



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ESTUDIOS
MESOAMERICANOS
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOLÓGICAS

ARQUITECTURA EN EL CÓDICE NUTTALL.
UN ANÁLISIS DE LAS CONVENCIONES DE REPRESENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA,
SU ESPACIO CONTEXTUAL Y LAS VALENCIAS IMPLICADAS

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ESTUDIOS MESOAMERICANOS

PRESENTA:
DEBRA ATENEA DÍAZ ZÚÑIGA

TUTOR PRINCIPAL:
DR. MANUEL ÁLVARO HERMANN LEJARAZU
CENTRO DE INVESTIGACIONES Y ESTUDIOS SUPERIORES
EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

CIUDAD UNIVERSITARIA, Cd. Mx.

ABRIL de 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

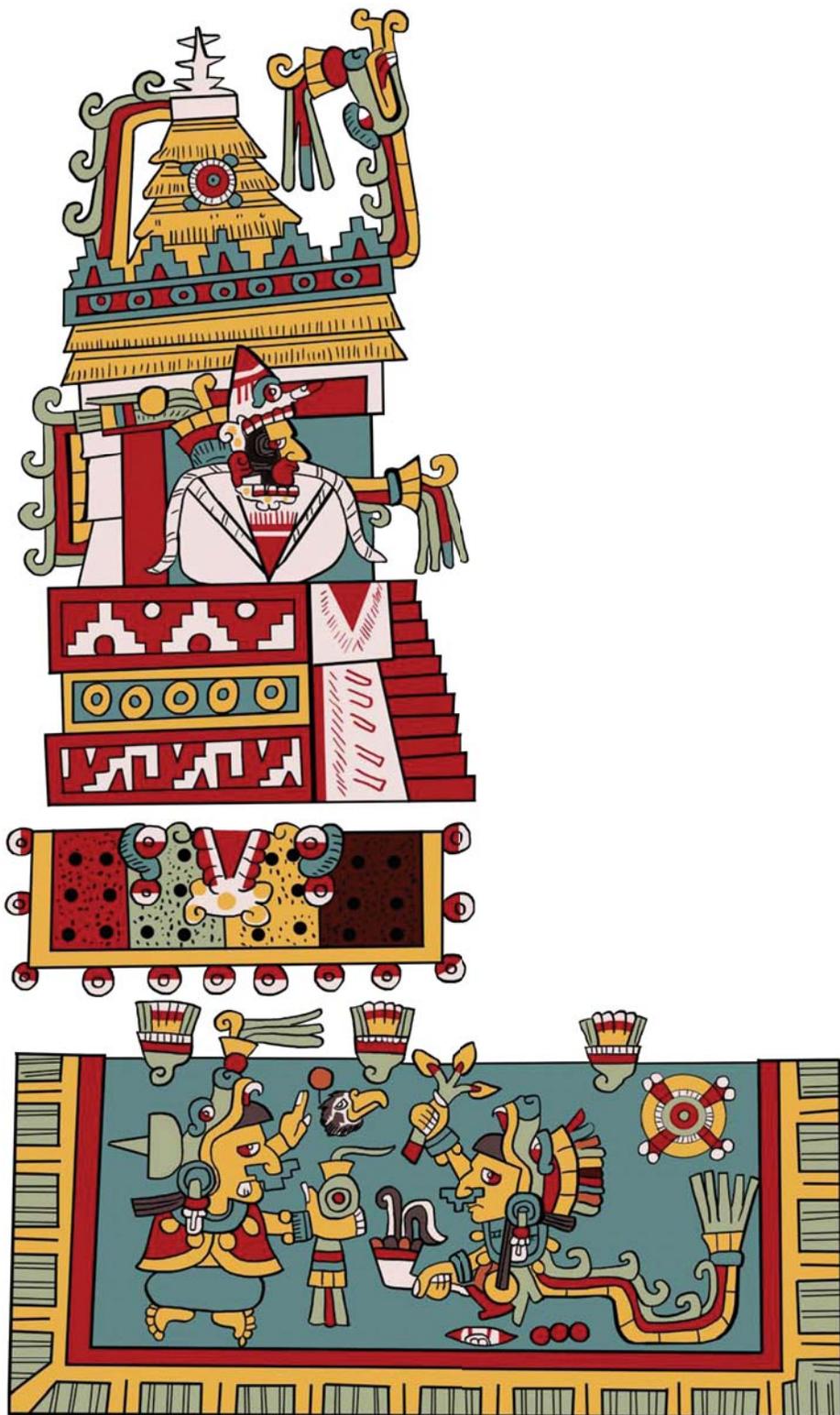
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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.

Hoja
intencionalmente
en blanco

(re-organizada
sólo para la versión digital
debido al formato de impresión
de la tesis)



Unidad de Posgrado.
Ciudad Universitaria.
Abril de 2017

Universidad Nacional Autónoma de México
Programa de Maestría y Doctorado en
Estudios Mesoamericanos

Facultad de Filosofía y Letras
Instituto de Investigaciones Filológicas



Arquitectura en el *Códice Nuttall*.

Un análisis de las convenciones de representación
de la arquitectura, su espacio contextual y las
valencias implicadas

Tesis
que para optar el grado de:
Maestra en Estudios Mesoamericanos

Presenta:
Debra Atenea Díaz Zúñiga

Tutor Principal:
Dr. Manuel A. Hermann Lejarazu

Sinodales:
Dra. Geneviève Lucet Lagriffoul
Dra. Ma. del Carmen Valverde Valdés
Dr. Michel Oudijk
Dra. Ana G. Díaz Álvarez



Hoja
intencionalmente
en blanco

(re-organizada
sólo para la versión digital
debido al formato de impresión
de la tesis)

Agradecimientos

La presente tesis no hubiese podido ser concretada sin el apoyo esencial que me dio la Universidad Nacional Autónoma de México. Mientras esté en mis manos, siempre le retribuiré de diversas formas todo lo que me ha dado.

Dentro de esta gran familia que la conforma, debo destacar a todas aquellas personas que estuvieron apoyándome de manera directa y constante en la formación de este escrito:

Le agradezco profundamente a la Arq. Lucía Vivero Correa, quien me ha sabido orientar con palabras, ideas y lecturas, desde que nos conocimos en la licenciatura hasta la fecha.

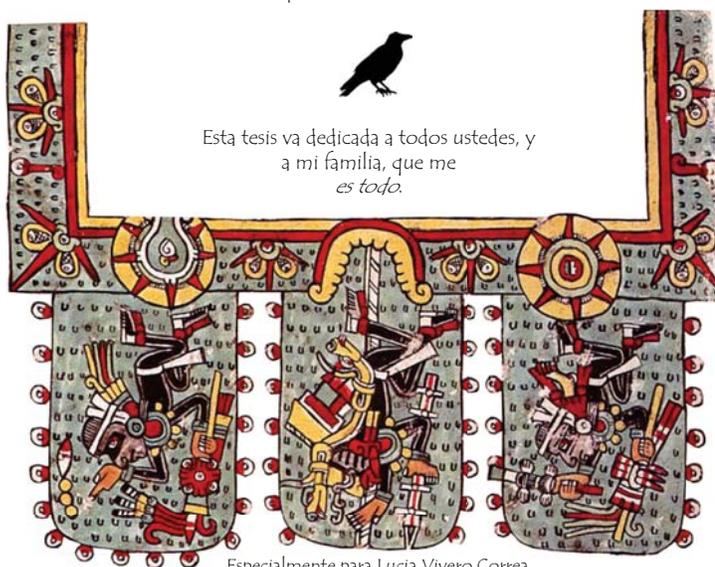
Sin su guía no sería lo que soy el día de hoy.

De igual forma, estoy profundamente agradecida con el Posgrado en Estudios Mesoamericanos y con todos los profesores que en él imparten clases. Ya que haber estado ahí, me llenó de nuevas perspectivas y me hizo conocer a personas maravillosas, llenas de conocimiento, que siempre te alentaban a seguir aprendiendo.

De entre ellas, resalto a la Dra. Minerva Guzmán Díaz, por sus críticas y por el gran apoyo dado, asimismo al Dr. Patrick Johansson, al Dr. Rodrigo Liendo y a los sinodales que leyeron este escrito, ya que sus valiosas observaciones y críticas lo hicieron más completo.

Finalmente, le agradezco al Dr. Manuel Hermann por haberme permitido conocerlo y haberse dado el tiempo de trabajar de manera retroactiva, a pesar de que yo tenía (y sigo teniendo) mucho que aprender, de la maravillosa cultura mixteca.

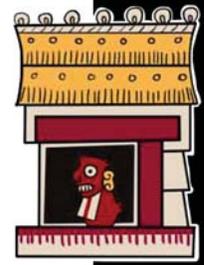
Muchas gracias a todos,
y a quien me acompañó mágicamente
en este trayecto recorrido.
Me han marcado de por vida.
Son parte esencial de mi ser.



Especialmente para Lucía Vivero Correa

INDICE

Introducción	1
Capítulo 7. El <i>Códice Nuttall</i> y sus especificidades culturales	6
1.1. Contexto cultural.....	7
1.2. Semblanza histórica.....	10
1.3. Contenido del <i>Códice Nuttall</i> y lugar de procedencia.....	11
1.4. Fisonomía del Código.....	17
1.5. Técnica de representación pictórica.....	18
1.6. Sentido de lectura del Código.....	20
Capítulo 77. Diagnóstico de los análisis previos sobre la representación de la arquitectura en los códigos	21
2.1. Un análisis específico sobre las convenciones de representación.....	23
de la arquitectura en los códigos mixteco-prehispánicos	
2.2. <i>Códices Genealógicos. Representaciones Arquitectónicas</i>	24
2.3. Conclusiones del análisis crítico de <i>Códices Genealógicos</i>	31
Capítulo 777. Implicaciones del proceso de representación gráfica en los códigos prehispánicos	33
3.1. Principales teorías y posturas sobre la representación gráfica en los códigos	34
3.2. Núcleo teórico, El dibujo como un complejo sistema de comunicación gráfica	36
3.3. El dibujar como proceso aglutinador del sistema cognitivo y el sistema de comunicación gráfica	40
3.4. Disquisición de los parámetros gráficos para integrar las convenciones de representación de la arquitectura y su espacio	43
3.5. Parámetros pictórico-formales característicos de las convenciones de dibujo de la arquitectura	59
3.6. Parámetros formales gráficos característicos de las convenciones signícas simbólicas	64
3.7. Parámetros lingüísticos del <i>Ñuu Dzavui</i> inmersos en la estructura de las convenciones de representación de la arquitectura	66
3.8. Herramienta metodológica: Lámina para el Análisis Integral de la Representación de la Arquitectura (LAIRA)	71



77 *Capítulo IV. Catorce Láminas de Análisis Integral de la Representación de la Arquitectura*

- 78 4.1. Acotaciones sobre el funcionamiento de las láminas
79 4.2. Cuadro sintetizador de los 44 ejemplos de la arquitectura representada en 27 láminas del *Lado 1 del Códice Nuttall*
80 4.3. Análisis de la representación de la arquitectura en sus ocho categorías funcionales
80 Categoría I. Denominación del año y del día
82 Categoría II. Nombre personal y/o calendárico
84 Categoría III. Topónimos
89 Categoría IV. Topónimos con edificio que refieren hechos vinculados a estos
93 Categoría V. Edificios que refieren acciones vinculadas a este
95 Categoría VI. Edificios como espacios escénicos
97 Categoría VII. Estructuras como espacios escénicos
99 Categoría VIII. Elementos arquitectónico-simbólicos como parte del espacio escénico
102 4.4. Observaciones finales de las 8 categorías propuestas



109 *Capítulo V. Comentarios finales*

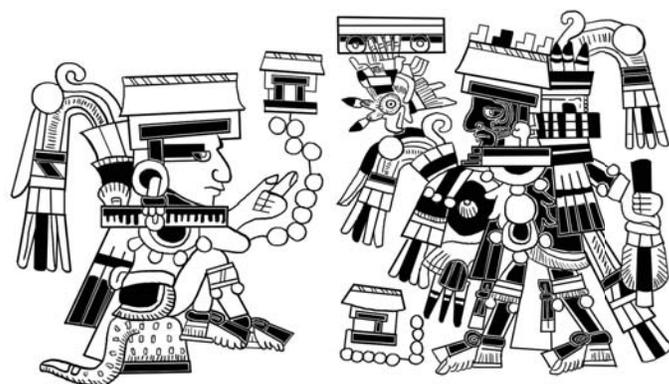
- 113 5.1. Cuadro de síntesis de los aspectos inmersos en la caracterización de la representación de la arquitectura en cada códice mixteco



116 *Vf. Anexos, Bibliografía y Referencias*

- 116 6.1. Anexos
118 Anexo 1. Cronología de la Mixteca
119 Anexo 2. Vocabulario Ilustrado de Arquitectura Prehispánica
129 Anexo 3. Síntesis de los conceptos teóricos
134 Anexo 4. Vocabulario *Nuu Dzavui*
141 6.2. Bibliografía
144 6.3. Referencias de las figuras e imágenes





Introducción





Hasta el día de hoy los múltiples estudios realizados a los diversos códices considerados como de manufactura prehispánica, han ofrecido pautas esenciales para acercarnos cada vez más a una secuencial comprensión de su contenido. Cada uno de ellos ha incidido en revelarnos información acerca de sus aspectos materiales, composición, forma, símbolos, así como minuciosas propuestas de interpretación.

En este amplio campo de estudio la presente investigación pretende aportar propuestas, desde el replanteamiento de un aspecto poco abordado en los códices prehispánicos, que es el de la fenomenología de los procesos de representación gráfica de las convenciones pictóricas de la arquitectura.

Mi formación como arquitecta y mi interés por discernir y comprender los diversos procedimientos de representación gráfica como medio significativo de comunicación en las consideradas *civilizaciones antiguas*¹, me llevó a cuestionarme este tópico pero específicamente en y para Mesoamérica.

Para alcanzar este objetivo realicé una revisión general de los temas que habían sido abordados acerca de la representación gráfica en los códices prehispánicos y al concluir tales acercamientos a las obras especializadas resaltó el hecho de que la mayoría de estos estudios, principalmente los realizados desde perspectivas de la historia del arte, la iconografía y la pictografía, son tendientes, en su mayoría, a abordar únicamente el contenido narrativo de los códices, sus aspectos formales y sus técnicas de elaboración.

Sin embargo, hay pocas o nulas propuestas publicadas sobre las convenciones de representación gráfica de la arquitectura como reflejo directo del sistema de producción de conocimientos y de comunicación de los *escribas*²; es decir, como una vía de acceso a los aspectos correlacionados directamente al contexto y a las condiciones *cronotópicas*³ de las personas que estuvieron implicadas en dichas producciones gráficas.

Cabe mencionar al *dibujo*, la representación gráfica, como evidencia material de un proceso cognitivo de aprehensión de la realidad, y en el caso específico de la arquitectura, aprehensión del espacio y su subsecuente representación.

Como lo mencioné al principio de este documento, el hecho de que tenga una formación académica proveniente de la disciplina de arquitectura, contribuyó a que los diversos recursos teóricos que planteé en la estructura metodológica acotaran, y en su debido caso, re-definieran los conceptos utilizados para lograr una afortunada y crítica prospección al tema. Ya que actualmente permanecen latentes varios temas controversiales que trastocan ciertos aspectos generales en el análisis formal de la representación gráfica en los códices, y la postura teórico-metodológica que aquí se adoptó respecto de ellos, ofrece una propuesta al margen de éstos, tomándolos en cuenta, pero que está directamente correlacionada con las corrientes teóricas utilizadas.

El presente trabajo abordó el análisis de la compleja red de circunstancias en las que las convenciones de representación de la arquitectura responden a una función específica en cada lámina. Así como también el de las condiciones bajo las cuales interactúan y repercuten en la composición pictórica de los aspectos específicos que integran el contenido general expresado. De esta manera se describen y desglosan las otras funciones que tiene la representación de la arquitectura como composiciones gráficas que codifican información variada además de las únicas referidas, a nivel divulgación, para formar topónimos y antropónimos.

Los códices prehispánicos son palimpsestos materiales en los que se cristalizan gráficamente los discursos simbólicos, ideológicos, culturales y lingüísticos de un específico grupo humano ubicado en un espacio-tiempo determinado. A través de estos documentos tenemos acceso a algunos aspectos sociales, políticos y religiosos de la dinámica existencial de ese grupo cultural y que actualmente ya no se llevan a cabo de la forma en la que se hacían cuando se elaboraron dichos documentos. Se puede acceder a estos contenidos culturales de diversa índole, mediante el análisis exhaustivo de los componentes pictóricos que integran dichos discursos, ejemplo de esto, son los datos que aportaron los estudios previos hechos a estos documentos gráficos y que, de forma generalizada, no contemplan ni profundizan en el contenido específico de la representación de la arquitectura.

1. Refiriéndome con *civilizaciones antiguas* a aquellas seis que se consideran de forma generalizada como cunas de civilización alrededor del mundo.

2. Concepto convencionalizado para referirse a los pintores, escritores o dibujantes que elaboraron los códices, dependiendo desde que perspectiva se aborde el tema.

3. *Cronotópico*. Acorde a Posos (2012:1): "Es un concepto metodológicamente modificado y adaptado de la literatura a la arquitectura en donde funciona con su significado literal: "espacio-tiempo". Propuesto desde la Arquitectura define y acota el estudio de un objeto arquitectónico como producto particular de la combinación de sus respectivos componentes de "espacio y tiempo" inmersos en el devenir histórico y cultural de un grupo en específico". De esta manera se precisa que -la forma- no sea el único y prioritario parámetro de sujeción para el análisis del objeto de estudio. Al referir un análisis cronotópico, se re-estima la variable arbitraria de los cánones formales estéticos occidentales y se connotan y amplían los análisis de las implicaciones de los componentes del contexto cultural, ideológico, social y cosmogónico en el que existe el objeto de estudio y de los cuales se deriva su fisonomía y por ende sus aspectos formales.



Las obras existentes sobre este tema no se cuestionan acerca de las razones por las cuales se llegaron a determinadas soluciones gráficas para representar los elementos construidos y su respectiva interacción entre el abanico de combinaciones pictóricas de los aspectos simbólicos y lingüísticos.

Asimismo hay una latente escasez de herramientas metodológicas de reproducción sistemática para realizar una clara tipificación de los géneros de arquitectura representados en los códices, la identificación de los elementos específicos en las convenciones de representación formal de los edificios, sus variantes de representación, así como sus probables causas y los aspectos que denotan en concreto en cada caso.

Por lo anterior, consideré necesaria una propuesta integral de aproximación a las diversas soluciones gráficas en las que se representa la arquitectura, para realizar la identificación y comprensión tanto de los contenidos legibles (formales, simbólicos y morfológicos) como de los inteligibles (espaciales, simbólicos y epistemológicos) en los que fueron codificados dichos aspectos.

Como tocar el tema -códices prehispánicos- es referirse a un universo muy extenso y amplio de abarcar, para los fines del presente estudio, delimité mi investigación a un solo grupo cultural y a sus respectivas condiciones cronotópicas. En este caso solo analicé el *Códice Nuttall* proveniente de la *Mixteca Alta* en el estado de Oaxaca. La selección de este códice como materia prima de mi proyecto respondió a los siguientes parámetros:

- En primera instancia se seleccionó este códice por la temporalidad de su manufactura. Ya que este estudio piloto se limitó a abordar un códice que exhibiera una tradición pictórica prehispánica como tópico medular de la propuesta. De esta manera se evitó sesgar el análisis al no combinar indistintamente en la metodología y directamente en las convenciones analizadas, parámetros desprendidos de los cánones de representación de introducción europea, que están presentes en diferentes grados y niveles en los códices denominados como coloniales. Por lo tanto, el códice oaxaqueño *Nuttall* me permitió conservar la línea de representación gráfica prehispánica y los cánones de representación de los escribas provenientes de la tradición cultural de la *Mixteca Alta*.

- En segunda instancia, el *Códice Nuttall*, presenta una de las mayores gamas de representación de arquitectura, edificios y estructuras en la descripción de su contenido aunado al hecho de que es clasificado como de carácter *histórico* por contener sucesos regionales que se pueden rastrear y corroborar en otros documentos prehispánicos. Con estas características se obtuvieron mayores posibilidades de puntualizar y cotejar las referencias sobre la contextura⁴ de su discurso, tornándolo menos impreciso a la hora de analizarlo, cuestión que no sería tan accesible en un códice de carácter mitológico, como en el caso del *Códice Vindobonensis*, ya que a pesar de que también este códice presenta una gran cantidad de representaciones de arquitectura, aún hoy en día, el contenido descrito en él es poco claro o muy complejo de corroborar en algunas secciones.

Por último, debo aclarar que a pesar de que el *Códice Nuttall* es considerado en su totalidad como -un sólo documento-, el *Lado 1* y el *Lado 2* presentan radicales diferencias en su contenido, en su cronología, y en las especificidades de su elaboración, por lo que bien podrían distinguirse como dos documentos o narraciones distintas. Debido a estas razones y a que prioricé implicar en la presente investigación, la mayor cantidad de información derivada de estudios previos, sólo trabajé el *Lado 1* del códice⁵, que es el lado respecto del cual se tienen más datos e interpretaciones consensuadas.

Este lado, en términos generales, versa acerca de la biografía (origen, conquistas, alianzas) y vicisitudes del gobernante *8 Venado Garra de Jaguar*. Cabe acotar que el *Lado 2* del *Nuttall* presenta, respecto del *Lado 1*, cierta complejidad y menos acuerdos en la interpretación de su contenido; por lo que, respondiendo a los parámetros de selección mencionados anteriormente, no se incluyó en el presente análisis, pero se señala la intención de continuar con su estudio bajo los criterios académicos correspondientes.

El *Lado 1* del *Códice Nuttall* está constituido por 47 láminas, de las cuales sólo 44 están pintadas, y de esas 44 únicamente trabajé con 27 láminas que exhiben en su composición representaciones de arquitectura.

.....

4. Contextura: De contexto. 1. f. Disposición y unión respectiva de las partes que juntas componen un todo. RAE en línea

5. En la presente tesis se usa la nomenclatura de los -lados- que integran el *Códice* como: *Lado 1* y *Lado 2*, estos retomados de la propuesta hecha por Nancy Troike (1987). Dicha denominación responde al descubrimiento de la investigadora sobre el lado del códice que había sido pintado primero y al cual denominó como *Lado 1*. Antes de su descubrimiento, se designaban los lados del *Códice* al revés de cómo fueron elaborados, es decir, el *Lado 1* era considerado como el reverso del documento y el *Lado 2* como el anverso. Revisado en, Anders, Jansen & Pérez (1992:12)) y Hermann (2007:10).





Los cuestionamientos esenciales que guiaron la ejecución de esta tesis fueron; ¿Cuáles son los múltiples significados lingüísticos, simbólicos y epistemológicos que podemos identificar en las convenciones de representación gráfica de la arquitectura?, ¿cómo identificamos los signos gráficos característicos de los componentes arquitectónicos materiales (Basamentos, plataformas, escalinatas, alfardas, muros, jambas, columnas, vanos, dinteles, frisos, distintos tipos de techumbre, cornisas, almenas, cresterías, etc.)?.

Y respecto de éstos, ¿a qué criterio responden las elecciones para representar las formas en las que se codifican gráficamente?, ¿cómo se correlacionan las representaciones particulares de la arquitectura por lámina con el contenido concomitante de las convenciones de representación de las actividades y protagonistas de los sucesos narrados?.

En el mismo orden de ideas, también se cuestionó ¿qué clase de signos y componentes simbólicos caracterizan los tipos de arquitectura y cómo denotan y diversifican el género (templos, casas de élite, escuelas, temazcales, observatorios, casas de mampostería, trojes etc.) de su función (edificios religiosos, administrativos, de recreación, de enseñanza, etc.) dentro de las representaciones del código?.

¿Cómo distinguimos los signos pictóricos de función simbólica (de significados ideológicos, sociales, cosmogónicos, culturales) inmersos en las convenciones de representación de la arquitectura?. Y una vez ya identificados, ¿cómo desglosamos las diversas funciones en las que las convenciones de la arquitectura cambian la significación del discurso en cada lámina del código, dependiendo de la forma y el contexto pictórico en el que se encuentran inscritas?.

¿Cómo reconocemos y comprobamos la presencia de los signos gráficos característicos de los aspectos lingüístico-escriturarios (1. Logogramas, fonogramas, determinativos semánticos, marcas diacríticas, signos auxiliares, 2. Principio de rebus, complementación fonética, 3. Orden de lectura, uso de variantes de signos, composición de las palabras, reglas de su representación) inmersos en las convenciones de representación de la arquitectura?.

Y por último; ¿Cómo identificamos las variantes de

representación (perfil, corte, planta, fachada frontal, fachada trasera) de un mismo edificio? A sí como ¿bajo qué circunstancias el pintor utiliza qué variantes de representación de la arquitectura y las adecua al discurso específico de cada lámina?.

Los anteriores cuestionamientos estructuran la hipótesis de la investigación que infiere que mediante el análisis e identificación de cada uno de los códigos pictóricos que integran las convenciones de representación gráfica de la arquitectura en el *Código Nuttall*, se obtendrán datos para la comprensión de las múltiples significaciones y funciones inmersas en dichas codificaciones gráficas. Mismas que corresponden a los aspectos: simbólicos, culturales, sociales, y epistemológicos (aprehensión, concepción y representación del espacio) de los escribas mixtecas prehispánicas que elaboraron el documento.

Acorde a esta hipótesis, y desde corrientes teóricas de la arquitectura y la epistemología, el objetivo principal de este trabajo fue el de analizar las convenciones de representación de la arquitectura plasmadas en el *Nuttall*, para identificar las diversas connotaciones de los aspectos legibles (formales y simbólicos) e ilegibles (contenidos culturales-ideológicos) inmersos en dichas codificaciones gráficas.

Asimismo los objetivos específicos de esta tesis se desglosaron en la distinción de los parámetros gráficos con los que se convencionaliza la representación de la arquitectura⁶ y su espacio⁷, la diversificación de los parámetros gráficos de representación de la arquitectura que denotan sus aspectos simbólicos (pictográficos⁸), o cuáles de ellos, en su caso, la acompañan para construir su significado completo; y la singularización de los parámetros gráficos de representación de la arquitectura que denotan sus aspectos lingüístico-escriturarios.

El identificar y desglosar cada uno de estos códigos pictóricos se realizó con la intención de profundizar en las especificidades de lo que, su respectiva función, nos están ofreciendo para cada caso, es decir, ir más allá en la exploración del discurso gráfico de las convenciones de la arquitectura, identificar qué información supera sólo los

.....

6. Para los fines de esta investigación, el término de *arquitectura*, se usa, de manera general, en los primeros dos capítulos para referirse a todos los subniveles que implica esta palabra, es decir, que engloba: edificios, estructuras, infraestructura y otro tipo de componentes; sin embargo, para no mencionar repetitivamente cada uno de ellos a lo largo del texto, es que se le deja con esa nomenclatura. En los capítulos 3.3 y 3.6 se desglosan dichos componentes y su aplicación.

7. El término *espacio*, hace referencia a las formas y relaciones en las que se organizaba la arquitectura. Es decir, que es referente más a una configuración geográfica, espacial, y a la interacción de este recurso en los edificios, estructuras y conjuntos arquitectónicos. Este mismo espacio, pero con valor simbólico, relacionado a lo cosmogónico, no fue un parámetro de análisis en esta investigación, pero se le puede adherir su significado a la propuesta.

8. El significado y aplicación de este término se aborda adecuadamente en el Capítulo II de la presente tesis.



topónimos y antropónimos y cómo éstas representaciones tienen que ver con información mucho más compleja que simplemente detallar cuestiones geográficas.

Con este análisis se perfiló que los pintores mixtecos dibujaron la arquitectura con todos sus códigos pictóricos, de tal manera que, combinaron y adaptaron sus soluciones de representación gráfica a la composición del discurso transmitido por el documento y no a una convencionalización del dibujo prefabricada e inmovible.

Se observará en el análisis de las láminas que el formato del Códice, sus dimensiones y los espacios de composición en los que están divididas cada una de ellas, tienen un factor determinativo en las selecciones de las vistas de representación y de los componentes arquitectónicos que se eligieron plasmar para cada tipo de edificio y su respectiva función. Con base a los objetivos anteriormente mencionados, la presente investigación está estructurada en los siguientes cinco capítulos.

En el primer capítulo se hace una sucinta descripción del contexto en el que se ve inmerso el *Códice Nuttall*, sus características, origen y técnicas de elaboración, además de que se puntualiza a detalle la vida del insigne *8 Venado Garra de Jaguar*.

Esta breve introducción, nos da la pauta para proseguir al segundo capítulo, en el cual se aborda un recuento de las investigaciones anteriores que se han hecho respecto de la representación de la arquitectura en los códices mixtecos y que son medulares para recalcar cuáles son las presencias y ausencias en esas investigaciones respecto de la presente propuesta.

En el tercer capítulo se abordan los recursos y las posturas teórico-metodológicas que se utilizaron para armar las herramientas de aplicación, así como los conceptos generales de prospección para la identificación

de todos los parámetros y funciones de cada uno de los códigos pictóricos que integran las convenciones de representación de la arquitectura.

En el cuarto capítulo se exhibe el desglose particular de análisis en cada una de las 27 láminas del *Códice Nuttall* que contienen representaciones de arquitectura, a través de la utilización de una Lámina de Análisis Integral de la Arquitectura (LAIRA), que es la herramienta metodológica que reúne los parámetros cualitativos y cuantitativos de observación, obtenidos en los primeros apartados del segundo y tercer capítulo.

Las observaciones conclusivas generales y particulares a las que llegó esta propuesta respecto del *Nuttall*, se encuentran descritas en el capítulo cinco mediante la contrastación de los datos obtenidos entre las propuestas anteriores acerca de la arquitectura, los resultados de las categorías propuestas en la presente investigación y cómo estos se correlacionan con las aportaciones teorías pictóricas que han caracterizado a la representación de la arquitectura en los códices mixteco-prehispánicos.

Capítulo 7
El *Códice Nuttall* y sus
especificidades
culturales





1.1. Contexto Cultural

Este códice, a través del tiempo, ha sido denominado por los investigadores como: *Códice Zouche-Nuttall*⁹, *Códice Nuttall* o *Códice Tonindeye*¹⁰. De estas tres denominaciones, la más utilizada, a nivel divulgación, es la de *Códice Nuttall*.

Actualmente radica en el Museo Británico de Londres bajo la designación:

Add. MS, 39671

El *Códice Nuttall* es uno de los cinco¹¹ códices considerados como mixteco-prehispánicos, de la región de Oaxaca. De forma general, los contenidos de estos códices mantienen referencias constantes y particularizadas sobre sucesos que se llevaron a cabo en la parte central de dicha región¹².

Estos sucesos versan sobre acontecimientos de índole política, genealógica, militar, religiosa, mitológica. Acorde a, Caso (1996 [1977]), Troike (1987), Smith (1973), Anders, Jansen & Pérez (1992), Hermann (2007:6), estos códices centran sus discursos sobre lo acontecido del siglo X al XVI, es decir, en el periodo propuesto como posclásico para la cronología de Mesoamérica¹³.

En el caso particular del *Códice Nuttall*, de forma consensuada, se cree que fue mandado a hacer por algún descendiente del gobernante *8 Venado Garra de Jaguar*, esto con las intenciones de legitimar y perpetuar en el tiempo la portentosidad de su linaje. Como veremos en el Capítulo II, también se infiere que había *técnicas regionales* de elaborar códices y de pintar, por lo que se cree que el *Lado 1* del códice fue hecho por personas de élite de *Tilantongo*, que es el señorío¹⁴ que más se cita o describe en su contenido.



Figura 1.
Museo Británico de
Londres y facsimilar
del *Códice Nuttall*.
Editó, Atenea Díaz

“10.—Los estudios astronómicos, el arreglo del calendario y la descripción de sus hechos heroicos en sus libros ó pinturas, pertenecían á la clase privilegiada de los sacerdotes. [...] Los diferentes Estados en que se dividía el territorio de Oaxaca fueron gobernados por jefes y señores propios, formando nacionalidades independientes y separadas unas de otras.” (Gay, 1881:77)

En este entendido, podemos sugerir que, dentro de un círculo social específico (los sacerdotes, escribas y gobernantes), el contenido gráfico del códice era un elemento coactivo y detonante en la transmisión de estos datos y los proporcionados por el medio oral, mismos que trabajan de forma concomitante. Este factor y sus consecuentes inviabilidades nos deja claro que respecto a ese aspecto del contenido oral, la presente investigación queda inconclusa, ya que no sobreviven las personas que sabían de forma precisa el discurso que se expresaba mediante los códigos gráficos presentes en el códice.

“Desde un punto de vista antropológico y comunicativo cualquier obra, considerada como un juego de lenguaje, o como una configuración semiótica de signos convencionales, o como un mero obstáculo objetual al comportamiento y la percepción, es, ante todo, algo que adquiere sentido cuando se usa, y que significa en la medida en que el uso es recogido (verbalizado) en un discurso social comunicable.” Seguí de la Riva (1986-1998:38)

9. Denominado Zouche por aludir al apellido de quien en ese entonces lo poseía: Robert Curzon, 14° Varón de Zouche. Y, Nuttall, por referirse, de igual forma, al apellido de la investigadora Zelia Nuttall, quien fue la estudiosa en publicar el primer facsimilar del códice.

10. Nombre enunciado por el investigador Maarten Jansen quien propone nuevas denominaciones para los códices oaxaqueños prehispánicos en pro de apegar más su nomenclatura a las voces mixtecas.

11. Los otros cuatro son el: *Vindobonensis*, *Bodley*, *Colombino* y *Becker I*

12. Los sitios particulares de ésta región, que aparecen mencionados en los códices mixtecos, son: *Tilantongo*, *Jaltepec*, *Achiutla*, *Teozacoalco* y *Tlaxiaco*.

13. Recordemos que para el área de Oaxaca hay una particular cronología que se diferencia en sus denominaciones respecto de la nomenclatura general propuesta para mesoamérica. Esta cronología se puede consultar en el Anexo 1 de esta tesis.

14. Acorde a diversos investigadores (Caso, 1977; Winter, 1992: 71; Spores, 2007: 47; Terraciano, 2001: 103-104; Lind, 2008: 30), “se les denominó ‘señorío’ a las poblaciones asentadas tanto en las cimas de enormes montañas así como en lomeríos, laderas, piedemontes e incluso en algunas zonas bajas como valles y hondonadas de la región Mixteca. Debido a las características que presentaban estas poblaciones han recibido, por parte de los especialistas, el nombre de reinos, señoríos, ciudades-estado, cultura ciudad-estado o bien, se les ha reconocido con los términos en mixteco de ‘ñuu’ y ‘yuvui tayu’”. (Hermann, 2014:75)

–1.1.1. Organización Socio cultural en la Mixteca Alta

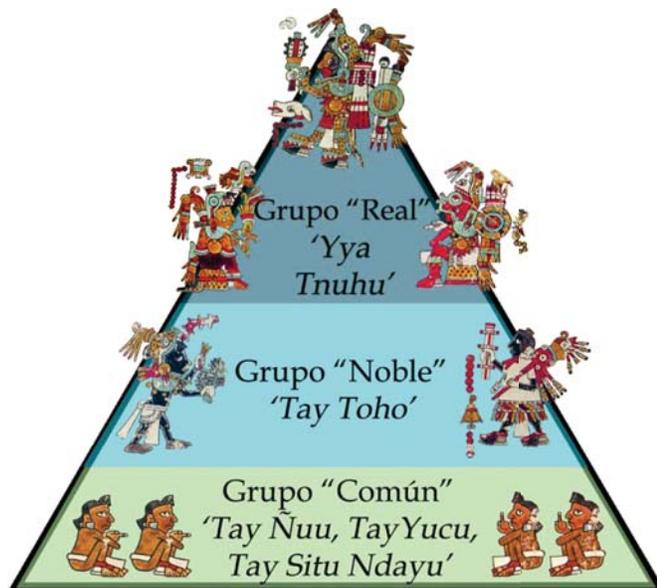


Figura 2. Esquema de la pirámide social de organización propuesta para la Mixteca Alta acorde a las investigaciones en sitios del Posclásico. Esquema basado y Modificado del de (Spores & Robles García, 2014:42). Elaboró, Atenea Díaz (D.A.D.Z).

La organización social de la *Mixteca Alta* se estructuraba de forma particular y en compatibilidad con los otros tipos de organizaciones sociales propuestos para cada grupo cultural de Mesoamérica, por lo que conocer las particularidades de dicha organización es precisar datos acerca del ambiente y circunstancias específicas en las que se desenvolvía el código.

Para la *Mixteca Alta*, en correspondencia a los datos arqueológicos, arquitectónicos y al análisis de documentos del siglo XVI, se ha propuesto el siguiente esquema de organización social (Figura 2). Cabe resaltar que ésta es sólo una propuesta que esquematiza de manera muy estilizada la gran complejidad que presentan los señoríos mixtecos; pues para el caso de *Tilantongo*, se está trabajando en la propuesta¹⁵ de considerar una serie de organizaciones internas de matrimonios de élite dentro de un mismo señorío.

Esta jerarquización de parejas de élite constituiría una gama social más amplia que sólo una *pareja de linaje* conocida por señorío, y que, actualmente esto

no se puede demostrar porque no hay documentos u otro tipo de evidencias claras para especificar la presencia de estos diversos grupos de élite al interior de los señoríos. Por lo que, dicha organización compleja, tendría correspondencia directa con la diferenciación y caracterización de estas “casas reales” dentro de la representación gráfica de los códices, y que hasta hoy en día, sólo han sido vistas como otros topónimos de lugar.

La característica más marcada de la organización social de la *Mixteca Alta* radica en la cantidad de relaciones que se guardaban entre las familias de élite al interior de un mismo señorío, y cómo esta organización se correlacionaba directamente con la jerarquización de los conjuntos arquitectónicos, la inversión de recursos y su estratificación espacial¹⁶. La caracterización de dichas familias era crucial para las relaciones sociales al exterior de la *Mixteca*, por lo que, era imperativo tener símbolos distintivos de sus atributos y su consecuente difusión.

15. Comunicación personal con Manuel Hermann.

16. Para profundizar en las particularidades de este tema se recomienda leer a Spores & Robles (2014)



1.1.2. Dinámica de uso de los códices mixtecos

Lo que se sabe respecto de las circunstancias bajo las cuales se utilizaban los códices es muy escaso, pero nos podemos dar una puntal idea sobre estos datos con la siguiente descripción:

"[...] se hallaron muchos libros a su modo, en hojas o telas de especiales cortezas de árboles que se hallaban en tierras calientes y las curtían y aderezaban a modo de pergaminos de una tercia, poco más o menos de ancho y unas tras otras las surcían y pegaban en una pieza tan larga como la habían menester donde todas sus historias escribían con unos caracteres tan abreviados que una sola plana expresaban el lugar, sitio, provincia, año, mes y día con todos los demás nombres de dioses, ceremonias y sacrificios, o victorias que habían celebrado, y tenido, y para esto a los hijos de los señores, y a los que escogían para su sacerdocio enseñaban, e instruían desde su niñez haciéndoles decorar aquellos caracteres y tomar de memoria las historias y de estos mismos instrumentos he tenido en mis manos, y oíolos explicar a algunos viejos con bastante admiración y solían poner estos papeles, o como tablas de cosmografía pegados a lo largo en salas de los señores, por grandeza y vanidad, preciándose de tratar en sus juntas y visitas de aquellas materias [...]" De Burgoa (1934:210)

Con base a esta cita podemos proponer que el uso de los códices se llevaba a cabo en espacios restringidos, pertenecientes únicamente al gobernante o a señores nobles, y estos documentos pictóricos eran usados en específicas circunstancias por un lapso de tiempo determinado, dependiendo de las actividades y eventos entre ellos. Y que por tanto cada familia noble podía tener su propio documento pictórico (o varios) como una muestra de su legitimidad y poder.

Se debe tener presente todo el tiempo que este tipo de dinámicas sociales e ideológicas¹⁷ trabajan de manera articulada en el contenido gráfico del *Códice Nuttall*, y que no se pueden deslindar del documento. Este Códice al ser considerado como de carácter *histórico-genealógico*, tiende a acotar el contenido que expresa a hechos y sucesos muy puntuales que tenían que expresarse bien definidos y no dar cabida a interpretaciones ambiguas o más amplias, como en el caso de los códices mánticos; en los que la dinámica de lectura e interpretación es más compleja por sus licencias en su uso. Estas coyunturas de ejecución afectan la lectura, extensión, dimensión y la forma en la que los códices fueron configurados en sus distintos niveles de la episteme. Dichas configuraciones, solo pueden ser dadas por y bajo los parámetros culturales de las personas que elaboraron el código, y de las cuales, poco podemos saber con exactitud hoy.

.....

17. Por ejemplo, actualmente, acorde a los datos etnográficos de (Jansen, 2004:394), algunos *Ñuu Dzavi* conceptualizan las casas (vehe) como seres animados. En *Ñuu Ndeya (Chalcatonga)* la puerta es la "boca" (*yuhu vehe*), el ático es la "cabeza" (*shini vehe*), los muros son la "caja torácica" (*jika vehe*) y el patio es la "espalda" de la casa (*yata vehe*).

1.2. Semblanza histórica

Acorde a varios investigadores¹⁸, se desconoce todavía la forma en la que este códice mixteco salió de México. Lo que sí se sabe es que circa 1854 se encontraba en la biblioteca del monasterio dominico de San Marco, en Florencia, Italia; y quién se dio cuenta de este hecho fue el historiador *Pasquale Villari*, el que, en una reunión con el bibliotecario del monasterio, observó personalmente el códice.

El manuscrito estuvo por cinco años en dicho monasterio hasta que en 1859 el prominente político inglés *John Temple Leader* lo compró. Este acaudalado político lo adquirió debido a que en esos años residía en Italia y se sabe que lo adquirió para enviárselo a su amigo inglés *Robert Curzon*. Para esos años *Robert Curzon*, quien residía en Inglaterra, se convirtió en el decimocuarto varón de *Zouche*, el cual poseía una extensa colección de libros y antigüedades. De acuerdo a una serie de cartas que se escribieron entre *Leader* y *Curzon*, y que en años posteriores fueron encontradas por *Zelia Nuttall*, podemos saber que el códice salió de Italia hacia Inglaterra en un paquete de envíos hechos por la Misión Británica en Florencia.

El décimo cuarto varón de *Zouche* mantuvo en su poder el códice por catorce años hasta que en 1873 falleció. Cuando sucedió su deceso, su rica colección de antigüedades, incluyendo el códice, pasaron vía herencia a manos de su hijo *Robert Nathaniel George Curzon*, quien se convirtió en el décimo quinto varón de *Zouche*. Por razones adversas, *Nathaniel George Curzon*, perdió su acaudalada posición económica y en 1876 se vio obligado a consignar al Museo Británico de Londres toda la colección de antigüedades que le heredó su padre.

Una vez más, el códice permaneció resguardado por unos catorce años, pero ahora en el Museo Británico de Londres, hasta que en 1890 la investigadora *Zelia Nuttall*, quien ya llevaba algún tiempo tras la pista del códice, recibió de *Pasquale Villari* información crucial sobre su paradero. Pero no fue hasta 1898 que finalmente *Zelia Nuttall* pudo observar personalmente el manuscrito en el Museo Británico.

Para 1902 *Nuttall* obtuvo oficialmente el permiso de *R. Nathaniel G. Curzon* para estudiar y publicar el códice. De ésta manera es que, auspiciada por el *Museo Peabody de la Universidad de Harvard*, por primera vez, es publicada una edición facsimilar del códice. Se sabe que al final esta edición no fue un facsimilar del códice en el sentido particular de la palabra, sino unos dibujos realizados por un artista anónimo.

En esos años el director en curso del *Museo Peabody* es quien le asigna el nombre de -Nuttall- al códice, en honor a la perseverante investigadora, la cual reveló, de forma pionera, datos del códice que hasta ese entonces no habían conocido la luz. Finalmente en 1917 el Museo Británico obtiene la posesión absoluta del *Códice Nuttall* al fallecer *Darea Curzon*, hermana de *R. Nathaniel G. Curzon*, quién fue la última en tenerlo en su poder junto con toda la colección de antigüedades del décimo cuarto varón de *Zouche*.



John Temple Leader, compra el Códice en Italia y se lo envía a Robert Curzon, en Inglaterra.



Museo Británico de Londres, en posesión del Códice.



Ilustración de Pasquale Villari y monje dominico. Primeras noticias de la ubicación del Códice



Robert Curzon, 14th Barón de Zouche, introdujo el Códice en posesión de su familia hasta que lo donaron al Museo Británico.



Figura 3. Foto de Zelia Nuttall.

18. Todo el contenido que aparece en el numerado 1.2. de la *semblanza histórica* fue recopilado, contrastado y parafraseado de las obras de Nuttall (1902), Troike (1987), Anders, Jansen & Pérez (1992), Smith (1973), Sten (1972 [1999]) y Hermann (2007).

1.3. Contenido del *Códice Nuttall* y lugar de procedencia



Si bien el *Códice Nuttall* es conocido como un solo documento pictográfico, en realidad puede considerarse como dos, ya que cada uno de sus dos lados es muy diferente al otro, debido a que contienen información pormenorizada de diversos sucesos que se llevaron a cabo en la *Mixteca Alta* en épocas y lugares diferentes.

Estas implicaciones, a diferencia de otros códices en los cuales sus dos lados siguen una misma línea narrativa y hasta continua de hechos, hacen que el *Códice Nuttall* no sea considerado como un solo documento, pues los datos ofrecidos en sus dos lados bien pueden seccionarse, extirparse, sin perjudicar su contenido; cuestión que no puede hacerse con otros códices mixteco- prehispánicos ya que la secuencia y continuidad de lectura es vital para entender a cabalidad su contenido.

1.3.1. Lado 1

En este lado del *Códice* se da detalladamente nota de los sucesos más importantes que vivió el gobernante 8 Venado hasta que se convirtió en el prestigioso guerrero y conquistador de diversos señoríos en todo el territorio de la *Mixteca*, así como sus alianzas con grupos del altiplano central.

En comparación con los otros cuatro códices mixteco-prehispánicos, de los cuales sí se sabe su lugar de origen, en el caso del *Nuttall*, no es posible precisar este dato ya que no se tiene alguna información o evidencia contundente que lo corrobore con certeza; sin embargo, el *Lado 1* se cree que fue mandado hacer por los descendientes de 8 Venado con la intención de legitimar sus vínculos con este gobernante. El hecho de que en el discurso de este lado del código se pusiera mucho énfasis en *Tilantongo*, les ha dado la pauta a los investigadores para proponerlo como su lugar de origen.

“Si situamos el Códice Nuttall dentro del contexto de la historiografía mixteca y comparamos los diferentes manuscritos, podemos afirmar que su principal objetivo era demostrar el lazo genealógico de los gobernantes del momento con la época de su origen sagrado, cuando fue fundado el señorío. Este lazo de sangre, cultivado a través de múltiples rituales alrededor de los símbolos del poder dinástico, determinaba la legitimidad de la élite. Los códices registran cómo la autoridad civil estaba fundada en la santificación religiosa y cómo los derechos y posesiones se derivaban de los ancestros divinos.” Anders, Jansen & Pérez (1992:31,32)

A la par del indeterminado lugar de origen del código, la manufactura inconclusa, inacabada, de la narración pictórica hacia el final de las láminas de este Lado, entre otras peculiaridades, han puesto en controversia la concepción de lo que este documento es en sí mismo. En otras palabras, desde los primeros análisis de Troike (1987), resalta la propuesta de que el contenido del *Lado 1* presenta varias inconsistencias y -errores- en la secuencia y estructura de la narración de los hechos, por lo cual, la investigadora consideró este lado como

un documento en donde se recabaron extractos copiados de otros documentos completos y que al momento de juntarlos en el *Nuttall*, se cometieron varios errores y se quedó inconcluso el trabajo. Esta hipótesis es compartida y profundizada por Robertson (1982) y Chadwick (1982), quienes acotan que esta propuesta no tiene la intención de insinuar que se tergiversaron los datos respecto de la vida de 8 Venado, sino que es el resultado de los eventos incidentales por los que atravesaron los pintores en el proceso de elaboración del documento.

La propuesta anterior es relevante porque, con base a esa suposición, se cree que se abandonó el acabado del *Lado 1*, y el *Lado 2* se convirtió en una -libreta de notas o de estudios preliminares- que diversos *huitacu* del mismo taller pintaron como referencias o anotaciones para el contenido de otros documentos pictóricos.

“En el Códice Nuttall tenemos entonces un producto curioso de tal historiografía, un “documento intermedio”: no una obra acabada, sino tal vez una etapa en la preparación de la obra, una recopilación de datos y un ejercicio de composición. Este manuscrito muestra la actividad de todo un taller de pintores, que copiaban otras diversas fuentes y reorganizaban la información contenida en ella, y -cosa memorable- produjeron un libro de gran valor artístico como simple estudio preliminar.” Anders, Jansen & Pérez (1992:32)

Respecto a las fechas en las que se considera fue elaborado de este lado del código se estima lo siguiente:

“Desconocemos la fecha exacta en la que pudo realizarse el lado 1 del Códice Nuttall, pero si los eventos que registra pueden ubicarse hacia los siglos XI y XII, probablemente el código respondió a una necesidad de legitimación por parte de sus descendientes hacia principios del siglo XIV [...]” Hermann, (2007:12)

En el momento en que el linaje de *Tilantongo* se desvanecía, el *Códice* se trasladó a *Teozacoalco* y en ese lugar se procedió a la elaboración del otro lado, es decir del *Lado 2*.



1.3.1.1. El insigne 8 Venado, Garra de Jaguar ('Na Cuaa, Titnii Cuiñi')

Conocer a fondo quién fue el señor, *8 Venado, Garra de Jaguar*, es crucial, ya que precisamente todos los sucesos y hechos que él generó y que le acontecieron, son el tema principal del *Lado 1* de nuestro código de análisis.

Asimismo de manera más general, sus datos biográficos se enlazan con los otros tópicos dentro de la narrativa de dos códigos mixteco-prehispánicos (Código Colombino-Becker, C. Becker) que nos servirán de referencia a lo largo de la investigación. En cada uno de ellos, acorde a su propio contenido, se mencionan datos puntuales acerca de la vida del *Iya Na Cuaa Titnii Cuiñi*.

De esta forma, con la aportación de los datos de cada código, es que hoy en día los investigadores han podido reconstruir la vida y obra del señor *8 Venado*.

Las formas en las que este gobernante mixteco ha sido retratado en los códigos prehispánicos, ha llevado, a algunos investigadores, a considerarlo, inclusive como -héroe cultural-, pues sus proezas se presumen como hazañas, sus conquistas dejaron marcas en todos los señoríos dominados por él, extendiendo sus dominios más allá de la *Mixteca Alta*, en la *Mixteca Baja*, en la de la *Costa*, y en sitios fuera de ella, de algunos de los cuales, incluso hoy, no se sabe su identidad.

Las descripciones de sus capacidades espirituales y físicas lo construyen como un ser peculiar sin equiparación alguna en ningún tiempo y lugar de la *Mixteca*. El *Iya 8 Venado* es exhibido en los códigos como un hábil y portentoso guerrero, un imponente gobernante que dominaba lo sagrado, un astuto y férreo conquistador; un ejemplo de la magnificencia de un gobernante, del cual, sus destrezas político-sociales iban más allá de la escala local y regional.

Resulta oportuno acotar que, los discursos que en cada código se exhiben y describen, sólo son los hechos y sucesos que, desde la perspectiva de quién mandaba a hacer el documento, deseaba destacar y difundir a las personas de élite a quienes iban dirigidos; y que a veces, lo plasmado en los documentos no corresponde totalmente a la forma en la que se llevaron históricamente a cabo dichos sucesos

en la realidad. A propósito de esta aclaración, cabe mencionar que investigadores como Jansen (1992:57), en concordancia con Nuttall y Castellanos, expresan la hipótesis de que el *Código Nuttall* se concibió exprofeso, tanto en su parte pictográfica como en la oral, como una -obra literaria- y, por lo tanto, presenta la estructura pictórica y lingüística de ese contenido. Esta hipótesis se ve cimentada en el hecho de que el *Código* sólo contiene la representación de hechos y sucesos claramente seleccionados y deja fuera otros tantos de los que hoy en día tenemos conocimiento

vía examinación de los otros códigos mixteco-prehispánicos. Asimismo estos hechos selectos construyen en el *Lado 1* del *Nuttall* un portentoso, elocuente, prestigioso y pulcro retrato biográfico de *8 Venado Garra de Jaguar*.

Sin embargo, no es mi intención cuestionar la veracidad de los hechos relatados en los códigos y contrastarlos con los hechos históricos, con esta premisa, solo quiero aclarar y evidenciar las particularidades que presenta el contenido que abordaremos en el análisis de las representaciones de la arquitectura en el *Código Nuttall* y sus posibles incidencias en las codificaciones gráficas de su representación.

Como pormenorizar a detalle cada suceso ocurrido en la vida de *8 Venado, Garra de Jaguar*, se tornaría en un trabajo denso y en otra tesis misma si así se requiriera, en este espacio, a continuación, solo se puntualizan a grandes rasgos los hechos cruciales de la vida de *8 Venado* que intervienen y aparecen directamente relacionados con nuestro código de estudio. De esta manera cuando procedamos al análisis de la arquitectura en las láminas (LAIRA) conoceremos ampliamente de antemano los datos a los que se referirán los listados sucintos del análisis de las láminas.



Figura 5.
'Iya Na Cuaa Titnii Cuiñi', *Código Nuttall*, *Lado 1*, Lámina 43.
©THE TRUSTEES OF THE BRITISH MUSEUM
Editó D.A.D.Z.





1.3.1.2. Genealogía de 8 Venado, Garra de Jaguar

De manera consensuada¹⁹, el *Iya Na Cuaa Titnii Cuiñi* (1063-1115) fue el primer hijo del segundo matrimonio de *5 Lagarto, Lluvia-Sol* quien era el sumo sacerdote de *Tilantongo*. Su madre *11 Agua, Pájaro Azul*, concibió tres hijos más del sacerdote, hermanos menores de *8 Venado*; una mujer llamada *9 Mono, Quetzal de Turquesa* (1064-?), el varón *9 Flor, Flecha de Tabaco Ardiendo* (1067-?) y la *Señora 12 Hierba, Adorno de Jade* (1069-?), (Figura 6).

Es preciso clarificar que el hecho de que el padre de este portentoso gobernante mixteco haya sido un sacerdote, es una anomalía, ya que los gobernantes eran descendientes de los linajes de élite de sus predecesores. Pero debido a que en ese momento el señorío de *Tilantongo* estaba pasando por una crisis dinástica, es que se presentó esta singular situación.

Una hipótesis propone que, debido a esta razón, el sumo sacerdote *5 Lagarto* tuvo la ocasión de acoger una privilegiada posición, y con ella, haberle dado la oportunidad a su hijo *8 Venado* para que él, a través de sus méritos y hazañas propias, pudiera haberse legitimado con su distinción guerrera y gobernante que fue tan determinante e inequívoco en toda la *Mixteca*. A este propósito corresponde comentar que, pese a que en el *Nuttall*, *8 Venado*, es el personaje representado como el ejecutador de absolutamente todas las conquistas y sucesos relatados en el *Códice*, acorde a las investigaciones

ya realizadas, es muy probable que quién realmente llevó a cabo algunas de las hazañas citadas en el *Códice*, sobre todo las calculadas como contemporáneas a la edad de 5 años de *8 Venado*, realmente haya sido su hermano *12 Movimiento* y no *8 Venado* como está representado en el *Códice*. Aunada a esta viable probabilidad, se plantea que *12 Movimiento* era quien realmente ejercía el poder, pero que debido a la demanda de los intereses de la descendencia de *8 Venado*, el contenido del *Códice* se acopló a expresar las necesidades de legitimación y prestigio de sus orígenes, integrando de esta manera los hechos tal cual los apreciamos en el *Nuttall* exacerbando totalmente a *8 Venado* y dejando subordinado a *12 Movimiento* substrayéndolo de ser el personaje históricamente activo.

El Señor *12 Movimiento* fue hijo del primer matrimonio del sacerdote *5 Lagarto* (padre de *8 Venado*) con la *Señora 9 Águila Guirnalda de Flores de Cacao*, con ella tuvo cuatro hijos, los cuales son los medios hermanos mayores del Señor *8 Venado Garra de Jaguar*. En orden de nacimiento estos son: *Señor 12 Movimiento, Jaguar Sangriento* (1045-1100), *Señora 6 Lagartija, Abanico de Jade, Señor 3 Agua, Garza* (1048-1074) y el *Señor 9 Movimiento* (¿1049?-1074).

1.3.1.3. El Señor 8 Venado en el Códice Nuttall

Hoy en día, como ya lo hemos mencionado, la reconstrucción de la vida de *8 Venado* es precisa en la mayoría de los sucesos que le acontecieron, debido a que estos se han recuperado a través de la revisión de los otros cinco *Códices* mixtecos.

Si bien, es imprescindible conocer el contenido general de cada lámina del *Códice Nuttall* para contextualizar el análisis de la arquitectura, a continuación, solo se enlistan los eventos esenciales sobre este gobernante, sin abundar en detalles, (Figura 7). Ya que para los parámetros de contenido de este trabajo, no se puede ahondar en ellos de forma específica sin extenderse demasiado²⁰.

Al margen de estas menciones, se aclara que los datos referentes a los hechos de vida de *8 Venado* estarán referidos también en cada LAIRA.

19. Acorde a, Caso (1996 [1977]), Smith (1973), Troike (1974), Anders, Jansen & Pérez (1992), Hermann (2007:16)

20. Con base a las consideraciones anteriores, se incentiva al lector a recurrir y a consultar las obras de Hermann (2007,2009) en donde se abordan de manera clara, detallada y reciente, todos los aspectos contenidos en cada lámina del *Códice Nuttall* y su referencia histórica. Para revisar versiones anteriores consultar las obras de Caso (1996 [1977]), Smith (1973) y Anders, Jansen & Pérez (1992)

.....

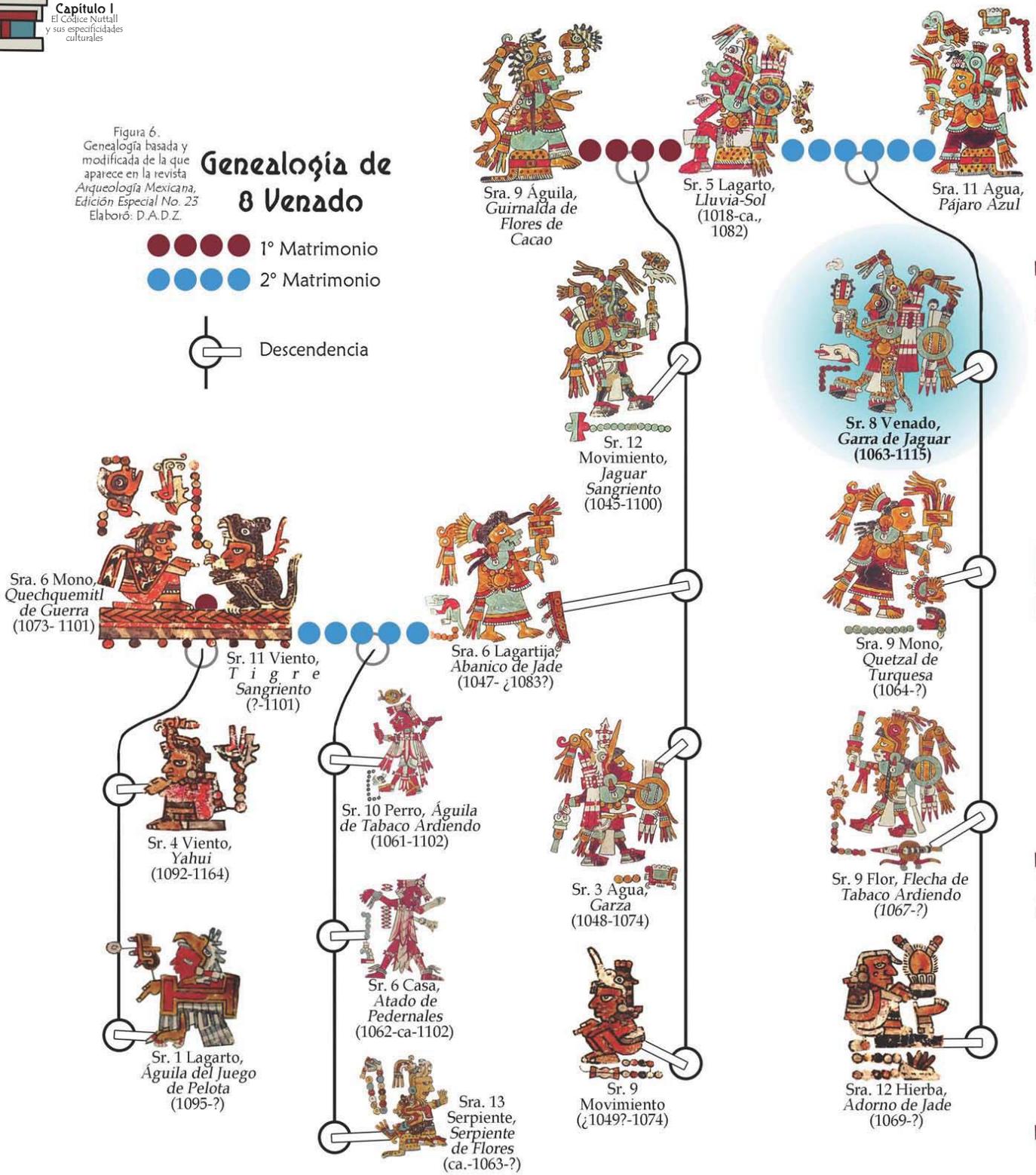


Figura 6.
Genealogía basada y
modificada de la que
aparece en la revista
Arqueología Mexicana,
Edición Especial No. 25
Elaboró: D.A.D.Z.

Genealogía de 8 Venado

●●●●● 1° Matrimonio
●●●●● 2° Matrimonio

⊣ Descendencia



1.3.1.4. Sucesos Relevantantes de 8 Venado

Comienzo



1044 d.C. (6 Pedernal)
Primer matrimonio del Sacerdote 5 Lagarto, Lluvia-Sol, con la Señora 9 Águila, Guirnalda de Flores de Cacao.



1045 (7 casa)
Nacimiento del Señor 12 Movimiento, Jaguar Sangriento.



1047 (9 caña)
Nacimiento de la Señora 6 Lagartija, Abanico de Jade



1048 (10 Pedernal)
Nacimiento del Señor 3 Agua, Garza



1061 (10 Casa)
Segundo matrimonio del sacerdote 5 Lagarto con la Señora 11 Agua, Pájaro Azul (madre de 8 Venado)



1063 (12 Caña)
Nacimiento del Señor 8 Venado Garra de Jaguar



1064 (13 Pedernal)
Nacimiento de la Señora 9 Mono, Quetzal de Turquesa



1083 (6 Caña)
8 Venado visita a la gran diosa de la muerte, 9 Hierba, Cráneo, y recibe los dones y símbolos de poder que lo convertirían en gobernante de Tututepec.



1082 (5 Conejo)
Muere el sacerdote 5 Lagarto, Lluvia-Sol



1079 (2 Caña)
8 Venado conquista el Lugar de la Coa y el Valle de las Plumas de Quetzal.



1076 (12 Pedernal)
2 Lluvia, de solo un año de edad, es reconocido como gobernante de Tilantongo.



1073 (9 Casa)
- Sacrificio de tres hijos de los gobernantes de Jaltepec.
- Matrimonio del Señor 5 Movimiento, gobernante de Tilantongo, con una señora que no pertenecía a los linajes principales.



1071 (7 Caña)
Primera acción militar de 8 Venado



1067 (3 Caña)
Nacimiento del Señor 9 Flor, Flecha de Tabaco Ardiendo



1084 (7 Pedernal)
8 Venado arriba a Tututepec, funda un nuevo centro de poder y comienza la conquista de varios lugares.



1091 (1 Caña)
Conquista de Lugar del Quetzal y de Río de la Ceniza



1095 (5 Caña)
8 Venado y 12 Movimiento sacrifican un perro y un venado para ofender sus corazones a la deidad 13 Caña



1096 (6 Pedernal)
- Conquista de varios pueblos en la mixteca de la costa y de algunos lugares en los Valles Centrales, como Nuú Nduchi, "Lugar de Frijoles", la actual Etla.
- Muerte del Señor 2 Lluvia, último gobernante de la primera dinastía de Tilantongo.



1097 (7 Casa)
- 8 Venado recibe la visita de 7 Zopilote, Barba Roja, y de dos señores de origen tolteca o nahua.
- Establece una alianza con 4 Jaguar, lo que le permite apoderarse del señorío de Tilantongo.
- 8 Venado recibe el título de Yaha yahui. Posteriormente recibe el rango de Tecutli en Nuú Coyo, "Lugar de Tules". - Realiza varias conquistas en la Mixteca Alta.



1098 (8 Conejo)
- Recibe la visita de 112 señores. Toma la posesión del señorío de Tilantongo y funda una nueva dinastía.
- Sale de Tilantongo y lleva a cabo un ritual con naturales.
- Enfrentamiento simbólico con 4 Jaguar en Tilantongo.
- Comienza una expedición que lo llevaría a conquistar más de 45 poblados.



1105 (2 Casa)
- Al parecer conquista Teposcolula y Cerro de Arena
- Se casa con otras dos mujeres: 6 Águila, Jaguar-Telaraña, y 10 Zopilote, Quechquémitl de conchas.



1103 (13 Caña)
- 8 Venado contrae matrimonio con la señora 13 Serpiente, Serpiente de Flores



1102 (12 Conejo)
Sacrificio de tres hermanos miembros del linaje del Lugar del Bulto de Xipe.



1101 (11 Casa)
Guerra contra el Lugar del Bulto de Xipe



1100 (10 Pedernal)
Muerte de 12 Movimiento



1099 (9 Caña)
- 8 Venado visita la Casa del Sol y asciende al cielo
- Emprende el camino de regreso a Tilantongo



1109 (6 Casa)
Nace su primer hijo, 6 Casa, Jaguar que Baja del Cielo, heredero del señorío de Tilantongo



1110 (7 Conejo)
Nace otro hijo de 8 Venado: 4 Perro, Coyote Manso, heredero del señorío de Teozacoalco



1115 (12 Caña)
Muere (sacrificado) 8 Venado, Garra de Jaguar.

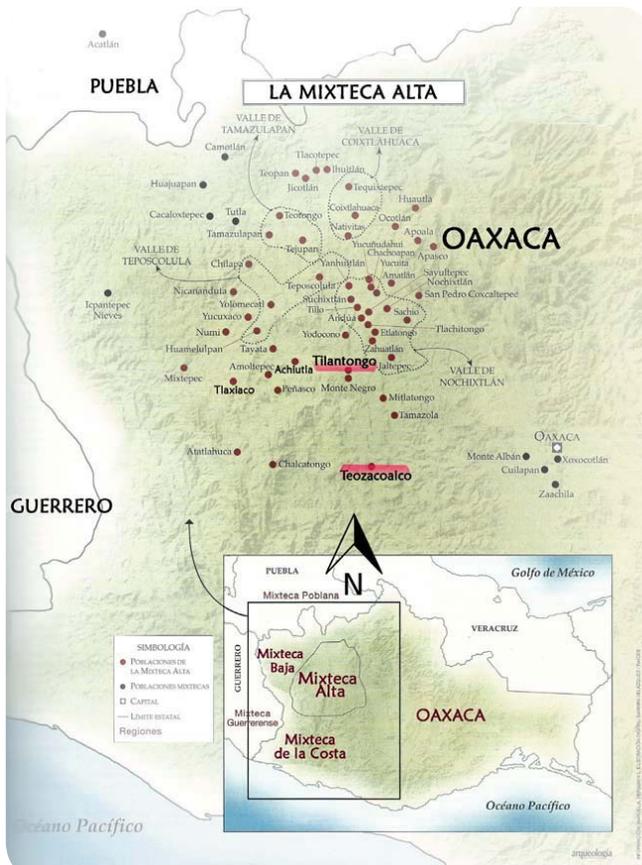
Figura 7.
Línea de tiempo basada y modificada de la que aparece en la revista *Arqueología Mexicana*, Edición Especial No. 25
Elaboró: D.A.D.Z.

