



4

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

Diseño de material didáctico
sobre
CONVENTOS
SIGLO XVI
EN MÉXICO

Tesis
Que para obtener el título de:
Licenciado en Comunicación Gráfica
Presenta
Patricia Arroyo Estrada



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F

Director de tesis: Lic. Mauricio Orozpe Enríquez

México, D.F., 2002

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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.

Para ti Mamá

por ser lo que más amo y admiro en esta vida

Gracias

Señor de los cielos infinitos.

Mamá, Cristina, Carlos, Jesús, Lilia, Luis y Gloria por estar siempre a mi lado.

Mauricio, Alfredo y René por tener la virtud de compartir su amor a la Historia del Arte.

Alfonso, Marco Antonio y Omar por su apoyo incondicional.

A todos por haber creído en mí y en esta propuesta. Por haberme dado ánimos para continuar y sobre todo, por hacer que creyera en lo que hago.

Índice

Introducción.	4
I. Metodología para el diseño	
I.1 Definición de metodología	9
I.1.1 El proceso metodológico	10
I.2 Elementos inherentes del diseño gráfico	
I.2.1 Los elementos	21
I.2.2 Las técnicas visuales	25
I.3 Retícula	
I.3.1 El módulo	28
I.3.2 Funciones	29
I.4 Diseño editorial	
I.4.1 Elementos para su desarrollo	31
I.4.2 Los tipos para cuerpo de texto	33
I.4.3 La maqueta de la página	35
II. La investigación	
II.1 Investigación de campo	37
II.2 Investigación documental	41
III. Didáctica	
III.1. Definición y finalidades	42

III.1.1 Tipos	43
III.1.2 Planteamiento didáctico	45
III.2. Didáctica y comunicación.	47
III.3. La imagen en la didáctica.	48
III.4. Material didáctico	
III.4.1. Definición	50
III.4.2. Clasificación	52
III.4.3. Métodos didácticos en la evangelización	56
III.5. El juego como recurso didáctico.	
III.5.1. Definición de juego	58
III.5.2. Tipos de juegos	59
IV. La propuesta de diseño del material didáctico	
IV.1 Las propuestas: la guía y el juego	63
IV.2. Los formatos	66
IV.3. Las partes del libro	67
IV.3. Construcción de la retícula	
IV.3.1 El grabado	68
IV.3.2 El módulo y la estructura	70
IV.4. La guía sobre los conventos del siglo XVI	
IV.4.1 El formato y la retícula	74
IV.4.2 La portada	75
IV.4.3 Las viñetas, ilustraciones y fotografías	77

IV.4.4 Las guardas	81
IV.5. El juego sobre los conventos del siglo XVI	
IV.5.1 Los formatos y la retícula	83
IV.5.2 Descripción del juego: objetivos, contenido y reglas	89
IV.6. Materiales y acabados	
IV.6.1 Papeles y cartulinas	95
IV.6.2 Impresión y encuadernación	98
Conclusiones	100
Bibliografía	104
Apendice A. <i>La guía</i>	111
Apendice B. <i>El juego</i>	186

Introducción

El interés por aventurarme a desarrollar un proyecto así, surge de una serie de vivencias donde estuvo presente el arte que se desarrolló en los conjuntos conventuales del siglo XVI en México. Estas vivencias se dieron principalmente en clases -a nivel superior- y en visitas a estos recintos. En la mayoría de ocasiones la exposición sobre este tema consiste, en dar un breve contexto histórico y un listado de los elementos arquitectónicos que dan forma a estos conjuntos. Así mismo las clases se pueden basar en la lectura de una o varias publicaciones que se enfocan sólo en ciertos temas en específico (arquitectura, pintura, escultura, etc). De esta forma pareciera que la información se presentara como las piezas de un rompecabezas, dispersa; así el interesado en conocer más acerca de este tema, deberá de ir armándolo poco a poco para poder enfocarse -si así lo desea- a un tema en particular. Un caso semejante al de las clases, se presenta mientras se realiza una visita a estos recintos, ya que no cuentan con información que oriente al visitante; escasamente aparecen cédulas con alguna información.

Durante las clases y/o visitas se hace muy evidente la falta de material didáctico adecuado para la enseñanza de este tema. Existe la necesidad de presentar este tema con un enfoque más accesible para el público interesado y que de alguna manera, cubra con las expectativas para introducirse en el tema y permita vislumbrar lo que se puede llegar a conocer.

Estos conjuntos forman parte de nuestro acervo cultural y son un gran documento que necesita ser difundido de forma más activa. La difusión de estos conjuntos -y en general de la cultura en México- debe ser un campo en donde intervenga más la comunicación gráfica y el diseño gráfico como intermediarios para hacer más accesible al público la cultura y la historia.

El gran número de conjuntos conventuales que se dispersan por todo México, aún conservan algunas de las características que tuvieron durante el período de la conquista. La conquista de México tuvo como consecuencia grandes cambios en la vida de los habitantes de este territorio; entre ellos la imposición de una nueva religión, que tuvo gran influencia en los cambios políticos y sociales. La religión fue diseminada por las ordenes mendicantes que en su afán de imponer su pensamiento, se dieron a la tarea de construir estos grandes espacios. Para ello se apoyaron en la mano de obra indígena, en sus ideales y en sus libros. Estos contenían entre sus páginas grabados que proporcionarían los elementos para construir y ornamentar los conjuntos conventuales. Muchos de estos grabados fueron plasmados en la arquitectura, escultura y pintura que dan forma a los conventos, teniendo como propósito el de instruir a los indígenas dentro de la religión católica. Con estos elementos los frailes crearon un espacio didáctico para la enseñanza; cada espacio del con-

junto conventual contenía y mostraba los lineamientos de la nueva religión.

Retomando este acontecimiento, mi propuesta de diseño de material didáctico se basó en un grabado -donde viene representado un fraile dirigiéndose a un grupo de indígenas y que aparece en uno de los libros que más influyeron en la evangelización llamado "Confesionarios"- como módulo básico para crear rectángulos armónicos y áureos para elaborar una retícula, creando con ésta espacios bidimensionales y tridimensionales en donde se sustentan todos los elementos que dan forma al material didáctico que se compone de una guía y juego de mesa. Así este módulo siempre esta presente, representando y sustentando el fin del material didáctico, la enseñanza.

Los propósitos que busca este proyecto son:

Diseñar un formato bidimensional que proporcione a través de la composición con imágenes y texto, los elementos (arquitectónicos, pictóricos y escultóricos) que conformaron estos conjuntos conventuales.

Diseñar un espacio tridimensional para llevar a cabo la construcción de un conjunto conventual modelo y a partir de este, realizar un juego de mesa en donde los participantes intervengan en el proceso de construcción de estos conjuntos conventuales.

Valorar el fin educativo que dieron los evangelizadores a estos con-

juntos conventuales para aplicarlo en la exposición de este tema a través de material didáctico.

El desarrollo de este material didáctico pretende entre otras cosas: Establecer una analogía con los métodos y materiales didácticos que emplearon los evangelizadores en estos conjuntos conventuales, así como también la concepción de estos y sus estructuras principales, para plantearla nuevamente en el desarrollo de este material, desde un punto de vista comunicacional y didáctico.

En los próximos capítulos expongo el proceso del como se llevo a cabo esta propuesta de material didáctico. Inicio presentando la metodología de diseño aplicada para llevar a cabo esta propuesta. Describo el proceso de diseño como un proceso doble, por dentro un proceso creativo y por fuera un proceso comunicacional. Cada una de las etapas y componentes de estos modelos las explico en base a la propuesta, para presentar el seguimiento que se le dio a esta propuesta. Ahí mismo defino y describo los elementos inherentes al diseño gráfico que le dieron forma a esta propuesta. En seguida continuo con la definición de la retícula, sus funciones y los elementos que le dan forma, como lo son el módulo. Así mismo menciono a los elementos que conforman al diseño editorial.

A continuación presento la investigación documental y de campo que dieron las bases para el desarrollo de esta propuesta.

En el siguiente capítulo describo lo referente a la Didáctica, como lo es su definición y funciones, los tipos; su relación con la comunicación, el papel de la imagen dentro de esta, defino el material didáctico y sus tipos, así como también defino y doy ejemplos y características de los juegos; todo ello con el fin de definir, lo que después se aplicaría en el diseño de esta propuesta de material didáctico.

Posteriormente, describo el como se llevo a cabo este material didáctico primeramente mencionando, el desarrollo de la guía con formatos, retículas, el trabajo ilustrativo de esta y su función como material didáctico. Después menciono el como se concibió y se llevo a cabo el juego, describiendo sus objetivos, reglas, materiales y fines que busca este. En el siguiente capítulo menciono los materiales y acabados que le dan forma a este material didáctico, mencionando características de ellos, el como y donde se emplearon en este material. Al final presento mis conclusiones y la bibliografía.

El presente trabajo lo elabore pensando en que tuviera una utilidad real, para que no se quedara en el solo hecho de elaborarse para cumplir con un tramite escolar. Yo espero que sea de mucha utilidad y que aporte algo a la comunidad de la escuela y la sociedad en general.

Metodología para el diseño

Definición de metodología

Al iniciar este trabajo me enfrente con varios problemas entre ellos y el más importante: Como iba a hacer para manejar y sintetizar toda la información que había recabado durante la investigación documental y de campo. Como la procesaría, como la adecuaría visualmente, en fin; tendría que seguir una metodología.

Antes de dar a conocer la metodología que dio como resultado la propuesta que presento, definire la metodología y método.

-La metodología: es la esfera de la ciencia que estudia los métodos generales y particulares de las investigaciones científicas, así como los principios para abordar diferentes tipos de objetos de la realidad y las distintas clases de teorías científicas.

-El método: es una vía o procedimiento para conocer, para investigar-. En la producción se trata del procedimiento que se utiliza para elaborar las cosas, para cultivar las plantas, los animales, etc. En la ciencia el modo de alcanzar nuevos resultados en el pensamiento. Sólo aquél método que se base en el conocimiento acerca de un objeto y de sus leyes puede proporcionar resultados útiles en la teoría y en la práctica.

