la interpretación depende de lo que simbolice el acceso (la puerta o la ventana). Si es algo que deja pasar o permite la entrada, entonces es "penetrable". Si como la ventana, es algo que permite ver "hacia afuera", entonces coloca al individuo que contesta en una posición "ventajosa".

Como quiera que sea, el hecho de no haber encontrado diferencias significativas entre los grupos es indicio de que estas "barreras" (penetrables o no) se ven en los glifos, con la misma probabilidad, por los Ss.

Defensas 69 respuestas = .009

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	12	0	9	2	46	0	69
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.1739	00	.1304	.0290	.6667	00	1.0

Niños z= 1.4563

Adolescentes z= 2.4660

Analfabetos z= .2578

Adultos z= 4.6705

DESCRIPCION:

Considérese que todas las respuestas de esta categoría no alcanzan ni siquiera el 1% del total. Es una categoría de respuestas poco frecuente. Es muy notable que los Esquizofrénicos no las empleen. Los DM tampoco. Los Analfabetos, en menor proporción de la esperada. En los tres grupos normales el resultado es igualmente raro: mientras los Niños y los Adolescentes responden menos defensas (parecería que su ego no ha tenido tiempo ni razón para aprender a defenderse) los adultos la emplean en demasía.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Estas "barreras" del ego, como se las nombra en ciertas teorías de la imagen del ego, permiten una simbolización mucho más "yoica" que física o militar. Estas barreras, murallas, etc., podrían considerarse referidas a la protección del yo. Si así fuera, se comprende que los peligros de los niños pudieran ser más de índole física (ser golpeados, v.g.), y las



de los adolescentes de orden más biológica (el sexo, v.g.), - que estrictamente psicológica. Porque aún cuando la adolescencia sea una etapa de transición psicológica no se puede negar que los cambios originales que se dan en ella son producidos - por la biología. Por último, los adultos, más integrados, más desarrollados psicológicamente, tendrían "más ego que defender" y eso explicaría su mayor número de respuestas de "defensa".

Comida 83 respuestas = ,01

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	38	3	7	21	11	3	83
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.4578	.0361	.0843	.2530	.1325	.0361	1.0

Niños	z =	3.4379	DM	z =	.1560
Adolescentes	z =	3.4839	Analfabetos	z =	10.6439
Adultos	z =	3.0058	Esquizofrénicos	z =	.2091

DESCRIPCION:

DM y E., en una categoría que abarca el 1% de las respuestas totales, responden con la frecuencia esperada. Los niños y sobre todo los analfabetos contestan exageradamente mas de los supuesto. Adultos y adolescentes significativamente menos. Esta es una categoría que establece claras diferencias entre los grupos. En futuros estudios valdría la pena detallarla y pormenorizarla.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Los E y DM parecen estar perceptualmente adecuados al alimento lo ven los glifos conforme a lo esperado. Simbólicamente hablando, los niños parecen tener un hambre atroz: ven comida en todos los glifos. Los analfabetos, quizá por su obvia condición económica, arrojan 8 respuestas "alimenticias" por cada una que se esperaba de ellos. Adultos y adolescentes parecen estar debidamente saciados o satisfechos y por eso ven pocos "comestibles" en los glifos.

Si la comida admite una simbolización "directa" como podría --

esperarse en los niños o en los analfabetos su asociación -
directa sería con hambre. Si la visión de comida en los gli-
fos supone necesidades de otro tipo (de relación, protección,
sexuales, etc) la interpretación debería ajustarse a cada --
grupo y detallarse la categoría por respuestas aisladas.

Pan 210 respuestas = .03

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	79	11	67	6	41	6	210
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.3762	.0524	.3190	.0286	.1952	.0286	1.0

Niños	z=	3.1723	DM	z=	.9416
Adolescentes	z=	.7742	Analfabetos	z=	.4806
Adultos	z=	3.5846	Esquizofrénicos	z=	.2764

DESCRIPCION:

"Pan" especifica la categoría anterior aunque tenga mayor % de respuestas. Sólo dos grupos no se comportan conforme a lo esperado: los niños, que siguen con hambre, y los adultos que si guen sac ia do s.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Este es un ejemplo de la categoría anterior: un segmento o detalle. Una subcategoría de comida es "pan", aunque para los fines de esta tesis, "pan" no fue incluida dentro de "comida".

Pan admite muchos símbolos desde los religiosos hasta los económicos. Creemos que los niños, tal como lo hicieron en la categoría anterior, presentan un proceso de simbolización primitivo y directo (el pan es para comer, actividad a la que tanto se dedican los niños). Por otro lado, los adultos siguen desinteresados, probablemente ya no tienen hambre a todas horas. Los analfabetos no parecen generalizar sus respuestas de "comida" o pan. Probablemente su "hambre" no los lleva a proyectarse en pan.

Figuras, Dibujos, Pinturas 244 respuestas = .03

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	47	18	76	4	89	10	244
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.1926	.0738	.3115	.0164	.3648	.0410	1.0

Niños	z=	2.4586	DM	z=	1.7411
Adolescentes	z=	.4733	Analfabetos	z=	1.5462
Adultos	z=	.6836	Esquizofrénicos	z=	.8182

DESCRIPCION:

Con el 3% del total de respuestas, sólo un grupo salió de los cauces esperados: los niños responden menos figuras o dibujos. Todos los otros grupos se conforman a las frecuencias calculadas. Es notable el caso de los DM quienes dan una gran cantidad de respuestas de este tipo.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Valdría la pena una réplica de este trabajo sólo para corroborar si las figuras y dibujos de los adultos son más elaborados, complejas o artificiosas que las de los DM. La comparación se explica porque ciertas figuras vistas en los glifos, no sólo se prestan al juicio de definición y propiedad de la forma sino - también podrían reflejar la madurez (y hasta el estilo) cognitivo y perceptual de quien responde.

Las respuestas de los DM, en su gran mayoría, reflejaron falta de imaginación, parecían infantilismos, aunque se observa que son infantilismos (valga la paradoja) idénticos a los de los niños.

Localizaciones, Edificios, Específicos 118 respuestas = .02

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc.</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	15	9	40	2	48	4	118
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.1271	.0763	.3390	.0170	.4068	.0339	1.0

Niños	z=	2.8922	DM	z=	2.0110
Adolescentes	z=	.0976	Analfabetos	z=	1.0349
Adultos	z=	1.2593	Esquizofrénicos	z=	.1073

DESCRIPCION:

Esta categoría, muy difícil de clasificar y que sin duda contiene muchas deficiencias sólo permite aventurar que, mientras los niños ven pocas, los DM ven demasiadas.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Aunque habría que explorar las razones de este tipo de respuestas tanto en niños como en DM porque quizá serían distintas, se insiste en que esta categoría queda como ejemplo de los problemas a los que se enfrenta la investigación psicométrica de la personalidad (cuando se hace con escasos recursos).

Las respuestas son muy pocas para calificarlas una por una y demasiadas para categorizarlas con exactitud. Por eso algunas categorías, como ésta, se quedan cojas.

Verbos 37 respuestas = .004

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	2	6	9	3	8	9	37
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.0541	.1622	.2432	.0811	.2162	.2432	1.0

Niños	z=	2.4828	DM	z=	3.7523
Adolescentes	z=	.5305	Analfabetos	z=	1.5081
Adultos	z=	1.2850	Esquizofrénicos	z=	7.1837

DESCRIPCION:

Esta categoría, con menos del medio por ciento de las respuestas totales no resulta significativa en Adolescentes, Adultos y Analfabetos. Como categoría estrictamente gramatical demuestra que E y DM se sirven de excesivos verbos al responder (aunque tal vez no por las mismas razones) mientras que los niños parecen evitarlos.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Esta categoría demanda mayor elucidación en una réplica que permite investigar que tipo de verbos en lugar de cuales otras partes de la oración, utilizan los dos grupos anormales.

El empleo de verbos puede tener alguna connotación conductual (hábitos mal adquiridos, insuficiencia parcial de vocabulario, etc.) pero habría que investigar si también la tiene al ras de la estructura o dinámica de la personalidad.

Sexuales 60 respuestas = ,008

	Niños	IM	Adolesc	Analf	Adult	E	Total
N	0	0	15	0	36	9	60
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	0	0	.2500	0	.6000	.1500	1.0

Adolescentes $t =$.5784

Adultos $z =$ 3.4668 Esquizofrénicos $z =$ 5.1082

DESCRIPCION:

Con menos del 1% de las respuestas totales, los grupos de menor desarrollo intelectual se abstienen por completo de dar verbalizaciones sexuales a los glifos. Los adolescentes, aunque no -- significativamente, responden un poco menos sexualmente. Los - adultos casi multiplican por dos la proporción que se espera de ellos. Los E la incrementan cinco veces.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Por el menos del 1% del total de respuestas. Se deduce que si -- los mayas eran dados a los símbolos sexuales se los encubrieron muy bien a sus descendientes.

En la medida en que éstas respuestas reflejan un interés por la actividad, no por su descubrimiento ni por la capacidad de, - - sino por su frecuente ejercicio, se explica perfectamente este tipo de contestación en todos los grupos menos analfabetos y esquizofrénicos. Los analfabetos quizá carecen de la "desinhibición" necesaria para dar esta respuesta a un desconocido (el ex

perimentador), además de que su desarrollo intelectual acaso -- no sea lo suficientemente elevado como para percibir esos estímulos (falta de malicia?).

Los esquizofrénicos no sólo están desinhibidos, están locos.

En resumen: la ignorancia (N) o la represión (DM, Analf.) que-- apenas empieza a romperse (Adolesc) explicarían la ausencia; el ejercicio la presencia.

Animales 1009 respuestas = 14

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	319	26	291	62	275	36	1009
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3393	.0320	1.0
p	.3162	.0258	.2884	.0614	.2725	.0357	1.0

Niños	z =	4.7654	DM	z =	.1412
Adolescentes	z =	.1059	Analfabetos	z =	10.4286
Adultos	z =	5.2308	Esquizofrénicos	z =	.6607

DESCRIPCION:

El 14% de las respuestas totales indica la popularidad de esta categoría. Adolescentes, DM y E producen respuestas animales con la frecuencia esperada. Los Adultos contestan significativamente menos y los Analfabetos y los niños significativamente más.

INTERPRETACION PSICOLOGICA:

Ver animales donde hay glifos podría considerarse como la proyección de un ego poco evolucionado: inmaduro.

Si es así, los resultados de esta categoría confirman plenamente la interpretación: los niños contestan con excesivas figuras animales y los adultos con pocas. El hecho de que los Analfabetos se comporten como los niños (doblaron la proporción esperada) hace pensar en la edad promedio de los iletrados. Como ésta edad es diferente a la de los niños, entonces habría que-

creer que la falta de escolarización podría constituir un factor para retardar la madurez yoica.

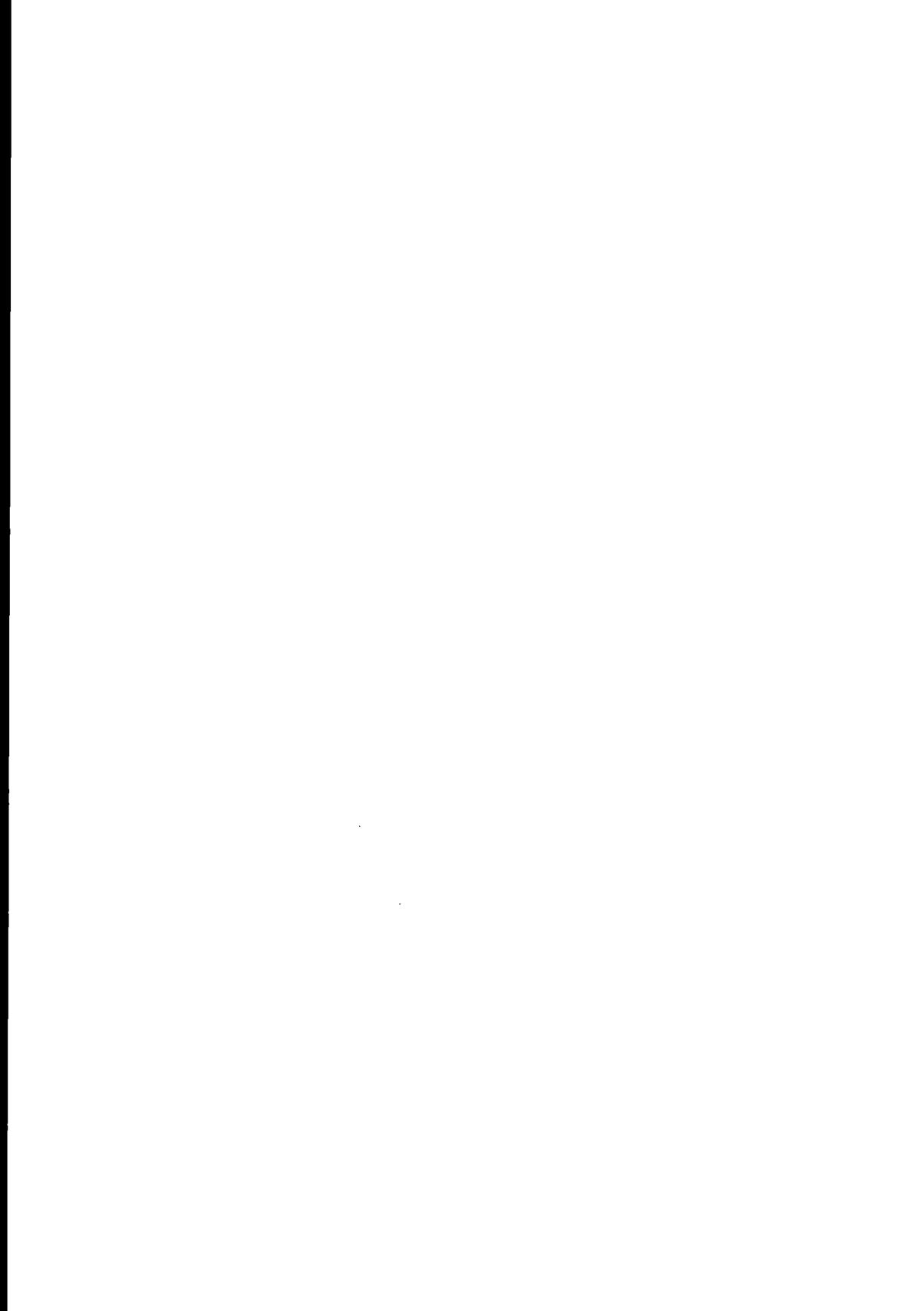
La conclusión sobre esta sección de los resultados puede condensarse así:

- a) Los criterios para categorizar respuestas proyectivas ante glifos no descifrados difícilmente se podrán objetivizar, es decir, inevitablemente intervendrán factores subjetivos en la categorización.
- b) El peligro de que muchas respuestas pertenezcan a dos o más categorías siempre estará presente.
- c) La categorización, como un paso previo a la pormenorización y al análisis detallado de las respuestas aisladas parece una condición que se justifica porque con ella se demuestra (más "de bulto" que con las respuestas aisladas) la variabilidad de las contestaciones.
- d) Respecto al punto anterior, los glifos ignotos de Palenque parecen proyectar verbalizaciones de los Ss. con la variabilidad suficiente.
- e) El proceso de muestreo, puesto que fue rigurosamente azaroso, dió los resultados estadísticos deseados.
- f) De continuar, la investigación debería concentrar sus esfuerzos en grupos específicos (sólo niños normales, v.g.), usando todos los glifos con cada sujeto, creando un "Atlas" de respuestas (en este caso infantiles) a cada uno y terminar asignando probabilidades a cada respuesta en cada glifo.

Por ejemplo, la respuesta "pato" al glifo "n" tiene una probabilidad "x" de provenir de un niño normal; una probabilidad "y" - de provenir de una mujer depresiva; una probabilidad "z" de provenir de un neurótico con tantos años de terapia psicoanalítica, etc., etc.

Si pudiera ser factible conseguir un "Atlas" de respuestas por cada grupo estudiado, en lugar del resultado inútil de diagnosticar, un test de este tipo podría clasificar de cualquier sujeto, no sólo dentro de un grupo determinado (aunque no fuera el "sujeto") sino equidistante de otros grupos. En resumen: - se podría saber, idealmente, en un momento y una cultura determinadas, que porcentaje de las proyecciones verbales de un -- adulto parecen ser de niño, mujer, neurótico, analfabeto, etc., etc.

Esa posibilidad acaso justifique la continuación de este proyecto



ANALISIS ESTADISTICO Y DESCRIPTIVO DE LOS GLIFOS

Para facilitar la comprensión de los resultados estadísticos que siguen, se adelantan los siguientes puntos:

a) Abreviaturas:

- DM = Débiles Mentales
- E = Esquizofrénicos
 Niños
- Adolesc (entes)
- Analf (abetos)
- Adult (os)
- N = Número de casos
- Pe = Proporción esperada de casos según la contribución del grupo al total de la muestra.
- Po = Proporción observada de casos al contarse las frecuencias de ésta respuesta en cada grupo.

b) La fórmula empleada para calcular el valor de z es:

$$z = \sqrt{\frac{P - p}{\frac{(P)(p)}{N}}}$$

(el nivel de significancia es .05 lo que equivale a $z = 1.96$)

c) NOTA: se suprimen los signos de + y - del valor de z porque, no alteran ni el significado de la conclusión, ni la significancia del dato.

ANALISIS ESTADISTICO Y DESCRIPTIVO DE LOS 28 GLIFOS:

GLIFO 1

Lentes = 29 respuestas

	<u>Nifios</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	9	6	2	-	9	1	29
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3103	.2069	.0690	00	.3103	.0345	1.0

$$z = \frac{.2639 - .3103}{\sqrt{\frac{(.2639)(.3103)}{9}}} = \frac{-.0464}{.0954} = z = .4864$$

$$z = \frac{.0395 - .2069}{\sqrt{\frac{(.0395)(.2069)}{6}}} = \frac{-.1674}{.0370} = z = 4.5243$$

$$z = \frac{.2902 - .0690}{\sqrt{\frac{(.2902)(.0690)}{2}}} = \frac{.2212}{.1000} = z = 2.212$$

$$z = \frac{.3493 - .3103}{\sqrt{\frac{(.3493)(.3103)}{9}}} = \frac{.0390}{.1097} = z = .3555$$

El resultado en el grupo DM, Débiles Mentales, es significativo, su Z de 4,5243 tiene una probabilidad infinitesimal de deberse al azar, al igual que el grupo de Adolescentes con una Z de 2.2120. Por lo tanto, responder "lentes" en el glifo 1,

indica o denota que se está respondiendo "como si" se perteneciera al grupo DM o Adolescentes.

GLIFO 2

Caracol = 17 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	5	-	7	2	3	-	17
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.2941	0	.4118	.1176	.1765	0	1.0

Niños z= .2424

Adolescentes z= .9150 Analfabetos z= 9.8571

Adultos z= 1.2042

Adolescentes y Analfabetos tienden a responder "caracol".

GLIFO 3

Pelotas = 10 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	2	2	6	-	-	-	10
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.2000	.2000	.6000	0	0	0	1.0

Niños z= .3935 DM z= .5712

Adolescentes z= 1.8181

Más Adolescentes de los esperados respondieron "pelotas" al glifo 3. Este tipo de respuestas podría considerarse primitivo, elemental, poco creativo.

GLIFO 4

Ola = 11 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	4	-	4	-	3	-	11
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3636	0	.3636	0	.2727	0	1.0

Niños	z=	.6436
Adolescentes	z=	.4520
Adultos	z=	.4298

"Ola" fué una respuesta exclusiva de los grupos "normales" (niños, adolescentes y adultos). Se puede considerar una respuesta "sana", razonable, "normal".

GLIFO 5

Guante o manopla = 134 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	47	-	48	3	33	3	134
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3507	0	.3582	.0224	.2463	.0224	1.0

Niños	z=	1.9550				
Adolescentes	z=	1.4624	Analfabetos	z=	.7702	
Adultos	z=	2.0157	Esquizofrénicos	z=	.6194	

Una respuesta muy popular "preferida" por los grupos "normales", pero al mismo tiempo tiene ribetes "infantiles".

Mano = 44 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	21	2	13	1	7	1	44
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.4773	.0455	.2955	.0227	.1599	.0227	1.0

Niños	z=	2.7571	DM	z=	.2000
Adolescentes	z=	.0653	Analfabetos	z=	.4306
Adultos	z=	2.1209	Esquizofrénicos	z=	.3444

Se puede decir lo mismo: las 21 respuestas de los niños y los 13 adolescentes, la hace una respuesta "razonable". Los adultos tienden a decir "manopla", que es un poco más elaborado, - más "complejo" que, "mano".

Obsérvese que éste tipo de respuestas (mano y su derivado: manopla) es significativamente infantil.

GLIFO 6

Cara = 34 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	13	-	15	-	6	-	34
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3823	0	.4412	0	.1765	0	1.0

Niños	z=	1.3455
Adolescentes	z=	1.2965
Adultos	z=	1.7041

"Cara" es una respuesta típica de grupos "normales". Los niños

y los adolescentes dan mas respuestas y los adultos dan menos-
por lo tanto se puede hablar de "inmadurez" en las respuestas
de tipo "cara" en este glifo.

GLIFO 7

Molcajete = 21 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	4	1	13	1	2	-	21
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.1905	.0476	.6190	.0476	.0952	0	1.0
Niños	z=	.6548		IM	z=	.9419	
Adolescentes	z=	2.7983		Analfabetos	z=	.3145	
Adultos	z=	4.4038					

Esta respuesta "molcajete" es tipicamente adolescente, no de -
niños, y sumamente baja en adultos.

"Plato atravesado por un cuchillo" = 16 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	5	1	3	-	7	-	16
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3125	.0625	.1875	0	.4375	0	1.0
Niños	z=	.3785		IM	z=	.4628	
Adolescentes	z=	.7624		Adultos	z=	.5772	

La respuesta "plato atravesado por un cuchillo" es tipica de -
los grupos "normales" y demuestra excelente percepcion, a pe-
sar de que el porcentaje de respuestas, 16/274, casi el 6% es

muy bajo. O sea:

- a) está muy bien vista
- b) muy pocos la ven
- c) todos (una sólo excepción) los que la ven son normales

GLIFO 8

Manzana = 59 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	12	1	30	3	13	-	59
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.2034	.0169	.5085	.0508	.2203	0	1.0

Niños	z=	.9043	DM	z=	.8760
Adolescentes	z=	3.1141	Analfabetos	z=	.6584
Adultos	z=	1.6775			

Parece que los adolescentes tienden a ver cosas tan concretas como "manzanas". Parecen "tener hambre o encontrar algún simbolismo especial en ésa respuesta. Los niños la ven menos de lo que se espera.