Hoja
intencionalmente
en blanco

(re-organizada
sólo para la versión digital
debido al formato de impresión
de la tesis)

Hoja
intencionalmente
en blanco

En términos generales, con una estructura narrativa más compleja²¹ que la del *Lado 1*, (biografía de *8 Venado*), el *Lado 2* del *Códice Nuttall*, es una seriación de sucesos de distintos señoríos y personajes de la *Mixteca* que acorde a, Hermann Lejarazu, están vinculados unos con otros.



“El tema central del documento es el origen de la dinastía de Tilantongo y el enlace genealógico que se establece en Teozacoalco con la llegada de los hijos de 8 Venado. [...] Si bien es acertado señalar que existen diversos temas o secciones en el manuscrito, creo que es posible dividir en únicamente

tres partes la estructura general del lado 2: primera parte: el señor 8 Viento de Suchixtlán y su linaje (láminas 1 a 13); segunda: historia de Tilantongo y Teozacoalco (láminas 14 a 35); tercera: origen del Lugar de la Cinta Negra y Blanca (láminas 36 a 41).” Hermann (2009:12)

Acorde a Jansen (1992), otra de las hipótesis acerca de la estructura narrativa del *Lado 2*, es que como hay tanto unidades independientes (de narración) en lo que él denomina capítulos y subcapítulos de ese *Lado* del *Códice* que guardan cierta relación unas con otras, como subcapítulos en los que éstas de plano no tienen relación entre sí; él considera que este *Lado* del *Códice* es una compilación de fragmentos que los pintores trataron de hilar y puntualizar en el documento, pero retomando fielmente los recursos formales de cada unidad, acorde a los usados en los códices de los cuales se copió la información.

“Los capítulos del Códice Nuttall, no se presentan como partes sucesivas de una narración coherente, sino como un conjunto de unidades independientes. A su vez, dentro de los capítulos muchas veces se pueden distinguir subdivisiones, más o menos independientes entre sí. [...] Pensamos que los compiladores estaban copiando o interpretando diversas fuentes. Vestigios de este procedimiento se encuentran en el uso de diferentes convenciones pictográficas. [...] Esta visión lleva a la conclusión de que probablemente el Códice Nuttall no estaba destinado para la biblioteca de algún soberano, sino que pertenecía a un taller de pintores-historiadores mixtecos y que ellos lo empleaban como material de documentación.” Anders, Jansen & Pérez (1992:31,32)

El lugar de origen de este lado del código se perfila en *Teozacoalco*, debido a que, en la mayor parte de ese lado del documento, se destaca a la genealogía de *Teozacoalco*, sus vínculos con *Tilantongo*, y además, fue en este mismo sitio en donde fue descubierto el código.

Para el caso de su fecha particular de elaboración, se estima que fue circa el siglo XV, mismo en el que el *Señor 9 Casa* llevó a cabo la unificación de *Tilantongo* y *Teozacoalco* y de la cual hay referencias.

Figura 8. Carta de localización de *Tilantongo* y *Teozacoalco*. Mapa basado y modificado del de: Samara Velázquez/Raíces (Arqueología Mexicana, Edición Especial No. 29). Editó D.A.D.Z.

21. Más compleja en el sentido de que no usa la misma composición pictórica, las formas y características constantes del *Lado 1*, ya que el *Lado 2* contiene más sucesos e información organizada y estructurada de forma más heterogénea.





1.4. Fisonomía del Códice

1.4.1. Forma, materiales del soporte, dimensiones y formato

El *Códice Nuttall* es un documento pictórico configurado como una larga tira horizontal a *forma de biombo* pintado por sus dos lados. Su material de soporte básico consta de 16 tiras de piel de venado unidas unas con otras en sus extremos. En la superficie de dicha piel, el códice se curó y preparó para el proceso de pintado con una capa de yeso o estuco²², la cual le da un color blanco generalizado al fondo del documento.

Las 16 tiras de piel de venado desplegadas a todo lo largo alcanzan una extensión total de 11.41m. Los pliegues de los dobleces del documento definen el formato de las que se han denominado como *láminas u hojas* que lo integran, cada una de las cuales tiene una dimensión aproximada de 24.3cm de ancho por 18.4cm de alto. Esta configuración nos da como resultado un total de 47 láminas por cada lado del *Códice*.

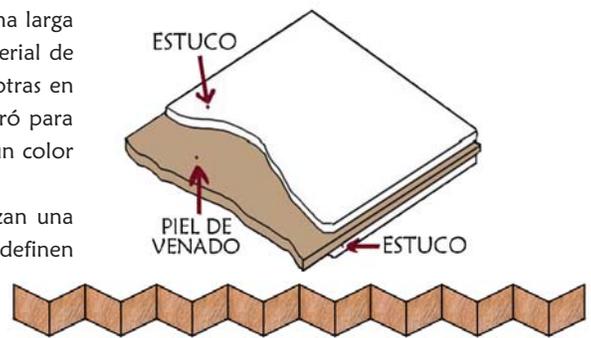


Figura 9. Ilustración esquemática de la imprimatura que presenta el *Códice Nuttall* así como de su forma de biombo. Elaboró D.A.D.Z.

1.4.2. Materiales para las técnicas pictóricas

No todas las 97 láminas totales que integran el *Códice* fueron pintadas. En el *Lado 1* sólo se pintaron 44 de las 47; y en el *Lado 2* sólo se pintaron 42 de las 47. Como ya habíamos mencionado en líneas anteriores, el códice fue preparado con una base de estuco o cal blanca sobre la que se procedió al dibujo y pintura de las escenas. El pigmento negro fue utilizado para bocetar las figuras y para colorearlas se utilizaron los colores: rojo, morado, azul, amarillo, café, ocre y negro²³.

Actualmente en algunas láminas se pueden percibir vestigios de correcciones y difuminación del delineado negro de algunos bocetos, que a la larga, no se incluyeron en la composición final del códice pues aparecen debajo de las figuras definitivas.

1.4.3. Dibujantes y/o pintores

Debido a que no ha habido un minucioso trabajo que profundice en este aspecto de la elaboración del códice, no se sabe a ciencia cierta cuántos pintores²⁴ participaron en la elaboración del documento pictórico. De forma general se considera que el *Lado 1* fue elaborado por un mínimo de tres pintores, mientras que el *Lado 2*, por un mínimo de cinco a más, puesto que ese lado contiene más extractos de diversos sucesos que no precisamente se narran como consecutivos en una línea sincrónica.

Estos datos nos permiten cuestionarnos y considerar la compleja cronología de elaboración de las convenciones de representación plasmadas en los códices y a estimar en qué medida la voluntad y las preferencias de los pintores jugaban un papel determinante en la modificación o conservación de los rasgos gráficos característicos de las codificaciones pictóricas de cada época. Este cuestionamiento ameritaría una tesis completa al respecto y en este momento queda como un dato impreciso.

.....

22. En el vocabulario mixteco de Alvarado (1962:76), nos define el estuco o yeso como: 'ñihu cuiši', 'barniz blanco sobre el que pintan'.

23. Con la debida acotación de que el negro no es un color.

24. En el vocabulario mixteco del siglo XVI de Alvarado (1962:347) podemos encontrar que 'pintor' en mixteco se podía decir como: 'Huisitacu', 'Ña cuiši tacu', 'Tay huisi tacu'.

1.5. Técnicas de representación pictórica

Actualmente, con los diversos avances en las investigaciones sobre los códices en Mesoamérica, se tienen identificados y signados los “estilos” de representación gráfica presentes en estos documentos acorde a los parámetros culturales de los grupos que los manufacturaron, (algunos no de manera correspondiente o en las mismas categorías comparativas). En el caso particular de nuestro códice de estudio, se ha sido definido que presenta el “estilo mixteco” como técnica pictórica de representación.

1.5.1. El ‘estilo’ mixteco

Dado que el análisis del presente trabajo solo está enfocado en definir lo que se entiende como *estilo mixteco* aplicado a los códices, solo puntualizaré las características de este estilo exclusivamente para ese soporte material. Ya que si se puntualizaba la acepción del término aplicado a otros materiales como la cerámica, escultura u otro tipo de producciones culturales, se estaría incurriendo en un análisis más complejo fuera de los parámetros de investigación.

En aras de no citar toda la historia de cómo se dio la propuesta del estilo mixteco y que el texto se torne en una densa compilación de literatura especializada, sólo compilé los términos puntuales, de los que yo considero, los investigadores²⁵ que hicieron aportaciones vitales en la acuñación de este término.

Las características coincidentes en las propuestas de dichos autores, respecto de los elementos formales y estilísticos del repertorio iconográfico de las producciones pictóricas de los códices mixtecos que podemos acotar como de *estilo mixteco*, son:

Tabla 1

.....

25. Caso (1996), Jansen (2011), Hill Boone (2010), Marcus (2012), Smith (1973).

Rasgos y aspectos estilísticos (técnicas y especificidades de representación)

- La técnica de representación es estilizada y, hasta cierto punto, simplifica en diversas escalas las características denotativas de personajes, edificios, flora, fauna.
- Utilización de un delineado negro grueso en el trazo general de los objetos anteriormente mencionados.
- Elaboración y utilización profusa de decoraciones en personajes, edificios para caracterizarlos (*nombres personales*).
- Utilización del color y delineado para dar texturas a elementos como el agua, plantas, animales, nubes, cielo etc.
- Proporción a 3 cabezas y/o unidades generalmente para dibujar los personajes y edificios.
- Utilización del color y delineado específico para lograr gestos.
- Utilización frecuente de una variada gama de colores (*amarillo, rojo, azul, verde, café, naranja, morado*)
- Disponer la composición de las escenas de manera que se genere una lectura vertical u horizontal en bustrofedon, (*dependiendo de cada códice*), utilizando líneas rojas para separar cada sección de la composición.

Repertorio iconográfico (catálogo de códigos pictóricos)

Dentro del repertorio iconográfico encontramos que tenían específicas **convenciones simbólicas** para los siguientes aspectos:

- Sus propios símbolos de día y año
- Cordón umbilical, oquedad para denotar nacimiento, descendencia
- Parejas en matrimonio: simbolizadas como personajes confrontados, mujeres sosteniendo una vasija de chocolate,
- Fundación de un señorío: también se usaban las parejas en matrimonio en las formas mencionadas.
- Edificios: su carácter y género especificado con las decoraciones y símbolos que les dan su nombre.
- Topónimos, nombres de lugares, de mojonos y de referencias naturales en el paisaje.
- Antropónimos: Un nombre calendárico acompañado de un nombre personal que se representa con decoraciones alusivas a este.
- El dibujo de huellas de pies humanos para denotar “caminar”, o bien en algunos códices significan relaciones genealógicas.
- Códigos de vestimenta para caracterizar la profesión o rol específico de los personajes
- Símbolo de guerra con una banda con boustrofedones, símbolo del año, símbolo “Xólotl”
- Convención de “pueblo conquistado” mediante una flecha insertada en un edificio, y/o llamas en el techo del mismo





1.5.2.1. Subestilos del -estilo mixteco-

De todos los investigadores revisados, Elizabeth Smith es la que profundiza más en caracterizar los estilos de representación de códices mixtecos ahondando en ciertas especificidades que hoy en día siguen vigentes, por ejemplo:

“That is, Mixtec painting style is characterized by flat areas of color enclosed and separated by a black “frame line”. It is conceptual rather than perceptual, and very little attempt is made to represent an illusion of three-dimensional space. It is an art of convention [...]. In Mixtec manuscripts persons are identified by their names, not by their physical features. [...] For the most part, expression is conveyed through a few stereotypes of posture and gesture.” Smith (1973)

“Es decir, el estilo de pintar Mixteco se caracteriza por áreas delimitadas de color sólido y separadas por una línea negra. Es más conceptual que perceptual, y se hace muy poco intento por representar una ilusión de espacio tridimensional. Es un arte de convención [...]. En los manuscritos mixtecos las personas son identificadas por sus nombres, no por sus características físicas. [...] En su mayor parte, la expresión es transmitida a través de unos pocos estereotipos de postura y gesto.”

Posterior a esta descripción general del estilo mixteco, ella propone cuatro grupos de subestilos basados en la distinción minuciosa de las similitudes de representación de los diversos aspectos gráficos, como la forma en que se dibuja el cabello, la figura humana, las proporciones de objetos, edificios, cuerpo humano, el tipo de vestimenta con que son representados hombres y mujeres, la convención de símbolos de año, matrimonio, descendencia, guerra, camino; así como también la forma peculiar en que se utiliza el color.

A pesar de estas clasificaciones, Smith acota que no hay que olvidar o dejar de lado las características particulares que tiene cada códice en sí mismo, como por ejemplo en el *Nuttall*, el cual a pesar de ser denominado como un solo documento, en realidad son dos documentos diferentes con sus marcadas particularidades gráficas de representación.

Los cuatro subestilos de representación del estilo mixteco que Smith propone con base a los parámetros de organización mencionados, son:

1. Nuttall-Vienna
2. Colombino-Becker I
3. Bodley-Selden-Becker II
4. Sánchez Solís

De los cuatro subgrupos, el que ahondaremos de forma directa, es el *Nuttall-Vienna*²⁶ pues es el que describe las particularidades de nuestro códice de estudio.

Acorde a, Smith (1973):

- Los lados anversos, tanto del *Nuttall* como del *Vindobonensis*, son los más coloridos y elaborados de entre todos los códices mixtecos, además de que el ‘estilo’ de representación de las figuras es muy parecida en los dos.
- La gama cromática utilizada en el anverso del *Vindobonensis* se parece más a la utilizada en el reverso del *Nuttall*. Un ejemplo de este hecho es que en el lado anverso del *Vindobonensis* y en el reverso del *Nuttall* no hay presencia de los colores verde claro y amarillo limón, a diferencia del anverso del *Nuttall* y el reverso del *Viena*, en donde sí se percibe su utilización.
- El color verde claro se utilizó de manera particular en el lado anverso del *Códice Nuttall* para pintar los signos de colinas. Y tanto en el reverso de este como en el anverso del *Viena* las colinas fueron pintadas de color café u ocre.
- En el anverso del *Nuttall* se utilizó el color amarillo limón para pintar la piel de los seres antropomorfos a diferencia de su lado reverso y en el anverso del *Vindobonensis* en donde se usó un color *amarillo-dorado*²⁷ u ocre para pintarlos.

26. Códice *Vindobonensis*: que significa: ‘Códice de Viena’, (Austria) en donde actualmente reside este códice.

27. Amarillo dorado es la traducción literal de la frase en el trabajo de Smith para el color ‘Golden yellow’, pero cabe especificar que como no conocemos a ciencia cierta los valores puntuales de combinación de colores primarios para dar resultado al color utilizado en el *Nuttall*, la denominación que menciona Smith se inclina a especificar un color amarillo tendiente a la gama del rojo y no del azul, como en el caso del primer color que mencionó <<amarillo-limón>> que se encuentra tocante al espectro azul.

- Un aspecto particular en el uso de la gama cromática de color, es la aplicación del color morado en ambos lados de los *Códices Nuttall* y *Vindobonensis*. Ya que es en estos dos en donde se cuantifica más su presencia que en el resto de los códices mixteco-prehispánicos. En el *Códice Nuttall* el color morado²⁸ es utilizado para pintar las indumentarias de hombres y mujeres; y ocasionalmente se encuentra en algunos elementos del cuerpo de los hombres.
- Otra característica que comparten los *Códices Viena* y *Nuttall* es el uso de líneas verticales de color rojo como guías para dividir las páginas del códice en una composición 3 o 4 rectángulos verticales.
- Otra característica que comparten los dos códices es la presencia de cierta iconografía en los rostros de las féminas, que en el *Nuttall* se presenta en escasos ejemplos y en el *Vindobonensis* en una amplia gama de ellos, pero que en los demás códices mixtecos es

inexistente. Esta iconografía consiste en dos líneas de color rojo en posición horizontal que cruzan el rostro de la mujer a la altura del ojo. Bajo ésta línea se suelen hacer diseños geométricos. Un poco más abajo de estos elementos, aparece, a la altura de la boca, otra línea roja más delgada que la circunscribe²⁹.

Por último respecto a la proporción de representación de las figuras en el *Nuttall*, Smith comenta que si bien, en los dos lados del *Códice Nuttall* hay una clara particularidad en la forma de utilizar los colores y de representar las convenciones gráficas, de manera general, las figuras del lado reverso (*Lado 2* que no abordé en la tesis) son más largas y no ajustadas estrechamente al espacio bidimensional de las páginas como sí lo están en el lado anverso.

1.6. Sentido de lectura del Códice

Cabe destacar que una de las particularidades formales del *Códice Nuttall* es su sentido de lectura, mismo que lo caracteriza a él y al *Códice Vindobonensis*.

“El códice se lee de derecha a izquierda en ambos lados, siguiendo el patrón de las líneas rojas verticales que están pintadas en cada lámina. Estas líneas rojas no son continuas, sino que a la mitad de cada hoja se interrumpen para dar paso la secuencia de la narración.” (Hermann, 2007:14)

Después de la exposición de las especificidades del documento pictórico de estudio, en el siguiente capítulo se presentan las: bases, conceptos y parámetros teóricos con los que se estructurará la metodología para proceder al análisis de la representación de la arquitectura en el Capítulo IV.

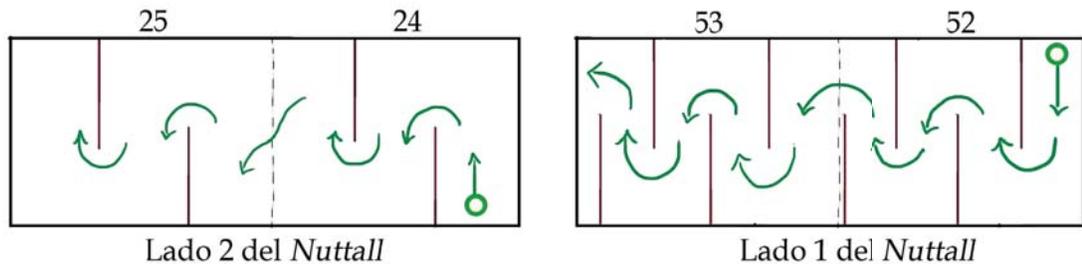


Figura 10. Representación esquemática del sentido de lectura del *Códice Nuttall*. Esquema retomado y modificado del de, Marcus (1992). Editó D.A.D.Z.

²⁸. Acorde a Smith el morado que se usa en el *Nuttall* es más saturado, es decir más intenso que en otros códices. Por ejemplo en otros códices la gama cromática del morado se percibe más como azul oscuro o gris azulado, es decir que la cantidad de rojo en su composición es menor que en la utilizada en la del *Nuttall*. Se presume la obtención de este color morado de crustáceos o moluscos tentativamente provenientes de la *Mixteca de la Costa*.

²⁹. En su obra, Smith (1973), refiere que esta línea roja delgada que circunscribe la boca, se asemeja a un *lipstick* 'mal colocado'.





© THE TRUSTEES OF THE BRITISH MUSEUM

Capítulo 77

Diagnóstico

de los análisis previos sobre
la **representación gráfica**
de la arquitectura en los
códices prehispánicos

Algo importante de puntualizar es que, en términos generales, no hay muchas investigaciones específicas que profundicen en el análisis de la representación de la arquitectura en los códices mesoamericanos -prehispánicos o coloniales-.

De entre las puntuales obras que podemos mencionar al respecto son, “*El análisis de la arquitectura y su representación*” hecho por, Velázquez Cedeño (2012), en el *Códice Mendocino* para el proyecto *Tetlacuiloll*. En este estudio se abordan de manera sucinta las formas así como las perspectivas de la representación de la arquitectura y su relación con sus distintos significados simbólicos, lingüísticos e ideológicos. Sin embargo este estudio es breve y no ahonda mucho en el trasfondo cultural implícito de quienes hicieron dichas representaciones.

Bajo parámetros similares, tenemos otro breve trabajo del análisis de las representaciones de la arquitectura en los códices del área maya (*Dresde, Paris, Madrid y Grolier*) hecho por, Pincemin & Rosas (1985), el cual, en palabras de los autores, es un primer intento de catalogación de los elementos de la arquitectura representados en estos códices. En este artículo los autores abordan de manera muy somera las representaciones de la arquitectura y no profundizan en las formas y especificidades de representación, pues puntualizan su trabajo como el inicio de un estudio que pretendía profundizarse posteriormente.

En este sentido, Daniel Schávelzon, aunó más consideraciones a esa misma propuesta en el *número 15 de la serie de Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana*, en donde ampliaba la búsqueda de información respecto de la arquitectura, no sólo en códices, sino también en maquetas y cerámica. Las propuestas de, Schávelzon (1982), se cristalizaron en la obra titulada: “*Las representaciones de la arquitectura en la arqueología de América*” en donde, como el título lo menciona, se abordan todas las formas de representación de la arquitectura de Mesoamérica sobre todos los materiales y técnicas en las que se realizaron (escultura, pintura,

grabado, maquetas).

Otro artículo es el titulado: “*La influencia Náhuatl en la terminología arquitectónica*” de Ponce de León & Siller (1985), que si bien, no aborda de manera directa, a nivel pictórico, la representación de la arquitectura en los códices, de forma indirecta analiza los componentes de la arquitectura representados en los documentos nahuas para incidir, a nivel lingüístico, en los vocablos nahuas relacionados a la arquitectura en el ámbito constructivo y que se seguían utilizando hasta el día de hoy (de ese tiempo 1985) para denominar a dichos elementos.

Los anteriores estudios fueron enmarcados en las producciones culturales del altiplano central, pero uno que abarca diversas áreas culturales de Mesoamérica para analizar la representación de una sola edificación, es la titulada: “*Las aportaciones de los manuscritos pictográficos al estudio del juego de pelota*” por, Taladoire (2015). En ella se hace un análisis exhaustivo de todos los elementos pictóricos que intervienen en la representación del Juego de Pelota y que están plasmados en 58 manuscritos del Altiplano central (de origen prehispánico y colonial). Esta obra, dentro de todas las anteriormente mencionadas, es la que abarca más aspectos culturales, ideológicos, pictóricos y simbólicos dentro de su análisis para proponer el tejido de significación que todos estos elementos les dan a las convenciones de representación del Juego de Pelota en Mesoamérica.

De igual manera, para ahondar en las representaciones de la arquitectura pero para el área de Oaxaca, y más específicamente, para las producciones gráficas de la *Mixteca*, encontramos que la mayoría de las obras se inclinan a analizar e interpretar el contenido de las secuencias gráficas e unidades temáticas del documento. Todas ellas detallan, de manera general, procedimientos tentativos acerca de las técnicas y materiales sobre los cuales fueron hechos los códices, así como la identificación de sus componentes caracterizadores a nivel pictórico para poder contrastarlos con las demás producciones gráficas de Mesoamérica.



Dentro de ese marco contextual para la interpretación y estructuración del contexto social, ideológico, simbólico y formal del grupo cultural mixteco, los estudios más importantes, se encuentran las obras:



Figura 11. Elaboró y editó D.A.D.Z.

Y a nivel particular las únicas dos obras publicadas que analizan la representación de la arquitectura en los códices mixtecos, son las realizadas por la misma autora, Garza (1970; 1978). Esta investigadora realiza, en los años ochenta, sus dos obras parteaguas con las herramientas teóricas y tecnológicas que tiene a la mano y que para la presente tesis, son cruciales. Ya que son los únicos estudios enfocados totalmente en el análisis de la representación de la arquitectura en códices mixtecos.



En calidad de obras pioneras, se les realizó un oportuno diagnóstico respecto de sus aspectos teóricos-metodológicos para poder resaltar las presencias y ausencias que hay en su proceso de prospección hacia el tópico de esta investigación. Mismo que no ha sido abordado de manera contundente desde hace 47 años³⁰ cuando se dio la primera obra publicada en relación al tema.

2.1. Un análisis específico sobre las convenciones de representación de la arquitectura en los códices mixtecos

Los dos trabajos pioneros que se mencionaron son:

1. "Nomencladores; Catálogo de representaciones arquitectónicas en códices mixtecos", Garza (1970)
2. "Códices genealógicos: representaciones arquitectónicas", Garza (1978)

En el primer trabajo (1970) se estructura un catálogo con las representaciones individuales y aisladas de los elementos de la arquitectura de los edificios. Ya que se disecciona su representación en los diversos componentes arquitectónicos que lo integran (como almenas, jambas, dinteles, escaleras), para finalmente, mostrarlos en un listado a manera de formato paradigmático de representación. Los paradigmas gráficos incluidos en esta obra provienen de los 5 códices mixtecos prehispánicos (*Códice Vindobonensis, Códice Nuttall, Códice Selden, Códice Bodley, Códice Colombino-Becker*).

.....
30. Respecto de la obra de, Caso (1970), y 39 años respecto de la obra de, Garza (1978).

Figura 12.
Silvia Garza
Tarazona

En la introducción al catálogo se especifica que se realizó con la intención de armar un compendio de las representaciones de los elementos arquitectónicos a través de la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas (sistemas de computación) que se estaban introduciendo en esa época. Estos se perfilaban como recursos de vanguardia que podían ser aprovechados como instrumentos innovadores y de apoyo en la comprensión y cuantificación de la representación gráfica en los códices mixtecos. Tomando en cuenta los datos duros consecuentes de la revisión de dicha obra, no la abordé a detalle, puesto que no contenía puntos teóricos vitales para contrastarlos respecto de la presente investigación.

Cabe recalcar que ese catálogo es una fuente importante a la cual abrevar sí lo que se requiere es reconocer las coincidencias y divergencias formales entre las diversas formas de representar los componentes arquitectónicos presentes en los 5 códices mixteco-prehispánicos, pero sí lo que se requiere es ir más allá del nivel pictórico y formal de representación, la segunda obra de la autora es la que más incide en ciertos aspectos del tema con sus respectivas limitantes. A propósito cabe contextualizar que al ser estas dos obras las parteaguas de una nueva línea de investigación en esa época, su punto fuerte es la sistematización de datos y no la estructura teórico-metodológica que apenas se estaba gestando en esos años y que se discontinuó o dejó inconclusa hasta el día de hoy.

2.2. Códices Genealógicos. Representaciones Arquitectónicas

“Códices Genealógicos: Representaciones Arquitectónicas”, (1978) (CG.RA) es una obra que consta de 65 páginas que están organizadas en cinco capítulos, de los cuales, en cada caso, cité los extractos necesarios para puntualizar las coincidencias y divergencias presentes entre la postura teórica de la obra y la de la presente investigación. Cabe precisar que los datos que nos ofrece esta son el resultado del análisis de las representaciones arquitectónicas en los códices prehispánico-mixtecos: *Nuttall, Vindobonensis, Becker I y II, Bodley, Selden II y el Colombino*.

En el capítulo I encontramos el objetivo del trabajo, así como la perspectiva desde la cual se define la prospección del tópico en cuestión:

“Nos proponemos analizar con detalle el aspecto arquitectónico, ya que en los manuscritos existe una cantidad suficiente de edificios representados; [...] En la arquitectura es posible encontrar reflejadas las interrelaciones existentes entre diferentes aspectos de la cultura: los medios de subsistencia o economía, la tecnología, la organización social, la religión, el arte, la guerra, etc. los que aunados a los organismos vivos y al hábitat constituyen el cuadro de factores que actúan condicionando las formas arquitectónicas.” Garza (1978:9)

Es un hecho que a través del escrutinio de las soluciones de representación gráfica presente en los códices, es posible observar y correlacionar ciertos aspectos contextuales legibles del grupo cultural que los creó, tales como vislumbrar ciertas costumbres sociales, rituales, aspectos de vestimenta e inclusive algunos aspectos lingüísticos. Sin embargo, que específicamente se pueda correlacionar el cambio tecnológico y económico, así como los aspectos que condicionan la construcción de la arquitectura física con los elementos arquitectónicos representados en los códices, parece una premisa inexacta.

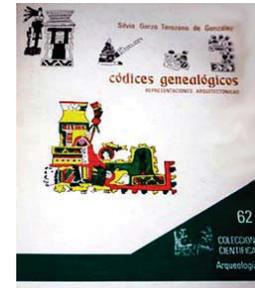


Figura 13. Portada
de CG.RA,
1978





Para poder validar esta correlación, deberíamos partir de suponer como una representación realista de la arquitectura construida a las convenciones pictóricas de los componentes arquitectónicos presentes en los códices. De esa manera tentativamente podríamos detectar en sus representaciones ciertos elementos que posiblemente eran y estaban construidos, y por lo tanto inferir los aspectos y procesos implicados en su construcción. Pero la realidad es que no podemos fiarnos de considerar a las representaciones arquitectónicas, sobre todo en los códices mixtecos, como una realista y fidedigna correspondencia de la arquitectura edificada en su segmento temporal correspondiente. Ya que acorde a satisfacer la necesidad de legitimación con la que por lo general se mandaban a hacer los códices, el contenido vertido en ellos, y en específico en el *Códice Nuttall*, son sucesos que se quisieron dar a conocer para difundir la reputación, hazañas y vicisitudes de ciertos personajes.

En el caso de la arquitectura, los símbolos y signos implicados en la representación –completa- de un edificio, debían de transmitir desde el nombre del lugar, el espacio dentro de ese lugar donde se llevaba a cabo las actividades; acogerlas visualmente en composición gráfica dentro de esa edificación, y hasta la connotación simbólica de tal espacio, ya sea de índole religiosa, política, social. En este entendido, dado a que las convenciones gráficas eran una codificación, los símbolos representados podían no corresponder al estado físico de la arquitectura y por ende, no reflejar la ostentabilidad o precariedad de los sistemas y modelos de construcción que se pretenden obtener de esta correlación.

Estas especificidades en la obra de CG.RA respecto de los aspectos particulares que se analizaron de las convenciones de representación de la arquitectura, son los que dan la pauta para desglosar, tanto la perspectiva teórica como las herramientas metodológicas a utilizar en el curso de la investigación. En dicha obra las herramientas de análisis se enuncian como:

“Por otra parte, no podemos hacer un análisis riguroso de la arquitectura porque nuestros materiales son representaciones y por ellas entendemos “las figuras, imágenes o ideas que sustituyen la realidad” (Dicc Leng Esp, 1956:1136). Zevi (1963:38) nos dice

que para representar la arquitectura hay que hacer uso de todos los medios modernos como son los alzados, plantas, cortes, maquetas, fotografías y aún el cine, porque el verdadero valor de la arquitectura es el contenido y no el continente, y la arquitectura prehispánica da mayor énfasis al continente y no al contenido, ya que configura y delimita sobre todo los espacios exteriores.” Garza (1978:13)

En atención a la ausencia del análisis de los aspectos epistemológicos inmersos en la construcción de tal herramienta gráfica que, para los pintores mixtecos, funge como uno de los medios primordiales para la transmisión de conocimientos particulares y de los aspectos legibles e inteligibles del contexto en el que se ven inmersos. Es que el eje teórico que postulo para el análisis de estas especificidades se apega a describir la esencia de las características materiales (pictóricas) en su contexto, tratando de no incluir parámetros de análisis advenedizos que lo pudieran sesgar o permear con otros parámetros ajenos al caso de estudio.

Dado que la presente tesis se enfoca en el estudio de las convenciones de -representación de la arquitectura- y no de la arquitectura construida, misma que pudiese reflejarse en dichas convenciones de representación, es que las herramientas principales provienen del concepto de dibujar como un proceso complejo y se apegan a identificar los componentes básicos de dicho proceso para identificarlos en el código acorde a sus propios parámetros contextuales.

Para el caso de las representaciones de la arquitectura en el *Códice Nuttall* propuse a los procesos cognitivos como el medio primordial en la concreción de sus soluciones gráficas, las cuales, tienen múltiples funciones simultáneas, más allá de solo referir topónimos o hacer la comparación de sus componentes simbólicos con los de la arquitectura construida.

En contraste con la obra citada, el interés de este trabajo radica en indagar en las formas y en los procesos en los que se comprende y gesticula la transformación y representación pictórica de la realidad para un grupo determinado. Asimismo, el de conocer las condiciones bajo las cuales ese particular grupo, en este caso el de los escribas mixtecos implicados en la elaboración del código, tenían cánones y contextos propios de representación pictórica.

Finalmente cierro las puntualizaciones de este primer capítulo teórico de la obra de CG.RA, con la siguiente cita, la cual, discrepa respecto de las consideraciones, la perspectiva y el procedimiento de comprensión con las que se realizó la presente tesis.

“Más aún, las técnicas de representación de elementos arquitectónicos en los códices son muy limitadas, como más adelante veremos, en primer lugar porque son representaciones planas y obedecen a normas culturales de representación específica, y en segundo lugar porque están relegadas a un segundo plano de importancia, pues el principal interés de los códices es la acción de los personajes.” (Garza,1978:15)

En esta cita se pueden percibir las relatividades metodológicas que presentan algunas de las perspectivas teóricas que han abordado el tema de la representación en los códices prehispánicos, y que no han podido concretar, a niveles más complejos, el análisis de las especificidades contextuales de dichas representaciones gráficas, puesto que solo se quedan a nivel descriptivo.

Al tomar parámetros occidentales de representación como la –perspectiva y el dibujo realista- para comparar y definir de forma primaria y no auxiliar, que las convenciones de representación de la arquitectura en el código son “limitadas y planas”, por no cumplir con toda la “complejidad” que los parámetros de nuestro contexto cultural occidental dictan, no se está incidiendo en el tejido significativo profundo de tales producciones, solo se les describe.

Aunado a este aspecto, mencionar que las soluciones gráficas prehispánicas -obedecen a normas culturales de representación-, pero no ahondar en ellas en los análisis, ni tomarlas en cuenta para desglosar sus parámetros de identificación, hacen que tengamos datos acerca de los aspectos cuantitativos de las representaciones pero no de los cualitativos, tan cruciales, si lo que se requiere es entender el tópico en todas sus dimensiones.

Para concluir, en la obra, se aboga que las representaciones de la arquitectura están “relegadas” en segundo plano porque el principal interés de los códices es la acción de los personajes, sin embargo, considero que ese aspecto no es posible de simplificarse en esos términos. Ya que, como veremos en las láminas de análisis y en los términos de codificación gráfica

de datos mediante la representación pictórica, tanto los personajes, como las –edificaciones- y los lugares representados en el código juegan un papel vital y concomitante para transmitir su discurso de manera integral. De ninguna manera se pueden deslindar o priorizar los unos sobre los otros porque se afectaría totalmente la estructura de lo contenido. La cuestión en este caso, más bien sería la de analizar las formas en los que los componentes pictóricos participan en distintos niveles de forma particular y de forma conjunta para formar el tejido sígnico final de la composición gráfica del código.

Al tener este complejo tejido de representación, considero que esas -normas culturales específicas-, en este caso las de los huisitacu, son una compleja solución de comunicación gráfica que hacía alarde de contener en su estructura, elementos para que aquel que observara el documento, pudiera saber: el lugar o señorío del que se hablaba, el espacio en el que se llevaban a cabo las acciones, si esa edificación, dependiendo de cada caso, era de carácter religioso, político, administrativo; a que –entidad- estaba asociado. Así como también, dependiendo de la composición de cada lámina, destacar qué datos eran importantes de saber dentro de las acciones que se plasmaban en esa solución pictórica.

2.2.1. Tras la metodología de investigación

En el capítulo II de CG.RA se plantean en 5 puntos generales, los que vendrían siendo los parámetros metodológicos (porque no vienen explícitamente escritos como tal) con los que se analizaron los aspectos formales de los códices implicados. Los productos de la aplicación de estos dieron como resultado las características de las técnicas de representación en los cinco códices mixtecos así como los datos que denotan cada una de estas para cada caso de la arquitectura representada.

El primero de estos cinco parámetros incluye:





2.2.1.1. *Parámetro 1: Elementos arquitectónicos y su representación formal*

Bajo esta nomenclatura, se declara a la –línea- como base configuradora de todas las representaciones de los elementos arquitectónicos (Tablero-Talud, basamento, muros, apoyos continuos, techumbres planas y cónicas, comunicaciones verticales, accesos), incluyendo sus respectivas variaciones y especificidades para cada caso de representación.

“La línea es quizá el valor más aparente y distintivo de la arquitectura mesoamericana, y en nuestras representaciones la línea es predominantemente recta, horizontal y vertical, aplicada a todo sin cambio ni variación, quedando todo tipo decorativo subordinado a la línea (Robina, 1959:622).”
Garza (1978:15)

Secciones más adelante en esta obra se aclara que la Línea combinada con los elementos: superficie, volumen y espacio, conforman a la –forma-. Si bien, la línea es parte importante de los componentes operacionales de representación, como se constata en apartados posteriores, dentro de la obra de CG.RA no se inserta este elemento dentro de un contexto teórico a profundidad o como parámetro coactivo dentro de un proceso de producción gráfica.

La puntualización de la línea como eje rector, viene acompañada del argumento de que al ser la representación del código bidimensional, no se puede hablar de tridimensionalidad o volumetría. En este entendido podemos percibir entonces que los cánones occidentales de representación utilizados en los aspectos teóricos de la obra, supeditan el entendimiento de la representación de los códigos prehispánicos a nuestros cánones occidentales de “tridimensionalidad o volumetría”. Esto no nos permite un acercamiento a las características esenciales de la representación, sino a una descripción de las características, que según nuestros parámetros estéticos, constituyen o destituyen la totalidad de una representación ajena a nuestro contexto cultural. Siguiendo con este orden de ideas, entonces en el caso de que no se encuentren estos componentes de representación prehispánicos ligados a la representación occidental, diversos autores optan por

proponer que los pintores prehispánicos carecen de recursos de representación más compleja para estos elementos (?).

En suma de las razones anteriores, es que, de forma predominante, se considera que la representación de los códigos es bidimensional, no tridimensional, así como que no denota volumetría sino superficies planas y que no es una representación que corresponde directamente a la organización espacial de la arquitectura al ser tan ‘sencilla’. Inclusive a veces se ha llegado a decir que ni siquiera presenta planos de representación. Con la intención de no seguir en esa misma línea de pensamiento, es que, en el marco teórico de la presente tesis, prioricé la elaboración de las herramientas metodológicas, que empero a que fueron seleccionadas de corrientes euro-americanas, me permitieran conocer las técnicas y procesos de representación gráfica del Nuttall a través del análisis de sus características esenciales comprobables acorde a la percepción de sus contextos y no acorde a identificación e imposición de conceptos improcedentes con los cuales analogar el entendimiento de dichas soluciones gráficas.

Es por estas razones que planteo al –dibujar- como un proceso complejo en el cual nunca se desvincula la tridimensionalidad de los objetos pese a que estos se representen en un soporte bidimensional. Sus características esenciales no se deslindan de él y permanecen en la representación tanto a nivel cognitivo como en el formal. La virtud de esta postura teórica es que, para los códigos mixtecos, nos permite cuestionarnos y guiar la identificación de los elementos formales de representación que se utilizaron para denotar la volumetría y tridimensionalidad en dichos documentos, de manera independiente a los que nosotros consideramos como aplicables para ello (como el sombreado o achurado, por poner un ejemplo) y que son obsoletos en el diagnóstico del código.

Retomando los cuatro parámetros metodológicos restantes del CG.RA (métrica y proporción, color y decoración, técnicas de representación, temática), cabe mencionar que, en sus criterios de aplicación, no se toman en cuenta los aspectos determinativos que significan las dimensiones de cada documento pictórico, el contenido sobre el cual versan, las épocas en las que fueron creados, así como las razones por las cuales se mandaron a elaborar. Es decir, que el análisis que se describe en dicha obra, se enfocó en que la comparación de la arquitectura

construida con la arquitectura representada ofreciera los elementos y correlaciones suficientes para explicar, de forma general y convencionalizada, las variantes y técnicas de representación presentes en los cinco códices mixtecos que, sobra decir, tienen una contextura y propósito particular y son totalmente diferentes unos de otros.

Es vital este aspecto del contexto de los códices porque muchas de las veces las proporciones, colores, dimensiones y vistas de representación de la arquitectura, responden y tienen que ver más con el formato y composición de cada códice, que con una regla que estandarice las dimensiones de representación como si fuera un decreto estético oficial, como lo veremos en las diversas LAIRA del *Nuttall*.

2.2.1.2. *Parámetro 2: Métrica y proporción*

En la obra se establece que la proporción de las alturas con las que fueron representados los edificios son el factor determinante del carácter de estos.

“En la arquitectura las construcciones son ocupadas o utilizadas por seres humanos, el hombre como la medida de la arquitectura, pero en tanto es obra de arte, tiene sus proporciones propias, correspondientes a cánones culturales determinados, y sus representaciones pictóricas en los códices tienen nuevas proporciones que supeditan a las otras.” Garza (1978:16)

Esta base teórica denota la no inclusión de los aspectos contextuales determinantes de las soluciones pictóricas finales en los códices. Las implicaciones que tienen: el formato del códice de análisis en específico, su composición y el sentido de su lectura no son tomados en cuenta para argumentar los cánones gráficos de representación presentes en cada uno de ellos. Lo cierto es que abogar solo que los cánones de representación están supeditados al grupo cultural del que provienen y no indagar más en sus especificidades, es dejar de lado muchas de las razones, tanto materiales como ideológicas, con las cuales se tejió el documento pictórico final.

Dado que la representación de la arquitectura en los códices correspondía más a la codificación de información que no podía ser ambigua, ni capricho total de los huisitacu, sino a una representación gráfica clara y concisa que pudiera darse a entender y transmitirse a los lectores específicos del documento, sin que necesariamente tuviera que estar presente el pintor que la codificó. Es factible que

los cánones de representación inmersos en este documento pictórico puedan ser cuidadosamente cuantificados y no solo mencionados como en el caso del CG.RA.

En la obra, se propuso una catalogación y tipificación de los edificios representados en los códices siguiendo la métrica y proporción general (y en conjunto) de cada uno de ellos. Esta propuesta va acompañada del planteamiento de que la proporción, de la altura y la anchura de los edificios, responde a la relación de la escala humana con estos (siendo que en un mismo códice hay diversas escalas de representación del humano). Finalmente con esos parámetros se llega a la conclusión general de que las representaciones de los edificios en los códices solo son de “carácter religioso y de carácter civil”.

“La proporción entre las alturas de los edificios representados, aunada a todos los aspectos que la integran nos dan el carácter de ellos (cf Capítulo III). [...] el resultado fue que todos aquellos edificios en los que el basamento no excede de la tercera parte de la altura conjunta corresponden a edificios de tipo civil, y los restantes corresponden a edificios religiosos.” Garza (1978:17)

2.2.1.3. *Parámetro 3: Color y decoración*

En este parámetro se explica que, de manera general, la aplicación del color en los códices se debe a dos principales propósitos. El primero, es el de representar a los edificios con la gama cromática que tenían algunos de los materiales presentes en estos. El segundo, atribuye su uso a la decoración simbólica de ciertos elementos. Con base a estos dos parámetros de uso, en la obra, se menciona que no se encontró alguna correlación entre el uso de determinados colores con cierto tipo de edificios. Pese a esto si se llega a puntualizar el uso del color como un recurso vital para denotar y caracterizar ciertos aspectos de cada uno de los ellos como un aspecto determinante y muy profuso.

“El color hace resaltar el valor óptico de la forma. En las representaciones arquitectónicas y en general en los códices mixtecos, no podemos hablar de la forma sin mencionar el color. Guzmán nos dice que el color en los códices produce un ritmo que le da carácter a la obra (1933:118-119).”

“Su uso exhaustivo... (del color) va desde el puramente arquitectónico como factor de diferenciación del elemento, dotándolo de un valor expresivo visual, a base de la formación de sistemas decorativos que obedecen a motivaciones del tipo cultural y simbólico religioso supeditados a la Arquitectura. en otras ocasiones





rompiendo aquella supeditación se convierte en 'pintura'..." (Robina, 1959:625)." Garza (1978:17)

Entre las conclusiones a las que se llega con la utilización del color se encuentra:

"El resto de los colores empleados, así como la decoración, pueden ser copia de los existentes en los edificios; como es sabido, los edificios prehispánicos se pintaban o simplemente se decoraban: como dice Caso, a la gente le horrorizaba pensar en superficies lisas (Caso, 1969:39)." Garza (1978:20)

En este punto debo aclarar que el uso del término -pintar- viene diferenciado del de -decorar-, pero en el texto no se encuentra muy claro ni definido, ya que sólo se menciona brevemente que, como en los códices hay representaciones de las cosas, no se puede saber a ciencia cierta si los elementos simbólicos inmersos en estas representaciones, son en realidad pintados, esculpidos, grabados.

A grandes rasgos y en varios aspectos coincido en el uso del color que se propone en CG.AR, con la pequeña acotación de que no se puede generalizar el mismo uso del color para los cinco códices, ya que en cada uno de ellos hay una adecuación de lo que se está tratando de narrar. Por ejemplo, si se ha utilizado mucho un color para denotar códigos pictóricos simbólicos y se necesita seguir usando ese mismo color en un edificio, se busca un equilibrio en que la información dibujada y pintada no confunda al lector.

Por lo anterior podemos concluir que la aplicación del color está directamente vinculada a la estructuración pictórica general de cada código, y que, al margen de las posibilidades de combinación y composición, se podía codificar de forma similar en cada uno de ellos. Sin embargo hay que observar con particular atención este tipo de propuestas para poder ofrecer una correlación de cualquier magnitud.

2.2.1.4. Parámetro 4: Color y decoración

Dentro de las técnicas de representación, se hacen agrupaciones de la utilización de la paleta cromática acorde a la categoría llamada: -materiales- (de construcción) como paja, madera, estuco etc. a los cuales se les asigna una codificación de representación física o esquemática para cada caso. Otra categoría de representación mencionada

es: -perspectiva-, en la que se detalla que ésta será el medio a través del cual se –traducen- las representaciones gráficas que están presentes en el código, para que con ellas, nosotros podamos entenderlas acorde a nuestro bagaje cultural.

Lo que claramente destaca en este apartado, es que hay una falta de sistematización de los parámetros que se tomaron como base para analizar las representaciones de la arquitectura. Pues jamás se indica en el documento por qué solo se tomaron los materiales que son representados en los edificios, así como los criterios generales de la utilización en las vistas de representación (perfil, planta, frente) para la caracterización de las producciones culturales mixtecas. A este respecto las vistas de representación se mencionan como sabidas sin explicar los parámetros que implican y se utilizan para hacer una cuantificación de los edificios que las presentan. Pero al igual que en los otros dos componentes que ya vimos, no se tomaron en cuenta las particularidades contextuales de los documentos en la ejecución de ese trabajo.

En CG.RA se propone que las representaciones de la arquitectura están realizadas en vistas de: Frente, Perfil, "Perfil" y Planta y con estos parámetros se exhiben cuadros comparativos cuantitativos que generalizan (estandarizan) las formas y la cantidad de representaciones por cada vista y por cada edificio presente en los códices. En el marco de esas especificidades se llega a la conclusión:

"Los cánones para la representación de edificios pueden, a nuestro juicio, agruparse en dos grandes tipos: la alteración de las proporciones y la traslación de la proyección. No quiere esto decir que para los escribas de los códices estas normas fueran explícitas, sino que así es como podemos expresarlas en forma gráfica [...] el hecho de que hayamos dibujado la traslación de la proyección antes que la alteración de la proporción no implica que sean dos pasos separados ni menos aún que se sucedan en ese orden; sólo procuran claridad en la presentación." Garza (1978:23)

Con estas técnicas de representación, se jerarquizan y organizan las representaciones en el código, partiendo de indicar las "traslaciones", proyecciones y modificaciones como las soluciones gráficas, pero desprendiéndose desde conceptos generalizadores y advenedizos, más apegados a trasladar las convenciones de representación presentes en el código a un lenguaje gráfico que –nosotros- podamos comprender con los esquemas propuestos, que a describir

e identificar la forma específica en la que se representaban los edificios.

De esta manera, con esta premisa conclusiva, podemos percibir que el análisis sobre las técnicas de representación hecho en esa obra, se queda limitada al no incluir los todos los aspectos particulares en los que se desenvuelve cada código, así como al hecho de que las conclusiones a las que se llegan para argumentar los métodos y soluciones gráficas, obedecen más a explicárnoslos a nosotros, con nuestros términos, más que a desglosar sus aspectos esenciales. En otra categoría más que llama espacios exteriores, aplica el método visto párrafos arriba pero para los elementos y espacios que se encuentran 'entre medio de los edificios', ubicados a lo largo y ancho del código, los cuales presentan las mismas particularidades ya recaladas.

El último componente con el cual se analizan las representaciones de la arquitectura en este capítulo II, es el de:

2.2.1.5. *Parámetro 5: Temática*

En este apartado, si bien la denominación es "temática", en el capítulo I de ese trabajo, ya se había planteado un somero esbozo del contenido de cada uno de los códigos estudiados, por lo que entonces descartamos este término aplicado en los códigos. Por consecuencia a este hecho se infiere entonces una referencia a los *temas o géneros*, caracteres de los edificios, sin embargo tampoco contiene eso este punto. Aquí encontramos la postura que se toma y los elementos que se identifican en el código desde la perspectiva de la -pintura- como escritura, asimismo se enlistan los elementos propuestos por Manrique y Garza como diferentes tipos de logogramas y pictogramas. Identificando, acorde a la propuesta citada, 5 componentes y sus respectivos elementos como -escritura-.

"Los códigos no son propiamente una pintura sino una incipiente escritura. Boas en su libro del Arte primitivo nos dice que el arte representativo en el sentido estricto de la palabra, está confinado por completo a una forma tosca de escritura, enfatiza la importancia para comunicar ideas, supera al interés artístico (Boas, 1947:74). Creemos que los códigos fueron hechos para registrar tradiciones."

Garza (1978:27)

Dentro de esta postura de prospección al tema, queda un poco ambigua la forma exacta en que se retoma cada

función propuesta para organizar las representaciones de la arquitectura. Este hecho es comprensible ya que para la fecha en la que se elaboró esta obra apenas comenzaban los estudios sobre este tópico y las diversas teorías de aproximación.

En el capítulo III de *Códices Genealógicos* se aborda la identificación y definición del carácter de los edificios.

"Después de hacer el estudio particular de cada uno de los elementos que integran nuestras representaciones arquitectónicas, podemos clasificar los edificios según su carácter. De acuerdo con su función general los agrupamos en dos categorías: religiosos y civiles." Garza (1978:29)

Dentro de la primera categoría: *edificios religiosos*, se incluyen los que son Templos, acotando que estos mismos pueden ser clasificados de acuerdo a su función, de entre las cuales se les adjudica como: lugar para enseñar, último punto de defensa en una posible conquista, y como administración, ya que ahí se llevaban a cabo la toma de decisiones trascendentales, así como predicciones del futuro.

La clasificación de los edificios es propuesta acorde a su uso, puntualizando que, hasta cierto grado, no se le puede diferenciar a uno mismo de las otras funciones que se les pudiesen adjudicar. Conuerdo con el hecho de que, en la arquitectura construida, los edificios presentan múltiples funciones y que querer clasificarlos tajantemente acorde a nuestra comprensión de su género o temática, es un error.

La representación de la arquitectura en los códigos responde a la transmisión de cierta información y específicamente en el caso de los edificios, estos son pintados en el código acorde a la función prioritaria que se necesita dar a conocer y difundir, independientemente de que ese mismo edificio en la realidad material, pudiese tener muchas más funciones.

Al margen de las clasificaciones de los edificios dadas en el CG.RA, se percibe la falta de profundidad en las relaciones espaciales de estos y como es que estas relaciones se configuraban gráficamente en el código, y con base a ello saber en qué grado repercutían en la composición de su narración general. Las clasificaciones que la autora propone dentro de la categoría *Edificios Religiosos* abarcan: Cuevas, Altares, Juegos de pelota, Observatorios. Dentro de la segunda categoría *Edificios Civiles* encontramos: Casa, Baños de vapor o Temazcales, Chozas, Troje, Tanque de





agua, Basamentos y escaleras.

Lo que hay que resaltar respecto a la clasificación de esta propuesta, es que no hay parámetros críticos para hacer una catalogación de ellos. No hay una inclusión y clasificación de todos los componentes de la arquitectura en sus distintos niveles de integración, lo que conlleva a incluir escaleras y basamentos³¹ como ¿edificios?. Asimismo esta clasificación va acompañada de la limitación primaria de considerar que en el códice hay -sitios abandonados o altares sin importancia-.

Estos aspectos teóricos y conceptuales que a primera vista se perciben como discretas ambigüedades, denotan en el trabajo de *Códice Genealógicos* la ausencia de un glosario teórico metodológico apoyado en los aspectos culturales de los grupos mixtecos, así como una inadecuada teoría de la arquitectura que pueda solventar y ayudar a comprender más el tópico en cuestión. Ante estas cuestiones se hace visible la necesidad de una diferenciación entre componentes arquitectónicos, elementos arquitectónicos, arquitectura, tema, géneros, aspectos urbanos, tipificación de los edificios, entre otras cosas, que nos hagan una clara definición de lo que identificaremos en la representación gráfica del documento pictórico que estamos trabajando.

En el capítulo IV de CG.RA titulado: Arqueología de la Mixteca y su cronología, se establece una comparación entre los datos arqueológicos de la arquitectura construida existente en la *Mixteca*, con las representaciones que hay de la arquitectura en los códices. Para este fin, en el texto se aclara que no hay mucha información acerca de esta área, que ha sido muy poco trabajada, y con esa advertencia se puntualizan datos sustanciales como la cronología, el tipo de arquitectura construida, sus materiales de construcción, así como una breve introducción al contexto tentativo en el que se ven desenvueltos en el tiempo.

Los sitios de la *Mixteca* que se abordan en ese apartado son: *Monte Negro, Nochixtlán, Huamelulpan, Huajuapán de León, Yucuñudahui, Quiotepec, Coixtlahuaca; 'otros sitios fuera de la mixteca actual': La Chinantla, Valle de Oaxaca en Zaachila.* Asimismo, en una sección del documento se alude el tipo de cerámica que está presente

en toda la región denominada como '*Mixteca*'. De este análisis se desprenden, a grandes rasgos, las características de la arquitectura de la mixteca, las cuales, son utilizadas para correlacionar los recursos pictóricos utilizados en la representación de la arquitectura y así poder ofrecer propuestas como las que ya habíamos mencionado en párrafos anteriores, de que la aplicación del color se debía a dos principales motivos: la representación real de los materiales y la denotación simbólica de ciertos signos gráficos.

En el capítulo V: Las fuentes escritas, se presentan documentos históricos, como las cartas de relación de Hernán Cortés, en donde se encuentran descritas cómo eran las construcciones y los edificios en el área *Mixteca*, con lo que se detalla cada una de las áreas de las construcciones y las articulaciones espaciales de los edificios así como sus materiales constructivos. Cabe mencionar que si de por sí estudiar a fondo los aspectos contextuales en los que un solo códice se ve inmerso es un trabajo titánico debido a su escala y magnitud, ahora el de los cinco códices mixtecos es una tremenda odisea. Tal vez abarcar tantos códices y sus respectivos contextos, justifique el hecho de que hay muchos aspectos faltantes en el CG.RA.

2.3. Conclusiones del análisis crítico de CG.

Como hemos observado a lo largo del análisis de la obra de CG.RA hay diversas aportaciones y ausencias en los aspectos teóricos y de aplicación en esta obra. A lo primero a lo que me quiero referir, es que la propuesta se enfocó en priorizar la cristalización de tablas comparativas de aspectos cuantificables de la representación de los edificios en los cinco códices mixtecos, es decir, que los resultados fuertes del trabajo fueron la convencionalización y estandarización de la representación formal de la arquitectura para poder ofrecer tablas generales de la cantidad de edificios representados en los códices acorde a las características que se proponen como caracterizadores

31. Respecto de Basamentos y Escaleras: Cita textual: "Estos dos tipos de edificios los hemos llamado así por su semejanza con estas construcciones. Por su posición en el códice Vindobonensis (único manuscrito en el que aparecen), así como por su carencia de asociaciones con otros elementos, es para nosotros muy difícil su interpretación; sin embargo suponemos que se trata de sitios abandonados o de altares sin importancia." Garza (1978:34)

de cada uno de ellos.

Las características de cada edificio, las técnicas de representación y las bases teórico- metodológicas (que en el trabajo no vienen francamente mencionadas como tal) exhiben una fuerte desvinculación de los aspectos contextuales y espacio-temporales particulares de cada códice. Ya que en los análisis no se tomaron en cuenta los propósitos y los formatos de los documentos, así como su lectura. Es claro que estos aspectos son sustanciales, si de comprender la representación de la arquitectura o de cualquier otro elemento gráfico se trata, ya que acorde al discurso que se requería transmitir se estructuraba la complejidad de la codificación de cada documento pictórico. Y si bien se pueden compartir características en sus aspectos formales, hay una particularización en las soluciones gráficas a las que se llegaron en cada documento pictórico.

En las conclusiones de Códices Genealógicos encontramos lo siguiente:

“Por su tema y por su carácter sería posible que los códices que hemos analizado no cubrieran suficientemente los tipos arquitectónicos del área. En efecto, los temas histórico-genealógicos podrían contener solo nombres de personas y lugares, los acontecimientos dignos de registro y fechas sin una sola representación de construcciones, pero por fortuna el sistema de escritura y el calendario centro mexicano requerían de representaciones de edificios; en cuanto a su carácter, es claro que los manuscritos estaban restringidos a la clase dominante y, por lo tanto, sería posible que no aparecieran construcciones humildes. Sin embargo hay en los códices desde templos hasta chozas y desde altares hasta trojes; lo que nos hace creer que la arquitectura está representada casi en su totalidad, en todos los elementos arquitectónicos que intervienen en la vida cotidiana de este pueblo, si bien hay una cierta desproporción en cuanto a la cantidad de los elementos, porque evidentemente no hubo más gente que habitara casas que chozas, ni tampoco hubo más altares y juegos de pelota que trojes.” Garza (1978:45)

Después de este introductorio en las conclusiones, en la obra se termina por dividir en tres subgrupos los códices mixtecos genealógicos.

“Subgrupo I con tiene los códices mejor elaborados, con el mayor número de representaciones de edificios, y éstos tienen el más alto grado de complejidad arquitectónica. En este subgrupo se usa la más amplia gama de color, la lectura se hace en bustrófedon. Está integrado por los códices Nuttall anverso, Nuttall reverso y Vindobonensis anverso. El Subgrupo II no está tan cuidadosamente pintado como el anterior. Aunque está integrado por un mayor número de códices tiene menos representaciones y la mayoría de los edificios están representados con una moldura en el basamento; se usan con abundancia los colores café y amarillo y la lectura es igual a la del

subgrupo anterior. Lo forman los códices Vindobonensis reverso, Bodley anverso, Bodley reverso, Selden II, Becker I y Colombino. El Subgrupo III está compuesto por el códice Becker II, muy mal pintado en comparación con los otros códices: los edificios representados son solo altares, juegos de pelota y chozas, se emplean muy pocos colores y los elementos complementarios son también pocos.” Garza (1978:46)

Asimismo en la obra se proponen las posibles causas temporales y contextuales que les dan su especificidad a las convenciones de representación plasmadas en los códices, haciendo correlaciones entre la arquitectura construida que se diagnosticó en los sitios arqueológicos encontrados en la Mixteca y las representaciones encontradas en cada uno de los cinco códices y clasificados, a su vez, dentro de las tres subgrupos anteriores.

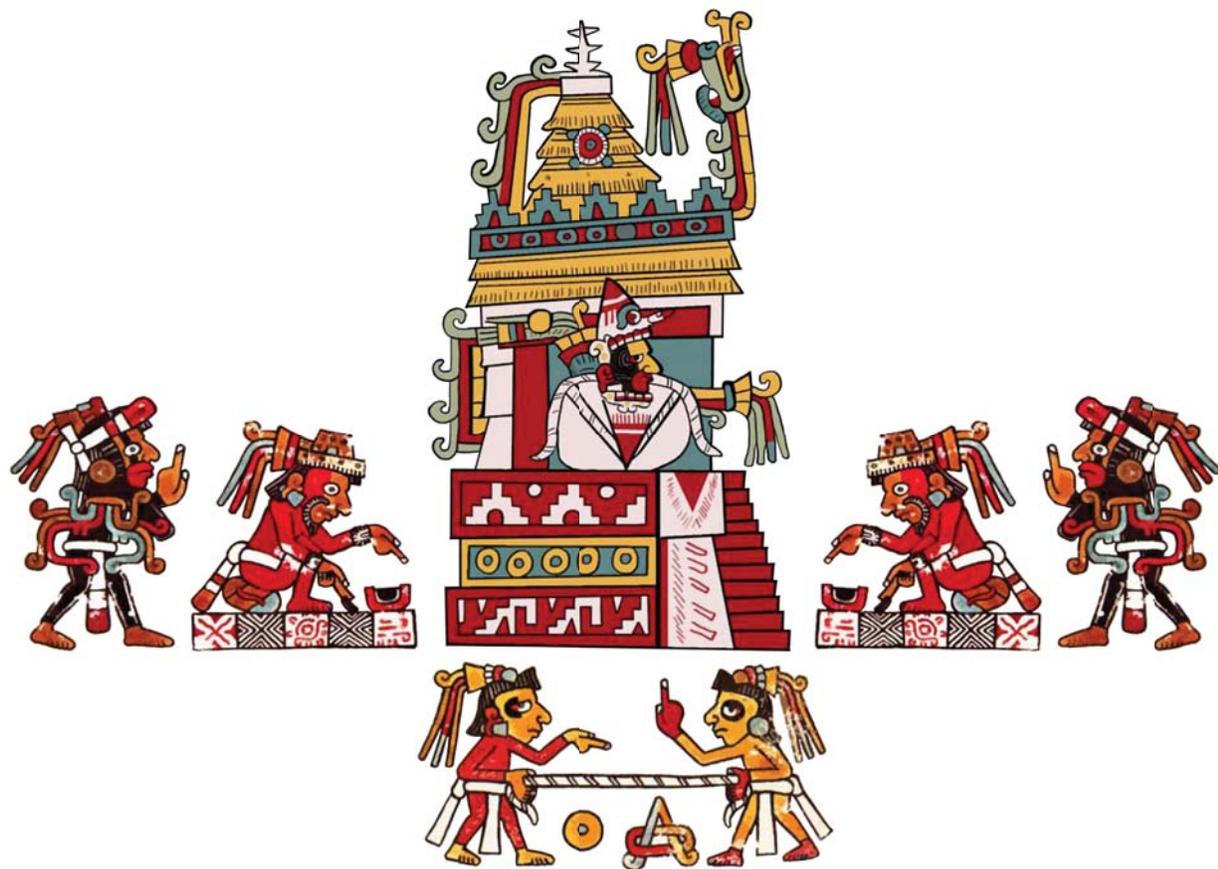
De la argumentación anterior, esta obra concluye con la siguiente propuesta:

“En conclusión, pensamos que nuestras representaciones arquitectónicas en los códices, están más relacionadas con la zona de Puebla-Tlaxcala que con cualquier otra. Por tanto pensamos que los códices fueron pintados por poblano-tlaxcaltecas para mixtecos, o que los mixtecos ya habían absorbido en tal forma la cultura del Altiplano Central, que no podemos diferenciarlos en los códices.” Garza (1978:48)

Particularmente disiento con tal resolución, ya que en el análisis que se propone de la arqueología de la Mixteca, no se incluyeron varios sitios de la Mixteca Alta. Y acorde a estudios, relativamente recientes ((Kowalewski, y otros, 2009), (Spores & Robles García, 2014)), hechos a nivel regional, se sabe que hay presencia de asentamientos desde el preclásico temprano, lo que nos conduce a tomar en cuenta que dichos grupos culturales produjeron sus propias soluciones particulares a varios aspectos de la vida desde épocas muy tempranas.

Esta inclinación hacia una tradición pictórica más que a otra debe de tomarse con cautela pues considero que deben de incluirse otros parámetros de análisis para poner en consideración una absorción o inclusión de –soluciones culturales- ajenas a su producción cronotópica específica. En este entendido, la generación de nuevas herramientas teórico-metodológicas, desde distintas posturas de conocimiento, es muy necesaria para complementar la información que existe respecto del tema en cuestión y con cada nueva propuesta lograr una comprensión lo más integral y actualizable posible.





Capítulo FFF

Implicaciones del proceso
de **representación**
gráfica en los **códices**
prehispánicos

3.1. Principales teorías y posturas de la representación gráfica en los códices

Alrededor del mundo, las representaciones gráficas sobre cualquier material y técnica son frecuentemente el medio más particular de expresión. Destacan como medio primigenio de comunicación en las denominadas civilizaciones antiguas, y particularmente hablando de los grupos culturales que se desarrollaron en Mesoamérica, estas presentan un alto grado de complejidad por la cantidad de connotaciones y funciones que poseen.

“La esencialidad o la esquematicidad de las imágenes que se obtienen mediante el dibujo han conducido, en todas las civilizaciones y épocas históricas, a identificarlo con el momento inicial (ideativo) de toda operación configuradora.” Seguí de la Riva (1986-1998:11)

En el campo de estudios mesoamericanos cuando se habla de analizar alguno de los aspectos inmersos en los códices, las perspectivas más frecuentes que se utilizan para realizar dichos estudios, en su mayoría, provienen desde la historia del arte, la antropología o la iconografía, solo por mencionar algunas de las más prominentes. Sin embargo, en la mayoría de los casos, las herramientas metodológicas, los conceptos y las posturas teóricas que de ellas se desprenden, se inclinan a crear una tendencia en su estudio y por ende los datos obtenidos de ellos. Ya que aplican como recurso primario en sus procedimientos, cánones conceptuales y estéticos occidentalizados como parámetros primarios de comparación para comprender la dinámica de estas producciones culturales. Pero que, si las atendemos en su propia esencia y contexto, no pueden ser vistas desde estas teorías generalizadoras y universales.

No es mi intención ahondar minuciosamente en esta controversia, ya que el tema es meritorio de otra tesis completa, lo que me interesa señalar de este tópico, es que contemplando estas particularidades teóricas, aquí se partió de la idea de poder enriquecer y construir una metodología que atienda los diversos aspectos implícitos en la prospección de las imágenes, sin encajonarse en la universalidad o relatividad de las perspectivas ya propuestas anteriormente en este campo de estudio.

Por lo que en el marco de estas observaciones anteriores y a la latente controversia que existe entre las posturas teóricas que consideran a las representaciones pictóricas en los códices como escritura³², pictografía³³ o como otro tipo de sistema³⁴, se acota que tras una revisión crítica de las propuestas más prominentes, en la presente investigación se proponen conceptos conciliadores al respecto de ellas y a las condicionantes contextuales del códice de análisis.