El proceso metodológico

Si bien es claro que en las primeras fases del proceso de diseño es necesario recabar información, pero este no es el fin del diseño, tan sólo es uno de los medios que se utilizan para establecer los cimientos para llevar a cabo un proyecto.

En el caso particular de la metodología del diseño, tal parece que en realidad el y/o los métodos, se vuelven herramientas para justificar una solución más que un camino para llegar a ella. Una razón para apoyarse en los métodos, es la necesidad de explicar las soluciones alcanzadas "demostrando" que no son formas gratuitas.

"Muchos de los métodos tradicionales son listas o diagramas que dividen en fases el proceso de diseño. El método de diseño debe de organizar los proyectos - como se hacen, como se construyen y como se debe de sistematizar la información".¹

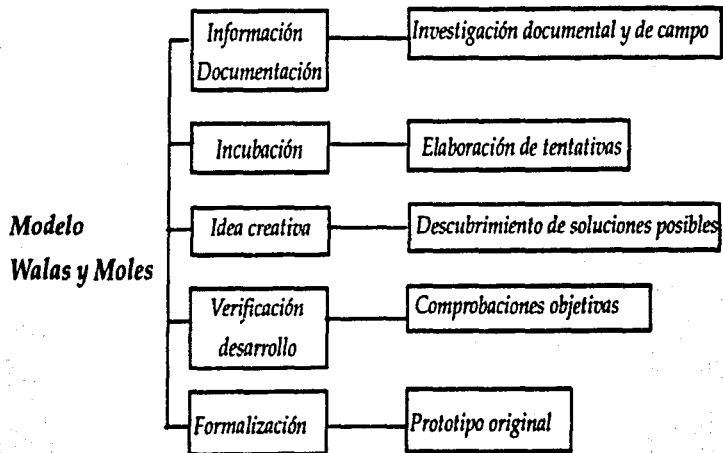
El diseño es una actividad múltiple que implica un doble proceso: interiormente un desarrollo creativo y externamente un desarrollo comunicacional. El diseño es la planificación de un proceso de creación traducido en un producto o mensaje. Este no es un proceso lineal, sino de un constante ir y venir por las diversas fases, hasta encontrar una respuesta que satisfaga los requerimientos o necesida-

1. Jiménez, Luz Ma. *Los métodos de diseño. Un breve análisis.* DX Estudio y experimentación del diseño - Disertando la comunicación. México. Moebius, año 2. No. 7, Diciembre 1999. págs. 24-28.

des de nuestro producto o mensaje. "El diseño es la expresión planificada de un propósito comunicacional"². No se limita a la forma externa, esta sólo es la expresión visible de un proceso.

Joan Costa en su libro *Imagen global*³ propone los siguientes métodos para llevar a cabo el doble proceso del diseño - el proceso creativo y el comunicacional-, que me parecieron los más adecuados para realizar mi propuesta.

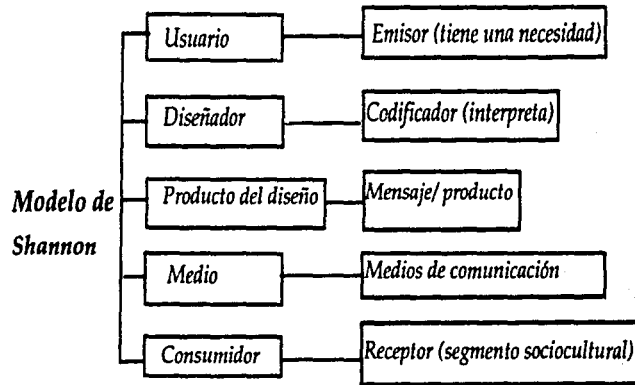
El primero es el que corresponde al proceso creativo y es el modelo de Walas y Moles que esta compuesto por las siguientes etapas (al lado aparece una descripción breve de cada etapa):



2.- Costa, Joan, *Imagen global*.
Enciclopedia de diseño. España.
CEAC. 1987, pag. 15.

3.- Op. cit., pag 10-15.

El segundo es el que corresponde al proceso comunicacional y es el modelo de Shannon que involucra los siguientes componentes: (al lado aparece una descripción breve de cada componente):



A continuación describo de forma introductoria, el como llevé a cabo el desarrollo de estos modelos, ya que en los capítulos posteriores lo expongo con mayor detalle.

1) Modelo de Walas y Moles.

Información/Documentación: En esta fase realice la investigación - documental y de campo, donde estuvieron involucradas las visitas

a los conventos, la consulta bibliográfica y la asistencia a clases de arte colonial. Todas ellas me proporcionaron el punto de partida para desglosar una serie de temas y cuestiones que me ayudarían a vislumbrar el rumbo de la propuesta del diseño de material didáctico.

Incubación: Durante esta organicé de cierta manera, lo recabado durante la información, resumiendo los temas de la consulta bibliográfica que involucraban varios temas desde Historia hasta Didáctica - por las características de la propuesta a desarrollar-, revisando el desarrollo, características y necesidades de una clase y de una vista a estos recintos.

Estas dos fases las describo ampliamente en los capítulos de la investigación y didáctica.

Idea creativa: Esta surgió a raíz de la descripción de los métodos que utilizaron las ordenes medicantes para evangelizar a los indígenas entre ellos están:

-Las Cartillas y/o catecismos donde el uso de la imagen era preponderante más que el del texto, por su carácter ilustrativo.

-El uso de los libros ilustrados con grabados que trajeron de Europa los frailes, como recurso para la concepción de pinturas y esculturas e incluso como portador de modelos arquitectónicos para la

construcción de los conjuntos conventuales.

-La concepción de los conjuntos conventuales como centros educativos en donde cada uno de sus componentes, ayudaban a reforzar o ejemplificar lo enseñado por los frailes.

Con estos métodos, realicé una analogía para aplicarla en la propuesta de este material didáctico que consiste en una guía y un juego.

La guía muestra los acontecimientos que dieron origen a estos conjuntos, así como las características y elementos que les dan forma. Haciendo la reminiscencia con una cartilla y/o un catecismo se presentan los datos de manera breve, sintetizada y lo más visualmente posible. Mientras que el juego brota -literalmente- de un libro que en sus primeras páginas lo es y después se convierte en un contenedor donde salen otros libros, unos con elementos para la construcción de los conjuntos (un tratado de arquitectura y una doctrina cristiana) y otros con las dependencias y frailes dentro de ellos, un conjunto para recorrerse y plantas arquitectónicas. El juego es un libro que describe de manera vivencial (no se queda en el plano perceptivo, pasa al participativo) el como pudo ser la construcción de un conjunto conventual; ya que invita a sus participantes a transportarse al período de la evangelización para representar a un fraile que tiene como encomienda construir un conjunto conventual. A través del

recorrido por el tablero -que simula un conjunto- se demuestra como el uso de los libros traídos de Europa sirvió para la construcción de estos y al mismo tiempo muestra al participante los elementos básicos que conforman un conjunto conventual y las diferencias que se dieron entre un convento y otro a pesar de tener los mismos elementos en común.

Verificación/Desarrollo: Para materializar esta propuesta requería de alguna estructura donde se sustentará todas y cada una de las imágenes y textos que lo conformarían, para darle al conjunto de esta propuesta unidad. Así que retomando el uso de los grabados como recurso para la concepción y construcción de estos conjuntos, tomé uno de ellos como módulo para elaborar una retícula. Este grabado de formato cuadrado -que utilice como módulo en la retícula propuesta- daría pauta para la diagramación de la guía en donde cada uno de los elementos del diseño editorial que le dan forma se justifican y dan unidad a toda ella. Al mismo tiempo proporcionaría las dimensiones para un la construcción de un conjunto conventual -con su planta arquitectónica y dependencias- con una proporción muy parecida a la de un conjunto real. Este se aplicaría en la concepción de los objetos que dan forma al juego (tablero, plantas arquitectónicas, fichas, libros/contenedores, dados, etc). Esta retícula proporcionó las dimensiones para cada uno de estos objetos.

Formalización: Este un material didáctico fue elaborado en su totalidad en papel y cartulina por las posibilidades que estos materiales proporcionan. Para continuar con la analogía de los materiales empleados para evangelizar, utilice papel y cartulina Pergamino en tres tonalidades para la construcción de esta propuesta para que diera la apariencia de pertenecer a esa época. Utilice la encuadernación rústica (con todo lo que ella conlleva -guardas, lomos, tapas, acabados, etc-) tanto en la guía como en el contenedor del juego. Para los objetos que incluye el juego aplique cortes, plecados y pegados, para que le fueran lo más funcional posible al participante.

La idea, el desarrollo y formalización de este material didáctico se demuestra de forma más amplia en el capítulo de la propuesta de diseño.

2) Modelo de Shannon.

Usuario: El interés por desarrollar esta propuesta surge en gran parte por este componente, de sus necesidades como clase de arte colonial con el tema de los conventos del siglo XVI; en particular del profesor y las personas que impartirán la clase. Ellos requieren contar con material que les sirva como apoyo inmediato para hacer más fructífera la clase, para que no se quede sólo en un nivel perceptivo, sino como un medio para incentivar la participación en la clase. En

el capítulo de la investigación de campo, hablo de las características de éste, quienes forman parte de él - a nivel grupal-, que es lo que pasa en su entorno -una clase o una visita- y que es lo que esta necesitando.

Diseñador: Teniendo en cuenta las necesidades del usuario y en cierta manera formando parte del grupo, ayudándome con la investigación documental y de campo, es como comence a vislumbrar en que podía consistir la propuesta. Tendría que transmitir e interpretar a través de códigos lingüísticos e icónicos una serie de conocimientos que requería el usuario. Mi propuesta consistiría en realizar un mensaje/producto entendible y reconocible para que le fuera útil y práctico al receptor (clase). En el se tendría que reflejar toda la investigación documental y de campo, estar involucrada toda ella para poder transmitir con más dinamismo los acontecimientos que dieron forma a estos conjuntos conventuales.