Pulpo = 30 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	10	-	15	-	4	1	30
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3333	0	.5000	0	.1333	.0333	1.0

Niños	z=	.7399			
Adolescentes	z=	2.5554			
Adultos	z=	2.0282	Esquizofrénicos	z=	.0399

La respuesta pulpo es muy común en adolescentes y poco común

en adultos. "Pulpo" denota la respuesta de un adolescente en este glifo.

Pescado = 21 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	11	2	4	-	3	1	21
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.5238	.0952	.1905	-	.1429	.0476	1.0

Niños	z=	2.3185	DM	z=	1.2834
Adolescentes	z=	.8478			
Adultos	z=	1.6000	Esquizofrénicos	z=	.4000

La respuesta "pescado" es típicamente infantil, tiene una Z = 2.3185

GLIFO 9

Perro = 26 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	2	14	8	-	2	-	26
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.0769	.5384	.3077	0	.0769	0	1.0

Niños	z=	1.8570	DM	z=	13.9615
Adolescentes	z=	.1657			
Adultos	z=	2.3503			

La respuesta "perro", en los niños, por poco alcanza significancia por lo bajo; en los adolescentes está al nivel esperado; en los adultos es significativo por su escasa ocurrencia; en los DM, es sorprendente la gran frecuencia con que ocurre. "Perro" en el glifo 9 equivale a responder como un DM.



GLIFO 10

Ojo = 25 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	9	-	10	2	4	-	25
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3600	0	.4000	.0800	.1600	-	1.0
Niños	z =	.9357					
Adolescentes	z =	1.0195		Analfabetos	z =	1.2118	
Adultos	z =	1.6015					

El grupo Adultos, casi alcanza significancia; "ojo" es una respuesta "fácil".

GLIFO 11

Buho = 13 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	6	-	5	-	2	-	13
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.4615	0	.3846	0	.1538	0	1.0
Niños	z =	1.3867					
Adolescentes	z =	.6319					
Adultos	z =	1.1653					

Respuesta típica de los grupos normales. Seguramente con una buena integración perceptual, como es respuesta animal, lógicamente fué preferida por niños y adolescentes.

Máscara = 13 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	-	-	5	3	5	0	13
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	0	0	.3846	.2308	.3846	0	1.0
Adolescentes	z =	.6319		Analfabetos	z =	3.7911	
Adultos	z =	.2154					

Máscara parece respuesta de analfabetos, adultos y adolescentes éste último con una gran significancia.

Cara = 12 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	2	1	3	-	5	1	12
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.1667	.0834	.2500	0	.4167	.0834	1.0
Niños	z =	1.2637		IM	z =	.7661	
Adolescentes	z =	.2585		Analfabetos	z =	.4320	
				Esquizofrénicos	z =	.9942	

Ninguna de las respuestas es significativa.

GLIFO 12

Piedras = 11 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	-	-	5	2	4	-	11
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	0	0	.4545	.1818	.3636	0	2.0

Niños z= .2223 IM z= 2.5557
 Adolescentes z= 1.7488

En el glifo 12, se confirma lo mismo que en el glifo 3 que el tipo de respuestas "pelotas" puede considerarse como primitivo, elemental, poco creativo. En éste caso propia de DM y adolescentes.

GLIFO 13

Iglú = 45 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	18	-	11	-	16	-	45
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.4000	0	.2444	0	.3556	0	1.0

Niños z= 1.9035
 Adolescentes z= .5704
 Adultos z= .1209

Iglú es una respuesta típicamente infantil, propia de los grupos "normales", que se presta admirablemente para interpretar dinámicas de "protección", resguardo, cuidado, etc. Además -- tiene bastantes respuestas; casi el 17% de las 279 que le dieron al glifo 13.

GLIFO 14

Casco = 50 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	7	-	19	4	18	2	50
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.1400	0	.3800	.0800	.3600	.0400	1.0

Niños	z=	1.7066		
Adolescentes	z=	1.1785	Analfabetos	z= 1.7121
Adultos	z=	.1280	Esquizofrénicos	z= .3162

Pocos niños, muchos adolescentes y los adultos esperados, respondieron casco. Casco es protección, pero solo para la cabeza. Eso se podría interpretar dinámicamente en el caso de los analfabetos y los adolescentes. Sobre todo porque 2 esquizofrénicos dieron esa respuesta que tiene el 18% de las 276 que le dieron al glifo 14.

↑
GLIFO 15

Mantel = 15 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	10	-	10	-	10	2	32
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3125	0	.3125	0	.3125	.0625	1.0

Niños	z=	.5352		
Adolescentes	z=	.8866		
Adultos	z=	.3525	Esquizofrénicos	z= .9652

A pesar de que ningún grupo es significativo, es sorprendente que esos dos esquizofrénicos diciendo "mantel", es la Z más alta.

En todos los grupos normales, mantel ocurre más o menos como se esperaría.

Tapete = 30 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	10	3	8	5	4	-	30
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3333	.1000	.2667	.1667	.1333	0	1.0
Niños	z=	.7399		DM		z=	1.6667
Adolescentes	z=	.2388		Analfabetos		z=	3.8794
Adultos	z=	2.0019					

Los DM y los analfabetos parecen preferir "tapete" que "mantel". Habría que investigar si no es problema de semántica (verbal) - más que de personalidad.

Los niños dicen tapete un poco más que lo esperado; los adolescentes, lo esperado; los adultos bastante menos que lo esperado (es significativo), y los analfabetos mucho más. (Los DM un poco más). Pudiera ser un problema de inteligencia verbal o - vocabulario

GLIFO 16

Caracol = 45 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	14	1	11	2	14	3	45
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3111	.0222	.2444	.0444	.3111	.0667	1.0
Niños	z=	.6162		DM		z=	.5845
Adolescentes	z=	1.0577		Analfabetos		z=	.3453
Adultos	z=	.4336		Esquizofrénicos		z=	1.2996

Todos los grupos muy parejos, excepto los esquizofrénicos que superaron lo esperado.

El 17% de las 261 respuestas es una cantidad suficiente, lo - -
 cual indica que "caracol" debe estar bien visto, es bastante -
 popular y lo pueden ver todos.

GLIFO 17

Ratón = 24 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	19	1	1	1	2	-	24
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.7917	.0417	.0417	.0417	.0834	0	1.0

Niños	z=	5.0315	DM	z=	.0542
Adolescentes	z=	2.2591	Analfabetos	z=	.1811
Adultos	z=	2.2030			

"Ratón", aunque tiene relativamente pocas respuestas (casi el 10%) les fascinó a los niños y les desagradó a los DM y a los adultos. "Ratón" en el glifo 17 es una respuesta absolutamente infantil.

GLIFO 18

Oído y oreja = 18 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	7	1	4	-	6	-	18
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3889	.0556	.2222	0	.3333	0	1.0

Niños	z=	1.0322	DM	z=	.3433
Adolescentes	z=	.5354			
Adultos	z=	.1149			

Una respuesta anatómica, casi exclusivamente de los grupos normales, casi perfectamente repartida conforme a las proporciones de los grupos. Con una ligera tendencia a ser favorecida por los niños. Su frecuencia general, entre las 254 r's del glifo, es menor del 10%.

Pescado = 15 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	2	-	10	-	3	-	15
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.1333	0	.6667	0	.2000	0	1.0

Niños z= 1.0256

Adolescentes z= 2.7067

Adultos z= .9784

"Pescado" es respuesta típica de adolescentes. Se presta a interpretación dinámica.

Fue visto también en el glifo 8 con respuestas típicamente infantiles.

Cara = 13 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	4	-	9	-	-	-	13
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3077	0	.6923	0	0	0	1.0

Niños z= .3074

Adolescentes z= 2.6914

" C a r a " tiene pocas respuestas pero se presta a la misma descripción que la anterior.

GLIFO 19

En general éste glifo se presta para la expresión de respuestas "normales" por sujetos "normales"

Anillo = 29 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	8	-	9	2	7	-	26
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3077	0	.3462	.0769	.2692	0	1.0
Niños	z=	.4350					
Adolescentes	z=	.5298		Analfabetos	z=	1.1503	
Adultos	z=	1.1650					

Tiene casi el 10% de las respuestas totales del glifo 19. - -
 "Anillo" es una respuesta absolutamente normal, sin ninguna significancia pero con tendencia a ser utilizada por analfabetos,

Tunel = 18 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	6	-	6	-	6	-	18
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3333	0	.3333	0	.3333	0	1.0
Niños	z=	.5731					
Adolescentes	z=	.3394					
Adultos	z=	.1149					

Típica respuesta de los grupos "normales" aunque no sean significativas, mayor respuesta en niños.

Arco iris = 15 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	4	-	7	-	4	-	15
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.2667	0	.4667	0	.2667	0	1.0
Niños		z=	.0211				
Adolescentes		z=	1.2689				
Adultos		z=	.5413				

Lo mismo, típica respuesta de grupos "normales", "arco iris" la responden un poco más el grupo de adolescentes.

GLIFO 20

Buho = 34 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	17	-	7	-	8	2	34
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.5000	0	.2059	0	.2353	.0588	1.0
Niños		z=	2.6799				
Adolescentes		z=	1.6928				
Adultos		z=	1.1243	Esquizofrénicos		z=	.8730

En el glifo 11, "buho" fue una respuesta preferida por el grupo de niños.

En este glifo se repite el grupo de niños siendo en esta ocasión con significancia. Parecería ser que la palabra "buho" tiene cierto "karma" para este grupo.

GLIFO 21

Casco = 16 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	-	-	10	-	6	-	16
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	0	0	.6250	0	.3750	0	1.0

Adolescentes z= 2.4874

Adultos z= .1739

Muy pocas respuestas, pero muy normales. Típica en adolescentes. Se infiere que los adolescentes simbolizan el casco en el sentido de protección para un "objeto" valorado: la cabeza.

Barco = 14 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	7	-	3	1	3	-	14
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.5000	0	.2143	.0714	.2143	0	1.0

Niños z= 1.2853

Adolescentes z= .5271 Analfabetos z= .7349

Adultos z= .8544

Muy pocas respuestas. Aunque ningún grupo salfo significativo, le gustó a los niños.

GLIFO 22

Flor = 23 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	9	1	11	-	2	-	23
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3913	.0435	.4783	0	.0870	0	1.0
Niños	z=	1.1895		IM		z=	.0966
Adolescentes	z=	1.6750					
Adultos	z=	2.1273					

Relativamente pocas respuestas "flor" (menos del 10% en total) pero le gustó a los adolescentes y a los niños. El grupo de adultos salio significativo, parecería ser una respuesta - - característica de grupos "normales; adolescentes y niños.

GLIFO 23

Cara = 30 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	11	1	14	1	3	0	30
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3667	.0333	.4667	.0333	.1000	0	1.0
Niños	z=	1.0969		IM		z=	.1708
Adolescentes	z=	1.7937					
Adultos	z=	2.3105					

Los adultos se resisten a ver "caras" en los glifos, no así -- los adolescentes y los niños.

Como en el glifo 6, "cara" es una respuesta típica de grupos -

"normales" y aquí también los niños y adolescentes dan más -- respuestas y los adultos dan menos; se habla de "inmadurez".

Flor = 29 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	10	3	8	1	7	-	29
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3448	.1034	.2759	.0345	.2414	0	1.0
Niños	z=	.8480		DM		z=	1.7313
Adolescentes	z=	.1430		Analfabetos		z=	.0087
Adultos	z=	.9827					

La abundancia de respuestas; excepto DM; los demás bien distribuidos.

"Flor", en el glifo 22, también salió significativa. parece ser que la respuesta "flor" choca a los DM.

GLIFO 24

Peluca = 23 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	9	-	12	-	1	1	23
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3913	0	.5217	0	.0435	.0435	1.0
Niños	z=	1.1895					
Adolescentes	z=	2.0614					
Adultos	z=	2.4801		Esquizofrénicos		z=	.3083

"Peluca" es respuesta característica de grupos "normales", es

significativa en los grupos de adolescentes y adultos. Es cu rioso que les guste a los niños, y les fascine a los jóvenes y les choque a los adultos.

Peluca es cubierta o protección para adornar. Tal vez se pueda inferir que el símbolo en adolescentes tenga que ver con -- "cambio".

GLIFO 25

Pan = 104 respuestas

	<u>Nifos</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	34	4	43	3	15	1	104
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3269	.0385	.4135	.0288	.1442	.0096	1.0
Nifos	z=	2.4419		DM		z=	.6667
Adolescentes	z=	1.3347		Analfabetos		z=	.3279
Adultos	z=	3.5423		Esquizofrénicos		z=	1.2800

"Pan"; respuesta popularísima (el 36% del total) Pareja la distribución en todos los grupos menos los "normales"; le gustó a los adolescentes, les fascinó a los niños y les chocó a los ma yores. En varios glifos parece existir respuestas en donde - los niños parecen tener hambre "a lo mejor están en etapa de - "necesidad oral".

GLIFO 26

Puerta = 10 respuestas

	<u>Nifios</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	-	-	10	-	-	-	10
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	0	0	1.00	0	0	0	1.0

Adolescentes z= 5.3803

Aunque 10 respuestas sean escasas. Es increíble que todas las r's sean del grupo de jóvenes. "puerta" equivale a acceso; bloqueo, prohibición, penetración, etc. Puede inferirse que los adolescentes se interesan por los símbolos de "acceso" o "penetración" en su yo.

Escudo = 9 respuestas

	<u>Nifios</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	1	-	5	-	3	-	9
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.1111	0	.5556	0	.3333	0	1.0

Nifios z= .8925

Adolescentes z= 1.4777

Adultos z= .0812

Pocas respuestas. El grupo de adolescentes por poco no fué significativo. "Escudo" equivale a "defensa" muy característico del grupo adolescente.

GLIFO 27

Florero = 20 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	9	-	9	-	-	2	20
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.4500	0	.4500	0	0	.1000	1.0

Niños z= 1.6197

Adolescentes z= 1.3261

Esquizofrénicos z= 1.9500

Es interesante que las 20 respuestas (menos del 10% del total) se repartieron entre niños, jóvenes y esquizofrénicos. El -- "florero" es un contenedor. Niños y esquizofrénicos son significativos; a lo mejor dar una respuesta de "contenedor" es "inmaduro" o primitivo.

Flor = 18 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>IM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	9	1	6	-	2	-	18
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.5000	.0556	.3333	0	.1111	0	1.0

Niños z= 1.9496 IM z= .3511

Adolescentes z= .3394

Adultos 1.7100

Niños y adultos es significativo. "Flor" en el glifo 23 -- - salfo significativamente alto en débiles mentales.

Maceta = 18 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	5	-	9	-	2	2	18
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.2778	0	.5000	0	.1111	.1111	1.0

Niños z = .1148

Adolescentes z = 1.6520

Adultos z = 1.7100 Esquizofrénicos z = 1.8744

Otra vez los E se "saltaron la barda", maceta y florero son con tenedores, tal vez es una respuesta fácil, inmadura, primitiva, demasiado concreta.

Frutero = 17 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	5	-	7	1	4	-	17
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.2941	0	.4118	.0589	.2353	0	1.0

Niños z = .2424

Adolescentes z = .9304 Analfabetos z = .5320

Adultos z = .7955

Muy pocas respuestas, muy parejo, distribuido, puras normales, - ningún grupo significativo.

Canasta = 16 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	7	1	6	-	2	-	16
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.4375	.0625	.3750	0	.1250	0	1.0
Niños		z=	1.3520	DM		z=	.4628
Adolescentes		z=	.6296				
Adultos		z=	1.5176				

Pocas respuestas, muy parejo, tendencia a lo primitivo

GLIFO 28

Cara = 35 respuestas

	<u>Niños</u>	<u>DM</u>	<u>Adolesc</u>	<u>Analf</u>	<u>Adult</u>	<u>E</u>	<u>Total</u>
N	13	-	16	1	4	1	35
P	.2639	.0395	.2902	.0348	.3493	.0320	1.0
p	.3714	0	.4572	.0286	.1143	.0286	1.0
Niños		z=	1.2385				
Adolescentes		z=	1.8332	Analfabetos		z=	.1968
Adultos		z=	2.3524				

Significativa en adultos al igual que el glifo 6 y el 11 - - -
 - cara es respuesta típica de grupos "normales", un poco más -
 de adolescentes en el glifo 11: "cara" es significativo en ni-
 ños, Tal vez la síntesis entre los tres glifos es que las respues-
 tas de "cara" hablan de una inmadurez, primitivismo, infanti-
 lismo o algo por el estilo.

C O N C L U S I O N E S

CONCLUSIONES:

Durante 12 siglos la escritura jeroglífica maya fué grabada en placas de piedra en forma de columna llamadas "estelas". Estos monumentos se construían al final de cada katún (20 años) y me dios katunes (10 años). Cada estela se formaba más o menos -- por 100 jeroglíficos, con una fecha de inicio. El artífice -- maya tenía que sintetizar la historia de los hechos más rele-- vantes sobre astronomía, astrología, religión, organización so-- cial, economía y política que hubiesen acontecido durante esos 10 ó 20 años.

1.- Todas las respuestas que diéron los sujetos fueron indivi-- duales, es decir que cada S. respondió ante cada lámina con -- una sola palabra o un concepto de tipo global (abarcando toda la lámina. Posiblemente ésto fué debido al tipo de figura di-- bujada.

2.- Las figuras causaban interes y sorpresa a los S. por lo -- cuál fué obvia la mínima cantidad de abstenciones en las res-- puestas de los glifos.

Los glifos 1 y 12 obtuvieron la máxima cantidad de omisiones - con 13 y 12 respectivamente, debido más a una dificultad de la imaginación, que a un rechazo o cansancio, ya que como se re-- cordará se aplicaron únicamente 7 láminas al azar a cada suje-- to.

3.- Existe una posibilidad de que el proceso que llevó al arti-- fice maya a construir ésos glifos sea un proceso tal que el -- análisis de las respuestas de quienes viven 1300 años más tar-- de puedan encontrar paralelo con él y ofrecer algunas pistas -

para descifrar lo hasta hoy ignorado.

4.- La respuesta verbal de una persona ante un estímulo pictórico sin forma definida puede reflejar aspectos de su personalidad. El hecho de que el glifo tenga una forma específica da datos que conciernen directamente a su manera de ser, a su carácter, temperamento, a sus experiencias pasadas, etc... Es decir; Un glifo palencano puede sustituir a una mancha de tinta sin pérdida ni deterioro de su capacidad evocadora de respuestas que reflejen la personalidad de quien conteste.

5.- La categorización de las láminas-glifo tolera interpretaciones que permiten afirmaciones sobre la personalidad de quienes las vieron.

6.- Es importante la proporción y la posición que ocupa cada figura dentro del espacio en blanco. Lo más probable es que se relacione con aquellas láminas que fueron "rotadas" que casualmente son las que carecían de un "apoyo" es decir, se encontraban en el "aire". Como son los glifos 21, 24, 14, 10, 23 y 9.

7.- El número de grupos que obtuvo cada glifo, es independiente de su variabilidad; es decir el mayor número de agrupamientos no necesariamente significa mayor oportunidad de proyección. Las láminas 1, 10, 13, 20 y 26 permitieron el mayor número de agrupamientos lo cual no significa que tengan más variabilidad que las láminas 5, 6, 7, 12, 16 y 18 que únicamente permitieron un agrupamiento.

8.- La respuesta mas socorrida o "popular" de todas fue; "mano o manopla" lo cual puede significar:

- a) una proyección mía al dibujarla
- b) es fácil ver manos en figuras-glifo
- c) que el artífice maya haya querido transmitir algo relacionado con "mano-manopla".

9.- Independientemente de los agrupamientos; las respuestas aisladas de cada glifo pueden significar riqueza psicológica y por lo tanto proyectiva.

10.- Las respuestas abstractas pueden ser psicodiagnóstico de - inteligencia y talento, como en el test de Rorschach. En las - láminas-glifo éste tipo de r's las dieron principalmente personas del grupo de adultos.

11.- Las r's anatómicas en el Rorschach tienden a darlas esquizofrénicos, hipocondriacos, epilepticos y enfermos orgánicos -- del cerebro; Coincide que en los glifos las dieron "niños, débiles mentales y esquizofrenicos". Tal vez éste tipo de r's -- sea expresada como una medida de defensa ante una amenaza a su integridad corporal o como signo de inmadurez.

12.- Las respuestas de contenido humano pueden referirse a figuras completas o a partes diversas del cuerpo humano. Según Rorschach éstas interpretaciones junto con la de animales se - observa más frecuentemente en las respuestas de los sujetos. - Lo cuál puede indicar que los intereses de la mayoría de los - seres humanos se concretan o en si mismos o en sus relaciones con las demas personas. Se supone que una respuesta de tipo - humano representa por el grado de interés por los asuntos huma nos y que a mayor alejamiento de la realidad menor porcentaje de r's de éste tipo.



Cabe hacer notar que en las r's de las láminas-glifo además de las r's de tipo humano abundaron las contestaciones de "cabeza" (547 - 7%) por el grupo de niños que vieron más "cabezas" de lo esperado. Así "cabeza" se convirtió en una respuesta "infantil o inmadura". También "cara" fue vista por niños y adolescentes más que por cualquiera de los otros cuatro grupos.

No hay que perder de vista que determinados y específicos tipos de cabezas entre los mayas tenían un significado numeral. Por lo tanto otro tipo de cabezas podrían tener un simbolismo especial.

13.- Respuestas de plantas; En el test de Rorschach, las respuestas de vegetales son bastante frecuentes en los niños y en aquellas personas que tienen un espíritu pueril.

Al contrario del test de Rorschach en las láminas-glifo este tipo de respuestas las dieron los grupos de adolescentes y adultos; lo cual equivale a responder con un "vegetal" significativo de madurez.

Una de las respuestas más populares fue "manzana" vista por los adolescentes mucho más de lo esperado.

Otra popular "flor" con más frecuencia en el grupo de adultos - principalmente en los glifos 22, 23 y 27.

14.- Interpretaciones de contenido sexual; Se refieren a los órganos genitales femeninos o masculinos o a actos sexuales así como a zonas del cuerpo humano que tengan que ver con lo sexual. Es de notar que frecuentemente las mismas inhibiciones de los sujetos no exteriorizan un pensamiento que daría lugar a una interpretación sexual, ya sea por "vergüenza" o "cortesía". --

Sin embargo tanto en el test de Rorschach como en las láminas-glifo no fueron respuestas muy frecuentes.

Por las respuestas (1% del total) se comprobó que los grupos de menos desarrollo intelectual se abstuvieron de dar verbalizaciones sexuales a los glifos.

Los adolescentes responden un poco menos sexualmente. Los adultos casi multiplicaron por dos la proporción que se esperaba de ellos y los esquizofrénicos la incrementaron cinco veces.

Se deduce que si los mayas eran dados a los símbolos sexuales - los encubrieron o los "inhibieron".