“La representación es denotativa en el marco de un entorno natural y cultural, que son esquemas de las maneras colectivas de objetivar las experiencias de la realidad. Los niveles de representación (descripción) se relacionan con el autocontrol de esos modelos y del lenguaje, en tanto que instrumento de mediación cognoscitiva y comunicativa. Las esquematizaciones básicas de la representación, en sus distintos grados, se corresponden con los modos dialógicos de la objetivación que fundan y sostienen las reglas organizativas de la percepción.” Seguí de la Riva (1986-1998:16)

Es decir, que partí de proponer y redefinir conceptos cuyas significaciones se apeguen al hecho real, para que de ésta forma definan el objeto/técnica en sí mismo. Esto con el objetivo de respetar y considerar las variables lingüístico-contextuales de denominación mixteca para completar en su máxima dimensión dichas producciones de representación gráfica. De ésta manera la participación que tienen las denominaciones en lengua original, integrarían en la conformación de la totalidad de nuestro documento gráfico, un aspecto latente, determinativo, pero no determinante, dentro de la diversificación de los conceptos y significados de las representaciones que se analizaron.

“La transmisión cultural se apoya en la reproducción de representaciones y, el aprendizaje, en la adquisición de los esquemas fundamentales y en su posterior modificación, hasta haberlos ajustado a la habilidad comunicativa personal. La modalidad explicativa se identifica como interpretación de la representación. Es el juicio de valor. La interpretación es la explicación de la reflexión comprensiva acerca de una objetivación. Su objeto es la contextualización del pensamiento-acción y, en consecuencia, se ocupa de aclarar el significado de la representación y la interconexión de los distintos niveles representativos. No puede haber interpretación

32. (Velázquez 2013)

33. (Smith 1973), (Jansen 2011), (Caso 1996)

34. (Hill 2010)





más que de la representación.” Segui de la Riva (1986-1998:16)

Cabe aclarar que respecto a este contenido lingüístico, lamentablemente no hay una fuente de acceso directa o viable que pueda aplicarse e incidir directamente en el contenido del mismo, como lo pudiese ser en otro tipo de tópicos y análisis, debido a que los únicos seres que sabían la interrelación estrecha entre el discurso oral del código y su contraparte representada, eran las personas de élite que manejaban estos documentos y que hoy en día no podemos equiparar con los datos análogos o la información etnográfica de personas del mismo grupo cultural, ya que uno y otro contexto no tienen que ver. De entre lo viable que pude realizar para subsanar el contenido de este aspecto fue revisar documentos del mixteco del siglo XVI para diagnosticar si había descripciones de las características de los edificios y sus relaciones espaciales, pero poco se encontró directo al tema.

A este respecto hay un apartado específico en este segundo capítulo, en donde se abordan la mayor cantidad posible de términos en lengua mixteca del siglo XVI que tienen que ver con los diversos componentes y procesos alrededor de la arquitectura, su contexto y espacio para acercarnos, en cierto nivel y con limitantes, al contenido de este tópico lingüístico, al que no nos podremos acercar mucho directamente por el tiempo e implicaciones que nos separan de la realidad cronotópica del documento pictórico.

Se debe tomar en cuenta que la elaboración de cualquier código, y en específico la del *Nuttall*, es una cuestión muy compleja en donde intervienen variables de diversa índole como: la cantidad de personas que participaron en su elaboración, los lapsos de tiempo en los que se realizaron cada espacio narrativo, los paradigmas de representación propios del bagaje de cada pintor etc. Dichos datos deben de tomarse cautelosamente ya que repercuten de forma particular en la concepción final del documento. Por todas estas razones es que, se recalca que esta tesis realizó el análisis de las convenciones de representación de la arquitectura sin intenciones de generalizar y convencionalizar dichas soluciones gráficas.

En el marco de las consideraciones anteriores, de

ahora en adelante cuando se mencione en el texto -los escribas que elaboraron el código- siempre me estaré refiriendo exclusivamente a los 3 o 4 *huisitacu*, que se cree, participaron en la elaboración del *Lado 1* del Nuttall.

Reiterando las acotaciones hechas al principio de este capítulo, diversas han sido y son las propuestas de prospección acerca del análisis del contenido en los códigos. De las dos principales posturas que se toman como base para desarrollar conceptos y teoría, de manera general encontramos: la que considera los códigos como contenedores de una escritura mediante imágenes, es decir, como pictografías que se estructuran mediante ideogramas, haciendo diferencia entre varios tipos de ellos acorde a su función en específico. Un ejemplo de estas funciones puede ser la fonética.

La otra postura es la que considera como escritura el contenido de los códigos, desde la perspectiva de los estudios de la escritura universal, la cual cuenta con una estructura y componentes específicos para ser considerada como tal. Dichos componentes de índole gramatical, sintáctica, fonética, determinativa etc., deben de estar concretamente presentes en los signos vertidos en la representación del código o elemento gráfico en cuestión. De estas dos posturas se desprende la controversia de varios tópicos importantes, uno de ellos es el clásico debate de si los códigos de representación gráfica presentes en el código ¿pueden ser llamados escritura en el sentido estricto de la perspectiva y de la palabra, o no?. Otro es, si lo que no es escritura en su sentido estricto, entonces ¿qué es?.

Para el caso de los códigos prehispánicos mixtecos, la postura que más ha predominado en los estudios respecto del tema, es el de la pictografía. Es decir, en términos generales, se le considera a las representaciones gráficas como una escritura mediante signos, los cuales pueden ser logogramas, fonogramas o ideogramas. Desde el punto de vista de los estudiosos de la escritura y su metodología, la postura de la pictografía es incorrecta al considerar como escritura un repertorio iconográfico que no funge como escritura.

Es evidente que en esta tesis no se pretende solucionar un debate latente entre posturas teóricas que llevan



tiempo sin converger en algún punto. Lo que me interesa puntualizar de esta cuestión, es que mientras no se tenga un diálogo entre disciplinas y no se trabaje de forma transdisciplinaria para consensuar el significado y contenido de los diversos conceptos aplicados al análisis de un mismo tópico; estos invariablemente siempre divergirán.

“La historia social del arte, que desde hace algunos años domina toda disciplina, abusa a menudo de la noción estática de –semiótica y temporalmente rígida- de herramienta mental”, lo que Baxandall [...] llamó un “equipo” (equipment) cultural cognitivo. Como si le bastara a cada uno sacar de una caja de herramientas, palabras, representaciones o conceptos ya formados y listos para el uso. Olvida que, desde la caja hasta la mano que las utiliza, las herramientas están formándose a sí mismas, es decir, aparecen menos como entidades que como formas plásticas en transformación perpetua. Es mejor que imaginemos herramientas maleables, [...] que adquieren para cada mano y para cada

3.2. Núcleo teórico. El dibujo como un complejo sistema de comunicación gráfica

Si bien uno de los puntos importantes de esta investigación fue la de analizar a profundidad los rasgos formales de la representación de la arquitectura, no fue el objetivo primario, sino el de relacionar sus implicaciones cognitivas y técnicas para comprender la solución gráfica en su complejo tejido signico final. Es decir, que se priorizó la fundamentación de una postura desde lo que se denomina como enfoque relacional.

En este espectro de la producción y aprehensión del conocimiento se analiza la dinámica en la que intervienen y se destacan las relaciones de los diversos aspectos y procesos implícitos en un determinado tópico, para que a través de sus correlaciones, se pueda llegar a una comprensión más completa e integral del estudio de las formas y sus contextos particulares. Para este fin se retomó y adaptó el esquema de pensamiento de, Giordano (2002), en el cual se describen los aspectos que intervienen en el enfoque relacional, en sus palabras, se escogió en la presente tesis dicho enfoque porque:

“[...] en el pensamiento relacional los referentes son ineludibles para situar el problema de la forma en una significación dependiente de otras significaciones. Los condicionantes son específicos de cada forma, pero esa forma no es un hecho aislado y también puede ser referente de las estructuras que lo incluyen.” Giordano (2002:3)

En el esquema de ejes guía que Giordano propone, se encamina a analizar la morfología de las representaciones en la enseñanza de la arquitectura, tomando ciertos aspectos que intervienen en la construcción espacial, cognitiva y formal de la misma. En esta tesis se abrevó de su esquema pero modificado acorde al punto de partida y a los objetivos investigación.

material utilizado, una forma, una significación y un valor de uso diferentes.” Didi Huberman (2011:40)

En relación a los conceptos y a las definiciones provenientes de estas disciplinas, debo acotar que los que se propusieron en la presente tesis, están vinculados directamente con los procesos de representación gráfica y a los componentes que participan coactivamente dentro del procedimiento del dibujar. Asimismo se debe tener en cuenta que esta es una propuesta conceptual no definitiva ni restrictiva, que se irá actualizando y enriqueciendo conforme se avance en el área de estudio, con la esperanza de que los análisis posteriores sobre las convenciones de representación en los códigos, sea un campo transdisciplinar y de retroalimentación en donde cada vez se haga más integral la información que podamos obtener y con la cual podamos colaborar.



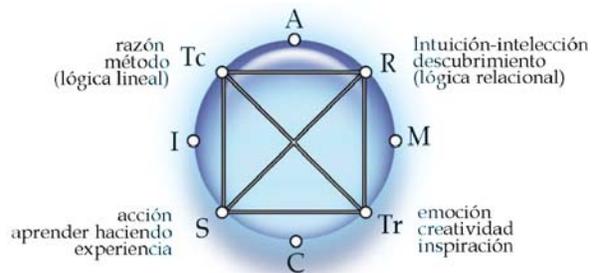


Figura 14. Esquema retomado y modificado del de Giordano (2002). Editó D.A.D.Z.

Este enfoque teórico fundamenta una interpretación correlacional y recíproca entre los componentes y las determinantes de los procesos implicados en un tópico de estudio, en este caso en el de la representación gráfica. De estos recursos, procedí a la prospección de los aspectos compatibles aplicados al análisis de la representación de la arquitectura misma, es decir en sentido inverso y no en el proyectual.

Cabe recalcar que la dirección y ejecución relacional entre ejes y aspectos no es lineal y determinante, ya que estos pueden relacionarse y concatenarse en tantos aspectos como los exija el tópico de estudio. *“Los factores puestos en juego pueden variar en función del tipo de formas a considerar; pero el énfasis está puesto en las relaciones, en la manera de relacionar jerarquizando lo conceptual sobre los procesos operacionales en el diseño de formas.”* Giordano (2002:3)

Basado en el esquema de Giordano, pero adecuado a todas las especificidades de análisis de las convenciones de representación de la arquitectura en el *Código Nuttall*, los ejes de relaciones que se estructuraron para esta tesis contemplan los siguientes parámetros:

“Significación-Estructura formal: constituye una tensión fundante de la forma; esto implica una tematización entre uno y otro extremo, según la interpretación de referentes que se plantee en una la estructura formal.” Giordano (2002:3)

Este eje abarca la relación entre las formas codificadas de la representación de la arquitectura en el código y su contenido, su significado en sus diversos campos (simbólico, lingüístico, cosmogónico etc.).

“Significación-Concreción: Implica a los condicionantes, en términos de posibilidades y limitaciones de la materialidad para esa forma en cuanto al contexto y en cuanto a la lógica intrínseca de su diseño.” Giordano (2002:3)

Este eje trastoca el anterior, el de la estructura formal, ya que las codificaciones de la forma o los productos morfológicos de representación corresponden directamente a la permisibilidad del material y a sus cualidades para proponer las soluciones pictóricas de expresión. Las configuraciones en las soluciones plásticas son diferentes dependiendo del material en el que estén hechas como sobre la piel, la piedra o el *amatl*.

“Geometría-Estructura formal: refiere al planteo de la escala, de las proporciones y de las dimensiones generales de la forma.” Giordano (2002:3)

Este eje comprende la adecuación gráfica en términos de proporciones, escalas y colores con los que se corresponderían las soluciones pictóricas en las convenciones de representación de la arquitectura y su significación. En este eje se toma en cuenta la -sintaxis y semántica- de dichos códigos pictóricos respecto de la -concreción-

“Significación-Geometría: refiere a la concepción espacial, que se expresa en las representaciones gráficas de esa forma durante el proyecto. La geometría constitutiva de la forma se relaciona íntimamente con el medio gráfico que se representa.” Giordano (2002:4)

Este eje se inclina mucho más a desglosar los procesos y aspectos técnicos de la codificación de los signos dentro de las convenciones gráficas de la arquitectura y la forma en la que se expresan y adecúan a su contexto material.

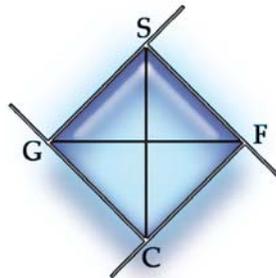
“Estructura formal –Concreción: Refiere al “lenguaje” en cuanto a unidades y sintaxis de los elementos constitutivos de la forma. Es una interpretación de la estructura formal y también una manera de pasaje entre abstracción y concreción en la problemática de las formas.” Giordano (2002:4)

Este eje aborda el proceso de comprensión, arreglo, designación y construcción tanto de los distintos códigos gráficos, como de la respectiva significación cultural de las convenciones de representación de la arquitectura.

“Geometría–Concreción: Refiere a la resolución técnica en la producción concreta de las formas; es decir la construibilidad.” Giordano (2002:4)

Para el caso de esta tesis, la “construibilidad” no se refiere al ámbito real de construcción o edificación como se plantea en el esquema de Giordano, sino a la viabilidad de representación gráfica, a nivel sintáctico, respecto del repertorio de signos pictóricos para la codificación sistemática de los diversos objetos involucrados y así conseguir una óptima diferenciación funcional-simbólica en el sistema gráfico de comunicación.

Figura 15. Esquema retomado y modificado del de Giordano (2002: 3). Editó D.A.D.Z.



Factores:

- S: Significación
- F: Estructura formal
- C: Concreción
- G: Geometría

Relaciones:

- S-F: interpretación referentes
- S-C: interpretación condicionantes
- G-F: escala, proporciones, dimensionamiento
- S-G: representación
- F-C: lenguaje formal
- G-C: ajustes técnicos

Con base a lo anterior, proseguiremos definiendo uno de los aspectos más preponderantes en nuestro fenómeno de estudio que es la *representación gráfica*, correspondientes al eje de la *estructura-formal, concreción* y sus procesos, sin olvidar que estos dos ejes nunca se desvinculan de los demás.

En relación directa con este enfoque teórico se parte de proponer a *-el dibujar-* como un proceso aglutinador entre los aspectos formales y los procesos cognitivos de representación gráfica. Este concepto, retomado de Seguí de la Riva, postula dos componentes básicos para comprender este proceso complejo: el activo o procesal y el comprobatorio o formal. Estos dos componentes nos permiten desglosar y tomar en cuenta, a detalle, las determinantes de los aspectos culturales (ideológicos, religiosos, sociales) que los escribas mixtecos presentaban en sus condiciones contextuales, tales como las que acotaron las técnicas y los recursos materiales y formales de representación gráfica.

Para definir los rasgos que identificamos como los parámetros de análisis tanto del componente activo/procesal y como del comprobatorio/formal de las convenciones de representación de la arquitectura, a continuación se presentan articulados en un esquema general que a lo largo de este capítulo se ira desglosando a detalle y que conforman la médula teórico-metodológica de la presente investigación.



ENFOQUE RELACIONAL
(Giordano)

Epistemología y Representación gráfica en y de
la arquitectura

DIBUJAR

Proceso cohesionador entre el espectro cognitivo
y el sistema de comunicación gráfica.

DINÁMICA DEL DIBUJAR
**COMPONENTES
OPERACIONALES**

Componente Op. 1:
(Componente activo o procesal)
"Percepción, cognición y
construcción espacial de la
arquitectura edificada"

- Arquitectura de la Mixteca
- Descripciones de la
arquitectura prehispánica de la
mixteca en documentos del siglo
XVI
- Componentes arquitectónicos
de la arquitectura de la Mixteca
alta para el posclásico

Componente Op. 2:
(Componente Formal o comprobatorio)
"Constitución y re-constitución del espacio
en datos que se expresan a través de
esquemas o paradigmas gráficos"

- Puntualización de los rasgos estilísticos
y el repertorio de signos del estilo
mixteco de representación pictórica.
- Paradigmas gráficos de representación
- Geometría descriptiva por el 'Método
Directo'
- Sistema y elementos básicos de
representación
- Componentes operacionales de
representación
- Parámetros formales gráficos
característicos de las convenciones
sémicas: de la arquitectura, las simbólicas
y las lingüísticas

**Lámina de Análisis Integral de
la Representación de la
Arquitectura
(LAIRA)**

Figura 16. Esquema sintetizador del orden en que se van a desglosar los subcapítulos siguientes de este Capítulo III, respetando el orden de los componentes que se han descrito. Al ser muy denso el desarrollo de cada punto, sugiero tener presente los puntos básicos que este esquema resume de manera sencilla, Editó D.A.D.Z.

3.3. El *Dibujar* como proceso aglutinador del sistema cognitivo y el sistema de comunicación gráfica

Bajo la premisa epistemológica de que cada cultura antigua alrededor del mundo desarrolló un sistema de comunicación, peculiar y propio, se entiende que para conocer su estructura y su función, es necesario analizar las características implícitas en los rasgos evidentes, así como el de los procesos cognitivos que desencadenaron la ejecución de dichos rasgos legibles.

“Resulta imposible indicar en las diversas culturas un origen del dibujo que pueda considerarse al margen de los principios simbólicos de la representación de la experiencia social. El dibujo hunde sus raíces en los sistemas de símbolos descriptivos de los fenómenos y, en la medida que se ha vinculado a la descripción de fenómenos visuales, ha desarrollado sistemas de convenciones figurativas que acompañan todos los desarrollos culturales.” Seguí de la Riva (1986-1998:11)

3.3.1. Dimensión sistémica de dibujar y pintar

Acorde a esta premisa, se entiende a los signos plasmados en los códigos y a sus respectivas composiciones, como un sistema³⁵ de comunicación gráfica, que tiene como objetivo transmitir determinados discursos a través de elementos (culturales) organizados y puntuales, que junto con los conocimientos pre-existentes, nos ofrecen el contenido completo de lo que se quería transmitir a través de dichas codificaciones gráficas.

En este caso, nos hace falta el factor pre-existente (oral-cultural), ya que no estamos inmersos en el contexto cultural y social de los dibujantes del código, por lo que el conocimiento del objeto de estudio no puede conocerse a profundidad en ese sentido. Empero a esto, lo que sí se puede conocer a través del estudio de los signos plasmados en el *Código*, son los rasgos que dichas convenciones transmiten como desencadenantes del otro factor mencionado, y que en nuestro caso, quedarán al margen de la descripción del contenido de estos vehículos signícos gráficos. Siguiendo esta línea de pensamiento, el primer tópico a conocer es la manera en que este sistema de comunicación gráfica está integrado, desglosar su estructura, componentes y funciones.

Los sistemas de comunicación como herramientas y mecanismos fundamentales en la percepción, representación y transmisión de la realidad³⁶, están ligados e implícitos a los procesos cognitivos de la mente humana. Es en ella, en donde a través de otros sistemas, se configura y comprende lo que percibimos del mundo, externándolo a través de una codificación específica a la cual en diferentes grados y niveles se remite dicha realidad.

En el caso de nuestro tópico de estudio, el sistema de comunicación que estamos abordando en el *Código Nuttall* es el gráfico, y por ende este presenta procesos cognitivos particulares de su naturaleza, así como una actividad ejecutoria de estos factores en el plano material. Acorde a lo anteriormente explicado, se propone al dibujar como la actividad a través de la cual se ven cohesionados y traducidos los procesos de aprehensión de la realidad en los aspectos materiales legibles.

.....

35. Sistema: (Del lat. syst3ma). Conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a determinado objeto. RAE en línea.

36. “Según Gadamer: En consonancia con la sociolingüística, la construcción de la realidad depende del mundo lingüístico que habitamos y, puesto que hay múltiples modos de construir lingüísticamente la realidad, la verdad se conforma en cada universo lingüístico y se alcanza por un consenso racional, siempre revisable y provisional.” López (2002:11)





“[...] la naturaleza objetual del dibujo patentiza la diferencia entre la configuración gráfica, las imágenes mentales asociadas y el fenómeno referente del que son representaciones internas y, a la vez, establece indisolublemente la relación entre los tres términos. El dibujo, como las demás actividades objetivadoras, desdobra y unifica al hombre en relación a su medio (entendido como marco de su experiencia) en la medida en que las imágenes gráficas se establecen como signos mediadores entre ambos.” Seguí de la Riva (1986-1998:11)

Dentro de los procesos cognitivos necesarios para producir un lenguaje gráfico referente a la realidad de lo representado, se encuentran: la percepción, observación, imaginación, creatividad y condensación de información. Aunado a estos, planteamos que específicamente para la representación de la arquitectura, es crucial desarrollar el proceso de percepción espacial junto con los de ideación y proyección. A raíz de considerar este proceso de percepción espacial como significativo en la construcción de las convenciones de representación de la arquitectura, es que se retoma el proceso de dibujar como el cohesionador entre los aspectos epistemológicos y los rasgos gráficos materiales presentes en el *Código Nuttall*.

El concepto de *dibujar* en su sentido más completo abarca e incluye al de pintar³⁷, pero con la diferencia de que al referirnos a este, podemos dimensionar la cantidad de elementos presentes en las técnicas formales de representación. Asimismo también es incluyente de los procesos cognitivos que mencionamos anteriormente.

“Mucho se ha escrito respecto a los desencadenantes del dibujar que, en ningún caso, pueden dejar de identificarse con los contenidos de la imaginación, subespecie de “imágenes figurales”. [...] Por imaginación se entiende la capacidad productora de formas y figuras, inherente al pensamiento, en calidad de representaciones internas que hacen posible el conocimiento y la acción.”

“Los contenidos de la imaginación como flujo se resuelven en fantasías, en su sentido de juegos libres y espontáneos de representaciones mentales, que pueden permanecer en la intimidad del pensamiento o dar lugar, mediante la actividad reflexiva, a producciones objetivadas. En este último caso, los contenidos imaginarios, aunque desvirtuados por la objetivación, se recuperan como esquemas sintéticos productivos (modelos-ideas).” Seguí de la Riva (1986-1998:11)

El dibujar es el proceso primordial a través del cual se llevan a cabo los esquemas sintéticos productivos (modelos-ideas) con los que se construye la realidad. En este caso, acorde al marco teórico propuesto, el concepto de pintar se funde en el dibujar, pues en su estructura, se llevan a cabo procesos medulares similares, a no ser que idénticos, con los cuales se llega a un esquema gráfico que solo varía en los materiales con los que respectivamente se manufacturan en el plano material. Por lo anterior cuando se menciona la actividad de dibujar va implícita la de pintar. Y por dibujo entenderemos *“toda figuración en la cual la imagen es obtenida por medio de un trazado en varias escalas de complejidad, sobre una superficie que constituye su soporte.”* Seguí, op.cit.

“[...] la naturaleza objetual del dibujo patentiza la diferencia entre la configuración gráfica, las imágenes mentales asociadas y el fenómeno referente del que son representaciones internas y, a la vez, establece indisolublemente la relación entre los tres términos. El dibujo, como las demás actividades objetivadoras, desdobra y unifica al hombre en relación a su medio (entendido como marco de su experiencia) en la medida en que las imágenes gráficas se establecen como signos mediadores entre ambos.” Seguí de la Riva (1986-1998:11)

Dentro de los procesos cognitivos necesarios para producir un lenguaje gráfico referente a la realidad de lo representado, se encuentran: la percepción, observación, imaginación, creatividad y condensación de información. Aunado a estos, planteamos que específicamente para la representación de la arquitectura, es crucial desarrollar el proceso de percepción espacial junto con los de ideación y proyección. A raíz de considerar este proceso de percepción espacial como significativo en la construcción de las convenciones de representación de la arquitectura, es que se retoma el proceso de dibujar como el cohesionador entre los aspectos epistemológicos y los rasgos gráficos materiales presentes en el *Código Nuttall*.

El concepto de *dibujar* en su sentido más completo abarca e incluye al de pintar^X, pero con la diferencia de que al referirnos a este, podemos dimensionar la cantidad de elementos presentes en las técnicas formales de representación. Asimismo también es incluyente de los procesos cognitivos que mencionamos anteriormente.

“Mucho se ha escrito respecto a los desencadenantes del dibujar que, en ningún caso, pueden dejar de identificarse con los contenidos de la imaginación, subespecie de “imágenes figurales”. [...] Por imaginación se entiende la capacidad productora de formas y figuras, inherente al pensamiento, en calidad de representaciones internas que hacen posible el conocimiento y la acción.”

.....

37. Pintar: (Del lat. *pictare, de pīctus, con la n, de pingere).1. tr. Representar o figurar un objeto en una superficie, con las líneas y los colores convenientes. RAE en línea.

“Los contenidos de la imaginación como flujo se resuelven en fantasías, en su sentido de juegos libres y espontáneos de representaciones mentales, que pueden permanecer en la intimidad del pensamiento o dar lugar, mediante la actividad reflexiva, a producciones objetivadas. En este último caso, los contenidos imaginarios, aunque desvirtuados por la objetivación, se recuperan como esquemas sintéticos productivos (modelos-ideas).” Seguí de la Riva (1986-1998:11)

El dibujar es el proceso primordial a través del cual se llevan a cabo los esquemas sintéticos productivos (modelos-ideas) con los que se construye la realidad. En este caso, acorde al marco teórico propuesto, el concepto de pintar se funde en el dibujar, pues en su estructura, se llevan a cabo procesos medulares similares, a no ser que idénticos, con los cuales se llega a un esquema gráfico que solo varía en los materiales con los que respectivamente se manufacturan en el plano material. Por lo anterior cuando se menciona la actividad de dibujar va implícita la de pintar. Y por dibujo entenderemos “toda figuración en la cual la imagen es obtenida por medio de un trazado en varias escalas de complejidad, sobre una superficie que constituye su soporte.” Seguí, op.cit.

Es importante recalcar que para conocer los aspectos configuracionales de las convenciones de representación, tiene que haber un proceso de análisis de los rasgos formales del dibujo en sí, pero también, de forma simultánea, de los factores cognitivos que participan en la construcción de dichas herramientas gráficas de comunicación. Estos dos factores son concomitantes e inseparables para tener un panorama lo más integral posible de la representación gráfica y a los cuales se puede acceder mediante el análisis de sus estructuras figurales.

“La llamada estructura figurar, que es la clave organizadora de la representación de los objetos, tiene naturaleza esquemática y evoluciona genéticamente en razón a la intencionalidad evocadora y a la propia habilidad gráfica del que dibuja. La estructura figurar es el armazón gráfico del dibujo que, por un lado, provoca la acción y, por otro, dirige las comprobaciones consiguientes.” Seguí de la Riva (1986-1998:17)

El concepto de *estructura figurar* abarca los dos aspectos que nos interesa detectar en el *Código Nuttall*, por un lado está el que escapa casi totalmente a nuestras manos debido a que no estamos inscritos en ese mismo contexto cultural mixteco y por lo tanto desconocemos certeramente la integración de los esquemas índices de la arquitectura construida. Y por el otro, tenemos el que corresponde a lo materializado en el código a través de las convenciones de representación.

“En razón a la naturaleza esquemática de esta estructura (estructura figurar), cabe considerar en ella un componente activo o procesal y otro formal o comprobatorio. El componente activo de estos esquemas es incodificable ya que depende de la emotividad, de la técnica que se emplee, de la movilidad (que depende de la postura y la relación con el soporte) y de la anticipación intencional del dibujante (que, a su vez, depende de la habilidad, la cultura y los logros conseguidos). Este componente, por su naturaleza activa, es el que siempre es un invento y resulta insistemizable. El componente formal, por su naturaleza comprobatoria, siempre es descriptible y, por tanto, prescriptible e, incluso, codificable.” Seguí, op.cit.

En el marco de las observaciones anteriores, la *estructura figurar* a través de sus dos aspectos principales, fue la que nos permitió abordar a detalle los rasgos culturales y las soluciones de representación de la arquitectura de los *huisitacu* mixtecos. A través del desglose de cada uno de los componentes inmersos en estos dos aspectos, identificamos los elementos paradigmático-plásticos que caracterizan el discurso formal de los signos gráficos y su respectiva codificación significativa. Todos los significados identificados en las convenciones de representación de la arquitectura, se han agrupado en tres grandes categorías significantes: los códigos pictóricos que denotan los componentes de la *arquitectura construida*³⁸, los códigos *pictóricos simbólicos*³⁹ y los códigos *pictórico-lingüísticos*⁴⁰.

A continuación se presentan a detalle las especificidades que integran la dinámica de dibujar y los componentes operacionales de los elementos plástico-formales que se correlacionaron en la constitución de las representaciones de la arquitectura, edificios y estructuras del *Código Nuttall*.

38. Significante del: *espacio*, como parte de la definición del nombre de un señorío, como parte integrante de un conjunto espacial, su relación y la función particular que se describe en el código, como edificio particular de reconocimiento y legitimación social, o bien como un componente arquitectónico que ayuda como determinativo semántico, sintáctico o lingüístico en conjunto con los otros signos ajenos a dichos componentes arquitectónicos.

39. Vistos desde la *pictografía* y que denotan cuestiones de significación *religiosa, social, política e ideológica*. Estos a la aportan la información y los datos culturales en donde se ven inscritas las edificaciones representadas.

40. Estos abarcan los elementos signícos que funcionan como detonantes *lingüístico-escriturarios*, ejemplificados con los topónimos de señoríos y de lugares (que no necesariamente eran señoríos), sino referentes, mojoneros en la geografía y paisaje cultural de la *Mixteca*.



3.4. Disquisición de los parámetros gráficos para integrar las convenciones de representación de la arq. y su espacio

3.4.1. Dinámica del dibujar y sus componentes operacionales

Retomando los dos conceptos que mencionamos anteriormente (*componente activo/procesal* y el *formal/comprobatorio*), los planteo funcionando (*intrínseca, simultánea y secuencialmente*⁴¹) de la siguiente manera:

Componente operacional 1.- Percepción, cognición y construcción espacial de la arquitectura construida.

Estas dinámicas desencadenan un procedimiento redondo, tanto de observación como de aprehensión de la realidad para expresarla materialmente bajo ciertos códigos que, influenciados y ejecutados con las especificidades que el -grupo social- valida como real, se da a conocer el discurso deseado. El contenido abarcado por este proceso es la caracterización de las soluciones constructivas, materiales y morfológicas de la arquitectura de la *Mixteca*, sus relaciones espaciales, las configuraciones urbanas y las interrelaciones que tiene con el paisaje, así como los roles y las diversas funciones que tienen estas en las dinámicas sociales de los grupos de la *Mixteca Alta*.

Componente operacional 2.- Constitución y re-constitución del espacio en datos que se expresan a través de esquemas o paradigmas gráficos.

Entre el procesamiento y la construcción de datos, participa la percepción espacial que codifica la manera en que concebimos las articulaciones y la tridimensionalidad (o multidimensionalidad⁴²) del espacio, su reconstitución y como se vierte en sus respectivos códigos gráficos.

Los códigos gráficos son paradigmas de significación que remiten a un contenido específico, el cual esta diferenciado a través de convenciones organizadas de representación. El *Códice Nuttall* al transmitir un discurso que tenía que ser comprensible por exhibir hechos históricos, es potencialmente legible mediante el reconocimiento de los componentes que lo integran.

.....

41. Me refiero a simultánea y secuencialmente, respetando la especificidad del proceso cognitivo de cada dibujante, que puede variar en la rapidez y complejidad que implican estos dos factores. Como veremos, son muy difíciles de organizar por separado, ya que trabajan de forma conjunta. Empero a su indivisibilidad los puntualizo aquí de esta forma, para detallar lo más claramente posible el contenido específico de los contextos inmersos en el proceso de dibujo del *Códice Nuttall*.

42. En este caso, como estamos trabajando con un código que contiene un discurso *histórico-genealógico* el cual tenía que transmitir referencias reales e identificables de los espacios retratados en él para poder transmitir su ubicación, es adecuado proponer la tridimensionalidad en el caso de espacios construidos como edificaciones o lugares. Empero a esto no hay que olvidar que esos mismos espacios, en su aspecto simbólico-cultural, podían contener más -dimensiones- que sólo los individuos inscritos bajo esas especificidades culturales, eran capaces de otorgarle. Por lo que sólo en su aspecto *físico-geográfico* de representación es que hago la referencia a tridimensionalidad, y con polidimensionalidad dejo abierta la posibilidad de insertar ese contenido simbólico de la realidad, en caso de que se pudiera conocer.

3.4.2. Componente operacional 1: Percepción, cognición y construcción espacial de la arquitectura edificada (*componente activo o procesal*)

En este caso, no se puede acceder directamente a él ya que responde al contenido desprendido de la vivencia cultural-contextual de los huisitacu que elaboraron el *Códice Nuttall*. Como bien sabemos, es imposible de conocer exactamente por las implicaciones espaciales, temporales y culturales que este hecho implica. Pese a esto, traté de aproximarnos a su contenido, lo más integralmente posible, a través de la deducción de las características materiales elementales con las que es retratada la arquitectura en el código y sus correlaciones directas con los componentes construidos.

La puntualización de los componentes estructurales, constructivos y arquitectónicos que se encontraron como correspondientes y plasmados a nivel pictórico y material en el *Códice Nuttall*, son propuestos derivados de la deducción constructiva de los usos materiales y regionales de la arquitectura de la *Mixteca* (Alta) presentes en el *Lado 1* del *Nuttall*. A este respecto cabe acotar que si tan solo enfocáramos este análisis a la arquitectura edificada en el posclásico, debido a su extensión, grado de deterioro y restricciones, necesitaríamos otro trabajo académico exclusivo para profundizar en el diagnóstico y equiparación de todos los sitios arqueológicos existentes con la arquitectura representada en el código. Por lo que en el marco de estas restricciones metodológicas, las características materiales esenciales que integré y complementé, respecto del ámbito material edificado, se vislumbraron a través de la recopilación de datos provenientes de documentos históricos y de aquellos que, provenientes de las exploraciones arqueológicas de la *Mixteca Alta*, se detectaron como características indicativas y constantes de la arquitectura⁴³.

Al Identificar en términos generales la forma en la que estaba configurado el espacio construido, su apariencia y las interrelaciones que guardaban unos edificios con los otros, podremos bocetar, con sus limitantes, el contexto de los objetos y las posibilidades en los que pudieron ser percibidos por los escribas que elaboraron⁴⁴ el *Códice Nuttall*.

Los datos analizados de la documentación histórica, fueron las descripciones de la arquitectura plasmadas en los documentos coloniales hechos por Fray Francisco de Burgoa, Antonio Gay y René Acuña. En ellas se nos ofrece un panorama general, a través de ojos foráneos, de lo que visualmente se percibía de la arquitectura construida en la época posclásica de la *Mixteca*. Dichas descripciones se correlacionan casi estrechamente con la época de elaboración del *Códice Nuttall*, por lo que no difiere o no se aleja mucho de los parámetros arquitectónicos que obtuvimos mediante su análisis. Todas estas observaciones se hicieron con la finalidad de determinar cuáles componentes de ese paisaje urbano y natural están representados de forma esquemática en las convenciones gráficas de la arquitectura del *Nuttall*. Y con base a sus correlaciones saber en qué medida intervienen en la solución gráfica final de las relaciones espaciales entre edificaciones, conjuntos y espacios arquitectónicos.

.....

43. A nivel estructural, constructivo y formal.

44. "[...] las obras sólo pueden reflejar algo, cuando se las interroga, proyectando sobre ellas hipótesis tentativas acerca de conjuntos categorizados de significaciones, elaborados experiencialmente y sostenidos en el seno de los saberes compartidos en el interior de las culturas. Y reflejan algo en la medida en que algunas de esas categorías pueden ser atribuidas interpretativamente al objeto en cuestión, en razón a que pueden ser integradas en un discurso explicativo tentativo sobre su entidad y su génesis." Seguí de la Riva (1986-1998:39)





3.4.2.1. Reminiscencias de la arquitectura de la -Mixteca- en las descripciones de las Relaciones Geográficas del Siglo XVI: Antequera⁴⁵

Para los fines específicos de esta tesis, a continuación solo se puntualizaron las descripciones de la arquitectura de los sitios de la *Mixteca Alta* que aparecen referidos en el *Lado 1* del *Códice Nuttall*, registradas en Las Relaciones Geográficas de Antequera. Concretándonos solo a un par de sitios principales, evitamos que poco a poco nos alejemos de las características espacio-temporales de la arquitectura directamente relacionadas con nuestro tópico de estudio.

Los sitios que aparecen mencionados en el *Lado 1* del *Nuttall* y de los cuales se ha identificado su topónimo son: *Tilantongo*, *Chalcatongo*, *Santiago Tetepec* (*yucu yuu*), *Tututepec* y *Zaachila*⁴⁶ (*Tocuisi*). Las descripciones que hay respecto a estos sitios fueron pocas y en algunos casos con escasa información relevante al tema.

La descripción que nos interesa principalmente puntualizar es la de *Tilantongo*, ya que es el señorío que más se menciona en la narración general del código y además es el lugar al cual se suscribe el *Señor 8 venado Garra de Jaguar* como principal centro de los otros señoríos circunvecinos. Los datos que encontramos relevantes en las *Relaciones Geográficas* a cerca de este ñuu son:

Relaciones de *Tilantongo*:

“[...] Y para estos dioses tenían su templo en un monte, sobre el cual estaba un CU muy grande, de treinta varas en cuadra, y encima del CU o cepa, fundando el templo de piedra y argamasa, cubierta la techumbre de muy grandes maderos de cedro. Y era el templo, bajo, como de dos estados, y, en cuadra, como de veinte brazas: encalado, y toldado de mantas pintadas y labradas con plumas de patos, que llaman TOMITL, y de pelos de liebres y de conejos [...]” Acuña (1984:230)

De esta referencia podemos destacar datos importantes de la arquitectura que yacía aún en *Tilantongo* al momento del contacto español. Uno de ellos es que,

como confirmaremos más adelante como característica constante en la descripción de los elementos de construcción de la arquitectura de la *Mixteca*, los materiales que se utilizaban frecuentemente para la construcción local de la arquitectura, eran la piedra, trabajada con acabados o no, dependiendo de lo que se requería consolidar, así como la argamasa de aglutinante. También podemos notar la presencia de techumbre de materiales perecederos, que en correspondencia con la representación en el código, sí hay algunos casos en donde se les pinta de forma muy similar en términos morfológicos y cromáticos. Otro dato relevante es la ausencia de ‘puertas’ pues, como recordaremos, particularmente en Mesoamérica no había puertas ni ventanas en los vanos de los edificios, en cambio, se contaba con mantas que permitían controlar el acceso y regulaban el tránsito hacia dentro de ellos.

La cita en las RG de *Tilantongo* nos hace evidente que, tanto algunos componentes arquitectónicos como elementos de uso dentro de los edificios representados en el código en escala icónica⁴⁷ de semejanza, se correlacionaban directamente con los componentes que integraban a los edificios construidos. Dichos elementos, tanto existentes, como plasmados en el *Código*, se usaban para darle un contexto específico a la función que estaba teniendo el edificio, la cual estaba directamente activa en la configuración de los sucesos que realizaban los personajes plasmados en el código.

Por último, un dato importante y que comprobamos con relación a las características de la arquitectura de la *Mixteca* en general, es que a pesar de que en la descripción de las RG de *Tilantongo* se menciona que el *cu* era muy grande, luego dice: el templo era bajo. Esa descripción concuerda con las características de la arquitectura construida, en el sentido de que a

45. Las Relaciones Geográficas del siglo XVI son un conjunto de documentos que detallan el registro de las características geográficas, económicas, jurídicas, políticas, religiosas y culturales de los antiguos pueblos de México así como de América Latina. Se mandaron a elaborar en el siglo XVI a petición de Felipe II y de entre las que se elaboraron para los pueblos de México, La Relación Geográfica de Antequera (Oaxaca) es la más completa y detallada pues contiene muchos datos e información acerca de los aspectos culturales de los diferentes grupos humanos que habitaron Oaxaca antes de la llegada de los españoles.

46. Señorío Zapoteco

47. La palabra icono está usada acorde a la clasificación que hace Pierce de los vehículos signícos: *índice, ícono, símbolo*. La explicación de estos conceptos se puede consultar en el subcapítulo: 3.6

pesar de que la geografía (elevaciones topográficas) presentaba mucho trabajo de infraestructura (como apisonamiento) para adaptar las estructuras que se le iban a colocar encima, esta arquitectura era hecha con grandes dimensiones en su sentido horizontal y no en el vertical. Es decir, que su estructura carecía de altura. La altura final del edificio era visualizada y dada por la elevación geográfica producto de su intervención para lograr las modificaciones pertinentes como terrazas, plataformas o basamentos, aunadas a la edificación solicitada, de poca altura, como remate.

Otra cita proveniente de las *Relaciones Geográficas* respecto de *Tilantongo* es la siguiente:

“los cuales ídolos tenían un cerro hecho a mano y, en el cerro, hecha una ermita muy grande y la cubierta de paja, la cual tenían por su ermita e iglesia adonde todo el pueblo acudía a orar [...]” Acuña (1984:232)

Esta descripción aporta los mismos datos que la anterior, más la especificación de la importancia que tenía la intervención del hombre en la geografía natural de la *Mixteca*, esto a propósito de que, acorde a datos arqueológicos, una característica particular de la *Mixteca Alta*, es la creación de terrazas *lambordo*⁴⁸, con las cuales, se le da a la geografía general de la región, una apariencia geométrica no natural de intervención humana. Acorde a Robles García (2014), la creación principal de estas terrazas se debe a que fue la solución principal al problema de poder cultivar en terrenos en donde no se podía hacerlo debido a que no eran adecuados o porque carecían de los componentes necesarios para ello. Ante esta problemática la creación de estas terrazas aseguraba la auto-provisión de estos requerimientos durante todo el año.

A la par de estas funciones productivas, las terrazas en la *Mixteca* fungieron como un recurso básico de infraestructura urbana para lograr la composición y articulación de la arquitectura, así como de sus relaciones espaciales. Cabe aclarar que estas características que se acaban de mencionar, son referidas directamente a la arquitectura de la élite y un poco en el sentido urbano.

Pero sobre la descripción de las casas particulares de los estratos sociales básicos, lo que encontramos en la Relación de *Tilantongo* es:

“XXXI. [...] Los edificios y las casa destos naturales son a manera de celdas pequeñas: son de terrado y de adobe y piedra blanca, y están apartadas las unas de las otras buen rato, porque tienen la casa y sementera junto: los materiales de que usan son piedra, vigas, tabla, cal...” Acuña (1984:236)

Asimismo las descripciones recientes de los restos arqueológicos del sitio posclásico de *Tilantongo*, que se encuentra hoy en día debajo del actual pueblo de *Santiago Tilantongo*, fueron registradas en la tradición oral local como lo describe el historiador oaxaqueño Manuel Martínez Gracida⁴⁹:

“Tilantongo, pues fue la capital del imperio, y de ahí salieron los que fundaron los otros pueblos de esa Nación Mixteca tan valiente e ilustrad en otros tiempos. El Rey de Tilantongo tenía su morada en un pequeño plano hacia el Sur de la iglesia antigua, donde estuvo el palacio de aquel señor, de cuya habitación solo se conservan pequeños cimientos.” Geurds & Jansen (2008:396)

Esta descripción lo que nos indica es la importancia que tuvo *Tilantongo* a nivel cultural en la trascendencia histórica de los pueblos mixtecos, quienes aún hoy en día conservan en su memoria a este señorío como el imponente lugar del cual el portentoso *Iya 8 Venado* fue regente. Ejemplo de este hecho son algunas descripciones hechas y recopiladas con precisión en tempranos tiempos por los historiadores locales acerca de las características físicas que todavía presentaban los restos de este señorío:

“...Se comprueba con el pueblo de Tilantongo que fue la corte del Rey mixteco quien teniendo por suyo el valle tan hermoso y ameno de Yanhuitlán y Nochixtlán, no lo tuvo en él, y así en la cumbre del monte de la Tilantonga (sic) que se halla en medio de otros más elevados. La entrada de su palacio no era sino una subida empinada, donde se encuentran piedras labradas con tanta finura como si las hubiese trabajado el más diestro arquitecto europeo: estos y otros vestigios de la antigüedad los verá sin duda S.S. Illma., cuando llegue aquí a encumbrar pues su notorio y justificado celo es infatigable en transitar montes más

48. Según a Pérez Rodríguez (2014), Spores & Robles García (2014), Kowalewski y otros (2009)

49. La cita de, Martínez Gracida, proviene de sus *“Cuadros sinópticos de los pueblos, haciendas y ranchos del Estado Libre y soberano de Oaxaca”* (1883)



fragosos que los de Tilantongo...” Matías José Feria, citado en Hermann (2015:41)

Después de revisar las pocas, pero sustanciales, descripciones acerca de las características de la arquitectura de *Tilantongo*, a continuación presento las breves descripciones que hay acerca de más señoríos cercanos al área de estudio y que provienen de las *Relaciones Geográficas* en la versión de Acosta. En estas se relatan las características de las casas de las personas “comunes” en diversos señoríos de la *Mixteca* del siglo XVI, en las cuales apenas se comenzaba a dar la transición entre la arquitectura prehispánica y europea.

Recordemos que, a pesar de que en el siglo XVI la organización social y política de los señoríos prehispánicos de la *Mixteca* la estaban cambiando al nuevo régimen impuesto por los españoles, los cambios de la transición hacia los nuevos modelos de la construcción general de la arquitectura fueron mínimos, sino es que hasta nulos. Esta particularidad resalta en el hecho de que se siguieron utilizando y conservando los materiales y las formas en las que se construían las edificaciones de la población. Los principales recursos materiales y de mano de obra, siguieron siendo los locales, y sólo los casos en los que se cambiaba la morfología arquitectónica, (pero no el material de construcción) eran en las edificaciones solicitadas por los españoles, como iglesias y monasterios. De hecho, una de las características de la arquitectura de la *Mixteca*, es que los materiales que se utilizaron en los sistemas constructivos y estructurales permanecieron constantes en los diversos conjuntos urbano-arquitectónicos desde la época preclásica hasta la posclásica⁵⁰.

A continuación presento las breves descripciones de las casas comunes con la intención de corroborar las coincidencias en las especificidades de los materiales y de las configuraciones formales que todas estas descripciones presentan, y las cuales, me ayudaron a definir las características presentes en la arquitectura de la *Mixteca*.

“XXXI. Las casas de los naturales en este pueblo de *Atlautla* todas son de paja por no ser la tierra para azotea, que se llueve toda en lloviendo, por bien edificada que vaya. Las de los *MACEHUALES* son muy pequeñas, y con uno o dos aposentos a raíz de la calle. [...] Las de los principales y caciques son mayores, y algunas tienen dos y tres patios y, al alrededor de ellos, unos aposentos sin puertas, que sirven como de recibimientos; y ésta es toda la autoridad de la casa^{10/51} Todos los materiales que han de menester para hacerlas tienen en sus pueblos.” Acuña (1984:58)

Una característica particular de la arquitectura de la *Mixteca Alta* y en general de Mesoamérica, es la utilización de patios y/o plazas, dependiendo del caso, como nodos de composición mediante los cuales se articulan las estructuras circundantes y la organización de sus espacios.

Siguiendo con las descripciones de las *Relaciones Geográficas* de *Chichicapa* encontramos:

Relación de Chichicapa:

“[XXXI] La forma y edificio de las casas son de piedra y adobe, bajas, cubiertas de paja, que siendo, bien cubierta, duran quince y veinte años.” Acuña (1984:69)

Relación de Cuautla:

“XXXI. Las casas en que viven son las paredes de adobes, y piedra blanca y cal, cubiertas y azotea. Algunas de paja. Los materiales [se encuentran] cerca del pu[eb]lo.” Acuña (1984:145)

“Cerca de la habitación del rey estaba el templo de los dioses, y en torno se agrupaban las casas del vecindario, cuyos techos eran todos de zacate, y se hallaban tan cercanas unas de otras, que justamente se podía temer un incendio.” Gay (1881:257)

Similares a estas breves descripciones, es lo que se dice de la arquitectura de los múltiples señoríos sobre los que relatan las *Relaciones Geográficas*. Las características que tienen en común y que resultan relevantes de todas ellas para nuestros parámetros de estudio tienen que ver con estos tópicos generales:

- Con el material similar y constante con el que se elaboraba el sistema constructivo y estructural de las casas, así como el de sus acabados generales,
- Con la semejante organización espacial de las casas o edificios en torno a patios centrales que articulaban a

50. Para profundizar más en el tema se recomienda leer: Spores & Robles García (2014)

51. En este caso consideré también precisar la nota original del libro por su contenido esencial: “10.Comenta FPT (1905,IV:175), a propósito de este pasaje: “Las habitaciones privadas de la Nobleza, según aquí se describen, todavía conservaban, a fines del siglo XVI, la disposición de los edificios de los templos, o anexos a ellos, tal como se pueden ver en los planos de Mitla y Uxmal: patios rodeados de salas o aposentos. Nótese también que, según la lección de arriba, carecían estos de puertas aún, lo cual prueba que no las tuvieron tampoco los indios en tiempo del gentilismo, ni en templos ni en habitaciones privadas”. Acuña (1984:58)

los conjuntos de estructuras, según sea el caso.

- Con las proporciones de las edificaciones que tendían sus dimensiones en sentido horizontal y no en el vertical.

Con base a las observaciones anteriores, se sugiere que en la arquitectura de la *Mixteca Alta* hay una constante⁵², a través del tiempo, tanto en la morfología de las edificaciones como en sus sistemas constructivos.

Esta premisa se puede sugerir si tomamos en cuenta el análisis de las características de la arquitectura de *Tilantongo (Monte Negro)* en el preclásico, y que en sumas cuentas, coincide (en sus aspectos materiales, constructivos y estructurales) con la arquitectura del posclásico, tanto en la organización espacial de las estructuras en torno a un patio o plaza y en la utilización de piedra local (caliza en el caso de *Monte Negro*) para su edificación. Obviamente su arquitectura difiere y contiene particularidades en su composición y orientación urbana, pero en los parámetros que se utilizaron como correlacionados con la representación de la arquitectura en el *Códice Nuttall*, que son la cromática y los componentes arquitectónicos empleados en la caracterización de los edificios, estos son similares y constantes en la arquitectura de las dos épocas (preclásica y posclásica).

“Sin excepción, las estructuras se construyeron empleando bloques trabajados de piedra caliza relativamente grandes, con el interior de tierra y cascajo. Como lo hicieron ver Flannery y Marcus (1996:166), se trata de una forma remanente de la arquitectura monumental temprana del valle de Oaxaca” Geurds & Jansen (2008)

En un principio, este apartado contemplaba incluir también la descripción de las características de la arquitectura del preclásico hasta el posclásico arrojada

por los estudios arqueológicos de *Monte Negro, Tilantongo*, pero dado a que era una densa recopilación de datos arqueológicos que sólo se transcribían del inglés (ya que son datos duros no modificables), se consideró como adecuado sólo resaltar las características constantes en la arquitectura que se identificaron y que ya se mencionaron. Sin embargo si se requiere obtener el dato exacto de donde detecté las características constantes⁵³ de la arquitectura de *Monte Negro*, es necesario (imperativo) leer las obras de, Kowalewski, S. A., Balkansky, et al. (2009). *“Origins of the Nuu. Archaeology in the Mixteca Alta, México”*, y de, Geurds, A., & Jansen, M. E. (2008). *“El Centro Ceremonial de Monte Negro. Un acercamiento cognitivo sobre la urbanización entre los Nuu Dzauí.”* En A. G. Mastache, R. H. Cobean, Á. García Cook, & K. G. Hirth, *Urbanism in Mesoamérica*, para apreciar claramente dichas correlaciones en la propuesta aquí ofrecida, y que por cuestiones de extensión y densidad de datos, no incluí en el presente apartado.

“La mayoría de las estructuras del centro ceremonial consisten de estructuras residenciales situadas alrededor y conectado con cuatro áreas ceremoniales. Este tipo de estructura residencial es predominante en Monte Negro y es comparable con los ejemplos contemporáneos de otros sitios Nuu Dzauí y del valle de Oaxaca (Whalen, 1988; Winter, 1974). El área ceremonial central dispone de 15 estructuras residenciales, muchas de ellas construidas cerca o aún como parte de las estructuras ceremoniales. En general consisten de cuatro cuartos rectangulares alineados alrededor de un patio cuadrado central, en casi todos los ejemplos de Monte Negro el área de los pisos de los cuartos es mucho más pequeña que la superficie del patio.” Geurds & Jansen (2008)

Por último para cerrar las descripciones de la arquitectura de la *Mixteca* cito la siguiente descripción general que hace Antonio Gay respecto al tema en su

.....

52. *“Algo que queda claro mediante la exploración de la arquitectura doméstica de Yucundaa hasta ahora es la extraordinaria continuidad que muestra esta expresión cultural a lo largo de la historia prehispánica y colonial. La descripción de alguna de estas casas realmente podría pertenecer a cualquier época, sólo se diferencian entre sí por sus contextos culturales asociados. Elementos constantes, como la utilización de materiales constructivos locales (piedra, guijarro y endeque, pisos de estuco, adobes y juntas de lodo), y espacios definidos, como los patios centrales, las habitaciones con hogares, las áreas de actividad, en realidad no varían significativamente a lo largo de las épocas.”* Robles García (2014:106)

53. Cabe aclarar que no por identificar y definir a unas cuantas características constantes la arquitectura hecha en *Monte Negro*, esto quiera decir que no presente peculiaridades en su integración a escala arquitectónica y urbana, como lo es su peculiar orientación y composición, la cual es considerada por los investigadores como anómala respecto de la arquitectura que se hizo en las regiones circunvecinas de la *Mixteca* para el preclásico. Las características constantes de la arquitectura aquí propuestas son puntualizadas únicamente en términos de sistemas y materiales constructivos, así como el núcleo central de organización de los edificios y espacios entorno a patios o plazas. Dichas características son las que están evidentemente relacionadas y representadas en la arquitectura del *Códice*. Se sugiere leer componentes restantes que integran el diseño de la ciudad aparte de los aquí citados, los cuales no tienen una vinculación tan visible o directa con la representación de la arquitectura en el *Códice*.



misma obra:

"[...] En la mixteca los caciques tenían sus palacios con departamentos separados para los hombres y para las mujeres, con el pavimento esterado y muelles cojines de pieles para recostarse blandamente. En lugar á propósito se cuidaba siempre de cultivar con esmero un jardín bien regado y rico de flores perfumadas y vistosas, entre las cuales brillaba la tersa superficie de las aguas destinadas á baños de placer. En algunos pueblos, no solo los jardines y numerosos árboles frutales, sino extensas sementeras se hallaban próximas á las casas, por lo que éstas se veían distantes unas de otras y esparcidas en una notable extensión. Aun había comarcas en que las familias tenían dos habitaciones, la una en el pueblo cerca del jefe ó cacique que los gobernaba y en donde se reunían en determinadas ocasiones, y la otra distante del centro común algunas leguas y en la que vivían aislados la mayor parte del año, cultivando sus maizales ó entregados á otras útiles ocupaciones." Gay (1881:79)

En esta descripción además de percibir las características de la arquitectura de la *Mixteca* nos podemos dar una idea de las actividades y relaciones sociales que se desarrollaban en ella y que enriquecen las significaciones de sus soluciones morfológicas y espaciales.

3.4.2.2. Componentes caracterizadores de la arquitectura de la *Mixteca* vinculados a sus convenciones de representación gráfica en el *Códice Nuttall*

Después del diagnóstico de las características de la arquitectura de los señoríos de la *Mixteca*, a continuación se enlistan los componentes de las unidades arquitectónicas presentes en las edificaciones construidas, los cuales, considero representados en las convenciones pictóricas del *Códice Nuttall*. Estos componentes se dividen en tres niveles o escalas de organización⁵⁴: *Infraestructura*, *Vivienda*, *Construcciones Especializadas*. Asimismo también se exponen los componentes arquitectónicos que integran los aspectos estructurales y constructivos de cada una de estas tres categorías.

En este orden de ideas, partiendo de una escala macro de análisis, se puntualiza que: la ciudad es entendida como una red de funciones que genera procesos de distintos tipos y esta, a su vez, puede ser entendida a través de la identificación de sus componentes. Lo que significa que se deben comprender sus unidades de análisis para una aproximación sistemática determinativa pero no determinante de ésta en sus respectivos niveles y escalas constitutivas. A este respecto, este concepto de ciudad toma en cuenta que no todas las ciudades presentan la misma diversidad y cantidad de componentes, por lo que, los elementos o unidades de análisis que se proponen deben de ser capaces de darle apertura para su inclusión o exclusión dentro de la configuración de la

ciudad sin sesgarla de alguna forma. Estas unidades de análisis a macro escala parten de tres categorías básicas:

- Infraestructura
- Vivienda
- Construcciones Especializadas

La *Infraestructura* es comprendida como todas aquellas modificaciones necesarias para la sustentabilidad de una población. Estas incluyen (terrazas, canales hidráulicos, drenaje, elementos defensivos). La *infraestructura* es considerada como una variable dependiente que es proporcional a la escala de la población.

Para el caso específico de la arquitectura de la *Mixteca Alta* los componentes presentes dentro de su *infraestructura* son:

- Terrazas -Plataformas -Terrazas lama-bordo -Pisos: (Apisonados/Estucados)
- Canales hidráulicos
- Drenaje -Caminos -Plazas⁵⁵ -Patios

La *vivienda* comprende todas aquellas construcciones en donde sus habitantes residen, y realizan dentro de ellas, la mayor parte de sus actividades cotidianas, principalmente la de pernoctar y residir en dicho espacio. Estas suelen dividirse en vivienda de élite y las *comunales*, pero esas denominaciones dependen de las relaciones sociales y de los niveles de complejidad en la organización del grupo cultural en cuestión. Por lo

54. Los conceptos de análisis son retomados, y adaptados para esta tesis, de los originales propuestos por los participantes del "Seminario Taller permanente de arqueología, arquitectura y urbanismo en ciudades antiguas" adscrito al (IIAUNAM), dirigido por el: Dr. Rodrigo Liendo (IIA), la Dra. Genevieve Lucet (IIE) y la Arq. Lucía Vivero (FA-UNAM).

55. El componente *Plaza* se considera que funciona como *infraestructura* y también como equipamiento.

anterior, su categorización responde directamente a las configuraciones culturales y a los aspectos contextuales en los que se ve inmersa.

Recordemos, en este caso, que la organización social de la *Mixteca Alta* se propone muy compleja al interior de cada señorío, y que su jerarquización, se ve reflejada proporcionalmente en la composición de la arquitectura tanto a nivel urbano como arquitectónico. Debemos destacar rotundamente que en las *viviendas* no solo se llevaba a cabo el *residir* sino que se tejían una red de diversas dinámicas. Estos espacios eran utilizados para llevar a cabo actividades ceremoniales, reuniones político-sociales, reuniones familiares, entre otras. Otro factor que resalta inmediatamente al hablar de vivienda y de su respectiva estructura, es el del significado que entendemos por lo público y lo privado. Se suele clasificar la utilización de los espacios en binomios opuestos, es decir, que si un espacio es privado no puede ser público y viceversa.

Sin embargo este esquemático concepto no es adecuado para comprender la relación espacial de la arquitectura y el diseño urbano de las ciudades mesoamericanas ni las de la *Mixteca Alta* en particular. Con los datos obtenidos en las descripciones materiales y arqueológicas se evidenció que no podemos hablar de espacios netamente privados ni netamente públicos, así como tampoco separar en actividades puntuales y deslindadas unas de otras. A este respecto, en vez de esos términos, más bien se hablará del control y restricción de espacios acorde a ciertos componentes arquitectónicos. Ejemplo del uso de estos recursos de organización, son la ubicación y dimensión de los accesos, el uso y cambio de los materiales, el uso de diversos desniveles para denotar algún cambio en la organización y flujo de las personas, así como los elementos de separación vertical no siempre sólidos, etc.

Para el caso de la *Mixteca Alta*, tenemos que las *viviendas* presentaban diversas funciones que se traslapan en los espectros religiosos, políticos y sociales, y que si nos referimos a la morfología general de la arquitectura, el diseño de los espacios y de las edificaciones, no presenta, en términos

generales, cambios significativos en cuanto a planta, alturas, proporciones y materiales. La identificación y caracterización de dichos espacios, se llevaban a cabo mediante la colocación de determinativos escultóricos, símbolos en las fachadas y muros, que refirieran su uso y particular discurso. Como veremos en el código, dichos elementos simbólicos estarán muy presentes en la representación pictórica para denotar los significados de diversa índole.

Por último, en lo tocante a las **construcciones especializadas**, se consideran como todas aquellas edificaciones que no son de uso habitacional o para residir en ellas. Sin embargo, debido a la específica dinámica social en la *Mixteca Alta*, a estas construcciones especializadas, no las podemos catalogar y simplificar en construcciones: “administrativas”, “religiosas”, “militares”. Ya que como hemos visto, el crisol de uso de estos espacios está altamente interconectado y sería un error pensar en unas categorizaciones tan simples y ajenas a sus múltiples usos. Para poder esclarecer y dar más datos puntuales acerca de este tema, aunque sea solo para la *Mixteca Alta*, se debe de hacer un estudio más amplio y profundo de las constantes y características tanto arquitectónicas como espaciales de dichas construcciones⁵⁶. Situación que rebasa los alcances y la prórroga de este trabajo. Además esta aclaración es respecto a la arquitectura construida, que es importante, pero no el objeto principal de esta investigación. Por lo que se resalta y acota que la denominación de la arquitectura construida presenta una dinámica e intensidad diferente a la denominación y función de la -arquitectura representada- en el *Código*.

Mientras que en la arquitectura construida es complejo de especificar y de limitar su tipificación a una sola función, en el *Código Nuttall* su representación y su función si están debidamente definidas dentro del marco contextual de la lámina. Este hecho se debe a que su codificación gráfica tenía que transmitir datos e información específica que no podía dar lugar a ambigüedades referenciales. Dentro del análisis de las múltiples significaciones del tejido signico y pictórico de las convenciones gráficas de la arquitectura, se

.....
56. Y muchísimo más específico para la época posclásica en la *Mixteca Alta*





propuso, en cada lámina, una categorización de los edificios representados que se vincula con el rol exclusivo que tiene en la codificación gráfica. Pero para el caso de la denominación de la arquitectura construida en la *Mixteca*, se deja como propuesta en progreso e inconclusa, la tipificación de sus múltiples funciones. . En el marco de las observaciones anteriores, un tipo de edificaciones especializadas de *la Mixteca*, por sus características, serían el *temazcal* y *las trojes*.

En lo tocante a los elementos estructurales y constructivos que integran y caracterizan la arquitectura de la *Mixteca Alta* para el posclásico, podemos enlistar, de manera general, los siguientes elementos⁵⁷ que, de forma constante, encontramos presentes tanto en las construcciones de vivienda como en las construcciones especiales:

- **Infraestructura**

- Canaletas hidráulicas⁵⁸
- Drenaje
- Apisonado y/o acabado en estuco para Plazas y Patios
- Caminos (apisonados o cubiertos de estuco)

- **Elementos arquitectónicos horizontales:**

- Cimentación
- Basamento⁵⁹
- Plataforma⁶⁰
- Piso (apisonado o de estuco)
- Banqueta⁶¹
- Escalinata⁶²
- Dintel⁶³
- Vano⁶⁴
- Techo (plano con acabado en estuco o de material perecedero a dos aguas)

- **Elementos arquitectónicos verticales:**

- Muros
- Jamba⁶⁵
- Columna y Pilar⁶⁶
- Alfarda⁶⁷

- **Elementos escultóricos o pictóricos adosados en las fachadas y muros**

- Discos⁶⁸
- Relieves estilo códice
- Cenefas
- Almenas (?)⁶⁹

- **Materiales constructivos**

- En los ejemplos de la arquitectura de la *Mixteca* se destaca la utilización de piedra local (para cada sitio) que acorde a los datos obtenidos oscila entre: piedra caliza (de distintas propiedades), adobe, cantera, piedra roja (arenisca) y basalto.
- Para los acabados se utilizaba aplanado de estuco pulido o no, pintura roja o blanca.

Como comentario final de la primera parte de este capítulo, cabe aclarar que al considerar que la representación de la arquitectura en el *Códice Nuttall* especifica mediante la composición e integración de cada uno de sus recursos gráficos (componentes arquitectónicos edificados) la función particular que tenía en ese momento el edificio retratado. La minuciosa distinción de las particularidades icónicas de estos componentes y de su respectiva codificación pictórica, me dieron la pauta, dentro ese marco contextual, para la caracterización gráfica de cada edificio y de su función. Las funciones más frecuentes que presentaban los edificios representados oscilaban entre: *Palacio, Templo, Casa real, Temazcal, Patio/Plaza*.

Una vez ya descritos y aclarados los aspectos activos o procesales que integran el primer componente operacional (1. *Percepción, cognición y construcción espacial de la arquitectura construida*) de la dinámica del dibujar, procederemos a desglosar los aspectos del segundo componente: formal o comprobatorio (2. *Constitución y reconstitución del espacio en datos que se expresan a través de esquemas o paradigmas gráficos*) en el que se desglosan las particularidades de los aspectos formales presentes en las convenciones de representación de la arquitectura.

57. El orden de criterio constructivo o estructural de cada elemento viene descrito a profundidad en los anexos que se sugieren al final del documento

58. Para conocer los detalles de esta infraestructura se leer a, Spores & Robles García (2014).

59. Para profundizar en el significado de cada concepto referido a la realidad material de la arquitectura prehispánica véase el Anexo 2 de las entradas del VIAP al final de ésta tesis. VIAP-1. Basamento

60. Revisar el Anexo VIAP-2 al final de ésta tesis.

61. Retomar las descripciones dadas en la arquitectura de *Yucundaa*.

62. Véase Anexo VIAP-3

63. Véase el Anexo VIAP-4.

64. Véase Anexo VIAP-5.

65. Véase Anexo VIAP-6

66. Véase Anexo VIAP- 7 y 8.

67. En muy contados casos materiales hay presencia de alfardas para flanquear las escalinatas, pero en las convenciones de representación de la arquitectura en el *Códice Nuttall* son muy utilizadas. Véase Anexo VIAP-9

68. Léase a Spores & Robles García (2014).

69. En el caso específico de la arquitectura material, no se han encontrado utilizadas almenas en el remate de los techos, sin embargo en la representación del códice aparecen símbolos que han sido nombrados como "almenas". En el análisis particular de las láminas discutiremos su pertinencia.

3.4.3. Componente operacional 2: Constitución y re-constitución del espacio en datos que se expresan a través de esquemas o paradigmas gráficos (componente formal o comprobatorio)

“En la medida en que la imaginación se nutre de representaciones internas, productos de la experiencia en cuanto que sensaciones, percepciones, intelecciones, etc..., las imágenes objetivadas adquieren el carácter de símbolos mediadores entre el fenómeno desencadenante de la experiencia y cualquier sujeto (incluso el propio autor de la optimización) capaz de entender la configuración como imitación, reflexión, reproducción o invención respecto al fenómeno desencadenante”

Seguí de la Riva (1986-1998:11)

Partiendo de que las soluciones plásticas y gráficas a las que llegaron los *huístitacu* mixtecos, responden directamente a los parámetros contextuales propios de proporción, morfología, composición y dimensionalidad en sus convenciones gráficas, se propone que para la creación de dichas características, los procesos que utilizaron para obtenerlas se inscriben en el marco integral y cognitivo de la actividad de dibujar. El ejecutar esta actividad, implica que se han aplicado en su creación, de manera indistinta, los procesos: de percepción visual, percepción espacial, procesamiento cognitivo, construcción y re-construcción de los objetos mediante el trazo manual sobre algún soporte de diversa índole.