Producto del diseño: La transmisión e interpretación de estos conocimientos y necesidades se desembocarían en una guía y un juego sobre los conventos del siglo XVI en México. En ambos se combinarían los códigos lingüísticos e icónicos en soportes bi y tridimensionales. La guía funcionará como material introductorio a este tema y el juego como campo de ejercicio para aplicar lo visto en

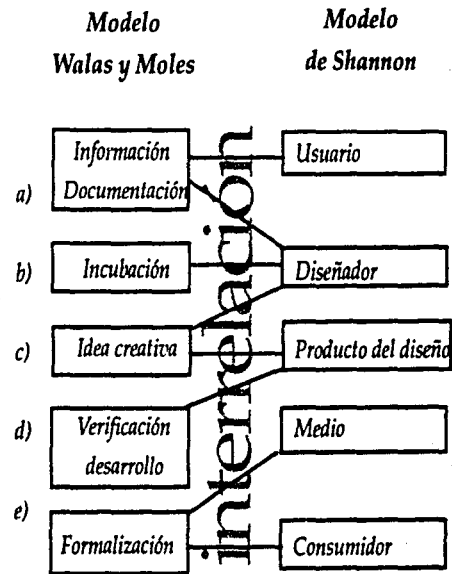
la guía. Aunque estos pueden ser independientes uno del otro; dependiendo del curso que se le quiera dar a la clase, no dejan de relacionarse el uno con el otro.

Medio: En muchas ocasiones por falta de recursos materiales y económicos se dejan de lado muchas propuestas para darle un giro más dinámico a una clase. El material didáctico de esta propuesta está pensado para poder reproducirse de forma económica. El medio empleado para éste será el impreso, ya que tiene más oportunidad de llegar a más receptores, ya que no requiere de aparatos para exhibirse, sólo necesita de espacio para presentarse, que cualquier salón de clase puede proporcionar.

Consumidor: Las clases que estén impartiendo este tema, pueden ser consumidores potenciales de esta propuesta de material didáctico, solo tomando en cuenta que para ello, se debe de contar con cierto nivel de escolaridad -mínimo nivel medio superior-. Las personas que sin asistir necesariamente a una clase se encuentren interesadas en este tema, se convierten también en consumidores potenciales de este material. Este material está pensado para cubrir un nivel introductorio a este tema.

Después de describir cada una de las etapas y componentes de estos

modelos, presento a continuación el cuadro y la descripción del como se interrelacionaron cada etapa del proceso creativo con los componentes del proceso comunicacional.



a) La etapa de la *documentación* arroja las características y necesidades del *usuario* del proceso comunicacional. b) Las etapas de la *documentación* e *incubación* me dieron (*diseñador*) los puntos para

poder desarrollar las c) *ideas* que le darían forma al *producto del diseño*, así como también d) el *desarrollo/verificación* y e) *formalización*; con este último proporcionaría las características para el *medio* -impreso- con el cual llegaría al *receptor*.

En seguida describo y defino de manera breve los elementos del diseño gráfico en los cuales me apoye para la realización de esta propuesta. Es necesario primero definirlos para después mostrar el cómo se involucraron dentro de la propuesta. Así mismo defino a la retícula como herramienta para componer y justificar estos elementos dentro de un espacio y expongo cuales son los elementos que constituyen el diseño editorial.

Elementos inherentes del diseño gráfico

La palabra gráfico se refiere tanto a la escritura como al dibujo. El trazado de un gráfico se percibe como una Gestalt -forma- , "esta teoría desafía la creencia según la cual la capacidad de la percepción es una pericia aprendida y afirmó, en cambio, que el cerebro organiza espontáneamente el sentido de los datos según pautas simples: el ver es un proceso de ordenación"⁴. La psicología de la Gestalt ha sido una fuente teórica dominante en la enseñanza básica del diseño.

Ya se han publicado numerosos libros de texto que describen "el lenguaje del diseño" como un vocabulario de elementos (punto, línea, plano, color y textura) ordenados según una "gramática" de contrastes formales (oscuro/claro, estático/dinámico, positivo/negativo). Su colocación determina las articulaciones de la composición, así como la distribución del peso, la simetría, los ritmos, la configuración espacial y el equilibrio de cada parte y del conjunto, influyendo en el dinamismo o en el estatismo del proyecto.

A continuación se describen algunos de estos elementos:

Línea

Comunican la mayor parte de información transmitida por la porción pictórica, así mismo es la fuerza más poderosa que afecta al movimiento de la vista. El impacto de esta se puede lograr ya sea mediante líneas representadas o por líneas implícitas. Estas últimas se evocan cuando el ojo del observador conecta una serie de puntos

4-Martin, Michel, *Semiología de la imagen y pedagogía*. España. Narcea. 1982. pág 23.

o formas repetidas en un flujo direccional repetido. También se infieren a partir de la dirección que encara una figura prominente, y a partir de una extensión imaginaria de una línea física dominante. Los efectos y funciones de las líneas se pueden resumir en:

-Delimitar áreas: Las líneas cerradas configuran formas.

-Las líneas que corren paralelas a un eje, sugieren vigor, estructura y estabilidad, pero también carecen de interés.

-Las líneas diagonales sugieren acción, pero tal acción puede reflejar una connotación negativa.

-Las líneas que se interceptan enfocan la atención hacia el punto de intersección, como si fuese un punto importante.

-Las líneas determinan la dirección y velocidad del movimiento de la vista. Las líneas rectas sugieren un movimiento rápido y decisivo. Las líneas curvas sugieren un movimiento suave y grácil.

Las líneas se fortalecen y se modifican entre sí. Las semejantes se vigorizan entre sí, las repetidas establecen otra línea implícita, a menudo con mayor fuerza que el vigor colectivo de las líneas presentes; las contrastantes añaden un cierto énfasis. Una línea horizontal resulta plana, firme, fría, como en posición de reposo. Una línea vertical, en cambio, es airosa, viva, nos hace pensar en una persona de pie. La línea oblicua parece casi empujada por dos fuerzas, una horizontal y otra vertical, esto sugiere una sensación de inestabilidad, casi de oscilación. La línea curva puede ser geométrica,

libre, ondulada, quebrada, pero siempre cargada de tensiones y que nos transmite por lo general la impresión de movimiento.

*"Puede expresar tensión, dinamismo, contraste; genera el ritmo, determina las superficies y construye el espacio"*⁵. Se generan asociaciones de ideas, sensaciones que recuerdan situaciones reales. La línea aunque no dibujada, puede captarse igualmente en una composición, cuando formas y colores determinan ciertas direcciones que imponen a la percepción de quien observa la obra. Podemos definir estos movimientos como líneas-fuerza de la composición. Estas líneas-fuerza pueden tener un movimiento horizontal, vertical, oblicuo, curvo, etcétera., contribuyendo con su articulación a la transmisión de una impresión de dinamismo o de estatismo, de contraste, de tensión, de expansión lateral o vertical.

Forma

Las formas se pueden hacer de tal modo que se mezclen con el fondo, o bien para que contrasten con él. Las formas que repiten las líneas estructurales tienden a mezclarse con el fondo y desaparecer, en tanto que las formas que contrastan con las líneas estructurales destacan y atraen la atención. Las formas convencionales se interpretan rápidamente pero a menudo carecen de énfasis. Las formas pueden ser exageradas o distorsionadas para dar mayor énfasis y atractivo y para denotar importancia.

5-Rodríguez González, Abelardo, *Logo ¿qué? Análisis teórico-formal de los elementos que conforman el universo de la imagen corporativa*. México. UIA. 1996. pág. 27.

Tamaño

El tamaño de un elemento siempre es relativo con respecto al tamaño de los otros elementos. Este funciona principalmente como una herramienta para atraer la atención y para enfatizar.

Textura

Normalmente se asocia con el sentido del tacto, aunque también la vista interpreta la textura. Las impresiones de textura llevan principalmente mensajes que indican el material con el cual están hechos los objetos, si son ásperos, rugosos, duros, suaves o lisos. Se comunican visualmente mediante el uso de líneas estructurales repetidas para dar la ilusión de textura. Se puede usar para separar o relacionar elementos. El observador conjunta lógicamente los elementos de la misma consistencia estructural. Al presentar el elemento con una textura contrastante, se separa y se subraya tal elemento de otros objetos presentes. En el observador, el uso de la textura influye en la percepción de una tercera dimensión.

Color

Este puede aumentar el atractivo visual y la visibilidad, puede separar elementos, mostrar relaciones, y hacer destacar a un elemento en particular, puede transmitir información acerca de un elemento específico, puede transmitir significados psicológicos o actitudes.

Espacio

Por lo regular consiste en una superficie de dos dimensiones sobre la cual se arreglarán los elementos en el formato. La relación entre el espacio visual y los elementos de la composición, es controlada por la cantidad de espacio disponible que el diseñador desea utilizar. El espacio y los elementos interactúan de tres maneras:

a) El espacio en blanco separa y dispone aparte los objetos, influye en el valor, importancia y estabilidad de los elementos. b) El uso liberal del espacio en blanco aumenta la importancia asignada al elemento individual. c) El arreglo espacial produce o destruye la ilusión de una tercera dimensión e influye en el movimiento de la vista.

Las técnicas visuales⁶

(término que aparece en el libro, *la Sintaxis de la imagen*)

Entre las más importantes podemos mencionar:

Contraste

Dos valores contrastados modifican y refuerzan el efecto de ambos. La estética y legibilidad de un tipo depende de la combinación de formas dispares, redondas con rectas, estrechas con anchas, pequeñas con grandes, finas con gruesas. Wassily Kandinsky concebía la composición pictórica como un sistema de fuerzas; todo trazo o co-

6-Dondis, A. Donis, *Sintaxis de la imagen*. España. Gustavo Gill. 1958. págs 34-38.

lor tiene relación con oposiciones geométricas o psicológicas como vertical/horizontal, recto/curvo, cálido/frío o activo/pasivo.

Equilibrio

En una composición visual, el equilibrio se obtiene cuando todos los elementos estructurales, se determinan recíprocamente (es decir, cuando cada uno es necesario al otro) de modo que ningún cambio es admisible sin alterar el significado de la composición. La colocación del peso es el factor que más contribuye al equilibrio de una composición visual. El peso de la composición se determina por la profundidad espacial o por la posición de los elementos más importantes o perceptivamente más vistosos por su forma o por su color. Para captar el peso de una composición estamos siempre condicionados por nuestra experiencia, la que precisamente esta acostumbrada a registrar el efecto de la fuerza de gravitación que atrae los objetos hacia la parte más baja.