15.- Respuestas de contenido "animal"; Las respuestas zoológicas en el test de Rorschach son calificadas a mayor cantidad - como estereotipia. Entendiéndose como "estereotipia" una conducta o pensamiento rígido, pobre, inanimado por oposición al actuar y pensar, libre, fluido y amplio.

Si bien es cierto que la mayor cantidad de respuestas en las láminas-glifo fueron de animales (1009 - 14%) indicando la popularidad de la categoría, los adultos contestaron significativamente menos y los analfabetos y niños significativamente más.

Las respuestas de mas frecuencia entre los animales fueron; caracol, pescado, buho, pulpo, perro, ratón; los cuales indican que en realidad los mayas podrian haberlos "usado" como - símbolos significativos pues conocieron a muchos de ellos, y - para los sujetos que respondieron acertaron, con creatividad e imaginación. Para la calificación en éste tipo de r's habría que analizar la clase de animal a que se refieren.

16.- Respuestas de situacion, llamadas " localizaciones específicas" en las láminas-glifo.

Son consideradas por Rorschach como típicas de la esquizofrenia.

En las láminas-glifo esta categoría fue muy difícil de clasificar por la escasa cantidad de respuestas. Sin embargo permite aventurar que los niños ven pocas y los débiles mentales demasiadas.

Un hecho importantísimo en la historia del desciframiento de la escritura maya fue el descubrimiento del Dr. Enrique Berlín que reconoció que a cada ciudad maya se encontraba asociado uno o varios jeroglíficos. Se ha llamado a éstos signos "glifos emblemas" y fueron identificados para una docena de centros. -- Esto constituye un típico caso de localización.

18.- Respuestas de tipo "artístico" llamadas "figuras , dibujos, pinturas" en los glifos.

Cuando abundan en un protocolo denotan un espíritu aficionado del arte o artista.

Ciertas figuras vistas en los glifos de los adultos son más elaboradas que la de los débiles mentales o los analfabetos, esto tal vez se podría reflejar en la madurez cognoscitiva y perceptual del que responde.

Las respuestas de los débiles mentales en su gran mayoría reflejaron falta de imaginación. No es lo mismo la respuesta de un débil mental: "es un dibujo con bolitas" a la respuesta de algún adulto: "es un pintura en abstracto con un significado de un sentimiento profundamente triste".

19.- Respuestas relacionadas con "máscara"; Según Rorschach, -- estas respuestas aparecen en un protocolo de personas cuyo con-

cepto de "máscara" la usen como una forma de pensamiento "mági-
lco" con tendencia a separar al yo del mundo circundante. Otras
veces tienen relación con la preocupación por la muerte.

En las láminas-glifo fueron abundantes las r's "máscara" prin-
cipalmente por el grupo de adolescentes, tal vez con un signi-
ficado depresivo.

El artífice maya bien pudiera coincidir con Rorschach al aso-
ciar una "máscara" con muerte.

DISCUSION:

Interpretar los resultados obtenidos en este trabajo no es difícil. La hipótesis original ¿pueden los glifos palencanos in cónitos sustituir a las manchas de tinta sin demérito de la capacidad "proyectiva" del estímulo? puede recibir una respuesta afirmativa.

Desde luego, se pueden introducir modificaciones pertinentes, por ejemplo el color: algunos glifos podrían colorearse conforme a los patrones dejados por los propios mayas del período clásico, como los que aún se ven en Bonampak. El colorido acaso aumenta la capacidad estimuladora del estímulo.

La simetría, como demostró Holtzman (1962) en su estudio con el HIT no es necesaria ni su ausencia afecta desfavorablemente la tarea del S. tal y como se confirma con los datos de esta tesis.

La variabilidad de respuesta obtenida prácticamente por todos los glifos muestra un adecuado balance entre las respuesta más frecuentes ("populares") y las menos o aisladas. Este dato adquiere mayor relevancia si se advierte que solo se obtuvo una respuesta por glifo.

En resumen con todo y sus enormes limitaciones, el intento de evaluar la personalidad con los glifos palencanos amerita un mayor y más profundo estudio. Ha abierto claras posibilidades a tres sistemas de calificación. El primero estrictamente cuantitativo o "estadístico" consistiría en la elaboración de

un "perfil de grupo" construido en base a las respuestas típicas de ese grupo (o los agrupamientos de respuestas por clases o categorías como se hizo en esta tesis) en los diferentes estímulos. Simplemente se asignaría una probabilidad, a partir de la frecuencia relativa, a cada respuesta obtenida de cada glifo por cada grupo de Ss.

Esto supone contar con un número suficientemente grande de grupos especializados, divididos por sexo, y no como se hizo en esta tesis, con sólo seis conjuntos de Ss. sin ninguna subdivisión. Así, cada grupo o subgrupo de Ss. contaría con una lista de respuestas por glifo, cada respuesta con una probabilidad asociada. Eventualmente, ciertas contestaciones a ciertos glifos demostrarían ser mas frecuentes, en determinado grupo que otras. Sumadas y ponderadas estas probabilidades indicarían la probabilidad "media" de cada S. de pertenecer a "x" grupo.

El segundo tipo de calificación sería el agrupamiento de las respuestas en categorías parecidas a las que trabajan el HIT o el Rorschach: Forma, color, movimiento, humano, etc., etc. A este fin, se podrían imitar los lineamientos marcados por Rorschach y Holtzman, o mejor aun, re-analizar un número suficientemente grande de respuestas a los glifos para extraer de ellos esas categorías o dimensiones calificables. Los burdos-agrupamientos efectuados en esta tesis son un lejano primer paso en esa dirección.

El tercer tipo de calificación que admiten las respuestas a los glifos, como se intentó en la página 43 de esta tesis, -

es la interpretación dinámica. Aunque no es incompatible con los dos tipos previamente citados, los tres podrían coexistir sin dificultad, la interpretación dinámica de la personalidad del S. basada en sus contestaciones quedaría a juicio del calificador quien podría ajustarla a las hipótesis de simbolización de la teoría que prefiriera.

En el caso de contarse con aplicadores que fueran a la vez calificadores, podría dejarse a discreción el número de glifos que recibiera cada S.: las láminas que las contienen se enseñarían de acuerdo a la riqueza o diversidad de las respuestas -- ofrecidas por el S. cuando el aplicador-calificador juzgara -- que ya cuenta con material suficiente para asegurar cualquiera de los tres (o las tres, o dos) tipos de calificación, suspendería la prueba.

Dependiendo del número de grupos de Ss. diferentes con que se contara, debidamente muestreados y estandarizados, se podría garantizar la calidad de los dos primeros tipos de calificación. Con una muestra numerosa de, por ejemplo, niños varones, pobres, de escuelas oficiales, quizá el perfil resultara nítido y perfectamente diferenciable del de un neurótico o esquizofrénico. En tal caso, más que un diagnóstico, el perfil meramente cuantitativo permitiría asignar (a ciegas si se desea) - las respuestas de un S. a un grupo cualquiera. La normalidad o anormalidad de ese grupo constituiría el "diagnóstico" propiamente dicho. Idealmente, el resultado del test podría ser, más o menos, así: conforme a su perfil el S. muestra un X% de respuestas como de un niño; un Y% de respuestas como de un esquizofrénico, etc., etc.

La segunda clase de calificación, la psicométrica, arrojaría datos más parecidos a los del agrupamiento, por ejemplo: los ejecutivos de empresas tienden a dar respuestas más integradas acompañándolas de verbalizaciones raras; las religiosas enclaustradas evitan respuestas abstractas y anatómicas, etc., etc.

El tercer tipo quedaría totalmente al arbitrio del calificador. Supuestamente, la experiencia y el conocimiento profundo de -- las teorías simbolistas deberían ser requisito para intentar -- esta forma de calificación.

Por último, la continuación de este proyecto clínico-psicométrico supone la disponibilidad de recursos que no son fáciles de allegar. Primordial entre ellos serían, el uso de una computadora capaz de almacenar y procesar grandes cantidades de datos, la posibilidad al contar con un grupo de aplicadores y calificadores bien entrenados, etc. Las decisiones sobre ciertos detalles, por ejemplo el número de láminas-glifo a aplicarse regularmente a cada S., la posibilidad de contar con diferentes "juegos" de glifos para diferentes Ss., etc., dependería de la propia experimentación. Por ejemplo: si la experiencia condujera a la certeza de que un grupo X es demasiado popular entre los adolescentes, pero no entre las secretarías, podría sustituirse por otro cuando el test se diera a un adolescente y conservarse cuando se aplicara a una mecanógrafa. Así, podrían conservarse los glifos más proyectivos para cada grupo.

D I S C U S S I O N

APENDICES:

Tabla I Resumen de los resultados
Tabla II Clasificación del total de Ss.
Listado del Total de las respuestas
Clasificación de respuestas

TABLA 1

RESUMEN DE LOS RESULTADOS

NSs=1067

NR's= 7469

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
Número del Glifo	Total de R's que recibió (una de c/u)	Omisiones	R's ininteligibles	R's Válidas	% R's aisladas (con frecuencia de 1)	% de las respuestas más frec.	Número de agrupamientos	% del agrupamiento más numeroso sobre V
1	273	13	4	256	54%	11%	4	13
2	266	3	2	261	58%	7%	3	15
3	266	5	3	258	54%	4%	3	16
4	280	9	1	270	52%	4%	2	9
5	294	0	5	289	17%	46%	1	69
6	259	2	3	254	39%	13%	1	41
7	280	0	6	274	40%	8%	1	45
8	273	0	4	269	32%	22%	2	24*
9	273	5	0	268	40%	10%	3	22
10	287	10	1	276	45%	9%	4	16
11	266	6	0	260	30%	10%	2	18
12	273	12	3	258	50%	4%	1	22
13	280	0	1	279	27%	16%	5	23
14	280	4	0	276	41%	18%	3	33
15	273	0	4	269	36%	12%	2	30
16	266	3	2	261	6%	17%	1	56
17	245	2	5	238	44%	10%	2	34
18	266	6	6	253	44%	7%	2	31
19	245	4	5	236	33%	11%	3	33
20	273	4	0	269	39%	13%	4	17
21	252	7	1	244	47%	7%	2	17
22	259	4	2	253	31%	9%	3	24
23	280	4	3	273	45%	11%	3	28
24	280	7	1	272	38%	8%	4	29
25	294	2	5	287	33%	36%	2	44
26	245	2	6	237	77%	4%	5	14
27	315	0	4	311	62%	6%	2	56
28	266	10	6	250	44%	14%	2	35

* Glifo 8 = 2 agrup. = 24.

TABLA II

CLASIFICACION DEL TOTAL DE SUJETOS:

		<u>Total</u>	<u>♂</u>	<u>♀</u>	<u>% Población</u>
1.- N = Niños	0001-0280	280	147	140	.2639
2.- DM = Deb. Ment.	0281-0323	43	35	18	.0395
3.- A = Adolescentes	0324-0632	309	153	156	.2902
4.- A = Analfabetos	0633-0670	38	18	20	.0348
5.- A = Adultos	0671-1031	361	197	164	.3393
6.- E = Esquizofrénicos	1032-1066	36	18	18	.0320
		<u>1067</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>.9997</u>

LISTADO DEL TOTAL DE RESPUESTAS

MINERALES (Nat. Material)

0001	Abismo
0002	Aereolito
0003	Agua
0004	Agua salpicando
0005	Agua, fuente brotando con ondas
0006	Agujero
0007	Arco iris
0008	Arco iris con jarrón
0009	Arco iris a través de un hoyo
0010	Arco iris visto por un retrovisor de un carro
0011	Atomo
0012	Bagueta (mineral)
0013	Burbujas
0014	Burbujas bajo el agua
0015	Desprendimiento de burbujas a través de una grande
0016	Cascada
0017	Casco de Saturno
0018	Cerro maya
0019	Cosmos
0020	Cueva
0021	Cueva de lado
0022	Cueva entrada
0023	Charco
0024	Charco con gotas
0025	Estrella matutina
0026	El día y la noche
0027	Fenómeno volcánico
0028	Firmamento
0029	Flama
0030	Gotas
0031	Gota cayéndole líquido
0032	Gota que produce ondas
0033	Gota de agua
0034	Gota de agua que se expandió en un charco
0035	Grutas
0036	Hoyo
0037	Laguna
0038	Lago
0039	Lago con reflejo
0040	Lago con carretera
0041	Lago con ondas

0042 Lfquido
0043 Luna
0044 Luna y fondo
0045 Luna, cara de la
0046 Luna, espacio, cosmos
0047 Lumbre, calor
0048 Mar
0049 Mar con burbujas
0050 Manantial
0051 Montañas
0052 Mundo
0053 Nacimiento de un manantial
0054 Nacimiento del agua
0055 Mineral
0056 Nebulosa
0057 Nebulosa anular
0058 Nebulosa de Orión
0059 Nube
0060 Noche con estrellas
0061 Ola
0062 Onda
0063 Ondas en el agua
0064 Oro
0065 Piedras
0066 Piedra con betas de mármol
0067 Piedra que cae al agua
0068 Planeta
0069 Pozo
0070 Pozo profundo y hongo
0071 Pozo en tercera dimensión
0072 Rayo que va de aquí allá
0073 Río
0074 Río con árboles
0075 Roca
0076 Rocas encimadas
0077 Rocas en pendiente
0078 Satélites
0079 Sistema solar
0080 Sol
0081 Sol con planetas
0082 Sol desde la ventana
0083 Torbellino
0084 Unión de dos minerales
0085 Visión de Marte

VEGETALES

0086 Ajo
0087 Arbol
0088 Arbol con pasto
0089 Arbol con reja
0090 Arbol con raíces locas deformadas
0091 Arbol y montañas
0092 Arbol con una raíz
0093 Arbol con puerta de entrada para ardillas
0094 Calabaza
0095 Calabaza con gusano dentro
0096 Capullo
0097 Cáscara
0098 Ciruela
0099 Comida marina
0100 Coco
0101 Coco a la mitad
0102 Cotiledón
0103 Chiles
0104 Chile partido
0105 Chilacayote
0106 Durazno
0107 Durazno a la mitad
0108 Esporas en biología
0109 Flor
0110 Flor (parte de...)
0111 Flor (pétalos de una ...)
0112 Flor (botón de...)
0113 Flor, pistilo de una
0114 Flor, ovario
0115 Flor, encerrada
0116 Flor marina
0117 Flor partida
0118 Flor arriba de una piedra
0119 Flor, luna y ruedas
0120 Flor separada de su raíz
0121 Flor delante de una reja
0122 Flor con víboras
0123 Flor con un tunel
0124 Flor con una cara
0125 Flor con muñeco
0126 Flor con un camino
0127 Flor con ventosa

0128 Flor con su corola
0129 Flor con protección
0130 Flor con una letra R,
0131 Flor con raíces
0132 Flor con raquetas de tenis
0133 Flor con planta
0134 Flor con plato
0135 Flor en un zapato
0136 Flor en un arreglo
0137 Flor en una plataforma
0138 Flor en perspectiva
0139 Flor sin tallo
0140 Flor y una corneta
0141 Flor y una llave de agua
0142 Flor y una "Y"
0143 Flores
0144 Flores, galletas
0145 Flores en una olla
0146 Flores estilizadas
0147 Flores y frutas
0148 Frijol
0149 Frijol creciendo
0150 Frijol rayado
0151 Frijoles y un chinito
0152 Frutas
0153 Fruta a la mitad
0154 Frutas con un tenedor
0155 Germinación
0156 Granada
0157 Habichuela
0158 Hongo
0159 Hongo en círculos
0160 Hongo alucinógeno
0161 Hongo estilizado
0162 Hongo con un palo atrás
0163 Hojas
0164 Hoja marina
0165 Hoja de rosa
0166 Hoja flor de calabaza
0167 Jardín
0168 Jardín con escaleras
0169 Jitomate
0170 Jitomate partido
0171 Maíz
0172 Manzana
0173 Manzana mordida

0174 Manzana con una flor
0175 Manzana en el mar
0176 Manzana germinando
0177 Manzana a la mitad
0178 Manzana surrealista
0179 Manzana psicodélica
0180 Manzana rebanada de ...
0181 Madera (trozo de...)
0182 Madera atravesada por un cuchillo (trozo de ...)
0183 Naturaleza
0184 Naturaleza muerta arriba de una mesa
0185 Nopal
0186 Palos
0187 Palo enterrado
0188 Pimiento morrón a la mitad
0190 Piña
0191 Planta
0192 Planta femenina
0193 Plátano
0194 Platanos y manzanas
0195 Raíces
0196 Raíces de frijoles
0197 Rosas
0198 Sandía
0199 Sandía con una cucaracha
0200 Sandía con hoyos
0201 Semilla
0202 Semilla con hojas
0203 Semilla en un bote
0204 Trebol
0205 Tronco
0207 Tronco que le caen manzanas
0208 Tuna
0209 Vegetación
0210 Vegetal
0211 Vegetal prehispánico
0212 Verduras
0213 Zanahoria

A N I M A L E S

0214 Abeja
0215 Ojo de...
0216 Abeja en una ventana
0217 Panal
0218 Colmenar

0219 Aguila
0220 Cabeza de...
0221 Pico de...
0222 Aguila con el pico abierto
0223 Alas de águila en la montaña
0224 Ala
0225 Ala de mariposa
0226 Almeja
0227 Mitad de una almeja
0228 Animal
0229 Pico de un...
0230 Garra de un...
0231 Cabeza de un...
0232 Trompa de un...
0233 Costillas de un...
0234 Patas de un...
0235 Huella de un...
0236 Cola de un...
0237 Animal unicelular
0238 Animal cargando algo
0239 Animal marino
0240 Animal hecho ovillo
0241 Animal en una cueva
0242 Animal comiendo en una mesa
0243 Animal abriendo la boca
0244 Animal raro
0245 Animal escondiéndose
0246 Animal con lentes
0247 Animal de patas hacia arriba
0248 Animalito visto en un microscopio
0249 Cabeza de un animal en un casco
0250 Anfibio
0251 Amiba
0252 Amiba dividiéndose
0253 Araña
0254 Telaraña
0255 Telaraña dentro de un montón de tierra
0256 Telaraña con una mosca
0257 Ardillita con un ojo
0258 Armadillo
0259 Ave
0260 Ave con herradura
0261 Cabeza de...
0262 Ballena
0263 Cabeza de...
0264 Ballena con cola
0265 Becerro

0266 Bichos de mar, alamar sin patas
0267 Boa
0268 Buho
0269 Ojos de...
0270 Buho con anteojos
0271 Buho chiquito
0272 Burro
0273 Caballo
0274 Estómago de un...
0275 Parte de un...
0276 Cola de...
0277 Caballo saludando un caracol
0278 Cabra
0279 Cangrejo
0280 Cangrejo con patas hacia arriba
0281 Caracol
0282 Concha de...
0283 Caracol en tercera dimensión
0284 Caracol raro
0285 Caracol con un ojo
0286 Caracol en perspectiva
0287 Caracol de jardín
0288 Caracol de mar
0289 Caracol partido a la mitad
0290 Caracol con ojos
0291 Caracol con lentes
0292 Caracol con adornos
0293 Caracol con adornos y palos
0294 Feto de caracol con pelos
0295 Carnero
0296 Cascarón
0297 Cisne
0298 Cocodrilo, ojo de un...
0299 Cochinilla
0300 Cochino ahogándose en el mar
0301 Colmillos
0302 Concha
0303 Conejo
0304 Ojo de...
0305 Diente y nariz de un...
0306 Cuernos
0307 Cuernos (6)
0308 Cuernos de vaca
0309 Chango
0310 Chivo
0311 Delfín
0312 Dinosaurio
0313 Escamas

0314 Escarabajo
0315 Estrella de mar
0316 Estrella de mar amarrada
0317 Elefante
0318 Elefantes
0310 Orejas de...
0320 Cabeza de...
0321 Cuerpo de...
0322 Patas de un...
0323 Nalgas de un... (gordura)
0324 Elefante con ruedas
0325 Elefante con un parche
0326 Elefante en la T.V.
0327 Elefante con escudo
0328 Elefante entre hierbas
0329 Elefante y perros
0330 Elefante enredado en una rama
0331 Elefante con zapatos
0332 Elefante viendo hacia atrás
0333 Elefante indú
0334 Elefante con la trompa enrollada
0335 Trasero de un elefante de circo
0336 Elefante con flor en la boca
0337 Elefante echado
0338 Foca
0339 Gallina
0340 Cabeza de...
0341 Nido de gallina
0342 Gallo, pluma de...
0343 Gato
0344 Patas de un
0345 Garras de un...
0346 Gato sentado
0347 Gato con bigotes
0348 Gato durmiendo con 3 pulgas
0349 Final de la cola de un gato
0350 Guacamaya
0351 Gusano
0352 Cabeza de...
0353 Estómago de...
0354 Gusano echando burbujas
0355 Gusano de mar
0356 Gusano caminando
0357 Gusano atrapado
0358 Gusano enredado metido en una piedra
0359 Grillo, cabeza de...
0360 Halcón

0361 Hipopótamo
0362 Hormiguero
0363 Cabeza de una hormiga
0364 Huevos
0365 Huevo con una botella
0366 Huevo con pimienta
0367 Huevo partido a la mitad
0368 Huevos de avestruz
0369 Huevos con palitos
0370 Insecto
0371 Insecto dentro de un cuadro
0372 Jaguar
0373 Lagarto
0374 Larva, pupa, mosco
0375 Lombríz
0376 Lombrices, nido de...
0377 León
0378 Leopardo, garra de...
0379 Marina, escena
0380 Mariposa
0381 Mantarraya
0382 Microbio
0383 Molusco
0384 Molusco saliendo de su concha
0385 Mono bisco
0386 Oruga con caparazón
0387 Oruga encima de un caracol
0388 Oso
0389 Oso hormiguero
0390 Oxiuro, cabeza de...
0391 Pájaro
0392 Ojo de...
0393 Cabeza de un...
0394 Pico de un...
0395 Pájaro enojado
0396 Paloma
0397 Paloma saliendo de un cajón
0398 Pato
0399 Pato salvaje
0400 Pato encima de un caracol
0401 Pato cargando una tabla con piedra
0402 Pato maya
0403 Perfil de un pato
0404 Pico estilizado con su ojo
0405 Perico
0406 Pico de...
0407 Perro