“Ahora bien, cuando se trata de objetos inermes, manipulables sin que se modifique su corporeidad, a la experiencia visual, que es el fundamento de la comprensión distante de lo representado, se le añade la experiencia manual, que es el fundamento de la comprensión operativa de los usos inmediatos que podemos dar a los objetos en la realidad.

La representación de estos objetos puede llegar a especializarse como descripción estricta de sus propiedades, como denotación de sus componentes prácticos. Esta dimensión manipulativa se concreta en la geometría y en las propiedades métricas proporcionales de las cosas, y llega a desarrollarse en sistemas descriptivos perfectamente codificados. Cuando las propiedades manipulativas de las cosas se insertan en la experiencia comprensiva visual, se organiza la geometría descriptiva y su correlato, la representación técnica.” Seguí de la Riva (1986-1998:16)

Referirse específicamente a la representación de la arquitectura, conlleva a plantear que en su estructura paradigmática de representación gráfica, se incluyeron, en alguna escala de semejanza, elementos gráficos que aluden a algún componente de la arquitectura construida. Estos recursos pictóricos han sido utilizados constantemente en varias culturas y grupos sociales para representar la arquitectura de forma similar (pero propia).

La razón, es que estos elementos poseen similitudes en cómo -existen- construidos, y por lo tanto, en como son dibujados. Y aunadas a estas similitudes, las diferencias presentes en sus denominaciones y en su contenido simbólico, lingüístico e inteligible, no afectan o cambian su existencia misma, pero obviamente, sí su significado, el cual es validado por cada grupo cultural. Es decir, una línea deja una huella y trazo en específico, y no deja de ser una línea, aunque en diferentes contextos y grupos socio-culturales, se le denomine de diferente forma o implique más valores agregados que su rasgo esencial sobre el soporte en el que se encuentra dibujado.

“El componente formal, que es el fondo apariencial o descriptivo del lenguaje gráfico, ha sido [...] codificado históricamente en función de las entidades a describir. En los tratados y métodos de dibujo, los componentes formales se describen como convenciones geométricas asociadas a la experiencia del trato manipulativo y visual de los objetos y seres describibles.” (Seguí de la Riva, 1986-1998:17)

Esta cuestión responde directamente a la forma específica en la que fueron retratadas o plasmadas las edificaciones en el *Código Nuttall*, a las soluciones gráficas específicas de: vistas y variantes representación, así como las codificaciones pictóricas para la sintetización de la representación del espacio geográfico, cultural y social. En el marco de estos aspectos, es en donde resaltamos el hecho de la predominancia de teorías que analizan los aspectos estético-formales partiendo de la comparación entre las soluciones de representación occidentales y cómo estas pueden encontrarse presentes en las representaciones gráficas prehispánicas.





3.4.3.1. Paradigmas gráficos de representación. Implicaciones de la Geometría Descriptiva

La representación de la arquitectura implica dos factores esenciales y constantes en las soluciones gráficas de cualquier tipo de producción pictórica de los diversos grupos culturales del mundo.

El primero de ellos, es que al ser la arquitectura un ente físico y material que se construye bajo secuencias constructivas similares, su presencia en el –mundo real-, es semejante en los componentes índices que le dan su aspecto, forma y connotación. Es decir, que consta de una base, apoyos verticales, (cualesquiera que sean), vanos de entrada, y en su caso, vanos de ventilación, apoyos horizontales, y de un cerramiento superior, (de la forma que se quiera). Por lo que, la manera en la que se van a representar estos componentes, desde la forma más abstracta hasta la más realista, según sea el caso, se utilizará la representación de las particulares vistas del objeto y de sus componentes físicos, haciendo uso de los recursos gráficos más básicos y geométricos⁷⁰ para caracterizar su naturaleza.

“5. The great majority of structures built by man are essentially rectangular, and usually they are in such a position that the edges and faces of the structures are vertical and horizontal. In this general classification are included right cylindrical, conical, pyramidal, and similar structures in which the axis is perpendicular to the base. Structures not rectangular or in oblique positions attract special attention because they are unusual.” Hood J., (1933:4)

Estos recursos gráficos básicos se refieren a las líneas y a sus respectivas conjugaciones y desprendimientos formales en los que se transforman esas huellas gráficas, y que a través del tiempo, han sido convencionalizadas y conceptualizadas para su realización a través de la *Geometría Descriptiva Clásica*⁷¹. Pero debido a que este método de geometría excluye las especificidades cognitivas y perceptuales implícitas en el proceso de representación gráfica de un objeto real hecho sobre algún soporte material, es que preferí utilizar como base los parámetros legibles de la *Geometría Descriptiva por el Método Directo*⁷² por ser más integral y menos imparcial en la inclusión de dichos componentes y de las técnicas de dibujo.

En este caso, con la aplicación de los componentes teóricos de análisis provenientes de esta metodología que, a pesar de estar creada en un contexto cultural euro-americano (porque es imposible des- inscribirme de mi contexto) me permitió hacer un análisis de las características esenciales de representación apegadas a su contexto particular, mediante un proceso inverso de ejecución del método, para de esa forma, detectar los parámetros formales particulares de las representaciones de la arquitectura plasmada en el *Códice Nuttall*. Estos parámetros identifican y caracterizan las especificidades pictóricas discursivas de la arquitectura sin desvirtuarlas con cánones occidentalizados de comparación, puesto que el Método Directo no los usa como parámetro ortodoxo de análisis.

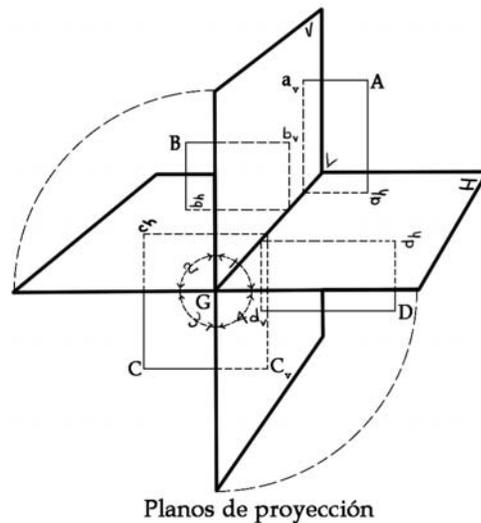


Figura 17.
Esquema de los planos de proyección ortogonales a los que está sujeto el dibujo vía la geometría descriptiva clásica. Retomado y modificado del de Hood (1933:240), Editó: Atenea y Perseo Díaz

70. Estos recursos básicos gráficos, van aumentando su complejidad y aspecto formal, según estén permeados e inscritos en el grupo cultural del cual se desprenden.

71. Conocida también como: Geometría descriptiva mediante el -sistema diédrico- clásico.

72. George J. Hood, en los años (1877-1965), al detectar los sesgos y limitaciones presentes en la Geometría Descriptiva Clásica, desarrolla un método alternativo con los recursos constantes y permanentes de representación de la geometría descriptiva diédrica, pero con la diferencia de que en este método, sí se contemplan prioritariamente los aspectos epistemológicos y cognitivos inmersos en el proceso de percepción espacial, para de esa forma, poder ejecutar la representación gráfica del objeto percibido.

3.4.3.2. "Método Directo". Sistema y elementos básicos de representación

El método directo parte de visualizar y percibir en todo momento la imagen mental del objeto que se va a dibujar, considera realizar este paso de forma imprescindible para desarrollar el proceso de traducción física y mecánica de las particularidades que de él se quieran retratar.

"The reader of the drawing should always think of a view as being a view of the object itself. He should never think of a view as a drawing on a flat sheet of paper, or as a projection on a flat plane. The reader of a view takes the place of the observer of the object." Hood J., (1933:6)

"6. [...] All structures occupy space and have three dimensions of width, height and depth. Width is measured in a horizontal direction from left to right. Height is measured in a vertical direction, or up to down. Depth, as here used, is measured in a horizontal direction from front to back." Hood J. (1933:4)

Ahora bien, acorde a estos pasos, para que el observador que mira desde un punto particular un objeto, pueda traducir a una representación material cada una de las vistas tridimensionales que tiene de este, necesita construir la totalidad gráfica de cada uno de los aspectos formales de su representación, a través de 3 tipos de vistas:

1. Las vistas principales
2. Las vistas auxiliares y
3. Las vistas oblicuas, Hood J. (1933:16)

De estas tres categorías de vistas, solo las vistas principales son las que propongo como utilizadas de manera profusa en la representación de la arquitectura del *Códice Nuttall*, ya que propiciaban y optimizaban la plurisignificación simbólica y funcional de las representaciones de los edificios.

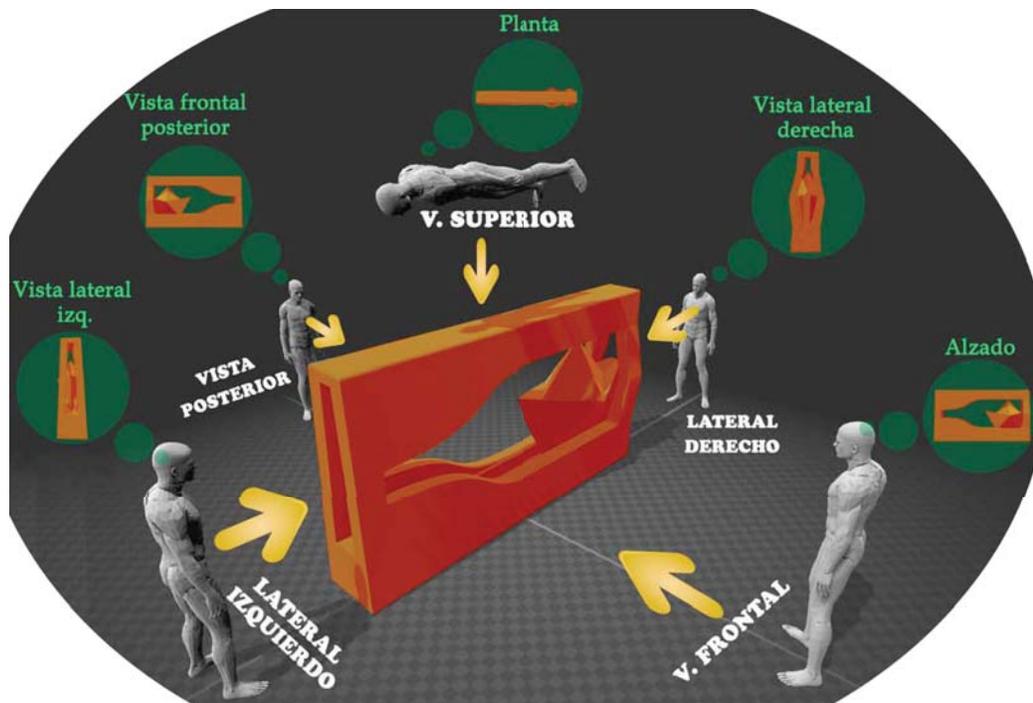


Figura 18. Esquema de cómo cognitivamente procesamos las vistas de representación acorde al punto de observación del que nos situamos respecto del objeto a dibujar. Vistas principales. Elaboró: Atenea y Perseo Díaz Zúñiga





Acorde a Hood (1933:6-8), estas vistas principales están integradas esencialmente por las siguientes cuatro formas de representación y a su correspondiente posicionamiento visual en relación al objeto que se observa.

Vistas



1. Vista frontal (*front view*).

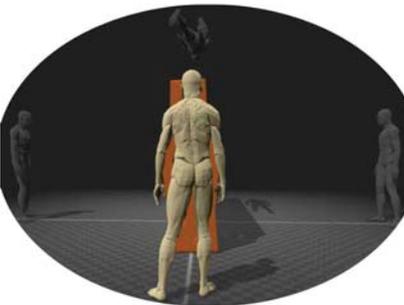
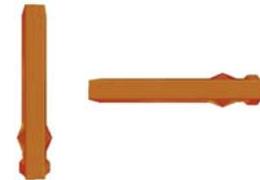
Para percibir y obtener esta vista de un objeto en forma frontal, su observador tiene que posicionarse ortogonalmente frente al objeto para que pueda mirar de frente en dirección horizontal. Ésta vista nos proporciona solo dos dimensiones de las tres que tiene el objeto, estas son: ancho y alto.

Representación



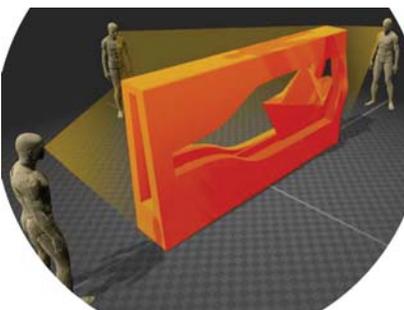
2. Vista superior (*top view*).

Para obtener la vista superior de un objeto, el observador debe imaginarse así mismo directamente sobre el bloque, como si lo sobrevolara y lo estuviera mirando ortogonalmente hacia abajo en dirección vertical. Con esta vista podemos saber la profundidad y el ancho de un objeto. A esta vista también se le conoce como vista en planta.



3. Vistas laterales (*side views*).

Las vistas laterales pueden ser obtenidas ya sea viendo el lado lateral izquierdo o derecho de algún objeto. El observador debe imaginarse situado del lado (derecho o izquierdo) del objeto y mirándolo ortogonalmente en dirección horizontal. Desde esta posición somos capaces de percibir la altura y la profundidad del objeto en cuestión.



4. Vistas en corte. Estas vistas pueden darse en cualquiera de las tres anteriores pero como su nombre lo indica, para poder obtenerla, debemos imaginarnos que la vista del objeto que estamos percibiendo aparecerá cortada en alguna sección de su dimensionalidad, y por lo tanto, pasará lo mismo que ocurre si nos cortamos una mano, en ese corte, se verá el grosor de la piel, de los músculos, de las venas y del hueso. Para el caso de los objetos, esta vista nos deja ver los elementos de su constitución interna.



Figura 19. Esquemas de la representación correspondiente a cada una de las vistas principales de observación de un objeto.
Elaboró: Atenea y Perseo Díaz Zúñiga

Para poder percibir, obtener y comprender las vistas principales, o cualquier vista que queramos representar, es indispensable recalcar que se necesita de la habilidad de visualización de los objetos, ya que con base a ella será la precisión y detalle de lo que estemos dibujando.

“18. Visualizing structures.- Every structure must be visualized before it can be drawn. And it must be visualized by the reader of the drawing [...]. The ability to visualize, to imagine, mentally to construct an object, is of particular value to the draftsman. Complete visualization involves, among other things, the effects produced by the imagined object on all of the human senses.” (Hood J., 1933)

“18. Visualización de estructuras.- Cada estructura debe ser visualizada antes de que se pueden dibujar. Y debe de ser visualizada por el lector del dibujo [...]. La capacidad de visualizar, imaginar, mentalmente construir un objeto, es de especial valor para el dibujante. Visualización completa implica, entre otras cosas, los efectos producidos por el objeto imaginado en todos los sentidos humanos.”

Por las razones anteriores es que se le considera al dibujar como un proceso cognitivo, ya que en su integración suceden una serie de procesos concomitantes que nos dan como resultado la codificación de información en signos gráficos. Ahora bien, para que las vistas desde un punto determinado de observación se puedan construir, desarrollar y representar físicamente en los materiales, se recurre a lo que se denominan planos y superficies de representación.

Los elementos geométricos básicos para la representación de los objetos y de las estructuras son los puntos, las líneas y las superficies. Las superficies se clasifican como regladas⁷³ y de doble curvatura, y estas a su vez, se consideran como generadas por una línea en movimiento llamada *-generatriz-*. Por lo que entonces las superficies regladas tienen una *generatriz* de línea recta. Cohesionando todos estos elementos geométricos básicos de representación tenemos que:

Un plano es una superficie reglada que tiene dos directrices en línea recta que se intersectan. Esto significa que un plano es generado por una línea recta que se mueve de tal manera en que siempre se toquen dos líneas rectas que se intersectan.

En ese orden de ideas, una estructura está limitada por **las superficies** que la rodean, que la delimitan. Y a su vez, cada superficie de esa estructura está limitada por las

líneas que la definen. Las caras planas varían en su forma, pueden ser triangulares, rectangulares, trapezoidales, octogonales etc. Dado a que perceptualmente cada vista representada, en un plano determinado, destaca componentes y dimensiones particulares del objeto real, nosotros seremos capaces de distinguir de qué vista se trata y qué elementos están trazados en su composición, ya que esa información esta codificada en la solución gráfica a la que se llegó.

Estas codificaciones gráficas de las vistas de observación con las cuales se representó el objeto dibujado se distinguen por su frecuencia de uso en cuatro principales planos:

1. Plano horizontal. En un plano horizontal ningún punto del plano se encuentra arriba o debajo de cualquier otro punto de este. Todos los puntos de un plano horizontal están en el mismo nivel. Las vistas frontales y laterales son vistas de los bordes, y la vista desde arriba es una vista normal de un plano horizontal.

2. Plano frontal. En un plano frontal ningún punto del plano está en frente de o detrás de cualquier otro punto de este. Todos los puntos de un plano frontal están equidistantes del observador de la vista frontal. La vista superior y lateral son vistas de los bordes, y la vista frontal es una vista normal de un plano frontal.

3. Plano de perfil. En un plano de perfil ningún punto del plano está a la derecha de o a la izquierda de cualquier otro punto del plano. La vista superior y frontal son vistas del borde, y de la misma manera la vista lateral es una vista normal de un plano de perfil.

4. Plano vertical. En un plano vertical los puntos pueden estar situados por encima o por debajo de cualquier punto en el plano. La vista superior o desde arriba es una vista del borde superior de un plano vertical.

Conociendo a fondo la información detallada que cada plano y vista de representación nos ofrece para cada uno de los casos de los edificios dibujados, es que pudimos identificar en sus variaciones de representación, qué información se priorizó destacar acorde al uso de cada uno de ellos para codificar una información y función particular.

Estas vistas, en su estructura gráfica, utilizan planos

.....
73. Reglada.1.f.Geom. Aquella sobre la cual se puede aplicar una regla en una o en más direcciones.





verticales y horizontales en su respectiva constitución. A propósito de esta especificación, resalto el caso particular que hay del uso combinado de estos dos planos de representación en una misma unidad gráfica aglutinadora para codificar ciertas convenciones (simbólicas o toponímicas) que implican una lectura simultánea del plano frontal y de perfil sin seccionarse.

Uno de los componentes arquitectónicos que presenta mayoritariamente este fenómeno, es la representación del dintel y de las jambas en la fachada de los edificios. Mientras que el dintel se encuentra dibujado en una vista frontal en plano horizontal, que debería corresponder a un plano vertical, pero que en el código es horizontal, las jambas están dibujadas de perfil en el plano horizontal y vertical. Esta particularidad la atribuyo, al margen de la integración del signo gráfico en toda la convención de representación del edificio, a una solución gráfica que combina la representación de la integración mnemónica del espacio, de tal manera que, connota una clara percepción del elemento del que se trata (*aunque no en su posición real*), con el propósito de enmarcar el discurso de las acciones llevadas a cabo en ellas.

Si el elemento pictórico en cuestión fuese representado en su posición real respecto de las vistas del edificio, entorpecería y anularía la posibilidad de componer una escena con la integración de los personajes y demás códigos pictóricos, puesto que no habría espacio en donde colocarlos o quedarían sobrepuestos haciendo ambigua la sintaxis de todos los vehículos signícos. Esta combinación gráfica, a mi parecer, está presente y es similar, tanto en la tradición pictórica nahua como en la mixteca (pero en sus particulares formas de convención). En las soluciones pictóricas nahuas y mixtecas se representan algunos objetos, de tal manera que, la unidad de su codificación simbólica combina dos planos de perfil espejeado, los cuales pueden ser vistos y entendidos juntos como una unidad en vista frontal horizontal, o de manera individual en planos de perfil pero sin seccionarse.

Cualquiera que sea la elección de observación, a nivel de unidad o individual, no hace que los atributos simbólicos y significantes de la convención de representación del elemento en cuestión pierda o sesgue su discurso final.

Ya que se han puntualizado las posiciones en las que se puede representar un objeto y sus especificidades visuales, procederemos a definir los elementos con los cuales se pueden representar dichos objetos en esas vistas. Es decir, los elementos geométricos básicos de los objetos, las unidades mínimas de representación.

Lámina 2
del Lado 2
del Códice
Nuttall



Corte
ejemplo

Lámina 4
del Códice
Selden



Corte
ejemplo

Lámina 9
del Códice
Selden



Corte
ejemplo

Figura 20. Convenciones pictóricas que presentan el fenómeno de representación mixta y un corte hipotético de ellas para exhibir dicha peculiaridad de representación. Editó D.A.D.Z.

3.4.3.2.2. Componentes operacionales de representación

Estos componentes operacionales se refieren a los elementos geométricos básicos de representación, que son las unidades mínimas con las que se representa cualquier contenido. Estos se encuentran inmersas en todas las convenciones signícas del dibujo de la arquitectura en el *Nuttall* e integran de forma permanente el tejido signico de los paradigmas de representación arquitectónica.

Acorde a (Hood, 1933:42) estos componentes son: *Punto*, *Línea* y *Superficies*

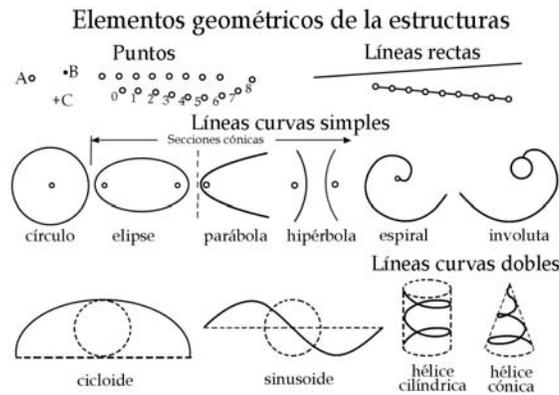
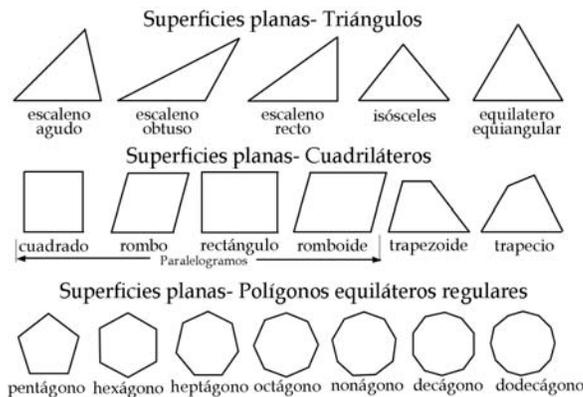


Figura 21. Ejemplos de los componentes geométricos básicos de las estructuras, así como de las superficies básicas en la representación de un objeto. Esquemas basados y modificados del del, Hood (1933:44,45).

Editó Atenea y Perseo Díaz Zúñiga.



Sin embargo cada subcomponente que se deriva de estos tres principales y que se encuentran plasmados en el *Código Nuttall* los compilamos y abreviamos en los esquemas y cuadros básicos *supra*. para no hacer más denso este apartado (Figura 21). Para más información sobre la naturaleza de estos elementos se sugiere consultar la obra de, Hood (1933).

- **Punto:** Solo indica 'ubicación' y asumimos que no tiene dimensiones. Un punto puede ser representado en un dibujo por un 'punto' o por un círculo muy pequeño.

- **Línea:** Una línea tiene longitud, pero no anchura o espesor. Tiene una sola dimensión y puede ser recta o curva. La representación de una línea es generada por el movimiento de un punto. La ley que rige el movimiento de la generación del punto, determina la naturaleza de la línea.

- **Superficie:** Posee únicamente dos dimensiones, tiene área pero no grosor. Una superficie puede ser plana o curva y está representada en el dibujo mediante la manifestación de algunas de las líneas de dicha superficie. Estas líneas son por lo general los límites, contornos y elementos de ésta. Una superficie se asume como generada por una línea recta o curva en movimiento llama 'generatriz'. La ley que especifica el tipo de generatriz y que rige su movimiento determina la naturaleza de la superficie generada.

Estos tres elementos descritos son los recursos geométricos básicos mediante los cuales se generan otros más complejos. Su dinámica y constitución es descrita a través de conceptos y puntualizaciones matemáticas que para fines de brevedad, en esta tesis no se describirán a detalle ya que son muy extensos.



3.5. Parámetros pictórico-formales característicos de las convenciones de dibujo de la arquitectura

En este caso con base a los componentes arquitectónicos que identificamos como presentes en la arquitectura construida y que son utilizados en distintos niveles y contextos en las convenciones de representación de la arquitectura del *Códice Nuttall*, a continuación enlisto y ejemplifico la utilización de estos en las diferentes variantes de representación de la arquitectura encontradas de forma constante en el *Códice* y aquí agrupadas acorde a dichas similitudes. Sin embargo cabe aclarar que, la representación de dichos componentes no corresponde a una convencionalización pre-establecida de dibujo, sino que, las variantes de representación y la cantidad de componentes utilizados en cada una de las convenciones, varían y se adecúan al contenido y al modelo pictórico en el que se encuentran inmersos en cada lámina.

Con relación a lo anterior, hay algunos casos en donde se mantiene constante la representación de la arquitectura, como en el de los nombres de año y días, los cuales, son prácticamente iguales. Respecto a la caracterización de los géneros de cada edificio, estos se iban dando a través de la adición de un mayor número de componentes arquitectónicos en su representación. A continuación, desgloso las principales *agrupaciones de los componentes arquitectónicos (ACA)* presentes en la caracterización general de los edificios, que van desde el nivel más básico hasta el más complejo⁷⁴.

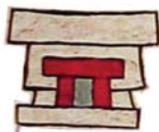
ACA 1: Los componentes arquitectónicos utilizados de manera esencial⁷⁵ (Figura 22, Ejemplo 1) para configurar la morfología y estructura de la arquitectura, y que al mismo tiempo la definen como un espacio construido delimitado, son:

Componentes horizontales:
Basamento, Dintel, Cerramiento superior
Componentes verticales:
Jambas y Muro



Ejemplo 1
Lámina 42

Figura 22.
ACA 1



Ejemplo 2
Lámina 47



Ejemplo 3
Lámina 56



Ejemplo 4
Lámina 84



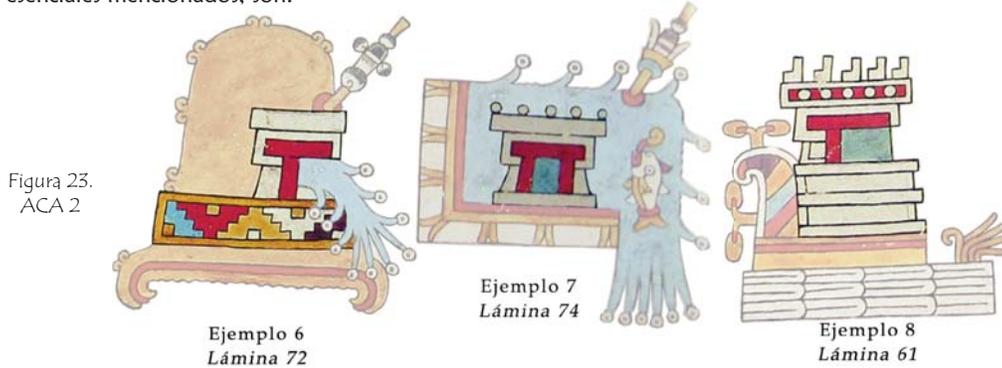
Ejemplo 5
Lámina 81

Esta representación de elementos pictórico-geométricos básicos se puede complejizar más con el aumento de la *techumbre* ya sea plana o trapezoidal, curva, de paja, o las dos, como en los Ejemplos 2,3, 4 y 5.

74. Con -niveles de complejidad- en la representación de dichos componentes me refiero a la cantidad y cualidad de elementos presentes en el tejido pictórico caracterizador del género de cada edificio.

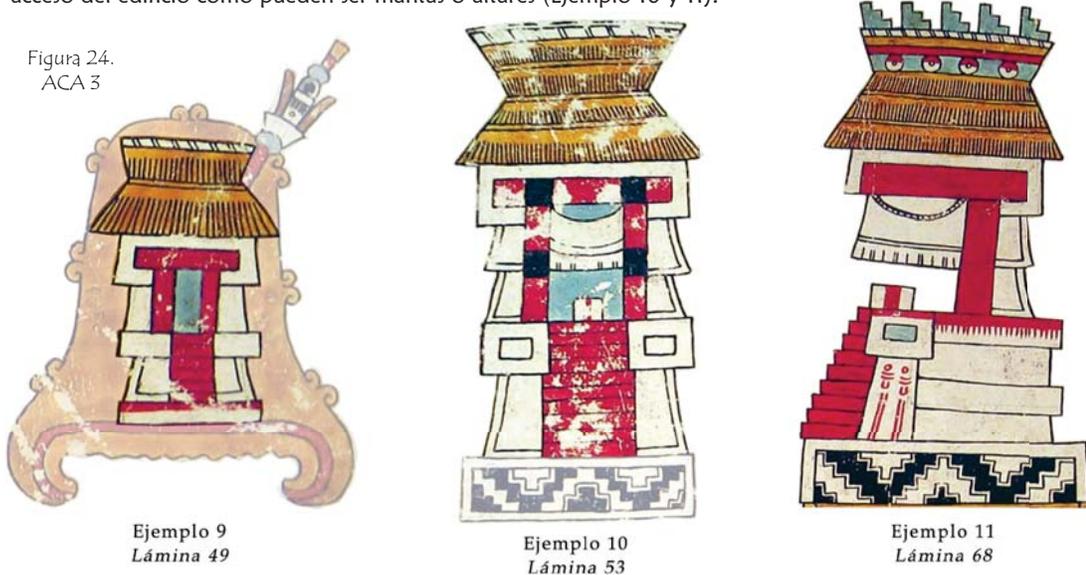
75. Tomando en cuenta sus dos formas de representación en vista frontal o lateral en perfil y combinadas, ya que estas no implican un cambio o impedimento en la presencia de estos componentes arquitectónicos.

ACA 2: Para la representación de edificios como palacios o templos, no hay una constante en los componentes arquitectónicos que se le dibujan como parte integral de la caracterización de su función. En todos los casos en donde están presentes a lo largo del códice, fluctúan en su nivel de complejidad cuantitativa y cualitativa. Empero a esto, los componentes arquitectónicos que se encontraron como adicionados, para estos casos, además de los esenciales mencionados, son:



Los anteriores (Basamento, muro, jambas, dintel, cerramiento superior y techo) más la representación de *almenas* (Figura 23, Ejemplo 7 y 8), *tableros* en la base del edificio, aparte del basamento o solo este (Ejemplo 6); la presencia de *plataformas secuenciales* que pueden ir de una a dos o más, así como la presencia de *molduras* (inferior, media, superior) en el perímetro de estas mismas, que de igual manera, pueden ir de una a varias (3 molduras) (Ejemplo 8).

ACA 3: En un tercer grado de complejidad (más cercana a una representación índice), se encuentra la adición de estos componentes: *Almenas*, un *elemento trapezoidal invertido* en la parte superior del techo que remata este elemento (Figura 24, Ejemplo 9 y 10), y el cual puede contener códigos pictórico-simbólicos de índole lingüística, dependiendo del contexto pictórico de la lámina y del tejido signico de la arquitectura representada (Ejemplo 11). *Escalinatas*, *Dados* (Ejemplo 10 y 11) y a veces *alfardas* (Ejemplo 11), *doble basamento* y *moldura* (Ejemplo 11), así como la presencia de códigos pictóricos inscritos en el vano de acceso del edificio como pueden ser mantas o altares (Ejemplo 10 y 11).





ACA 4: Los ejemplos encontrados en el *Códice Nuttall* con la mayor cantidad de componentes arquitectónicos representados que exhiben una complejidad pictórica cualitativa y cuantitativa son: (Figura 25)



Figura 25.
ACA 4

Ejemplo 12
Lámina 44



Ejemplo 13
Lámina 77



Ejemplo 14
Lámina 78

A propósito de estas variantes de organización pictórica como fenómeno particular en el código, presentando solamente un código pictórico extra, (que creo es de índole simbólica), tenemos estos dos casos en donde aparece lo que denominé *Alfarda-Dado 2*. Y que al momento de terminar la presente tesis, no se pudo encontrar alguna relación con algún componente físico constructivo o con algún significado simbólico particular. Es necesario hacer un estudio diagnóstico más profundo de este elemento en los otros códices mixtecos para poder aproximarnos a su significado tentativo. A pesar de esto, su presencia en el código no es profusa, ya que sólo se encuentra en dos representaciones que responden a contextos pictórico-discursivos diferentes el uno del otro, por lo que no se encontró alguna correlación clara.



Ejemplo 15
Lámina 42



Ejemplo 16
Lámina 45

Figura 26.
Ejemplos
con
Alfarda-
Dado 2

En el marco de las agrupaciones de los componentes arquitectónicos, para el caso de la representación del *Juego de Pelota* (ACA Especializado 1), destaca como la única estructura en donde a pesar de todas sus diversas circunstancias de representación, esta está homogeneizada en una convención pictórica precisa, independientemente de su contexto pictórico, de la composición de la lámina en donde se encuentra dibujado, así como de su función o del discurso que transmita. Los componentes arquitectónicos que presenta de manera estandarizada, dibujados siempre en vista superior en planta, son: (Plataforma de desplante, muros perimetrales y tableros con códigos pictóricos simbólicos inscritos en su medio para orientar su función fonética).

Su representación más esencial contiene la plataforma base y los muros perimetrales (Figura 27, Ejemplo 17), y de ahí en fuera, se agregan más códigos pictóricos de índole simbólica y lingüística en su categoría fonética, pero siempre representados en vista y plano superior⁷⁶. Sólo se les va aumentando o disminuyendo los códigos necesarios para agregarle detalles, datos e información. Ejemplo 18,19, 20:

76. Cabe acotar que, para el caso de los códigos de índole simbólica y lingüística inscritos en los tableros que se encuentran en la composición del *Juego de Pelota*, la vista de representación en la que se encuentran dibujados, puede variar de la frontal a la de perfil o conjugar las dos.

Figura 27.
Juegos de
Pelota



En otra categoría similar a la del *Juego de Pelota*, encontramos al *Temazcalli* (*“ñehe”*), (ACA Especializado 2), el cual aparece siempre representado en vista frontal. En cualquiera de los cinco códices mixteco prehispánicos, obedece a esa vista de representación, más al triángulo con rocas inscrito en su fachada, acompañado de un vano de entrada. Veremos que las únicas variaciones que presenta este elemento, son los códigos simbólicos que se le agregan para que funcionen de manera fonética o simbólica, dependiendo del caso, pero siempre se encuentra representado en vista frontal sin importar su función. En el *Lado 1* del *Nuttall* sólo tenemos una representación de este. (Figura 28)



Figura 28. *Ñehe*, en orden de aparición de izquierda a derecha: *Códice Nuttall*, lámina 81. *Códice Vindobonensis*, Lámina 15, *Códice Colombino*, lámina 30. *Códice Bodley*, lámina 13. Las imágenes no están a escala real, fueron proporcionadas para que cupieran en el formato de la tesis. En orden de tamaño, el más grande es el del *Códice Nuttall*, luego el del *Colombino*, enseguida el del *Bodley* y el más pequeño es el del *Viena*.

Al respecto de las construcciones que aparecen representadas en el código y que no son edificios, sino altares o basamentos, en esta tesis los denominé como **estructuras**, por poseer ciertos componentes arquitectónicos que delimitan su dimensión espacial, pero no a tal grado de caracterizarlo como un edificio. Estas estructuras presentan: **Basamento** o **plataforma** de desplante, otra **plataforma superior**, **molduras** en el perímetro de estas, **dado**, **alfarda**, y **escalinatas** (Figura 29, Ejemplos 21, 22 y 23):

Figura 29.
Estructuras



Por último encontramos que con un sólo componente arquitectónico o simbólico esencial, o con unos pocos, se representa la modificación y delimitación de un espacio al servicio del hombre. A este respecto, en algunos casos, no queda claro en qué nivel de significación, dentro de la composición general de la lámina están actuando estos códigos pictóricos dibujados con componentes arquitectónicos y geométricos esenciales pero de complejo significado simbólico



Figura 30.

Para el caso del Ejemplo 24 (Figura 30), encuentro compatibilidad con la idea de Hermann (2011) al proponer que este círculo significa, acorde al contexto pictórico en donde se encuentra inmerso, plaza, patio, muchedumbre. El código pictórico de forma circular es presentado para correlacionar la delimitación de un espacio (físico, material), a través de los recursos de intervención que el humano tiene para modificar su contexto natural (infraestructura, apisonamiento, acabados, etc.). Esta modificación se muestra e indica en la representación a través del uso del color y de las formas en las que se organizan los límites inscritos y circunscritos de la figura.

Respecto a los Ejemplos 25 y 26, a pesar de que se sabe, con base a otros códices, su posible indicación y significado, en el *Nuttall*, estos códigos pictóricos aparecen representados de una forma en la que no queda clara (para nosotros) la información completa de su significación. Asimismo es una incógnita las razones⁷⁷ por las cuales se eligieron estas variantes de representación sobre las formas “comunes” (ACA:1,2,3,4) acorde a la línea narrativa de todo el *Códice*.

Con estas puntualizaciones termino de enlistar las agrupaciones de los componentes arquitectónicos que caracterizan la representación de cada uno de los tipos de arquitectura presentes en el *Nuttall*. Y continúo con la caracterización de los códigos simbólicos que acompañan e integran el tejido signico de las convenciones arquitectónicas.

.....

77. Algunas de estas razones podrían deberse a que, al ser estas una de las representaciones casi al final de las láminas del *Lado 1*, la optimización en la síntesis de la información debió de ser apremiante por: tener que elaborar el documento en un lapso de tiempo estipulado, o debido al espacio que restaba del códice para lograr la composición final de todos los sucesos que debían de ser incluidos y por ende se diseñó la información gráfica de manera que se incluyera a todos de forma puntual. Asimismo esta particularidad reforzaría la idea de que las unidades temáticas pintadas fueron copiadas de otros códices y que, por lo tanto, se apegan a la forma de codificar gráficamente esa información y que hoy en día desconocemos.

3.6. Parámetros formales gráficos característicos de las convenciones signílicas -simbólicas-

Como ya se había mencionado al principio de este capítulo, dos son las principales perspectivas (pictografía, iconografía, escritura) que se han utilizado de manera general para abordar las prospecciones hacia el contenido de los códigos. Debido a que, desde cada una de ellas se desprende el conocimiento actual que tenemos del contenido de los códigos pictóricos simbólicos inmersos en las convenciones de representación gráfica de los códigos, es que son necesarias de puntualizar. Por lo anterior, aunque hay algunas incompatibilidades entre dichas teorías, se hizo una revisión e identificación de los conceptos medulares⁷⁸ de ellas para, con base a la estructura teórica de la presente tesis, corresponder su denominación⁷⁹ e identificación en el análisis que se propone.

Las definiciones que a continuación se desglosan corresponden a la proposición del concepto de dibujar como un proceso aglutinador entre los aspectos cognitivos y el sistema de comunicación gráfica, por lo que el término *Códigos pictóricos⁸⁰ de comunicación*, es la denominación con la cual nos referimos a las formas signílicas que presentan diversas funciones en el documento pictórico, y que, acorde al rol que juegan cada una de ellas es como se propusieron sus respectivas clasificaciones nominales.

Una de las herramientas metodológicas que acorde a nuestros criterios teóricos propuestos prioriza la imparcialidad en la denominación de la representación de la imagen, es la semiología gráfica⁸¹, la cual nos ofreció los componentes para proponer las denominaciones específicas de la representación de los *códigos pictóricos*.

Para reconocer e identificar los tipos de construcción de signos, la teoría general de la imagen propone ciertas categorizaciones puntuales que en este caso retomaremos de, Sanders Pierce (1902), el cual nos dice que: *El signo visual*, delega su significante en dos, en: significante icónico y significante plástico. La parte icónica es la que tienen en común todos los signos que significan lo mismo, y la plástica son las características propias de cada uno de ellos. Pierce clasifica en tres el signo visual:

- 1.- Índice: Signo que tiene la mayor proximidad representativa posible respecto del objeto real que representa.
- 2.-Icono: La representación de este signo se asemeja en alguna instancia a la realidad que retrata. Dentro de ésta categoría Pierce, especifica tres clases de íconos:
 - 2.1. *Imágenes*: aquellos gráficos que tienen alguna semejanza cualitativa con su referente real.
 - 2.2. *Diagrama*: ofrece un parentesco al referente real en su estructura, es parecido en una forma más cognitiva, mental.
 - 2.3. *Metáfora*: El parecido radica en la semejanza que ofrecen al sustituir el significado relativo semiótico en vez del real.
- 3.- Símbolo: (*legisignos*): Lo que aparenta ser, no representa la realidad. Lo que representa es producto de una mera convención entre individuos.

78. Para conocer los conceptos exactos a los que se corresponden en dichas teorías, se debe revisar el Anexo 3. Como en el caso de las características de la Arquitectura preclásica de *Tilantongo*, en un principio, en este apartado se desglosaban de manera detallada las propuestas más sobresalientes de las teorías en cuestión, pero debido a la extensión de este documento y a la practicidad de su contenido, sólo se puntualizan aquí las definiciones resultantes de la revisión crítica de tales prospecciones teóricas.

79. Asimismo se comenta que, si bien se proponen definiciones tentativas en este análisis, los resultados de las investigaciones que se han trabajado anteriormente para el *Código Nuttall*, complementan y clarifican, de manera integral, las valencias presentes en ciertos componentes formales del tejido signílico de las convenciones de representación de la arquitectura. Por lo que no se prescindió de ellos, al contrario, se enmarcaron sus particularidades en el contenido que abordé.

80. Se prefiere el término pictórico como en *documentos pictóricos* en vez de *pictográfico* para no caer en el uso ambiguo de definiciones entre las posturas de la pictografía y de la escritura.

81. "Entre el objeto y el signo no hay una relación directa e inmediata sino la intermediación de fenómenos perceptivos, códigos de la experiencia, códigos de reconocimiento y otros componentes que determinan la elaboración de las convenciones gráficas con las cuales se construye el signo icónico." González Monte (1989:8)

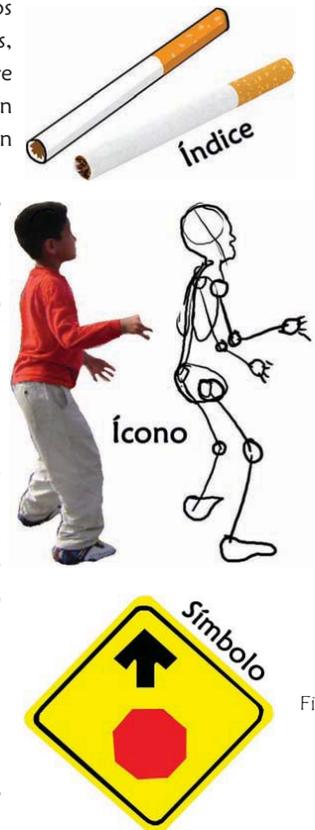


Figura 31.



Por lo que con base a estos conceptos esenciales, a continuación se estructuran y proponen⁸² las definiciones para identificación de los signos gráficos simbólicos dentro de las convenciones de representación de la arquitectura y sus funciones denotadas.

3.6.1. Definiciones específicas del -sistema de comunicación gráfico- aplicado en la prospección de la arquitectura del *Código Nuttall*

Basados en las anteriores especificaciones, los diferentes tipos de códigos pictóricos de comunicación gráfica con los cuales se identificaron los distintos tipos de signos legibles en las convenciones de representación gráfica de la arquitectura, son:

1. **Código pictórico logográfico:** Signo que representa palabras, pudiendo ser tanto de connotación conceptual como fonética.

Y según sea la representación del código pictórico, acorde a las definiciones ya definidas (índice, icónica, simbólica) se pueden denominar:

- 1.1. *Código pictórico logográfico icónico* (fonético ó no fonético)
- 1.2. *Código pictórico logográfico simbólico* (fonético ó no fonético)

2. **Código pictórico Fonético:** Signos que representan sonidos del lenguaje verbal, fungen con connotación fonética.

- 2.1. *Código pictórico fonético icónico*
- 2.2. *Código pictórico fonético simbólico*

Por último, a las convenciones específicas que codifican su información mediante la integración de algunos o de varios de los códigos pictóricos anteriores, se les denomina: 3. “**Convención pictórica**” y, dependiendo de lo que indican, será su referente. En otras palabras, si refieren a un topónimo, se les denominará: “*Convención pictórica toponímica*”.

.....

82. No obstante a las propuestas, en algunas de las secciones analizadas en las LAIRA se retomaron algunas propuestas ofrecidas por los investigadores que han trabajado el tema, pero estas se aplicaron de forma circunspecta acorde a los parámetros de prospección de la investigación. Esto con la intención de hacer integral el análisis general de las convenciones de la arquitectura y fusionar lo que ya hay propuesto con lo que se propone.

3.7. Parámetros lingüísticos del *Ñuu Dzavui* inmersos en la estructura de las convenciones de representación de la arquitectura

Como se sabe, varios son los aspectos y dimensiones que trabajan en la construcción de las convenciones de representación de la arquitectura. Dado que una de las funciones de dichos signos gráficos es fonética y lingüística, es necesario conocer, con cautela, las palabras en mixteco que están ligadas directa o indirectamente con el significado final del discurso gráfico. Para este cometido se optó por hacer una revisión del *Vocabulario en lengua mixteca Alvarado*, (1593) y la propuesta de su revisión hecha por Jansen (2009).

Es meritorio resaltar que pese a que la intención prioritaria era incluir directamente este aspecto lingüístico en la identificación y consolidación de los parámetros conceptuales de la cultura mixteca sobre la arquitectura y su representación, lo cierto, es que no fue viable concretar esto a causa de que no hay forma o criterio metodológico, cronológico o etnológico acertado para hacer esta inclusión, debido a las implicaciones temporales y a que en el vocabulario revisado, no hay vestigios de una concepción de la arquitectura y de sus configuraciones espaciales relacionados directamente a la concepción mixteca y a su consecuente representación pictórica. La única manera en que esto hubiese sido posible sería siendo directamente un pintor mixteco del posclásico o, en su defecto, encontrar evidencias compiladas en documentos históricos acerca de los aspectos conceptuales e ideológicos respecto del tema, las cuales no se encontraron.

Para sopesar esta problemática se buscaron referencias en vocabularios acerca de la concepción del espacio y la organización de la arquitectura tanto a nivel material como pictórico. Sin embargo, sólo se pudo presentar este contenido mediante la inclusión

de un vocabulario exhaustivo que tiene que ver con todo lo que implica la arquitectura en distintos niveles de aproximación.

La recopilación de vocablos que presento infra., se organizó acorde a las interacciones semánticas de los términos que aludían a las partes de la arquitectura construida, tomando en cuenta que en determinado momento, -pudieron- ser utilizadas para construir la referencia de un aspecto fonético o lingüístico dentro de la estructura signifiante del código pictórico.

Quiero resaltar el hecho de que los conceptos análogos⁸³ que usamos (y que se usaron para estructurar ese vocabulario), la mayoría de las veces no son tan adecuados, correspondientes o -equivalentes- a los aspectos culturales o ideológicos presentes en los grupos mesoamericanos. Sin embargo, para el caso de este Vocabulario del Siglo XVI, es la primera aproximación lingüística (sino que hasta la única) con la que se dio a conocer la realidad lingüística y conceptual de los grupos prístinos de América al momento del contacto español. Y que acorde a sus respectivas circunstancias históricas, así como a sus sesgos culturales (por imponer una organización occidental análoga de las palabras que contiene), debemos de considerarlas e incluirlas cuidadosamente en el análisis para obtener un trabajo más detallado y apegado a la realidad cronotópica de los grupos mixtecos prehispánicos del posclásico.

Hechas las consideraciones anteriores, se debe concientizar la pertinencia de las equivalencias de estos vocablos, ya que sin duda alguna, pese a que es el más valioso material filológico que tenemos para acceder al conocimiento de los aspectos lingüísticos del mixteco prehispánico, desde su elaboración primigenia está estructurado acorde a una perspectiva ajena a su contexto (mixteco) original o directo.

.....
⁸³. No Un ejemplo de este hecho, es la palabra para 'puerta'. Se sabe, con base a los restos materiales, que en Mesoamérica, y más particularmente en la *Mixteca*, no se tenían puertas en los vanos de acceso a los edificios, sino que sólo contaban con una especie de tela que fungía como división o entrada. Por lo que entonces cabe reflexionar sobre a qué se referían específicamente los frailes con la recopilación de este vocablo; si a la tela, al vano, o a las dos cosas.



3.7.1. Vocablos para denominar los tipos de estructuras⁸⁴



- Edificio: 'sanidzamata' (Alvarado de, 1962)
Edificar de bóveda: 'yodzatnahandi yuu', 'yodzacayendi'
Edificio tal: 'sanitnahayuu', 'sanicaye'
Asiento hazer el edificio: 'yocoocoho', 'yocaicutu yocootnahacutu'
Casa: 'huahi' (Alvarado de, 1962)
Casa de paja: 'vide buhiyo'
Casa de muchas vueltas: 'huahinisi cotnau', 'huahinisiconuu', 'huahi nisicocoho', 'huahinisiconini'
Casa de azotea: 'huahinehe'
Casa de dios: 'huahi ñuhu'
Casa de escriuanias: 'sasacuino yequetaatutu', 'saininoyequetaatutu' (Alvarado de, 1962)
Casa de cuchillos: 'sasacuino yuchicaa'
Hogar: 'sañoho ñuhu cayu', 'sayocatnenuhu ñuhu', 'ñohonñuhu cayu'
Enmaderada casa: 'huahi nicaindavua', 'huahi nisacohodavua', 'huahi ñohondavua'
Ancha Casa: 'sicamini huahi'
Baxos de casa: (bajos) 'sahahuahi' (Alvarado de, 1962)
Baldía tierra: 'ñuhuninduvuicuhu', 'ninduvuiyucu', 'ñuhudzocaahoooca' (Alvarado de, 1962)
Choza: 'todzo' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'todzo', 'huahiyai', 'huahitiyee', 'huahitiyahua' (Alvarado de, 1962)
Cabaña: 'todzo teyee' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahisacoondaaitu', 'todzoteyee', 'huahiyondaaitu' (Alvarado de, 1962)
Majada⁸⁵ o posada: 'huahi caa niño itu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
Palacio: 'aniñe', 'tayu' (Alvarado de, 1962)
Templo: 'huahi ñuhu', 'yuq', 'huahi yuq', 'dzoco ñuhu' (Alvarado de, 1962)
Monasterio: 'huahi dzutu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahidzutu', 'huahimaadzutu' (Alvarado de, 1962)
Iglesia: 'huahi ñuhu'
Ermita: 'huahi ñuhu dzuchi'
Temazcal, baño: 'ñehe' (Alvarado de, 1962)
Juego de Pelota: (bate, el lugar que solían tener los indios). 'yuhuasicotota' (yahi (Alvarado de, 1962)
Troje, alholi: 'ñoho nuni' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'yaca', 'ñohonuni' (Alvarado de, 1962)
Cementerio: 'cahi', 'sayondusindeye', 'sasasidzini' (Alvarado de, 1962)
Cantera: (de dónde sacan piedra) 'sayotahuitayuu', 'sayosatayuu' (Alvarado de, 1962)
Mina: 'yucu sata dziñuhu', 'yavui yuhu', 'yuta canadziñuhu'
Escuela: 'huahi sadzaquaha' (Alvarado de, 1962) 'huahi sa dza quaha' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
Colegio ayuntamiento: 'huahi yona taca tay dza quaha' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahi yona tacataydzaquaha' (Alvarado de, 1962)
Cabildo: (el lugar donde se juntan) 'huahitniño', 'huahinatnaytñiño', 'tainatnaytñiño', 'taiyonatnaitnunitñiño' (Alvarado de, 1962)
Embajada: 'tñuhu', 'dudzu', 'dzaha'
Prisión, cárcel: 'huahi caa', 'caa ñoho saha' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahicaa', 'huahiyutnu', 'huahinaa', 'huisi', 'huahidzoco', 'huahicasí', 'yacañaha', 'huahindahui' (Alvarado de, 1962)
Librería: 'huahi tutu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
Taberna: 'huahi yahui ndedzi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahi sadzicodedzi', 'huahi Yahuidedzi' (Alvarado de, 1962)
Hospedería: 'huahi sacudzu tai ysicaichi', 'huahi sacoo tai ysicaichi' (Alvarado de, 1962)
Molino: 'yodzo' (Alvarado de, 1962)
Atalaya: (Lugar alto donde miran) 'sasinditoichi' (Alvarado de, 1962) 'sa si ndito ichi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
Torre: 'huahi nicana cuino', 'huahi nicana ndita nino' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

⁸⁴. Con -tipos de estructuras- me refiero a las que vienen propuestas por Alvarado y Jansen en sus respectivos vocabularios. Sin embargo hay que ser cautelosos en las definiciones propuestas y recordar la advertencia en su pertinencia y aplicación.

⁸⁵. Majada: 1. Lugar donde se recoge de noche el ganado y se albergan los pastores. 2. f. desus. Mesón, posada, albergue. RAE en línea.

Enfermería: 'huahi quahi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Botica: 'huahi tatna', (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahitatna', 'huahiyucutatna' (Alvarado de, 1962)

Hospital de pobres: 'huahi tay cay', 'huahi tay ndahui' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahi tayndahui', 'huahi taycai' (Alvarado de, 1962)

Mercado, tianguis: 'yahui' (Alvarado de, 1962)

Feria, mercado: 'nduvi quevui yahui' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'yahui', 'quevui yahui', 'quevui yocuvui yahui', 'que quevui ñoho yahui', 'duvui quevuiyahui' (Alvarado de, 1962)

Tienda: 'huahi', 'sadzicota', 'huahi yocuvuiyahui' (Alvarado de, 1962)

Carnicería: 'huahi yocuvui yahui coño' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Baruería: (barbería) 'sayodzatata' (Alvarado de, 1962)

Fortaleza (de edificios para defensa de ciudades): 'huahi tnañu', 'huahi yecu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahi yecu', 'huahitnañu' (Alvarado de, 1962)

Alhóndiga⁸⁶: 'sahayaca', 'huahi yonatacacanununi' (Alvarado de, 1962)

Embarcadero: 'sasicoocaqta tnundoo', 'sasicaitatnundoo', 'sasicoo cohodatnundoo'

3.7.2. Vocablos para denominar los elementos del paisaje que participan en la construcción de los códigos de representación gráfica de la arquitectura⁸⁷

En esta sección, se podría mencionar prácticamente toda la flora y fauna endémica de la zona de la *Mixteca Alta* que intervino en la construcción de los topónimos, no obstante, sólo menciono los términos que están plasmados en las láminas específicas que trabajé del *Lado 1 del Códice Nuttall*.

Cielo: 'andevui' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Cueva: 'yavui'

Caverna: 'yavui cana' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'yavuicana', 'dzahua saindii', 'yavui dzahua cavua', 'yavuineni' (Alvarado de, 1962)

Río: 'yuta' (Alvarado de, 1962)

Manantial: 'sayocananduta', 'sayyonduta', 'sayehenduta', 'doyo sa ñohonduta' (Alvarado de, 1962)

Monte: 'yucu' (Alvarado de, 1962)

Montaña: 'yucu ñuhu', 'yucu yoo yehe', 'yucu yyo yucu yoo yosica'

Valle: 'yodzo'

86. Alhóndiga: Del ár. hisp. *alfúndaq*, este del ár. clás. *funduq*, este del arameo *pandūqum*, y este del gr. π *pandochēon* 'albergue'. 1. f. Casa pública destinada para la compra y venta del trigo. En algunos pueblos sirve también para el depósito y para la compra y venta de otros granos, comestibles o mercaderías que no devengan impuestos o arbitrios de ninguna clase mientras no se vendan. RAE

87. En el Anexo 4. "*Vocabulario Nuu Dzavui*" se puntualizan una serie de vocablos (de Alvarado) que tienen que ver con la semántica y los verbos relacionados a la arquitectura y sus procesos, para quienes quieran ahondar en la correlación de la lengua.



3.5.2.1. Desglose de los vocablos usados en la construcción de topónimos presentes en las láminas de análisis

En este apartado ahondo en la construcción específica de los topónimos presentes en las 25 láminas analizadas, reiterando que las palabras correspondientes en mixteco, también se encontrarán puntualizadas en las láminas de análisis individuales, pero sin el detalle que aquí se presenta.

Uno de los códigos pictóricos básicos y muy recurrente para formar el nombre de casi todo señorío o población en los códices mixteco prehispánicos, es la representación de lo que los investigadores han denominado como, tablero. Este es un componente arquitectónico que independientemente de poder ser un basamento, un friso o una plataforma, ha sido signado de esta manera, ya que hasta el momento no hay una certera diferenciación y caracterización de las variantes de representación de este elemento rectangular.

Cabe recalcar que inclusive en la realización de esta investigación, no se pudo llegar a una conclusión respecto a la variedad de representación de este elemento⁸⁸, ya que presenta muchas variantes de representación. Estas van desde presentar una franja circunscrita en todo el perímetro de su forma y otras cuantas solo en la base. Su representación básica más frecuente, radica en un elemento rectangular sin una franja perimetral. De igual forma es común encontrar grecas y diseños inscritos en su medio que guían y denotan la información referente a la denominación del señorío del que esté formando parte en su nomenclatura.

El valor lingüístico en mixteco de este tablero rectangular es el de *n̄uu*, que significa reino, señorío, lugar, ciudad. Y en convención, junto a otros códigos pictóricos forma algunos de los topónimos representados en el *Códice*. Los códigos básicos más frecuentes que nos indican una característica particular del topónimo como señorío, lugar, así como parte de su nombre son:

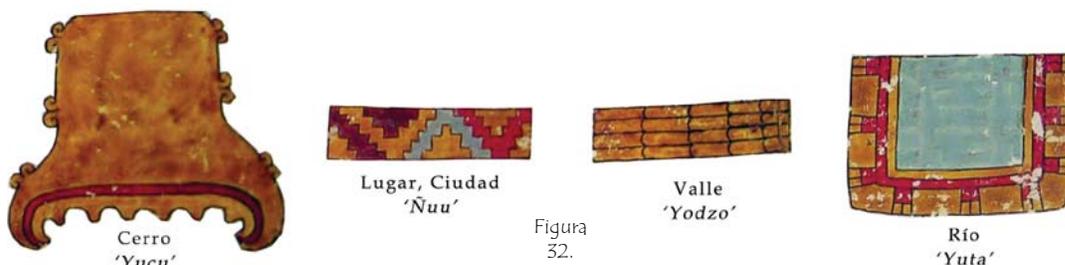


Figura 32.

De acuerdo con las especificaciones anteriores, presento un listado de los topónimos que aparecen en las láminas de análisis correspondientes así como, si es el caso, el nombre de la estructura o edificación que está apareciendo vinculada a este lugar.

- Topónimos de la Lámina 42 del Lado 1:
Tilantongo (palabra en náhuatl): 'N̄uu Tnoo'- "Lugar Negro"
Edificación: Templo del Cielo: 'Huahi Andevui'
- Lámina 44:
Chalcatongo (palabra en náhuatl): 'N̄uundaya', "Lugar de la Muerte"
Edificación: Templo de la Muerte: 'Huahi Sihi'

- 'N̄uu Ndozoz'- "Lugar del Quetzal"
- 'Yuta Yaa'- "Río de la Ceniza"

- Lámina 45:
Tūtutepec (palabra en náhuatl): 'Yucu Dzaa', "Lugar del ave"
Edificación: Templo del Cielo: 'Huahi Andevui'
'Yucu Dzoco': "Cerro de la Cuna"
'N̄uu Dzavui': "Lugar de la Lluvia"
- Lámina 48:
'Yucu Yuu': "Cerro de Piedra"
- Lámina 49:
'Yucu Huahi': "Cerro del Palacio"
- Lámina 50:

88. A pesar de conservar aquí la propuesta de denominación de los investigadores como un -tablero- al elemento rectangular en cuestión, y a falta de un análisis particular profuso, queda advertido como un tópico inconcluso a tratar, ya que se desconocen las causas de las variantes de representación de este tablero, así como el significado específico que transmite en cada caso.



- Templo de la Muerte: *'Huahi Sihi'*
Tututepec: *'Yucu Dzaa'*, "Lugar del ave"
Edificación: Templo del Cielo: *'Huahi Andevui'*
- Lámina 53:
Tilantongo: *'Ñuu Tnoo'*- "Lugar Negro"
Edificación: "Palacio de Tilantongo": *'Aniñe Ñuu Tnoo'*
 - Lámina 61:
Zaachila (palabra en náhuatl): *'Tocuisi'*, "Lugar Blanco"
 - Lámina 68:
Tilantongo: *'Ñuu Tnoo'*- "Lugar Negro"
Edificación: Templo del Cielo: *'Huahi Andevui'*
 - Lámina 72:
T. Desconocido
"Cerro del Palacio con Manantial"
 - Lámina 74:
"Rio del Palacio"
"Juego de Pelota de Turquesa"
 - Lámina 68:
"Cerro del águila y Juego de Pelota"

3.7.3. Desglose de los vocablos usados en las fechas y numerales de los nombres personales y calendáricos de la representación de la arquitectura

En el caso del mixteco, dentro de las significaciones y funciones lingüísticas de los códigos pictóricos simbólicos que acompañan a los componentes arquitectónicos representados en el código para contextualizar y particularizar su sentido y significado, encontramos a los numerales de los días/años y el nombre de estos mismos acorde a un lenguaje especial.

Acerca de la utilización de este lenguaje especial para denominar los nombres de los días, ya ha habido aproximaciones para conocer su aplicación y circunstancias de uso. De entre las propuestas ya existentes, sólo puntualizo las palabras en este lenguaje que tienen que ver directamente con los ejemplos encontrados en las láminas analizadas.

Aunque se advierte que la aplicación en los casos en donde acompañan pictóricamente la composición de la representación de la arquitectura, no queda esclarecida rotundamente. Ya que si bien cabe la posibilidad de que -probablemente- se hayan usado, no hay estudios contundentes al respecto, que nos indiquen que así fue para el caso del *Código Nuttall*. A pesar de esta actual falta de pruebas, lo más probable es que así haya sido.

Los vocablos en mixteco de los años y días que acompañan a las representaciones de la arquitectura son:

Casa: (nombre común) *'Huahi'*, (nombre especial) *'Mao Cuao'* Rodríguez Cano (2008)

Muerte: (nombre común) *'Sihi'*, (nombre especial) *'Mahua'*

Año: *'Cuyya-'* Día: *'qui-'*

Señores o señoras (forma reverencial): *'yya-, ya-, ñu-, yyaciy, yaciy-'*

Numerales: (nombre especial)

1 (*ca/co*), 2 (*cu/co/ca*), 3 (*co*), 4 (*qhi*), 5 (*q*), 6 (*ñu*), 7 (*sa*), 8 (*na*), 9 (*que*), 10 (*si*), 11 (*si*), 12 (*ca*), 13 (*si*)

Con los vocablos anteriores, Rodríguez Cano (2008), propone para los códigos tres formas de estructurar la lectura de estos códigos pictóricos con función fonética.

a) Fechas de años:

Palabra para año + palabra para numeral (del 1 al 13) + nombre del día

a) Fechas de días:

Palabra para día + palabra para numeral (del 1 al 13) + nombre del día

a) Nombres calendáricos de personas:

Palabra honorífica + palabra para numeral (del 1 al 13) + nombre del día



3.8. Herramienta metodológica: Lámina de análisis integral de la representación de la arquitectura (LAIRA)

Una vez ya especificados los postulados teóricos y los componentes metodológicos desde los cuales se han construido los parámetros para la identificación de los diversos vehículos sígnicos, es necesario proceder a conjuntarlos y explicar cuáles son los productos o esquemas epistemológicos que se identificaron mediante el desglose de cada uno de los componentes anteriormente mencionados.

La LAIRA, es la herramienta mediante la cual se analizaron de manera integral los componentes de los dos aspectos que vimos. El: 1. Activo o procesal, el cual abarca todos las especificidades y componentes de la arquitectura construida en la *Mixteca Alta* y el 2. Formal o comprobatorio, desglosado en el proceso de dibujo, su técnica de ejecución, componentes y la integración de los símbolos característicos de los componentes arquitectónicos, de los códigos simbólicos y de los lingüísticos.

La representación de la arquitectura en el código se identificó como una serie de soluciones pictóricas que, acorde a la cantidad de detalle y de información, se iba adaptando a esta línea narrativa al agregar o simplificar el uso de los códigos pictóricos simbólicos, lingüísticos e indicativos de la caracterización del tipo de arquitectura. Cada una de estas convenciones de representación funciona de diferente manera y, en su individualidad, presentan sus propios rasgos característicos, pero al mismo tiempo, comparten recursos pictóricos comunes y constantes.

Para la caracterización de los rasgos pictóricos simbólicos y lingüísticos que se encuentran compartidos entre todos los ejemplos de la arquitectura representada⁸⁹ en el código, se propusieron ocho categorías generales

que correlacionan sus mecanismos pictórico-funcionales en común. A continuación se definirán los términos usados en la descripción del contenido de cada categoría para acotar el contenido funcional y signifiante correspondiente a cada representación de la arquitectura encontrada en el *Nuttall*.

Para la propuesta de estas definiciones se partió en esta tesis de considerar que la información y los datos transmitidos por las convenciones de representación de la arquitectura con el uso de sus respectivos recursos código-pictóricos, principalmente precisan los siguientes tres contenidos generales:

1. Detallan el nombre de lugares, señoríos, mojones geográficos, así como el nombre tanto personal como calendárico de los individuos, es decir, que transmitían datos con los códigos logográficos en su aspecto fonético.

[Categoría I. (CI-DAD) Denominación del año y del día, Categoría II. (CII-NPyC) Nombre personal y calendárico de los individuos, Categoría III. (CIII-T) Topónimos].

En este caso las definiciones del contenido de la categoría no presentan ambigüedades conceptuales por implicar en su denominación la nomenclatura de los datos que nombra para cada caso (lugares, personas, años y días). En segundo lugar:

2. Ofrecen información acerca de aquellos sucesos importantes y de los hechos que ocurrieron en ciertos lugares que, dependiendo de la composición interna de la lámina, podrían o no ofrecer precisión en cuanto a sus nombres y ubicación. En los casos de esta categoría se priorizaba el detalle y los pormenores de las acciones ejecutadas por los individuos y sus características,

89. Y que a nivel pictórico determinan la función del edificio representado.

[Categoría IV. (CIV-TERHVE) *Topónimo con edificio que refiere hechos*⁹⁰ vinculados a estos, Categoría V. (CV-ERAVE) *Edificios que refieren acciones*⁹¹ vinculadas a este].

En la (Categoría IV. (CIV-TERHVE) *Topónimo con edificio que refiere hechos vinculados a estos*) se aplicó el término -hecho- para referirse a sucesos que detallan datos que acontecieron, que ya estaban concretados y que acorde a la composición de la lámina y de las convenciones de la arquitectura, estos, no están siendo representados como si se estuvieran llevando a cabo en una escena directa. Sino que solamente están puntualizando datos precisos de esos hechos concretos.