Simplicidad

Es controlada principalmente por el número de conceptos o temas que se presentan. Muchos temas dividen la atención del observador y reducen su retención, debe limitarse a un concepto o tema importante.

Ritmo

Se consigue a través de las repeticiones regulares de líneas, formas o colores. *"Puede ser constante, alternado, acelerado, según el tamaño de los elementos que se suceden o según la amplitud de los intervalos entre un elemento y otro"*.

Movimiento

Es el flujo direccional establecido que lleva la vista del espectador de un elemento a otro. El movimiento es controlado por las líneas reales y las líneas implícitas, estas se forman a merced de la repetición de formas, superficies contrastantes, la dirección a donde apunta la figura o el elemento prominente.

El movimiento básico va de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, esta es la dirección predominante que seguirá el ojo.

Unidad

Es la soldadura de todos los elementos en una composición visual en un todo. Esta se logra mediante el empleo adecuado de los espacios. La falta de unidad produce confusión, desinterés.

Retícula

El módulo

El módulo es el principio de ordenación de una estructura, a partir del cual se puede realizar una retícula. La modulación permite organización de los signos, sujetándolos a las dimensiones de los módulos y sus posibles combinaciones. La superficie modulada proporciona zonas estables para su organización - pone en relación al signo dispuesto con el resto de la superficie-. La obtención de un módulo puede llegar a ser arbitraria, o bien, se pueden emplear los siguientes recursos para obtenerlos.

Recursos para obtener módulos:

a) rectángulos estéticos

Obtenidos mediante la utilización de un módulo arbitrario que sea común entre los lados de los rectángulos, la relación puede ser de módulos completos o fraccionados (números racionales) que se expresan con una cantidad, son finitos.

b) rectángulos dinámicos

Se determinan con base en relaciones geométricas entre los lados y expresan la relación de los lados a través de números irracionales (números que no es posible determinar una cantidad finita).

c)rectángulo de oro

Se lleva a cabo por la descomposición armónica de los rectángulos dinámicos basada en la diagonal y su perpendicular, la intersección de diagonales, la intersección de la diagonal y su perpendicular, cuando una dimensión del lado del rectángulo es transportada e intrínseca a la diagonal o cuando las dimensiones transportadas se intersecan entre sí, o bien cuando una dimensión es transportada hasta intersecar a otro lado.

Todas las anteriores se pueden mezclar, para obtener módulos o construir una retícula.

Funciones de la retícula

La retícula organiza el espacio según un tramado de oposiciones: vertical y horizontal, arriba y abajo, ortogonal y diagonal e izquierda y derecha. Esta es la estructura subyacente que organiza los datos y en donde pueden disponerse como una línea continua, o pueden encontrarse dispersos en columnas y filas de distinto tamaño. La retícula subdivide el espacio y/o superficie en campos o espacios más reducidos a modo de reja. La comprensión de la naturaleza fundamental de esta, da la posibilidad de resolver problemas complejos y así mismo tiene la cualidad de generar variedad dentro de una unidad.

Es básica como principio de organización.

Es un instrumento de trabajo que se ocupa del espacio bi y tridimensional.

Permite concepción, organización y configuración de las soluciones visuales.

Resuelve múltiples problemas en forma más funcional y lógica.

Armonización que pone en relación en el sitio que le corresponden a los signos dentro del campo gráfico.

Resuelve diversos problemas aislados o complejos en un estilo unitario y característico.

La retícula produce la impresión de armonía, orden y hace que los elementos tengan una mayor legibilidad.

Diseño editorial

Elementos para su desarrollo

*“Todo diseño editorial es en sí, un proceso comunicativo; tiene cierta intencionalidad en tanto que se plantea para ser dirigido a un grupo social específico, así mismo se encuentra inmerso en otros procesos como la producción editorial”*⁸. Los elementos que deben de tomarse en cuenta para el desarrollo del diseño editorial son:

***La letra**, con sus rasgos característicos.

***Las familias de letras**, organizadas en alfabetos y conjuntos numéricos y de signos. Es frecuente que una familia éste organizada en subfamilias, que son variaciones de la misma basadas en:

-El ancho del trazado: fino, medio, negro...

-La forma del trazo: perfilado, sombreado...

-La proporción de los ejes: redonda, estrecha, expandida...

-La inclinación de los ejes: cursiva, inclinada.

***La palabra** o conjunto de letras que forman una entidad característica.

***La línea** es un conjunto de palabras que se apoyan sobre la misma línea de base. El problema de la dimensión de la línea depende de varios factores entre ellos:

***El tipo de lectura** que requiera el texto: consulta, periódico, novela, estudio.

8.- Cabrera, Susana, *El diseño editorial. Un proceso de comunicación. DX. Estudio y experimentación del diseño. Diseñando la comunicación.* México. Moebius, año 2. No. 7, Diciembre 1999. págs. 34-36.

Cuanto mayor brevedad (un teléfono, un pie de foto) menor puede ser el tipo. A mayor duración, hay que acoplar el tamaño a la longitud total del impreso y a la comodidad de la lectura.

***El tamaño de letra:** a mayor tamaño, mayor longitud de línea.

No siempre un mayor tamaño implica una mejor lectura. Depende de la distancia y la composición del texto. La línea nunca debe ser tan larga que dificulte la precisión en el retorno al comienzo de la línea. Como regla general a mayor longitud de línea, mayor interlineado. El número ideal de caracteres según el ancho de línea es más de 30 caracteres y menos de 70. El número de letras por línea es importante para la legibilidad. Una línea de 50 a 60 letras es fácil de leer. La dirección de la lectura determina la forma de las letras y la composición.

***Las capitulares** añaden belleza y marcan los inicios.

***Las versales** construyen bloques introductorios.

***El párrafo** o conjunto independiente de líneas. Los comienzos del párrafo deben ser fácilmente reconocibles: los indentados o estilos, ambos han sido creados con tal fin. En general los párrafos comienzan con la primera indentada, aunque otro ahorro, no tan económico es en cuanto al ahorro de espacio, consiste en los párrafos con un retorno.

***La columna** si tratamos de libros, la preferencia por una o dos columnas dependerá de:

-El ancho de la página: suelen ser preferibles dos columnas estrechas, con 34 caracteres que una ancha con 80 caracteres o más.

-El tipo de proyecto: contar con dos columnas suele facilitar el uso de ilustraciones y fotografías en la publicación.

Los tipos para cuerpo de texto

El cuerpo de texto crea el bloque o cuerpo de la página y ofrece el máximo de información. Existen tipos que poseen mayor legibilidad, entre ellos están los tipos antiguos.

Antecedentes

Se conoce como tipos antiguos a los diseñados durante el siglo XV hasta la última década del siglo XVII, es en este período donde ven la luz los tipos más populares y legibles usados hasta la actualidad para el cuerpo de texto. A estos tipos se les conoce así mismo como Old Face o Garamond (un nombre que deriva de Garamond y Aldino, los tipos de la imprenta Aldino de Aldo Manucio⁹). El diseño de tipo romano estaba basado en el de Aetna de Aldo Manucio y observaba una nueva vitalidad y elegancia así como un encaje más elegante. Garamond puede considerarse una joya de la corona dentro de los tipos antiguos. El estilo antiguo se estableció definitivamente

9.-Aldo Manucio, que es al mismo tiempo editor, humanista y creador de tipos, ha pasado a la historia como una personalidad importante de los primeros tiempos de la imprenta. Entre sus méritos hay que contar el refinamiento de los tipos romanos, la invención de las letras cursivas y el desarrollo de las primeras colecciones de bolsillo, con claros criterios de funcionalidad editorial. Uno de los secretos de Manucio fue unir el sentido de la belleza y el sentido funcional de la escritura en la edición.



Características del estilo antiguo.

en Inglaterra en los primeros años del siglo XVIII, cuando un grupo de impresores encargó al joven grabador inglés William Calson la talla de un nuevo tipo. Éste tipo era la expresión final del estilo Antiguo. Las características de este estilo son:

- Modulación oblicua.
- Contraste medio entre los trazos gruesos y finos.
- Ascendente oblicua y trazos terminales en los pies de las letras de caja baja.
- Peso y color medio en su apariencia general.
- Trazos terminales encuadrados más ligeros.
- Filete horizontal de la "e" de la caja baja.
- Caja alta más corta que las ascendentes de la caja baja.

Las principales fuentes del estilo antiguo son:

- *Calson
- *Garamond
- *Palatino
- *Times y
- *Times New Roman.

La maqueta de la página.

En la composición de un texto se debe presentar un equilibrio entre lo impreso y los espacios en blanco, con el fin de realzar el valor de ambos elementos. La composición juega con la dirección de la lectura y los tamaños. En la composición general de un trabajo deben incorporarse la extensión y el valor de las áreas no impresas y esforzarse en distribuir las de manera equilibrada con el fin de no perder el efecto de claridad que proporciona el blanco en un texto. En lugar de un espacio vacío que rodea la superficie, tenemos la relación de tensión entre superficies. La composición más legible es aquella en que los efectos lineales y superficiales se encuentran en armonía. Los blancos de maqueta, en la cabeza, al pie y en los laterales son importantes. Una mirada al texto puede parecer distinta según los blancos que la rodeen. Hay que considerar que los blancos son funcionales, calman la lectura y tienen enormes posibilidades estéticas. Lo más importante de la elección de cualquier medida es que éste en relación con las que ya se han tomado o tienen que tomarse. Ninguna de las medidas es independiente de las otras:

Del tamaño del cuerpo depende la línea.

De la longitud de la línea depende la interlínea.

De las interlíneas depende la coherencia del párrafo, etc.

Existen dos planteamientos distintos hacia el problema de la armo-

nía entre texto impreso e ilustración. Uno de ellos consiste en hallar la relación formal más estrecha posible entre texto e imagen, y otro en hallar un contraste entre ellos, por ejemplo la armonía entre el grueso del trazo de la letra y el diseño.