0408 Cabeza de...
0409 Perro deforme
0410 Perro encima de un caracol
0411 Perro con una oreja
0412 Perro asomándose por un hoyo
0413 Perrito viéndose en el espejo
0414 Pescado
0415 Pescado en el mar
0416 Pez mirando de frente
0417 Pez martillo en una red
0418 Cabeza de...
0419 Boca de...
0420 Ojo de un...
0421 Pinguino achatado
0422 Pollo
0423 Feto de un...
0424 Cabeza de un pollito
0425 Protozoario
0426 Puerco
0427 Pulpo
0428 Tentáculo de...
0429 Pulpo estilizado
0430 Pulpo de frente
0431 Pulpo atrapando a un objeto
0432 Pulpo con 2 manos
0433 Pulpo comiendo una concha
0434 Puma
0435 Rana
0436 Rana gorda vista de frente
0437 Ratón
0438 Ratón parado
0439 Ratón al revés
0440 Res, pierna de...
0441 Sapo
0442 Serpiente
0443 Serpiente, dientes de...
0444 Cabeza de...
0445 Serpiente decorada
0446 Serpiente mordiendo un huevo
0447 Serpiente enroscada
0448 Serpiente desesperada ahorcada en el templo
0449 Tigre
0450 Cabeza de
0451 Lomo de...
0452 Fauces de...
0453 Tigre sin dientes
0454 2 garras de tigre que detienen el universo



0455 Tecolote
0456 Tiburón, mandíbula de...
0457 Tiburón feroz
0458 Tiburón gordo
0459 Tortuga
0460 Tortuga con ojos saltones
0461 Tortuga de espaldas
0462 Toro
0463 Cabeza de un...
0464 Tucán, cabeza de...
0465 Ventosa
0466 Víbora
0467 Ojo de...
0468 Víbora tragándose un huevo
0469 Víbora bostezando
0470 Víbora de frente
0471 Víbora con adornos
0472 Víbora enroscada en flor
0473 Víboras y puertas
0474 Venado
0475 Orejas de...
0476 Zorrillo, cola de

H U M A N O S

0477 Cráneo
0478 Calavera
0479 Cerebro
0480 Nuca
0481 Parietal
0482 Un busto
0483 Chipote
0484 Encéfalo
0485 Masa encefálica
0486 Corte transversal de la cabeza
0487 Cabeza
0488 Cabeza con 1 ojo
0489 Cabeza con 2 ojos
0490 Cabeza con 2 coronas
0491 Cabeza con cabello, boca y ojos
0492 Cabeza con peinado
0493 Cabeza peinada de rol
0494 Cabeza de un payaso
0495 Cabeza de muchacha
0496 Cabeza de mujer

0497 Cabeza de guerrero azteca
0498 Cabeza prehispánica
0499 Cabeza y narices
0500 Cabeza con una gran nariz
0501 Cabeza con manos
0502 Cabeza con cuerpo y pies
0503 Cabeza con dientes
0504 Cabeza olmeca
0505 Cabeza adornada
0506 Cabeza con operación
0507 Cabeza parte posterior
0508 Cabeza cargando un bulto
0509 Cabeza cargando un cesto con comida
0510 Cabeza de una figurilla
0511 Cara
0512 Cara con cabellos
0513 Cara con bigotes
0514 Cara con pies
0515 Cara con lentes
0516 Cara con boca abierta
0517 Cara con ojos y boca
0518 Cara de niño
0519 Cara de niña
0520 Cara de canibal
0521 Cara de chinos
0522 Cara con 2 ojos
0523 Cara de un señor
0524 Cara llorando
0525 Cara de payaso
0526 Cara azteca
0527 Cara sin nariz
0528 Cara de una señora belluda
0529 Cara y una dona
0530 Cara cubriendo la boca
0531 Cara y una pierna de pollo
0532 Cara cuadrada
0533 Cara de mujer
0534 Cara con lengua
0535 Cara bailando con una comitiva
0536 Cara prehispánica
0537 Cara de muñeca
0538 Cara de caricatura
0539 Cara antepasados
0540 Cara de ídolo Maya
0541 Cara humana nada agradable
0542 Cara Maya sonriendo
0543 Cara muy detallada

- 0544 Cara de mujer pecosa
- 0545 Cara deforme
- 0546 Cara distorcionada
- 0547 Cara de un indigena (cabeza de Palenque)
- 0548 Cara con una trompeta
- 0549 Cara triste
- 0550 Cara con cabellera
- 0551 Cara muy primitiva
- 0552 Cara en contorno
- 0553 Cara con una malla
- 0554 Cara con un dios o idolo
- 0555 Cara con un pajarito
- 0556 Rostro
- 0557 Rostro con lengua
- 0558 Rostro y escultura
- 0559 Perfil
- 0560 Perfil de una mujer con adornos
- 0561 Perfil griego
- 0562 Perfil Maya
- 0563 Perfil con líneas en abstracto
- 0564 Perfil de un muerto
- 0565 Perfil de un Picasso
- 0566 2 perfiles y 1 oreja
- 0567 Frente
- 0568 Nariz
- 0569 Naríz y lentes
- 0570 Narizón
- 0571 Boca
- 0572 Boca con dientes
- 0573 Boca con ojos
- 0574 Boca con olán
- 0575 Boca hablando
- 0576 Boca con colmillos grandes comiendo un señor
- 0577 Diente
- 0578 Dientes
- 0579 Diente de indio
- 0580 Labios de olán
- 0581 Labios con dientes
- 0582 Dentadura prehispánica
- 0583 Dentadura
- 0584 Muelas
- 0585 Maxilar
- 0586 Lengua
- 0587 Quijada con dientes
- 0588 Paladar
- 0589 Oído y oreja
- 0590 Oído con frijoles

0591 Organos del oído
0592 Oreja grande
0593 Oído, nariz y garganta
0594 Oído, parte de...
0595 Oído exterior
0596 Pabellón de una oreja
0597 Ojo
0598 Ojos
0599 Ojo con retina
0600 Ojo y una malla
0601 Ojo con dientes
0602 Ojo con una ola
0603 Ojo con pestañas
0604 Ojos y pelo
0605 Ojos y boca
0606 Ojos y un casco
0607 Ojos y oreja
0608 Ojos con boca
0609 Ojos con lentes
0610 Ojos asomándose en un borde
0611 Ojo, corte transversal
0612 Ojo con estaca clavada
0613 Ojo saliendo del mar
0614 Ojo con mirada alegre
0615 Ojo con nariz
0616 Ojo viendo al mar
0617 Ojo estilizado
0618 Ojo viendo una vereda
0619 Ojo encapsulado
0620 Otro ojo
0621 3 ojos, 1 grande y 2 orejas
0622 Pestañas
0623 Pestaña con una cruz
0624 Pestañas y boina
0625 Anatomía
0626 Aparato reproductor masculino
0627 Aparato reproductor femenino
0628 Aparato digestivo
0629 Cabello
0630 Célula
0631 Célula dividida
0632 Células generatrices
0633 Células unidas
0634 Codos
0635 Costillas
0636 Corazón

0637 Corazón que ya no late
0638 Corazón en acción
0639 Corazón estilizado
0640 Cuerpo
0641 Cuerpo, partes de...
0642 Cuerpo sobre la cama
0643 Cuerpo sin cabeza
0644 Cuerpo por dentro
0645 Embrión
0646 Espalda
0647 Espermatozoide
0648 Espermas vistos en un microscopio
0649 2 espermas entre 2 óvulos
0650 Estómago
0651 Estómago, partes de...
0652 Estómago y huevos
0653 Esqueleto
0654 Faringe
0655 Feto
0656 Feto enredado en un cordón umbilical
0657 Formación de un niño
0658 Garganta
0659 Genital masculino
0660 Hígado
0661 Hígado, partes de...
0662 Intestino, o partes de...
0663 Intestino grueso
0664 Matriz
0665 Matriz descompuesta
0666 Matriz con un feto
0667 Microbio
0668 Microorganismo celular
0669 Ombligo
0670 Ovario
0671 Ovarios fecundados
0672 Ovulo
0673 Ovulo en el primer estado fetal
0674 Pancreas
0675 Partes de un ser humano
0676 Pecho con pezón
0677 Pulmón
0678 Pubis
0679 Riñón
0680 Testículos
0681 Torax
0682 Trompas de falopio
0683 Tripas del estómago

0684 Utero
0685 Unión de 2 óvulos y 2 espermatozoides
0686 Vagina
0687 Vagina con óvulo
0688 Vientre
0690 Vientre con un feto
0691 Vientre con un niño en desarrollo
0692 Mano
0693 Mano fracturada
0694 Mano metida en el bolsillo
0695 Mano metida en un guante
0696 Mano vendada
0697 Mano en un cuadro
0699 Mano para moler
0700 Mano herida
0701 Mano con dedos cerrados
0702 Manos
0703 Manos en una pelota
0704 Manos con casco de astronauta
0705 Manos sosteniendo un florero
0706 Manos tomando un volante
0707 Manitas torcidas
0708 Puño
0709 Dedo
0710 Dedo en 1 oído
0711 Dedo con uña
0712 Dedo con pan
0713 Dedo con un frijol
0714 Dedo pulgar
0715 3 dedos
0716 Arrugas de un dedo
0717 Yema de un dedo
0718 Uña's
0719 Uña del dedo agujerada
0720 Uña, rueditas
0721 Uña y un riñón
0722 Pies
0723 Pie visto desde arriba
0724 Pies con figura
0725 Pie de un niño
0726 Piernas
0727 Pierna con herida
0728 Pie con medio cuerpo
0729 Huellas
0730 Niño
0731 Niño con lentes
0732 Niño con 1 ojo

0733 Niño cantando
0734 Niño abriendo la boca
0735 Niño orejón
0736 Niño con un parche
0737 Niño chiquito con fleco
0738 Niño acostado en su cama
0739 Niño despertando
0740 Niño envuelto
0741 2 niños
0742 2 niños en una banca
0743 Niña
0744 Niña con trencitas
0745 Niña sin ojos
0746 Niña con colitas
0747 Niña con 2 ojos
0448 Niña disfrazada de calabaza
0749 Niña caricaturizada
0750 Señor
0751 Señor con sombrero
0752 Señor pensando
0753 Señor tapado de ojos y nariz
0754 Señor con 2 cabezas
0755 Señor partes de un...
0756 Señor admirado
0757 Señor jugador de pelota
0758 Señor con casco
0759 Señor arreglando su coche
0760 Señor con balas en el cuerpo
0761 Señor con anteojos
0762 Señor con bufanda
0763 Señor visto desde arriba
0764 Señor con 1 ojo grande
0765 Señor con lentes y sin dientes
0766 Señor sentado a espaldas de un sillón
0767 Señora
0768 Señora embarazada
0769 Señora con peluca y boca abierta
0770 Señora con pimentero
0771 Señora poniéndose polvo
0772 Señora con mascarilla de oxígeno
0773 Señora encopetada viéndose en el espejo
0774 Señora peinada a la "antiguita"
0775 Señora gorda
Personas
0776 Astronauta
0777 Bebé
0778 Bebé chupando mamila

0779 Bebé en formación
0780 Bebé sentado
0781 Bebé en una cuna colgando el brazo
0782 Bebé envuelto en una cobija con la cabeza sumida
0783 Boxeador
0784 Borrachito
0785 Bufón
0786 Buzo
0787 Canibal
0788 Canibal con tatuaje
0789 Ciego
0790 Criatura
0791 Chino
0792 Enano
0793 Esposo calvo
0794 Gente metiche
0795 Gente en un lugar limitado
0796 Guerrero azteca
0797 Familia
0798 Futbolista con pelota
0799 Hombre
0800 Hombre deforme
0801 Hombre con casco
0802 Hombre y una mujer
0803 Indio
0804 Mamá
0805 Maya
0806 Muchacha
0807 Mi esposo
0808 Muchacha frente al espejo
0809 Mujer
0810 Mujer dormida viendo T.V.
0811 Mujer con pestaña cerrada
0812 Mujer pegando gritos
0813 Mujer con fetito
0814 Mujer con vestido
0815 Motociclista
0816 Negro con máscara
0817 Papá
0818 Persona
0819 Persona sonriendo
0820 Persona con lentes
0821 Persona con casco
0822 Persona feliz
0823 Persona obesa
0824 Persona con pensamientos
0825 Persona ahogándose

0826 Persona cerrada
0827 Persona sentada dando la espalda
0828 Persona hablando expresando un pensamiento
0830 2 personas sentadas en una banca
0831 Pareja
0832 Pareja y sus hijos
0833 Payaso
0834 Payaso viejo
0835 Payaso llorando
0836 Payaso Bozo
0837 Payaso sin ojos
0838 Panadero
0839 Siameses
0840 Sacerdote
0841 Soldados
0842 Tía
0843 Viejito con lentes

E X T R A H U M A N O S

0844 Cabeza de monstruo
0845 2 cabezas de dinosaurio
0846 Casco de la época de los centauros
0847 Diablo
0848 Dragón
0849 Estatua
0850 Fantasma
0851 Hombre araña
0852 Marciano
0853 Marciano con cara
0854 Marciano con cara y cuerpo
0855 Marciano cabeza
0856 Monstruo
0857 Monstruo caricaturizado
0858 Monstruo de 2 cabezas
0859 Monstruo de 3 ojos
0860 Monstruo de 2 ojos
0861 Monstruo de 1 ojo
0862 Monstruo prehistórico
0863 Monstruo tierno
0864 Nave
0865 Nave con tubos para lanzarse
0866 Ovni
0867 Ovni desprendiendo luz
0868 Ovni visto por una ventanilla

0869 Ovni con ojos y boca
0871 Payaso de otro planeta
0872 Platillo volador
0873 Radiografía de un torax marciano
0874 Robot
0875 Sirena

A B S T R A C T O S

0976 Abundancia
0877 Abstracto de la evolución
0878 Agresividad
0879 Agresión, garras de animal
0880 Agricultura
0881 Ahorro
0882 Alegría
0883 Algo que se va
0884 Algo africano, tropical
0885 Algo indefinido en el espacio
0886 Almacén de conocimientos
0887 Amistad, amor fraternal
0888 Amigable
0889 Angelito
0890 Angustia
0891 Ansiedad, desesperación
0892 Apoyo
0893 Arbol de la vida
0894 Armonía
0895 Arquitectura
0896 Atracción o acogida
0897 Audición
0898 Bandera
0899 Bien y el mal
0900 Bueno
0901 Calendario
0902 Canto
0903 Canto y música
0904 Caos
0905 3 capas ensambladas
0906 Capricornio
0907 Carro cargando un dios
0908 Castigo de un tiburón
0909 Centro de atención
0910 Cerebro que se le vá el pensamiento

- 0911 Ciclos de la vida
- 0912 Cielo
- 0913 Cinturón de castidad
- 0914 Clanes ligados entre sí
- 0915 Clase social sostenido al resto
- 0916 Complicaciones
- 0917 Comunicación
- 0918 Conciertos de Juan Gabriel
- 0919 Confusión
- 0920 Contracondición
- 0921 Corte y sus súbditos
- 0922 Crucifijo
- 0923 Defensa
- 0924 Deidad femenina
- 0925 Desarrollo
- 0926 Desajuste
- 0927 Dificultad para entrar
- 0928 Dinamismo
- 0929 Dios
- 0930 Dios Azteca
- 0931 Disección transversal
- 0932 Distancia y proyección, no gira en esferas propias
- 0933 Divertido
- 0934 División de castas
- 0935 División entre 2 grupos
- 0936 Dolor
- 0937 Dulce infantil
- 0938 Egoísmo
- 0939 "El año 2000"
- 0940 Elementos
- 0941 Encrucijada, varios caminos
- 0942 Engendramiento de vida
- 0943 Enajenación, destrucción
- 0944 Equilibrio de la naturaleza
- 0945 Espacio
- 0946 Esperanza, arco iris reflejado en el agua
- 0947 Espíritu de guerrero, pelea
- 0948 Eternidad
- 0949 Evolución o el crecimiento
- 0950 Expresión
- 0951 Expresión de mímica
- 0952 2 elementos de símbolos integrados
- 0953 Fatalidad
- 0954 Felicidad
- 0955 Fertilidad
- 0956 Ficción
- 0957 Fiesta oriental



0958	Florecimiento
0959	Formación de una idea
0960	Guerra
0961	Hogar
0962	Humorismo
0963	Igualdad, simetría
0964	Ilusiones ópticas, figura-fondo
0965	Impotencia ante la expresión
0966	Imágenes
0967	Incorporación
0968	Infinito
0969	Inteligencia de mujer
0970	Introversión
0971	Ira
0972	Ira y la fuerza
0973	Ira o el temor
0974	Jardín del pulpo
0975	"Laberinto de la soledad"
0976	Lagunas mentales
0977	Lenguaje hablado
0978	Lejanía
0979	Lucha
0980	Lucidez, libertad, armonía
0981	Masa
0982	Máscara de jaguar
0983	Maternidad
0984	Meditación
0985	Metamorfosis o cambio
0986	Mente
0987	Mezcla esteoquemétrica (2 componentes en 1 punto - exacto)
0988	Molécula
0989	Morfología
0990	Movimiento
0991	Muerte
0992	Música, el mar
0993	Nivelado
0994	Nuevo ser
0995	Observación
0996	Obstáculo para salir o penetrar
0997	Olfato
0998	Olimpiadas
0999	Ondas sonoras
1000	Ondas sonoras con un receptor
1001	Opresión
1002	Opresión de un pueblo por otro
1003	Organización

- 1004 Orientación, viento soplando
- 1005 Origen de la vida
- 1006 Pascua
- 1007 Paz, tranquilidad
- 1008 Peligro, amenaza
- 1009 Peligro, un pantano
- 1010 Penetración
- 1011 Pensamiento
- 1012 Pensamiento repetido
- 1013 Permanencia, un río sin principio ni final
- 1014 Perder el tiempo
- 1015 Perspectiva
- 1016 Pesca
- 1017 Pesimismo
- 1018 Poder
- 1019 Poder de telepatía
- 1020 Presión
- 1021 Profundidad
- 1022 Protección
- 1023 Protección o refugio
- 1024 Pueblo sometido a otro
- 1025 Punto de ebullición del H²O
- 1026 Recepción
- 1027 Rectángulo midiendo ángulos
- 1028 Representación mitológica
- 1029 Revoltura
- 1030 Ruido
- 1031 Sabiduría
- 1032 Sarcasmo
- 1033 Sentidos del hombre
- 1034 Serpiente emplumada o Quetzalcoatl
- 1035 Sexo masculino femenino
- 1036 Sexo y perversión
- 1037 Siembra
- 1038 Signo interrogación
- 1039 Símbolo
- 1040 Símbolos cardinales en el centro del sol con pluma
- 1041 Símbolo tragedia griega
- 1042 Símbolo de vida
- 1043 Símbolo católico
- 1044 Símbolo de alimentos
- 1045 Simetría
- 1046 Simetría y equilibrio
- 1047 Simiente
- 1048 Simpleza
- 1049 Sin sentido
- 1050 Sistema de selección de semillas

1051 Sistema nervioso rudimentario
1052 Sociedad
1053 Sociedad o comercio
1054 Sociedad dividida en castas
1055 Soledad
1056 Sorpresa
1057 Soy yo
1058 Superación
1059 Tabú, misterio, temor
1060 Ternura escondida
1061 Tiempo
1062 Tlaloc
1063 Tranquilidad, descanso
1064 Trauma del nacimiento
1065 Tristeza de carnaval
1066 Unión, siamés
1067 Unidad del hogar
1068 Universo
1069 Vida alegre
1070 Vida
1071 Vida, semilla
1072 Violencia
1073 Viscosidad
1074 Visualización del principio y el fin

T R A N S P O R T A C I O N

1075 Arca
1076 Auto por detrás
1077 Auto parte delantera
1078 Automóvil
1079 Automóvil, parte de abajo
1080 Avión
1081 Avión, puerta de un...
1082 Barca
1083 Barco
1084 Barco antiguo
1085 Barco que se hunde
1086 Barco egipcio
1087 Barco con remo egipcio
1088 Barco con su plataforma
1089 Barco con velas y remo
1090 Barco vikingo
1091 Bugui
1092 Camión



1093	Camión cargando paquetes
1094	Camión de carga
1095	Canoa
1096	Canoa con remos
1097	Carcacha
1098	Carreta
1099	Carreta por detrás con flores
1100	Carreta romana
1101	Carretilla, rueda de una...
1102	Carro
1103	Carro de frente con 2 asientos
1104	Carro alegórico
1105	Carro moderno
1106	Carro cargando un elefante
1107	Carro con huevos
1108	Carro cargando una piedra
1109	Carro, pieza de un...
1110	Carro, lona de un...
1111	Carro deportivo
1112	Carro con cabeza humana
1113	Carro chocando en una barda
1114	Carro transportando un caracol
1116	Carrito
1117	Carrito con una nube
1118	Carroza
1119	Coche
1120	Coche, palanca de un...
1121	Coche, luz que sale del faro de un...
1122	Coche visto desde arriba
1123	Coche, radiador del...
1124	Coche, fanal de un...
1125	Coche, cristal de un...
1126	Coche con dibujos
1127	Coche con flor en la ventanilla
1128	Embarcación
1129	Ferrocarril en un cuadro
1130	Galeón
1131	Lancha
1132	Lancha de aire con vela
1133	Lancha de inflar
1134	Lancha en el agua
1135	Lancha con bultos
1136	Llanta
1137	Llanta con una bola
1138	Llanta atornillada
1139	Llanta con algo atravesado
1140	Llanta desinflada



1141 Mástil con plataforma
1142 Metro
1143 Motociclista
1144 Nave con remo
1145 Parabrisas
1146 Rebolvedora
1147 Ruedas
1148 Rueda con su eje
1149 Rueda sin sostén
1150 Rueda con eje
1151 Rueda atravesada por un clavo
1152 Submarino
1153 Submarino, periscopio de un...
1154 Submarino, ventana de un...
1155 Transportación
1156 Tren
1157 Tren pasando túneles
1158 VW aplastado
1159 Vehículo lunar
1160 Velero
1161 Volante

JUGUETES Y DEPORTES

1162 Aro
1163 2 aros
1164 Autopista coches de niño
1165 Balero
1166 Balero visto desde arriba
1167 Bat
1168 Bat en la alberca
1169 Bat de beis ball
1170 Bat en un campo
1171 Billar, mesa de...
1172 Bola de boliche con el dedo adentro
1173 Bolas de billar
1174 Boliche
1175 Boxer
1176 Cachiporra
1177 Canasta de basket-ball
1178 Careta de beis-ball
1179 Coche de feria
1180 Colchón de alberca
1181 Costal de boxeador
1182 Chupón



- 1183 Dado
- 1184 Flecha y arco
- 1185 Globo
- 1186 Globo con serpentinas
- 1187 Gis
- 1188 Goma de borrar
- 1189 Guante o manopla
- 1190 Guante de box
- 1191 Guante con una figura
- 1192 Guante con cachucha
- 1193 2 guantes de box
- 1194 Juegos
- 1195 Juegos de parque
- 1196 Juego de pelota
- 1197 Juego de resorte
- 1198 Juego en un mismo círculo
- 1199 Juguete
- 1200 Matraca
- 1201 Manopla con pelota
- 1202 2 manoplas y un balón de foot-ball
- 1203 Mazo
- 1204 Monito con nariz chueca
- 1205 Muñeca
- 1206 Muñequita con un peinadazo
- 1207 Muñeco
- 1208 Muñeco, cara de...
- 1209 Muñeco de nieve con 2 cabezas
- 1210 Muñeco de Diego Rivera
- 1211 Muñeco de madera
- 1212 Muñeco de nieve
- 1213 Muñeco de perfil
- 1214 Paleta de pintura
- 1215 Palo de golf
- 1216 Patines
- 1217 Pato de hule
- 1218 Pera para golpear
- 1219 Pelota's
- 1220 Pelota foot-ball americano
- 1221 Pelota ponchada
- 1222 Pelota de beis-ball
- 1223 Pelota con un mango
- 1224 Pelota detrás de una red
- 1225 Pelota con manchas
- 1226 Pelota con figuras
- 1227 Pelotas formando un muñeco
- 1228 Pelotas desinfladas
- 1229 Pistola de agua disparando
- 1230 Piñata

1231 Porterfa
1232 Raqueta
1233 Raqueta de tenis
1234 Raqueta de ping-pong
1235 Rehilete
1236 Resbaladilla de caracol
1237 Rompecabezas
1238 Salvavidas
1239 Silla de montar
1240 Sonaja
1241 Sonaja golpeando
1242 Tiro al blanco
1243 Trompo o pirinola
1244 Yoyo

APARATOS T.V., RADIO, TELEFONO, ETC.