Para la (Categoría V. (CV-ERAVE) *Edificios que refieren acciones vinculadas a este*), se utilizó el término -acción- para referirse a aquellas acciones que estaban llevando a cabo los personajes y que aparecen representadas vinculadas a la arquitectura, de tal manera que sí se observa una relación directa entre el nivel de composición pictórica y la temporal de estos. No obstante de esta relación directa, no se llega a representar directamente a los personajes como llevando a cabo estas acciones inscritos en la representación de la arquitectura como un espacio escénico.

En tercer lugar las convenciones de arquitectura:

3. Constituyen y detallan de forma pictórica y signifiante los espacios escénicos directos en donde inscritos sobre estos, se puntualizan las particularidades de las acciones y actividades que los individuos retratados llevan a cabo. [Categoría VI. (CVI-EdEE) *Edificios como espacios escénicos*, Categoría VII. (CVII-EsEE) *Estructuras como espacios escénicos*, Categoría VIII. (CVIII-EAScEE) *Elemento arquitectónico-simbólico como parte del espacio escénico*].

En este caso se nombró como espacio escénico⁹², a la función que la arquitectura está desarrollando a nivel pictórico como el lugar contenedor y continente de las acciones que se están llevando a cabo por los personajes, en los cuales, se exhiben, dependiendo del caso, detalles parciales o directos de los nombres y descripciones de estos marcos espaciales. Dentro de esta misma información transmitida por la arquitectura representada, la diferenciación de los ejemplos en los que está funcionando en cada caso, a su vez, se dividió en tres asignaciones particulares, que van acorde al criterio de la cantidad de componentes pictóricos y arquitectónicos con los que se representó la arquitectura. Es decir, se utilizó la denominación edificios (CVI-EdEE) para referirse a aquellas representaciones arquitectónicas en donde este se encuentra estructurado a nivel pictórico de manera concreta. (Templo, Palacio, Temazcalli, etc).

Para el caso de la palabra estructura (CVII-EsEE) se utilizó para referirse a aquellas representaciones de arquitectura que básicamente son dos juegos de pelota y un basamento, plataforma, acompañada de otros componentes arquitectónicos como escalinatas, alfardas, dados, molduras etc. Y que por la integración de sus elementos no llegan a constituir un edificio en sí.

Por último se recurrió a la utilización de la denominación elemento arquitectónico-simbólico (CVIII-EAScEE) para referirse a aquellas representaciones pictóricas en donde solo se utilizó (lo que parece) un altar o basamento o solo un componente arquitectónico (tablero). Acorde a la inclusión específica de este/estos elementos en los otros códigos pictórico-simbólicos, se les atribuye un significado diferente. Ejemplo de ello, la del tablero (ñuu) usado para formar los topónimos.

90. La palabra hecho del part. de hacer; lat. factus. Se dice de algo que es un "hecho" cuando está ya efectivamente "hecho" (factum), cuando está ya "cumplido" y no puede negarse su realidad (o su "haber sido real"). Se dice por ello que "los hechos son los hechos", que una cosa son los hechos y otra muy distinta la idea de hechos, o bien que hay que aceptar los hechos tal como son sin tratar de falsearlos o tergiversarlos. (Ferrater,1964:808).

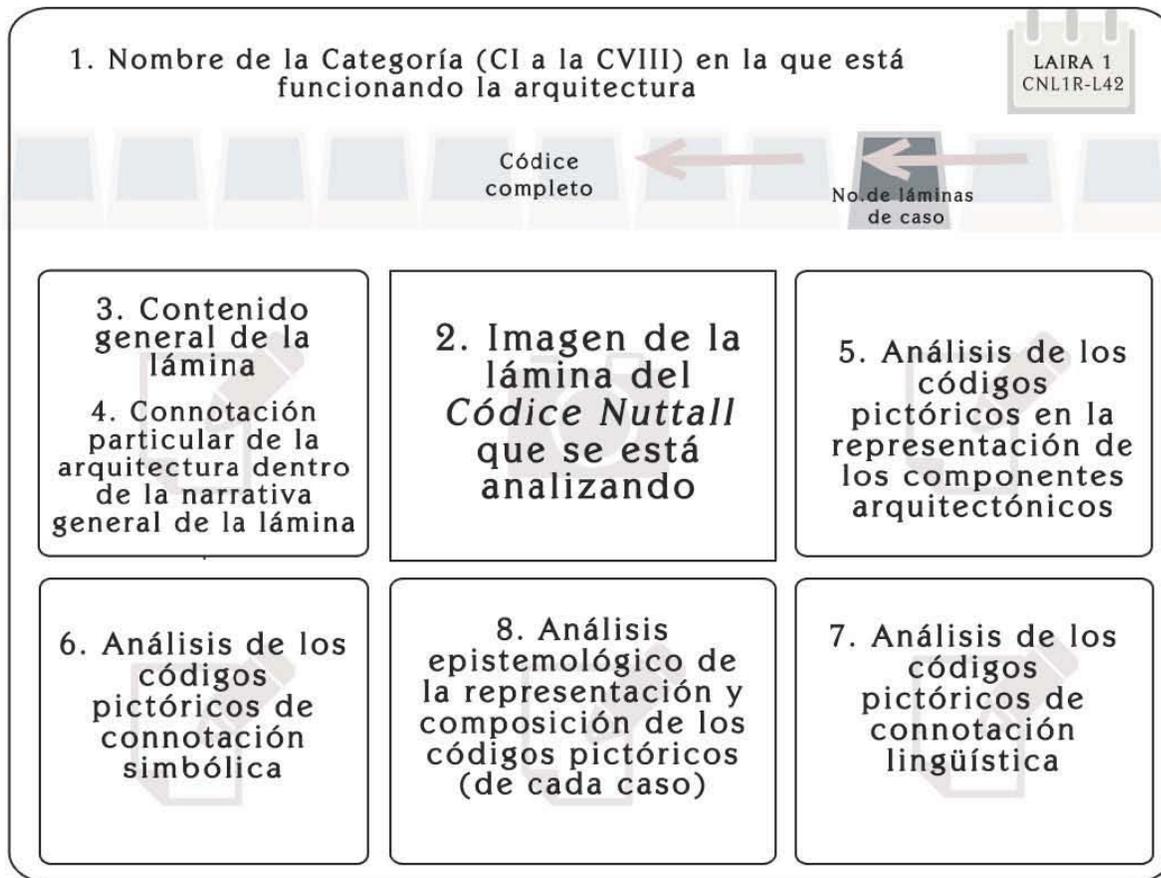
91. La palabra acción del lat. actio, -onis. Es la operación de un agente por medio de la cual se introducen modificaciones en una entidad distinta del agente. El agente puede ser concebido como una causa; al causarse algo se produce una acción. La noción de acción puede entenderse psicológica, física y metafísicamente (ontológicamente). (Ferrater,1964:42)

92. Escenario: Del lat. Scaenarium: 3. m. Lugar en que ocurre o se desarrolla un suceso. 4. m. Conjunto de circunstancias que rodean a una persona o un suceso, RAE en línea. Cabe aclarar que espacio escénico o escenario en esta tesis no está vinculado al escenario teatral, el significado usado en esta investigación está apegado al concepto de lugar, circunstancias donde se ejecutan acciones



En el marco de estas definiciones y de los conceptos explicados en el marco teórico, enseguida se especifica la estructura interna de estos y como fueron organizados en la herramienta operativa de análisis (*Lámina de Análisis Integral de la Representación de la Arquitectura*) con la cual se examinaron los esquemas funcionales de las convenciones de representación de la arquitectura.

Ejemplo: Figura 33. Esquema ilustrativo de la LAIRA.



3.8.1. Definiciones operacionales y criterios de aplicación

En líneas las siguientes líneas se describirá la forma en la que se desglosan los ocho componentes que contiene la LAIRA (Figura 33), para seguir el sentido en el que deben de leerse los contenidos, que generalmente es de derecha a izquierda siguiendo la numeración de las siguientes escalas de análisis.

1. Nombre de la categoría en la que está funcionando la convención de la arquitectura.

1.1. Definición operacional:

En este apartado aparece la categoría en la que fue organizada la representación de la arquitectura acorde a su funcionamiento en cada caso, basado en tres criterios de aplicación básicos. Estas categorías son:

Categoría I. (DAD) Denominación del año y del día

Categoría II. (NPyC) Nombre personal y calendárico de los individuos

Categoría III. (T) Topónimos

Categoría IV. (TERHVE) Topónimo con edificio que refiere hechos vinculados a estos

Categoría V. (ERAVE) Edificios que refieren acciones vinculadas a este

Categoría VI. (-EdEE) Edificios como espacios escénicos

Categoría VII. (EsEE) Estructuras como espacios escénicos

Categoría VIII. (EAScEE) Elemento arquitectónico-simbólico como parte del espacio escénico

1.2. Criterio de aplicación:

La organización de estas ocho categorías contempla tres funciones básicas que todos comparten y las cuales se tomaron en cuenta para su designación:

1. Las que detallan el nombre de lugares, señoríos, mojones geográficos, así como el nombre tanto personal como calendárico de los individuos, es decir que transmitían datos con los códigos logográficos en su aspecto fonético, [Categoría I.(DAD) Categoría II. (NPyC) y Categoría III. (CIII-T).

2. Las que ofrecen información acerca de aquellos sucesos importantes y de los hechos que ocurrieron en ciertos lugares que, dependiendo de la composición interna de la lámina, podrían o no ofrecer precisión en cuanto a sus nombres y ubicación, sin en cambio en estos casos se priorizaba el detalle y los pormenores

de las acciones ejecutadas por los individuos y sus características, [Categoría IV. (TERHVE), Categoría V. (ERAVE).

3. Las que constituyen y detallan de forma pictórica y significativa los espacios escénicos directos en donde inscritos sobre estos, se puntualizan las particularidades de las acciones y actividades que los individuos retratados llevan a cabo. [Categoría VI. (EdEE), Categoría VII. (EsEE), Categoría VIII. (EAScEE).

2. Imagen de la lámina

2.1. Definición operacional:

En este apartado de la LAIRA se presenta la fotografía de la lámina original del *Códice Nuttall* que se analiza, reiterando que las que aparecen son sólo aquellas en las que se encuentra representada arquitectura (27 de las 47 láminas del Lado 1). Dependiendo de la lámina del *Nuttall* que se esté abordando, se contabilizó que pueden presentarse en una misma lámina de uno a cuatro casos de representación de arquitectura. La organización y composición de cada LAIRA corresponde directamente a la cantidad de casos de representación de arquitectura encontrados.

2.2. Criterio de aplicación:

Las láminas seleccionadas corresponden al *Lado 1 del Nuttall* y son presentadas en el orden secuencial en el que aparecen en el código acorde a su estructura y sentido de lectura. (de derecha a izquierda).

3. Contenido general de la lámina

3.1. Definición operacional:

En este apartado se citan los puntos esenciales de la interpretación general del contenido de la lámina del código seleccionada, y debido a que no es un análisis de su interpretación, se recomienda leer a, Hermann (2007) y Jansen (1992), si se quiere detallar y profundizar más en su contenido.

3.2. Criterio de aplicación:

Dicho contenido responde a mencionar de manera breve el marco contextual general en el que se ve inmersa la representación de la arquitectura que se analiza.



4. Connotación particular de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

4.1. Definición operacional:

En este apartado se cita y describe el contenido significativo con el cual participa la arquitectura dentro del marco narrativo general de la lámina. Este se enfoca en particularizar el tejido signico de los componentes gráficos de las edificaciones sin desligarlo de sus especificidades contextuales generales.

4.2. Criterio de aplicación:

En este apartado se hace la descripción de las múltiples funciones signicas que tiene la representación de la arquitectura abordada. Para cada caso de análisis específico se hace una propuesta respecto de ese contenido, así como también, si se estimaron adecuadas, pueden aparecer citadas las propuestas de investigadores anteriores. En cada LAIRA se especifica su situación particular.

5. Análisis de los códigos pictóricos inmersos en la representación de los componentes arquitectónicos

5.1. Definición operacional:

En esta sección se aborda un desglose puntual de los múltiples componentes tanto procesales como comprobatorios de los códigos gráficos que integran el tejido signico de las convenciones de representación de la arquitectura. Mismos que se organizaron en los distintos niveles de complejidad para la descripción de sus componentes caracterizadores que vimos en el marco teórico (subcapítulos 3.2.2.2 y 3.3).

5.2. Criterios de aplicación:

5.2.1. Desglose de los códigos pictóricos que integran a la arquitectura

Se identifica y lista aquellos códigos pictóricos globales de referencia arquitectónica que participan en la composición de las convenciones de representación de la arquitectura, los cuales,

caracterizan al género de edificio representado.

5.2.2. Vistas y planos

Se puntualiza la solución de representación gráfica de cada edificación presente, describiendo y correlacionando las funciones que dichas soluciones gráficas tienen con la composición general de la lámina.

6. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica

6.1. Definición operacional:

En este apartado se describen y analizan puntualmente los códigos pictóricos que participan en la construcción de los elementos gráficos de la arquitectura y que no son componentes arquitectónicos. Por ejemplo en el caso del templo de *9 Hierba*, hay elementos como cráneos que nos indican la asociación de esa edificación vinculada a la señora *9 Hierba* con la muerte. Son estos elementos los que se analizan en este apartado.

6.2. Criterio de aplicación:

Como se puntualizó en el marco teórico, dependiendo de la función que estén denotando dichos códigos pictóricos dentro de la representación de la arquitectura, se pueden denominar en este apartado como:

1. Código pictórico logográfico
 - 1.1. Código pictórico logográfico icónico (fonético ó no fonético)
 - 1.2. Código pictórico logográfico simbólico (fonético ó no fonético)
2. Código pictórico Fonético
 - 2.1. Código pictórico fonético icónico
 - 2.2. Código pictórico fonético simbólico

7. Análisis de los códigos pictóricos de connotación lingüística

7.1. Definición operacional:

Con base a la categorización de los códigos pictóricos descrita en el punto anterior, en este apartado se abordaron de manera más específica de qué manera están participando estos códigos de función lingüística

dentro del tejido signico de la arquitectura representada.

7.2. Criterio de aplicación

Veremos que conforme se presenten los ejemplos de estas funciones habrá algunas láminas en donde se fusionaron las funciones simbólicas y lingüísticas o los componentes arquitectónicos con los simbólicos, por lo que acorde a la naturaleza de la representación particular de la arquitectura, es como aparecerá detallado el desglose de esta categoría o suprimida y conjuntada con alguno de los puntos 5 o 6.

8. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos (de la representación de la arquitectura de caso)

8.1. Definición operacional:

En este apartado se hacen las observaciones pertinentes respecto de las formas en las que se optó por representar la arquitectura y como estas tienen que ver no sólo con

su discurso pictórico particular, sino que también tienen que ver con la organización y composición del sentido de lectura general la lámina, a la acotación de las unidades temáticas y a la clara adecuación de su representación a las dimensiones y estructura del documento.

8.2. Criterio de aplicación

Este análisis está presente en todas las láminas ya que es el punto central del presente trabajo. Su correlación vincula los aspectos simbólicos y culturales con el resultado de los recursos pictórico-formales utilizados para producir una herramienta gráfica, la cual, es de suma importancia para comprender la forma de producción y transmisión de conocimientos de los escribas mixtecos, así como los diversos niveles de complejidad de estos paradigmas epistemológicos.

En el siguiente capítulo se presenta el análisis que se llevó a respecto de las convenciones de representación de la arquitectura.



Capítulo 70



© THE TRUSTEES OF THE BRITISH MUSEUM

14

Láminas de
Análisis
Integral de la
Representación de la
Arquitectura

4.1. Acotaciones sobre el funcionamiento de las láminas

Las catorce LAIRA que exhiben los análisis de las 27 láminas del *Lado 1* del *Nuttall*, serán presentadas acorde al orden en las que se puntualizaron las ocho categorías funcionales de la representación de la arquitectura. En cada una⁹³ de ellas, se desglosan las generalidades y particularidades de cada convención gráfica.

Al principio de cada una de las ocho agrupaciones generales, encontraremos una tabla condensadora de la vista en la que están representados sus respectivos componentes arquitectónicos para poder tener una aproximación práctica y legible de las similitudes y diferencias de representación entre estos edificios que están funcionando de la misma manera en su particular lámina. Posterior a ese cuadro general, se desglosarán los análisis acorde a los componentes metodológicos que ya se explicaron. En orden secuencial aparecerán de la siguiente forma:

Categoría I. (CI-DAD) *Denominación del año y del día*

(8 ejemplos: Lámina 42, 47, 50, 52, 68, 82 y 83)

Categoría II. (CII-NPyC) *Nombre personal y calendárico de los individuos*

(5 ejemplos: Lámina 56, 57, 61, 67 y 84)

Categoría III. (CIII-T) *Topónimos*

(11 ejemplos: Lámina 44, 45, 48, 49, 61, 69, 72 y 74)

Categoría IV. (CIV-TERHVE) *Topónimo con edificio que refiere hechos vinculados a estos*

(6 ejemplos: Lámina 42, 45, 50, 53, 68 y 83)

Categoría V. (CV-ERAVE) *Edificios que refieren acciones vinculadas a este*

(3 ejemplos: Láminas 55, 77 y 78)

Categoría VI. (CVI-EdEE) *Edificios como espacios escénicos*

(3 ejemplos: Láminas 44, 50 y 80)

Categoría VII. (CVII-EsEE) *Estructuras como espacios escénicos*

(3 ejemplos: Láminas 45, 79 y 80)

Categoría VIII. (CVIII-EAScEE) *Elemento arquitectónico-simbólico como espacio escénico*

(5 ejemplos: Láminas 52, 69 y 70)

A continuación se hace un listado general de los 44 ejemplos encontrados. Los ejemplos están organizados acorde a la cantidad presente por lámina así como a la clasificación categórica de su función. Este cuadro prioriza la organización total de todos los ejemplos para obtener una información rápida y práctica de búsqueda. Después de este listado se comenzarán a desglosar las ocho categorías con su cuadro condensador y posteriormente el análisis a detalle de cada ejemplo identificado.

.....
⁹³. Sin embargo, como en el caso de la representación de la arquitectura como parte de la enunciación del día o año, que es prácticamente la misma en sus 8 ejemplos, consideré como no pertinente enunciar los 8 ejemplos con las mismas características repetitivas, por lo que contemplando este factor estructuré una forma de explicar esas peculiaridades de representación y su particular contexto en el documento, sin redundar u ofrecer categorías reiterativas en 8 láminas seguidas.



4.2. Cuadro sintetizador de los 44 ejemplos de la arquitectura representada en 27 láminas del *Lado 1* del *Códice Nuttall*



	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
No. de Lámina en el Nuttall	Lámina 84	Lámina 83	Lámina 82	Lámina 81	Lámina 80	Lámina 79	Lámina 78	Lámina 77	Lámina 74	Lámina 72	Lámina 70	Lámina 69	Lámina 68	Lámina 67	Lámina 61	Lámina 57	Lámina 56	Lámina 55	Lámina 53	Lámina 52	Lámina 50	Lámina 49	Lámina 48	Lámina 47	Lámina 45	Lámina 44	Lámina 42	No. de Lámina en el Nuttall
No. de ejemplos x lámina	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	4	2	3	No. de ejemplos x lámina
CI-DAD		1.Año 11 Casa	1.Año 11 Casa										1.Día 5 Casa							1.Año 7 Casa	1.Año 7 Casa			1. Día 13 Casa		1.Año 7 Casa, 2.Año 10 Casa	CI-DAD	
CI-NPYC	1.'6 Casa'													1.Pedernal del Juego de Pelota	1.'2 Casa, Brazo de Pedernal'	1.'2 Casa, Yahui Sangriento'	1.'10 Casa, Puma Blanco'											CI-NPYC
CIII-T									1.T. Río del Palacio, 2.T. Juego de Pelota de Turquesa	1.T. Desconocido 2.Cerro del Palacio con Manantial		1.Recinto del Ave			2.T.Zoachilo							1. Topónimo desconocido	1. T. 'Yucu yuu'		1.Templo del Cerro de la Pesuña, 2.Lugar de la Lluvia	1.T. Río del Juego de Pelota	CIII-T	
CIV-TERHVE		2.Juego de Pelota del Cerro del Águila											2.Templo del Cielo de Tlilantongo						1.Palacio de Tlilantongo		2.Templo del Cielo de Tututepec				3.Templo del Cielo de Tututepec	3.Templo del Cielo de Tlilantongo	CIV-TERHVE	
CV-ERSVE							1.Palacio de Turquesa, Casa del Sol	1.Palacio de Turquesa, Casa del Sol										1.Templo de la Muerte									CV-ERSVE	
CVI-EDEE				1.Temazcalli																	3.Templo de la Muerte					2.Templo de la Muerte	CVI-EDEE	
CVII-EHEE					1.Juego de Pelota	1.Basamento, altar de la Casa del Sol																			4.Juego de Pelota de Tututepec		CVII-EHEE	
CVIII-ESCEE											1.Plaza de Tlilantongo (?)	2.Altar en el Cerro, 3.Casa del Bufo								2.Altar, Cholula (?)							CVIII-ESCEE	



Lám.84 Lám.83 Lám.82 Lám.81 Lám.80 Lám.79 Lám.78 Lám.77 Lám.74 Lám.72 Lám.70 Lám.69 Lám.68 Lám.67 Lám.61 Lám.57 Lám.56 Lám.55 Lám.53 Lám.52 Lám.50 Lám.49 Lám.48 Lám.47 Lám.45 Lám.44 Lám.42

4.3. Análisis de la representación de la arquitectura en sus ocho categorías funcionales

Categoría I. (DAD) Denominación del año y del día

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **VLd**: Vista lateral en perfil derecho * **VLi**: Vista lateral en perfil izquierdo
* **VS**: Vista superior

C.A	año	año	año	año	año	año	día	día
	L42-7 Casa	L42-10 Casa	L50-7 Casa	L52-7 Casa	L82-11 Casa	L83-11 Casa	L47-13 Casa	L68-5 Casa
Plataforma	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF
Jambas	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF
Muros	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF
Dintel	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF
Cerramiento	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF
Techo	-	-	-	-	-	-	VF	-
							plano	
Medidas: H-V (cm)	1.2x.9	1x.9	1.1x.9	1.1x.9	1x.9	.9x.9	1.8x1.4	.9x.7

LAIRA 1, (pp.81)

En estos ocho ejemplos de representación de la arquitectura, de lo que seguí conservando con la denominación de *casa*, observamos que todas las representaciones de los componentes arquitectónicos son prácticamente los mismos, exceptuando la adición de un componente en el ejemplo de la *Lámina 47* del día *13 Casa*, en el cual, sí se le ha dibujado un techo encima del cerramiento superior. Para el caso de los análisis de sus cinco componentes particulares de la LAIRA, se ejemplificarán estos con el primer caso (*L-42 7 Casa*) y posterior a este, para no redundar en estas características similares de representación, solo de detallará la información vital de esclarecer para cada caso.



CI-(DAD): DENOMINACIÓN DEL AÑO Y DEL DÍA

LAIRA 1
CNLI-L42,L47,L50,L52,L68,L82,L83

8 7

6

5

4

3

1,2



Lámina 50. Contenido general de la lámina:

Esta lámina debe de leerse junto con la 49 y la 51 para hilar la representación de la visita del señor 8 Venado a los Templos de la Muerte y del Cielo, en Tututepec, así como el encuentro de este con la diosa 9 Caña.



Lámina 47. Contenido general de la lámina:

Esta es una de varias láminas que puntualizan la fecha de las conquistas, a gran escala, de 8 Venado.



Lámina 42. Contenido gral. de la lámina: En esta lámina se menciona la genealogía de los padres y de los hermanos del Señor 8 Venado, Garra de Jaguar (Sr. 5 Lagarto, Lluvia-Sol y la Sra. 11 Agua, Pájaro Azul). Correspondiente a este enlistado, en la lámina 43, se puntualiza la fecha de nacimiento del Señor 8 Venado.



Lámina 82. Contenido general de la lámina:

En esta lámina se representa parte de la muerte y las exequias del Señor 12 Movimiento, Jaguar Sangriento, (hermano mayor de 8 Venado Garra de Jaguar).



Lámina 68. Contenido general de la lámina:

En esta lámina se menciona la entronización de 8 Venado en Tilantongo y se comienza a perfilar la visita de los 112 señores. Asimismo se describe el comienzo de su viaje ritual junto a dos naguales.



Lámina 52. Contenido general de la lámina:

8 Venado, Garra de Jaguar viaja a Tollan para que le lleven acabo la ceremonia de Tecuhllil.

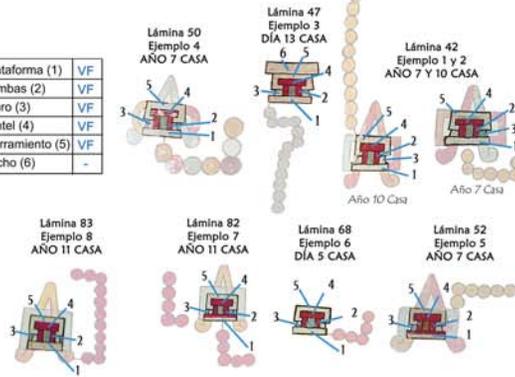


Lámina 83. Contenido general de la lámina:

El día 11 Mono, año 11 Casa (1101), 8 Venado Garra de Jaguar ataca y conquista el Lugar del Bulto de Xipe.

1.1.2.1. Análisis de los códigos pictóricos de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VF
Jambas (2)	VF
Muro (3)	VF
Dintel (4)	VF
Cerramiento (5)	VF
Techo (6)	-



1.1) EJEMPLO 1 AL 8

1.1.1. Connotación específica de la arquitectura dentro de la narrativa general de las 8 láminas

En este caso, la arquitectura representada en las convenciones para denominar al año y el día en estos ocho ejemplos, funciona, prácticamente de la misma manera (lingüística). Esto mediante el valor fonético del código pictórico logográfico de la casa adherido al del código simbólico del año y el de los numerales en forma de círculos. Estos códigos pronunciados en su conjunto nos dan la signación del nombre y del número del día/año.

1.1.2. Análisis de los códigos pictóricos para la representación de los componentes arquitectónicos

Los componentes arquitectónicos que integran la representación de la casa, circunscrita en el símbolo del año, son: Plataforma (1), Jambas (2), Muros (3), Dintel (4), Cerramiento superior (5). Cada uno está representado en forma icónica y desde una vista frontal, la cual nos deja apreciar de manera sintética el valor de casa en su unidad.

En este caso, lo que podría llamarse techo, a causa de la pequeña escala en la que está dibujada la casa en general, no se puede delimitar como tal, ya que por su tamaño, lo que puede ser el friso de la estructura, también está fusionando a él en su plano horizontal, en vista frontal.

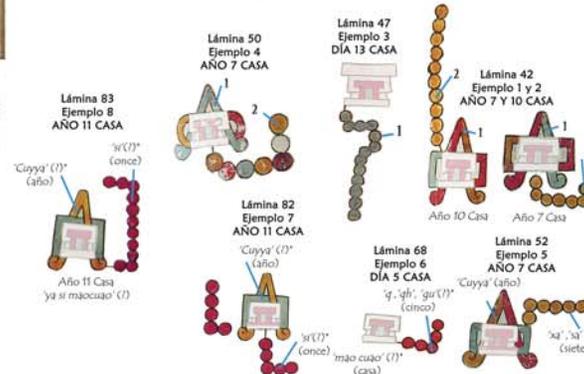
Este componente junto con el dintel destacan en su unidad como el cerramiento superior de la casa, y es por estas razones que así lo denomino. También al haber en el código solamente un ejemplo (lámina 47, Día 13 Casa) en donde sí se le dibujó el techo plano a la casa, es que considero conveniente marcar la diferenciación entre las dos representaciones.

1.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

En el caso general de las fechas calendáricas del año o día "Casa", los códigos pictóricos que he indentificado como simbólicos, y que conjuntamente tienen una función lingüística, en su aspecto fonético, son: el símbolo del año (1) y los elementos circulares que indican números (2).

Estos dos códigos pictóricos logográficos están contextualizando la función fonética de la casa, para poder pronunciar "Año X Casa".

1.1.3.1. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



1.1.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos de la Casa

Debido a la escala y proporción de la representación de este código pictórico logográfico fonético, así como a la representación de sus componentes de forma geométrica ortogonal, he denominado como casa a esta estructura, que acorde a la composición general del código, y a su representación como unidad en vista frontal, nos expresa puntualmente con cada uno de sus códigos su función lingüística.

Para la representación de las casas en los símbolos del año o en nombres calendáricos, la vista frontal es la preferida en el Código Nuttall. Sin embargo en otros códigos mixtecos también se llega a representar con componentes arquitectónicos en vista lateral de perfil, combinados con las vistas frontales. Acorde al análisis de sus anteriores componentes, se ha llegado a la conclusión de que la selección de representación en vista frontal o en lateral de perfil es preferencia del *hulitacu* y en cualquiera de sus dos formas funciona de la misma manera.

El tamaño del símbolo del año y el de la casa, se adaptó, en cada caso, a la composición y a las dimensiones del área de dibujo de cada lámina. Este adecuamiento dio como resultado casos en donde el símbolo del Año tiene una proporción más ancha que alta, la cual corresponde al fondo espacial más horizontal. Y una proporción más alta que ancha correspondiente al fondo espacial del código más vertical.

Empero a estas modificaciones si observamos el símbolo de la casa en sí no varía mucho de tamaño, independientemente de la clara variación del símbolo del año.

Categoría II. (NPYC)

Nombre personal y calendárico de los individuos

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **VLd**: Vista lateral en perfil derecho * **VLI**: Vista lateral en perfil izquierdo
* **VS**: Vista superior

C.A	Nombre calendárico	Nombre calendárico	Nombre Calendárico	Nombre Calendárico	Nombre Personal
	L56-10 Casa	L57-2 Casa	L61-2 Casa	L84-6 Casa	L67-Juego de Pelota
Plataforma	VF	VF	VF	VF	VS
Jambas	VF	VF	VF	VLd	-
Muros	VF	VF	VF	VLd	VS
Dintel	VF	VF	VF	VLd	-
Cerramiento	VF	VF	VF	VF	-
Techo	VF	VF	VF	VLd	-
	T. de paja y T. plano	T. plano	T. plano	T. de paja y curvo	
Medidas: H-V (cm)	1.3x1.5	1.3x1.1	1.3x1.1	.9x1.3	1.3x1.3

LAIRA 2, (pp.83)

En este caso se evidenció que la representación de los componentes arquitectónicos para indicar el nombre calendárico de los personajes, es muy similar entre ellos mismos, inclusive en la proporción en la que están dibujados en su particular lámina ante espacios de composición diferentes. Se destaca el uso de doble techumbre en el caso de la casa de la lámina 56, así como la representación canónica del *Juego de Pelota* de la lámina 67, en vista superior en planta, a pequeña escala, para darle su nombre personal al individuo.



CII-(NP)YC: NOMBRE PERSONAL Y CALENDÁRICO



2.5) EJEMPLO 5:
N.C: 6 CASA

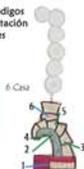


©Treasures of the British Museum

Lámina 84. Contenido gral. de la lámina:
En esta lámina se puntualiza el sacrificio de 6 Casa.

2.5.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VF
Jambas (2)	VLD
Muro (3)	VLD
Dintel (4)	VLD
Cerramiento (5)	VLD
Techo (6)	VF
T. papa (7) y T. nuro	



2.5.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



2.5.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del nombre 6 Casa
Este también es el único ejemplo en el código. (para nombre calendárico), en donde se le representa a la casa con los elementos pictóricos geométricos laterales en vista lateral derecha.
Estos se fusionan en una óvula curvatura para conformar visualmente, de forma simultánea, el cerramiento lateral y superior.
Debido a la peculiaridad que presentan estas casas representadas (el otro caso en la lámina 69, con la choza que enmarca el bulto sagrado) en contextos rituales, cabe la posibilidad de reparar si su variante de representación esta correlacionada a denotar más el contenido ritual, al cual esta acompañando la casa. El de este caso corresponde a un sacrificio.

2.4) EJEMPLO 4:
N.P: PEDERNAL DEL JUEGO DE PELOTA

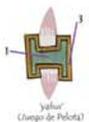


©Treasures of the British Museum

Lámina 67. Contenido gral. de la lámina:
Parte del listado de los 112 señores que visitan a 8 Venado.

2.4.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VS
Jambas (2)	-
Muro (3)	VS
Dintel (4)	-
Cerramiento (5)	-
Techo (6)	-



2.4.1. Connotación de la arq. dentro de la narrativa gral. de la lámina
Convencción pictórica logográfica en su aspecto fonético para ofrecer el nombre calendárico del personaje (2 Venado), Pedernal del Juego de Pelota

2.4.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



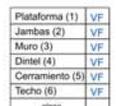
2.3) EJEMPLO 3:
N.C: 2 CASA



©Treasures of the British Museum

Lámina 61. Contenido gral. de la lámina:
También es parte del listado de los 112 señores que visitan a 8 Venado, Garra de Jaguar.

Plataforma (1)	VF
Jambas (2)	VF
Muro (3)	VF
Dintel (4)	VF
Cerramiento (5)	VF
Techo (6)	VF
plano	



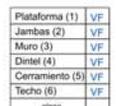
2.3.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



2.3.1. Connotación de la arq. dentro de la narrativa gral. de la lámina
La arquitectura funge como convencción pictórica logográfica en su aspecto fonético para ofrecer el nombre calendárico del personaje 2 Casa, (Brazo de Pedernal).

2.3.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VF
Jambas (2)	VF
Muro (3)	VF
Dintel (4)	VF
Cerramiento (5)	VF
Techo (6)	VF
plano	



2.2) EJEMPLO 2:
N.C: 2 CASA



©Treasures of the British Museum

Lámina 57. Contenido gral. de la lámina:
Continuación del listado de los 112 señores que visitan a 8 Venado, Garra de Jaguar.

2.2.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VF
Jambas (2)	VF
Muro (3)	VF
Dintel (4)	VF
Cerramiento (5)	VF
Techo (6)	VF
plano	



2.2.1. Connotación de la arq. dentro de la narrativa gral. de la lámina
Para ofrecer el nombre calendárico del personaje 2 Casa, (Yahu' Sangriento), la arquitectura funge como convencción pictórica logográfica en su aspecto fonético.

2.2.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



2.2.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del nombre 2 Casa
A pesar de los escasos ejemplos que hay para profundizar o corroborar la siguiente propuesta, es necesario evidenciar que las principales diferencias entre la representación de las casas para los nombres de año y días calendáricos, y la de los nombres personales y calendáricos, es, además de añadir siempre el techo al dibujo de la casa, la no unión mediante una línea de los numerales con la casa.

Lo que podría ser un recurso gráfico para diferenciar entre una y otra función de la huahli.

2.1) EJEMPLO 1:
N.C: 10 CASA

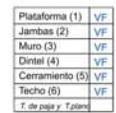


©Treasures of the British Museum

Lámina 56. Contenido gral. de la lámina:
En esta lámina se continúa el listado de los 112 señores que visitan a 8 Venado, Garra de Jaguar, tras ser entronizado en Tlantongo.

2.1.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VF
Jambas (2)	VF
Muro (3)	VF
Dintel (4)	VF
Cerramiento (5)	VF
Techo (6)	VF
T. de papa y T. nuro	



2.1.1. Connotación específica de la arq. dentro de la narrativa gral. de la lámina
La arquitectura funge como convencción pictórica logográfica, en su aspecto fonético, junto con el otro código pictórico simbólico logográfico (numeral), para ofrecer el nombre calendárico del personaje 10 Casa, (Puma Blanco).

2.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



2.1.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del nombre 10 Casa
Este es el único ejemplo en el código en donde se le representa a la casa y el techo a través de dos elementos pictóricos geométricos individuales. Se infiere que fue consideración del habitacu y que no se debe a algún significado añadido a la convencción de representación.

De todos modos se advierte que, puesto que de los 3 casos que tenemos, solo este es diferente, no hay una muestra extensa para inferir o denegar su significado.

Categoría III. (T) Topónimos

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **VLd**: Vista lateral en perfil derecho * **VLI**: Vista lateral en perfil izquierdo

* **VS**: Vista superior

	T. Desc.	Río del Palacio	Cerro de la Pesuña	Lugar de la Lluvia	Yucuyuu	Zaachila	Cerro, Palacio de Manatíal	Río del J. de Pelota	T. Desc.	Juego de Pelota	Recinto del Ave
C.A	L49	L74	L45	L45	L48	L61	L72	L44	L72	L74	L69
Tablero	-	-	-	VF	-	-	VF	-	VS	VS	-
Plataforma	VF	VF	VLd	VF	VF	VLI	-	VS	VS	VS	VS
Molduras	VF	-	VLd	-	-	VLI	-	-	-	-	-
Dado	-	-	VLd	-	-	-	-	-	-	-	-
Alfarda	-	-	VLd	-	-	-	-	-	-	-	-
Alfarda-Dado2	-	-	VLd	-	-	-	-	-	-	-	-
Escalinatas	VF	-	VLd	-	-	-	-	-	-	-	-
Jambas	VF	VF	VLd	VLd	VLd	VLI	VLI	-	-	-	-
Muros	VF	VF	VLd	VLd	VLd	VLI	VLI	VS	VS	VS	VS
Dintel	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF	-	-	-	-
Cerramiento	VF	VF	VF	VF	VF	VF	VF	-	-	-	-
Techo	VF	VF	VF	VF	-	VF	VF	-	-	-	-
	Paja	Plano	Plano	Plano		Plano	Plano				
E.											
Trapezoidal Superior	VF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Almenas	-	VF	-	-	-	VF	-	-	-	-	-
Cerro	VF	-	VLd	VF	VF	-	VLI	-	-	-	-
Valle	-	-	-	-	-	VF	-	-	-	-	-
Río	-	-	VLd	-	-	-	-	VS	-	-	-
Medidas: H-V (cm)	2.9 x 4.4	2.1 x 1.9	2.4 x 3.7	2.4 x 2.4	1.8 x 1.7	2.5 x 3.4	2.8 x 2.7	1.1 x .9	5.5 x 4.8	6.3 x 4.8	5.4 x 5.2

LAIRA 3,(pp.85), LAIRA 4,(pp.86), LAIRA 5,(pp.87) LAIRA 6,(pp.88)

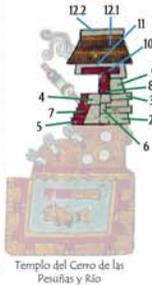
En esta categoría se agruparon las representaciones de la arquitectura que denotaban principalmente el nombre de algún señorío, asentamiento, pueblo o ciudad. Es decir, que solamente estas convenciones de la arquitectura referencian estos sitios sin detallar algún espacio (relación o interacción en la organización) respecto de alguna estructura que pudiese ser correspondiente a un conjunto arquitectónico en particular. Sólo se utilizan para nombrar el lugar que están mencionando.



3.2.2.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Representados en su categoría icónica, los componentes que integran la arquitectura presente en el topónimo del "Templo del Cerro de las Pesuñas" son:

Tablero (1)	-
Plataforma (2)	VLD
Molduras (3)	VLD
Dado (4)	VLD
Alfarda (5)	VLD
Alfarda-dado 2? (6)	VLD
Escalinatas (7)	VLD
Jambas (8)	VLD
Muro (9)	VLD
Dintel (10)	VF
Cerramiento (11)	VF
Techo (12) (sujero y ahueco)	VF
E. Trapezoidal (13)	-
Almenas (14)	-



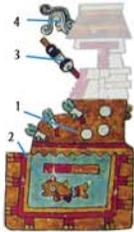
Templo del Cerro de las Pesuñas y Río

3.2.2.3 Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

Los códigos pictórico-logográficos que acompañan a la arquitectura para formar el topónimo, son los códigos simbólicos del cerro (1) que presenta tres pesuñas de venado y tres círculos inscritos en su centro. Y el río (2) que se ve inscrito en el cuerpo sólido perimetral que nos da la idea de la contención de dicho cuerpo de agua. Asimismo este elemento presenta un pez en su medio.

Si conjuntamos todos los códigos logográfico fonéticos, incluyendo la casa, obtenemos el nombre del lugar: Casa/Templo del Cerro de la Pesuña y Río, el cual no ha sido identificado hasta hoy en día.

Otros códigos pictórico-simbólicos que acompañan al edificio son el de la flecha incrustada en las escalinatas (3) y el humo (4) que sale del techo de paja, convenciones pictóricas que significan conquista del lugar.



Templo del Cerro de las Pesuñas y Río

3.2) EJEMPLO 2 Y 3: T. "TEMPLO DEL CERRO DE LAS PESUÑAS" Y T. "PUEBLO DE LA LLUVIA"

Lámina 45. Contenido general de la lámina:

En esta lámina se siguen enlistando las conquistas de 8 Venado, y se describe la llegada de emisarios toltecas a Tututepec.

3.2.1. Connotación específica de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

Para ambos casos, el del topónimo del lugar desconocido, pero referido como: "Templo del Cerro de las pesuñas y círculos", y para el del "Pueblo de la Lluvia", la arquitectura representada esta fungiendo meramente como código pictórico logográfico fonético.

3.2.3.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



"Nuu Dzavui"
"Pueblo de la Lluvia"

Tablero (1)	VF
Plataforma (2)	VF
Molduras (3)	-
Dado (4)	-
Alfarda (5)	-
Alfarda-dado 2? (6)	-
Escalinatas (7)	-
Jambas (8)	VLD
Muro (9)	VLD
Dintel (10)	VF
Cerramiento (11)	VF
Techo (12) (sujero)	VF
E. Trapezoidal (13)	-
Almenas (14)	-

3.2.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos de los topónimos 2 y 3

Una característica constante en la representación de la arquitectura en el Códice Nuttall, es que, empero a la función que esté teniendo esta, las vistas en las que se encuentran representados sus componentes, destacan por dirigir, comenzar, orientar o detener la secuencia narrativa de los sucesos que se están plasmando en el códice.

Para el caso de los dos topónimos: "Pueblo de la Lluvia" y "Templo del Cerro de la Pesuña y Río", solo se remiten a orientar la secuencia de la lectura hacia la izquierda, así como a puntualizar el nombre de los lugares que fueron conquistados por el Señor 8 Venado.

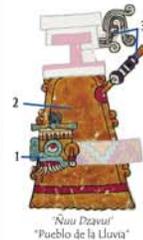
Observamos que, de manera general en esta lámina debido a que el espacio de la composición en la que fueron dibujados los topónimos tiende a la verticalidad, la proporción y la escala de estos tienden a esa morfología y lucen altos y esbeltos en comparación a las representaciones de las otras láminas con espacios de dibujo más horizontales.

En el análisis de la proporción con la que se integra la arquitectura de estos dos topónimos se puntualiza que tienen el mismo ancho y solo el alto varía entre ellos, por lo que se puede apreciar que lo que cambia y varía mucho de tamaño son los códigos pictórico simbólicos circunscritos a la arquitectura dibujada y no ésta, la cual mantiene una proporción constante con escasas variantes.

©Trustees of the British Museum



3.2.3.3 Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



"Nuu Dzavui"
"Pueblo de la Lluvia"

Los códigos pictórico logográficos q u e están fungiendo fonéticamente, junto con la casa para formar integralmente el nombre del topónimo del lugar, son: el máscaron de 'Dzavui'(1)(Tláloc), representado en vista lateral de perfil derecho; el tablero que simboliza pueblo o lugar, y que es parte de los componentes arquitectónicos; y el cerro (2). Juntos integran el nombre: 'Nuu Dzavui', "Pueblo de la Lluvia".

Como información adicional sobre el topónimo, con la flecha incrustada en el cerro y el humo que se desprende del cerramiento superior de la casa (3) se está indicando que este lugar está o fue conquistado.

3.1.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Para el caso de este Juego de Pelota, y en general, en el de todos los representados en los códices mixteco prehispánicos, se utiliza predominantemente la vista superior para dibujarlo en planta. Con esta vista se pueden apreciar óptimamente los componentes de esta estructura y no confundirlos con la representación de otras estructuras en vistas frontales o laterales de perfil como con un patio o un río.

La representación específica de este 'yahi' solo consta de dos componentes arquitectónicos visibles: el del muro perimetral (1) de contención y el de la planta/plataforma de desplante o piso (2).

Debido a que el huilitacu comprimió la composición de toda la escena del sacrificio, la fecha y el topónimo, en este pequeño espacio superior izquierdo para no invadir la siguiente lámina, los recursos pictóricos y geométricos utilizados en los acabados del Juego de Pelota son muy puntuales.



3.1.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del topónimo

El Juego de Pelota es representado siempre en planta, de forma invariable, en los códices mixtecos. Solo que acorde a la función que esté teniendo dentro de la composición general de la unidad temática, es la cantidad de elementos tanto simbólicos como arquitectónicos que se le añadirán a su constitución pictórica.

Estas variaciones funcionales van desde servir como topónimo de señores, como espacio escénico en donde se están llevando a cabo las acciones de los señores, o como indicador gráfico de referencia del espacio respecto de esta estructura.

En esta particular representación del 'yahi' sólo se está destacando su connotación lingüística fonética-simbólica para integrar la denominación del río. En su conjunto todos los elementos están representados de forma simbólica e icónica con lo que no hay margen de error para confundir su exclusiva función toponímica.

Posiblemente, al mismo tiempo y de manera indirecta, está fungiendo como espacio escénico del sacrificio, pero debido a que la composición de toda la escena en la que está incluido está dibujada a pequeña escala, este valor queda ambiguo, pues no hay presentes otros elementos que nos indiquen o refuercen de forma contundente la referencia a esa función.

3.1) EJEMPLO 1: T. "RÍO JUEGO DE PELOTA"

Lámina 44. Contenido general de la lámina:

En esta lámina se abordan las primeras conquistas de 8 Venado, Garra de Jaguar, así como su visita al Templo de la Muerte y el sacrificio ritual al dios 13 Caña.

3.1.1. Connotación específica de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

La función principal del Juego de Pelota ('Yahi') representado, es la de fungir como código pictórico logográfico en su aspecto fonético para referir parte del topónimo del lugar, que hasta hoy en día, no ha podido ser identificada ni su ubicación geográfica ni su nomenclatura exacta. Pero ésta se describe como: 'Río del Juego de Pelota'.

3.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

Para poder entender el topónimo del Río del Juego de Pelota en su totalidad, no podemos deslindar la función simbólica y lingüística de la representación de la arquitectura, que en este caso, está fungiendo como código pictórico logográfico para fonetizar al Juego de Pelota como referente del topónimo que está integrando.

Conjuntando los otros dos códigos simbólico-logográfico con función fonética, el elemento geométrico sólido (componente perimetral), el cual se representa frecuentemente tanto para contener un río ('yuta') (1), como para un espacio anexo a una edificación. (Y que en este caso, enmarca al Juego de Pelota), el Cerro ('yucu') (2) en medio del cauce del río, a la derecha del Juego de pelota (3), dotan de una referencia geográfica a este y complementan la nomenclatura final del topónimo.



Topónimo:
Río del Juego de Pelota



3.6) EJEMPLO 6:
T. "ZAACHILA"

Lámina 61. Contenido general de la lámina:
Posterior a la entronización de 8 Venado en Tilantongo, se comienzan a enlistar los 112 señores que van a visitarlo para rendirle respeto. En esta lámina se dibujan parte de esos señores que provienen de distintos señoríos.

3.6.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
Para aludir a la pronunciación de "Lugar Blanco" ("Zaachila"), el palacio representado dentro del topónimo, funge como código pictórico logográfico que en su aspecto cromático (color blanco), actúa de manera fonética, para darle dicha denominación.

3.6.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VLI
Molduras (2)	VLI
Jambas (3)	VLI
Muro (4)	VLI
Dintel (5)	VF
Cerramiento (6)	VF
Techo (7) [Plano]	VF
Almenas(8)	VF

Topónimo: "Zaachila", "Tocuisi"
El Palacio del Lugar Blanco "Aniñe Tocuisi"



3.6.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

El código pictórico simbólico logográfico que integra el topónimo, es el Valle, ("Yodzo") (1).
Y en este caso, la cromática del tapete que simboliza la palabra valle, junto con la del Palacio, nos indican: "El Lugar Blanco".
La arquitectura no participa de manera fonética, pero sí simbólica en la terminología integral del: "Lugar Blanco", que en nahuatl se denomina: "Zaachila" y en mixteco "Tocuisi".

Topónimo: "Tocuisi", "Zaachila"

3.6.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del topónimo

Este topónimo, es un ejemplo de cómo la arquitectura aparece pictóricamente de manera simbólica como parte integral del nombre del lugar, pero no participa fonéticamente dentro de la nomenclatura. Sin embargo ésta sirve como código pictórico simbólico para indicar, en este caso, la casa del linaje de los señores de Zaachila.
Esta representación arquitectónica había sido denominada mayoritariamente como Templo, pero debido a que no presenta el dado, la alfarda, escalinatas así como una techumbre trapezoidal y el elemento trapezoidal superior que puede o no contener más códigos pictórico simbólico asociados, no considero que sea un templo, sino un palacio o casa real. Asimismo no presenta la relación alto-ancho de otros templos dibujados en el Códice Nuttall.
Los elementos presentes en el techo del edificio (círculos), fungen como símbolo de lo precioso, de jerarquía o linaje preponderante, ante la ausencia de otros elementos simbólicos en sus plataformas, molduras o alfardas. Su representación es equilibrada, pero en general da la impresión de estar dibujada mayormente en vista lateral de perfil izquierdo, concordando de esta manera como orientador en la lectura de la escena narrada dentro de la composición general de la lámina.

3.5) EJEMPLO 5:
T. "CERRO DEL TEMPLO O PALACIO" (?)

Lámina 49. Contenido general de la lámina:
Se prosiguen enlistando las conquistas a gran escala del señor 8 Venado.

3.5.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
El palacio representado dentro del topónimo, funge como código pictórico logográfico en su aspecto fonético para referir parte del topónimo descrito como: "Cerro del Templo o Palacio" (?).



3.5.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Tablero (1)	-
Plataforma (2)	VF
Molduras (3)	VF
Escalinatas (4)	VF
Jambas (5)	VF
Muro (6)	VF
Dintel (7)	VF
Cerramiento (8)	VF
Techo (9) [Pajal]	VF
E. Trapezoidal (10)	VF

Topónimo: "Cerro del Palacio"

3.5.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

El código pictórico simbólico logográfico que integra el topónimo, es el cerro ("yucu") (1) que, pronunciado junto con el palacio ("aniñe"), forman la nomenclatura: "Cerro del Palacio".
Aunado a estos también se encuentra presente la flecha incrustada (2).

Topónimo: "Cerro del Palacio", "Yucu Aniñe"

3.5.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del topónimo

Como lo habla mencionado en el caso anterior, se encuentran diversas representaciones de arquitectura, que constan desde los más elementales componentes arquitectónicos hasta los que presentan una serie más compleja de componentes, pero sin estar relacionados con algún código pictórico simbólico adjunto, como el caso del presente topónimo.
A la representación de este edificio, no lo considero como templo, puesto que no presenta elementos simbólicos asociados, ni en su vano de entrada, como un altar, o un código simbólico de referencia en su parte superior, como en otros casos (almenas, bandas). De hecho vemos que cuenta con el elemento trapezoidal fusionado al techo de paja, pero no cuenta con más elementos simbólicos en su cuerpo.
Debido a estas razones, considero que esta edificación es una representación simbólica de una casa real de individuos de élite, o en su defecto, un palacio, bajo el entendido de que es una estructura compleja de élite, vinculada al grupo o familia dominante del lugar (asentamiento), y que al dibujarlo, se están refiriendo a este grupo en específico.
La diferencia que tendría respecto de otros "palacios" representados en el códice, es que no está asociado a algún elemento simbólico como *chalchihuites* o *jade*, los cuales le darían o agregarían más connotaciones respecto de su significado e importancia a nivel pictórico-social y dentro de la composición de la narración.

3.4) EJEMPLO 4:
T. "CERRO DE PIEDRA"

Lámina 48. Contenido general de la lámina:
Se continúan enlistando las conquistas a gran escala del señor 8 Venado.

3.4.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
La casa representada dentro del topónimo, funge como código pictórico logográfico en su aspecto simbólico para referir parte del topónimo del lugar: "Cerro de Piedra".



3.4.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Tablero (1)	-
Plataforma (2)	VF
Molduras (3)	-
Dado (4)	-
Alfarda (5)	-
Alfarda-dado 2? (6)	-
Escalinatas (7)	-
Jambas (8)	VLI
Muro (9)	VLI
Dintel (10)	VF
Cerramiento (11)	VF

Topónimo: "Cerro de Piedra", "Yucu Yucu"

3.4.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

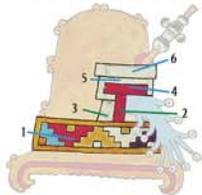
En este caso, solo tenemos el código pictórico simbólico del cerro (1), el cual se encuentra achurado en su plano horizontal y vertical con colores que simbolizan el material pétreo del cual está hecho este cerro.
Estos dos códigos logográficos nos dan la fonetización de: "Cerro de Piedra" (Yucu Yucu).

Asimismo, en el perímetro derecho superior del cerro, encontramos la flecha (2) incrustada en él, que simboliza la convención de: lugar conquistado.

3.4.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del topónimo

Si bien la arquitectura está inscrita dentro del código pictórico simbólico del cerro, no se sabe certeramente que tenga una función logográfica fonética dentro de la pronunciación del nombre del lugar. De esta misma forma encontramos otros ejemplos de casas representadas dentro de algún código pictórico simbólico de elementos geográficos, sin que se pueda pronunciar la palabra casa, o al menos eso indican estudios previos.
Considero que en algunas representaciones (se debe analizar más a profundidad en cuales), la arquitectura, la casa, como en este caso, podría fungir como una manera alternativa para indicar población, lugar o ciudad en vez de dibujar el tablero (ñuu). Sin embargo, un estudio puntual se necesita para sustentar dicha propuesta ya que faltaría identificar bajo qué parámetros se hace la elección de esa representación en vez del tablero.

3.9.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Tablero (1)	VF
Jambas (2)	VLI
Muro (3)	VLI
Dintel (4)	VF
Cerramiento (5)	VF
Techo (6) [Plano]	VF

3.9.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



Cerro de la Casa del Manantial
'Nuu Yucu Huahí Sayyonduta'

El tablero, 'huu' (1) forma parte del topónimo, al funcionar como código logográfico para fonetizar: lugar, señorío; asimismo, el cerro, 'yucu', (3) refuerza una característica descriptiva del lugar del cual emana un manantial, 'sayyonduta' (2).

La casa no está funcionando como código pictórico logográfico sino simbólico pues simboliza más el espacio, lugar.

La fonetización de los elementos pictóricos nos resulta en el nombre de: 'Nuu Yucu Huahí Sayyonduta', "Lugar del Cerro de la Casa del manantial" (o de donde emana el manantial).

El otro código pictórico simbólico presente no toponímico es el de lugar conquistado mediante la flecha incrustada (4).

3.9) EJEMPLO 9:
T. " CERRO DEL PALACIO (?)
CON MANANTIAL"

3.9.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa gral. de la lámina

En este caso, considero que la arquitectura funge de manera simbólica, y no logográfica o fonética, para eludirse como el contenedor del manantial. De esta manera da lugar a la nomenclatura: "Cerro del Manantial", o en su defecto podría fonetizarse como: "Cerro de la casa del manantial".

3.9.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del topónimo

La representación de la arquitectura, a mi consideración, está funcionando más de forma simbólica que logográfica, ya que forma parte de la morfología del manantial, convirtiéndose en el espacio de contención de dicho elemento. Hay otros ejemplos de este uso de la arquitectura en el código.

Asimismo, no considero como un Palacio a la edificación, puesto que no tiene los componentes arquitectónicos o simbólicos elementales o mínimos para indicar que esa es su naturaleza. Dichos componentes serían almenas, chalcihuites, remate superior, entre otros.

La vista de representación de la casa corresponde como elemento de dirección secuencial dentro de la composición general de la lámina.

3.8) EJEMPLO 8:
T. " LUGAR NO IDENTIFICADO"

Lámina 72. Contenido general de la lámina:

En esta lámina tenemos representada otra serie de lugares que el guerrero 8 Venado conquistó.

3.8.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

Los componentes arquitectónicos fungen como códigos pictórico-simbólico logográficos de tal manera que fonetizan el nombre del lugar (no identificado hasta el momento).



3.8.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Tablero (1)	VS
Plataforma (2)	VS
Muro (6)	VS



3.8.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del topónimo

Este topónimo es peculiar respecto de los otros que contienen componentes arquitectónicos más identificables. La representación de estos, en vista superior generalizada, infiero se debe a que, al igual que en el caso del topónimo anterior, con la utilización de esta vista, se puede connotar más óptimamente el significado de un lugar cercado.

Es decir, que podría ser un patio, o un lugar cercado con muros, murallas. La representación de sus componentes es similar a la hecha para los juegos de pelota, por lo que podría ser un espacio destinado a realizar una actividad en particular. Sin embargo, no es clara su naturaleza si la contrastamos con los materiales arqueológicos que revisamos en el segundo capítulo de esta tesis.

Al desconocerse la fonetización y la convención pictórica que representan las personas dibujadas, es imposible saber el nombre de este topónimo, por lo que se requiere de un estudio más exhaustivo y profundo de sólo este elemento. La orientación de la vista de representación del topónimo corresponde a la secuencia de lectura que maneja la composición de la lámina.

©Trustees of the British Museum

3.8.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

El código pictórico simbólico logográfico que fonetiza parte del topónimo, son las personas (1) inscritas en el la figura rectangular. Y que con posiciones y gestos específicos dan la nomenclatura del lugar.

Sin embargo, se desconoce, a ciencia cierta, cuál es la fonetización completa de esta convención pictórica.

Otro código que esta presente en el topónimo, pero que no participa en su nomenclatura, es el de la flecha (2) incrustada en el tablero que simboliza que es un lugar conquistado por 8 Venado.



Lugar de (?), Patio de (?)

©Trustees of the British Museum

3.7) EJEMPLO 7:
T. " LUGAR NO IDENTIFICADO"

Lámina 69. Contenido general de la lámina:

En esta lámina continúa la representación del ritual que 8 Venado llevó a cabo con los naguales tras su salida de *Tilantongo*.

3.7.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa gral. de la lámina

Los componentes arquitectónicos fungen como códigos pictórico-simbólico logográficos de tal manera que fonetizan el nombre del lugar, que, se presume, indica una plaza/mercado.



3.7.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Para profundizar en el significado de la cromática y construcción de este topónimo, se recomienda leer a (Hermann,2011), quien hace un desajuste particular de este código pictórico toponímico.

El único componente arquitectónico que propongo presente en esta convención pictórica toponímica, es lo que sería la plataforma dibujada en vista superior en planta con los colores amarillo, azul y rojo. A dicha plataforma la considero como infraestructura. Es posible que la franja perimetral nos refuerce la idea de que es algo construido por el hombre y no un recinto natural de piedra.

La catalogación aquí escrita va en concordancia con la proposición de (Hermann,2011:77-91), en la cual identifica esta representación con la connotación pictórica de plaza, mercado, "muchedumbre", "flujo de gente". Ya que en el código es muy clara su particularidad y diferenciación entre otro tipo de significados correspondientes a aspectos lingüísticos. La otra representación (tentativa) de patio o plaza, con función toponímica, se encuentra en el Lado 2 del Nuttall, pero hace falta un análisis más a fondo de este código pictórico para considerarla ciertamente como tal.

3.7.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del topónimo

Este topónimo junto con el de la lámina siguiente, presentan la peculiaridad de contener en su representación gráfica elementos y componentes pictóricos, que hasta la fecha no se han identificado y aclarado rotundamente. Estos componentes, dibujados en vista superior, recuerdan a una plataforma de desplante con un muro perimetral, que bien emula a un patio cercado o un espacio delimitado con algún material.

Poco se puede abundar al respecto, ya que como lo mencioné, son elementos que necesitan nuestro peculiar interés para analizarlos, y aunado a que no tenemos la identificación de estos códigos pictóricos, no sabemos bien su fonetización o cohesión en el nombre integral del topónimo. Pero con lo que tenemos se infiere, a grandes rasgos, de qué elementos se puede tratar. Un patio, plaza, recinto, del "ave".

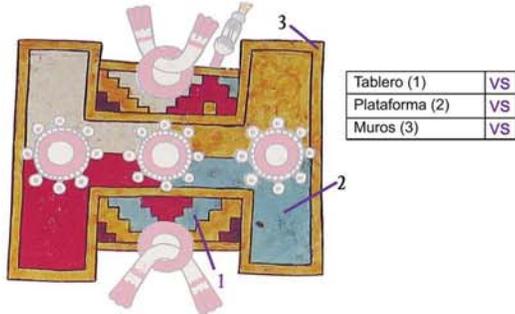
3.7.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



El código pictórico simbólico logográfico que junto con el componente arquitectónico fonetiza el topónimo, es la palabra que produce el ave. Actualmente desconocemos en el topónimo si se nombra el tipo de pájaro que es o si sólo se categoriza el ave en general ("ave rapaz", "quetendevui"). Estos elementos en su conjunto nos darían un nombre tentativamente como: "Yahui Quetendevui", "Sacaa Yahui Quetendevui", "Cahi Quetendevui".

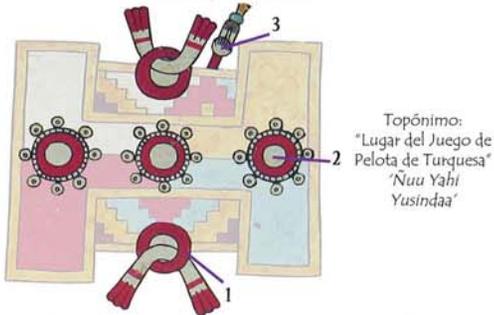
10 y 11

3.11.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



La representación del *Juego de Pelota* en vista superior para dibujarlo en planta, permite la adición explícita de otros elementos simbólicos de índole fonético o no fonético. La cromática presente en cada uno de sus tres componentes arquitectónicos, acorde a su diseño y ubicación particular, pudiese denotar la asociación de este *Juego de Pelota* a la característica de estos elementos.

3.11.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



Dentro de los componentes pictóricos que integran al topónimo tenemos al **tablero con grecas** para indicar lugar (*nuu*), al **juego de pelota 'yahi'** y a los códigos simbólico-logográficos de los **círculos con chalchihuites de turquesa**, '*yusindaa*' (2), que denotan lo precioso.

La fonetización de todos estos elementos, nos da como resultado: '*Nuu Yahi Yusindaa*', "*Lugar del Juego de Pelota de Turquesa*".

Adicional a estos códigos pictórico simbólicos, encontramos, los que parecen **marcadores del Juego de Pelota** con papeles o telas blancas incrustadas en su medio (1). Hasta el momento no encontré que se fonetizaran estos elementos.

Por último, vemos la inclusión de la **flecha** (3) en el tablero de grecas superior.

©Trustees of the British Museum



Lámina 74. Contenido general de la lámina:

Se continúa la lista de los nombres de los lugares que conquistó el señor 8 Venado, Garra de Jaguar.

3.10.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

En ambos casos, tanto para el topónimo del "*Río del Palacio*", como para el "*Juego de Pelota de Turquesa*", la representación de la arquitectura está funcionando como código pictórico logográfico para poder fonetizar la parte correspondiente del nombre de cada topónimo (*Juego de Pelota, Palacio*).

3.11.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos de los topónimos 10 y 11

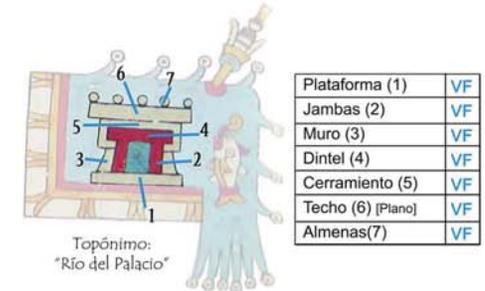
La representación de ambos topónimos, en su respectiva vista frontal y vista superior, coadyuvan a la orientación general de la secuencia narrativa de la lámina.

Para el caso particular del *Juego de Pelota*, su tamaño y los elementos decorativos en el diseño de sus componentes arquitectónicos, fusionados a los simbólicos, lo particularizan. Pero lamentablemente estas peculiaridades cromáticas no han sido abundantemente abordadas. Tenemos solamente la vinculación general de los colores a las orientaciones cardinales específicas y lo que estas conllevan.

Las proporciones de ambos topónimos corresponden a los espacios en donde fueron dibujados y emplazados en correlación a la composición general de la lámina.

3.10) EJEMPLO 10 Y 11: 10.- T. "RIO DEL PALACIO" 11.- T. "JUEGO DE PELOTA DE TURQUESA"

3.10.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



3.10.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



Este topónimo está conformado por los códigos logográficos de la arquitectura: **Palacio**, ('*aniñe*'; '*tayu*') (1) más el del río '*yuta*' (2) para poder fonetizar: '*Yuta Aniñe*', '*Yuta Tayu*', "*Río del Palacio*".

Asimismo, en este topónimo, se encuentra un pez que probablemente también esté aportando una característica del lugar, pero no se sabe a ciencia cierta si también es un código logográfico fonético y por ende debe pronunciarse o no.

Categoría IV. (TERHVE) *Topónimo con edificio que refiere hechos vinculados a estos*

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **VLd**: Vista lateral en perfil derecho * **VLi**: Vista lateral en perfil izquierdo
* **VS**: Vista superior

	Templo del Cielo de Tututepec	Templo del Cielo de Tilantongo	Templo de Tilantongo	Templo del Cielo de Tututepec	Templo del Cielo de Tilantongo	Cerro del Águila
C.A	L45	L42	L53	L50	L68	L83
Tablero	-	VF	VF	-	VF	VF
Plataforma	VF	VLd	VF	VF	VLd	VS
Molduras	VF	VLd	VF	VF	VLd	-
Dado	-	VLd	-	-	VLd	-
Alfarda	-	VLd	-	-	VLd	-
Alfarda-Dado 2	-	VLd	-	-	-	-
Escalinatas	VF	VLd	VF	VF	VLd	-
Jambas	VF	VLd	VF	VF	VLd	-
Muros	VF	VLd	VF	VF	VLd	VS
Dintel	VF	VF	VF	VF	VF	-
Cerramiento	VF	VF	VF	VF	VF	-
Techo	VF	VF	VF	VF	VF	-
	paja	paja	plano	paja y plano	paja	
E. Trapezoidal Superior	VF	VF	VF	VF	VF	-
Almenas	-	VF	-	-	VF	-
Cerro	VF	-	-	VF	VF	VF
Valle	-	-	-	-	-	-
Río	-	-	-	-	-	-
Medidas: H-V (cm)	6.2x3.9	6x10.3	3.7x7.7	3.2x4.7	5.4x9.4	6.1x4

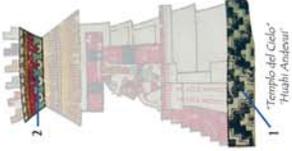
LAIRA 7,(pp.90), LAIRA 8,(pp.91), LAIRA 9,(pp.92)

En esta categoría se agruparon aquellos topónimos que presentaban un edificio acompañando a dicha convención pictórica, y con el cual, se conforma una escena entre los personajes en las áreas de composición circunvecinas, pero sin que sean sucesos o eventos que se estén llevando a cabo en los edificios en ese exacto momento. En otras palabras, son individuos realizando hechos que sucedieron o que se vinculan a ese edificio sin que sea el retrato escénico directo de estos. Un ejemplo de esto puede ser la representación de la relación de matrimonio entre dos individuos vinculados a la convención pictórica de un templo, y que no están representándose en una escena como que se están casando en el edificio. Es un hecho referenciado el que simboliza la convención de matrimonio y que implica que esa pareja (genealogía) se relaciona con el señorío y el edificio retratado en cuestión, pero sin denotar un casamiento *in situ* en el momento representado.