El dibujo claro hace contraste con el tipo grande y de trazo grueso. La imagen imprecisa y difusa contrasta con la precisión del carácter de imprenta. Ambos elementos se benefician de esta oposición. Esta relación de unidad se obtiene por la similitud formal de la letras y la imagen.

La investigación

De campo

Mi primer contacto con este tipo de construcciones lo tuve durante una visita a Huejotzingo y Calpan en Puebla, realmente quede impresionada con el tamaño que poseen esas edificaciones, sin dejar a un lado el valor cultural y acervo histórico que representan. Después durante una clase de Arte en México, me volví a encontrar con ellas, pero de un modo distinto. Ya no eran las edificaciones que me habían impresionado, se habían reducido a una serie de diapositivas y un listado de términos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos, que no me decían nada. Después de averiguar un poco más acerca del tema, pude darme cuenta de que lo que habían expuesto los compañeros no era, ni una décima parte de lo que puede abarcar el tema. La literatura que habla de estos temas es muy especializada, encontrando libros que tratan el tema de manera muy general -sólo arquitectura y el contexto histórico- y dejan fuera otros aspectos importantes, o bien que tratan un tema en particular -pintura o algún espacio en concreto de la arquitectura, ejemplo: capillas posas.

Después realice otro viaje por tres conventos de Morelos; ya con el objetivo de ver como se desarrollaba una visita guiada. En esas visitas, me encontré con una serie de factores muy importantes que se repiten en muchas ocasiones, tratándose del tema Arte Colonial en

México. El grupo como de 40 personas aproximadamente que realizó las visitas estaba compuesto en su mayoría por mujeres -en un 80%-, adultas -de entre 35 y 55 años- que en su mayoría se conocían por haber realizado otros viajes de este tipo. Había otras más que era la primera vez que visitaban un convento del siglo XVI. El guía habló de manera muy general en cada una de las visitas, mencionando algo del contexto histórico y nuevamente un listado de términos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos, que se rescataba un poco de serlo por tener en frente la referencia directa. En los conventos -que la mayoría sigue en uso-, no existen referencias suficientes para que el visitante realice un recorrido definido o sin la ayuda de un guía. Los visitantes de primera vez se quedan impresionados y a la vez con muchas dudas.

Posteriormente tome clases de Arte Colonial en la *Casa del Lago*¹⁰, yo imaginaba que la primera clase consistiría en una introducción general al tema, pero no fue así. Mi primer trimestre fue exclusivamente de pintura. El grupo de esta clase es un poco más variado, pero seguía imponiéndose la mayoría femenina; sólo que aquí había mujeres con edades que fluctuaban entre los 18 y 55 años. Las edades de los hombres varían entre 25 y 60 años. La mayoría de los asistentes tenían un grado de escolaridad entre el nivel bachillerato y la maestría, en diversas profesiones y ocupaciones. Lo que unificaba a este variado grupo, era el interés por el tema del Arte Colo-

10.- Es un centro cultural de la UNAM, donde -entre otras muchas actividades culturales-, se imparten talleres. Esta Casa se encuentra en el Antiguo Bosque de Chapultepec, frente al Lago.

nial. Cada trimestre entraba gente nueva con las mismas características, sólo que se encontraba con el mismo inconveniente, esperaba encontrarse con una clase introductoria. En este grupo también se realizaron varias visitas a conventos. Cada visita seguía el plan de estudios que se estaba viendo en ese trimestre y podía abarcar temas tan variados como: pintura (al fresco, en los retablos, etc), escultura (en piedra o madera), algún estilo arquitectónico en particular o alguna orden mendicante en especial. Pero los compañeros siempre sugerían un curso introductorio o a un nivel básico, que los orientara por donde empezar. Al darse la oportunidad de dar este curso, me encontré que no existe un material específico que hablé de manera introductoria acerca del tema, mucho menos material -que no fueran visitas y/o diapositivas- que ayudará a la exposición del tema. En muchas ocasiones la clase sólo consistían en la lectura y comentario de los textos leídos. Se hacían grandes debates sobre el aspecto formal de los conventos y por no tener la referencia inmediata -fotografía, dibujo o diapositiva- no se concluía nada, todo quedaba en el debate.



Grupo de arte colonial observando la portada norte del convento dominico de Colihuanca, Cuzco.

Al mismo tiempo que realizaba visitas y asistía a clases, fui adquiriendo bibliografía muy variada acerca del tema, esto me ayudo a sintetizar de manera paulatina la información, complementándola con los comentarios realizados por los compañeros en clase y durante las visitas. Cada uno de ellos percibía el conjunto desde su

muy peculiar punto de vista, pero llegaban a coincidir en algunos aspectos. Muchos durante su vista percibían al conjunto conventual como un todo y solo posteriormente se daban a la tarea de observar lo que se les indicará o lo que señalaba el maestro, otros más, observaban sólo lo que les interesaba -desde su punto de vista- ya que unos compartían el gusto por la arquitectura, otros por la pintura y otros más por la escultura.

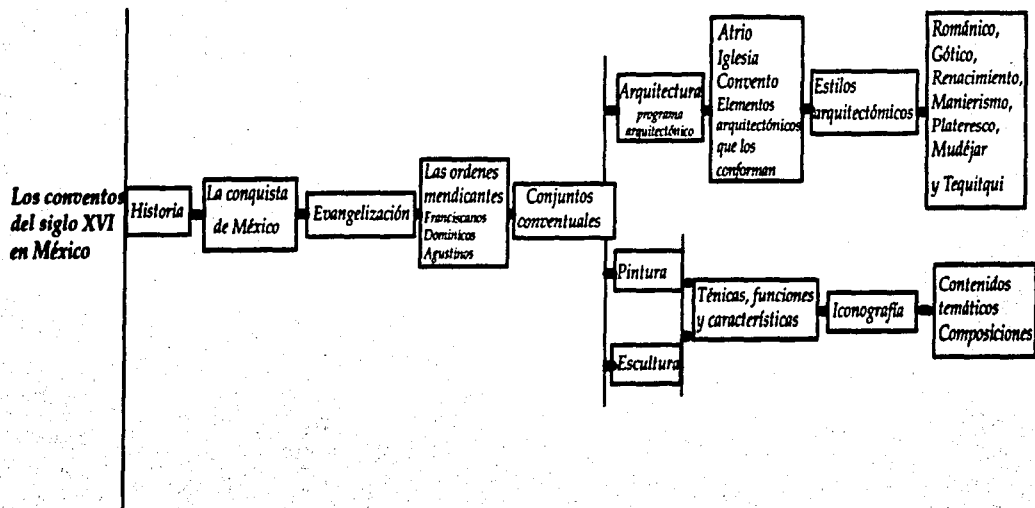
La investigación de campo me sirvió para poder conocer las necesidades y características del público para el que elaboré el proyecto, conocer el campo donde se aplicaría finalmente el material didáctico, para poder vislumbrar los alcances que tendría y conceptualizar el proyecto en base a un hecho histórico. De esta forma el trabajo tendrá más sustentación, ya que pretende dar respuesta a una necesidad concreta de comunicación gráfica.

En base a lo expuesto en la investigación de campo, no quise encasillar al público final en grupos por edades, o por niveles escolares, ni mucho menos niveles sociales. El material va enfocado principalmente a el público que este interesado en introducirse al tema y/o a los profesores que requieran de este tipo de material para dinamizar y darle otro enfoque a sus clases.

Documental

Esta investigación la llevé al mismo tiempo que la investigación de campo. A continuación sólo presento el cuadro sinóptico con los temas que abarcó esta investigación y que aportaron los contenidos para la guía. El resultado de esta investigación se encuentra completo en el apéndice A, donde anexo la guía completa.

Desarrollo de la investigación



Didáctica

Definición y finalidades

La didáctica como disciplina particular de la pedagogía, se define como el conjunto de técnicas, destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia.

Su contenido comprende los fines y objetivos de la enseñanza, el proceso de la enseñanza, la clase, el contenido, los métodos y los medios de la enseñanza.

La didáctica contribuye a hacer más interesante y provechoso lo estudiado; investiga y experimenta (bases sociología y filosofía), no separa la teoría de la práctica, reúne y coordina con sentido práctico para que se aprenda con mayor eficiencia y de manera integrada, se interesa por el como se va ha enseñar.

La didáctica esta orientada hacia la práctica, su objetivo primordial es orientar la enseñanza; es necesaria para que ésta sea más eficiente, más ajustada a las necesidades de la sociedad.

Su finalidad es construir la retentiva del receptor, persuadirlo hacia un mensaje determinado de manera que le sea útil. Así mismo el vencer la complejidad; la finalidad es un aprendizaje, la creación de un saber hacer para efectuar un análisis crítico.

La didáctica se divide en:

a)Matética: Se ocupa del alumno. Hacia quien va ser orientado, a fin de que logre la adecuación de la enseñanza. A quien se va ha orientar.

b)Sistemática: Se ocupa de objetivos y materias de la enseñanza. Lo que se va a alcanzar y el como -plan de estudios-.

c)Metódica: Se ocupa de la ejecución del trabajo (didáctico), la enseñanza propiamente dicha.

Tipos de didáctica

La didáctica se puede considerar en sus aspectos generales como: -didáctica general- (todas las materias) y los particulares (una sola disciplina) -didáctica especial-.

****Didáctica general***

Concierno a las diversas maneras de enseñar: la lección magistral, lecciones dialogadas, trabajos prácticos, individuales o colectivos, utilización de manuales, etc. Estudia todos los principios y técnicas válidos para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. El problema de la enseñanza de un modo general. La enseñanza como un todo, condiciones generales, indicar procedimientos aplicables -todas las disciplinas -mayor eficacia a lo que se enseña/ circunstancias reales de la enseñanza, y los objetivos que se tienden a concretar. La

didáctica general abarca:

- a) El planteamiento -de la disciplina, la clase, el curso-
- b) La ejecución -presentación de la materia y elaboración de elementos: el lenguaje, métodos, técnicas y material didáctico-
- c) La verificación -sondeo, rectificación y ampliación del aprendizaje-

****Didáctica especial.***

Se adapta a las diversas disciplinas: ejemplo: historia y geografía.