1245 Armadora
1246 Armadora, trozo de una...
1247 Aparato para contar
1248 Aparato para control
1249 Aparato para hacer ejercicio
1250 Aparato para soldar
1251 Aparato auditivo
1252 Audifonos
1253 Bocina
1254 Discos
1255 Disco atravesado
1256 Micrófono
1257 Radio
1258 Teléfono
1259 Teléfono descompuesto
1260 T.V.
1261 T.V. descompuesta
1262 T.V. haciendo rayas
1263 T.V. con arco iris
1264 T.V. con gasparín
1265 T.V. con partido de beis ball
1266 Serie de T.V. "mi querido marciano"
1267 Tocadiscos
1268 Prensa



MAQUINARIA, INSTRUMENTOS (cáseros)

- 1269 Aspiradora
- 1270 Apagador
- 1271 Aparato diurex
- 1272 Batidora
- 1273 Buzón
- 1274 Cámara de fotograffa
- 1275 Computadora
- 1276 Extinguidor
- 1277 Máquina
- 1278 Máquina que escribe precios
- 1279 Máquina de hacer platos
- 1280 Microscopio, porta objetos del...
- 1281 Reloj de sol
- 1282 Reloj de arena
- 1283 Reloj, péndulo de un...
- 1284 Rollo de cámara
- 1285 Secadora de pelo
- 1286 Tostador
- 1287 Telescopio
- 1288 Telescopio viendo la luna
- 1289 Quiebra nueces

INSTRUMENTOS MUSICALES

- 1290 Arpa
- 1291 Badajo de campana con red de fondo visto a través -
del dedo pulgar y el índice
- 1292 Bombo
- 1293 Campana
- 1294 Cascabel
- 1295 Clarín con flor
- 1296 Clave de sol
- 1297 Corneta
- 1298 Corneta y flor
- 1299 Guitarra
- 1300 Instrumento musical
- 1301 Instrumento musical antiguo
- 1302 Instrumentos artísticos musicales
- 1303 Lira
- 1304 Maracas
- 1305 Piano
- 1306 Pianola
- 1307 Piezas de un instrumento

1308 Pito con ruedas
1309 Silbato
1310 Tambor
1311 Tambor con raqueta
1312 Teclado
1313 Trompeta
1314 Trompeta de Jazz

ADORNOS PERSONALES

1315 Adorno
1316 Anillo
1317 2 anillos
1318 Anillo con arco iris
1319 Arete
1320 Arete en un oído
1321 Brazaletes
1322 Colgante
1323 Collar
1324 Collar con pulsera
1325 Collar con una medalla
1326 Corona
1327 Medallón
1328 Moño
1329 Peluca
1330 Peluca sin base
1331 Peluca con aceituna
1332 Peinado
1333 Peineta
1334 Pulsera
1335 Pulsera cuadrada

UTENSILIOS DE USO PERSONAL

1336 Anteojos con pompas
1337 Biberón
1338 Bolsa
1339 Bolsa con broches
1340 Bolsa de palma
1341 Bolsa con divisiones
1342 Bolsa con agarradera
1343 Bolsa encima de una silla



- 1344 Bolsa de enfermería
- 1345 Bolsa en marco
- 1346 Bolsa con comida
- 1347 Bolsa con raquetas
- 1348 Careta
- 1349 Cartera
- 1350 Cenicero
- 1351 Cepillo
- 1352 Cigarrillos
- 1353 Costal
- 1354 Jabón
- 1355 Jabón con espuma
- 1356 Jabón con un palillo
- 1357 Jabón atravesado por un gis
- 1358 Jabonera
- 1359 Jabones y bolitas
- 1360 Lentes
- 1361 Lentes que les falta una patita
- 1362 Lentes sobre una cómoda
- 1363 Lentes y caracol
- 1364 Lentes con ojos y asentaderas
- 1365 Máscara
- 1366 Máscara antigua
- 1367 Máscara Maya
- 1368 Máscara con dientes
- 1369 Máscara egipcia
- 1370 Máscara de buzo
- 1371 Máscara en un aparato de T.V.
- 1372 Máscara ritual
- 1373 Mascarilla
- 1374 Monedero
- 1375 Pañalera
- 1376 Peine
- 1377 Peine espacial
- 1378 Peine con aumento
- 1379 Peine con 2 orificios para meter los dedos
- 1380 Pipa
- 1381 Portafolio
- 1382 Rastrillo o peine (de afeitar)
- 1383 Secadora

CASAS, CUALQUIER TIPO DE... O PERTENECIENTE A...

- 1384 Adorno arquitectónico
- 1385 Adorno renacentista

1386	Base de una columna
1387	Casa
1388	Casa de Marte
1389	Casa al estilo montañés
1390	Casa con ventanas
1391	Casa de oso
1392	Casa con un cuadrado
1393	Casa con puerta y cosas
1394	Casa, parte de afuera...
1395	Casa, techo de una...
1396	Casa de campaña
1397	Casa de un animal "perro estilizado"
1398	Casa en construcción moderna con un arco iris
1399	Casa con puertas
1400	Casa encimada en un tablón
1401	Casita
1402	Casa, proyecto de una...
1403	Cabaña
1404	Castillo
1405	Castillo con puerta y entrada
1406	Carpa
1407	Capitel
1408	Choza
1409	Construcción con escaleras y ventanas
1410	Construcción antigua
1411	Columna romana
1412	Capitel de una columna romana
1413	Diseño de una ciudad ultra moderna
1414	Edificio
1415	Edificio "art nouveau" con puerta de un ascensor
1416	Figura arquitectónica del renacimiento
1417	Iglú
1418	Portal
1419	Ornamentos
1420	Tejado
1421	Traga luz
1422	Ventana con vidrios
1423	Vivienda con 2 personas
1424	Vitral

MOBILIARIO Y UTENSILIOS RELACIONADOS CON:

a) Recámara:

1425	Almohada
1426	Cama

1427 Cama redonda
1428 Cama de bebé
1429 Cama, mitad de una...
1430 Camita
1431 Cobiija
1432 Cojín
1433 Cojines
1434 Cojines encimados
1435 Cojín garigoleado como caracol
1436 Colcha
1437 Colchón
1438 Colchones
1439 Cortina
1440 Cuna
1441 Cunita
1442 Greca de una sábana
1443 Repisa
1444 Recámara
1445 Ropero
1446 Sábana
1447 Sarape
1448 Taburete

b) Cocina:

1449 Alacena
1450 Alacena con huevos
1451 Alacena o despensa
1452 Azucarera
1453 Batidora
1454 Bandeja española
1455 Cacerola
1456 Cafetera
1457 Cazuela
1458 Cazuela con algo atravesado
1459 Charola
1460 Charola con un huevo en cada esquina
1461 Charola con pan
1462 Charola con comida
1463 Charola con figura
1464 2 charolas pegadas
1465 Cocina
1466 Comal
1467 Cuchillo
1468 Cuchillo ensartado
1469 Cuchillo con plata
1470 Cuchillo metido en un queso
1471 Cuchara sobre un plato

1472 Cucharón
1473 Destapador
1474 Metate atravesado
1475 Molde
1476 Molcajete
1477 Molcajete con salsa
1478 Molinillo
1479 Panera
1480 Picahielo atravesando un hielo
1481 Refrigerador
1482 Refrigerador por dentro
1483 Refrigerador psicodélico
1484 Rodillo
1485 Tapa
1486 Tazón con un lápiz
1487 Tetera
1488 Tortillero
1489 Traste
1490 Traste de madera
1491 Sartén
1492 Sartén con un huevo estrellado

Comedor:

1493 Banco y una red
1494 Banco floreado
1495 Banco para sentarse
1496 Comedor
1497 Copa
1498 Mantel
1499 Mantel atravesado con un cuchillo
1500 Mantel con una mosca
1501 Mantel con platos
1502 Mantel con huevos
1503 Mantel individual
1504 Mantel individual, adornos de un...
1505 Mantel con greca
1506 Mantelito
1507 Mesa
1508 Mesa con 2 sillas y un plato
1509 Mesa o charola con pan
1510 Mesa con un plato
1511 Mesa con mantelito y platón
1512 Mesa con huevos
1513 Mesa en planta
1514 Mesa adornada
1515 Mesa con cosas arriba
1516 Mesa con 4 personas

1517 Mesa desde arriba con un florero
1518 Mesa con salientes
1519 Mesa con platos
1520 Mesa y silla's
1521 Mesa con panes
1522 Mesa con lentes
1523 Mesa, adorno de una...
1524 Mesita
1525 Plato's
1526 Plato atravesado con una cuchara
1527 Plato atravesado con un cuchillo
1528 Plato con comida
1529 Plato con flor
1530 Plato con algo encima
1531 Plato con un bistec y 2 panes
1532 Plato con piezas de pan
1533 Plato con el reflejo de una cara
1534 Plato con un palo
1535 Plato ornamentado
1536 Plato con hojas y tocino
1537 Platón
1538 Platón de cerámica
1539 Platón grande y 4 platos chicos
1540 Servilletas
1541 Servilletas con mantel
1542 Silla
1543 Silla y una mesa
1544 Silla, adorno del respaldo de una...
1545 Silla con una flor
1546 Taza
1547 Taza con vapor
1548 Vaso

d) Estancia:

1549 Alfombra
1550 Alfombra clavada por un palo
1551 Asiento visto desde atrás de un hueco
1552 Biombo
1553 Escritorio en planta
1554 Mueble
1555 Mueble en perspectiva
1556 Mueble tapado
1557 Petate
1558 Perspectiva de una sala
1559 Sala estereotipada
1560 Sillón
1561 Sillón y taburete

1562 Sillón y un tapete
1563 Sillón con una pelota
1564 Sillón en planta
1565 Sillón posturopédico
1566 Sillón, terminación de un brazo de un...
1567 Sofá
1568 Sofá-cama
1569 Sofá con animalito durmiendo
1570 Tapete
1571 Tapete de hule
1572 Tapete con chanclas
1573 Tapetito
1574 Tronco

e) Baño:

1575 Baño
1576 Baño visto desde arriba
1577 Baño, adorno de...
1578 Bacínica
1579 Caño
1580 Escusado
1581 Escusado con desague
1582 Lavabo
1583 Lavabo con una flor
1584 Lavabo con un destapador
1585 Tina
1586 Tina y un lápiz
1587 Toalla

f) Otros:

1588 Adorno de pared
1589 Adorno de fachada
1590 Alberca
1591 Arco
1592 Cimiento
1593 Chimenea
1594 Cuarto
1595 Escalón
1596 Escalera
1597 Farol
1598 Garage
1599 Lavadero
1600 Lavadero con su caño
1601 Muro
1602 Pared de un cuarto
1603 Pared

1604 Pileta
1605 2 piscinas
1606 Sal6n
1607 Tinaco

H E R R A M I E N T A S

1608 Argolla
1609 Candado
1610 Cegueta, mango de una...
1611 Chaveta
1612 Clavo atravesando un cuadro
1613 Cuerda
1614 Destapador de ca6os
1615 Destornillador
1616 Herradura
1617 Herradura con una red
1618 Herradura con un ojo
1619 Horquilla
1620 Llave
1621 Llave de tuercas
1622 Llave de agua
1623 Llave con una flor
1624 Llave con una gota (grifo)
1625 Llave stilson con una tuerca
1626 L6mpara
1627 Lupa
1628 Manija
1629 Manguera
1630 Malla para hacer trampas
1631 Pala
1632 Pala mec6nica
1633 Palanca que se mueve en c6rculo
1634 Pantalla de l6mpara
1635 Pila
1636 Pinzas
1637 Polea
1638 Rastrillo (de jard6n)
1639 Red
1640 Red con una mariposa
1641 Red con un huevo
1642 Red y un palo de golf
1643 Rondana
1644 Taladro
1645 Trampa para animales

1646 Tuerca
1647 Utensilios o herramientas
1648 Utensilios primitivos

PUERTAS Y VENTANAS

1649 Cerradura
1650 Cerramiento de un pórtico con profundidad en tercera dimensión
1651 Chapa
1652 Chapa puerta, adorno
1653 Compuerta
1654 Entrada de un monumento
1655 Herrería, adorno
1656 Mueble visto atrás de una cerradura de puerta
1657 Perilla para abrir una puerta
1658 Picaporte
1659 Portón
1660 Puerta
1661 Puertas
1662 Puertas con espadas
1663 Puerta de un elevador
1664 Puertas blindadas
1665 Puerta de elevador exótico
1666 Puerta hermética
1667 Puerta atravesada por un palo
1668 Puerta metálica en un bosque
1669 Puerta antigua
1670 Puerta resguardada
1671 Puerta moderna de una nave
1672 Rendija
1673 Ventana
1674 Ventana que se ve en acueducto
1675 Ventana con cortina
1676 Ventana con personas
1677 Ventana que a través se ve Plutón
1678 Ventana con laberinto
1679 Ventana viendo al campo
1680 Ventana con una puerta
1681 Vitral, un pedazo de...

COMIDA Y DERIVADOS

(Incluyendo dulces, excluyendo productos de harina)

1682	Adobo en un plato
1683	Alimentos
1684	Alimentos, frijol y huevo
1685	Banana split
1686	Bistec
1687	Comida
1689	Chile relleno
1690	Chicle
1691	Guizado
1692	Hamburguesa
1693	Hongo en chile verde
1694	Huevos estrellados
1695	Huevos fritos
1696	Huevos en el sartén
1697	Huevos con salchichas
1698	Huevos con cacahuates
1699	Huevos con frijoles
1700	Huevos en un plato
1701	Huevo en una botella
1702	Jamón
1703	Paleta helada
1704	Paleta
1705	Pollo
1706	Postre
1707	Pulque en una botella
1708	Queso
1709	Salchichas
1710	Sopa
1711	Taco
1712	Tortilla dentro de un vaso roto

PAN, PRODUCTOS DERIVADOS DE HARINA

1713	Bagueta clavada
1714	Bolillo
1715	Bolillo pellizcado
1716	Bolillo a la mitad
1717	Donas
1718	Donas y piedras encimadas
1719	Dona y pan de dulce

1720 Galletas
1721 Galletas en un recipiente
1722 Ostia
1723 Hot dog
1724 Oreja de biscocho
1725 Pan
1726 Panes
1727 Pan negro
1728 Pan caliente
1729 Pan pintado
1730 Pan en una bolsa
1731 Pan alrededor de un plato
1732 Pan atravesado por un cuchillo
1733 Pan colgado en la pared
1734 Panque
1735 Pasteles
1736 Sandwich
1737 Sandwich con 2 aceitunas
1738 Torta

R O P A

1739 Abrigo
1740 Antifaz
1741 Babero
1742 Blusa
1743 Bolsillo
1744 Bota
1745 Botón
1746 Brasier, copa de un...
1747 Cachucha
1748 Chaqueta
1749 Chaqueta abotonada
1750 Chaquetín
1751 Chamarra
1752 Chamarra y mandíbula
1753 Chaleco
1754 Camisa
1755 Camisa con rayas de tigre
1756 Camisa con botones
1757 Casco
1758 Casco de foot-ball americano
1759 Casco interplanetario
1760 Casco egipcio
1761 Casco de un corredor de motociclista

1762 Casco de bombero
1763 Casco antiguo
1764 Casco de perfil
1765 Casco con una cara abajo
1766 Casco de soldado
1767 Casco de astronauta
1768 Casco romano
1769 Casco, adorno de un...
1770 Casco azteca
1771 Casco pintado
1772 Casco con volumen
1773 Casco de una armadura
1774 Casco visto de lado
1775 Casco de guerrero
1776 Casco de guerrero extranjero
1777 Casco con una cifra encima
1778 Capa
1779 Capuchón
1780 Cinturón
1781 Falda
1782 Falda cortada
1783 Falda de mujer fodonga
1784 Gorra
1785 Gorro
1786 Gorro de un árabe
1787 Gorro tipo Greta Garbo
1788 Gorrito
1789 Hebilla
1790 Hilo y una camisa
1791 Olán
1792 Paracaidas
1793 Paracaidas sin cuerda
1794 Paraguas visto desde arriba
1795 Pantalones
1796 Pantalón, bolsa de un...
1797 Penacho
1798 Penacho de guerrero antiguo
1799 Playera
1800 Prenda íntima bordada
1801 Ropa
1802 Ropa de payaso
1803 Saço
1804 Solapa
1805 Sombrero
1806 Sombrero con flores
1807 Sombrero de magia
1808 Sombrero atravesado
1809 Sombrero traspasado por un palo

2073 Olla moviendo un pastel
2074 Pastilla penetrando en un vaso
2075 Pecera
2076 Pecera con forma abstracta
2077 Pecera vacfa
2078 Pecera con plantas y burbujas
2079 Utensilio con alimentos
2080 Recipiente de laboratorio
2081 Recipiente ahuecado
2082 Recipiente y olla
2083 Recipiente hueco con 4 orificios
2084 Recipiente con 1 flor
2085 Vasija prehist6rica
2086 Vasija en forma de cara
2087 Vasija sobre un casco
2088 Vasija atravesada por un palo
2089 Vasija con un mango
2090 Vasija abajo con otra
2091 Vasija con caramelos
2092 Vasija con cruz
2093 Vasija con dibujos
2094 Vasija tipo florero
2095 Vasija con mango de barro
2096 Vasija con algo de los rituales
2097 Vasija de cer6mica tapada
2098 Vitrolero

CAMINOS, CARRETERAS, AUTOPISTAS, ETC.

2099 Autopista
2100 Calle's
2101 Calle con basura
2102 Calle y glorieta con arcos
2103 Calle de edificio
2104 Camino's
2105 Camino, piedras y rfo
2106 Camino a mi casa
2107 Camino que conecta 2 regiones
2108 Caminos con 6rboles
2109 Carretera
2110 Carretera y 6rboles
2111 Carretera con lagos
2112 Circuito vial
2113 Curvas de un nivel
2114 Eje vial

1810 Sombrero decordado
1811 Sombrilla
1812 Swetter con botones
1813 Vestido
1814 Visera
1815 Zapato
1816 Zapato sueco
1817 Zapato, huella de...

CAJA, BAUL, ARCA, MALETAS, EQUIPAJE, ETC.

1818 Arcón
1819 Alajero que se abre
1820 Baúl
1821 Caja
1822 Caja con pelotas
1823 Caja fuerte
1824 Caja fuerte, puerta de una...
1825 Caja con forma de oreja
1826 Cajón
1827 Cajón de madera
1828 Estuche
1829 Equipaje
1830 Maleta
1831 Maleta con zipper chueco

LETRAS Y NUMEROS

1832 Letra
1833 Letra A
1834 Letra C
1835 Letra C al revés
1836 Letra D
1837 Letra F
1838 Letra G
1839 Letra I
1840 Letra K
1841 Letra M
1842 Letra O
1843 Letra P
1844 Letra Q
1845 Letra V pintada por un hippie

1846	Letra V con un animal adentro
1847	Letra Y
1848	Cualquier letra
1849	Inicial M garigoleada
1850	Inicial y 2 guaraches
1851	Insignia
1852	Greca
1853	Greca de la cultura teotihuacana
1854	Logotipo
1855	Número
1856	Número Maya
1857	Número 3
1858	Número 5
1859	Número 8 sobre un pan
1860	Número 8 acostado
1861	Número 8
1862	Número 34 en Maya

CUADROS, DIBUJOS, PINTURAS, FIG. GEOS., ETC.