4.1.4. Análisis de los códigos pictóricos de connotación lingüística

Los dos códigos pictóricos que están presentes con funciones lingüísticas son: el componente arquitectónico del **tablero (1)** con grecas inscritas negro con blanco para formar el topónimo de Tlantongo (*Nuu Troo*, "Lugar Negro"); y (2) del cerramiento superior, para pronunciar "cielo" (*"Andéhuil", "Andévil"*). De esta manera estos dos códigos pictórico-tónico logográficos nos dan la pronunciación de: "Nuu Troo y "Huahli Andévil".



4.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica

En este caso dos han sido los códigos pictóricos que he clasificado como simbólicos, uno está localizado en la parte superior del templo y el otro se encuentra en el elemento horizontal **trapezoidal**: En este caso, el elemento trapezoidal que tiene inscritos los ojos estelares. Y que, paradójicamente, parte del techo construido, simbolizan el cielo. En esta tesis, se considera como un código pictórico representado simbólicamente y no construido, ya que complementa y otorga el significado de la denominación y adjudicación del edificio. Para lo mismo para el caso de las almenas. Como lo vimos, no se han encontrado restos arqueológicos de su uso en la arquitectura de la mixteca, no obstante, se utilizan en algunos de los edificios representados. A estos dos elementos los considero como códigos pictóricos simbólicos que complementan la información de la estructura como templo.

2. Bulto de 9 Vientos: Si bien, este bulto no es propiamente parte de la arquitectura representada, sí está ayudando a contextualizar y a denotar la función y carácter del edificio. En este caso, como templo dedicado a **Quetzalcóatl**. El uso de elementos como de las almenas, la **banda trapezoidal**, y el **bulto de 9 Vientos**, dan la pauta para identificar al edificio representado, como **Templo del Cielo de Tlantongo**. Asimismo, la variedad particular en los acabados simbólicos y en los colores utilizados en la representación de la alfarada, el dado, las plataformas, el muro, y sus colores, refuerzan esta tipología.



4.1.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

- 1. Tablero:** Este componente se encuentra representado en una vista frontal y es considerado como la convención pictórica para formar el topónimo a través de su valor fonético fluo.
- 2. Plataformas:** Representadas en vista lateral en perfil derecho, en este caso podemos apreciar la seriación de dos de ellas que, en su forma icónica de representación, no indican su forma construida, ya que presentan diversas formas geométricas simbólicas de acabados que podrían corresponder o no a su morfología construida; pero que aquí la propongo como de representación icónica.
- 3. Molduras:** Este componente arquitectónico está correspondiendo a una vista lateral en perfil derecho y remata la plataforma de desplante del templo.
- 4. Dado:** Al igual que la alfarada, es raro su uso en la arquitectura construida de la época y este está relacionado culturalmente con la alfarada. Podemos diferenciarlo formalmente de la representación de las molduras de la estructura, porque, en otras representaciones de éstas, no se encuentra dibujado. También se encuentra representado en vista frontal.
- 5. Alfarada:** Acorde a los datos recabados de la arquitectura de la mixteca del posclásico, es muy raro que se encuentren alfaradas flanqueando las escalinatas de las estructuras. Sin embargo de forma contraria, este es un código pictórico presente en la representación de algunas estructuras en el códice. Este es una de ellas, se propone aquí representada en vista frontal, la cual, a su vez, da la impresión en conjunto con los otros elementos arquitectónicos, de estar representada en vista lateral derecha. Esto debido al fenómeno visual de unidades.
- 6. Alfaradado:** Este elemento que ha denominado como **segundo bulto de 9 vientos**, se propone aquí representado en vista frontal. Se podría identificar su naturaleza constructiva, (si es que a ella correspondió). Por lo que lo denominé de esa manera ante su parecido formal con estos elementos. Apesar de esta particularidad, queda abierta su naturaleza y connotación índice o simbólica dentro de la convención pictórica del edificio.
- 7. Escalinata:** En este caso la escalinata está representada desde una vista lateral de perfil derecho, en forma icónica. Los restos arqueológicos indican como colores frecuentes en el acabado general de las estructuras: al blanco y al rojo en pilos, muros y escalinatas.
- 8. Jamba:** Debido a que la representación de los elementos arquitectónicos no es realista o índice, y acorde a la esquematización de estos, la representación de la jamba en vista frontal y lateral no presentaría gran diferencia, de hecho se veía casi igual. No obstante, correlaciono su vista de representación a la vista lateral derecha del edificio. Así mismo, parece como representada en una vista lateral derecha para darle sentido al dintel.
- 9. Muro:** En este caso el patio vertical del muro representado en vista lateral en perfil derecho, presenta una representación simbólica en sus acabados, ya que nos muestra planos verticales y horizontales inclinados que podrían no corresponder a lo construido.

Tablero (1)	VF
Plataforma (2)	VLD
Molduras (3)	VLD
Dado (4)	VLD
Alfarada (5)	VLD
Alfaradado (6)	VLD
Escalinatas (7)	VLD
Jambas (8)	VLD
Muro (9)	VLD
Dintel (10)	VF
Cerramiento (11)	VF
Techo (12) <i>línea</i>	VF
E. Trapezoidal (13)	VF
Almenas (14)	VF

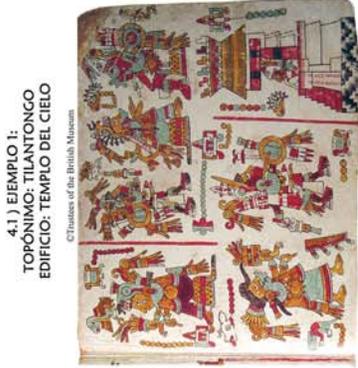


Lámina 42. Contenido general de la lámina: En esta lámina se enlistan los padres del Señor 8 Venado, (Sr. 3 Lagarto, Luviá-Sol y la Sta. 11 Agua, Pájaro Azul) y a sus hermanos, para que en la lámina 43, se ubique específicamente la fecha de nacimiento del gobernante.

4.1.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

En la base de la representación del templo tenemos el topónimo de la ciudad de Tlantongo, por lo que esta estructura surge como elemento de ubicación geográfica y toponímica, además de integrar al edificio del cual se refieren los hechos que se relacionan con el significado de este. Esto, si perfilamos al edificio fungiendo como tal, y no como el espacio en el que se están llevando simultáneamente las actividades y acciones que los individuos exhiben. El edificio legitima al señor 5 Lagarto a través de la convención de matrimonio con la Sta. 9 Aguila, e indica su grado de sacerdote con su venturoso. Al nivel de la composición general de la lámina, la representación del **Templo del Cielo de Tlantongo** también surge como indicador del inicio de la lectura del códice a partir de este elemento pictórico. Y surge su semejanza a la inquietud con la representación de sus elementos en vista lateral derecha.

10. Dintel: Este componente arquitectónico, es representado en vista frontal debido a que si era representado en vista lateral de perfil, no se entendería como el componente que enmarca el vano. La combinación del dintel en vista frontal con la jamba en vista lateral de perfil, es característica de la representación de la arquitectura en el *Códice Nuttall* y en general en los códices mixtecos. Este, como recurso para relacionar el espacio que se circunscribe y hacer visible la actividad que algún individuo está llevando a cabo en la estructura, o bien, para destacar otro elemento en su medio, en este caso, el **Bulto agrado de 9 Vientos (Quetzalcóatl)** al cual esta dedicado este templo.

11. Cerramiento: Como lo explicamos en láminas anteriores, el cerramiento superior, representado en vista frontal, es el más común en la representación de cualquier tipo de arquitectura. **12. Techo de Palo:** Dado que el dintel está representado en vista frontal el techo de palo que en este caso presenta una connotación correspondiente a este material, es representado también en vista frontal con detalles de su textura para que estos dos códigos pictóricos, en su conjunto, le den sentido visual al acceso del templo. Como lo vimos en el subcapítulo 3.2.2.1, las descripciones históricas argumentan el uso frecuente de estos techos de material perecedero, tanto para la arquitectura de vivienda como para las construcciones especializadas.

CIV-(TERHVE): Topónimos con edificio que refieren hechos vinculados a estos

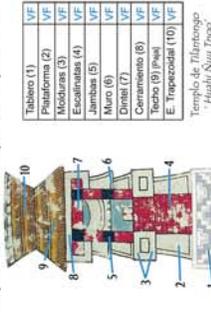
© Trustees of the British Museum



4.4.4) EJEMPLO 4:
TOPÓNIMO: TILANTONGO
EDIFICIO: TEMPLO
Lámina 53. Contenido general de la lámina:
Esta lámina entita las partes finales del segmento de conquistas del señor 8 Venado y exhiba su entronización en Tilantongo.

4.4.1. Comotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
El Templo de Tilantongo surge como edificio referencial en la topografía de Tilantongo. Tiene una función logográfica fonética que nos permite identificar al edificio y su ubicación en este señorío.

4.4.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Tablero (1)	VF
Plataforma (2)	VF
Columnas (3)	VF
Escaleras (4)	VF
Jambas (5)	VF
Muro (6)	VF
Dintel (7)	VF
Cerramiento (8)	VF
Techo (9) [pala]	VF
E. Trapezoidal (10)	VF

Templo de Tilantongo
Huastec Naur Tzuc

Este edificio se infiere como templo puesto que presenta un altar en el centro del vano de acceso y el elemento trapezoidal superior pictórico-simbólico que se fusiona con el techo de pala. Asimismo en los patios verticales de los muros presenta acabados de índole simbólica en ángulos.

4.4.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos
Al igual que el ejemplo del Templo de Tututepec en la lámina 50, estamos ante un topónimo que también integra la referencia a un edificio, al cual, se articulan acciones ejecutadas o vinculadas a este. Sin embargo, dicho edificio no está representado explícitamente como espacio escénico.
Ambos casos coinciden en que el huasteco recurrió a la representación de los componentes del edificio en vista frontal para indicar un inicio o cambio en la secuencia de los hechos relatados en la lámina.
Si se hubiera utilizado una vista de representación en perfil derecho, se habría más completa la diferenciación entre el término de los sitios conquistados y la puntualización de este nuevo hecho, que es la entronización de 8 Venado en Tilantongo.

© Trustees of the British Museum



4.3.1) EJEMPLO 3:
TOPÓNIMO: TUTUTEPEC
EDIFICIO: TEMPLO DEL CIELO
Lámina 50. Contenido general de la lámina:
Esta lámina debe de leerse junto con la lámina del señor 8 Venado a los templos de la Adreite y del Cielo, en un segmento como el encuentro de este con la diosa 9 Caña.

4.3.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
Además de la referencia toponímica, la arquitectura esta funcionando como referente geográfico, espacial y del contenido de los hechos, con los cuales, los personajes están relacionados a este edificio.

4.3.2. Análisis de los códigos pictóricos de la representación de los componentes arquitectónicos



Basamento (1)	-
Plataforma (2)	VF
Columnas (3)	VF
Dintel (4)	-
Alfara (5)	-
Escaleras (6)	VF
Jambas (7)	VF
Muro (8)	VF
Dintel (10)	VF
Techo (12) [pala]	VF
E. Trapezoidal (13)	VF
Almohadas (14)	-

Templo del Cielo de Tututepec

La representación formal, en vista frontal, del templo, también ayuda, dentro de la composición del código, a indicar el inicio de lectura de un hecho en concreto relacionado a este edificio. Cabe resaltar que los componentes que se relacionan con uno de los huastecas para dibujar en cada lámina, son similares, y solo ciertos detalles con los que se diferencian.

4.3.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del Templo del Cielo de Tututepec
La representación formal, en vista frontal, del templo, también ayuda, dentro de la composición del código, a indicar el inicio de lectura de un hecho en concreto relacionado a este edificio. Cabe resaltar que los componentes que se relacionan con uno de los huastecas para dibujar en cada lámina, son similares, y solo ciertos detalles con los que se diferencian.
Estas características apuntan al hecho de que, un listado inmovible de los componentes arquitectónicos iguales constantes y presentes para identificar el género o función de un determinado edificio, se hace ineficiente y heterogéneo. Esto debido a que acorde al diagnóstico de representaciones formales que se hizo, la presencia o ausencia de los componentes arquitectónicos en cada convención de repeticiones, varía de acuerdo al grado de códigos pictóricos que se quieren ir agregando o al cómo se está acoplando la información dentro de dicha convención.
Ejemplo de ello, lo vemos en el caso de la lámina 45, en donde tenemos inscrito el Juego de pelota dentro del cerro, y no por ello se debe pensar que es un retrato geográfico directo, sino la inclusión y especificidad de información en el tejido icónico del templo.

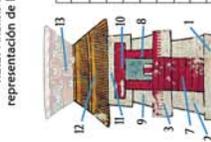
© Trustees of the British Museum



4.2) EJEMPLO 2:
TOPÓNIMO: TUTUTEPEC
EDIFICIO: TEMPLO DEL CIELO
Lámina 45. Contenido general de la lámina:
Listado de las conquistas de 8 Venado, Garra de Jaguar, y descripción de la llegada de emisarios toltecas a Tututepec.

4.2.1. Connotación específica de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
El Templo del Cielo de Tututepec está ligado de varias formas dentro del contexto de la lámina, además de contener el topónimo del lugar, está refiriendo una relación espacial entre el Templo y el Juego de Pelota vinculado a este, en el cual, se está llevando a cabo un ritual.
El Templo funciona con aspectos lingüísticos y de referencia espacial con las convenciones circunvecinas en distintos niveles de relación simbólica.

4.2.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Basamento (1)	VF
Plataforma (2)	VF
Columnas (3)	VF
Dintel (4)	-
Alfara (5)	-
Escaleras (7)	VF
Jambas (8)	VF
Muro (9)	VF
Dintel (10)	VF
Cerramiento (11)	VF
Techo (12) [pala]	VF
E. Trapezoidal (13)	VF
Almohadas (14)	-

Huastec Andevar de 'Yucudaa'

El templo en conjunto con el Juego de Pelota referenciado simbólicamente al estar inscrito en el cerro, nos proporciona información de lugar, del edificio y de su correlación con otros. Ya sea espacialmente o de composición pictórica como lo es el Juego de Pelota que está funcionando como Estructura como Espacio Escénico (CUIEIEE).

4.2.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística
En este caso los códigos pictóricos simbólicos con función fonética que nos están dando el topónimo del lugar son: el cerro 'Yucor' (1) y la cabeza del ave 'Daa' (2) para pronunciarse: 'Yucor Daa' o 'Tututepec' en nahuatl.
En otro nivel simbólico de referencia, contamos con la convención del templo difrencia o reforzada, además de con sus elementos arquitectónicos, por el altar que se encuentra en el interior.
Este código pictórico junto con el elemento trapezoidal superior (3), que presenta inscripciones elementales, nos están fonetizando "cielo", 'Andevar'.
El templo en conjunto con el Juego de Pelota referenciado simbólicamente al estar inscrito en el cerro, nos proporciona información de lugar, del edificio y de su correlación con otros. Ya sea espacialmente o de composición pictórica como lo es el Juego de Pelota que está funcionando como Estructura como Espacio Escénico (CUIEIEE).

4.2.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos
Esta representación de arquitectura es peculiar, porque, en distintos niveles de representación simbólica, la preferencia de dibujarla en vista frontal optimiza la clara separación de la información relacionada en el código. El decir, que adaptado el dibujo a este espacio mayormente vertical empuja de la lámina, el templo indica el corre de lectura del listado de grupos conquistados que se venía desarrollando, para finalizar la llegada de los emisarios toltecas a Tututepec y su consecuente acción en el Juego de Pelota del conjunto arquitectónico ligado al Templo del Cielo.
Posterior a este suceso, los dibujos de los personajes representados en vista lateral de perfil derecho e izquierdo nos regresan a la continuación del listado de los lugares conquistados por 8 Venado Garra de Jaguar.

4.6) EJEMPLO 6:
TOPÓNIMO: DESCONOCIDO
(CERRO DEL ÁGUILA)
ESTRUCTURA: JUEGO DE PELOTA

Lámina 83. Contenido general de la lámina:
El día 11 Mono, año 11 Casa (1101). 8 Venado Carra de Jaguar ataca y conquista el Lugar del Bulto de Xipe.

4.6.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
En este caso en particular, la función del Juego de Pelota queda un poco ambiguo, entre solo ser un topónimo o también indicar que esta estructura es el espacio referente del ritual en el que se realiza el juego de pelota. Me inclino por la segunda opción, esta última connotación, ya que aparece un bulto agarrado en el tejado del topónimo, lo que apunta a que si no tuviera alguna función dentro de la actividad referida, no debería de estar dibujado con las características que presenta.

4.6.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



La fonetización del topónimo "Lugar del Águila" la obtenemos al analizar los "Espacios del Cerro (1) y (2) y del Águila (Mba) (2), que se encuentra circunscrita alrededor de este.

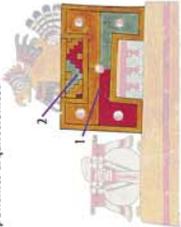
Aunada a esta información, también encontramos en la parte media del cerro un Juego de Pelota que debido a los ojos estelares (3) inscritos en medio de este y en el tablero inferior central, podría adjudicarsele el simbolismo del "Cielo", (Andruv). Constatando todos los códigos pictóricos obtenemos: el nombre del lugar: Cerro del Águila y Juego de Pelota (del Cielo (1)). En donde el Juego de Pelota, queda representado como el espacio o estructura, con función referencial, sobre el ritual de sacrificio, al que se encuentra, pictórica y sinécticamente, vinculado a este topónimo.

©Traces of the British Museum



4.6.2. Análisis de los códigos pictóricos para la representación de los componentes arquitectónicos

Acorde a los componentes genéricos que ya habíamos mencionado en el apartado de etimología de los edificios en la integración de los Juegos de Pelota ("bht"), encontramos dibujado en vista superior en planta, a la plataforma de desplante (1), su muro perimetral y el tablero de grecas para fonetizar (huu) (2).



4.6.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del "Cerro del Águila y Juego de Pelota"

Este ejemplo de representación de la arquitectura, es similar al del Juego de Pelota en la lámina 85 del Templo del Cielo, en donde se refiere a la composición, ya que también inscribe dicha estructura en el medio del Cerro.

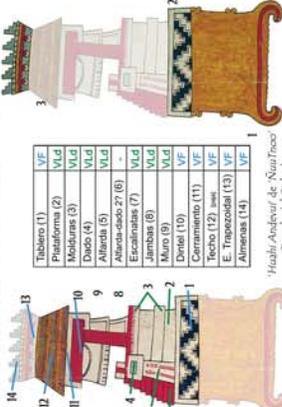
Esta composición visual y pictórica denota una compleja sinetización de información y de datos a través de acoplar diversos códigos pictóricos, ya sea simbólicos o lingüísticos, en una sola convención toponímica, que no sólo fue como tal.

El Juego de Pelota referido de esta manera y en conjunción con la escena ritual a la cual acompaña, sirve de referente espacial para la ejecución de los hechos que se sucedieron en determinado lapso de tiempo sin ser representación explícita de esa escena en ese momento. No obstante, se infiere o relaciona etrechamente de manera activa con estos sucesos debido a la connotación que le da el bulto colocado encima del cerro en su lado izquierdo.

©Traces of the British Museum



4.5.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Huaju, Andruvul de Nuu Tnoo
Templo del Cielo de
Tlanxongo

4.5) EJEMPLO 5:

TOPÓNIMO: TILANTONGO
EDIFICIO: TEMPLO DEL CIELO

Lámina 68. Contenido general de la lámina:
En esta lámina se menciona la entronización de 8 Venado en Tlanxongo y se comienza a perfilar la volta de los 112 señores. Además se describe el comienzo de su viaje ritual junto aobo naguales.

4.5.1. Connotación específica de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
El templo del Cielo de Tlanxongo, además de contener el topónimo del lugar, está puntualizando a la información que se refiere a la genealogía y a la relación que existe entre los señores y el espacio planteado dentro de la competencia simbólica y espacial de dicho templo.

4.5.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

El tablero con grecas negras (1) ("Nuu Tnoo") o Tlanxongo en nahuatl, es el código pictórico simbólico con función fonética, que nos está dando el topónimo del lugar. Y al igual que en el caso del Templo de Tututepec, contamos con la caracterización del templo ofrecida o reforzada además de sus elementos arquitectónicos, con el altar que aparece en el vano de entrada al templo. Este adicionado al elemento trapezoidal superior (2), con elementos estelares inscritos en su medio, nos están fonetizando: "Templo", "Huaju del Cielo", "Andruv". En esta representación del templo, cabe pensar en la posibilidad de que se haya información adicional al hecho de que se haya dibujado encima del cerro, pues el topónimo de Tlanxongo se puede encontrar simbolizado únicamente con el tablero de grecas negras inscritas en él.

4.5.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos

Con la representación de este Templo del Cielo, tenemos un ejemplo bastante claro acerca de cómo la composición de la lámina y los espacios de dibujo dados por la separación de las líneas de lectura rojas, influyen en la representación formal de los edificios y también en la selección de los componentes arquitectónicos que se van a ir adhiriendo al tejido signífico de la arquitectura. Ya para denotar sólo un topónimo o ir completizando la información de esta convención pictórica con la adición de más códigos pictóricos que nos refieren: lugar, espacio, así como su composición respecto de los hechos y sucesos que se requirieron plasmar en el códice con estas convenciones.

Categoría V. (ERAVE) *Edificios que refieren acciones vinculadas a este*

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **Vld**: Vista lateral en perfil derecho * **VLi**: Vista lateral en perfil izquierdo
* **VS**: Vista superior

Templo de la Muerte Palacio de Turquesa Palacio de Turquesa

C.A.	L55	L77	L78
Tablero	-	-	-
Plataforma	VLi	VLi	VLi
Molduras	VLi	VLi	VLi
Dado	-	VLi	VLi
Alfarda	-	VLi?	VLi?
Alfarda-Dado 2	VLi	-	-
Escalinatas	VLi	VLi	VLi
Jambas	VLi	VLi	VLi
Muros	VLi	VLi	VLi
Dintel	VF	VF	VF
Cerramiento	VF	VF	VF
Techo	VF	VF	VF
	sólido	plano	plano
E.			
Trapezoidal Superior	-	-	-
Almenas	VFL	VF	VF
Cerro	-	VF	-
Valle	-	-	-
Río	-	-	-
Medidas: H- V (cm)	5.8x9.1	5.6x4.9	5.7x8.3

LAIRA 10,(pp.94)

En esta categoría se agruparon básicamente los edificios que, al igual que en la categoría anterior, refieren sucesos (actividades que se están llevando acabo) por un grupo de individuos, que si bien, tampoco están representados en forma de escena directamente, el edificio está participando de forma espacial y temporal en la representación de dichos sucesos.

La diferencia entre esta categoría y la anterior radica en que estos edificios no presentan la convención pictórica de topónimos, en alguna instancia de su constitución pictórica. Son sólo los edificios.



3 2

1

5.3) EJEMPLO 3:
PALACIO DE TURQUESA

Lámina 78. Contenido general de la lámina:
8 Venado llega a la Casa del Sol.
5.3.1. Connotación de la arq. dentro de la narrativa general de la lámina

El Palacio de Turquesa en esta lámina en particular tiene la peculiaridad de que por la composición en la que se encuentra (en la parte superior izquierda en perfil lateral izquierdo), además de referir la reunión de 8 Venado con el Sol, también recoge pictóricamente la escena del fuego nuevo que encienden él y el señor 4 Jaguar.

La función que tiene el edificio como referente de estos sucesos en la morada del Sol, es compleja, ya que sintetiza de manera gráfica el espacio en donde estos se llevan a cabo, y al mismo tiempo, enmarca su lectura con la vista de representación que presenta.

5.3.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



Palacio de Turquesa ('Aniñe Yasindaa')

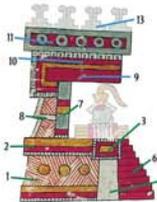
En este caso, contamos con los códigos del ejemplo anterior: **techo plano** (1) para concretar la fonetización de "Yasindaa".

Solo que como el Palacio de Turquesa, en este caso, está fungiendo como referente de dos sucesos que se vinculan a él, los códigos simbólicos que se destacan para aludir dicha información, son: la Bola de Hule (2) sobre la carga de leña (3).

Estos indican parte del ambiente ritual en el que se gestaban las acciones ejecutadas por el señor 8 Venado y 4 Jaguar.



5.3.2. Análisis de los códigos pictóricos para la representación de los componentes arquitectónicos



5.3.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del "Palacio de Turquesa" de la lámina 77 y 78

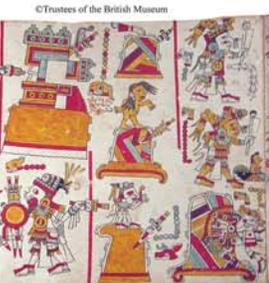
El Palacio de Turquesa en los dos casos en los que está representado, se encuentra con similares códigos pictóricos fonéticos y arquitectónicos, pero con diferentes códigos pictórico-simbólicos. Cada una de estas variaciones responde al contenido de su contexto temático y a la composición de lámina en la cual está inmersa y vinculada su representación.

En la lámina 77, destaca, por referir el suceso de una conquista y de la llegada de 8 Venado, y es a partir de ésta, que se desarrollarán más acciones en sus inmediaciones. En la lámina 78 reaparece este Palacio para ofrecer la naturaleza del edificio y el espacio arquitectónico en donde se llevaron a cabo las acciones rituales de 8 Venado y 4 Jaguar.

Como se había mencionado anteriormente, la representación de los edificios, con una carga visual más en vista de perfil lateral izquierdo, permite el seccionamiento de los relatos y la orientación de la lectura en unidades temáticas, para que los hechos que se representan enfrente de ellos sean claros.

El Códice Nuttall se particulariza, en relación con los otros cuatro códices mixteco-prehispánicos, en condensar y sintetizar la información en composiciones pictóricas en donde en un solo edificio se concretan varios hechos y no sólo uno. Este es el caso, de lo que sucedió en el Palacio de Turquesa, mientras que en otros códices hay un detalle que abarca varias láminas de representación arquitectónica, y en general de los sucesos que 8 Venado llevó a cabo en sus inmediaciones, aquí toda esa información la tenemos integrada en una sola convención y composición pictórica.

Plataforma (1)	VLI
Molduras (2)	VLI
Dado (3)	VLI
Alfarda (4)	VLI
Escalinatas (6)	VLI
Jambas (7)	VLI
Muro (8)	VLI
Dintel (9)	VF
Cerramiento (10)	VF
Techo (11)	VF
Almenas (13)	VF



5.2.2. Análisis de los códigos pictóricos para la representación de los componentes arquitectónicos



Palacio de Turquesa ('Aniñe Yasindaa')

5.2.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

Los códigos pictóricos que están fungiendo de manera simbólica y lingüística se fusionan en la cromática azul y en los elementos distribuidos en todo lo largo y ancho del templo.

Los chalchihuites en el techo plano y las almenas (1), son destacados en ese color para concretar la fonetización de "Yasindaa", "Turquesa", añadido a la fonetización de la palabra Palacio "Aniñe".

En este caso, el cerro (2) pasa a referir lugar, y la flecha incrustada (3) en el techo quebrado, roto, conjuntan la convención de la conquista del lugar.

5.2) EJEMPLO 2:
PALACIO DE TURQUESA
(CASA DEL SOL)

Lámina 77. Contenido gral. de la lámina:
8 Venado. Garra de Jaguar llega a la Casa del Sol.

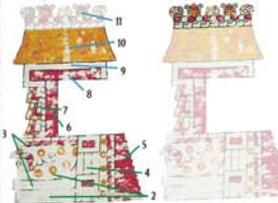
5.2.1. Connotación de la arq. dentro de la narrativa general de la lámina

El Palacio de Turquesa, que es la Casa del Sol, en este caso a pesar de que podría asimilarse como topónimo más que sólo puntualizar un lugar conquistado, también está ofreciendo información y referencias simbólicas acerca de la llegada de 8 Venado a este lugar y su enfrentamiento con los centinelas de la deidad del Sol.

El edificio, es referente de estos sucesos, sin fungir como el espacio escénico, en el que se retratarían las acciones llevadas a cabo, como en los casos de la categoría VI.



5.1.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arq.



Templo de la Muerte, ('Huahi Sihu')

Los tres ejemplos de representación del Templo de la Muerte comparten las mismas características formales arquitectónico-simbólicas. Este se caracteriza por fusionar en la representación de los componentes arquitectónicos, los aspectos simbólicos para asociar su contenido y denotar la función de los códigos pictórico logográficos.

En la siguiente lámina se aborda a detalle el análisis de este templo que abarca las tres representaciones de la lámina 55, 77 y 78.

Componentes arquitectónicos: Plataforma (2), Molduras (3), Alfarda-Dado (4), Escalinatas (5), Jamba (6), Muro (7), Dintel (8), Cerramiento superior (9), Techo (10), Almenas (11).

5.1) EJEMPLO 1:
EDIFICIO: TEMPLO DE LA MUERTE

Lámina 55. Contenido general de la lámina:
Visita de los 112 señores al señor 8 Venado después de su entronización en Tlantongo.

5.1.1. Connotación específica de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

De los tres ejemplos de representación que encontramos del Templo de la Muerte en el Códice Nuttall, a pesar de que formalmente son prácticamente similares, este ejemplo se diferencia respecto de los otros dos en que está fungiendo como un edificio que referencia un espacio para la realización de una acción.

Pero dicha acción no está representada como espacio escénico, sino que el edificio funge como indicador particular del dato.

5.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística

Debido a que la representación del Templo de la Muerte en los tres casos presentes en el Nuttall, es similar, la descripción de sus aspectos simbólicos se describirán en la siguiente LAIRA 11 con la categoría (CVI-EdEE) para no redundar en su detalle.

Formalmente, los códigos pictóricos y lingüísticos así como los arquitectónicos, están ofreciendo la misma información respecto del templo.

En este caso el Templo de la Muerte sólo referencia datos particulares que están vinculados a él, como la asociación o legitimación del señor 1 Muerte que proviene del sitio en donde se encuentra este Templo, (y el cual no se sabe actualmente en dónde se ubica).

En cambio, los otros dos ejemplos del "Huahi Sihu" están fungiendo concretamente como espacio escénico, en donde se retrata a detalle, la acción llevada a cabo por los individuos circunscritos e inscritos en su tejido signico simbólico.

5.1.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos

A pesar de que a simple vista, se podría pensar que las representaciones de los tres Templos de la Muerte están funcionando exactamente de la misma manera, la relación de los individuos y las unidades temáticas de sus acciones representadas, indican u orientan el significado que otorga el Templo en su respectiva lámina. En el caso de ésta lámina es muy particular, ya que se consideraría como una representación anómala si seguimos la guía del listado de personajes provenientes de diversos señores. Lo más frecuente para dibujar su origen es recurrir a la representación del topónimo del lugar a lado del individuo, sin embargo vemos claramente que se prefirió la representación del Templo completo pero sin llegar a retratar una escena de acción específica.

Esto se puede deber a dos cosas, la primera es que el Templo no está dando información extra acerca del individuo, la cual tiene que ser añadida al hecho de que fue a presentar pleitesía a 8 Venado, misma que pudiese ser de índole ritual. O la segunda, es que quien dibujó el Templo lo copió de otro borrador y no lo contextualizó a la codificación gráfica que se utiliza frecuentemente para la enunciación del lugar de origen este individuo.

Sólo en este caso el Huahi Sihu está codificado como un edificio que indica origen, valores agregados y atributos simbólicos agenticos del señor 1 Muerte, al momento de ir con el señor 8 Venado.

Categoría VI. (EdEE) Edificios como espacios escénicos

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **VLd**: Vista lateral en perfil derecho * **VLi**: Vista lateral en perfil izquierdo
* **VS**: Vista superior

	Templo de la Muerte	Templo de la Muerte	Temazcalli
C.A	L44	L50	L81
Tablero	-	-	-
Plataforma	VLd	VLi	VF
Molduras	VLd	VLi	-
Dado	-	-	-
Alfarda	-	-	-
Alfarda-Dado 2	VLd	VLi	-
Escalinatas	VLd	VLi	-
Jambas	VLd	VLi	VF
Muros	VLd	VLi	VF
Dintel	VF	VF	VF
Cerramiento	VF	VF	VF
Techo	VF	VF	VF
	plano	paja	plano
E.			
TrapeZoidal Superior	-	-	-
Almenas	VFL	VFL	-
Cerro	-	-	-
Valle	-	-	-
Río	-	-	-
Medidas: H-V (cm)	6.1x8.4	7.1x9.9	11.6x8.6

LAIRA 11,(pp.96)

Esta categoría, agrupa a aquellos edificios que, tanto a nivel pictórico como simbólico, están representados en una composición con la que enmarcan el espacio escénico en donde se están llevando a cabo las acciones y actividades retratadas por parte de los individuos involucrados en la composición.

Estos edificios, en los distintos niveles de su composición, no solo actúan de referentes respecto de los hechos, o como vinculadores de dichos sucesos, sino que estos mismos son parte integral y activa de este discurso espacial, temporal y simbólico.



CVI- (EdEE): EDIFICIOS COMO ESPACIOS ESCÉNICOS



6.3) EJEMPLO 3: ESPACIO ESCÉNICO: TEMAZACALI
Lámina 81. Contenido general de la lámina. Esta lámina aborda la muerte y exequias de 12 Movimiento. Dentro de la narrativa del Nuttali, el Temazacalli está fungiendo como espacio escénico en donde se lleva a cabo el asesinato del Señor 12 Movimiento.



6.3.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos, simbólicos y lingüísticos
Los componentes arquitectónicos: Basamento (1), Muro (2), Jambas (3), Dintel (4) y Techo (5) en integración con el código pictórico del 'Ahe' (a) (piedras y fuego ardiendo), nos producen fonética y simbólicamente que es un "Baño de Vapor", "Ahe".



6.3.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del Temazacalli
Resultado del cotejo de datos con los otros códigos mítico-prehispánicos, se sabe que este 'Ahe', que en el Nuttali está representado como un edificio (sin referencia topográfica o geográfica) es un topónimo denominado como "El lugar del Temazacalli". No obstante, aquí en el Nuttali, adquiere una representación y función como de espacio escénico, en donde no se aprecia ninguna información topográfica.
El hecho de estar dibujado en vista frontal con la escena del asesinato del señor 12 Movimiento, es peculiar, pues no destaca o denota más el hecho de que el señor 12 movimiento fue asesinado y no el de saber en qué lugar ocurrió o se ubicó este hecho. Apreciamos de nueva cuenta dentro del edificio.
En esta imagen tenemos que en la fecha 11 Muerte, un personaje sin nombre, está asesinando al señor 12 movimiento.
A nivel general, se cree que por estar dibujado de manera frontal en el vano de acceso del Ahe, este hecho ocurrió dentro del edificio.
En embargo hoy que recordamos que, en los otros códigos míticos, este temazacalli aparece como un topónimo y no como un edificio como aquí se lo representa en el Nuttali, así que no queda totalmente claro de si suceso ocurrió dentro del edificio o sólo en el "lugar del temazacalli", Nua Nua'.

6.2.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del edificio
El "Huahli Sihu" es otro ejemplo de la indicación visual del inicio y de la orientación de la lectura mediante la vista de representación de la arquitectura justo en la mitad de la lámina. Ya que hay que recordar que el bien, los dolores del Códice Nuttali seccionan su extensión en láminas, el contenido de varias de ellas está inmerso en 2 o 3 que deben de leerse seguidas.
El "Huahli Sihu" no está funcionando como topónimo de manera explícita, pues no nos está indicando con algún código pictórico logográfico la palabra para señorío, ciudad o valle, sólo con la banda hecha de costillas y delineada por cráneos y corazones, a manera de almenas en su remate superior, nos está indicando la fonetización de la muerte y la función del edificio.
Se sabe por referencias de este en otros códigos, que el Templo de la Muerte está localizado en el señorío de Chalcatongo (lugar de la Muerte), pero que aquí en el templo no aparece representada tal información como topónimo.
Asimismo observamos que en las tres láminas en donde aparece la representación del "Huahli Sihu", es casi el mismo, apesar de haber sido elaborado por tres diferentes huastecas.
Lo único en lo que se diferencian las representaciones radica en ciertos detalles de aumento de molduras en las plataformas, el color de las vértebras y el elemento denominado Allardado-dado 2 que está dibujado de manera diferente.
La relación de sus proporciones en altura y anchura son similares también, y sólo se diferencian por adaptarse al espacio de la composición general de la lámina, obteniendo un templo con proporción más horizontal en la lámina 44 y en las láminas 50 y 55 más vertical.
Se concluye que la representación en vistas laterales de perfil de la arquitectura, permite desarrollar claramente escenas o unidades temáticas con espacios escénicos que optimizan la legibilidad de los datos y sucesos que enmarcan dichos edificios.

6.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de los componentes arquitectónicos
Los componentes arquitectónicos con los cuales está representado el Templo de la Muerte presentan la peculiar característica de que en su constitución se encuentran integrados varios códigos pictóricos que simbolizan directamente su vínculo a esta.
Como lo hemos puntualizado, la representación de los componentes arquitectónicos del Templo de la Muerte, aparte de utilizar de forma general la representación en categoría icónica para ello, también presenta en sus acabados, una representación en su categoría simbólica de los elementos asociados a ella a través de pintar partes de su constitución como: cráneos, huesos y costillas.
La plataforma o basamento de deplante (2), lo que parece ser una moldura (3), la allardado-dado 2, (4), las escalinatas (5), la jamba (6) y el muro (7) están representados en una vista lateral en perfil derecho. Lo que en su conjunto, nos dirige la percepción visual de que el Templo está completamente representado en perfil.
La plataforma y las escalinatas presentan dientes en su plano horizontal superior y vertical derecho respectivamente. Esto aludiendo a las mandíbulas o fauces de la muerte como la entrada a su cráneo (cabeza).
Dicho cráneo, lo vemos representado de forma invertida en la plataforma de deplante. Mientras que en el paño vertical del muro tenemos la representación tricolor de lo que simulan ser las costillas de la Muerte.
Solamente en vista frontal, tenemos representados el dintel (8) y el plano horizontal del techo que se ha tratado en esta tesis como aquella superficie que engloba y finge de cerámico superior (9) para remarcarlo con el código pictórico que proclama es el techo (10) de color ocre. Con este color perilla que pudiere ser de paja, pero, a diferencia del representado en el Templo del Cielo de Tlatonango, no contiene esa textura (líneas negras verticales en su plano horizontal inferior) representada en su acabado.
Cabe destacar que la conceptualización de que la arquitectura es un ente vivo que consta de partes como el ser humano, está muy presente en la mixteca desde tiempos prehispánicos y hasta hoy en día. Y que sus respectivos componentes, como por ejemplo, el vano de acceso es equiparado a la boca de la casa, y así se sigue una correlación similar entre las partes del cuerpo humano con las del edificio.
En esta representación del templo se hace explícita la combinación de los recursos simbólicos como los miembros óseos de la muerte (dientes, cráneo, costillas) y el uso de los colores específicos, para denotar ese vínculo particular con el hueso, los músculos y la piel putrefacta.
En este caso, como se mencionó al principio de la lámina, no podemos desligar lo arquitectónico de lo simbólico, ya que el significado completo de la convención de representación está integrando pictóricamente en distintos niveles: en el arquitectónico, en el simbólico, en el espacial y en el cosmogónico, la referencia del recinto sagrado de la deidad 9 Hierba.



Lámina 55. CV-ERSVE



Lámina 50. Contenido general de la lámina: La lectura conjunta de las láminas 49 y 51 nos explican la vista del señor 8 Venado a los Templos de la Muerte y del Cielo, en Tututepec, así como su encuentro con la diosa 9 Caña.



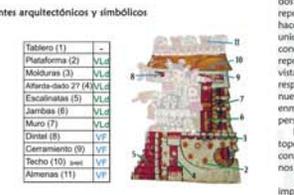
Lámina 44. Contenido general de la lámina: Primeras conjuntas de: 8 Venado, y su visita al Templo de la Muerte así como el sacrificio ritual al dios 13 Caña.



6.1.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos y simbólicos



Proporción racional de la altura de los tres edificios



Proporción racional de la altura de los tres edificios

6.1.4. Análisis de los códigos pictóricos de connotación lingüística y simbólica
Empero a la inviolabilidad tajante de suborganizar o delimitar las funciones de los códigos pictóricos arquitectónicos de los simbólicos, se ha notado particularmente que para el caso del remate superior horizontal en vista frontal (11) presente en el Templo de la Muerte, este está funcionando, además de manera simbólica, de forma lingüística.
Ya que para poder indicar la fonetización de "Muerte", el huasteca recurrió a la representación conjunta de cráneos, corazones y costillas en este elemento. Este hecho no lo desliga de las connotaciones simbólicas de toda la arquitectura, pero sí particulariza el motivo de su ubicación en el remate del templo.
Asimismo en la lámina 44, la aparición de la Señora 9 Hierba (2) inscrita en el templo, aparte de formar parte de la escena y de la acción llevada a cabo con el yaha yahu 3 ligaríja, contextualiza, refuerza y adjudica esta estructura arquitectónica a su completitud. En los 3 casos conjuntando el código logográfico del Templo "huahli" y el de los símbolos fonetizados como muerte 'Sihu' obtenemos: "Huahli Sihu".

6.1.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
Para dos, de los tres casos del Templo de la Muerte, dibujados en la lámina 44 y 50, su función, aparte de espacio escénico explícito, es un indicador del inicio de las unidades temáticas pictóricas.
En otras palabras, en el caso de estas dos láminas (44 y 50) al llegar a la representación del Templo de la Muerte se hace el recorte o límite del relato de las unidades temáticas pictóricas.
En otras palabras, en el caso de estas dos láminas (44 y 50) al llegar a la representación del Templo de la Muerte se hace el recorte o límite del relato de las unidades temáticas pictóricas.
En otras palabras, en el caso de estas dos láminas (44 y 50) al llegar a la representación del Templo de la Muerte se hace el recorte o límite del relato de las unidades temáticas pictóricas.

6.1.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
Para dos, de los tres casos del Templo de la Muerte, dibujados en la lámina 44 y 50, su función, aparte de espacio escénico explícito, es un indicador del inicio de las unidades temáticas pictóricas.
En otras palabras, en el caso de estas dos láminas (44 y 50) al llegar a la representación del Templo de la Muerte se hace el recorte o límite del relato de las unidades temáticas pictóricas.
En otras palabras, en el caso de estas dos láminas (44 y 50) al llegar a la representación del Templo de la Muerte se hace el recorte o límite del relato de las unidades temáticas pictóricas.

Categoría VII. (ESEE) Estructuras como espacios escénicos

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **VLD**: Vista lateral en perfil derecho * **VLI**: Vista lateral en perfil izquierdo
* **VS**: Vista superior

Templo de la Muerte Palacio de Turquesa Palacio de Turquesa

C.A.	L55	L77	L78
Tablero	-	-	-
Plataforma	VLI	VLI	VLI
Molduras	VLI	VLI	VLI
Dado	-	VLI	VLI
Alfarda	-	VLI?	VLI?
Alfarda-Dado 2	VLI	-	-
Escalinatas	VLI	VLI	VLI
Jambas	VLI	VLI	VLI
Muros	VLI	VLI	VLI
Dintel	VF	VF	VF
Cerramiento	VF	VF	VF
Techo	VF	VF	VF
	sólido	plano	plano
E.			
Trapezoidal Superior	-	-	-
Almenas	VFL	VF	VF
Cerro	-	VF	-
Valle	-	-	-
Río	-	-	-
Medidas: H- V (cm)	5.8x9.1	5.6x4.9	5.7x8.3

LAIRA 12.(pp.98)

Esta categoría bajo los mismos parámetros de funcionar y presentar un espacio escénico a nivel pictórico y simbólico, agrupa a aquellas estructuras que por sus características, o componentes arquitectónicos, no pueden ser llamados edificios al no contener las características de dicha denominación.

Por lo que quedaron signadas como estructuras arquitectónicas que funcionan como espacios escénicos en los que se están llevando a cabo, a nivel simbólico y pictórico, los sucesos y acciones de los personajes. Básicamente esta categoría incluye Juegos de pelota y lo que podrían ser basamentos o altares



7.3) EJEMPLO 3: "JUEGO DE PELOTA"

Lámina 80. Contenido general de la lámina:
Descripción del *Juego de Pelota* ritual que lleva a cabo en su travesía, 8 Venado y sus acompañantes. Regreso a *Tilantongo*.

7.3.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
El *Juego de Pelota* está funcionando como espacio escénico al enmarcar la representación concreta del *Juego de Pelota* ritual que llevan a cabo el Señor 4 Jaguar y 8 Venado.



7.2) EJEMPLO 2: "BASAMENTO"

Lámina 79. Contenido general de la lámina:
Relato de la visita de 8 Venado a la Casa del Sol.

7.2.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
Esta estructura que parece un basamento con escalinata, o hasta un altar, funge como el espacio escénico de la unidad temática que incluye a 8 Venado y 4 Jaguar.

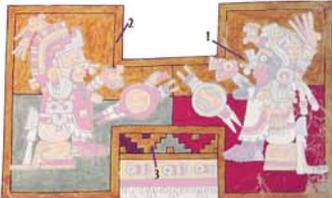
7.1) EJEMPLO 1: ESTRUCTURA: "JUEGO DE PELOTA"

Lámina 45. Contenido general de la lámina:
Parte del listado de las conquistas de 8 Venado y la llegada de emisarios toltecas a Tututepec.

7.1.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
El *Juego de Pelota* está funcionando como el espacio escénico, en el cual, el huasteco representó el ritual que los emisarios de origen tolteca/nahua y 8 Venado llevaron a cabo.



7.3.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos, simbólicos y lingüísticos



La representación de este *Juego de Pelota*, cumple con los componentes arquitectónicos constantes inmersos en la constitución pictórica de los *Juegos de Pelota* dibujados en el *Códice Nuttall*.

Al igual que en el caso del *Juego de Pelota* de la lámina 45, la cromática, el tablero con grecas y los colores inmersos en la plataforma de desplante, son los caracterizadores de la convención gráfica de estas estructuras arquitectónicas.

Al ser una estructura que se diseñó específicamente para fungir como espacio escénico, encontramos a los personajes anteriormente mencionados, inscritos en su medio llevando a cabo una acción ritual.

Plataforma (1), Muro perimetral (2), Tablero (3)

Juego de Pelota, "Yahi"

7.3.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del Juego de Pelota



8 Venado y 4 Jaguar llevando a cabo un ritual. En la parte inferior media del "Yahi" se aprecia una banda con tunquesas inscritas en su centro que simbolizan lo preciso.

7.2.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos, simbólicos y lingüísticos



Basamento de la "Casa del Sol"

Los componentes arquitectónicos que incluye este basamento o altar son: **Plataforma de desplante (1), Basamento (2), Molduras (3), Dado (4), Alfarda (5) y Escalinata (6)**. Vemos representado en este último componente, una oración, a través de la cual, los dos personajes están mirando y gesticulando una reacción ante lo que ven.

Con los colores amarillo y rojo así como con la banda de **ojos estelares (7)** en la plataforma de desplante, se le está confiriendo a este basamento como de la injerencia de la deidad Solar. En este caso, los códigos pictórico-simbólicos y lingüísticos están gráficamente integrados e inscritos en los componentes arquitectónicos representados y no pueden deslindarse para su observación. Ya que estos, le permiten la acción ritual entre un plano y otro a través de la observación de su hendidura media.

7.2.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos de la estructura



Señor 4 Jaguar y 8 Venado en el basamento ante la abertura que los dirigirá hacia su ascensión al ciclo.

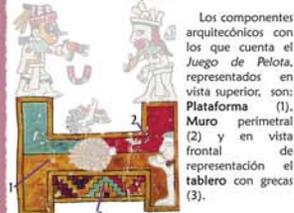
Observamos dibujada en vista de representación frontal, una escena sobre una estructura, que por los componentes arquitectónicos que presenta, podría ser un altar o un basamento para realizar actividades rituales.

Su asociación cromática y simbólica la adjudican a la competencia de la deidad solar. Es más de ésta forma simbólica que lingüística, que nosotros podemos obtener la información sobre la naturaleza de esta estructura ya que no presenta una referencia toponímica.

La composición pictórica visual y de los personajes integrados sobre la estructura, nos ofrecen un ejemplo de la representación de un suceso que se está llevando a cabo de forma concreta, sin referencias o más vinculaciones directas a otros edificios o espacios.

La proporción horizontal de la estructura y el hecho de que abarque todo el espacio de la composición central de la lámina connota y jerarquiza la importancia que tiene dentro del discurso general de ésta.

7.1.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Los componentes arquitectónicos con los que cuenta el *Juego de Pelota*, representados en vista superior, son: **Plataforma (1), Muro perimetral (2) y en vista frontal de representación el tablero con grecas (3)**.

7.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



Como el *Juego de Pelota* está activo dentro de la composición pictórica como espacio escénico, varios son los códigos pictóricos que nos indican la naturaleza simbólica de su contexto.

En este caso, tenemos una **ofrenda de hierba bebiendo (2)**, códigos, que particularizan el ritual y lo vinculan al *Juego de Pelota*.

Juego de Pelota de Tututepec "Yahi de Tututepec"

7.1.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del Juego de Pelota de Tututepec

La representación de este *Juego de Pelota* (CVII-ESEE) y del *Templo del Cielo de Tututepec* (CVI-TERHVE), son un ejemplo claro de cómo las diversas representaciones de la arquitectura se combinan con distintos tejidos simbólicos, para ofrecer más que sólo un topónimo.

Tenemos la combinación de dos representaciones de arquitectura, en donde primero se nos ubica geográficamente acerca del señor en donde se llevaron a cabo los hechos que se mencionarán, para continuar en un segundo nivel de información, con el edificio el cual está referido de manera pictórica como contiguo al *Juego de Pelota*, sin indicar que materialmente existiera dicha relación espacial.

Finalmente el *Yahi de Tututepec* hace explícita la articulación de la narración de que mientras 8 Venado se encontraba en una cueva realizando un ritual, 3 señores de origen tolteca o nahua, llevaron a cabo un sacrificio en el *Juego de Pelota* para forjar una alianza política y militar entre ellos y el gobernante mixteco. Las vistas de representación más recurridas por los huastecos son, la frontal y la superior para configurar y retratar una estructura como espacio escénico.



Señores toltecas o nahuas, llevando a cabo el ritual para la consolidación de la alianza entre ellos y 8 Venado

Categoría VIII. (EASCEE) *Elementos arquitectónico-simbólicos como parte del espacio escénico*

Componentes arquitectónicos: C.A.

Vistas de Representación:

* **VF**: Vista frontal * **VLd**: Vista lateral en perfil derecho * **VLi**: Vista lateral en perfil izquierdo

* **VS**: Vista superior

C.A	Plaza (?) Tilantongo	Cholula (?)	Cerro, Altar Sacrificio	Choza del Bulto	Valle,Altar, Basamento
	L70	L52	L69	L69	L70
Tablero	VF	VF	-	-	-
Plataforma	-	VF	VLi	VLd	VLd
Molduras	-	-	VLi	-	VLd
Dado	-	-	VLi	-	VLd
Alfarda	-	-	VLi	-	VLd
Escalinatas	-	-	VLi	-	VLd
Jambas	-	-	-	-	-
Muros	-	-	-	VLd	-
Dintel	-	-	-	-	-
Cerramiento	-	-	-	VLd	-
Techo	-	-	-	VLd	-
plano					
Cerro	-	-	VLi	-	-
Valle	-	-	-	-	VF
Río	-	-	-	-	-
Medidas: H-V (cm)	12.1x 1.1	7.8x 2	3x2	4x3.8	2.6x2.2

LAIRA 13,(pp.100), LAIRA 14,(pp.101)

En este apartado se agrupan aquellos elementos, que a nivel pictórico, no son tan claros y no contienen las características ni de los edificios ni de las estructuras de las dos categorías anteriores.

En una forma de representación extremadamente simbólica estas convenciones están enmarcando espacios escénicos, sin embargo, como lo mencioné, no presentan las características formales que pudiésemos identificar como precisas para nombrar su naturaleza.

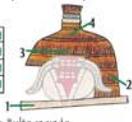
Por tales razones decidí agrupar dichos códigos pictóricos simbólicos en esta categoría.



CVIII-(EAScEE): ELEMENTOS ARQUITECTÓNICO-SIMBÓLICOS COMO PARTE DEL ESPACIO ESCÉNICO

8.3.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VLI
Muros (2)	VLI
Cerramiento (3)	VLI
Techo (4)	VLI



Choza de paja con Bulto sagrado

8.3.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica



Bulto Sagrado

8.2.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos del basamento y de la choza

Cabe destacar que, en el caso del basamento, la arquitectura forma parte del espacio escénico, pero no como el elemento principal que organiza y delimita dicho espacio. Sin que, en algún nivel significativo o simbólico de la escena ésta le confiere u otorga una especificidad a la convención pictórica.

Podemos diferenciar y distinguir que este basamento no está funcionando como topónimo, puesto que, en primer lugar, no va acompañado de otro código pictórico simbólico con el cual referir el nombre del sitio y, en segundo lugar, si observamos los ejemplos de representación y construcción de topónimos en el Nuttall, este basamento se sale de las representaciones adidas con las que se integran estos.

La representación de la choza, por otra parte, más que una representación del espacio escénico directo, a través de la arquitectura, está funcionando totalmente de forma simbólica al ofrecer un significado concomitante al del Bulto Sagrado. Y que sin este, quedaría descontextualizada su representación.

Considero a la Choza como parte del espacio escénico del sacrificio ritual puesto que es un eje importante y rector en dicha actividad. Además de que una de las razones del porqué se dibujó independientemente podría ser porque no hubo lugar suficiente para representarlo de manera directa dentro de la escena de sacrificio sobre del cerro, derivado del justo espacio que las líneas rojas rigen en sentido composición pictórica.

8.2.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos

Plataforma (1)	VLI
Molduras (2)	VLI
Dado (3)	VLI
Alfarda (4)	VLI
Escalinatas (5)	VLI



8.2.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica



Para la representación del basamento tenemos que el código pictórico que trabaja de manera directa con él en el significado de la delimitación espacial del lugar, es solamente el cerro (1).

Estos dos códigos, juntos, transmiten y refieren la significación de lugar y de marco espacial en el que se lleva a cabo la acción del sacerdote que es la de ofrendar.

En otro nivel simbólico, encontramos integrado a la convención pictórica de dicho espacio, al sacerdote (2), con varios elementos rituales: una vasija de pulque, dos espigas de maguey, una pequeña bandera, el bastón cosmogónico y la cabeza decapitada de la diosa *II Serpiente*, patrona del Pulque.

La jerarquización de las proporciones de representación entre el personaje y el basamento, hace clara que la información que se prioriza destacar es la actividad ritual que está ejecutando el sacerdote y no el hecho de especificar los datos acerca de en qué lugar y sitio se llevó a cabo esta actividad.

Por estas razones es que a este basamento lo coloqué en esta categoría, en donde la representación de la arquitectura está caracterizando, en algún aspecto, la escena principal y su marco espacial pero no de forma protagónica como en los casos abordados en las anteriores categorías.

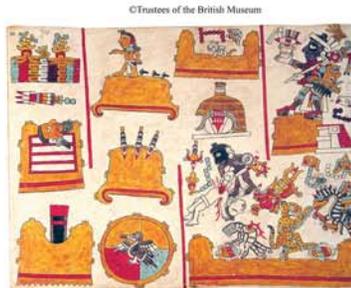


Lámina 69. Contenido general de la lámina: Salida de 8 Venado, Garra de Jaguar de Tilantongo y el ritual que llevó a cabo junto con unos naguales.

8.2.1. Connotación específica de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

2. Basamento: Este basamento, si bien, no es en sí mismo el espacio escénico en donde se está llevando a cabo el ritual, sí está denotando y fungiendo como demarcador espacial para caracterizar el lugar en el que el sacerdote que porta el Bastón Cosmogónico, realiza un ritual.

Esta función resalta en la representación si se presta atención a los códigos pictórico-simbólicos que están inscritos en los lugares mencionados antes de este en la Lámina 68 del código. Presentan una peculiaridad simbólica sobre el cerro, pero sin particularizar su función toponímica. En todos ellos hay un personaje destacando en jerarquía tanto pictórica como simbólica.

3. Choza: La Choza que acoge visualmente al Bulto Sagrado, no está funcionando literalmente como el lugar en donde se encuentra guardado este.

A nivel pictórico, el hecho de representar esta estructura como el elemento que lo contiene, hace distinguir la importancia y el significado del Bulto dentro de la escena del ritual de sacrificio que aparece representada en la parte inferior de este; y en el cual se encuentra participando tácticamente.



Lámina 52. Contenido general de la lámina: Visita de 8 Venado, a Tollan para la realización de su ceremonia de Tecuhtli.

8.1.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina
La representación concisa de sólo unos componentes arquitectónicos para actuar simbólicamente como referencia de un lugar o espacio escénico, convierten a estos elementos pictóricos como los códigos simbólicos detonantes, ya sea indirecta o directamente, del significado y correlación de estos espacios escénicos complejos que sólo los *huilitacus* sabían identificar y decodificar.

En este caso, esta estructura con elementos geométricos básicos, alude tanto al tejido espacial, al arquitectónico, como al simbólico del sitio en el cual se llevó a cabo la ceremonia de Tecuhtli de 8 Venado.

8.1.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica

Los códigos pictóricos que complementan al tablero, son: elemento geométrico rectangular con plumones inscritos (2) (dibujado en vista frontal) y el asiento de piel de Jaguar (3) (dibujado en vista lateral).

Estos dos elementos no están funcionando de manera fonética, pues no nos acercan al nombre o palabra de la estructura en sí de la que se trata o de su topónimo.

Esta composición, en conjunción con la escena de perforación del septum, integran la expresión pictórica de la ceremonia del Tecuhtli del señor 8 Venado. Sin darnos más detalles acerca del lugar, señorío o edificio en donde se llevó a cabo este suceso.



Ceremonia de Perforación del Septum de 8 Venado



Extracto de la escena de la ceremonia de Tecuhtli de 8 Venado en el Código Colombino, lámina 15. Componentes pictóricos: [Valle (1), Topónimo (2), Edificio (3), Piel de Jaguar (4)].

8.1) EJEMPLO 1: TOLLAN (?)

8.1.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Estructura referente a Tollan

El único componente arquitectónico dibujado en vista frontal que presenta esta convención pictórica, es el tablero con grecas (1) que nos fonetiza 'huu', lugar.

Por la composición que tiene con los otros códigos pictórico simbólicos, no parece clara su referencia a algún topónimo, a algún edificio o a un 'espacio delimitado' en específico.

8.1.4. Análisis epistemológico de la representación y composición del elemento pictórico

Dado que la representación de esta misma escena del Código Nuttall, se encuentra también ilustrada con más detalles y más información en el Código Colombino, (de la forma en la que la apreciaremos en la imagen a la izquierda de este párrafo), podemos destacar que la representación de la estructura del Nuttall está destacando el hecho de la ceremonia y la puntualización de ese suceso en un espacio sin dar más detalles.

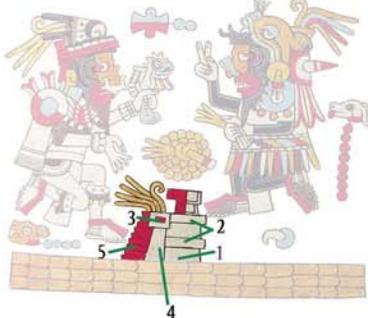
Se deja descontextualizado totalmente el nombre de lugar, del edificio y del espacio en el que se llevó a cabo este suceso. Si no contamos con la información del Código Colombino, viendo sólo la escena del Nuttall no se sabría en dónde ocurrieron estos hechos o al menos tener una pista de su ubicación.

Esta categoría en la que esta funcionando la representación de la arquitectura, destaca y connota un espacio escénico y jerarquiza las actividades que están desarrollando los personajes inscritos en su tejido signico, pero sin dar información detallada acerca de nombres de lugar, referencias espaciales o nombre de los edificios en donde se están ejecutando las actividades destacadas en la representación.

4, 5

5. BASAMENTO/ALTAR

8.5.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos



Plataforma (1)	VLD
Molduras (2)	VLD
Dado (3)	VLD
Alfarda (4)	VLD
Escalinatas (5)	VLD

En la parte superior del basamento, encontramos, lo que parece, una versión pequeña y esquemática de un muro, dintel y jambas, para alegorizar simbólicamente, una casa o estructura que resguarda la hierba en medio del basamento.

8.5.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica y lingüística



La figura geométrica rectangular con plumas (1) en color ocre, nos da la voz mixteca para "Valle", "Yodzo".

Particularmente, en este caso, no se puede apreciar claramente que el basamento forme parte del topónimo del lugar formado por el logograma del valle. Ya que esta estructura es parte integral en medio del espacio escénico en donde se está llevando a cabo el ritual entre los señores 2 Movimiento y 8 Venado (2).

La estructura o basamento puntualiza el marco contextual y espacial de la escena sin darnos detalles acerca del señorío, lugar y conjuntos arquitectónicos.

Al igual que en los otros ejemplos de esta categoría, la priorización de exhibir los sucesos y hechos, se hace más evidente que dar los pormenores de la ubicación y del espacio en donde se desarrollaron estos.

Respecto de las demás representaciones de la arquitectura en el Nuttall, estos casos quedan muy ambiguos en cuanto a su significación completa si no sabemos la codificación simbólica a la que responden.



8.4) EJEMPLO 4 Y 5:

4. TILANTONGO

5. BASAMENTO/ALTAR EN VALLE

Lámina 70. Contenido general de la lámina:

Recorrido que el Iya 8 Venado, realiza por diversos señoríos. Conflicto en Tilantongo.

8.4.1. Connotación de la arquitectura dentro de la narrativa general de la lámina

Al igual que en la LAIRA pasada, nos topamos nuevamente con componentes arquitectónicos y estructuras, que si bien, en sus dos casos no están directamente significando el espacio escénico en donde se están llevando a cabo las actividades ejecutadas por los personajes, sí están connotando y enmarcando una especificidad en la integración de este marco contextual y espacial.

Su ausencia en la escena pictórica desvirtuaría o modificaría el significado y sentido narrativo general de la lámina, y de cada unidad temática en la que se encuentran participando particularmente. De los dos ejemplos sólo el primero (con el tablero de grecas negras) está funcionando, a su vez, de manera lingüística, para fonetizar el topónimo de Tilantongo.

8.4.5y 8.5.4. Análisis epistemológico de la representación y composición de los códigos pictóricos

Las características que comparten estos dos ejemplos junto con los anteriormente vistos, radica en la combinación de las vistas frontales y de perfil en la representación de los espacios en donde se llevaron a cabo los sucesos a transmitir.

Sin embargo, esta representación de elementos arquitectónicos es muy sintética, con la menor cantidad de códigos pictóricos y no nos ofrece el detalle del nombre de los sitios u otra especificidad. Estas representaciones resaltan y contrastan mucho con los otros casos en donde sí vemos alarde del detalle en distintos niveles de relaciones, tanto geográficas, de organización espacial, arquitectónica, lingüística y simbólica.

4. TILANTONGO

8.4.2. Análisis de los códigos pictóricos en la representación de los componentes arquitectónicos y lingüísticos



Variante toponímica de Tilantongo, 'NuuTnoo'

El tablero con grecas negras representado de forma icónica en vista frontal, además de constituir en términos espaciales no específicos, la fonetización del topónimo de 'Nuu Tnoo', Tilantongo; presenta una serie de cuadrículados blancos que probablemente le confieren atributos que hasta la fecha no se han podido identificar, ya que hay otros ejemplos de edificios con esta retícula en el Lado 2 del Nutall y que no han sido sujetos a examinación profunda. Por el momento a nivel divulgación, no se le adjudica ningún tipo de significado a este cuadrículado.

8.4.3. Análisis de los códigos pictóricos de connotación simbólica de la escena

Los códigos pictóricos adicionales que acompañan a la convención del tablero, para contextualizarlo, son los integrados por los dos personajes que, representados en una posición encontrada y con sus gestos y vestimentas particulares, detallan la actividad (batalla entre el sacerdote-gobernante 4 Jaguar y el Iya 8 Venado) que están realizando en el tablero. Sin más información.



Batalla entre 4 Jaguar y 8 Venado. Se cree que es de índole ritual para afirmar la alianza entre ellos dos, ya que no hay indicios que constaten o apunten a que alguno inició un ataque deliberado en contra del otro. La información al respecto de este evento, en otros códigos, está perdida.

Hoja
intencionalmente
en blanco

(re-organizada
sólo para la versión digital
debido al formato de impresión
de la tesis)

Hoja
intencionalmente
en blanco

4.4. Observaciones finales de las 8 categorías propuestas

En el marco del desglose de las catorce LAIRA, en las que se detallaron, de forma particular, las ocho categorías en las que funge la representación de la arquitectura, enseguida se puntualizan las observaciones generales a las que se llegó por categoría.

Cl. Denominación del año y del día

En los ocho ejemplos encontrados en el *Lado 1 del Códice*, observamos que su representación de formal general, consta de componentes arquitectónicos básicos que conforman las estructuras verticales y horizontales para configurar la *casa*, así como el uso de los mismos colores (blanco, rojo). Todas estas representaciones están en vista frontal, lo que nos sugiere, que para indicar la fecha o días deseados en el *Lado 1 del Nuttall*, esta representación en plano frontal de la fachada, era suficiente y eficiente para transmitir dicha información.

Lo que queda por aclarar es, si en los casos en los que varía esta representación, y se utilizan componentes arquitectónicos adicionales a su estructura básica en otro tipo de vista de representación, como el perfil, se debe meramente a la preferencia del *huisitacu*, o si en estas variantes, hay inmerso un significado simbólico selectivo.

Considero que las variantes en la representación del elemento *casa* para denotar esta función calendárica, sí tienen que ver con la indicación de otro contenido simbólico, que no ha sido analizado hasta el momento, y que amerita una contrastación en los dos lados del *Códice Nuttall*. Su significado podría ir desde marcar un día en especial para vincular más valores y sucesos a su registro o destacar el reconocimiento de ese día, a través de su diseño alternativo.

Lo que se puede concluir del diagnóstico de estas representaciones, es que a pesar de que varios *huisitacu* participaron en la elaboración del *Lado 1 del Nuttall*, al menos en este lado del código, la utilización de unos mismos (o similares) parámetros pictóricos para representar a la *casa* e indicar el año y la fecha calendáricas, prevalecieron en la estructura pictórica, simbólica y significativa de todo el documento.