La Didáctica especial se puede aplicar desde dos puntos de vista:

- a) Relación a nivel de enseñanza -primaria, secundaria o superior-
- b) Relación enseñanza de cada disciplina/aplicación de los principios generales en el campo de la enseñanza de cada disciplina. La didáctica especial aplica los principios de la didáctica general en las diversas asignaturas y de una manera específica en:
 - a) Estudio de los problemas especiales que plantea la enseñanza de cada disciplina tales como: selección de los contenidos, técnicas que se estimen más eficientes particularidades metodológicas.
 - b) Análisis de los programas en extensión y profundidad y su reestructuración teniendo en cuenta las posibilidades, condiciones y necesidades del alumno.
 - c) Determinación de los objetivos -considerando cada nivel de enseñanza-
 - d) Estudio de los planes de la clase/disciplina y aprendizaje (fases).

- e) Estudio de pruebas - las más eficientes en la verificación-
- f) Investigación de medios para resolver las dificultades.

Planteamiento didáctico

Representa el trabajo reflexivo con el objeto de hacer más eficiente la enseñanza.

-¿Qué enseñar?: el curso, el nivel, el contenido, la selección de la materia, los contenidos deben de tener valor funcional, social, intereses regionales.

-¿Porqué enseñar?: los objetivos de la educación, la asignatura que debe ser enseñada.

-¿A quién enseñar?: Tipo de alumnos (peculiaridades).

-¿Cómo enseñar?: los recursos didácticos para alcanzar los objetivos, las técnicas de enseñanza, medios para estimular -material didáctico.

-Posibilitar la coordinación de las disciplinas entre sí para una enseñanza integrada.

-Posibilitar la concentración de los recursos didácticos.

-Reflexionar acerca de lo que debe hacerse en clase.

Se consideran 6 elementos en el campo de actividad de la didáctica:

1) Alumno: quien aprende y desea conocer.

2) Objetivos: (acción didáctica) adquisición de conocimientos, orientación.

3) Profesor: Orientador de enseñanza, estimulador.

4) La materia: Contenido de la enseñanza, a través de esta serán alcanzados los objetivos (dos secciones , destinada a construir un programa

a) Plan de estudios: materias apropiadas para los objetivos, los intereses del educando.

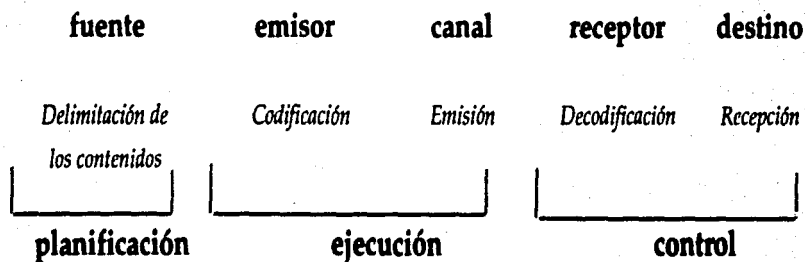
b) Organizar programas de diversas materias -asignaturas/ saber que temas o actividades deben seleccionarse respecto a su valor funcional, informativo o formativo.

5) Técnicas de enseñanza: Manera de aprender, proporcionar la actividad (procedimientos activos-sobrepasivos) orientación a participar/ vivir el objeto de la enseñanza.

6) El medio (geosocioeconómico-cultural): (acción didáctica) Tomar en cuenta el medio donde se desarrolla; para sí orientarse hacia las verdaderas exigencias, hacer tomar conciencia de la realidad que lo rodea y en la que debe de participar.

Didáctica y comunicación

El proceso comunicativo con sentido didáctico se ha beneficiado de los modelos básicos de comunicación.



Desde el emisor (profesor), el receptor puede ser visto de dos maneras: o como punto terminal del proceso o como elemento participante que puede recomenzar y aún revertir el proceso. El receptor/participante es la condición necesaria para que los procesos educativos sean más eficaces. Al receptor-participante le corresponde la decodificación crítica. *"En un proceso participativo los elementos formales y el sentido final del mensaje son distintos; buscan enriquecer la percepción, servir de expresión individual o grupal; están en función del tema, incitan a la pregunta, al diálogo, a la profundización, apuntan a la creativi*

dad, a la espontaneidad, a la ruptura de lo dado por sabido; abrir el horizonte de la pregunta. No hay experiencia más enriquecedora en educación que la elaboración grupal de un mensaje. Los medios siguen siendo medios, lo que cuenta es la elaboración del mensaje y la relación social que la sustenta".¹¹ La comunicación y sus medios se involucran en la educación dado su impacto teórico y práctico en nuestra sociedad.

La imagen en la didáctica

En lo relativo a su participación en la educación, el poder motivador que puede ejercer en los métodos de enseñanza tiene dos objetivos primordiales: despertar el interés y mejorar la atención.

La imagen por sus características, comunica de manera más inmediata, es convincente por su capacidad demostrativa. A través de ella se adquiere un saber a la vez metodológico y práctico.

Funciones

- Motivación: creación de un ambiente perceptual favorable (secuencia programada de informaciones).
- Refuerzo perceptivo: un análisis de fenómenos susceptibles de ser integrados en el contexto de imágenes informativas.
- Intensificación simbólica: promover la curiosidad hacia la exploración y posterior asociación de las informaciones obtenidas.

11.-Rodríguez Ilieva, J.L., *Educación y comunicación*. Argentina. Paidós. 1968. pág. 28.

La imagen se encuentra ligada a la actividad perceptiva. "Según Rudolf Arnheim (investigador de la psicología de la percepción), en la base del pensamiento y de la formación de los conceptos se halla siempre un acto de la percepción visual que desencadena una multiplicidad de procesos mentales e influye en toda la organización del pensamiento."¹² Un acto perceptivo no constituye nunca un reconocimiento pasivo del mundo externo; se trata más bien de una actividad compleja en la que el individuo capta algunas propiedades del objeto percibido, en relación con las del ambiente, realizando así los procesos de discriminación y selección, de comparación y categorización. Centrando la atención visual sobre los datos perceptivos se pasa de una percepción esquemática y global a un proceso de análisis. A través de la observación, ya no se limitará a captar una estructura de conjunto, se logrará individuar sus elementos constitutivos. Esto conlleva a la posibilidad de captar los múltiples aspectos, a menudo menos llamativos, así como las cualidades que determinan su valor físico, funcional y estético.

12- Costa, Joan. *Imagen didáctica*.
Enciclopedia de diseño. España. CEAC.
1992. pág. 56.

Material didáctico

Definición

Al tratar de definir el material didáctico, me encontré con una gran variedad de terminología utilizada para este tema, la amplitud o restricción con que se usa la terminología de material didáctico, la confusión o identificación existente -en muchos casos entre material didáctico y material audiovisual, la inclusión o no de los aparatos dentro del material didáctico, los criterios, ópticas o énfasis utilizados para la clasificación del material didáctico.

Edgardo Ossana afirma que "*materiales didácticos son todos esos objetos que son representantes, o portadores de una representación o bien, todos los objetos que valen escolarmente por lo que soportan o el como representación de algo*"¹³. Los materiales didácticos son los objetos y las representaciones de los mismos o de los hechos y constituyen un medio a través del cual los objetivos del proceso enseñanza-aprendizaje se alcanzan de manera más eficaz.

Son un vehículo para la dinamización de la enseñanza (para hacer del acto educativo un proceso activo). Es indudable su papel como recurso incentivado del aprendizaje. Contribuye a fortalecer la eficacia del aprendizaje en cuanto a los mensajes que recibe el alumno. Facilita la asimilación de los conocimientos, ya que las diferentes alternativas de percepción sensorial que propone se refuerzan entre sí.

13.-Ossana, Edgardo O., *El material didáctico en la enseñanza de la historia*. Argentina. El Ateneo. 1994. pág. 24.

Permiten profundizar la comunicación entre el profesor y alumno. Sustituyen la simple memorización, contribuyendo a desarrollar operaciones de análisis, relación, síntesis, generalización y abstracción a partir de elementos concretos. Amplían el campo de experiencias del alumno al enfrentarse con elementos que de otro modo permanecerían lejanos en el tiempo o en el espacio.

El material didáctico debe de ser seleccionado en función de los requerimientos del tema o de las necesidades que impone el ritmo de trabajo. Todo material adquiere verdadero significado educativo en el contexto de la o las clases en las que esta inserto. El material seleccionado debe generar trabajo en los alumnos y no ser solamente ilustrativo o recreativo.

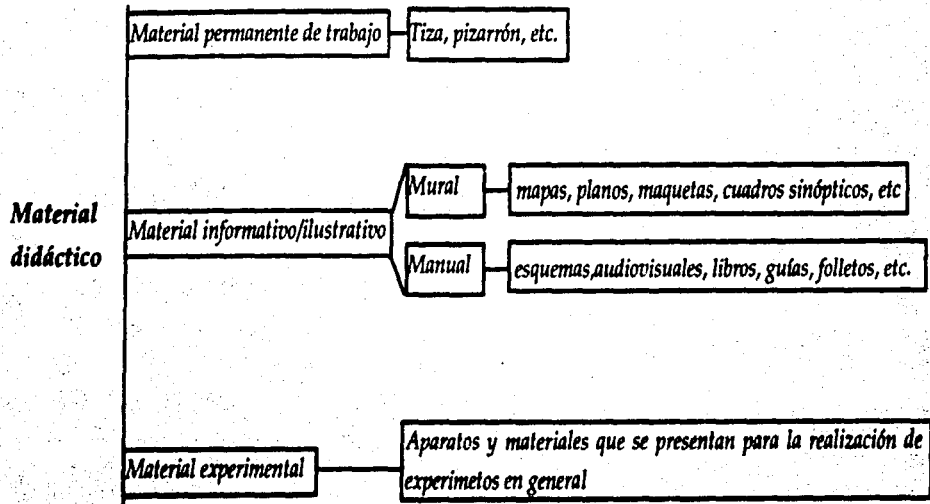
La finalidad del material didáctico es:

- 1) Aproximar a la realidad de lo que se requiere enseñar /ofreciendo una noción.
- 2) Motivar
- 3) Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos.
- 4) Concretar e ilustrar lo que se esta exponiendo.
- 5) Economizar esfuerzos para conducir a la comprensión de los hechos y conceptos.

6) Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y sugestiva que puede provocar el material.

Clasificación

A continuación presento una clasificación tomando en cuenta las necesidades y características de la propuesta de material didáctico que presento. En el siguiente esquema presento los grupos de materiales con algunos de sus ejemplos y en seguida describo algunos de ellos.



-Material permanente de trabajo (pizarrón, tiza) El material mínimo que debe de tener una clase.

-Material informativo/ilustrativo

***Mural:** la observan todos los alumnos al mismo tiempo, con ordenamiento previo relativamente modificable (rotafolio) o sin ordenamiento previo requerido, ejemplo: *el mapa*.

El mapa es una representación simbólica de una realidad determinada y por lo tanto debe de ser abordado en esa perspectiva.

Tipos de mapas:

Mapas físicos: aunque con esta denominación generalmente se designan los mapas orográficos, de relieve o geomórficos, dentro de esta categoría se encuentran también los climáticos y los hidrográficos. Estos mapas nos sirven especialmente para conocer el ambiente natural en el que desarrollan la vida de los pueblos y las civilizaciones.

Mapas políticos: nos permiten conocer la superficie de un estado, sus límites, su división interna, la ubicación de los principales centros urbanos, la distribución de la población.

Mapas Históricos: nos interesan especialmente en cuanto nos proporcionan la situación geográfico-política en un momento determinado del proceso histórico; nos permiten localizar en el espacio y en el tiempo la civilización en cuestión.



*Ejemplo de mapa -sección de mapa,
playas de México-*

La temática que puede abarcar es amplísima: extensión del territorio ocupado, cambios producidos en los límites de los países, extensión o desintegración de estados, comprensión de motivos de las migraciones de población, el trayecto de los viajes de exploración y descubrimiento. Además de los mapas, son útiles en la reconstrucción histórica *las cartas topográficas y los planos*.

Cartas topográficas: es la representación del terreno es mucho más detallada que en el mapa, pero abarca una extensión más limitada.

Los planos; son la representación de extensiones pequeñas, a partir de líneas de contorno. Su importancia histórica es actualmente destacable, fundamentalmente por su importancia en el estudio de ciertos temas. Son un valioso auxiliar didáctico por diversas razones: Sitúa geográficamente la información, ya que una de sus funciones, posiblemente la más elemental y conocida, es la de ubicar en él, los lugares que se mencionan y por lo tanto, proveer de un contexto espacial al hecho o proceso histórico. Permite ubicar especialmente hechos o culturas cronológicamente contemporáneos entre sí. Facilita la comprensión al permitir la conexión de diversos elementos históricos, dándole un sentido al todo. Permite establecer comparaciones. Permite recomponer en el espacio ciertos procesos históricos de determinada duración.

**La maqueta* es la reproducción tridimensional de un objeto, pero en su tamaño difiere de la original; generalmente en miniatura. Las maquetas reproducen generalmente edificios, en muchas ocasiones nos permiten apreciar los elementos de estructura global, los elementos internos y externos pudiendo establecer la noción de tamaño, textura, etc.

EL MICROSCOPIO



Ejemplo material informativo ilustrativo -esquema señalando las partes de un microscopio-

-*Manual*: El material lo observa una persona o un grupo pequeño a la vez. De ordenamiento fácilmente modificable (álbum) o sin ordenamiento previo requerido, ejemplos: dípticos, guías, libros, etc.

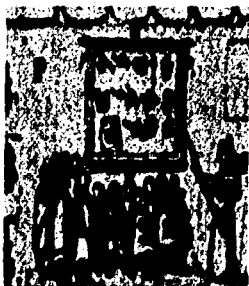
-*Material audiovisual*: Diapositivas, música, sonidos, etc.

-*Material experimental*: Aparatos y materiales variados que se presen-
ten para la realización de experimentos en general.

Métodos didácticos para la evangelización

Quise anexar este apartado para mostrar el cómo se dieron y se elaboraron materiales didácticos durante esta época. Así como evidenciar un poco su influencia en la elaboración de este trabajo.

Al llegar a lo que hoy es México los frailes se dieron a la tarea de implantar su religión a los habitantes de este lugar, pero se encontraron con muchas barreras entre ellas y una fundamental, la diferencia de las lenguas. Los frailes al enfrentarse con este problema, primero observaron a los indígenas y retomaron su manera de representar sus ideas a través de imágenes (repetición de signos de representación más abreviada), así los frailes idearon métodos que les ayudaran a llevar a cabo su empresa. Entre ellos podemos mencionar:



Detalle del grabado de Diego Velázquez
-Fraile enseñando con la ayuda de una manta-

-El empleo de mantas o lienzos pintados con figuras y dibujos sencillos que pudieron entender los indígenas.

Este método fue desarrollado por "Fray Jacobo de Testera., quien pensaba que el conocimiento de la fe cristiana podría lograrse mejor mediante materiales visuales -les entraría mejor la fe por los ojos".¹⁴

-Introducción de unos libritos para el catecismo con el mismo método mencionado arriba (conocidos también como códice testeriano). Fue un intento primitivo de estampa o imprenta (grabado en madera), utilizando los materiales empleados en un códice (papel maguey).

14. Bravo Ahuja, Gloria., *Los materiales didácticos para la enseñanza del español a los indígenas mexicanos*. México. El Colegio de México, 1977. pág. 17.

Así se desarrollaron los catecismos de imágenes con las oraciones principales.

- Realizado con las mismas características podemos mencionar el Catecismo o Cartilla de Pedro de Gante - Libro de 5.5 x 7.7 cm de 83 páginas con figuras y signos (dibujo simple) -1525 y 1528-.

Con la llegada de la imprenta se elaboró otra Cartilla la cual contenía el alfabeto en mayúsculas y minúsculas, vocales aisladas, lo básico para enseñar a leer; acompañado de los fundamentos de la religión.



Portada de "Cartilla para enseñar a leer" atribuida a Pedro de Gante, 1569.

El juego como recurso didáctico



"El Rey y la Reina jugando ajedrez." Miniatura de Dirck Van Delft.

El juego responde a las necesidades e intereses de quienes lo practican; es una actividad intrínsecamente motivada que permite interrumpir la realidad y a la vez, sentirse protagonista. La actividad libre, la ficción, el carácter desinteresado, la delimitación espacial y temporal, el orden, el ritmo y la armonía, la incertidumbre, el azar y la regla, son las cualidades que mas se ajustan al concepto del juego de naturaleza social.

El juego desempeña una función social y cultural por que puede funcionar como vehículo para transmitir ideas, costumbres, mitos, leyendas y canciones de una generación a otra.

"En el juego se crea un mundo mágico, se actúa en él como si fuera la realidad misma y se persiguen objetivos completamente ficticios"¹⁵.

La esencia del juego no consiste en la actividad ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia esta cerrada en él mismo. Tiene en sí mismo su propia finalidad.

El juego como recurso didáctico despierta el interés, ofrecen ocasiones para observar, para fortalecer la atención, para asociar, para juzgar, para enriquecer impresiones, ordenarlas, combinarlas y establecer sus relaciones con otras. Los juegos proporcionan conocimiento y ayudan a enseñar alguna materia escolar.

15.- Carfella Esteban, Pedro R., *El juego como recurso educativo*. España. Tirant lo blanch. 1999. pág. 13.

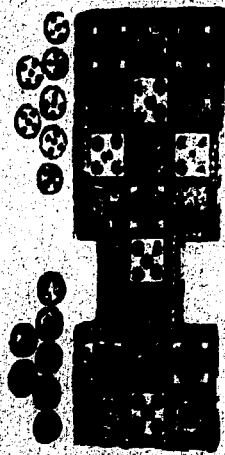
Estos tienen la característica de desenvolverse dentro de un espacio real o ficticio, bien delimitado, ajeno al mundo circundante. Totalmente separado y limitado del resto y que no debe ser violado mientras se desarrolla su acción. El juego ha de desenvolverse en ese campo, con cierto orden, por etapas, que no han de ser alteradas porque en tal caso deja de existir el juego. Las reglas hacen también que el juego se mantenga dentro de ciertos límites. Puesto que la dinámica del juego implica un constante movimiento de ir y venir.

Tipos de juegos

A continuación describo los tipos de juego que dieron forma a la propuesta de diseño del juego sobre los conventos del siglo XVI.

Los juegos de tablero.

El uso de los juegos de tablero en la educación formalizada ha sido muy variado, propiciando numerosas aplicaciones, desde el aprendizaje de los números y operaciones matemáticas simples, hasta el aprendizaje de letras y de la lectura a través de las más modernas loterías de letras. El uso de la secuencia y la ordenación de las jugadas de la mayoría de los juegos de tableros, fortalece la memoria. Pueden identificarse cuatro tipos de juegos de tablero que se emplean habitualmente en la educación formalizada:



Tablero y fichas de juego. III milenio a.J.C. (Museo Británico).



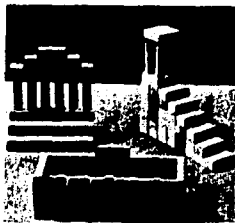
Juego de dados. Libro de los juegos de Alfonso X el Sabio.

1) Los juegos en los que hay que recorrer un itinerario moviendo las fichas secuencialmente hasta el final del mismo; en términos generales, estos suelen ser juegos de azar en los que se usan dados y fichas para seguir el trayecto. Su utilidad se concentra en torno al cálculo, la agrupación, la direccionalidad y la estrategia simple.

2) Los juegos que consisten en disponer de fichas de imágenes, loterías de números, de letras, etc; sobre un tablero específico, orientan su funcionalidad educativa hacia la discriminación perceptiva, la estructuración de relaciones espaciales, el razonamiento lógico/matemático, el cálculo, la lectura, la memoria, y el empleo de estrategias para solucionar problemas que se plantean.