1863	Bola
1864	Bolitas
1865	Caricatura
1866	Caricatura de 2 figuras
1867	Caricatura de la cabeza de un conejo
1868	Caricatura bicefalo
1869	Caricatura de un señor
1870	Caricatura de un cuerpo
1871	Caricatura incompleta
1872	Caricatura de Snoopy
1873	Caricatura de un perro
1874	Caricatura de un animal
1875	Caricatura de un tipo narigón
1876	Caricatura triste de un robot
1877	Caricatura de un sapo
1878	Perfil de una caricatura
1879	Círculo
1880	Círculo con profundidad
1881	Círculo Azteca
1882	Círculo con un palo
1883	Círculo con otro dentro con franjas
1884	Círculos hacia adentro
1885	Círculos concéntricos
1886	3 círculos y 4 adentro
1887	Cola de caballo pintada por Picasso

- 1888 Composición gráfica
1889 Cuadro
1890 Cuadro con sillones
1891 Cuadro con un botón
1892 Cuadro con un puente
1893 Cuadro con un barco
1894 Cuadro con colmillos
1895 Cuadro con viboritas
1896 Cuadro con arcos y fuente
1897 Cuadro con un muñeco
1898 Cuadro con dientes alrededor
1899 Cuadro con una casa
1900 cuadro de Miró
1901 Cuadro de Picasso
1902 Cuadro con uñas de gato
1903 Cuadro de una mesa y sillas
1904 Cuadro de juego
1905 Cuadro de un jarro adentro
1906 Cuadro de pajaritos
1907 Cuadro con flores
1908 Marco de un cuadro
1909 cuadrado
1910 Varios cuadros
1911 Cubo
1912 Dibujo
1913 Dibujo indio
1914 Dibujo abstracto
1915 Dibujo para iluminar
1916 Dibujo Maya
1917 Dibujo de un caballo
1918 Dibujo de una flor
1919 Dibujo grabado en un mantel
1920 Dibujo de artesanía
1921 Dibujo mexicano
1922 Dibujo del caballo de una mujer
1923 Diseño estampado
1924 Diseño mexicano
1926 Escultura Maya
1927 Encefalograma
1928 Esfera
1929 Esfera con foquitos
1930 Figura
1931 Figura Azteca
1932 Figura abstracta
1933 Figura prehispánica
1934 Figura con 4 líneas
1935 Figura irregular
1936 Figura de plastilina

- 1937 Figura grabada en piedra
1938 Figura arqueológica
1939 Figura frente a un espejo
1940 Figura sobre piedras
1941 Figura en diferentes líneas
1942 Figura egipcia
1943 Figura de un ídolo
1944 Figura modernista
1945 Fotograffa
1946 Fotograffa de una cabeza
1947 Jeroglífico
1948 Jeroglíficos egipcios
1949 Glifo numeral
1950 Maqueta Maya
1951 Ovalo
1952 Ovalo con orejas
1953 Ovoide
1954 Papel
1955 Papel con lápiz atravesado
1956 Personaje pintado
1957 Pintura
1958 Pintura abstracta
1959 Pintura abstracta que dice algo muy profundo
1960 Pintura de un acueducto
1961 Pintura moderna
1962 Pintura prehispánica
1963 Pintura rupestre
1964 Puntos
1965 Radiograffa
1966 Radiograffa de un torax
1967 Retrato
1968 Signo tolteca
1969 Símbolo antiguo
1970 Símbolo arqueológico
1971 Símbolo judío
1972 Símbolo paloma de la paz mexicana
1973 Símbolo prehispánico
1974 Suástica nazi
1975 Superficie reticulada

RECIPIENTES

- 1976 Adorno de vidrio con cosas por dentro
1977 Acuario
1978 Alcanfía

1979	Barril
1980	Base de algo
1981	Base con panes
1982	Bote
1983	Bote con una planta
1984	Botella
1985	Botella con figura de caracol
1986	Botella con pelota adentro
1987	Botella con frijol dentro
1988	Botella con mejoral dentro
1989	Botella con piedra
1990	Botella con galleta atorada
1991	Botella a través de una ventana
1992	Botellón con un agujero
1993	Botín dentro de una cápsula
1994	Bolsa con frutas
1995	Bule para el agua
1996	Canasta
1997	Canasta con manos
1998	Canasta con cosas
1999	Canasta con flores
2000	Canasta con huevos
2001	Canasta con comida
2002	Canasta con raqueta
2003	Canasta con mandado
2004	Canasta con pan
2005	Canasta con frutas
2006	Canasta con tortillas
2007	Canasta de día de campo
2008	Canasta verde
2009	Canasta con flores y paleta de pintor
2010	Canasta de mimbre
2011	Canasta, como la de mi abuelita
2012	Cántaro
2013	Cántaro con agua
2014	2 cántaros de barro ensamblados
2015	Cápsula
2016	Cesta
2017	Cesta para el pan
2018	Cesta o instrumento deportivo
2019	Cesto donde meten los indios a sus hijos
2020	Charola con flores y huevos
2021	Cubeta con frutas
2022	Florero
2023	Florero, base de un...
2024	Florero con adorno
2025	Florero con plantas

2026 Florero con corcho dentro
2027 Florero con tapa dentro
2028 Florero con rosa
2029 Florero con tortilla
2030 Florero garigoleado
2031 Florero estilizado
2032 Florero de mi buró
2033 Florero con fruta
2034 Frasco
2035 Frasco con pimienta
2036 Frasco con galletas
2037 Frasco con pastillas
2038 Frasco con palito dentro
2039 Frutero con frijoles
2040 Guaje
2041 Jarra
2042 Jarra con figuras
2043 Jarra con salero
2044 Jarra con frutas
2045 Jarra con agua
2046 Jarra con 4 dulces
2047 Jarra de barro
2048 Jarra con 1 huevo de tortuga
2049 Jarra en planta
2050 Jarro
2051 Jarro de cerámica
2052 Jarro con tapa
2053 Jarrón
2054 Jarrón con flores
2055 Jarrón con un huevo dentro
2056 Jarrón con un disco de piedra
2057 Jarrón con una moneda
2058 Jarrón con pan y galletas
2059 Jícara
2060 Lonchera
2061 Maceta
2062 Maceta con una planta
2063 Maceta con flores
2064 Mochila
2065 Mochila con un cuaderno
2066 Objeto circular con 2 entradas
2067 Olla
2068 Olla con cuchara
2069 Olla con un pan
2070 Olla con fondo
2071 Olla con frutas
2072 Olla con juguetes

2115 Retorno
2116 Vía de ferrocarril

D E F E N S A S

2117 Arma
2118 Armadura
2119 Barandal
2120 Cárcel o prisión
2121 Cerca o defensa
2122 Coraza
2123 Escudo
2124 Escudo azteca
2125 Escudo africano
2126 Escudo con dientes de animal
2127 Escudo de cultura antigua
2128 Escudode guerrero
2129 Escudo con cabeza de guerrero
2130 Escudo indio
2131 Escudo con flecha clavada
2132 Escudo para luchar
2133 Escudo con arma atravesada
2134 Escudo con arma atravesada
2135 Diferentes escudos, una suastica
2136 Una estaca a través de un escudo
2137 Espada
2138 Espada clavada
2139 Jaula
2140 Mortero
2141 Pectoral
2142 Rejas

LOCALIZACION: (museos, lugares, etc.)

2143 Acapulco
2144 Acueducto
2145 Arco de un templo
2146 Bancas en un parque
2147 Campo de golf
2148 Campo desde arriba
2149 Cancha foot-ball americano
2150 Cancha basket-ball

- 2151 Cenote sagrado
- 2152 Ciudad
- 2153 Ciudad amurallada
- 2154 Cubierta de estadio con 2 globos
- 2155 Entrada a una cripta con 2 sarcófagos
- 2156 Esfinge
- 2157 Esquina con 2 fuentes
- 2158 Estructura piramidal
- 2159 Fábrica
- 2160 Figura de templo
- 2161 Fondo de una fuente
- 2162 Fuente
- 2163 Fuente y unos arcos
- 2164 Foro de un teatro
- 2165 Iglesia
- 2166 Laboratorio
- 2167 Lugar de sacrificio
- 2168 Lugar donde jugaron a las canicas
- 2169 Museo
- 2170 Oratorio en planta
- 2171 Paisaje
- 2172 Parque
- 2173 Parque deportivo
- 2174 Parque visto desde arriba
- 2175 Partido de foot-ball
- 2176 Patio para jugar
- 2177 Patio central de una casa
- 2178 Patio con 2 puertas y una fuente bidimensional
- 2179 Perspectiva desde arriba de un templo
- 2180 Pista
- 2181 Pista de correr
- 2182 Pista de correr con una glorieta
- 2183 Pista de baile
- 2184 Pista de patines
- 2185 Pirámide
- 2186 Plano de un jardín
- 2187 Vista de una cancha de basket-ball
- 2188 Vista de un jardín de Francia

PUENTE, TUNEL, LABERINTO, ETC.

- 2189 Cavidad en perspectiva
- 2190 Desague
- 2191 Entrada en perspectiva
- 2192 Entrada a un tunel descendente
- 2193 Entrada a un tunel



2194 Espiral
2195 Laberinto
2196 Laberinto sin salida
2197 Puente
2198 Puente con ruedas
2199 Puente y una puerta
2200 Torre
2201 Tunel
2202 Tunel del tiempo
2203 Tunel de excavaciones
2204 Tunel de distintas cavidades
2205 Tunel muy largo
2206 Tunel que se va haciendo chiquito
2207 Tuberfa
2208 Tubo con llanta

ACCION DE...

2209 Alguien tapándose los ojos con las manos
2210 Alguien que observa
2211 Algo que camina
2212 Algo que flota
2213 Aplauso
2214 Beso
2215 Comer
2216 Coronación
2217 Dedos diciendo "amor y paz"
2218 Entrando al campo
2219 Fecundación
2220 Mujer maquillándose
2221 Nacimiento
2222 Parto
2223 Reproducción
2224 Sonrisa
2225 Sosteniendo un jitomate y manzana

S E X U A L E S

2226 Aborto
2227 Cabeza genital
2228 Coito
2229 Falo

2230 Genitales masculinos
2231 Genitalidad femenina
2232 Pareja de enamorados
2333 Pareja haciendo el amor
2234 Pareja haciendo el amor en una cama
2235 Parte íntima de la mujer
2236 Pene
2237 Penetración del miembro de un hombre al ano
2238 Posición para tener relación con dama
2239 Símbolo fálico
2240 Símbolos sexuales
2241 Unión sexual

PIEDRAS, ESCULTURAS, CERAMICA, ETC.

2242 Piedra arqueológica
2243 Piedra antigua
2244 Piedra azteca
2245 Piedra cantera labrada
2246 Piedra clavada
2247 Piedra para construcción
2248 Piedras decoradas
2249 Piedras en forma de dedo
2250 Piedra labrada
2251 Piedras marcadas
2252 Piedra mixteca
2253 Piedra o monolito
2254 Piedra olmeca
2255 Piedra de ornamento
2256 Piedra preciosa
2257 Piedra de río decorada
2258 Piedra de sacrificios
2259 Piedra con una sábana
2260 Piedra tallada
2261 Base sostenida con piedras
2262 Composición de piedras
2263 Paisaje dentro de una piedra
2264 Figura de piedra antigua
2265 Escultura
2266 Escultura grabada en piedra
2267 Pieza escultórica con símbolos grabados
2268 Pieza de un dios
2269 Idolo de Chapultepec
2270 Idolo azteca
2271 Monumento azteca

2272 Ofrenda azteca
2273 Adorno de una pirámide
2274 Figura antigua
2275 Figura moderna de cerámica
2276 Cerámica
2277 Mosaico
2278 Artesanía de Joe
2279 Paloma de barro
2280 Gallina de barro

OTROS, VARIOS

2282 Arbol de navidad
2283 Perspectiva
2284 Adorno
2285 Bomba
2286 Carpeta
2287 Cartón atravesado
2288 Cerillo
2289 Compacto
2290 Cristal o vidrio
2291 Cruces
2292 Dinero
2293 Espejo
2294 Espejo con agarradera
2295 Estribo
2296 Estambre
2297 Gotero
2298 Hierro forjado
2299 Huevos de pascua
2300 Figura decorativa
2301 Libros sostenidos entre 2 objetos
2302 Objeto atravesado por una flecha
2303 Palo con tabla
2304 Pedazo de metal
2305 Pedazo de tela
2306 Porta lápiz
2307 Pluma ensartada en papel
2308 Sello
2309 Señal
2310 Silla de caballo
2311 Sostén de libros
2312 Tela atravesada por una punta
2313 Telón que se abre

2314 Tintero con cara
2315 Vela
2316 Sin respuesta
2317 Ilegible

OMISIONES

2318 Mosca
2319 Pueblo
2320 Patas de perro
2321 Frutero
2322 Mango
2323 Plato roto
2324 Pozo
2325 Meduza
2326 Pera
2327 Maguey
2328 Letra U
2329 Mujer preñada
2330 Tubo
2331 Catarina
2332 Cuadro con perro
2333 Recipiente
2334 Letra E
2335 Vitalidad en contacto con el mundo
2336 Alga marina
2337 Sección de copichalote (animal)
2338 4 estaciones del año
2339 Tragedia
2340 Contracción
2341 Toreo visto desde arriba
2342 Empollando
2343 Cara con distintas expresiones
2344 Convento
2345 Glorieta
2346 Tanque
2347 Pidiendo aventón
2348 Mezcla de pintura
2349 Uña sin calcio
2350 Símbolo indio
2351 Matríz
2352 Naranja
2353 Sala de juegos
2354 Dulces
2355 Cualquier color (azúl, rojo, amarillo, etc.)

2356 Encendedor
2357 Cucaracha sobre un caracol
2358 Mujer en una alcoba
2359 Felino
2360 Unión de 2 minerales
2361 Objeto circular con 2 entradas
2362 Margarita
2363 Caderas
2364 Rayas
2365 Nueces
2366 Letra R con flor
2367 Hueso
2368 Cañón
2369 Número 6

CLASIFICACION DE RESPUESTAS:

GLIFO 1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1360	Lentes	29
2316	Omisiones	13
1725	Pan	12
94	Calabaza	7
172	Manzana	5
1219	Pelotas	5
1815	Zapatos	5
1102	Carro	5
511	Cara	4
364	Huevos	3
1092	Camión	3
1220	Pelota foot ball americano	3
98	Ciruela	2
155	Germinación	2
201	Semilla	2
856	Monstruo	2
1376	Peine	2
1525	Platos	2
1738	Torta	2
1996	Canasta	2
2060	Lonchera	2
148	Frijol	2
198	Sandía	2
351	Gusano	2
449	Tigre	2
598	Ojos	2
1365	Máscara	2
1361	Lentes que les falta una patita	1
1362	Lentes sobre una cómoda	1
1522	Lentes en una mesa	1
765	Señor con lentes sin dientes	1
1859	Pan y un número 8	1
95	Calabaza con gusano dentro	1
87	Arbol	1
92	Arbol con una raíz	1
90	Arbol con raíces locas	1
14	Arboles en un río	1
512	Cara con cabellos	1
513	Cara con bigote	1
522	Cara con dos ojos	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
548	Cara con una trompeta	1
487	Cabeza	1
504	Cabeza olmeca	1

GLIFO 2

281	Caracol	17
148	Frijol	7
1092	Camión	6
589	Oído y oreja	4
1116	Carrito	4
1207	Muñeco	4
1699	Huevos con frijoles	4
1926	Escultura maya	4
2316	Omisiones	3
1933	Figura prehispánica	3
1916	Dibujo maya	3
1481	Refrigerador	3
1119	Coche	3
709	Dedo	3
364	Huevos	3
109	Flor	3
186	Palos	2
201	Semilla	2
212	Verduras	2
317	Elefante	2
514	Cara con pies	2
1034	Serpiente emplumada Quetzalcoatl	2
792	Enano	2
1083	Barco	2
1102	Carro	2
1404	Castillo	2
1439	Cortina	2
1449	Alacena	2
1931	Figura azteca	2
1947	Jeroglífico	2
2104	Caminos	2
2172	Parque	2
2183	Pista de baile	2
2321	Frutero	2
1093	Camión cargando paquetes	1
1110	Lona de un carro	1
1114	Carro transportando un caracol	1
1155	Transportación	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1156	Tren	1
1216	Patines	1
1921	Dibujo mexicano	1
1930	Figura	1
1932	Figura abstracta	1
1937	Figura grabada en piedra	1
1940	Figura sobre piedras	1
1944	Figura modernista	1
1948	Jeroglíficos egipcios	1
1950	Maqueta maya	1
1962	Pintura prehispánica	1
1973	Símbolo prehispánico	1
1974	Suástica nazi	1
1862	Número 37 en maya	1
1856	Número maya	1
1853	Greca de la cultura teotihuacana	1
1852	Greca	1
1416	Figura arquitectónica del Renacimiento	1
1402	Proyecto de una casa	1
236	Cola de un animal	1
240	Animal hecho ovillo	1
242	Animal comiendo en una mesa	1
253	Araña	1
261	Cabeza de ave	1
282	Concha de caracol	1
310	Chivo	1
326	Elefante en la T.V.	1
331	Elefante con zapatos	1
337	Elefante echado	1
353	Estómago de gusano	1
357	Gusano atrapado	1
378	Garra de leopardo	1
388	Oso	1
391	Pájaro	1
401	Pato cargando una tabla con piedra	1
435	Rana	1
466	Víbora	1

GLIFO 3

1219	Pelota	10
1365	Máscara	8
511	Cara	7

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1185	Globo	5
2316	Omisiones	5
571	Boca	4
1119	Coche	4
1210	Muñeco de Diego Rivera	4
1525	Platos	4
1753	Chaleco	4
59	Nube	3
65	Piedras	3
1183	Dado	3
1310	Tambor	3
1613	Cuerda	3
1821	Caja	3
2318	Mosca	2
2075	Pecera	2
2061	Maceta	2
2045	Jarra con agua	2
2022	Florero	2
1939	Figura frente al espejo	2
1828	Estuche	2
1738	Torta	2
1694	Huevos estrellados	2
1660	Puerta	2
1518.	Mesa con salientes	2
1488	Tortillero	2
1338	Bolsa	2
1189	Guante o manopla	2
1045	Simetría	2
630	Célula	2
487	Cabeza	2
477	Cráneo	2
388	Oso	2
363	Cabeza de hormiga	2
228	Animal	2
72	Rayo que va de aquí a allá	2
48	Mar	2
489	Cabeza con dos ojos	1
504	Cabeza olmeca	1
517	Cara con ojos y boca	1
518	Cara de niño	1
538	Cara de caricatura	1
554	Cara con un dios o ídolo	1
572	Boca con dientes	1
574	Boca con olan	1
580	Labios de olan	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
853	Marciano con cara	1
869	Ovni con ojos y boca	1
1370	Máscara de buzo	1
1373	Mascarilla	1
1451	Alacena o despensa	1
1452	Azucarera	1
1590	Alberca	1
1604	Pileta	1
1827	Cajón de madera	1
1831	Maleta con zipper chueco	1
1979	Barril	1
2006	Canasta con tortillas	1
2014	2 cántaros de barro ensamblados	1
2016	Cesta	1
2041	Jarra	1
2049	Jarra con plantas	1
2050	Jarro	1
2053	Jarrón	1
2083	Recipiente hueco con 4 orificios	1
2086	Vasija en forma de cara	1
2090	Vasija abajo con otra	1
2097	Vasija de cerámica tapada	1
2098	Vitrolero	1
2069	Olla	1
1165	Balero	1
1197	Juego de resorte	1
1190	Juguete	1
1207	Muñeco	1
1220	Pelota foot ball americano	1
1221	Pelota ponchada	1
1225	Pelota con manchas	1
1226	Pelota con figuras	1
1230	Piñata	1
1292	Bombo	1

GLIFO 4

61	Ola	11
589	Oído y oreja	10
1219	Pelotas	10
2316	Omisiones	9
597	Ojo	7
364	Huevos	5

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
148	Frijol	5
43	Luna	5
220	Cabeza de águila	4
281	Caracol	4
1725	Pan	4
718	Uñas	4
3	Agua	3
65	Piedras	3
630	Célula	3
709	Dedo	3
1354	Jabón	3
1365	Máscara	3
2195	Laberinto	2
2162	Fuente	2
1947	Jeroglífico	2
1838	Letra G	2
1813	Vestido	2
1753	Chaleco	2
1708	Queso	2
1525	Platos	2
1437	Colchón	2
1288	Telescopio viendo la luna	2
945	Espacio	2
672	Ovulo	2
592	Oreja grande	2
511	Casa	2
393	Cabeza de un pájaro	2
228	Animal	2
221	Pico de águila	2
81	Sol con plantas	2
48	Mar	2
45	Cara de la luna	2
13	Burbujas	2
15	Desprendimiento de burbuja a través de la grande	1
23	Charco	1
30	Gotas	1
33	Gota de agua	1
38	Lago	1
49	Mar con burbujas	1
229	Pico de un animal	1
261	Cabeza de ave	1
269	Ojos de buho	1
282	Concha de un caracol	1
394	Pico de un pájaro	1
395	Pájaro enojado	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
406	Pico de perico	1
419	Boca de pescado	1
464	Cabeza de tucán	1
306	Cuernos	1

GLIFO 5

1189	Guante o manopla	134
692	Mano	44
398	Pato	11
1201	Manopla con pelota	7
2041	Jarra	6
695	Mano metida en un guante	5
317	Elefante	4
1487	Tetera	3
297	Cisne	3
1338	Bolsa	3
1219	Pelota	3
2291	Cruces	2
1833	Letra A	2
1456	Cafetera	2
708	Puño	2
696	Mano vendada	2
694	Mano metida en un bolsillo	2
262	Ballena	2
186	Palos	2
693	Mano fracturada	1
700	Mano herida	1
1192	Guante con cachucha	1

GLIFO 6

511	Cara	34
559	Perfil	17
589	Oído y oreja	16
597	Ojo	16
487	Cabeza	10
630	Célula	7
533	Cara de mujer	6
750	Señor	5
1582	Lavabo	4

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
391	Pájaro	3
422	Pollo	3
764	Señor con un ojo grande	3
1189	Guante o manopla	3
1213	Muñeco de perfil	3
1878	Perfil de una caricatura	2
2316	Omisiones	2
852	Marciano	2
1147	Ruedas	2
1260	T.V.	2
672	Ovulo	2
709	Dedo	2
730	Niño	2
488	Cabeza con un ojo	2
518	Cara de niño	2
73	Río	2
537	Cara de muñeca	2
496	Cabeza de mujer	1
499	Cabeza y nariz	1
500	Cabeza con una gran nariz	1
537	Cara muy primitiva	1
565	Perfil de un Picasso	1
570	Narizón	1
615	Ojo con nariz	1
732	Niño con un ojo	1
737	Niño chiquito con fleco	1
743	Niña	1
745	Niña sin ojos	1
793	Esposo calvo	1
231	Cabeza de un animal	1
340	Cabeza de gallina	1
393	Cabeza de un pájaro	1
403	Perfil de un pato	1
424	Cabeza de un pollo	1

GLIFO 7

1476	Molcajete	21
1527	Plato atravesado por un cuchillo	16
1136	Llanta	10
1243	Trompo	9
1167 y 1169	Bat	9
2140	Mortero	7

Números	Nombres	Respuestas
1147	Rueda	6
2067	Olla	5
1525	Platos	5
1526	Plato atravesado por cuchara	5
1457	Sarape	4
1242	Tiro al blanco	4
2136	Estaca a través de un escudo	4
1844	Letra Q	3
1468	Cuchillo ensartado	3
1148	Rueda con su eje	3
182	Madera atravesada y un cuchillo	3
1214	Paleta de pintura	3
1139	Llanta con algo atravesado	2
1165	Balero	2
1254	Discos	2
1265	T.V. con partido de beis ball	2
1453	Batidora	2
1467	Cuchillo	2
1485	Tapa	2
1534	Plato con un palo	2
1582	Lavabo	2
1614	Destapador cafios	2
1626	Lámpara	2
1633	Palanca que se mueve en círculo	2
1649	Cerradura	2
186	Palos	2
2131	Escudo con flecha clavada	2
2038	Frasco con palito dentro	2
2123	Escudo	2
2123	Escudo atravesado y una espada	2
2137	Espada	2
2208	Coito	2
2300	Figura decorativa	2
2312	Tela ensartada por una punta	1
2307	Pluma ensartada en papel	1
2302	Objeto atravesado por una flecha	1
2287	Cartón atravesado	1
2246	Piedra clavada	1
2208	Tubo en llanta	1
612	Ojo con estaca clavada	1
187	Palo enterrado	1
1151	Rueda atravesada por un clavo	1
1255	Disco atravesado	1
1357	Jabón atravesado por un gis	1
1470	Cuchillo metido en un queso	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1474	Metate atravesado	1
1499	Mantel atravesado con un cuchillo	1
1550	Alfombra clavada con un palo	1
1612	Clavo atravesando un palo	1
1667	Puerta atravesada por un palo	1
1713	Bagueta clavada	1
1808	Sombrero atravesado	1
1809	Sombrero traspasado por un palo	1
1882	Círculo con un palo	1
2088	Vasija atravesada por un palo	1
2134	Escudo con arma atravesada	1
2138	Espada clavada	1