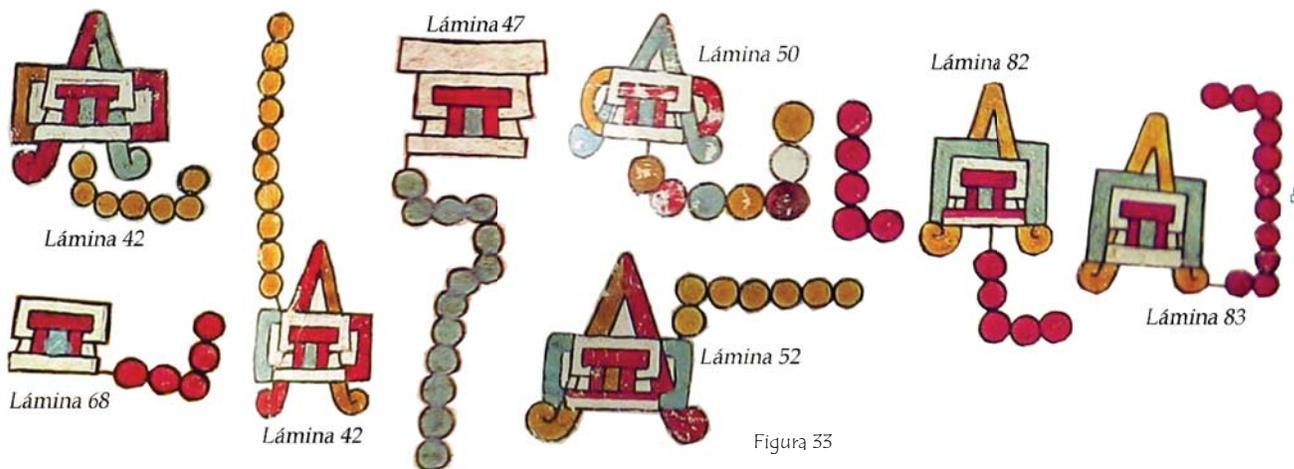


Figura 33



CII. Nombre personal y calendárico de los individuos

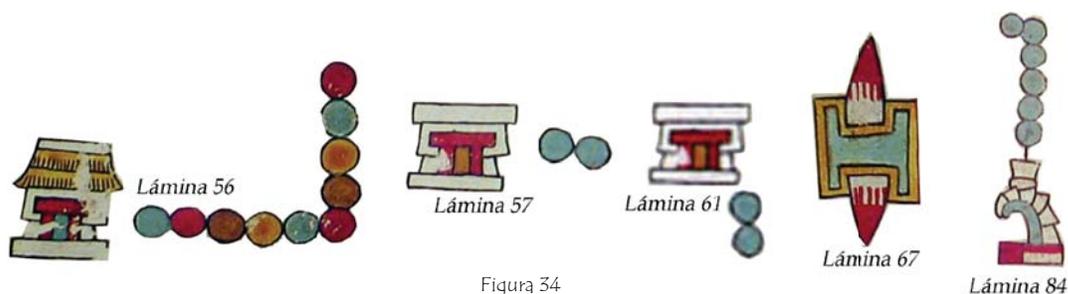


Figura 34

En este caso, la representación que encontramos de la arquitectura, solo se remite a cuatro *casas* y un *juego de pelota*. Estas conservan la representación índice esencial de la casa de la categoría anterior, y hay dos variaciones, en cuanto a la cantidad de componentes arquitectónicos utilizados en su convención, así como una variación en la vista de representación utilizada, en perfil.

Probablemente las variaciones podrían indicar algún significado adicional o caracterizar alguna particularidad en su contenido, pero en el análisis que se le realizó a estos componentes, no se encontró alguna correlación que nos indique este aspecto respecto de los otros elementos pictóricos

en los que se encontraban inmersos dichos códigos pictóricos. Por lo anterior, se sugiere que, hasta que se demuestre lo contrario, al menos en estas representaciones de nombre personal en el *Lado 1 del Nuttall*, dichas variantes de representación solo corresponden a la elección gráfica del huisitacu para el acabado formal de estos elementos. Asimismo este hecho pudiese agregársele a la hipótesis de que las unidades temáticas de las láminas del *Códice* fueron copiadas y que por ello presentan dichas variaciones en su representación.

CIII. Topónimos

De todas las representaciones de la arquitectura en el código, la construcción gráfica de topónimos es la más compleja y de la cual se encuentran muchas soluciones pictóricas con sus particulares variantes y configuraciones, las cuales, no pueden generalizarse en cánones fijos porque responden a muchos niveles de significación y función tanto simbólica como fonética.

Pese a estas especificidades, lo que cabe resaltar es que en medio de esa gran gama de representaciones, los recursos gráficos que se mantienen constantes y presentes en estos, dependiendo de dicha complejidad y especificidad, son los colores utilizados en la cromática de los componentes

arquitectónicos (blanco, rojo y amarillo paja) así como la tendencia, pero no determinación, de utilizar mayormente la vista lateral en perfil de la arquitectura.

La representación frontal de los edificios se presenta como un recurso sucesivo en la construcción de los topónimos y de la muestra encontrada en el *Lado 1 del Nuttall*, son pocos los casos encontrados respecto de los de perfil. Pero eso, como lo mencioné, variará en cada código y en cada lado del mismo, dependiendo de los modelos y esquemas de comunicación gráfica elegidos por el huisitacu que los elaboró.

El único elemento del cual se puede y nos

podemos jactar de evidenciar que conserva un modelo fijo de representación tanto a nivel pictórico, simbólico, como lingüístico, es el *Juego de Pelota*. Este siempre es representado con la utilización de colores particulares constantes, que se pueden ir añadiendo acorde a su significado simbólico. Empero a estas posibilidades, siempre es representado en vista superior para generar la planta de dicha estructura. Los códigos pictóricos que se le agregan a esta convención básica, son los que nos van generando la particularidad en su significado. Podemos apreciar estas especificidades en todos los códices mixteco-prehispánicos y también en coloniales que no son mixtecos. El *Juego de Pelota* lo encontraremos representado de igual forma sin importar la función que esté realizando.

Los otros topónimos que utilizan la representación en vista superior son peculiares y poco frecuentes,

por lo general estos son usados, como lo vemos en los ejemplos analizados, en topónimos que poco tenemos claros y que hoy en día no se sabe a ciencia cierta a que se están refiriendo o como leerlos concretamente.

La arquitectura representada en la integración de los topónimos conservará la utilización de los componentes básicos verticales y horizontales de la casa, y dependiendo de los datos transmitidos por este, es la cantidad de componentes tanto arquitectónicos como simbólicos que se le van agregando y complejizando su representación formal.

Figura 35



CIV. Topónimo con edificio que refiere hechos vinculados a estos

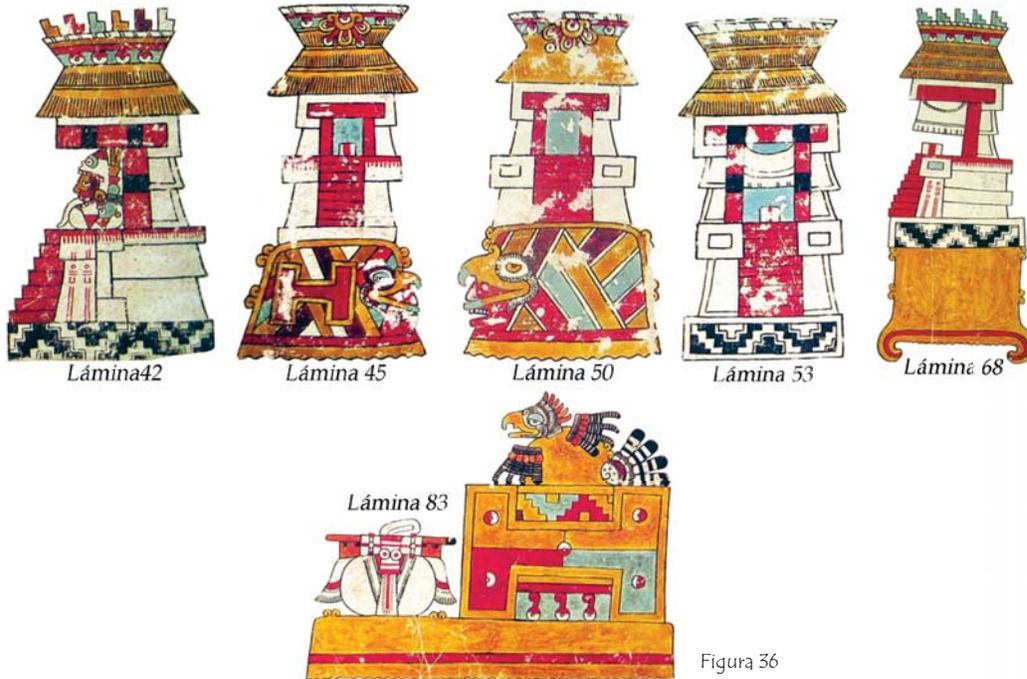


Figura 36

Respecto a esta categoría, la prioridad de referenciar los hechos vinculados a estos edificios en cada caso, desencadenaron que la construcción formal del topónimo exaltara las dimensiones de los edificios inmersos en este y que, como podemos apreciar, en la mayoría de los ejemplos citados en esta categoría remiten a “Templos del Cielo de Tututepec y Tilantongo”.

En sus representaciones podemos observar que se encuentran variantes en la representación, en cuanto a la utilización e integración de los componentes arquitectónicos de cada uno de ellos, como son la ausencia y presencia de *molduras, del dado, de la alfarda y del dado-alfarda* 2. La función particular del edificio no va indicada por los componentes arquitectónicos inmersos en cada uno de ellos, que claramente varían en su presencia, sino en la utilización de los códigos pictóricos de carácter simbólico que aparecen integrados en la a parte superior del edificio o en su vano. Como

ya lo indicamos en una categoría anterior, el único ejemplo que tenemos representado en vista superior es el Juego de pelota combinado con la representación del cerro y el bulto en perfil.

Ante las particularidades de estos seis ejemplos se puede sugerir que la utilización de la vista frontal de representación de estos es la que mayormente se prefirió como puntero para las funciones consecuentes en la transmisión del discurso de los hechos vinculados a estos. Y en segundo lugar de preferencia, la representación en vista lateral y de perfil aparece vinculada como variante para el mismo propósito, originada y correspondiente al formato de cada lámina y a la dimensión del espacio en el que se dibujaron y compusieron las escenas pictóricas que exigen un sentido de lectura particular, y que como consecuencia, determinaron la dirección en la que se orientaron las representaciones de los edificios.

CV. Edificios que refieren acciones vinculadas a este



Lámina 55

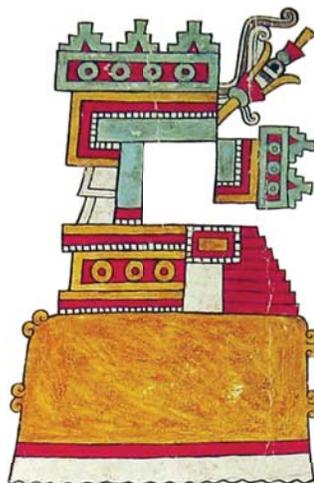


Lámina 77



Lámina 78

Figura 57

Los edificios incluidos en esta categoría presentan la constante de estar representados en vista de perfil combinada con pocos elementos frontales que, en su conjunto, dan la impresión de que los edificios están representados mayormente en vista lateral.

Los componentes arquitectónicos, los simbólicos y la cromática con la cual estos van acompañados, responden a su propia contextualización en la lámina y a los datos que están particularizando. Como el caso de la inclusión de la convención de conquista (flecha incrustada en el cerramiento superior) en el *Templo de Turquesa* de la lámina 77 o la bola de hule sobre la carga de leña inscritos en el vano de ese mismo edificio pero en otra lámina.

Al margen de los pocos ejemplos encontrados en este lado del códice y correspondientes a la evidencia encontrada para estos, se sugiere que la utilización de esta vista de representación en perfil propiciaba que fuera eficaz la forma de transmisión de datos y referencias, así como

su utilización a nivel de configuración general para indicar, junto con otros códigos pictóricos, el inicio y final de las unidades temáticas de cada escena por lámina.

Como ya lo he mencionado anteriormente, la caracterización del género y función del edificio, en cada caso, corresponde y es estructurado e indicado acorde a la combinación y elección de los componentes arquitectónicos y simbólicos que interactúan en la representación conjunta del mismo. Por lo que no hay una lista constante de componentes arquitectónicos para determinar de forma fija un edificio, excepto los que ya hemos mencionado como esenciales en la presencia de los apoyos verticales y horizontales para construirlo. Prueba de esto es que a pesar de que observamos que en los tres edificios están presentes los mismos componentes arquitectónicos, en uno de ellos están usados para indicar un templo y en los otros dos casos para configurar un palacio.



CVI. Edificios como espacios escénicos



Lámina 44



Lámina 50



Figura 38

Aunada a las mismas especificidades funcionales y formales de la arquitectura representada en las categorías anteriores, podemos observar en esta, que dos de los tres ejemplos, presentan dichas características y que, como un ejemplo único, tenemos presente la utilización de la vista frontal para la representación de la escena (del *temazcalli*) en donde se aprecia claramente la adición extra de una acción en el tejido formal del edificio aparte de sus códigos fundamentales.

En estos tres casos, la constante en la representación de los componentes arquitectónicos y en la cromática básica (rojo, blanco, amarillo paja) se ve diversificada acorde a la elección del huisitacu y a su peculiar forma de dibujo, tomando en cuenta que solo se trata del *Templo de la Muerte* representado por dos diferentes *huisitacus* y el *Temazcalli*.

CVII. Estructuras como espacios escénicos



Lámina 45



Lámina 79



Figura 39

Los ejemplos que se consideraron funcionando de esta manera son dos *juegos de pelota* y una *estructura*, la cual con sus componentes arquitectónicos, nos sugiere ser un basamento o altar. Las características de representación formal de los *Juegos de Pelota* no salen de los parámetros anteriormente mencionados en estos ejemplos. Sin embargo sí exhiben la misma adición de personajes que, de forma inscrita o circunscrita en el tejido pictórico de la estructura, están configurando y añadiendo el contenido de una acción.

Respecto a la preferencia en la utilización de alguna vista de representación, no hay suficientes ejemplos para sugerir alguna peculiaridad, excepto seguir resaltando que las dimensiones, la proporción y la elección de las vistas de representación para dibujar todos estos elementos están directamente ligados al espacio y dimensiones en las que se compuso la escena, a la dirección de la lectura y a la organización del contenido de toda la lámina del código.



Lámina 52



Lámina 69



Lámina 69



Lámina 70



Lámina 70

CVIII. Elemento arquitectónico-simbólico como espacio escénico

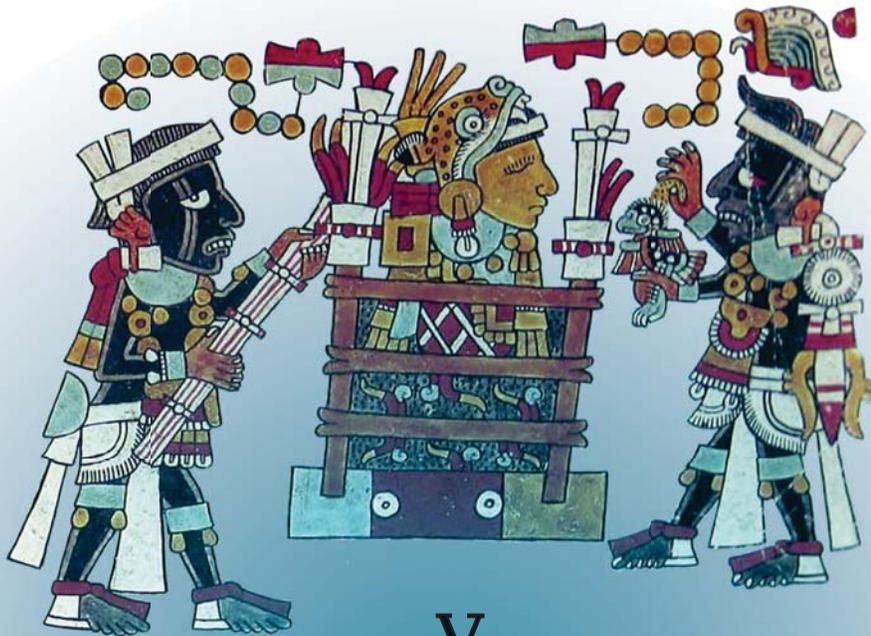
Finalmente en esta categoría se encuentran presentes aquellas formas de representación que, por la cantidad de componentes arquitectónicos presentes en su unidad, no se pueden denominar como edificios, o en la mayoría de los casos, ni como estructuras. A pesar de esto son códigos pictóricos que, como lo dice su nombre categórico, con componentes arquitectónicos esenciales, indican de forma simbólica datos particulares en la representación integral de la convención pictórica. Estos componentes arquitectónico-simbólicos esenciales especifican el discurso de las acciones que llevan a cabo los personajes representados sobre estos. La prioridad para este caso de representación de la arquitectura, no era tanto presentar al edificio o espacio integralmente de forma índice, sino ser un código pictórico sintético que formara parte de los otros que lo acompañan y que de forma destacada, priorizan el contenido y sentido del discurso, hechos, acciones y no tanto detallar el lugar en el que se llevaron a cabo.

En estos ejemplos resalta el uso del elemento rectangular denominado tradicionalmente como tablero que, con códigos simbólicos diversos inscritos en su medio, ayudan a codificar la información del lugar-espacio. Las vistas que se utilizaron de manera general en las composiciones gráficas de estas estructuras fueron la frontal y la de perfil, respondiendo en sus dimensiones y proporción al espacio en el que fueron diseñados estos.

Y como vemos en los cinco ejemplos a la izquierda, al ser códigos pictóricos muy sintéticos, el uso del color junto con varios códigos simbólicos añadidos a los componentes arquitectónicos, son los elementos gráficos contundentes que nos van determinando y caracterizando las particularidades de cada estructura para cada caso.

Figura 40





V.
Comentarios finales





Diversos son los datos que se han obtenido, así como las interrogantes que se derivan de concebir a la representación de los códices como un tejido más complejo de significación, que si sólo lo remitimos a -estilos- de representación y convenciones técnicas de dibujo.

De esta intención, podemos resaltar que las dimensiones del documento pictórico, así como la composición por escenas y el contenido del discurso por lámina, eran el eje rector de los *huissitacu* para hacer las elecciones de las vistas, formas, colores y, proporciones a utilizar en las convenciones de representación de la arquitectura. Obedeciendo a estas observaciones, es claro, que si bien se tenía una proporción y morfología similar en cada representación de los edificios, éstas variaban internamente en cuanto a los componentes arquitectónicos utilizados para su caracterización, a través de los colores y las vistas de representación.

Estas variaciones en la utilización de los recursos gráficos para la representación de la arquitectura, son las que nos indican su peculiaridad en la codificación de la información. Para resaltar que, el *Nuttall*, presenta una exclusiva forma de codificación y composición de la información, respecto de otros códices, es necesario contrastarla con los rasgos peculiares que estos tienen.

Recordemos que, Smith (1973), organizó en 4 sub-grupos⁹⁴ estilísticos a los cinco códices mixteco-prehispánicos, incluyendo al *Nuttall*. Estas categorías las construyó acorde a las semejanzas que presentaban entre estos, en lo tocante a las técnicas pictóricas de aplicación de color, grosores de líneas, las formas particulares de los rasgos faciales y de las extremidades superiores e inferiores de los individuos. Sin embargo para el caso exclusivo de la representación de la arquitectura, cabe resaltar que, dentro de esas cuatro agrupaciones, hay características compartidas entre los códices implicados y hay otras que no siguen una presencia lineal estricta.

Dichos rasgos, que considero, varían en la representación de la arquitectura de los códices son:

1. Alturas y proporción de los edificios

1.1. De morfología más rectangular tendiente a la verticalidad por su relación altura-anchura

94. 1. (Nuttall-Vienna), Grupo 2. (Colombino-Becker I), Grupo 3. (Bodley-Selden-Becker II), Grupo 4. (Sánchez Solís)

95. El contraste que se realizó entre la representación de los códices no indica, ni significa una transformación paulatina de una sola forma lineal de representación continua. Aquí se exponen como componentes constantes en la representación particular de los códices mixtecos, que implican distintas especificidades contextuales, pero que, empero a sus divergencias cronológicas, a su propio discurso y la razón por la que fueron creados cada uno, argumentan un núcleo pictórico medular semejante para caracterizar a la arquitectura.

1.2. De morfología más tendiente a la horizontalidad o cuadrada por carecer de altura.

2. La cromática utilizada en los edificios:

2.1. La que utiliza más colores de los espectros reales encontrados en el material de la arquitectura construida.

2.2. La que utiliza los colores de manera icónica y simbólica.

3. La composición en la que se ve inmersa la arquitectura (edificios y estructuras):

3.1. Como edificio puntual

3.2. Como parte de la convención de un topónimo

3.3. Como componente pictórico parte de un topónimo, que a su vez, integra otra convención más compleja (aparte del topónimo y del edificio en cuestión)

4. La cantidad de componentes arquitectónicos inmersos en la convención de la arquitectura, para caracterizar la función del edificio y su valor (simbólico, organizador espacial, referente geográfico)

5. La tendencia de las vistas en las que se representa la arquitectura dentro de la composición de la lámina.

5.1. Tendencia a la utilización de vista frontal en la representación

5.2. Tendencia a la vista lateral

5.3. Tendencia a un equilibrio entre la utilización general de las vistas frontales y las laterales (independientes a la forma particular en la que determinados edificios la presentan)

Del contraste⁹⁵ entre las técnicas de representación presente en estos códices, que en términos de dibujo, delineado y coloreado, sí corresponden a los grupos que Smith propuso, cabe hacer la acotación de que el *Nuttall* se exhibe como un documento único de transición, que tiene presencia y ausencia de ciertos componentes de representación para la arquitectura. Los cuales se compaginan o diversifican con las formas de organización pictórica presente en los otros códices.



Figura 41



Código Vindobonensis, reverso. Lámina 6

En primera instancia, de la agrupación (*Nuttall-Vindobonensis*), considero que los elementos que encontramos como coincidentes o semejantes en la representación de la arquitectura entre estos dos códices, son sólo entre el reverso⁹⁶ del *Vindobonensis* y los dos Lados del *Código Nuttall*. Estos (3 lados) coinciden en la morfología de representación de los edificios, tendiente más a lo vertical-rectangular, a la utilización de una cromática más índice⁹⁷, respecto de la arquitectura construida, así como a la mayor gama de componentes arquitectónicos utilizados para la caracterización de los edificios, que va desde los básicos hasta los más complejos.

También la utilización de las vistas frontales para la representación de los edificios predomina⁹⁸ más en todos ellos, que la lateral y de perfil. En parte, debido a que la estructura pictórica general de estos códices, presenta divisiones con líneas verticales⁹⁹ rojas, que rigen su composición y determinan la proporción del área de dibujo. Estas observaciones nos indican que el *Nuttall* comparte una morfología, cromática, vistas de representación y la utilización de determinados componentes arquitectónicos constantes (ACA 1-4), así como una composición y sentido de lectura correspondiente a las características también presentes en el reverso del *Vindobonensis*.



Código Vindobonensis, reverso. Lámina 6

Código Nuttall, L1. Lámina 42



Código Nuttall, L1. Lámina 53



Código Nuttall, L2. Lámina 15



⁹⁶. Hay que tomar en cuenta que son escasos los edificios representados en el reverso del *Vindobonensis*

⁹⁷. Retomemos los conceptos de Pierce que vimos: (1. Índice: Signo que tiene la mayor proximidad representativa posible respecto del objeto real que representa. 2. Icono: La representación de este signo se asemeja en alguna instancia a la realidad que retrata. 3. Símbolo: (legisignos): Lo que aparenta ser, no representa la realidad. Lo que representa es producto de una mera convención entre individuos).

⁹⁸. Esta tendencia la marca la inclusión de la arquitectura utilizada en los nombres calendáricos, nombres personales y días calendáricos. Lo que inclina una predominancia frontal, pero en términos de los edificios dibujados como topónimos o referente de hechos y escenas se encuentran frecuentemente de perfil. En los tres lados podría decirse que hay un equilibrio entre el uso de la vista frontal y la de perfil, ya que de todos los ejemplos, el rango de predominancia solo tiene una diferencia de 3 a 4 ejemplos más. Cuestión que es diferente en los Códices *Bodley*, *Colombino-Becker I y II*

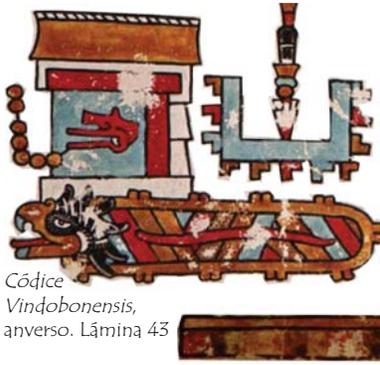
⁹⁹. Cabe aclarar que, pese a que en el caso del reverso del *Vindobonensis*, la división de las líneas rojas es horizontal y no vertical, la representación de la arquitectura mantiene la proporción vertical como en el *Nuttall* y no acorde a los otros códices que presentan esta misma característica.



V.
Comentarios
finales



En el lado anverso¹⁰⁰ del *Vindobonensis*, encontramos otras características de representación de la arquitectura que no se ven en su anverso (aunque sí coinciden parcialmente en el trazo y color de las representaciones). Este lado presenta, en primera instancia, la tendencia a la representación de los edificios en vista lateral, además de que estos conservan una proporción más horizontal-cuadrada. Asimismo vemos que la composición en la que se ven inmersos los edificios va más allá de sólo formar topónimos o referentes, ya que hay un tejido pictórico más complejo con subniveles de significación, mismos que no se ven en el *Nuttall*, ni en el reverso del *Vindobonensis*, sino en el anverso del *Viena* y en los códices: *Colombino-Becker I* y *Bodley*.



Códice *Vindobonensis*, anverso. Lámina 43



Códice *Bodley*. Lámina 15



Códice *Colombino-Becker I*. Lámina 35

Figura 42

Parte de las características semejantes entre el *Nuttall* y el reverso del *Vindobonensis*, las encontramos de forma combinada en las representaciones de la arquitectura del *Colombino-Becker I*, y sólo coincidente en los aspectos de la morfología de representación, la cual en ese códice esta combinada (con la horizontal-cuadrada) pero tendiente a la verticalidad, al uso de ciertos componentes para la caracterización de los edificios (ACA 1,2,3) y al cómo están estos funcionando dentro de la composición general de la lámina¹⁰¹.

Las semejanzas compartidas más evidentes (de los seis componentes que se propusieron al principio del capítulo como parámetros distintivos de representación de la arquitectura) son las encontradas entre los códices, *Becker II*, *Bodley*, y parcialmente combinadas (4 de 6 aspectos presentes), en el *Vindobonensis anverso*, y en el *Colombino-Becker I*.

Para resaltar las presencias y ausencias en las selecciones de los recursos pictóricos de representación, a continuación se presenta una tabla general, muy esencial, de primera aproximación a las características anteriormente descritas. Estas nos delimitan y aclaran la particularidad de la representación de la arquitectura en el *Códice Nuttall* respecto de los documentos pictóricos afines al grupo cultural del que provienen.



Códice *Colombino-Becker I*. Lámina 35

100 . Este lado relata el origen del mundo mixteco

101. Tomando en cuenta que el *Colombino-Becker I* presenta una división horizontal y no vertical en la organización de sus láminas.



5.1. Cuadro de síntesis de los aspectos inmersos en la caracterización de la representación de la arquitectura en los códices mixtecos

Tabla 2.

	Nuttall, Lado 1	Nuttall, Lado 2	Vindobonensis, Reverso	Vindobonensis, Anverso	Colombino, Becker I	Becker II	Bodley
Alturas y proporción de los edificios	VR	VR y HC	VR	HC	VR y HC	HC	HC
1. Morfología Vertical-rectangular (VR) 2. M. Horizontal-cuadrada (HC)							
Cromática	CI	CI	CI	CI	CS	CS	CS
1. Colores más índices (CI) Colores más simbólicos (CS)							
Composición	E, EpT	E, EpT, ETPC	E	E, EpT, ETPC	EpT, ETPC	EpT, ETPC	EpT, ETPC
1. Solo edificio (E), 2. Edificio como parte de topónimo (EpT) 3. Edificio como parte de un tejido pictórico compuesto (escena) (ETPC)							
Cantidad de componentes arquitectónicos en el Edificio	CB, CM, MC	CB, CM, MC	CB, CM, MC	CB, CM	CB, CM, MC	CB	CB, CM
CB) Componentes básicos (ACA 1 y 2) CM) C. medios (ACA 3) MC) Muchos C. (ACA 4)							
Tendencia de la vista de representación usada	CEA	VF	VF	VL	VL	VL	VL
1. Vista Frontal (VF) 2. Vista Lateral (VL) 3. Combinación equitativa de ambas (CEA)							
Sentido de la Lectura (espacio de composición)	LV	LV	LH	LV	LH	LH	LH
1. Líneas divisorias en vertical zigzag (LV) 2. Líneas divisorias en horizontal zigzag (LH)							

¿Pero, qué nos indica la presencia de estos aspectos respecto de la representación del *Códice Nuttall*?

El análisis de primera aproximación a estos aspectos, poniéndolos en perspectiva, nos plantea que la representación de la arquitectura del *Códice Nuttall* (incluyendo sus dos lados) utiliza representaciones muy vastas de recursos diversos, en cuanto a la aplicación de los colores, los componentes arquitectónicos para caracterizar a los edificios, y las vistas de representación, variando entre frontal y lateral de manera equilibrada. Recalcando de forma indicativa, que es tendiente a una representación más índice, o real de las especificidades de todos estos elementos.



La función que ejerce la arquitectura configurada pictóricamente en las 8 categorías que propuse, es una de las más variadas¹⁰², ya que se utilizaron en su tejido pictórico una gran diversidad de componentes arquitectónicos y de configuraciones pictóricas para categorizar las convenciones de la arquitectura en cada lámina. Y que, en las posteriores convenciones de arquitectura que vemos representadas en los códices como el Bodley, Becker II y Colombino, estas se condensaron más e hicieron alarde de una compleja integración sintética, distinta a la que vemos en el Nuttall. La cual, también es compleja, pero por utilizar más recursos pictóricos y una amplia organización de las unidades temáticas por convención.

Las formas de representar la arquitectura en los códices Bodley, Becker II y Colombino se sintetizaron a tal nivel, que sus aspectos son esencialmente más simbólicos e icónicos, ya que no se ve la intención de detallar o utilizar componentes arquitectónicos adicionales más que los básicos que vimos (ACA1 y 2) para dar a entender el edificio en cuestión. Aspecto contrario a lo que vemos en las representaciones de todo el Nuttall y del Vindobonensis anverso. De igual forma las proporciones de los edificios (en el Bodley, Becker II y Colombino), ya no responden directamente al objeto construido, sino a la adecuación del espacio de composición horizontal. Los colores se presentan ahora más icónicos y simbólicos para responder y estructurarse acorde a la sintaxis pictórica en la que se está codificando toda la información de la convención. Dicha representación de la arquitectura al integrarse en un tejido pictórico con muchos más niveles de significación, se volvió más densa, empero a que utiliza mayormente otros recursos pictórico-simbólicos y menos componentes arquitectónicos para la identificación de los edificios.

Si le aplicáramos el presente análisis a la representación de la arquitectura de los códices mencionados en líneas anteriores, de las ocho categorías funcionales propuestas para el Nuttall, Lado 1, seguramente encontraríamos en esos documentos, solo cuatro de ellas y una, al menos, en diferente instancia y función, con una cantidad mayor de significantes inmersos en su codificación pictórica. Lo que nos sugiere una forma diferente de optimización (con menos componentes arquitectónicos pero con más códigos simbólicos) en la integración de los significados inmersos en la arquitectura. En cambio, la presente en el Nuttall, utiliza más componentes arquitectónicos¹⁰³ y menos códigos simbólicos para completar la codificación del tejido signico de la arquitectura en cuestión.

Por todas las observaciones anteriores, podemos concluir que la representación de la arquitectura en el Lado 1 del Nuttall, es muy singular respecto de las otras representaciones presentes en los cinco códices mixtecos. Ya que las características que comparte con el Vindobonensis sólo se remiten a su lado reverso y a dos ejemplos únicos de arquitectura presente en ese lado, por lo que se descarta o es parcial su contundente semejanza.

Respecto del Lado 2 del Nuttall, vemos que sí comparte características de representación con el Lado 1 pero este, a su vez, combina esas con otros componentes pictóricos presentes en los códices Colombino, Becker II y Bodley, por lo que en este caso también es selectiva su similitud. Vemos que las representaciones combinadas presentes en el Lado dos se compaginan más con las del Vindobonensis anverso, que a su vez, también se perciben implicadas en los códices anteriormente mencionados.

102 . Este lado y su Lado 2, junto con el lado anverso del Vindobonensis, son las gamas de representación de la arquitectura más variadas.

103. Dadas las diferentes condiciones bajo las cuales se mandaron a hacer los dos respectivos lados del Códice Nuttall, puedo expresar que, si bien, el Lado 1, cuenta con una gama más amplia de recursos pictóricos, en sus láminas finales, encontramos la utilización precisa de un componente arquitectónico o dos, que ni siquiera es presentado de la forma 'puntual' en la que se representa en los otros códices, que se suponen, más sintéticos. Esto debido, a que probablemente, quién mandó plasmar el discurso en el Nuttall censuró e hizo la selección de la representación de ciertos pasajes de la vida de 8 Venado. La cual, de forma curiosa y contraria, es representada en el Colombino-Becker I con mayor libertad (más extensa), pero de la forma condensada y sintética que exhibe.



La representación¹⁰⁴ de la arquitectura del *Lado 1* del *Códice Nuttall*, no vuelve a repetirse exactamente igual, ni en los recursos pictóricos que utiliza, ni en la forma de configurar las convenciones de la arquitectura en otros códices, ni siquiera en su lado 2, porque este presenta otros códigos pictóricos y otras formas de composición adicionales.

Al margen de las observaciones propuestas en este documento como semejanzas o coincidencias, es imperativo tomar en cuenta que es necesario hacer un análisis más profundo y puntual de cada código para corroborar lo aquí propuesto, y que el contraste que se hizo de los aspectos de las representaciones de la arquitectura, fue para dilucidar la peculiaridad del *Nuttall* respecto de las otras soluciones pictóricas mixtecas.

Reitero que a diferencia de las similitudes que se marcan evidentemente en las representaciones de la arquitectura utilizada en otros códices, la del *Lado 1* del *Códice Nuttall* se encuentra en un estado de representación singular, ya que no termina por encajar de manera contundente en algún espectro de agrupación estilística de sus componentes. Estas evidencias me hacen reflexionar como muy probable, la propuesta de los investigadores acerca de que el *Nuttall* es un documento pictórico que recoge unidades temáticas de otros códices que desconocemos, y que por ende como se conservaron sus respectivas particularidades de dibujo, en este caso de la arquitectura, es que se presentan las divergencias en las convenciones de su representación.

Eso explicaría la presencia de estructuras que son representadas de una forma tan más singular que ni siquiera están de nuevo presentes en las otras formas de representación de los códices mixtecos que hacen alarde de la sintetización de la información a través del

uso de sólo un par de componentes arquitectónicos y pictóricos. Por último, si siguiéramos esta misma línea de análisis pero en el *Lado 2* del *Nuttall*, seguramente encontraremos una modificación y aumento en las ocho categorías funcionales de organización de la información, ya que en ese Lado, aparecen más tipos de edificios representados, y probablemente ese análisis nos ayudaría a puntualizar aún más las peculiaridades en la representación de la arquitectura del *Nuttall*.

No me queda más que agregar que la presente tesis es una propuesta inicial de apertura a un nuevo campo de análisis; que fue creada con la intención de ampliar un poco más la visión de lo que se tenía entendido respecto de la representación de la arquitectura en los códices mixtecos, que desde hace 39 años, a nivel divulgación, se quedó estancado en que es una expresión pictórica que se podía convencionalizar sin implicar en su análisis parámetros del contexto histórico del documento, las características inteligibles de su contenido, su fisonomía y el propósito por el cual fue hecho.

Esta propuesta, con sus respectivas aportaciones y limitantes, aboga y describe que la representación de la arquitectura además de fungir como determinante espacial, participaba de manera activa como un componente particular en la forma de codificar más significados y datos que sólo los de referir -ubicación o lugar-, sino que su estructura pictórica contiene un tejido significativo capaz de aportar, modificar y completar el discurso integral de cada unidad temática en la que se encuentra inmersa.



104 . Al respecto hay que resaltar que la manera en la que se propusieron las cuatro agrupaciones de similitud de 'estilos' por código, sí están muy presentes en ese orden, pero acorde a los recursos de dibujo formal en las que están representados. Sin embargo si nos vamos más allá de sólo comparar la actividad ejecutoria, como lo vimos, otros son los aspectos adicionales a contrastar en la representación de la arquitectura y que se encuentran presentes y ausentes en los códices acorde a su categoría, dejando al margen la similitud de representación formal o plástica que presentan por grupo.



Uf.
Anexos,
Bibliografía y
Referencias





ANEXOS



ANEXO 1: Cronología de la Mixteca

	Monte Albán	Mixteca Alta	Mixteca Baja	Mixteca de la Costa
1520	Conquista española	Convento (1521-1720)	Conquista española	Conquista española
950	Monte Albán V	Natividad tardío (1200-1520)	Posclásico (900-1520)	Yucundaa (900-1521)
800	Monte Albán VI	Natividad temprano (900-1200)	Posclásico (900-1520)	
550	Monte Albán III B	Las Flores tardío (700-900)	Ñuiñe (300-800)	Yuta tiyo (550)
350	Monte Albán III A	Las Flores temprano (300-700)	Ñuiñe (300-800)	
a.C/ d.C				Coyuche (250 d.C.) Chacahua (100 d.C.)
100	Monte Albán II	Ramos/Huamelulpan (400 a.C.-300 d.C.)	Ñudee/Pre-Ñuiñe (500 a.C.-100 d.C.)	Miniyua (100 a.C.)
250	Monte Albán I C	Ramos/Huamelulpan (400 a.C.-300 d.C.)	Ñudee (500 a.C.-100 d.C.)	
350	Monte Albán I B	Cruz tardío (700 a.C.-400 a.C.)	Ñudee (500 a.C.-100 d.C.)	Minizumdo (400)
500	Monte Albán I A	Cruz tardío (700 a.C.-400 a.C.)	Ñudee (500 a.C.-100 d.C.)	Charco (500)
700	Rosario	Cruz tardío (700 a.C.-400 a.C.)	"Preclásico"	
800	Guadalupe	Cruz temprano (1350 a.C.-700 a.C.)	"Preclásico"	
1200	San José	Cruz temprano (1350 a.C.-700 a.C.)		
1500		Tierras Largas		

Cuadro retomado y modificado de (Spores & Robles, 2014:32). Elaboró: Atenea Díaz.





ANEXO 2 : Vocabulario Frustrado de Arquitectura Prehispánica

Todas las entradas del VIAP están extraídas de la *Tesis homónima de Licenciatura en
Arquitectura* de Atenea Díaz, 2012



VIAP-1: BASAMENTO



BASAMENTO

SIGNIFICADO:

Volumen de base cuadrangular que desde el punto de vista arquitectónico, es una plataforma que sostiene un edificio, puede fungir como soporte y tener a la vez una finalidad formal (cuando está visible en la fachada). En cualquier caso, sobre éste se apoya una estructura o un edificio; en éste sentido, basamento también puede referirse a la parte inferior de un edificio que está constituido también por más planos, con forma arquitectónica distinta de las superiores; de cualquier manera, forma siempre parte fundamental del sistema constructivo general del edificio, más específicamente, de su sistema de soporte, debido a la gran participación de éste en la estabilidad del sistema y la transmisión de su peso total al terreno o cimentación (si ésta existe) de éste modo, en algunas ocasiones, será también parte de la cimentación del edificio o la única cimentación presente.

CRITERIO:

Con base a su sistema constructivo y su función estructural los basamentos se pueden clasificar en 2 tipos: los que si tienen función ESTRUCTURAL vinculada a la cimentación y los que NO; para distinguirlos habría que analizar detalladamente el sistema estructural de cada caso.

ESPECIFICACIONES:

En todos los casos tanto el espesor como el resto de las dimensiones generales del basamento estarán siempre definidas de manera previa tanto por el cálculo estructural como por la voluntad formal; incluso muchas veces, uno rige al otro; para diferenciar entre ellos, sugerimos un análisis detallado de los sistemas constructivos de cada caso de estudio.

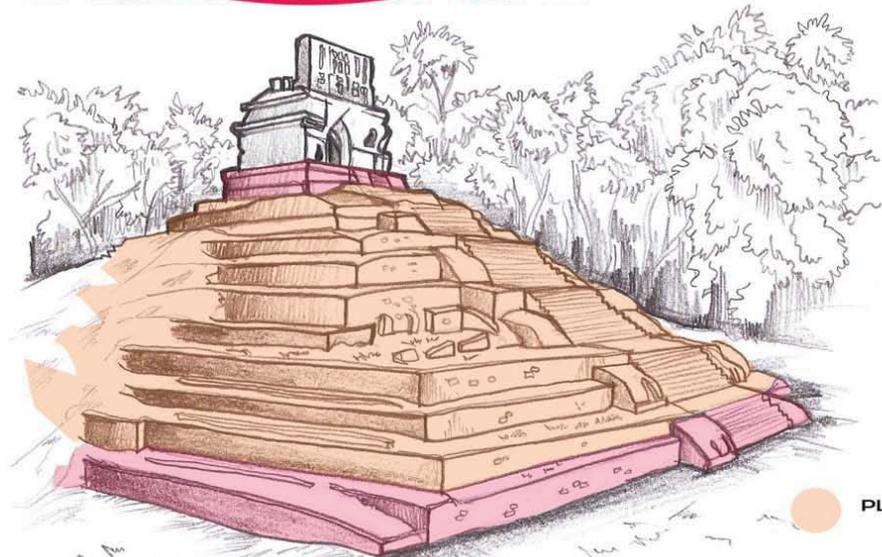


Fig. 1.- Perspectiva parcial del Templo de la Cruz en Palenque. El edificio en general esta compuesto por una seriación de plataformas que culminan en un edificio de distintas características, el cual cuenta con su propio basamento.

PLATAFORMA

BASAMENTO

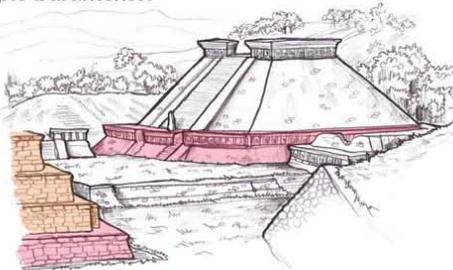


Fig. 2.- Perspectiva parcial de la estructura 2 en Tajín, Veracruz.



Fig. 3.- Perspectiva parcial de la estructura 7 de Tikal, Guatemala.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:

Cabe mencionar que algunas veces se usa indistintamente para denominar una construcción (basamento, plataforma).

>> Veáanse los conceptos correlacionados a ésta lámina <<

PLATAFORMA



PLATAFORMA

SIGNIFICADO:

Del francés: *plate-forme*.
 Dícese de una superficie construida artificialmente que de forma cuadrangular funge como componente horizontal en la configuración de un edificio, ya sea mediante la superposición de varios de estos componentes o trabajando individualmente. Las plataformas son un sistema individual de transmisión de cargas que trabaja en conjunto con el sistema constructivo del edificio, y a veces fungen como cimentación.

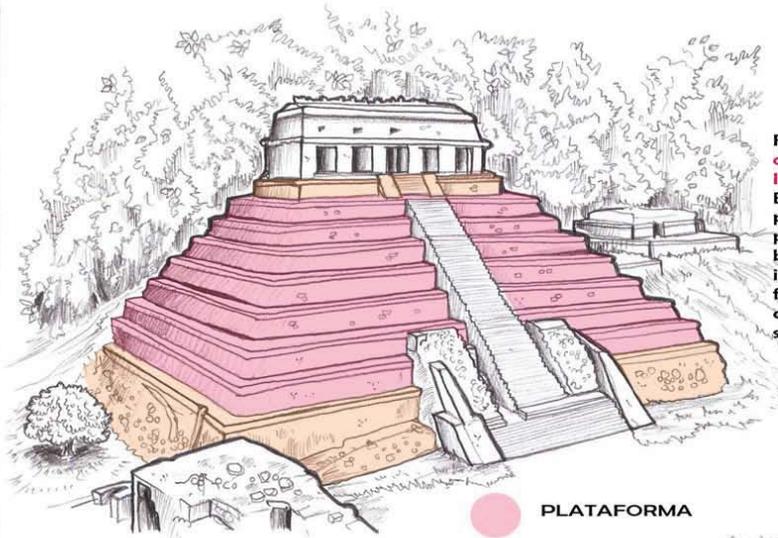


Fig. 1.- Perspectiva parcial del Templo de las Inscripciones en Palenque. En este caso se evidencia la presencia de las plataformas y del basamento que de manera integral trabajan para finalizar un volumen completo e integral, entre sus diversos componentes.

CRITERIO:

La plataforma es un componente integral e incluyente del sistema constructivo general del edificio como resultado de las técnicas de las diversas tradiciones constructivas a lo largo y ancho de mesoamérica. Se localizan después del basamento general de cimentación de los edificios y están construidas con las variantes que nos proporcionan sus técnicas constructivas específicas.

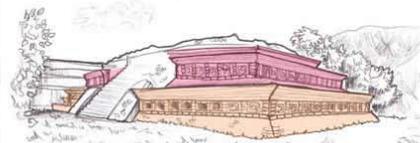


Fig. 2.- Perspectiva parcial de la estructura C de Tajin el Grande, en Tajin, Veracruz. Ejemplo de la utilización de un basamento y solo una plataforma superpuesta culminando la estructura general del edificio.

● PLATAFORMA
 ● BASAMENTO



Fig. 3.- Perspectiva parcial de la Pirámide de la Luna de Teotihuacan, en donde se hacen explícitas la secuencia de plataformas en la constitución del cuerpo general de la pirámide.



Fig. 4.- Perspectiva parcial del Templo 3 de Tikal, en Guatemala. Este es otro ejemplo con diferente característica constructiva de la seriación de plataformas para integrar el cuerpo general de una estructura.

ESPECIFICACIONES:

Las dimensiones de las plataformas y el tipo de sus materiales, están sujetos al sistema constructivo y estructural, que responde al cálculo del sistema de cargas general del edificio y que son transmitidas al suelo mediante su distribución uniforme en la superficie total de la plataforma.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:

Cabe mencionar que algunas veces se usa indistintamente para denominar una construcción (basamento, plataforma).

>> Véanse los conceptos correlacionados con ésta lámina <<

BASAMENTO PIRÁMIDE



ESCALINATA

SIGNIFICADO:

Sucesión de volúmenes macizos [llamados escalones (Ver Fig. 2)] que están compuestos por una huella y un peralte que en conjunto conectan entre sí un punto bajo y uno elevado.

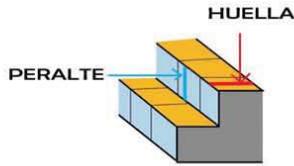
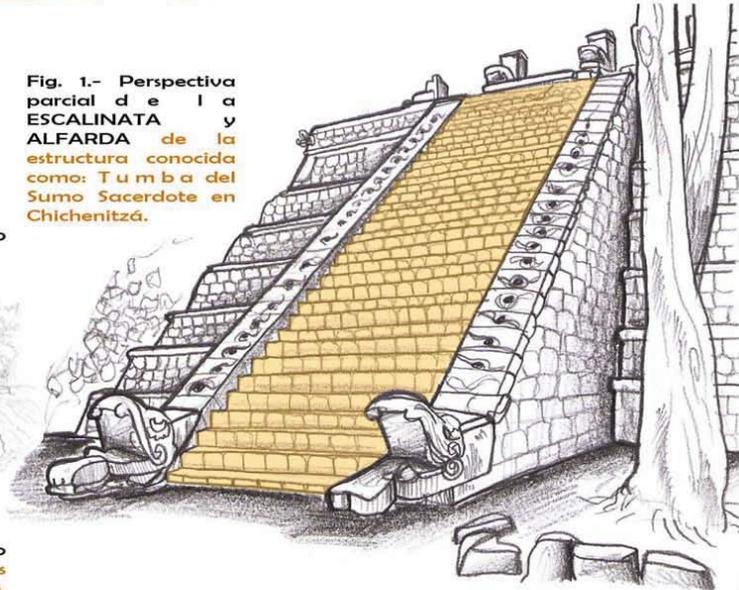


Fig. 2.- Corte perspectivo de un Escalon.

Fig. 1.- Perspectiva parcial de la ESCALINATA y ALFARDA de la estructura conocida como: Tumba del Sumo Sacerdote en Chichenitzá.



CRITERIO:

[Estructural-Constructivo]

Las escalinatas también son conocidas como escaleras y las dimensiones de éstas dependen según el sistema constructivo al que responden, ya sea que se construyan apartir de un relleno adosado al cuerpo principal o mediante un encofrado independiente, así que pueden estar integradas a la estructura o adheridas a ella. Las escalinatas pueden presentarse en combinación con la alfarda o no, pero esto depende de su sistema constructivo ya que los componentes presentes en éstos dos elementos (Alfarda, escalinata) trabajan juntos para lograr la estabilidad en su composición, como es el caso de las cabezas zoomorfas adosadas a la alfarda, que en algunos casos funcionan como componente estabilizador en el Sistema Alfarda-Escalinata.

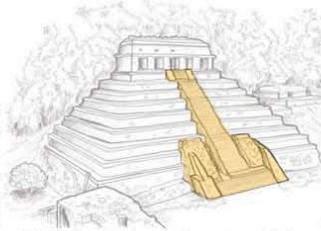


Fig. 3.- Perspectiva parcial de la escalinata del conocido como: "Templo de las inscripciones" en Palenque, Chiapas.

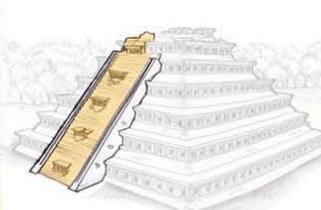


Fig. 4.- Perspectiva parcial de la ESCALINATA y ALFARDA de la Pirámide de los Nichos en Tajin.

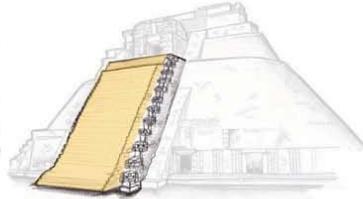


Fig. 5.- Perspectiva parcial de la ESCALINATA y ALFARDA de la Pirámide del Adivino en Uxmal.



Fig. 6.- Perspectiva parcial del "Castillo de Kukulcán" en Chichenitzá. En esta perspectiva se aprecia la escalinata y la alfarda de la pirámide.

ESPECIFICACIONES:

Las escalinatas son combinadas usualmente con alfardas pero no siempre es el caso, pueden presentarse solas y con diferentes dimensiones según la tradición constructiva de la región y la voluntad formal, así como los materiales utilizados en su elaboración. Un ejemplo es la escalera jeroglífica de Copán.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:

Los denominadores ESCALERA (Del latin scalaria) y ESCALINATA (Del italiano scalinata) han sido utilizados para denominar a este componente en la arquitectura prehispánica, siendo que varían sus orígenes etimológicos.

>> Veáanse los conceptos correlacionados a ésta lámina <<

PIRÁMIDE ALFARDA





DINTEL

SIGNIFICADO:

Pieza monolítica de piedra o de madera con forma de prisma cuadrangular que colocada de forma horizontal funciona a manera de cerramiento en la parte superior de un vano, su función es completamente estructural y se integra como un componente horizontal del sistema de cargas llamado "marco" compuesto por jambas y dintel [ver la Fig. 5].

CRITERIO:

Dependiendo de la capacidad de carga y del peso total que tenga que soportar el Dintel en su parte superior aunado al papel que juega en el sistema general de estructuración del edificio, es como se le asignarán sus dimensiones y el material del cual esté elaborado, respetando su condición monolítica y la posición horizontal en que ejerce su función para cerrar la parte superior de un vano y a su vez soportar el peso del relleno de la estructura superior que descansa él.

ESPECIFICACIONES:

Las variaciones presentes en los dinteles radican además de las ya mencionadas, en que pueden estar decorados o no, dependiendo de la ideología y técnica de construcción, junto con la utilización de los peculiares materiales originarios de la región. Un ejemplo son los dinteles jeroglíficos de Yaxchilán.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:

El concepto de DINTEL frecuentemente ha sido confundido en su aplicación con el de JAMBA o ESTELA, al encontrar este componente fuera del edificio en un contexto de colapso y no se identifica claramente su posición original.

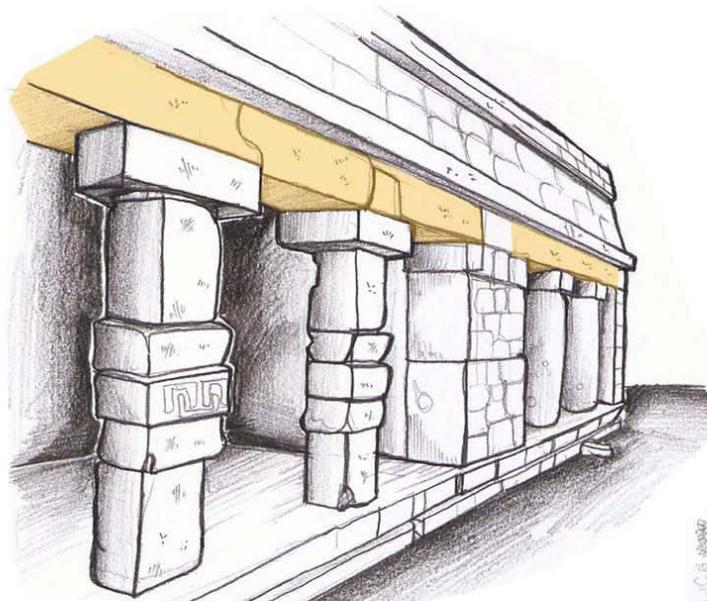


Fig. 1.- Perspectiva parcial de la estructura X de Kihuc (Según la denominación de George Andrews), donde se muestran los dinteles.

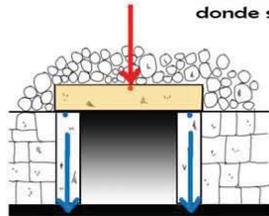


Fig. 5.- Esquema Teorico Parcial del trabajo de cargas en el sistema estructural de cerramiento de un DINTEL.

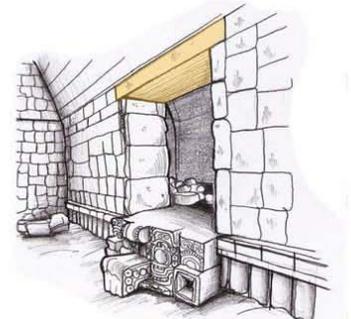


Fig. 2.- Perspectiva parcial del Dintel en el interior de la cámara del Edificio CodzPoop en Kabah.



Fig. 3.- Imagen parcial una de las fachadas del Edificio del Conunto de las Monjas en Chichenitzá. Podemos observar como el Dintel cierra o concluye el vano de la puerta en su parte superior.

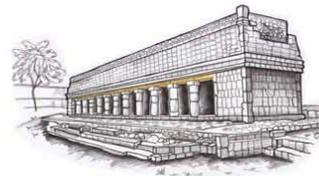


Fig. 4.- Perspectiva parcial del edificio localizado en el denominado Conjunto de las Golondrinas en Uxmal. Aquí se puede observar la seriación de los Dinteles en la fachada frontal del edificio.

>> Véanse los conceptos correlacionados a ésta lámina<<

JAMBA VANO



VANO



SIGNIFICADO:

Perforación de una porción de m e t a l i z a c i ó n en cualquier componente del sistema (friso, dintel), pero generalmente encontrado en los muros, de tal manera que permite la transparencia, iluminación, el paso del viento ó de algún objeto que quepa en su perímetro de un punto a otro a través de él, asimismo sirve de comunicación entre un espacio y otro siendo de exterior a interior y sus posibles combinaciones. (Por ejemplo: accesos)

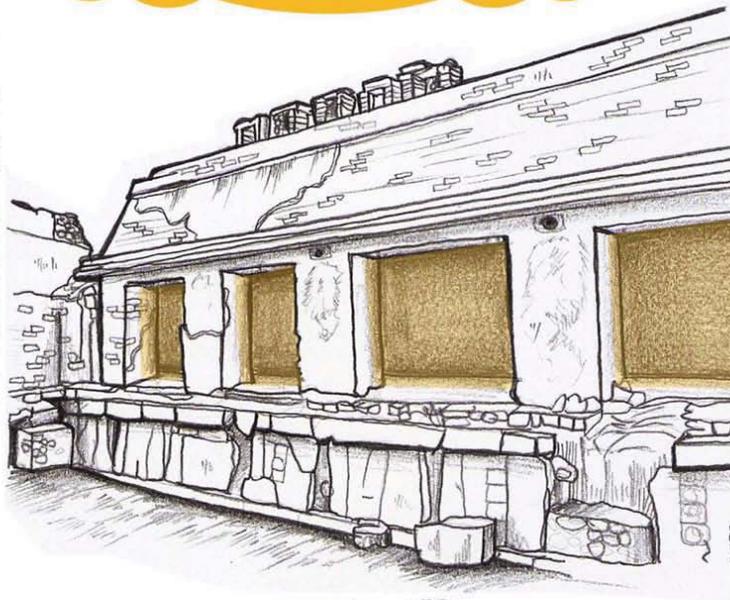


Fig. 1.- Perspectiva parcial de la Casa "C" del Palacio, Palenque. Aquí se presentan los vanos que permiten el acceso al interior del edificio, configurados en número non sobre el muro de la fachada.

CRITERIO:

Las proporciones de los vanos y sus dimensiones varían según el propósito formal y las intenciones con las cuales se construyan para satisfacer los requerimientos específicos de cada espacio, por su diseño ó destino (iluminación, ventilación, un discurso ideológico). De igual modo su ubicación y relación entre ellos. Su rol estructural esta basado en un marco rígido.



Fig. 2.- Perspectiva parcial de una porción del Templo del Conde en el Grupo Norte en Palenque, donde apreciamos los vanos que permiten el acceso al interior conformado por una sola crujía. Dichos vanos dan a la fachada y en este caso se encuentran en número non.

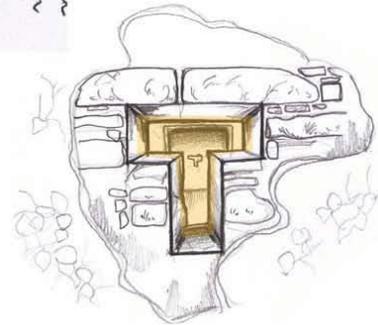


Fig.3.- Vista Frontal parcial de un Vano en T o Vano "IK" de Palenque, en el Palacio. Ejemplo de perforación con e v i d e n t e contenido simbólico, cuya función desconocemos pero que permite la visibilidad así como el acceso de iluminación y ventilación, además del paso de cuerpos sólidos de menor escala de un lado a otro del muro.

ESPECIFICACIONES:

Los vanos pueden fungir como accesos ó ventilaciones, pero independientemente de estos factores funcionales, actúan en ciertos casos como perforaciones con sentidos ideológicos prominentes, de los cuales se puede inferir de acuerdo a su ubicación y relación con respecto a otros espacios, que son perforaciones simbólicas.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:

La palabra VANO del latin Vanus, que significa vano, hueco, vacío, se ha utilizado comunmente para designar cuántos "cuartos" tiene un edificio, basados en el número de vanos que se ven en la fachada.

>> Véanse los conceptos correlacionados a esta lámina <<

DINTEL JAMBA



JAMBA



SIGNIFICADO:

Apoyos verticales de carácter estructural, que sostienen el dintel o cerramiento del sistema llamado "marco" que estructura un vano. Puede presentarse como una pieza monolítica o de mampostería de piedra, con forma de prisma cuadrangular que colocada de forma vertical funciona como transmisor de cargas hacia el sistema de cimentación.

CRITERIO:

[Constructivo-Estructural]
La función principal de la jamba es estructural sirviendo algunas veces como cerramiento en la contención de un muro que específicamente utilice un encofrado (Ver Fig. 3), pero esto depende del sistema constructivo utilizado en la estructura general a la que pertenece la jamba.

ESPECIFICACIONES:

Podemos encontrar jambas de 2 tipos: La monolítica que es de una sola pieza generalmente de piedra, o mamposteada o aparejada que es aquella que se construye colocando piedra sobre piedra con algún aglomerante. Aunada a la función estructural la Jamba también puede contener un discurso ideológico legible si se le trabaja con esa finalidad. Por ejemplo las jambas jeroglíficas de Yaxchilán.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:

Por lo general la aplicación del denominador **J A M B A** ha sido acertada, solo suele confundirse con un **DINTEL** o **ESTELA** cuando en el contexto arqueológico hay un colpaso del edificio, y se encuentra en el piso suelta.

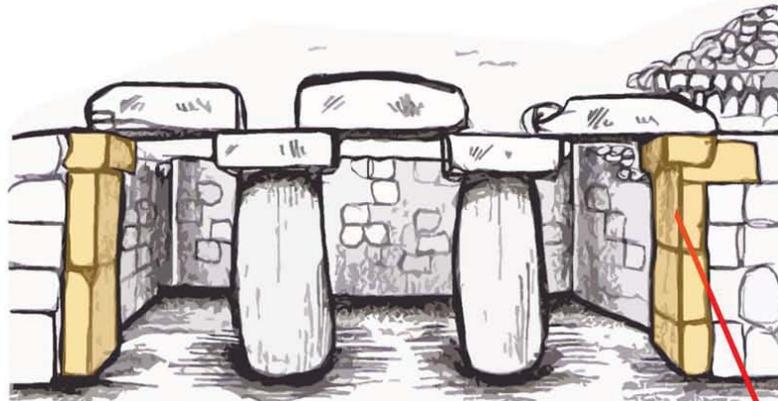


Fig. 1.- Dibujo parcial del Palacio de Zayil, en donde podemos apreciar de frente, apesar del deterioro la posición de las jambas soportando el Dintel en su parte superior.

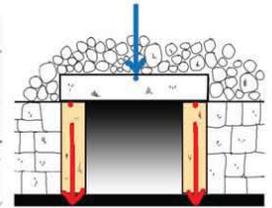


Fig. 2.-Esquema parcial del funcionamiento de la JAMBA en el sistema de repartición de cargas, Como apoyo vertical y sostén del cerramiento horizontal superior.



Fig. 3.- Detalle de una jamba actuando como cerramiento en el encofrado de un muro.

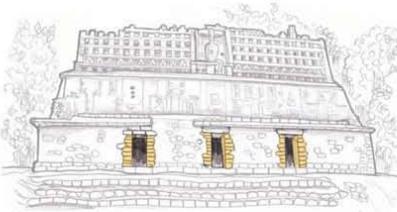


Fig. 4.- Perspectiva parcial del edificio 33 de Yaxchilán. Aquí se puede observar la colocación de las jambas en vertical soportando su correspondiente dintel en la parte superior.

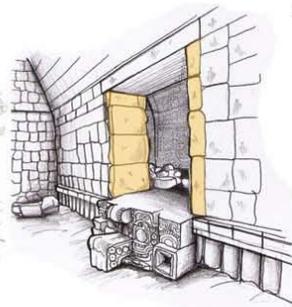


Fig. 5.- Perspectiva parcial de las Jambas y Dintel en el interior de la cámara del CodzPoop en Kabah.



Fig. 6.- Imagen parcial de una de las fachadas del Edificio del Conjunto de las Monjas en Chichenitzá. Podemos observar como las jambas de mampostería soportan el dintel.

>> Veáanse los conceptos correlacionados a ésta lámina <<

DINTEL VANO



COLUMNA

SIGNIFICADO:

Componente de naturaleza estructural vertical de sección cilíndrica, que funge como soporte o sostén aislado.

CRITERIO:

Las columnas en ésta ficha fueron organizadas y descritas con base a su naturaleza constructiva y funcionamiento estructural.

ESPECIFICACIONES:

Dependiendo de ciertas características de índole "estilístico" se podría nombrar con denominadores específicos (columna adosada, columna serpentiforme, columna fajada, columna estriada etc), pero que están sujetos a una corriente ideológica particular, para más información sobre el tema consultar el Diccionario de Arquitectura Mesoamericana de Paul Gendrop, páginas: 56, 57 y 58.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:

Las palabras **PILAR** y **COLUMNA** se han usado indistintamente para denominar a los apoyos verticales ubicados en un edificio, sin hacer distinción entre su significado convencionalizado.

PARTES DE UNA COLUMNA

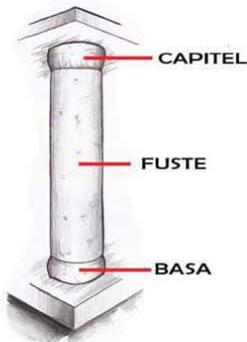


Fig. 1.- Vista Parcial de una columna de Chuncatzin, el xcanacruz, Aké.



Fig. 2.- Ejemplo de la base de una columna que se integra con otros cuerpos similares a este para formar una columna completa, mediante un sistema denominado como: CAJA Y ESPIGA, en el cual uno de los extremos de las partes, embona en la consecutiva parte que le sigue de tal forma que se acoplan uniformemente [ensamble]. Vista parcial de una columna del templo de Tlahuizcalpantecuhtli, Tula.

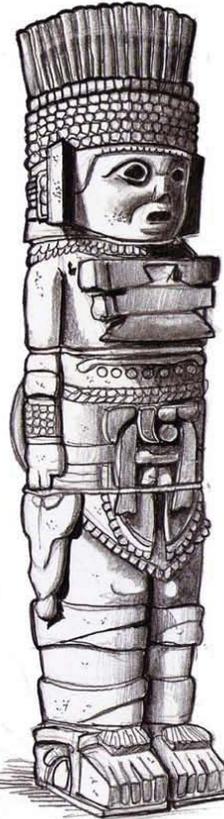


Fig. 3.- Vista parcial de una Columna del Templo de Tlahuizcalpantecuhtli en Tula. Esta columna está compuesta por 4 partes que se integran uniformemente mediante el sistema de CAJA Y ESPIGA, para obtener una columna de aspecto monolítico.

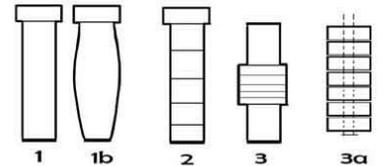


Fig. 4.- Tipos de columnas según su forma de trabajo y técnica de estructuración:

- 1) Columna Monolítica.
- 1b) Columna ahusada o con Éntesis.
- 2) Columna de Caja y Espiga o de Vanos y Bloques.
- 3) Columna aparejada conmemorativa.
- 3a) Columna Aparejada con núcleo de madera.



Fig. 5.- Vista parcial de una Columna del edificio anexo a la plaza de la Pirámide de los Nichos en Tajin, Veracruz. Columna aparejada.

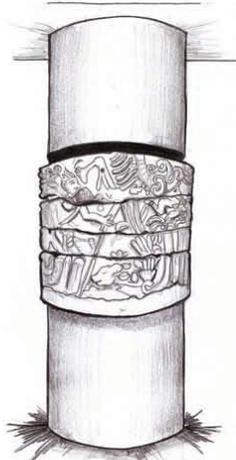


Fig. 6.- Vista parcial en el Museo de Antropología e Historia de la restauración hipotética de una columna grabada del Edificio de las Columnas, del Tajin.

>> Véanse los conceptos correlacionados a ésta lámina <<
PILAR



PILAR

SIGNIFICADO:

Componente de naturaleza estructural vertical de sección cuadrangular, ó eventualmente poligonal o mixta que funge como soporte o sostén aislado.

CRITERIO:

[Constructivo-Estructural]
Los Pilares en ésta ficha fueron organizadas y descritos con base a su naturaleza constructiva y funcionamiento estructural.