GLIFO 8

172	Manzana	59
427	Pulpo	30
414	Pescado	21
87	Arbol	7
152	Frutas	7
2075	Pecera	6
2022	Florero	5
191	Planta	5
407	Perro	4
589	Oído y oreja	4
2041	Jarra	4
155	Germinación	3
487	Cabeza	3
1977	Acuario	3
2045	Jarra con agua	3
3	Agua	2
14	Burbujas bajo el agua	2
48	Mar	2
102	Cotiledón	2
179	Manzana psicodélica	2
409	Perro deforme	2
416	Pez mirando al frente	2
651	Partes del estómago	2
679	Rifón	2
1258	Teléfono	2
2050	Jarro	2
2324	Pozo	2
4	Agua salpicando	1
13	Burbujas	1
116	Flor marina	1
164	Hoja marina	1
250	Anfibio	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
13	Burbujas	1
116	Flor marina	1
164	Hoja marina	1
250	Anfibio	1
262	Ballena	1
315	Estrella de mar	1
429	Pulpo estilizado	1
432	Pulpo con 2 brazos	1
459	Tortuga	1
786	Buzo	1
974	Jardín del pulpo	1
1131	Lancha	1
2076	Pecera en forma abstracta	1
2078	Pecera con plantas y burbujas	1

GLIFO 9

407	Perro	26
1889	Cuadro	11
1119	Coche	9
1260	T.V.	8
1338	Bolsa	8
511	Cara	6
1102	Carro	6
1660	Puerta	5
2064	Mochila	5
2316	Omisiones	5
1156	Tren	4
1274	Cámara de fotografía	4
2332	Cuadro con perro	3
1945	Fotografía	3
1903	Cuadro de una mesa y sillas	3
1899	Cuadro con una casa	3
1649	Cerradura	3
1387	Casa	3
408	Cabeza de perro	3
1673	Ventana	3
1821	Caja	3
388	Oso	2
412	Perro asomándose por un hoyo	2
578	Dientes	2
1092	Camión	2
1103	Carro de frente con 2 asientos	2

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1349	Cartera	2
1381	Portafolio	2
1418	Portal	2
1459	Charola	2
1582	Lavabo	2
1609	Candado	2
1676	Ventana con personas	2
1830	Maletas	2
1892	Cuadro con un puente	2
1890	Cuadro con sillones	2
2193	Entrada a un tunel	2
2201	Tunel	2
2234	Pareja haciendo el amor en una cama	2
413	Perrito viéndose en el espejo	1
1891	Cuadro con un botón	1
1907	Cuadro con flores	1
1908	Marco en un cuadro	1
1909	Cuadrado	1
1910	Varios cuadros	1
1967	Retrato	1
532	Cara cuadrada	1
1264	T.V. con gasparín	1
1674	Ventana que se ve un acueducto	1
1680	Ventana con una puerta	1
1083	Barco	1
1129	Ferrocarril en un cuadro	1
1142	Metro	1
1145	Parabrisas	1
1157	Tren pasando túneles	1

GLIFO 10

597	Ojo	25
158	Hongo	11
1219	Pelotas	10
87	Arbol	8
1996	Canasta	8
1639	Red	8
2316	Omisiones	7
1616	Herradura	4
1620	Llave	4
1177	Canasta de basket ball	4
1136	Llanta	4

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1220	Pelota foot ball americano	3
1758	Casco foot ball americano	3
2104	Caminos	3
2299	Huevos de pascua	2
2142	Rejas	2
2075	Pecera	2
1636	Pinzas	2
1633	Palanca que se mueve en círculo	2
1621	Llave de tuercas	2
1580	Escusado	2
1316	Anillo	2
1232	Raqueta	2
1224	Pelota detrás de una red	2
1189	Guante o manopla	2
1152	Submarino	2
1016	Pesca	2
201	Semilla	2
215	Ojo de abeja	2
281	Caracol	2
364	Huevos	2
442	Serpiente	2
466	Vibora	2
420	Ojo de pescado	1
489	Cabeza con dos ojos	1
599	Ojo con retina	1
600	Ojo y una malla	1
613	Ojo saliendo del mar	1
614	Ojo con mirada alegre	1
616	Ojo viendo el mar	1
617	Ojo estilizado	1
618	Ojo viendo una vereda	1
619	Ojo encapsulado	1
753	Ojos tapados	1
870	Ojo de ciencia ficción de un extraterrestre	1
159	Hongo en ciruela	1
160	Hongo alucinógeno	1
161	Hongo estilizado	1
162	Hongo con un palo atrás	1
1693	Hongo en chile verde	1
89	Arbol con reja	1
91	Arbol y montañas	1
1222	Pelota de beis ball	1
1998	Canasta con cosas	1
2007	Canasta de día de campo	1
81	Sol con planetas	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
85	Visión de Marte	1
190	Piña	1
1717	Donas	1
1725	Pan	1
1879	Círculo	1
1951	Ovalo	1
1525	Platos	1
1535	Plato ornamentado	1
1528	Plato con comida	1
1608	Argolla	1
1627	Lupa	1
1633	Palanca que se mueve en círculos	
1161	Volante	
1162	Aro	
1232	Raqueta	
1233	Raqueta de tenis	
1240	Sonaja	
1241	Sonaja golpeando	
1283	Péndulo de un reloj	
1291	Badajo de campana con red de fondo -- visto a través del dedo pulgar e <u>índi</u> <u>ce</u>	
1491	Sarten	
630	Célula	

GLIFO 11

268	Buho	13
1365	Máscara	13
511	Cara	12
702	Manos	7
87	Arbol	7
317	Elefante	6
2316	Omisiones	6
343	Gato	5
833	Persona sonriendo	4
2061	Maceta	4
1542	Silla	4
1189	Guante o manopla	4
344	Patas de gato	3
380	Mariposa	3
388	Oso	3

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
571	Boca	3
1193	2 guantes de box	3
1207	Muñeco	3
1757	Casco	3
1931	Figura azteca	3
2123	Escudo	2
1997	Canasta con manos	2
1190	Guante de box	2
787	Canibal	2
836	Payaso bozo	2
1018	Poder	2
1034	Serpiente emplumada o Quetzalcoatl	2
525	Cara de payaso	2
707	Manitas torcidas	2
377	Lona	2
435	Rana	2
455	Tecolote	2
309	Chango	2
219	Aguila	2
692	Mano	2
704	Manos con casco de astronauta	1
705	Manos sosteniendo un florero	1
706	Manos tocando un volante	1
501	Manos con cabeza	1
1367	Máscara maya	1
1368	Máscara con dientes	1
1372	Máscara ritual	1
1740	Antifáz	1
520	Cara de canibal	1
521	Cara de chinos	1
533	Cara de mujer	1
573	Boca con ojos	1
578	Dientes	1
605	Ojos y boca	1

GLIFO 12

65	Piedras	11
1219	Pelotas	10
1207	Muñeco	7
1717	Donas	7
2316	Omisiones	7
435	Rana	6



<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
511	Cara	6
1726	Panes	6
1102	Carro	5
1560	Sillón	4
76	Rocas encimadas	4
268	Buho	4
109	Flor	3
630	Célula	3
830	2 personas sentadas en una cama	3
839	Siameses	3
852	Marciano	3
854	Marciano con cara y cuerpo	3
1260	T.V.	3
1709	Salchichas	3
1933	Figura prehispánica	2
1830	Maletas	2
1725	Pan	2
1687	Comida	2
1438	Colchones	2
1426	Cama	2
1119	Coche	2
990	Movimiento	2
904	Caos	2
833	Payaso	2
640	Cuerpo	2
441	Sapo	1
388	Ojo	2
364	Huevos	2
309	Chango	2
522	Cara con dos ojos	1
529	Cara y una dona	1
680	Testículos	1
1185	Globo	1
1186	Globo con serpentinatas	1
1196	Juego de pelota	1
1227	Pelotas formando un muñeco	1
1360	Lentes	1
1700	Huevos en un plato	1
1719	Dona y un pan dulce	1
1735	Pasteles	1
2296	Estambre	1
2299	Huevos de pascua	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
<u>GLIFO 13</u>		
1417	Iglú	45
459	Tortuga	28
254	Teleraña	25
1639	Red	18
1439	Cortina	8
1436	Colcha	7
578	Dientes	7
1498	Mantel	7
1811	Sombrilla	7
302	Concha	5
282	Concha de caracol	5
1792	Paracaídas	4
1396	Casa de campaña	3
1406	Carpa	3
65	Piedras	3
313	Escamas	3
2331	Catarina	3
1813	Vestido	2
1626	Lámpara	2
1630	Malla para hacer trampas	2
1634	Pantalla de lámpara	2
1757	Casco	2
1781	Falda	2
20	Cueva	2
253	Araña	2
258	Armadillo	2
262	Ballena	2
961	Hogar	2
1387	Casa	2
1426	Cama	2
1395	Techo de una casa	2
1401	Casita	1
1403	Cabaña	1
1408	Choza	1
1420	Tejado	1
1391	Casa de oso	1
2122	Coraza	1
2154	Cubierta o estadio con dos globos	1
1805	Sombrero	1
1787	Gorro de Greta Garbo	1
1785	Gorro	1
1784	Gorra	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1778	Capa	1
1747	Cachucha	1
1759	Casco interplanetario	1
1766	Casco de soldados	1
1776	Casco de guerrero extranjero	1
1552	Biombo	1
1446	Sábana	1
1500	Mantel con una mosca	1
227	Almeja	1
460	Tortuga con ojos saltones	1

GLIFO 14

1757	Casco	50
398	Pato	12
1329	Peluca	9
396	Paloma	7
351	Gusano	7
2276	Cerámica	5
1239	Silla de montar	4
109	Flor	4
2197	Puente	4
2316	Omisiones	4
2075	Pecera	3
2328	Letra U	3
1978	Alcancía	3
1996	Canasta	3
2022	Florero	3
317	Elefante	3
228	Animal	2
391	Pájaro	2
597	Ojo	2
856	Monstruo	2
1136	Llanta	2
1338	Bolsa	2
1495	Banco para sentarse	2
1560	Sillón	2
1585	Tina	2
1764	Casco de perfil	2
1784	Gorra	2
1785	Gorro	2
1786	Gorro de un arabe	2
2024	Florero con adorno	2

Números	Nombres	Respuestas
2067	Olla	2
2089	Vasija con mango	2
2275	Figura moderna de cerámica	2
2321	Frutero	2
302	Concha	2
1585	Tina	2
17	Casco de Saturno	1
846	Casco de la época de los centauros	1
1758	Casco foot ball americano	1
1762	Casco de bombero	1
1768	Casco romano	1
1769	Adorno de un casco	1
1770	Casco azteca	1
1771	Casco pintado	1
1772	Casco con volúmen	1
1775	Casco de guerrero	1
1793	Paracaídas sin cuerda	1
1805	Sombrero	1
1810	Sombrero decorado	1
1747	Cachucha	1
2030	Florero garigoleado	1
2038	Frasco con palito adentro	1
2045	Jarra con agua	1
2050	Jarro	1
2051	Jarro con cerámica	1
2053	Jarrón	1
2093	Vasija con dibujos	1
1437	Cazuela	1
231	Cabeza de un animal	1
266	Bichos de mar, calamar sin patas	1
272	Burro	1
281	Caracol	1
318	Elefante	1
322	Patas de un elefante	1
323	Nalgas de un elefante (gordura)	1
333	Elefante indú	1
335	Trasero de un elefante de circo	1
355	Gusano de mar	1
402	Pato maya	1
414	Pescado	1
416	Pez mirando de frente	1
1972	Paloma de la paz, símbolo	1
2279	Paloma de barro	1
2336	Aiga marina	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
<u>GLIFO 15</u>		
1498	Mantel	32
1570	Tapete	30
1507	Mesa	11
1996	Canasta	11
109	Flor	8
1459	Charola	8
2123	Escudo	4
2016	Cesta	4
1525	Platos	4
1516	Mesa con cuatro personas	4
1147	Ruedas	3
1432	Cojín	3
1506	Mantelito	3
1639	Red	3
1673	Ventana	3
1889	Cuadro	3
1931	Figura azteca	3
309	Chango	2
589	Oído y oreja	2
1102	Carro	2
1235	Rehilete	2
1328	Moño	2
1365	Máscara	2
1424	Vitral	2
1496	Comedor	2
1503	Mantel individual	2
1502	Mantel con huevos	2
1511	Mesa con mantelito y platón	2
1529	Plato con flor	2
1537	Platón	2
1549	Alfombra	2
1557	Petate	2
2264	Figura de piedra	2
2338	Cuatro estaciones del año	2
1501	Mantel con platos	1
1571	Tapete de hule	1
1954	Papel	1
2286	Carpeta	1
2290	Cristal o vidrio	1
1509	Mesa o charola con pan	1
1510	Mesa con un plato	1
1512	Mesa con huevos	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1513	Mesa con planta	1
1515	Mesa con cosas arriba	1
1519	Mesa con platos	1
1520	Mesa y sillas	1
1523	Adorno de una mesa	1
1538	Platón de cerámica	1
1540	Servilletas	1
1541	Servilletas con mantel	1

GLIFO 16

281	Caracol	45
1843	Letra P	11
1380	Pipa	11
2201	Tunel	10
1309	Silbato	7
597	Ojo	7
1219	Pelotas	5
1546	Taza	4
1182	Chupón	3
1455	Cacerola	3
1580	Escusado	3
2050	Jarro	3
2085	Vasija prehistórica	3
388	Oso	3
589	Oído y oreja	3
2316	Omisiones	3
2330	Tubo	2
692	Mano	2
709	Dedo	2
1021	Profundidad	2
262	Ballena	2
345	Garras de un gato	2
398	Pato	2
2089	Vasija con un mango	2
1646	Tuerca	2
1805	Sombrero	2
1832	Letra	2
1836	Letra D	2
1944	Figura modernista	2
1408	Choza	2
1560	Sillón	2

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1185	Globo	2
1238	Salvavidas	2
1248	Rollo de cámara	2
1293	Campana	2
1	Abismo	1
3	Agua	1
7	Arco iris	1
20	Cueva	1
71	Pozo en tercera dimensión	1
241	Animal en una cueva	1
282	Concha de caracol	1
286	Caracol en perspectiva	1
592	Oreja grande	1
686	Vagina	1
968	Infinito	1
978	Lejanía	1
1274	Cámara de fotografía	1
1321	Brazalete	1
1456	Cafetera	1
1643	Rondana	1
1678	Ventana con laberinto	1
1744	Bata	1
1784	Gorra	1
1785	Gorro	1
1889	Quadro	1
2018	Cesta	1
2047	Jarra de barro	1
2051	Jarra de cerámica	1
2067	Olla	1
2082	Recipiente y olla	1
2095	Vasija con mango de barro	1
2097	Vasija de cerámica tapada	1
2151	Cenote sagrado	1
2192	Entrada a un tunel descendente	1
2195	Laberinto	1
2197	Puente	1
2205	Tunel muy largo	1
2293	Espejo	1

GLIFO 17

437	Ratón	24
306	Cuernos	14

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
511	Cara	9
462	Toro	9
589	Oído y oreja	8
655	Feto	7
717	Elefante	7
1456	Cafetera	4
487	Cabeza	4
310	Chivo	3
281	Caracol	3
422	Pollo	3
743	Niña	3
809	Mujer	3
1258	Teléfono	3
2316	Omisiones	2
1968	Signo tolteca	2
1487	Tetera	2
1251	Aparato auditivo	2
1038	Signo de interrogación	2
730	Niño	2
690	Vientre con un feto	2
662	Partes del intestino	2
560	Perfil de una mujer con adornos	2
463	Cabeza de un toro	2
408	Cabeza de perro	2
308	Cuernos de vaca	2
278	Cabra	2
265	Becerro	2
191	Planta	2
295	Carnero	2
309	Chango	1
430	Pulpo de frente	1
428	Tentáculo de pulpo	1
423	feto de pollo	1
330	Elefante enredado en una rama	1
337	Elefante echado	1
284	Caracol raro	1
287	Caracol de jardín	1
288	Caracol de mar	1
384	Molusco saliendo de su concha	1
592	Oreja grande	1
621	Dos orejas, una grande con tres ojos	1
627	Aparato reproductor femenino	1
645	Embrión	1
656	Feto enredado en cordón umbilical	1
661	Partes del hígado	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
667	Microbio	1
682	Trompas de Falopio	1
691	Vientre con un niño en desarrollo	1
2222	Parto	1
877	Abstracto de la evolución	1
909	Centro de atención	1
1033	Sentidos del hombre	1
927	Dificultad para entrar	1
1073	Viscosidad	1
1085	Barco que se hunde	1
1296	Clave de sol	1
1042	Símbolo de vida	1

GLIFO 18

589	Oído y oreja	18
414	Pescado	15
511	Cara	13
281	Caracol	7
1258	Teléfono	7
317	Elefante	6
2316	Omisiones	6
262	Ballena	6
2195	Laberinto	5
479	Cerebro	4
172	Manzana	3
239	Animal marino	3
273	Caballo	3
427	Pulpo	3
597	Ojo	3
856	Monstruo	3
2123	Escudo	2
1957	Pintura	2
1931	Figura azteca	2
1797	Penacho	2
1757	Casco	2
1259	Teléfono Descompuesto	2
875	Sirena	2
743	Niña	2
730	Niño	2
662	Partes del intestino	2
630	Célula	2
591	Organos del oído	2

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
562	Perfil maya	2
407	Perro	2
398	Pato	2
276	Cola de caballo	2
275	Parte de un caballo	2
78	Sátelites	2
2109	Carretera	2
219	Aguila	1
228	Animal	1
251	Aniba	1
260	Ave con herradura	1
264	Ballena con cola	1
267	Boa	1
274	Estómago de un caballo	1
277	Caballo saludando a un caracol	1
282	Concha de caracol	1
285	Caracol con un ojo	1
294	Feto de caracol con pelos	1
303	Conejo	1
318	Elefantes	1
328	Elefante entre hierbas	1
338	Foca	1
351	Gusano	1
358	Gusano enredado metido en una piedra	1
370	Insecto	1
393	Cabeza de un pájaro	1
400	Pato encima de un caracol	1
408	Cabeza de perro	1
416	Pez mirando de frente	1
418	Cabeza de pescado	1
420	Ojo de un pescado	1
435	Rana	1
442	Serpiente	1

GLIFO 19

1316	Anillo	26
2201	Tunel	18
7	Arco iris	15
1757	Casco	10
1219	Pelotas	10
597	Ojo	5
1260	T.V.	5
1842	Letra O	5

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
2067	Olla	5
2316	Omisiones	4
1147	Ruedas	4
1136	Llanta	3
1334	Pulsera	3
1911	Cubo	3
2034	Frasco	3
1996	Canasta	3
2016	Cesta	3
2085	Vasija prehistórica	2
2265	Escultura	2
2296	Estambre	2
2330	Tubo	2
2365	Nueces	2
1889	Cuadro	2
1338	Bolsa	2
1124	Fanal de un coche	2
1162	Aro	2
1163	Dos aros	2
1220	Pelota de foot ball americano	2
1236	Resbaladilla	2
589	Oído y oreja	2
20	Cueva	2
9	Arco iris a través de un hoyo	2
1061	Tiempo	2
1398	Arco iris en una construcción moderna	1
1318	Arco iris con anillo	1
10	Arco iris visto por el retrovisor de un carro	1
946	Arco iris reflejado en el agua	1
1263	Arco iris con T.V.	1
1335	Pulsera cuadrada	1
2203	Tunel de excavaciones	1
2204	Tunel de distintas cavidades	1
2206	Tunel que se va haciendo chiquito	1
2208	Tubo con llantas	1
1627	Lupa	1
21	Cueva de lado	1
22	Cueva entrada	1
1	Abismo	1
3	Agua	1
6	Agujero	1
1021	Profundidad	1
2283	Perspectiva	1
1879	Círculo	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1880	Círculo con profundidad	1
1883	Círculo con otro dentro con franjas	1
1884	Círculos hacia adentro	1
1885	Círculos concéntricos	1
1886	Tres círculos y cuatro adentro	1
2050	Jarro	1
2061	Maceta	1
1982	Bote	1
1821	Cejas	1
2070	Olla con fondo	1
2097	Vasija de cerámica tapada	1
82	Sol desde la ventana	1

GLIFO 20

268	Buho	34
1102	Carro	14
1119	Coche	11
511	Cara	10
317	Elefante	9
598	Ojos	8
1092	Camión	7
407	Perro	7
281	Caracol	6
427	Pulpo	5
435	Rana	5
2316	Omisiones	4
269	Ojos de buho	4
441	Sapo	4
1094	Camión de carga	3
487	Cabeza	3
351	Gusano	3
320	Cabeza de elefante	2
291	Caracol con lentes	2
730	Niño	2
629	Cabello	2
489	Cabeza con dos ojos	2
1031	Sabiduría	2
856	Monstruo	2
1364	Lentes con ojos y asentaderas	2
1207	Muñeco	2
1116	Carrito	2
1104	Carro alegórico	2

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
2041	Jarra	2
1931	Figura azteca	2
1360	Lentes	2
270	Buho con anteojos	1
298	Ojo de un cocodrilo	1
455	Tecolote	1
515	Cara con lentes	1
519	Cara de niña	1
527	Cara sin nariz	1
540	Cara de ídolo maya	1
606	Ojos y un casco	1
609	Ojos con lentes	1
747	Niña con dos ojos	1
761	Señora con anteojos	1
820	Persona con lentes	1
843	Viejito con lentes	1
1091	Bugui	1
1103	Carro de frente con dos asientos	1
1105	Carro moderno	1
1106	Carro cargando un elefante	1
1108	Carro cargando una piedra	1
1117	Carrito con una nube	1
1146	Revolvedora	1
1158	VW aplastado	1

GLIFO 21

1757	Casco	16
1083	Barco	14
2316	Omisiones	7
1758	Casco de foot ball americano	7
1095	Canoa	7
1329	Peluca	7
2334	Letra E	6
1090	Barco vikingo	5
351	Gusano	4
708	Puño	4
1189	Guante o manopla	4
1365	Máscara	4
1834	Letra C	3
1376	Peine	3
1660	Puerta	3
1082	Barca	3

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
692	Mano	3
629	Cabello	3
578	Dientes	3
511	Cara	3
345	Garras de un gato	3
61	Ola	2
65	Piedras	2
109	Flor	2
281	Caracol	2
487	Cabeza	2
497	Cabeza de guerrero azteca	2
559	Perfil	2
571	Boca	2
1075	Arca	2
1836	Letra	2
1916	Dibujo maya	2
2321	Frutero	2
1784	Gorra	1
1805	Sombrero	1
550	Cara con cabellera	1
1332	Peinado	1
1084	Barco que se hunde	1
1085	Barcos antiguos	1
1086	Barco egipcio	1
1087	Barco con remo egipcio	1
1089	Barco con velas y remo	1
1096	Canoa con remos	1
1128	Embarcación	1
1130	Galeón	1
1131	Lancha	1
1135	Lancha con bultos	1
1144	Nave con remo	1
1835	Letra C al revés	1
43	Luna	1
61	Ola	1

GLIFO 22

109	Flor	23
636	Corazón	18
589	Ofdo y oreja	17
172	Manzana	16
204	Trebol	6

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1785	Gorro	5
2195	Laberinto	5
100	Coco	4
163	Hojas	4
177	Manzana a la mitad	4
584	Muelas	4
592	Oreja grande	4
1329	Peluca	4
592	Oreja grande	4
2316	Omisiones	4
173	Manzana mordida	4
2109	Carretera	3
2184	Pista de patines	3
1757	Casco	3
597	Ojo	3
191	Planta	3
281	Caracol	3
302	Concha	3
380	Mariposa	3
20	Cueva	3
63	Ondas en el agua	3
101	Coco a la mitad	2
106	Durazno	2
152	Frutas	2
153	Fruta a la mitad	2
479	Cerebro	2
1365	Máscara	2
1725	Pan	2
2162	Fuente	2
861	Monstruo de un ojo	2
104	Chile partido	1
107	Durazno a la mitad	1
180	Rebanada de manzana	1
188	Pimiento morrón a la mitad	1
289	Caracol partido a la mitad	1
611	Ojo, corte transversal	1
87	Arbol	1
94	Calabaza	1
97	Cáscara	1
111	Pétalos de una flor	1
114	Ovarios de una flor	1
166	Hoja flor de calabaza	1
171	Maíz	1
210	Vegetal	1
571	Boca	1

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
591	Organos del oído	1
593	Oído, nariz y garganta	1
596	Pabellón de una oreja	1
637	Corazón que ya no late	1
639	Corazón estilizado	1
650	Estómago	1
660	Hígado	1
662	Partes del intestino	1
665	Matríz descompuesta	1
672	Ovulo	1
691	Vientre con un niño en desarrollo	1
34	Gota de agua que se expandió en un - charco	1
62	Onda	1
50	Manantial	1
53	Nacimiento de un manantial	1
73	Rfo	1
999	Ondas sonoras	1

GLIFO 23

511	Cara	30
109	Flor	29
559	Perfil	12
487	Cabeza	11
143	Flores	6
750	Señor	5
1365	Máscara	5
1815	Zapato	4
2316	Omisiones	4
317	Elefante	3
556	Rostro	3
1313	Trompeta	3
1387	Casa	3
1757	Casco	3
1622	Llave de agua (grifo)	3
1620	Llave	3
2166	Laboratorio	2
2031	Florero estilizado	2
2022	Florero	2
1652	Chapa puerta, adorno	2
1295	Clarín con flor	2
1070	Vida	2

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
650	Estómago	2
629	Cabello	2
446	Serpiente mordiendo un huevo	2
167	Jardín	2
131	Flor con raíces	2
516	Cara con boca abierta	1
523	Cara de un señor.	1
526	Cara azteca	1
530	Cara cubriendo la boca	1
536	Cara prehispánica	1
543	Cara muy detallada	1
548	Cara con una trompeta	1
486	Corte transversal de la cabeza	1
479	Cerebro	1
477	Cráneo	1
504	Cabeza olmeca	1
505	Cabeza adornada	1
506	Cabeza con operación	1
571	Boca	1
589	Oído y oreja	1
601	Ojo con dientes	1
611	Ojo corte transversal	1
643	Cuerpo sin cabeza	1
651	Partes del estómago	1
662	Partes del intestino	1
681	Tórax	1
678	Pubis	1
691	Vientre con un niño en desarrollo	1
630	Célula	1
758	Señor con casco	1
799	Hombre	1
801	Hombre con casco	1
809	Mujer	1
120	Flor separada de su raíz	1
123	Flor con un tunel	1
126	Flor con un camino	1
127	Flor con ventosa	1
133	Flor con plantas	1
135	Flor en un zapato	1
138	Flor en perspectiva	1
141	Flor y una llave de agua	1
142	Flor y una Psi griega	1
336	Flor en una boca de un elefante	1
1298	Flor con corneta	1
2054	Flores en un jarrón	1



<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
197	Rosas	1
204	Trebol	1
191	Planta	1
185	Nopal	1
148	Frijol	1
170	Jitomate partido	1
2186	Plano de un jardín	1
2172	Parque	1

GLIFO 24

1329	Peluca	23
629	Cabello	19
2053	Jarrón	12
487	Cabeza	8
1984	Botella	7
2316	Omisiones	7
113	Pistilo de una flor	6
109	Flor	6
114	Ovario de una flor	5
262	Ballena	5
427	Pulpo	5
1338	Bolsa	5
2050	Jarrón	5
201	Semilla	4
2293	Espejo	3
2041	Jarra	3
2022	Florero	3
1988	Botella con mejoral dentro	3
1374	Monedero	3
809	Mujer	3
684	Utero	3
664	Matríz	3
597	Ojo	3
511	Cara	3
414	Pescado	3
96	Capullo	2
158	Hongo	2
190	Piña	2
422	Pollo	2
495	Cabeza de muchacha	2
533	Cara de mujer	2
630	Célula	2
771	Señora poniéndose polvo	2

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
650	Estómago	2
969	Inteligencia	2
1687	Comida	2
1712	Tortilla dentro de un vaso roto	2
1721	Galletas en un recipiente	2
1757	Casco	2
2012	Cántaro	2
2038	Frasco con palito dentro	2
2048	Jarra con un huevo de tortuga	2
2219	Fecundación	2
493	Cabeza peinada de rol	1
496	Cabeza de mujer	1
512	Cara con cabellos	1
544	Cara de mujer penosa	1
627	Aparato reproductor femenino	1
645	Embrión	1
670	Ovario	1
672	Ovulo	1
686	Vagina	1
687	Vagina con óvulo	1
688	Vientre	1
743	Niña	1
767	Señora	1
768	Señora embarazada	1
770	Señora con pimentero	1
772	Señora con mascarilla de oxígeno	1
773	Señora encopetada viéndose en el espejo	1
774	Señora peinada a la antigua	1
808	Muchacha frente al espejo	1
812	Mujer pegando de gritos	1
813	Mujer con fetito	1
875	Sirena	1
955	Fertilidad	1
1331	Peluca con aceituna	1
2221	Nacimiento	1
2222	Parto	1
2231	Genitalidad femenina	1

GLIFO 25

1725	Pan	104
709	Dedo	28
1714	Bolillo	7

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1734	Panqué	4
213	Zanahoria	4
65	Piedras	4
635	Costillas (comer)	4
1338	Bolsa	3
1387	Casa	3
1673	Ventana	3
1709	Salchichas	3
711	Dedo con una uña	3
2336	Pene	2
2316	Omisiones	2
2322	Mango	2
717	Yema de un dedo	2
1783	Falda de una mujer fodonga	2
1984	Botella	2
1220	Pelota foot ball americano	2
1240	Sonaja	2
1414	Edificio	2
198	Sandfa	2
201	Semilla	2
1715	Bolillo pellizado	1
1720	Galletas	1
1727	Pan negro	1
1728	Pan caliente	1
1733	Pan colgado en la pared	1
1734	Torta	1
712	Pan con un dedo	1
302	Concha	1
2079	Utensilio con alimentos	1
1603	Alimentos	1
1711	Taco	1
1690	Chicle	1
1704	Paleta	1
171	Maíz	1
148	Frijol	1
152	Frutas	1

GLIFO 26

1660	Puerta	10
2123	Escudo	9
571	Boca	8
1260	T.V.	7



<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
635	Costillas	6
1673	Ventana	6
301	Colmillos	5
314	Escarabajo	4
1753	Chaleco	4
1754	Camisa	4
578	Dientes	3
718	Uñas	3
1445	Ropero	3
1570	Tapete	3
1756	Camisa con botones	3
1889	Quadro	3
2316	Omisiones	2
2282	Arbol de navidad	2
2118	Armadora	2
2075	Pecera	2
1966	Radiograffia del torax	2
1856	Número maya	2
1823	Caja fuerte	2
1812	Sweter con botones	2
1780	Cinturón	2
1742	Blusa	2
1661	Puertas	2
1645	Trampa para animales	2
1171	Mesa de billar	2
681	Torax	2
653	Esqueleto	2
457	Tiburón feroz	2
452	Fauces de tigre	2
451	Lomo de tigre	2
262	Ballena	2
258	Armadillo	1
279	Cangrejo	1
299	Cochinilla	1
280	Cangrejo con patas hacia arriba	1
345	Garras de un gato	1
443	Dientes de serpiente	1
233	Costillas de un animal	1
456	Mandíbula de tiburón	1
572	Boca con dientes	1
576	Boca con colmillos grandes comiendo	1
579	Dientes de indio	1
582	Dentadura prehispánica	1
584	Muelas	1
913	Cinturón de castidad	1



<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1653	Compuerta	1
1659	Portón	1
1662	Puertas de espadas	1
1663	Puertas en un elevador	1
1664	Puertas blindadas	1
1665	Puerta de elevador exótico	1
1666	Puerta hermética	1
1668	Puerta metálica en un bosque	1
1669	Puerta antigua	1
1670	Puerta resguardada	1
1671	Puerta moderna	1
1675	Ventana con cortina	1
1679	Ventana viendo al campo	1
1739	Abrigo	1
1749	Chaqueta abotonada	1
1755	Camisa con rayas de tigre	1
1894	Cuadro con colmillos	1
1898	Cuadro con dientes alrededor	1
1902	Cuadro con uñas de gato	1
2126	Escudo con dientes de animal	1
2128	Escudo de guerrero	1
2132	Escudo para luchar	1
2331	Catarina	1

GLIFO 27

2022	Florero	20
2061	Maceta	18
109	Flor	18
2321	Frutero	17
1996	Canasta	16
2067	Olla	10
1338	Bolsa	9
1119	Coche	4
1097	Carcacha	4
1720	Galletas	4
1805	Sombrero	4
2004	Canasta con pan	4
2039	Frutero con frijoles	4
2053	Jarrón	4
2054	Jarrón con flores	4
2071	Olla con frutas	4
2085	Vasija prehistórica	4

Números	Nombres	Respuestas
1102	Carro	3
1999	Canasta con flores	3
2017	Cesta para pan	3
119	Flor, luna, ruedas	2
143	Flores	2
167	Jardín	2
197	Rosas	2
351	Gusano	2
730	Niño	2
838	Panadero	2
1329	Peluca	2
1365	Máscara	2
1457	Cazuela	2
1461	Charola con pan	2
1560	Sillón	2
1994	Bolsa con frutas	2
2063	Maceta con flores	2
2121	Cerca o defensa	2
2025	Florero con plantas	2
2044	Jarra con frutas	2
2030	Florero garigoleado	1
2033	Florero con fruta	1
2016	Cesta	1
2001	Canasta con comida	1
2002	Canasta con raqueta	1
2005	Canasta con frutas	1
2007	Canasta de día de campo	1
2011	Canasta como la de mi abuelita	1
2069	Olla con un pan	1
2072	Olla con juguete	1
2082	Olla y recipiente	1
2084	Recipiente con una flor	1
1347	Bolsa con raquetas	1
2055	Jarrón con un huevo adentro	1
2058	Jarrón con pan y galletas	1
2046	Jarra con cuatro dulces	1
2047	Jarra de barro	1
2091	Vasija con caramelos	1
2093	Vasija con dibujos	1
2094	Vasija tipo florero	1
2096	Vasija con algo de los rituales	1
1806	Sombrero con flores	1
1807	Sombrero de magia	1
1479	Panera	1
1546	Taza	1
2021	Cubeta con frutas	1



<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
2015	Cápsula	1
118	Flor arriba de una piedra	1
125	Flor con muñeco	1
129	Flor con protección	1
132	Flor con raqueta de tenis	1
137	Flor en una plataforma	1
141	Flor y una llave de agua	1
146	Flores estilizadas	1
147	Flores y frutas	1
165	Hoja de rosa	1
958	Florecimiento	1
1127	Flor en la ventanilla de un coche	1
1907	Flores en un cuadro	1

GLIFO 28

511	Cara	35
1365	Máscara	14
2316	Omisiones	10
589	Oído y oreja	8
833	Payaso	8
525	Cara de payaso	5
1757	Casco	4
2299	Huevos de pascua	4
148	Frijol	4
487	Cabeza	4
251	Amiba	3
655	Feto	3
1179	Coche de feria	3
1214	Paleta de pintura	3
1525	Platos	3
201	Semilla	2
630	célula	2
660	Hígado	2
690	Vientre con un feto	2
797	Familia	2
819	Persona sonriendo	2
1189	Guante o manopla	2
1199	Juguete	2
1387	Casa	2
1498	Mantel	2
1531	Plato con un bistec y dos panes	2
1686	Bistec	2

<u>Números</u>	<u>Nombres</u>	<u>Respuestas</u>
1691	Guizado	2
2075	Pecera	2
2104	Caminos	2
479	Cerebro	1
522	Cara con dos ojos	1
524	Cara llorando	1
545	Cara deforme	1
546	Cara distorcionada	1
549	Cara triste	1
559	Perfil	1
578	Dientes	1
594	Partes del oído	1
597	Ojo	1
622	Pestañas	1
760	Señor con balas en el cuerpo	1
785	Bufón	1
800	Hombre deforme	1
817	Papá	1
2224	Sonrisa	1
631	Célula dividida	1
636	Corazón	1
645	Embrión	1
650	Estómago	1
668	Microorganismo celular	1
722	Pies	1
729	Huellas	1

BIBLIOGRAFIA



Berlin, Heinrich
El glifo "emblema de las inscripciones mayas"
Journal de la Societé des Americanistes
Vol 47, Paris 1958

Brasseur de Bourbourg, Charles Etienne
Monuments anciens du Mexique
Paris, 1866

Bronowski, J.
El ascenso del hombre
Fondo Educativo Interamericano S.A; México 1979

Calderón, Hector M.
Clave Fonética de los jeroglíficos mayas
Ed. Orion, México 1962

Calderón, Hector M.,
Correlación de la rueda de Katunes, la cuenta larga y
las fechas cristianas
Cuaderno Dzibil No.1, México 1980

Caso, Alfonso
El Pueblo Sol
Fondo de Cultura Económica, México 1953

Castillo Torre, José
Por la señal de Hunab Ku
Librería Manual Porrúa
Biblioteca Mexicana, 1959

Charnay Desiré
Cités et ruines américaines, Paris 1863

Catherwood, Frederich
Views of Ancient Monuments in Central America, Chiapas
and Yucatan
Nueva York, 1844



Ceram, C.V.
Dioses, tumbas y sabios
Ediciones Destino, Barcelona 1953

Cline, Howard F.
The apocryphal early career of J.K. Waldeck, pioneer
americanist
Acta Americana, Vol. V, 1947

Cordon, Wolfgang
Introducción a los glifos mayas
Ed. de la Universidad de Yucatán, 1963

Coss, Joan E.
The significance of children's play
London, B.T. Bats Ford, 1971

Cruz, Martín de la
Libellus de Medicinalibus Indonum Herbis
IMSS, México 1964

Darling, Jill C.
Sign here: a contracting book for
Kalamazoo, Michigan University, 1976

Díaz Guerrero, Rogelio
Estudios de Psicología del Mexicano
Antigua Librería Robledo, México 1961

Diccionario de Motul; Maya Español
Atribuido a Fray Antonio de Ciudad Real
Ed. Juan Martínez Hernández, Mérida 1929

Eco, Umberto
Signo
Edit. Labor, Barcelona 1976



Estudios de Cultura Maya
Seminario de Cultura Maya
Fac. de Filosofía y Letras, UNAM 1967

Exner, John F.
Sistema Comprensivo del Rorschach
Madrid P del Rfo 1973

Fernández, Justino
Coatlícue, Estética del Arte Indígena Antiguo
Centro de Estudios Filosóficos
Imprenta Universitaria, 1954

Fortes Abraham (colab)
Freud. Psicoanálisis y Sociedad
Conacyt, México 1980

Frazer, James G.
La rama dorada
Fondo de Cultura Económica, México, 1944

Freud, Sigmund
Totem y Tabú
Obras completas, Vol II
Ed. Biblioteca Nueva, Madrid 1948

Freud, Sigmund
La interpretación de los sueños
Obras completas, Vol I
Ed. Biblioteca Nueva, Madrid 1948

Freud, Sigmund
El porvenir de una ilusión
Obras completas, Vol I
Ed. Biblioteca Nueva, Madrid 1948

Freud, Sigmund
Moisés y la religión monoteísta
Obras completas, Vol III
Ed. Biblioteca Nueva, Madrid 1948

Freud, Sigmund
El malestar de la cultura
Obras completas, Vol III
Edit. Biblioteca Nueva, Madrid 1948

Fromm, Erich
El corazón del hombre
Colección Popular
Fondo de Cultura Económica, Mexico 1964

Fromm, Erich
El Lenguaje olvidado
Edit. Hachete, México 1971

Gates, William
A Grammar of Maya
Maya Society Publication No 13
Baltimore 1938

Glyphic evidence for a dynastic science at Quirigua,
Guatemala
American Antiquity, Vol 25, No 4
Salt, Lake City 1962

González Pineda, F.
El mexicano. Su dinámica psicosocial
Edit. Pax, México 1959

Guenón, René
El reino de la cantidad y los signos de los tiempos
Ed. Ayuso, México 1945

Hirt, Michael
Rorschach science; reading in
New York Free Press of Glencoe 1942

Holtzman, Wayne H.
Inkblot perception and personality
Austin, Pub. For the Hogg Foundation for mental Health
by University of Texas, 1961

Jung, Carl G.
Simbología del espfritu
Fondo de Cultura Económica, México 1981

Jung, Carl G.
El hombre y sus símbolos
Ed. Aguilar, México 1964

Kelley, David H.
Deciphering the maya script
Austin, Prensa de la Universidad de Texas, 1976

Kidder, A.U.J., y. Eric S. Thompson
The correlation of Maya and Cristian Cronology
Co-operation in Research, Carnegie Institution of Washington
Publication No. 501, Washington, D.C.

Kingsborough, Lord
Antiquities of Mexico
London, 1831

Klein, Melanie
Desarrollo en Psicoanálisis
Biblioteca de Obras Completas No. 3
Paidós, 1953

Klopher, Bruno
The Rorschach Technique
Yonkers on Hudson, World 1942

Knorozov, Yuri Y.
The problem of the Study of the maya hieroglyphic
writing
American Antiquity
Vol. 23, No. 3, 1958

Landa, Diego de
Relación de las cosas de Yucatán
Mérida 1938

Langer, Marie
Maternidad y sexo
Ed. Paidós, 1951

Los mayas antiguos
Colección de monografías de arqueología, etnografía y
lingüística mayas publicadas con motivo del Centenario
de la exploración de Yucatán por John L. Stephens y -
Federich Catherwood en los años 1841-42.
Colegio de México

Los mayas y el tiempo capturado
(comp) Bancomer, México 1981

Maudslay, A.P.
Biografía Centrali Americana. Sección de Arqueología
Mexican and Central American Antiquities,
Londres 1904

Millan Orozco, Antonio
El signo lingüístico
ANUIES, México 1973

Morley, S.G.
La civilización maya
Fondo de Cultura Económica,
México 1946

Morris, Charles William
La dignificación y lo significativo
Madrid, A. Corazón, 1974

Odgen, Charles Kay
El significado del significado
Biblioteca del hombre contemporáneo
Paidós, Buenos Aires, 1964

Piaget, Jean
El símbolo en el niño
Ed. Psiqué, México 1975

Popol Vuh. Antiguas Historias del Quiché
Colección Popular
Fondo de Cultura Económica,
México 1952

Portilla, León Miguel
La filosofía Nahuatl
UNAM, 1979

Proskouriakoff, Tatiana
Historical Implications of a pattern of dates at
Piedras Negras.
American Antiquity Vol. 25, No. 4 1960 Guatemala

Ramírez, Santiago
El Mexicano Psicología de sus Motivaciones
Monografías Psicoanalíticas
Ed. Pax, México 1961

Recopilación de leyes de los reinos de las Indias
Consejo de la Hispanidad
Gráficas Ultra, Madrid 1943

Robles, Oswaldo
Símbolo y deseo
Ed. Jus, México 1960



Roncal, Pascual
Teoría y práctica de Psicodiagnóstico de Rorschach
The University Society Mexicana, S.A.
México, 1949

Ruz Lhuittier, Alberto
Los antiguos mayas
Fondo de Cultura Económica
México, 1980

Ruz Lhuittier, Alberto y Vogt Z. Evon
Desarrollo cultural de los mayas
UNAM, 1964

Ruz Lhuittier, Alberto
The mysters of the temple of the Inscriptions
Archaeology, Vol. 6 No. 1, 1953

Sahagún, Bernardino de
Historia general de las cosas de la Nueva España
México, 1938

Sejourné, Laurette
Palenque, una ciudad maya
Fondo de Cultura Económica,
México 1952

Silverberg, Robert
Ciudades perdidas y civilizaciones desaparecidas
Ed. Diana, México 1962

Smith G. Alfred (comp)
La comunicación y la cultura
Nueva Visión, Buenos Aires, 1977

Soustelle, Jacques
Le Totémisme des Lacandons
Maya Research, Vol. II,
México, 1935

Spinden, H. J.
Maya dates and what they reveal
Brooklyn Institute of Arts and Sciences
Vol. IV, No. 1, Brooklyn, 1930

Spitz, Rene
El primer año de vida del niño
Aguilar, México 1972

Thompson, J. Erich
Maya hieroglyphic writing
University of Oklahoma, Press, 1960

Thompson, J. Erich
A catalog of Maya hieroglyphs
University of Oklahoma, Press, 1962

Tozzer, A. M.
A comparative study of the maya and the lacandons
Nueva York, 1907

Vaillant, George C.
La civilización azteca
Fondo de Cultura Económica,
México, 1944

Von Hagen, Victor
En busca de los mayas
Ed. Diana,
México, 1979

Von Hagen, Victor
La fabricación del papel entre los aztecas y los mayas
Ed. Diana,
México, 1945



FAC. DE PSICOLOGIA
C. DE DOCUMENTACION