ESPECIFICACIONES:

Dependiendo de ciertas características de índole "estilístico" se podría nombrar con denominadores específicos, pero que estan sujetos a una corriente ideologica parcial, para más información sobre el tema consultar el Diccionario de Arquitectura Mesoamericana de Paul Gendrop, páginas: 56, 57 y 58.

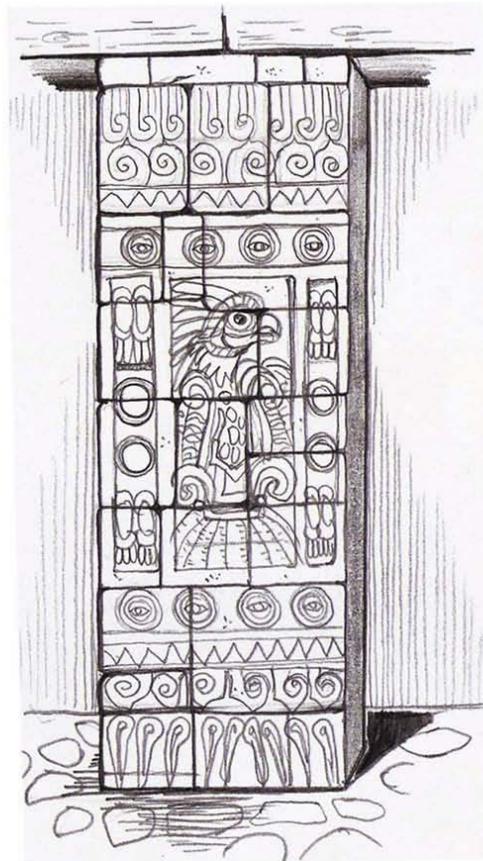
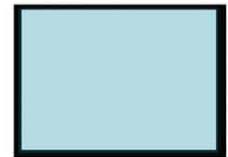
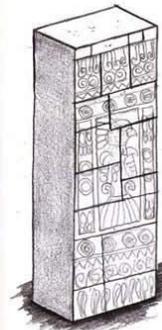
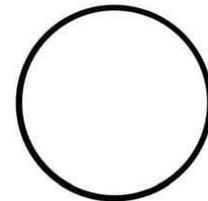


Fig.1.-Vista parcial de un Pilar del Quetzalpapalotl en Teotihuacan.



El **PILAR** es un apoyo vertical de sección cuadrangular o eventualmente poligonal o mixta.



La **COLUMNA** es un apoyo vertical pero de sección **CIRCULAR**.

Fig. 2.-Esquematación de la planta de un **PILAR** y una **COLUMNA**

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:
El uso de la palabra *Pilar* y *Columna* se ha aplicado con ambigüedad y sin ninguna distinción para denominar a los apoyos verticales de un edificio.

>> Véanse los conceptos correlacionados a esta lámina <<
COLUMNA



ALFARDA

SIGNIFICADO:

Prisma trapezoidal de base cuadrangular de carácter estructural que flanquea las escalinatas, respondiendo a la pendiente que éstas presenten, ofreciendo resistencia y contención al núcleo de éstas.

CRITERIO: [Estructural]

La forma geométrica de la alfarda jamás cambiará, solo variará sus dimensiones acorde a la longitud y altitud que le dicte el sistema general constructivo del edificio, pero sobre todo también sujetará sus dimensiones a la función de contención, de manera que ejerza y resista la fuerza inversamente proporcional que sucede entre la escalinata y la alfarda [Ver Fig. 2]. Depende también si trata de contener escalinatas "enbebidas" o "adheridas".

ESPECIFICACIONES:

Las alfardas al fungir como elemento de contención tienen un comportamiento similar unas a otras y por lo tanto, un resultado formal muy similar, aunque se diversifican en sus dimensiones de acuerdo a la demanda estructural. Sus acabados, materiales y decoración varían acorde a la pluriculturalidad ideológica de los distintos grupos así como a su voluntad formal, añadiéndosele así a la alfarda otras funciones.

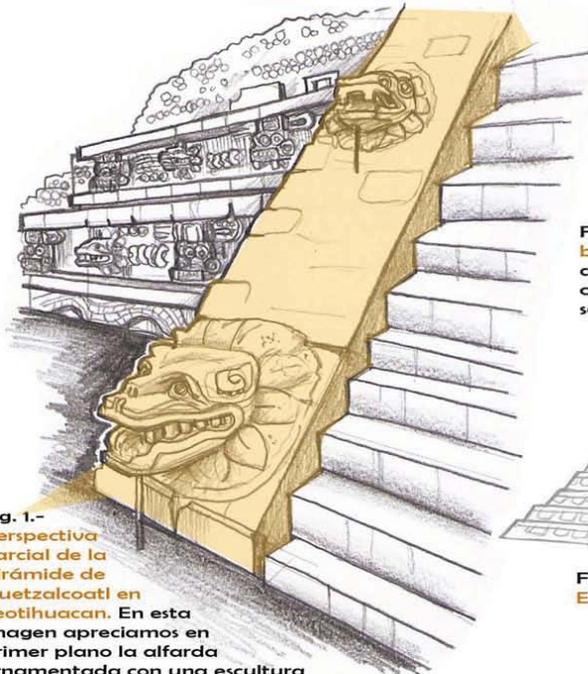


Fig. 1.- Perspectiva parcial de la Pirámide de Quetzalcoatl en Teotihuacan. En esta imagen apreciamos en primer plano la alfarda ornamentada con una escultura de la cabeza de Quetzalcoatl.

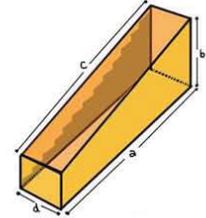


Fig. 2.- Esquema de la forma geométrica básica de la Alfarda y sus dimensionales que variarían según el sistema constructivo general que en este caso serían (a,b,c,d).

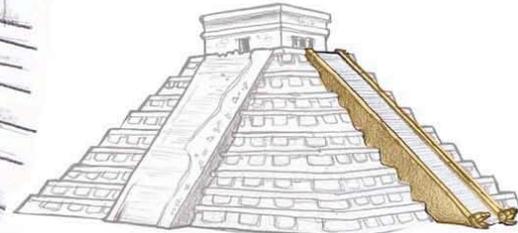


Fig. 3.- Perspectiva parcial de la ESCALINATA y ALFARDA de la Pirámide de Kukulcán en Chichenitzá.



Fig. 4.- Corte parcial de la Pirámide de Quetzalcoatl en Teotihuacan. En ella se muestra que la escalinata y alfardas están inmersas en el volumen tronco piramidal, es decir fueron construidas simultáneamente que el volumen general de la Pirámide.

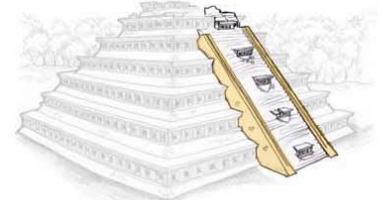


Fig. 5.- Perspectiva parcial de la ESCALINATA y ALFARDA de la Pirámide de los Nichos en Tajin.

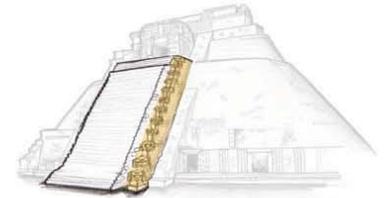


Fig. 6.- Perspectiva parcial de la ESCALINATA y ALFARDA de la Pirámide del Adivino en Uxmal.

UTILIZACIÓN PRAGMÁTICA:
El término ALFARDA se ha utilizado desde tiempos antiguos para denominar a este componente de un edificio.

>> Veáanse los conceptos correlacionados a ésta lámina <<
ESCALINATA

ANEXO 3: Síntesis de los conceptos teóricos



A.3.1. Principales estudios y metodologías pictográficas

Para los fines de esta tesis, se puntualizan de forma crítica las corrientes y posturas que han trabajado directamente con los documentos mixteco-prehispánicos. El resultado de las investigaciones de los autores que han abordado el *Códice Nuttall*, complementan de manera integral las valencias presentes en ciertos componentes formales que aparecen integrados e integrando el tejido signico de las convenciones de representación de la arquitectura.

Retomando lo escrito por (Oudijk, 2008), si bien, pueden reconocerse a grandes rasgos cinco escuelas que han tratado el análisis pictográfico de los códices prehispánicos y coloniales con sus respectivas especificidades, todas ellas coinciden en la ejecución de ciertos pasos metodológicos que son denominados con otros nombres o definidos bajo ciertos parámetros. Pero que en concreto abordan la misma información en ciertos puntos del análisis.

Para el caso del estudio de los códices mixtecos, los investigadores que han inquirido persistentemente en el desciframiento de su contenido desde el punto de vista pictográfico son: Elizabeth Hill Boone (de manera muy general), Maarten Jansen, Mary Elizabeth Smith, Alfonso Caso.

De todos ellos puede desprenderse concretamente el seguimiento de ciertos pasos metodológicos que hacen posible la identificación del contenido simbólico vertido en las convenciones signicas de representación en el *Códice Nuttall*.

A3.1.1. Boone (2010)

En primera instancia, tenemos a Elizabeth Hill Boone, quién es la investigadora que más repercusión ha tenido en las definiciones y en la dinámica de los conceptos acerca de la pictografía. Aunque hay investigadores que disgregan con su postura y metodología, cabe recalcar que aun actualmente es un punto, si no de partida, de comparación o contrastación metodológica.

Al respecto cabe acotar que ella trabajó de manera general tanto documentos del centro de México como mixtecos, así que su teoría es generalizadora en los conceptos que propone.

"[...] los principales estudios de tradición americana son, por un lado, descripciones formales, preocupaciones de estilo o de ciertos elementos pictográficos y el desarrollo de estos a través de la Colonia [...]. Es importante notar que no hay especialistas –tal vez con la excepción de Elizabeth Hill Boone– que dediquen exclusivamente sus esfuerzos a las investigaciones de documentos pictográficos. Más bien en Estados Unidos se estudia la iconografía mesoamericana o la cultura visual mexicana– que también incluye las pictografías indígenas– para llegar a grandes generalizaciones. (Oudijk, 2008)

Hill Boone define que:

"Las escrituras azteca y mixteca se consideran pictografías porque gran parte de la información es transmitida representativamente. Este modo de representación es lo que Prem y Riese llaman pictografía narrativa, lo que Lockhart llama descripción, lo que Jansen (1988a:97) llama el modo icónico y lo que León Portilla llama pictografías. Cualquiera que sea el término que se aplique, éstas son imágenes de personas, cosas y acontecimientos que tienen una reconocible semejanza visual con lo que representan." (Hill Boone, 2010)

Asimismo propone como sus elementos los:

- **Ideogramas:** imágenes aisladas que transmiten ideas, conceptos o cosas más grandes o imposibles de retratar⁽¹⁰⁾. En los manuscritos mexicanos existen dos tipos: uno de ellos representativo (la imagen está relacionada por asociación natural con su mensaje) y el otro arbitrariamente convencional (la imagen no tiene una asociación visual natural con el significado que transmite. La imagen es un referente arbitrario a una cosa, idea o acontecimiento). También las metáforas caen en esta categoría de ideogramas.
- **Referentes fonéticos:** Partiendo de la representación figurativa, en el otro extremo de la escala representacional están esas imágenes o elementos pictóricos que tan sólo funcionan como referentes fonéticos. Estos casi siempre aparecen en nombres de lugares, o bien como signo principal o como elemento accesorio que le da un matiz al glifo principal.
- **Convenciones pictográficas:** Las convenciones pictográficas son los elementos básicos del sistema de escritura mexicano. Muchas convenciones las comparten los aztecas y mixtecos.

.....
¹⁰. La cita en la obra de Boone es: "10. Estoy siguiendo a a Dibble (1971:324), León Portilla (1992a:44-45,52-53) y a Lockhart al utilizar el término "ideograma" en lugar de "logograma" porque, como dice Lockhart (1992a:327-328, 576-577 n. 5), el propósito de la imagen es conservar una idea o un hecho, y no presentar una palabra." Refiero esta cita para evidenciar las primeras nociones teóricas que son incompatibles con la teoría de la escritura que se presentará en páginas posteriores.





ANEXO 3
Principales estudios
pictográficos

Las convenciones pictográficas a las que se refiere Hill Boone, recaen en categorizar el contenido de dichas convenciones por tema como: -fechas y tiempo-, las personas, lugares, definiéndolas a través de lo que ella llama descripción pictográfica, en donde, como su nombre lo dice, procede a describir los componentes que integran los signos simbólicos de ciertos elementos.

En este caso, solo se explica de manera general como se puede reconocer por ejemplo un personaje, los glifos de tiempo, fechas, los elementos que integran a los edificios, valles, referencias geográficas etc.

A3.1.2. Jansen (2011)

De manera general algo similar sucede en la obra de Maarten Jansen (2011) en donde de manera descriptiva, categoriza los elementos simbólicos de las convenciones pictográficas que pormenorizan cierto contenido, algo semejantes a las categorías de Hill Boone, pero con el plus de agregar a la lingüística como disciplina metodológica para dilucidar ciertos significados en lengua mixteca acorde a la variante de *Chalcatongo*. Asimismo aplica la -etno-iconología- como herramienta en su procedimiento metodológico para obtener resultados.

A3.1.3. Caso (1996)

El investigador Alfonso Caso destaca como el más prominente pionero en los estudios de los códices prehispánicos, y particularmente para los códices mixtecos, es el primero en identificar su pertenencia a esta área. Posteriormente a esta aguda identificación, desglosa los componentes de las convenciones de representación del denominado -estilo mixteco-.

Aunado a este trabajo, también realiza exhaustivamente un catálogo de las convenciones de representación comparativas presentes en los cinco códices mixteco-prehispánicos, así como un fundamental estudio acerca de la biografía y aparición de diversos personajes importantes de la mixteca.

Hoy en día, si bien algunas de sus propuestas han sido superadas, la mayoría de ellas son el parteaguas primario para el entendimiento del contenido de los códices mixtecos. Así que con su debida cautela, su erudito estudio nos aporta crucial información requerida, en este caso, para comprender de manera integral las múltiples significaciones que se encuentran plasmadas en el tejido simbólico de las

convenciones de representación de la arquitectura.

En su obra, "*Reyes y Reinos de la Mixteca*" (1996), Caso explica de manera general y poco precisa, metodológicamente hablando, cómo es que llega al desciframiento particular de cada uno de los aspectos pictográficos de los códices mixtecos.

En un apartado de la introducción de esta obra que él denomina como '*Cómo llegué a leer los códices*' explica, de manera breve, las correlaciones que hizo entre los -aspectos estilísticos- de glifos y estelas zapotecas para que posteriormente con el descubrimiento de los objetos suntuarios de la tumba 7 de Monte Albán, él esclareciera el tipo de estilo y grupo cultural que elaboró específicamente cada uno de los objetos arqueológicos en cuestión.

Todos estos análisis, ilaciones y las descripciones de sus correlaciones, en conjunto, son las que describe como su 'forma' de llegar a leer el contenido de los códices. Sin embargo queda ambigua y muy imprecisa la forma en que leyó las convenciones de representación de los códices mixtecos.

No obstante, como ya lo mencioné líneas arriba, a pesar de que Caso en su obra no tiene un apartado expreso en donde abiertamente mencione la metodología que aplicó en la prospección del contenido de los códices, sí se pueden identificar y puntualizar los conceptos básicos y las definiciones operacionales desde la perspectiva en que abordó el tema en cuestión.

Este contenido lo recopilé de lo que se encuentra disperso en la introducción de *Reyes y Reinos de la Mixteca*, y retomo un apartado del análisis hecho por Oudijk (2008), en el cual se describe metodológicamente, de manera general, el procedimiento en el que se enmarca su trabajo.

El apartado en el que Caso menciona como -*elementos de lectura de los códices*-, define:

"[...] la escritura en los códices mixtecos tiene el triple carácter que ya hemos dicho. Por una parte podríamos llamarla "iconográfica", puesto que es una representación de imágenes. En segundo lugar, podríamos referirnos a esta escritura como una escritura "simbólica" o "ideográfica", puesto que utiliza símbolos para representar ideas y no representa las cosas mismas; [...] Se puede afirmar que por lo menos para la escritura de toponímicos [...] y nombres propios, los mixtecos usaban una serie de símbolos que tenían un valor "fonético"."
(Caso, 1996)





Asimismo más adelante en su obra, menciona que en el “sistema de escritura combinado: iconográfico, ideográfico o simbólico y fonético”, permite una gran latitud de expresión. Con esta afirmación puntualiza que en este sistema él detecta sustantivos y verbos, pero no adjetivos ni adverbios. Posteriormente a esto, pasa a dar un listado escrito y gráfico de ejemplos concretos encontrados en los cinco códices mixteco-prehispánicos, de la forma en la que estos verbos sirven de referencia para denominar algunos componentes de los signos toponímicos.

Después de estas definiciones, enlista las convenciones de representación gráfica que denotan ciertos significados como: matrimonio, rango, ocupación, sacrificio, conquista, nacimiento, etc.

A3.1.4. Smith (1973)

Elizabeth Smith, es una de las pioneras en el estudio de los códices mixtecos, al igual que Caso y posterior a los estudios de este investigador. Las particularidades que destacan de su investigación es que hace una revisión de los planteamientos de Caso y a su vez propone nuevas metodologías a través de la contrastación de datos *-etno-icnológicos-*², como lo explica Oudijk en su artículo “*De tradiciones y métodos*”.

Smith utiliza el concepto de: *-mixtec manuscript painting-* para referirse a los códices mixteco-oaxaqueños prehispánicos, así como también utiliza las palabras: pictografía, pictograma en algunas ocasiones, para referirse a los elementos usados en la dinámica de escritura mediante pintura, “pintada” como bien el título de su obra lo indica. Sin embargo, en su obra no se ahonda mucho en la metodología que utiliza para hacer la prospección del contenido de los códices mixtecos, solo acota de manera clara que para el estudio de estos, es necesario conocer la lengua utilizada en estos documentos, los archivos históricos y genealógicos de los pueblos, así como una contrastación cautelosa de archivos prehispánicos con los coloniales para identificar y contextualizar tanto aspectos socio-históricos como lingüísticos inmersos en dichos documentos.

Los elementos que en su trabajo se proponen para identificar los parámetros de funcionamiento de los documentos pictóricos mixteco prehispánicos, al igual que Caso, Jansen y Boone, recaen en lo que se denominan como:

- Logogramas (Ejemplo: nombres y días calendáricos. Pueden entenderse como signos pictóricos sin referencia a la lengua. Signos de lugar)
- Convenciones pictóricas (Ejemplo: nacimiento y muerte)
- Signos de lugar (No pueden entenderse sin la imperativa asociación de algunos de sus elementos pictóricos con la lengua mixteca)

Sin dar una definición concreta de estos conceptos, explica su contenido de forma general en el siguiente párrafo:

“[...] many of the configurations in Mixtec manuscripts are not merely pictures, but logograms-signs which represent one or more words in the Mixtec language⁽⁵⁾. [...] As we shall see, some of the configurations [...] appear to have no relationship to the Mixtec language but are pictorial conventions only. Others [...] are logograms, but can be understood as pictorial signs without reference to the language. Still others such as the signs of place names, often called “place signs”, are logograms which cannot be understood until their specific pictorial motifs are associated with specific words in the Mixtec language”. (Smith, 1973)

A3.1.5. Hermann (2007,2009)

La propuesta de interpretación, relativamente más reciente y completa, acerca del contenido del *Códice Nuttall*, es la publicada por Hermann Lejarazu. En ella se ven cristalizados los argumentos trascendentes de investigadores anteriores y la acoplación de detalles particulares por parte del investigador.

En el marco de la revisión de estas obras y si vinculamos los pasos coincidentes entre los investigadores anteriormente puntualizados coincido con el investigador Oudijk al advertir que ciertos puntos sistemáticos, dentro de dichas posturas metodológicas coinciden en su aplicación ante un mismo tópico de estudio.

Sin embargo debo aclarar que si bien estos pasos coinciden en su ejecución directa o indirectamente, no los presento en

2. “El método, llamado *etno-icnología*, tiene su origen en el esquema metodológico de Erwin Panofsky, pero con ciertas adaptaciones para el análisis de los documentos pictográficos mesoamericanos.” (Oudijk, 2008:125)

3. Considero de vital importancia citar la nota del documento original para conocer a detalle la posición teórica de Smith: “5.The best general discussion of logograms, their position in the development in writing systems and their use in various languages, is in: I. Gelb, *A Study of writing*, rev. ed. (Chicago 1963), 65ff., 99-107 et passim. [...] Some scholars of the history of writing use the term “ideogram” rather than “logogram” to describe this type of pictorial sign, but the latter term seems to me to be better, because it clearly denotes that the pictorial signs are based on words.” (Smith, 1973)



ésta tesis vinculados a alguna escuela o tradición académica, sino que los presento como recursos teórico metodológicos compatibles, desde un punto de vista crítico, para excluir la tendencia que se pudiese implicar en la cita de estos procedimientos sistemáticos.

“Caso tenía un claro enfoque en los documentos pictográficos mixtecos y es precisamente allí en donde vemos su fuerte influencia a través de Elizabeth Smith (1973, especialmente pp. 89-161) y Manuel Hermann Lejarazu (2003), [...]”

Se comienza con un análisis iconográfico de los glifos (paso 1), seguido de una contextualización de los textos pictográficos por medio de un estudio de archivo y trabajo de campo (paso 2), para finalmente llegar a las conclusiones (paso 3).” (Oudijk, 2008:130)

Las constantes metodológicas que se pueden identificar como afines en los investigadores aquí abordados, se desglosan a detalle en estos tres niveles de prospección propuestos por Oudijk:

“El primer nivel [...] es aquel en el que se identifican los elementos pictográficos. Dentro de la tradición pictórica mesoamericana nunca se representaba un elemento aislado, sino siempre en un conjunto con relaciones significantes, por lo que, consecuentemente, tenemos que identificarlos de esa misma manera. [...] La identificación de los elementos mínimos se puede hacer con base en la comparación con otros documentos pictográficos, documentos alfabéticos coloniales y tradiciones indígenas actuales.”

El segundo nivel interpretativo consiste en un enfoque temático, en el que los conjuntos de elementos son interpretados mediante asociaciones significativas dentro de su género. Uno de los componentes principales [...] es el uso del enfoque histórico directo, basado en la continuidad cultural de sociedades indígenas en Mesoamérica, pero con particular atención en el fenómeno de la disyunción. Es decir, la identificación de la relación entre el significado y el significante. [...] la relación entre el significado y el significante puede cambiar dentro del proceso que llamamos disyunción. Fue George Kubler (1961, 1981) quien argumentó que precisamente la disyunción hace imposible el uso de la analogía como instrumento para la interpretación del pasado mesoamericano. Sin embargo, Henry B. Nicholson (1976) y Peter van der Loo (1987) han demostrado que sí se puede aplicar la analogía, pero solamente dentro un análisis cuidadoso y riguroso por medio de las unidades temáticas ⁴.

Finalmente, en el tercer nivel interpretativo se generan las reflexiones y conclusiones obtenidas de los análisis previos, obviamente en un amplio contexto histórico, social e ideológico de la época pertinente. Es sólo en esta etapa que pueden sugerirse las razones de por qué se hicieron los documentos, por quiénes y cuándo. También es el momento de evaluar el significado de un documento o todo el grupo del que forma parte, dentro de un contexto de procesos políticos e históricos más extenso.” (Oudijk, 2008: 125.126)

.....

⁴“Una unidad temática es un conjunto de elementos con ciertas relaciones significativas. La analogía se aplica usando la unidad temática de un contexto conocido para entender otra unidad temática similar en un mismo contexto menos conocido.” (Oudijk, 2008)

⁵. RAE en línea.

Respecto de los conceptos y posturas del campo de la pictografía, cabe destacar que la palabra misma implica controversias con las posturas provenientes de la escritura, ya que pictografía proviene del lat. *pictus*, part. pas. de *pingere* ‘pintar’, y *-grafía*; cuyo significado es:

1. f. *Escritura ideográfica que consiste en dibujar los objetos que han de explicarse con palabras*⁵.

La teoría de la escritura indica que las ideas no pueden representarse, es decir no hay ideogramas, y sumado a la ausencia de otros elementos gráficos, no puede llamarse escritura como tal.

En lo tocante a las palabras mencionadas como *-pictografías*, o *pictografía-*, retomadas de los investigadores y sus respectivas metodologías, deben de entenderse acorde a sus postulados teóricos.

A3.2. Parámetros gráficos característicos de las convenciones signícas de la escritura.

En los últimos años, ha surgido una teoría de la *escritura* mediante la cual se han abordado los estudios de los códices tanto coloniales como prehispánicos. Sus máximos exponentes han sido Alfonso Lacadena y Erik Velásquez. Aunque cabe destacar que las únicas escrituras que se han propuesto, acorde a esta metodología, son la de códices del centro de México, es decir de afiliación nahua, y más contundentemente los documentos mayas.

Hasta la fecha, ésta teoría no ha sido utilizada en los códices mixtecos a nivel divulgación, pero se pretende que así sea en un futuro.

A pesar de la ausencia de aplicación de ésta teoría para el estudio de los códices mixtecos, la cito aquí para esclarecer los elementos coincidentes, ausentes o presentes de dicha corriente teórica porque al final de cuentas, es otra perspectiva y disciplina importante que trastoca aspectos del tema que analicé en cuestión.





Para los fines concretos de esta investigación, solamente cito como exponente puntero lo propuesto por Velásquez (2013) para desarrollar los conceptos y pasos sistemáticos en el análisis de la escritura y de esta forma evidenciar los conceptos coincidentes o convergentes con la pictografía.

“De acuerdo con Roger D. Woodward (2004), toda escritura es un medio gráfico para registrar el habla humana. [...] El desciframiento (de la escritura) siempre fue alcanzado con la ayuda de un biescrito, esto es un texto redactado en dos sistemas distintos de escritura. Otros requisitos normalmente esgrimidos para descifrar un sistema de escritura son contar con un corpus de textos abundante, así como con una idea certera sobre el idioma que está representando” (Velásquez García, 2013:78)

En consonancia a ésta definición los -conceptos básicos- para estudiar ‘sistemas de escritura’ son:

“Acorde al desciframiento de los sistemas de escritura del Viejo Mundo, se ha demostrado que todos funcionaban al menos con dos de las siguientes categorías de signos:

a) Logogramas: representan palabras completas o morfemas (la unidad lingüística más pequeña con significado) y tienen valor tanto conceptual como fonético.

b) Fonogramas: representan sonidos del habla, ya sea sílabas, consonantes o vocales, y sólo tienen valor fonético.

c) Determinativos: Se utilizan para definir el sentido preciso de algunos signos, y tienen valor conceptual pero no fonético.

d) Diacríticos: sirven para definir ciertos rasgos prosódicos o de pronunciación, como nuestra diéresis y acentos ortográficos.

d) Auxiliares: ayudan a la mejor comprensión del texto, como nuestros signos de puntuación. (Velásquez García, 2013:78)

En su artículo especifica que los especialistas del siglo XIX usaban el término ideogramas para referirse a los logogramas, pero que actualmente los especialistas en teoría de la escritura o gramatología, evitan usar dicho concepto ya que: *“conlleva la engañosa creencia de que en los sistemas de escritura pueden existir signos que transmiten ideas sin mediación de las palabras”.* (Velásquez García, 2013:79)

De la misma forma Velásquez hace un veto en el uso de los términos: *pictograma* y *semasiograma*. El primero, por ser empleado como sinónimo de *ideograma* y no explicar nada respecto a su función entre las que enlisté anteriormente entre paréntesis; y el segundo término por *“no considerarlo lo suficientemente estandarizado para concebirlo como logograma”.* Y precisa que: *“Más bien constituyen un código de comunicación pictórico no verbal, pero ajeno a la escritura”.* (Velásquez García, 2013:79)

Este enunciado me es de vital importancia de destacar

ya que acorde a mi marco teórico, es de esta forma en la que considero los signos y símbolos entrelazados en las convenciones de representación de la arquitectura como: Códigos de comunicación pictórica y/o gráfica que conservan una codificación signica y significativa que de ninguna manera pudieron ser concebidos de manera arbitraria, debido a la complejidad de información que debían de transmitir en el marco de su función comunicativa.

En pro de comprender el amplio universo de la dinámica de la escritura, Velásquez hace acotaciones respecto de las posturas y disciplinas que abordan acorde a sus recursos-teórico metodológicos el análisis de lo plasmado en los códigos:

“Es preciso señalar que en el caso de los códigos nahuas la escritura casi se restringe a fechas, numerales y nombres propios, por lo que más del 90% de esos manuscritos es ocupado por un discurso de tipo iconográfico que no reproduce la lengua hablada. Como no se trata de un estilo pictórico naturalista, sino conceptual y altamente codificado, los términos lenguaje pictográfico o pictografía narrativa podrían ser adecuados en este contexto, siempre y cuando se precise que se trata de un sistema de comunicación distinto al de la escritura, aunque complementario y paralelo”. (Velásquez García, 2013:79)

Y para especificar aún más este argumento, aclara que:

“Cada uno de esos sistemas tenía sus propias reglas y recursos, de tal modo que para poder estudiarlos necesitamos métodos distintos: la epigrafía, la lingüística y la teoría de la escritura para los textos jeroglíficos, mientras que para las escenas pictográficas pueden ser de utilidad la historia del arte, la iconografía o la semiótica de las imágenes”. (Velásquez García, 2013:79)

De todos los componentes y metodologías revisadas, con base a los puntos coincidentes entre estas dos teorías generales, es que propuse los conceptos que aparecen en el punto 3.4 de la presente tesis, y los cuales corresponden a la denominación directa del aspecto funcional de los signos y códigos pictóricos que evidentemente no cambian, empero a que se les denomine con diferentes definiciones.

Por lo que la propuesta vertida en el capítulo tres sólo acopló, acorde a la teoría de representación gráfica y del proceso de dibujar, la denominación de los componentes pictóricos que integran a la representación de la arquitectura, y que si se quiere, pueden re-nombrarse, acorde a la tendencia académica que se requiera.



ANEXO 4: Vocabulario Xuu Dzavui

A.4.1. Vocablos para denominar a los componentes arquitectónicos que integran a las estructuras

<< Componentes a escala arquitectónica >>

- Cimiento: 'chiyo huahi' (Alvarado de, 1962)
Cimiento hecho: 'yuunitniñosite', 'sanitniñosite', 'sanisinocutu', 'sanitnaasite', 'namanitniñosite'
Zanja para cimiento: 'chiyo nisataninota', 'chiyo huahi'
Estacada de cimiento: 'duyu nisani saha huahi', 'duyu nisanuta huahi'
Suelo: 'chico nuu chico' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
-Suelo de losas: 'sa ninañu yuu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'sanisacavua yuu', 'saninañuyuu', 'sanitaha yuu nono' (Alvarado de, 1962)
-Suelo de ladrillos: 'sa ninañuta ndoho tavui' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'sanisa cavuandohotavu'i', 'saninañuta doho tavui' (Alvarado de, 1962)
Caño de agua: 'sichinduta' (Alvarado de, 1962)
-Canal o caño: 'chita' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
-Canal de madera para traer agua: 'yutnusichinduta', 'yutnuyosadodzoduta', 'yutnuyosahaduta', 'chitayutnuyosahaduta' (Alvarado de, 1962)
-Caño de fuente: 'tнуquu', 'sacainduta' (Alvarado de, 1962)
Aguaducto: 'nduta ñuhu', 'nduta sichi'
Albañar: 'sichinduta', 'sichiyuhu sichi caaninyuhu' (Alvarado de, 1962)
Pared: 'nama', 'ndoho' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
-Pareja pared: 'nama caa nani'
-Pared de tapia: 'nama nidza cutu ñuhu'
-Acostada pared assi: 'nama niquindita', 'nicaye' (Alvarado de, 1962).
-Blanqueada pared: 'naminindaanuudayucaca' (Alvarado de, 1962)
-Estaca de pared: 'yutnundayu'
Pilar: 'daca' (Alvarado de, 1962)
-Pilar, columna: 'ndaca' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
Columna: 'daca' (Alvarado de, 1962)
-Columna cuadrada: 'daca siqui'
-Columna redonda: 'daca ticoo'
-Columna de ventana: 'ndaca cuiñeni', 'ndaca ini' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
-Basa de columna: 'chiyondaca', 'sahádaca', 'yuúicoocuiñédaca', 'yuunicoocuiñendodzosahadaca' (Alvarado de, 1962)
-Capitel de columna: 'yuudzininidaca', 'yuucoocodzondaca' (Alvarado de, 1962)
Capitel de la casa pajiza: 'huahitiyee' (Alvarado de, 1962)
Pretil: 'yuu yosiya yuu ninacuiya', 'yuu dzucuahahi noho huahi', 'yuu nina quacu'
Arco de edificio: 'yahicuta', 'sayonacayeyuu', (yahicuta (Alvarado de, 1962)
Estribo de edificio: 'dai huahi', 'namandaihuahi', 'namayehe tuvui huahi', 'yehenai huahi', 'yehetneehuahi'
Boueda de Iglesia: 'huahininacayeyuu', 'huahininatnahayuu', 'huahininañuyuu' (Alvarado de, 1962)
Escalera: 'quayu diyoo' (Alvarado de, 1962)
-Escalón: 'diyoo'
-Escalera, escalón, grada: 'ndiyo' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
-Escalera de un palo solo: 'yutnu yosaa', 'yutnuyondaa' (Alvarado de, 1962)
-Escalera llana: 'diyocaa caayehendiyo'
-Escalera agra: 'diyoindaandichi', 'indaatuvui'
-Caracol de escalera: 'huahiyee', 'diyoyosiconuu', 'diyoo huahiyee' (Alvarado de, 1962)





Puerta: 'yahi saquevuita' (Alvarado de, 1962)

- Puerta de madera: 'yutnu yondiyu yuhu yahi', 'yutnu inino yuhu yahi', 'yutnu yondadzi yuhu yahi'
- Puerta de ciudad: 'ychiyosivui ñuu', 'ychi yosaha ñuu'
- Velo de templo: 'dzoo indita ndiyu naa', 'dzoo inino ndiyu nuu naa' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
- Lugar por donde entran y salen: 'sayondai', 'yondevui', 'sayocai', 'sayosivui' (Alvarado de, 1962)
- Portal: 'huahi tuvui' (Alvarado de, 1962)

Ventana: 'yavui', 'sayocuisi nini ini huahi', 'yavui sayondij nini' (Alvarado de, 1962)

Techo de la casa: 'dica huahi' (Alvarado de, 1962)

Azotea: 'dzini huahi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

- Açutea oçotea, (azotea): 'dzinihuahi' (Alvarado de, 1962)
- Ante pecho de açotea: 'namadzavuidzinihuahi'
- Remate de la casa: 'yuu yosiya', 'yonacuiya', 'yuudzavui', 'yuu yoho', 'yuu noho huahi', 'yuu dzucuahui'

Viga: 'huitu' (Alvarado de, 1962)

- Viga labrada para edificio: 'davua yeye'

Almena: 'huico saindodzo dau' (Alvarado de, 1962)

Portada de la casa (frontera o delantera de la casa): 'tnaa huahi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'tnaa huahi', 'yuhuyahi huahi' (Alvarado de, 1962)

Patio (de casa): 'cahi huahi', 'nama ha cutu huahi', 'natnahate cuhuahi' (Alvarado de, 1962)

Camellón de Piedra: 'coo yuhua' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Altar: 'chiyo' (Alvarado de, 1962)

- Altar de demonios: 'tayu quacu', 'tayu dzana' (Alvarado de, 1962)
- Catedra o pulpito: 'yutnu cuininotay', 'yodzaquahañaha' (Alvarado de, 1962)
- Retablo: 'naa sayondaa', 'naa sayehetoto', 'dzoco sanctos'

Piezas de casas bajas: 'huahi caa ni ni huahi', 'caandaa dziñe a un lado' (Alvarado de, 1962)

- Piezas de las casa altas: 'huahi caando dzo nino', 'huahi yodzo dzini'
- Pieza del medio entre suelos: 'huahi caa nini mañu'

<< Componentes a escala urbana >>

Plaza: 'yahui', 'sacaa yahui' (Alvarado de, 1962)

Calle, vía: 'ichi', 'ichi caa', 'ichi yaya' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'ychi', 'ychiyaya', 'yayacaayuquhuahi', 'ychicaayuquhuahi' (Alvarado de, 1962)

Calzada: 'ichi caa ndodzo nino' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'ychiinocanu', 'ichicaandodzonino', 'ichiyodzonino', 'ychinisaacodzo' (Alvarado de, 1962)

Camellón: 'ticoñuhu'

- Camellón de piedra: 'cooyuhua' (Alvarado de, 1962)

Terrapleno: 'sa nichitu ñuhu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'sanicaisite', 'sanicoho site', 'sanitnaa site', 'sanichitu ñuhu' (Alvarado de, 1962)

Ciudad: 'tayucanu', 'ñuu canu yucuduta', 'tayutoniñe', 'tayu nann', 'yuyui tayu' (Alvarado de, 1962)

- Matriz, metrópoli: 'tayu dzini dzitusi', 'tayu dzinisi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009),
- 'tayu': asiento de indios, silla, palacio, provincia, pueblo
- Lugar por pueblo: 'ñuu'
- Ciudad cercada: 'ñuu caa ndiyu sacu'

Cerca o muro de ciudad: 'namasacu', 'yondiyuñuu nama dau nuu ñuu', 'namandau', 'namayondadzi ñuu', 'nama sacu', 'yondadzi neendu ñuu' (Alvarado de, 1962)





Pueblo: 'ñuu toniñe'

-Cabeçera de pueblo: 'dziniñuu', 'ñuunine', 'sacaatayu' (Alvarado de, 1962)

-Aldea: 'daha ñuu', 'ñuu ñayuq' (Alvarado de, 1962)

-Aldeas estar alrededor de la cabecera: 'neendu caasico daha ñuu'

Arrabal¹: 'siqui niqui tnahandaanuuñuu sina', 'niquitnahandaanuuñuu' (Alvarado de, 1962)

Barrio de pueblo: 'siqui'

A.4.2. Vocablos para denominar la organización espacial de algunas de las estructuras arquitectónicas

Espacio (de lugar o distancia): 'nahosi noho naho', 'sacaa siña nino', 'nahosisañohondihi', 'sacaandecanahosi' (Alvarado de, 1962)

<< Para espacios interiores >>

Cuarto trasero: 'cacate', 'dzante' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009). 'dzandate', 'cacate' (Alvarado de, 1962)

Cuarto delantero: 'chiyo' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009) (Alvarado de, 1962)

Frontera, o delantera de casa: 'tnaa huahi' (Alvarado de, 1962)

Cuarto de casa: 'ee nduq huahi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'eenduq huahi', 'eesichi Huahi' (Alvarado de, 1962)

Aposento: 'huahisacudzuta', 'huahisacavuata' (Alvarado de, 1962) 'huahi sa cavuata', 'huahi sa cudzuta' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

-Abahado² Aposento: 'huahi ninucuiñe huidzi', 'huahi ninucoho yoco', 'huahi ninacuidzi', 'huahi ninduvui ini'. (Alvarado de, 1962), 'huahi ninacuidzi', 'huahi ninduvui ini' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

-Cuadra de aposento dentro de casa: 'huahi yosico tnanu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahiyosicotnanu', 'huahi yonatnanunini' (Alvarado de, 1962)

-Fuera de aposento: 'sata nama huahi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009) (Alvarado de, 1962)

Estancia (donde está alguno); 'chiyota' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'chiyota', 'sayyota', 'sañuta', 'sanohota' (Alvarado de, 1962)

Armario, alacena: 'dzoco ñumana' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Bodega: 'huahi iñe quedze vino' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'dzocoiñumana', 'huahiiñequedze vino', 'huahi sañohoyutnuñuu' (Alvarado de, 1962)

Corredor de casa (ala de tejado): 'dzucua huahi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahituvui', 'huahiiñitadzucua', 'dzucua huahi'. (Alvarado de, 1962)

-Corredor de lonja: 'tai ñohoyahui', 'tai yosinonuu yahui', 'tai indodzonuu yahui', 'tai yotnaiyahui', 'tai sanducusacuvuiyahui' (Alvarado de, 1962)

Dormitorio lugar: 'huahi sa yoquidzita' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahi sayoquidzita' (Alvarado de, 1962)

Habitación (morada de muchos): 'sa yyota' (Alvarado de, 1962) 'sa isi siyota' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

-Habitación (morada de uno): 'sa ysisiyota' (Alvarado de, 1962) 'sa iyota' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Cocina (lugar donde guisan): 'huahi yocuvui huaha sa casi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

-Fogón: 'sayosisi ñuhu', 'ñuhu yendenuhu' (Alvarado de, 1962)

Cenadero (lugar donde cenar): 'huahi sa casi dzini' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Comedor: 'tay cavuiyo' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'taysasiyyo', 'taisasicahi', 'taindasa', 'taycavuiyo' (Alvarado de, 1962)

Sala: 'huahi caa cani', 'huahi cani' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009) (Alvarado de, 1962)

Letrinas o secretas: 'huahi tata' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Lugar de consejo: 'huahi sa yona tnay tnuni' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

Antiguo lugar: 'chiyoyata' (Alvarado de, 1962)

Auditorio (lugar para oír): 'huahisinitniño', 'huahiyonatnaitniño' (Alvarado de, 1962) 'huahi sini tniño', 'huahi sino cavua tniño' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)

1. Arrabal: Del ár. hisp. arrabád, y este del ár. clás. rabad. 1. m. Barrio fuera del recinto de la población a que pertenece. 2. m. Cada uno de los sitios extremos de una población. 3. m. Población anexa a otra mayor. RAE

2. Avahado: 1. adj. desus. Dicho de un lugar: Lleno de vaho, falto de ventilación. RAE en línea.



<< Para espacios exteriores >>

ANEXO 4
Vocabulario
Nuu Dzavui



- Solar de casa: 'chiyo si' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
- Patio de casa: 'cahi huahi', 'natnahacutu huahi', 'natnahatecuhuahi' (Alvarado de, 1962)
- Pila de agua: 'dzoconduta', 'saha yuu yuuni satanino ñohonduta' (Alvarado de, 1962)
- Piscina: 'nama ndau nisico caa nduta' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
 - Cisterna, algibe: 'yende', 'sacohonduta', 'cavuanduta' (Alvarado de, 1962)
 - Alberca de agua: 'sayosacutunduta yendeyosacutunduta', 'dutasiañadutacaayende' (Alvarado de, 1962)
 - Estanque de agua: 'yende duta', 'sahanduta', 'sacaanduta', 'daucaanduta', 'dau ñohonduta' (Alvarado de, 1962)
 - Fontanal, lugar de fuentes: 'sayocananduta', 'sayoquivuinduta', 'sayosinonduta', 'sayocainduta'
- Caballeriza o establo: 'huahi iñe idzu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'huahi idzu', 'huahi iñe idzu' (Alvarado de, 1962)
- Pocilga: 'huahiquene', 'sayequene', 'sañohote' (Alvarado de, 1962)
- Jardín, huerto, vergel: 'itu ita' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'itu', 'itu' (Alvarado de, 1962)
- Jardín: 'itu' (Alvarado de, 1962)

A.4.3. Vocablos para denominar las herramientas y los materiales constructivos de las edificaciones

- Andamio: 'sitoyutnu' (ta (Alvarado de, 1962)
- Cimbra: 'yutnu saquehetaniño'
- Bruñidor instrumento: 'yuudzacuii' (Alvarado de, 1962)
- Paleta con que aplanan lo encalado: 'yutnu canichico', 'yutnu tiyechi'
- Plana de albañil: 'caa tecadzi', 'caa conodzacuii dayu'
- Escuadra o cartabón: 'yutnu siqui', 'yutnu sani siqui'
- Escuadra de cantero: 'yutnusi' (Alvarado de, 1962)
- Piedra: 'yuu' (Alvarado de, 1962)
- Piedra dura: 'yuu casi', 'yuundavua', 'yuu toto', 'yuu dzee', 'yuundeque dzoo'
 - Piedra labrada de cuatro esquinas: 'yuu qmi ñqui', 'yuu caandua'
 - Piedra arenisca: 'yuu tnumi', 'yuu yuchi'
 - Piedra para bruñir: 'yuu yodzacuii', 'yuu dziñu'
 - Lossa piedra: 'yuu nono', 'yuu cono'
- Caxcaxo piedra menuda: 'yunnindoyondaa', 'yuunicaindaa', 'yuunitahuindaa'
- Arena para labrar piedra de mármol: 'yuunuhu' (Alvarado de, 1962)
- Arena para alisar piedras: 'yuutnumi'
 - Arenisca tierra: 'ñuhu tequesi'
- Losa: 'coho ñuhu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009) (Alvarado de, 1962)
- Mármol: 'yuunduta', 'yuu cui' (Alvarado de, 1962)
- Tabique: 'nama cuiñe', 'nama chisi', 'nama nduyuini' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
- Ladrillo: 'ndoho tavui'
- Adobe: 'ndoho' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'doho' (Alvarado de, 1962)
- Cal: 'caca' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
- Cal cernida: 'caca ndihi' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'cacandihi', 'cacayuchi' (Alvarado de, 1962)
 - Mezcla de cal: 'dayu caca' (Alvarado de, 1962)
- Yeso: 'yuu ñuhu cachi', 'ñuhu cachi' (Alvarado de, 1962)
- Argamasa (mezcla de cal): 'ndayu caca' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009), 'dayucaca' (Alvarado de, 1962)
- Clavo: 'duyucaa'
- Teja: 'chita' (Alvarado de, 1962)
- Tejo: 'techiyocuta'
 - Tejuela, pedazo de teja: 'techiyotahu'
- Hierba (con que hacen casas pajizas): 'ita ndacu' (Jansen & Pérez Jiménez, 2009)
- Hierba (otra con que hacen jacales): 'ita ndaha', 'ita quaha', 'ita yoco'



ANEXO 4
Vocabulario
Nuu Dzavai

Tablazon para emdaderar: 'davuadzoco', 'davuayutnu', 'ñoho huahi', 'yutnu caanino huahi', 'davuadzoco', 'davuadziyo' (Alvarado de, 1962)

Pintura: 'facu' (Alvarado de, 1962)

Colores:

Amarillo color: 'saquaa' (Alvarado de, 1962)

Amarillo claro: 'quaacuisi'

Amarillo oscuro: 'saquacaitaita'

Añir³ color: 'yucunquehui', 'itaquehui quehuiyaha', 'quehuicuii'

Azul: 'sandaa', 'ñuhundaa'

Azul oscuro: 'ñuhundaatnoo', 'nuhundaaquehui'

Carmesi: 'saquahaquahaneñeneñe'

Color (generalmente): 'sanoonoo'

Color colorado: 'saquaha'

Colorado sino: 'ñuquaha', 'ñoho'

Color verde: 'sayadza', 'sacuii', 'yadzacuii', 'yadzavuisi'

Color verde oscuro: 'yadzatnoo'

Color morado: 'duqndehehuisi'

Color naranjado: 'saquaa'

Color encarnado: 'duqhuisi'

Color encarnado para barniz de rostros de ymagines: 'nuuñohocoño'

Color rosado: 'duqhuisi'

Color pardo: 'noo tecanduyehehuisi'

Color negro: 'sandyu satnoo', 'tnoonaa'

Color bermejo: 'sayaha'

Colores poner el pintor: 'yosaconoondi', f. coco.

Color muerta: 'nicuvuinaaca', 'nicuvuiquehuinuu'

Color leonado: 'itacayu'

Grana color afinada: 'ñoho'

Barniz con que dan lustre: 'dzahaquendedaha' (Alvarado de, 1962)

.....





A.4.4. Verbos para denominar acciones relacionadas a los componentes de la arquitectura y sus diferentes escalas y procesos

Abitar vno. (habitar uno) 'yyondi, f. coo'

-Abitar muchos: 'y sisiyota, f. coocuisi' (Alvarado de, 1962)

-Biuir por morar: (vivir por morar): 'yyondi', f. coo. 'Yosicandi' f. 'caca'

-Residir: 'yyondi', 'yyo cutundi', 'yehendi', f. coo f. 'quehe'

Abrir por oradar pared: 'yocaandi', 'yocaaninindi', 'yocaandi yavui' (Alvarado de, 1962)

Abrir çanja para cimiento: 'yotahuindi ñuhu', 'yosatandi', f. cata, 'yosataninondi', 'yosatandichiyo', 'yosatandisichi', 'yocahindisichi', 'yosataninoconondi', 'yotahuindi chiyo' (Alvarado de, 1962)

Acabar casa: 'yodzasinocavuaudi', 'yodzasinoditandi', 'yodzasinoneendi huahi' (Alvarado de, 1962)

Adobes hazer: 'yodzacaindidoho', 'yoquidzahuahandi doho' f. cadza. (Alvarado de, 1962)

Alargar sala o aposento: 'yodzasica huahi', 'yodzaqndahandi huahi' (Alvarado de, 1962)

Alçar antepuerta: 'yosiconahindi dzoo', 'yosaanaindidzoo', f. ca. (Alvarado de, 1962)

Allegar piedra para edificar: 'yotasiyucundiyuu', 'yosaniyucundi yuu', f. cani. 'yodzacayandi yuu' (Alvarado de, 1962)

Almenar: 'yosanindihuico', f. cani, (Alvarado de, 1962)

Apretada entrar vna casa en otra: 'nihilnoo yosivuinuu' (Alvarado de, 1962)

Bañarse en temascal: 'yosaandiñehe', f. caa, 'yocaandiñehe', 'yosivundiñehe' f. 'quevui'. (Alvarado de, 1962)

-Calentar temascal: 'yochihindiñehe', 'yosamindiñehe'. f. 'cami'

Blanquear de lexos como edificio: 'tuvuindaatuvuyiaa', 'yotuvuicuisi' (Alvarado de, 1962)

-Blanquear dar lustre blanco: 'yondadzacuisindi', 'yodadzayaandi'

Boueda hazer: 'yonadzacayendiyuu', 'yonadzatnahandiyuu', 'yonañundi' (Alvarado de, 1962)

Calçada hazer: 'yochidzonanundiichi', 'yosaquendodzoninondiichinanu', f. caque, 'yoquidzandi ichiinocanu' (Alvarado de, 1962)

Camellon hazer: 'yoquidzandi', 'ticooñuhu' f. cadza. 'yosanindi', 'ticooñuhu', f. cani 'yodzacaanditicooñuhu' (Alvarado de, 1962)

Clavar clavo en la pared: 'yochihindi' (Alvarado de, 1962)

Cubrir la casa de vigas: 'yotniñondidavua', 'yosaqndidavua'. f. caq'

Cubrir la casa con paja: 'yosatanditeyahua', 'dzinihuahi', f. cata, yondoyo canindodzonditeyahua', 'dzinihuahi', 'yochidzondi teyahua'

Cementar (hacer cimientos): 'yodzahuandichiyo', 'yotniño sitendi chiyo', 'yodzacaindi yuusaha', 'yotniñochitundichiyo', 'yosaqnanindichiyo' futuro. caq.

Derribar pared: 'yonacanindi', 'yonachihí yata', 'yona dzatevuidi', 'yosanendi', 'yonacanendi'

-Derrocar pared o casa: 'yodzatnanindi', 'yonacanendi'

-Derrocada pared o casa: 'huahinitnani', 'huahi nicoo', 'nama nisacasa'. f. q casa, 'nama ninoo'

-Desmoronarse pared: 'yocachindaanama', 'yonduchi nama', 'yotasana', 'yocuvuiteyaati', 'yechiyondoyondaanama', 'yocachi nama', 'yocuvuiquaye', 'namayocuvuiyy', 'yocuvuiquaye'

Destechar casa: 'yonanahindidavua', destechada casa: 'huahi ninanandavua'

Enmaderar casa: 'yotniñondi davua', 'yodzacaindavua' (Alvarado de, 1962)

Emparamentar algún aposento: 'yosatandidzoo', 'yosatacaandidzoo', f. cata', 'yodzacoondidzoo'

Empedrar: 'yosaqnanindi yuu', f. caq. 'yochihitnahandi', 'yonañundiyuu'

-Empedrado como calle: 'yuu nichihitnahataichi', 'yuu nitasitaichi'

Encalar: 'yodzacuiindi dayucaca'

-Encalar el suelo: 'yotasindi chico'

Encanalar el agua: 'yocahindi sichi', 'yosacandiduta' f. quaca.

-Encañar agua: 'yodzaqhunduta ini sichi', 'yosaqni yuhundi duta', 'yosaqni yuhundi sichinduta', 'yochihí yuhundi sichinduta'

Enladrillar suelo: 'yochihí tnahandi doho tavui', 'yonañundi dohotavui', 'yosaqnahandi dohotavui', 'yosaqnanindi doho tavui'

Enlosar: 'yochihí tnahandi yuu', 'yonañundi yuu', 'yosaqnahandi yuu', futuro caq

Esculpida cosa en piedra o madera: 'yuu', l. 'yutnu dusa' yuu, l. 'yutnu nisatandusa', 'dusa yuu, l. yutnu'.



ANEXO 4
Vocabulario
Ñuu Dzavui

Labrar piedras o madera: 'yosasindi', f cusi 'yosasi daandi'

-Labrarse la piedra: 'yotusi yuu'

Ladrillar, enladrillar: 'yochihi tnahandi doho tavui', 'yonañundi dohotavui', 'yochihi yuqndi doho tavui' (Alvarado de, 1962)

Lossar o en lossar: 'yochihitnahandiyuu nono', 'yuu cono', 'yonañundiyuu nono', 'yosaqtnahandi', fu. caq. 'yodzatnahandi'

Nivelar con agua el edificio: 'yosaqcuhandi duta'. f. caq, 'yotniñocuhandi duta', 'yosaqndaandi duta'

-Nivel: 'yutnu sa qcuhua', 'yutnu taacuhua'

-Nivelar con plomada: 'yosanindi siquiyuu', 'yona cuhandi', 'yositonini cuitendi yuu', 'yosata caandi', f. cata, 'yuu dzevui ñuhu', 'yositondaandi', f. coto

Paramentar sala: 'yosatandi dzoofutu', 'cata', 'yodzacaandidzoo', 'yodzacoondidzoo'

Renovar edificio: 'yonacani huahandicum ceteris'

Sacar tierra de cimientos: 'yosidzoninondi ñuhu', futu. 'cuidzo', yocanandidzondi ñuhu', 'yocaininondi ñuhu'.

Sustentar edificio: 'yotuvuindi', 'yochihituvuindi'

Tchar casa: 'yotniñodi davua', 'yochidzondi davua', 'yosaqndi davua', fu caq



6.2. Bibliografía

- Acuña, R. (1984). “*Relaciones geográficas del siglo XVI: Antequera*”. Ciudad de México: UNAM-IIA.
- Alvarado de, F. (1962). “*Vocabulario en Lengua Mixteca (1593)*”. México: INAH-Instituto Nacional Indigenista.
- Anders, F., Jansen, M., & Pérez Jiménez, G. A. (1992). “*Crónica Mixteca. El rey 8 Venado, Garra de Jaguar; y la dinastía de Teozacoalco-Zaachila*”. Ciudad de México, Austria: Fondo de Cultura Económica.
- Caso, A. (1996). “*Reyes y Reinos de la mixteca I*”. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- De la Fuente, Beatriz y Klein, Cecilia F. (2002). “*Los primeros estudiosos de la iconografía prehispánica*” y “*La iconografía y el arte mesoamericano*”, respectivamente. Revista Arqueología Mexicana No. 55. 28-39.
- De Burgoa, F. (1934). “*Geográfica descripción*”. México: Talleres Gráficos de la Nación.
- De Burgoa, F. (1934). “*Palestra Historial*”. México: Talleres Gráficos de la Nación.
- Dennis, B. J. (1994). “*Narrative Sequences in the Codex Borgia and the Codex Zouche-Nuttall*”. En H. B. Nicholson, & E. Quiñones Keber, Discoveries and Research in Mesoamerican Art and Archaeology. California: California Labyrinthos.
- Díaz Zúñiga, D. A. (2012). “*Vocabulario Ilustrado de Arquitectura Prehispánica*”. México: Tesis UNAM-FA.
- Didi Huberman, G. (2011). “*Ante el Tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*”. Buenos Aires.
- Diego Luna, L., & Galeana Cruz, E. J. (2014). “*Arquitectura y sistemas constructivos*”. En R. Spores, & N. M. Robles García, Yucundaa. La ciudad mixteca y su transformación prehispánica-colonial (págs. 115-133). México, D.F.: INAH- Fundación Alfredo Harp Helú.
- Ferrater Mora, J. (1964). “*Diccionario de Filosofía*”. Buenos Aires: Editorial Sudamericana Buenos Aires.
- Garza Tarazona, S. (1970). “*Nomencladores: Catálogo de representaciones arquitectónicas en códices mixtecos*”. México: Museo Nacional de Antropología, Sección de Maquinas Electronicas.
- Garza Tarazona, S. (1978). “*Códices Genealógicos. Representaciones arquitectónicas*”. México: SEP, INAH, Centro Regional del Sureste.
- Gay, J. A. (1881). “*Historia de Oaxaca. Escrita por el presbítero José Antonio Gay*” Tomo I. México: Imprenta del Comercio de Dublan.
- Geurds, A., & Jansen, M. E. (2008). “*El Centro Ceremonial de Monte Negro. Un acercamiento cognitivo sobre la urbanización entre los Nuu Dzauí*”. En A. G. Mastache, R. H. Cobean, Á. García Cook, & K. G. Hirth, Urbanism in Mesoamerica (págs. 378-421). Ciudad de México: INAH- The Pennsylvania State University.
- Giordano, D. (2002). “*Una interpretación de la Morfología*”. Seminarios de Primavera 2002, (págs. 1-4).
- González Monte, A. (1989). “*Semiótica*”. Perú: Editorial Wari.
- Grassa Miranda, V. M. (2007). “*Didáctica de la representación gráfico-geométrica: reconstrucción de un concepto espacial aplicado*”. Encuentro FIPPU (pág. 6). Madrid: Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica. Escuela Técnica Superior de Gestión de la Edificación.
- Grassa Miranda, V. M. (2009). “*Cognición espacial de la representación gráfico-geométrica*”. Arquitectura Revista Vol. 5, 21.



- Hermann Lejarazu, M. Á. (2007). “*Códice Nuttall Lado 1: La vida de 8 Venado*”. *Arqueología Mexicana*, 06-103.
- Hermann Lejarazu, M. Á. (2009). “*Códice Nuttall Lado 2: La historia de Tilantongo y Teozacoalco*”. *Arqueología Mexicana*, 08-103.
- Hermann Lejarazu, M. A. (2011). “*Los glifos de Teposcolula y Yanhuitlán: La identificación de dos topónimos elusivos*”. *Cuadernos del Sur*, 77-91.
- Hermann Lejarazu, M. Á. (2014). “*Los Pueblos Desvanecidos de la Mixteca Antigua: Una reconstrucción geográfica*”. En R. O. Escamilla, *Recuerdos y Costumbres vivas en la Mixteca* (págs. 75-129). Huajuapán de León, Oaxaca: Universidad Tecnológica de la Mixteca.
- Hermann Lejarazu, M. Á. (2015). “*Configuraciones territoriales en la Mixteca*”. Ciudad de México: CIESAS.
- Hill Boone, E. (2010). “*Relatos en rojo y negro. Historias pictóricas de aztecas y mixtecos*”. México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Hood J., G. M. (1933). “*Geometry of Engineering Drawing. Descriptive geometry by the Direct Method*”. New York & London: McGraw-Hill Book Company Inc.
- Jansen, M. E. (2011). “*The Mixtec pictorial manuscripts : time, agency, and memory in ancient Mexico*”. Leiden: Brill.
- Jansen, M. E., & Pérez Jiménez, G. A. (2009). “*Voces del Dzaha Dzavui: Mixteco clásico: análisis y conversión del vocabulario de Fray Francisco de Alvarado (1593)*”. Oaxaca: Colegio Superior para la Educación Integral Intercultural de Oaxaca.
- Jorge Alonso. (2008). “*Arqueología y Etnohistoria de la Mixteca*”. *Desacatos. Revista de Antropología Social*, 7-146, CIESAS.
- Kowalewski, S. A., Balkansky, A. K., Stiver Walsh, L. R., Pluckhahn, T. J., Chamblee, J. F., Pérez Rodríguez, V. Smith, C. A. (2009). “*Origins of the Nuu. Archaeology in the Mixteca Alta, México*”. Boulder, Colorado: University Press of Colorado.
- Libura, K. (2014). “*Ocho Venado, Garra de Jaguar, héroe de varios códices*”. Ciudad de México: Ediciones Tecolote S.A. de C.V.
- Lind, M. (2008). “*Arqueología de la Mixteca*”. *Desacatos. Revista de Antropología Social*, 13-32.
- López Sáenz, M. (2002). “*Reflexiones sobre la verdad de la filosofía hermenéutica de H.G. Gadamer*”. *A Parte Rei*, 1-14.
- Maldonado Alvarado, M., & Maldonado Alvarado, B. (2004). “*La Sabiduría de las Pieles*”. Oaxaca: CONACULTA-INAH Oaxaca
- Marcus, J. (1992). “*Mesoamerican writing systems. Propaganda, myth and history in four ancient civilizations*”. New Jersey: Princeton University Press.
- Oudijk, M. R. (2008). “*De tradiciones y métodos: investigaciones pictográficas*”. *Desacatos. Revista de Antropología Social*, 123-138.
- Pérez Rodríguez, V. (2014). “*La agricultura y la importancia del sistema Lama-bordo*”. En R. Spores, & N. M. Robles García, Yucundaa. *La ciudad mixteca y su transformación prehispánica-colonial* (págs. 293-311). México, D.F: INAH-Fundación Alfredo Harp Helú.





Pincemin, S., & Rosas, M. (1985). "Representaciones arquitectónicas en los códices mayas". Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana, 87-90.

Ponce de León, P. C., & Siller, J. A. (1985). "La influencia nahuatl en la terminología arquitectónica". Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana, 23-30.

Possos, G. (2012). "International Workshop Barcelona". Recuperado el 12 de Febrero de 2012, de Jornadas Científicas COAC: http://pa.upc.edu/ca/Varis/altres/arqs/congresos/copy_of_International-Workshop-COAC-Barcelona-2012---Jornadas-Cientificas-COAC-Barcelona-2012/comunicacions/sesion-6-session-6/POSSOS-G.pdf

Rodríguez Cano, L. (2008). "Los signos y el lenguaje sagrado de los 20 días en el calendario ritual de la Mixteca y los códices del Noroeste de Oaxaca." Desacatos, 33-74.

Sanders Pierce, C. (1902). "La lógica considerada como semiótica". Milford Pa.

Schávelzon, D. (1982). "Las representaciones de arquitectura en la arqueología de América". Ciudad de México: UNAM.

Seguí de la Riva, J. (1986-1998). "Dibujar, Proyectar(I). Escritos acerca del dibujar y el dibujo del proyectar y el proyecto arquitectónico". Madrid, España: Cuadernos del Instituto Juan e Herrera. Facultad de Arquitectura de Madrid.

Smith, M. E. (1973). "Picture Writing from Ancient Southern Mexico. Mixtec Place Signs and Maps". Oklahoma, U.S.A.: University of Oklahoma Press, Publishing Division of the University.

Spores Ronald (1967). "The Mixtec Kings and Their People". University of Oklahoma Press.

Spores, R., & Robles García, N. M. (2014). *Yucundaa. La ciudad mixteca y su transformación prehispánica colonial*. México, D.F: INAH- Fundación Alfredo Harp Helú .

Sten, María. (1999). "Los Códices de México. Historias extraordinarias". Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V. México, 75-77.

Taladoire, E. (2015). "Las aportaciones de los manuscritos pictográficos al estudio del Juego de Pelota". Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas.

Velásquez García, E. (2013). "La interpretación de la escritura. La lectura de lo indescifrable". Arqueología Mexicana No. 121. Arqueología del siglo XXI, 77-85.

Velázquez Cedeño, M. E. (25 de Abril de 2012). "Tetlacuilolli". Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de Tetlacuilolli: <http://www.tetlacuilolli.org.mx/codices.php>

Vera Boti, A. (2007). "composicion.aq.upm.es". Recuperado el 06 de Noviembre de 2015, de http://composicion.aq.upm.es/Master/Modulo%20B/Maure/3.1._Modelos,%20tipos%20y%20tipologia.pdf



6.3. Referencias de las figuras e imágenes

Todas las imágenes de las 47 láminas del *Códice Nuttall* pertenecen a las fotos tomadas por el acervo:
©THE TRUSTEES OF THE BRITISH MUSEUM.

Las ediciones que se hicieron de ellas para explicar el análisis hecho en esta tesis, fue elaborado por:
Debra Atenea Díaz Zúñiga

Portada de tesis: Dibujo digital y composición original de las láminas 42,44 y 78 del *Lado 1 del Códice Nuttall*.
Las imágenes que aparecen en las carátulas de cada capítulo provienen de:

Portada: *Códice Nuttall*, Lado 2, láminas 15 y 21

Agradecimientos: *Códice Nuttall*, Lado 2, Lámina 19a

Introducción: Edición de las láminas 7 y 13 del Lado 2 del *Códice Nuttall*

Capítulo I: *Códice Nuttall*, Lado 2, Lámina 22

Capítulo II: Edición de las láminas: 21,22,18 y 19b, del Lado 2 del *Códice Nuttall*

Capítulo III: Edición de las lámina 15 del L2 del *Códice Nuttall* y de las láminas 5 y 48 del anverso del *Códice Vindobonensis*.

Capitulo IV: Lámina 79 del Lado 1 del *Códice Nuttall*

V. Comentarios Finales. Lámina 81 del Lado 1 del *Códice Nuttall*

* Figura 1: Imagen recuperada del *website*: <https://www.expedia.co.jp/The-British-Museum-London.d501529.Place-To-Visit>, para edición y composición original.

* Las ilustraciones que aparecen en la Semblanza histórica del Capítulo I, fueron elaboradas por D.A.D.Z. con base a una investigación gráfica de los retratos fotográficos o pinturas de los personajes históricos que aparecen en el relato.

La foto del Museo Británico se recuperó del *website*: <http://www.travellermade.com/the-british-museum-so-british/> para una composición de imagen original.

La foto de *Zelia Nuttall* que aparece en esa misma sección, carece del crédito correspondiente. Se recuperó del *website*: <https://at37.wordpress.com/2013/03/19/3047/>

* Figura 11. Línea de Investigadores. Edición original de D.A.D.Z. Las fotos para editarla se recuperaron de los siguientes *websites*:

Alfonso Caso. <http://museoebc.org/eventos/alfonso-caso-andrade>

Mary Elizabeth Smith. No logré recuperar el documento original o su nombre, sin embargo era de una publicación digital acerca de documentos mixtecos del cual Sebastian Van Doesborough era co autor.

Maarten Jansen. <http://www.research.leiden.edu/research-profiles/global/people/organisation.html>

Elizabeth Hill Boone. <http://www2.tulane.edu/liberal-arts/art/boone.cfm>

Manuel A. Hermann Lejarazu. http://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2012_148.html

* Figura 12. Fotografía de Silvia Garza Tarazona, recuperada del *website*: <http://cultura.morelos.gob.mx/galeria/pieza-del-mes-alfareria-xochicalca>, para su edición por D.A.D.Z

* Figura 13. Portada de "Códices Genealógicos. Representaciones Arquitectónicas". Fotografía recuperada del *website* de Mercado Libre en el 2013.