3) El juego donde se tratan de conseguir fichas de un tablero dado, abunda especialmente, en el cálculo para poner o quitar piezas según instrucciones dadas a través de imágenes o mensajes escritos.

4) Los juegos de estrategia compleja en los que hay que tomar decisiones después de dilucidar las múltiples alternativas que pueden darse en los movimientos de las fichas o figuras en respuesta a los del contrario.



Quinto y sexto dones de Froebel.

Los juegos de construcción.

Se llevan a cabo mediante técnicas de superposición, ensamblaje, atornillamiento, encolado, etc. con piezas tridimensionales. Su característica principal consiste en el acoplamiento o unión de piezas sueltas, de dos o tres dimensiones, para reproducir modelos realizando asociaciones según tamaño, la forma, el color, la figura u otros criterios. La vertiente de acción de este tipo de juegos es la resolución de problemas relativos a áreas como la geografía, la historia, las ciencias sociales, etc.

Los juegos de simulación.

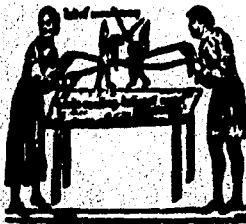
Agrupan un conjunto de actividades lúdicas que tratan de reproducir sistemas o modelos de comportamiento, reales o ficticios, donde cada participante asume un determinado rol; como recurso de aprendizaje.

La variedad de los juegos de aprendizaje de éste género parecen compartir las siguientes características:

Pueden simplificarse, reduciendo la complejidad de las operaciones a series de acciones simples, expresadas y controladas por reglas explícitas.

Exponen a los participantes ante representaciones con características predeterminadas, bajo relativo control.

Requieren de la asunción de roles, con distinto gradiente de coope-



"Horvati Deliciarum" siglo XI.

ración, competición y conflicto entre jugadores y/o grupos, y la toma de decisiones, que refleja la comprensión de las claves del modelo a representar.

Proporcionan una gran variedad de experiencias, al controlar el curso de los acontecimientos.

La propuesta de diseño

Para desarrollar el material didáctico, enfocado a la enseñanza de la Historia del arte, con el tema de los conventos del siglo XVI en México, tomé en cuenta la intervención de otras disciplinas involucradas en la elaboración de este tipo de material como lo son: la Historia y la Pedagogía. Si bien, esta propuesta tiene tintes interdisciplinarios, cada una de las disciplinas involucradas tiene su particular intervención con tal: la Historia con su aporte de temas para la enseñanza, la Pedagogía con su aporte del qué, cómo y a quién enseñar y la Comunicación gráfica con su aporte de soluciones gráficas a una necesidad de comunicación planteada por las dos anteriores (*véase siguiente cuadro*).

Comunicación gráfica

Detectar, planear y producir mensajes a través del Diseño gráfico para comunicarlos y que resulten entendibles e identificables en busca de una utilidad práctica para el receptor.

Propuesta
de
diseño
de
material
didáctico
guía
y
juego

Historia del arte:

Arte colonial en México con el tema: Los conventos los siglo XVI

Didáctica (Pedagogía):

*¿Qué enseñar?:
Curso, Nivel, contenido. etc.
¿A quién enseñar?:
Tipo de alumnos
¿Cómo enseñar?
Recursos didácticos*

La propuesta de diseño para este material didáctico consiste en una guía y un juego de mesa. La elección de este tipo de material se debe a las necesidades planteadas en la investigación de campo, donde los alumnos asistentes a una clase con el tema de los conventos del siglo XVI, requieren de:

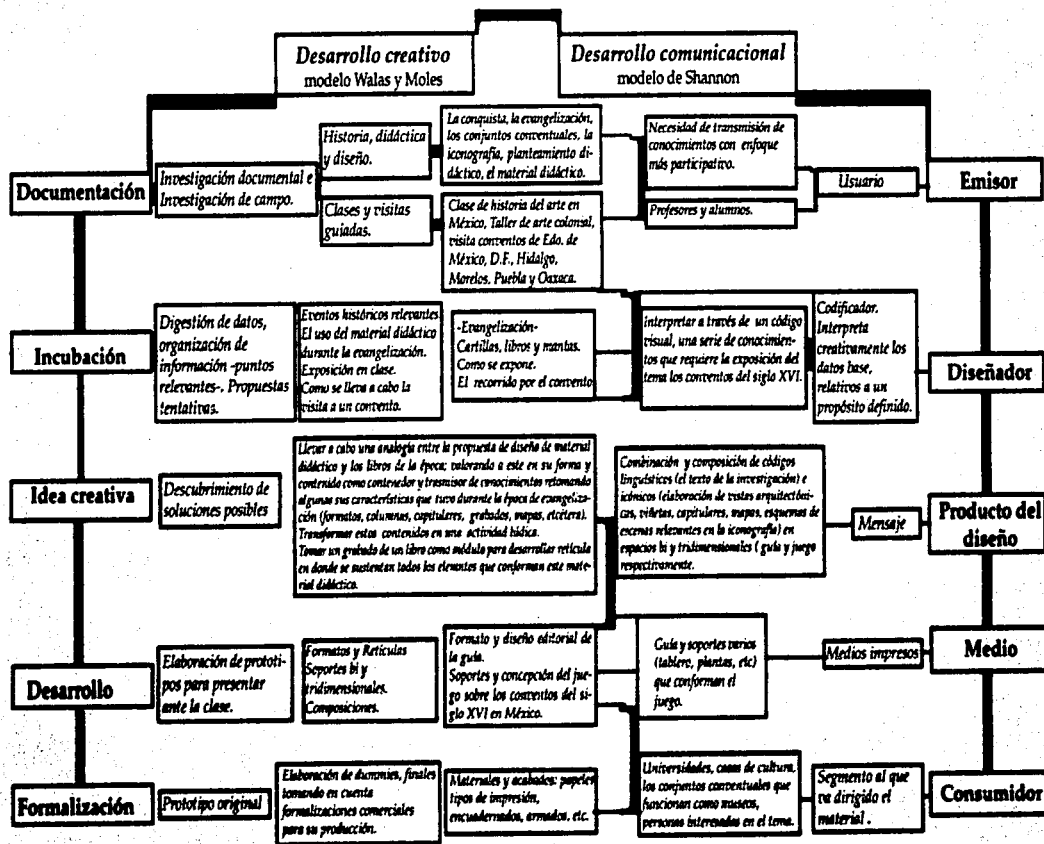
a) Un material introductorio (una guía) donde a través de la imagen con su capacidad demostrativa y el texto se expongan los temas básicos para ayudar a despertar el interés para introducirse en este tema, promoviendo la curiosidad hacia la exploración y...

b) Una actividad (un juego) en donde los alumnos intervengan de forma activa y dinámica en el desarrollo de este tema, realizando una asociación con las informaciones obtenidas para aplicarla de manera vivencial en la reconstrucción histórica de este tema; llevando a cabo una retroalimentación entre ellos y el profesor y generando la participación de todos.

El diseño de esta propuesta posee un doble proceso uno es el creativo y el otro es el comunicacional; como lo había mencionado en el capítulo de metodología; se tomaron los modelos de Walas y Moles para desarrollar el proceso creativo y el de Shannon para llevar a cabo el proceso comunicacional.

El siguiente esquema presenta el como se desarrollo esta propuesta con ambos modelos; para que posteriormente describa el desarrollo gráfico de la guía y el juego.

Desarrollo creativo y comunicacional de la propuesta de
diseño de material didáctico



Los formatos

La mayoría de estos conjuntos conventuales, fueron concebidos dentro de estructuras cuadrangulares a manera de tableros de ajedrez, esto les proporciona estabilidad y armonía entre cada uno de sus elementos. Durante la investigación documental pude revisar muchas plantas arquitectónicas y pude percatarme de lo mismo, el módulo que conforma la estructura en común era el cuadrado.

Por esta razón los formatos tanto de la guía como del juego están comprendidos en cuadrados. De igual forma la retícula propuesta se basa también en esta forma de infinitas aplicaciones.

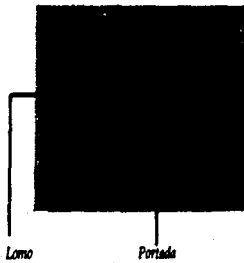
La medida para los formatos de la guía y el juego están subordinados a una medida comercial de papel, en este caso es de 70 cm por 90 cm de papel Parchment o Pergamino. La guía tiene un formato de 30 cm x 30 cm y el juego -contenedor cerrado 35 x 35 cm-; este posee más subformatos para sus accesorios; pero de ellos hablaré en la sección donde hablo del juego.

Tanto la guía como el juego fueron concebidos como si fueran libros para llevar a cabo una analogía entre esta propuesta de diseño de material didáctico y los libros de la época; valorando a este en su forma y contenido como contenedor y trasmisor de conocimientos. La guía y el contenedor del juego poseen: tapas, guardas, endosos, cantos, etc. A continuación describo y esquematizo las par-

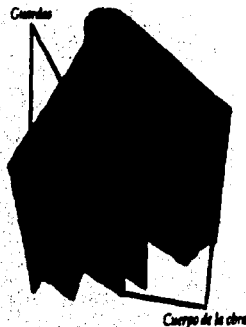
tes que posee un libro, ya que más adelante se tomarán para explicar su participación en el desarrollo de la propuesta de diseño de material didáctico.

Partes del libro

Contenedor cerrado



Contenedor abierto



Partes del libro

Las partes del libro suelen englobarse en dos grandes grupos: los exteriores y el cuerpo de la obra.

Los exteriores tienen como función principal el proteger y presentar al libro; entre los exteriores principales encontramos a:

-*La tapa:* son cada una de las cubiertas rígidas de un libro, estas se construyen con cartón grueso forrado de papel, tela o piel o una combinación de los anteriores.

-*El lomo:* es la parte del libro que queda opuesta al corte de las hojas; es lo único que puede verse del libro cuando se encuentra en el estante. Este contiene el nombre de la obra, el autor y la casa editorial.

-*La guarda:* son las hojas de papel que se pegan por dentro de la cubierta y la contra cubierta, así mismo esta refuerza la adhesión de los interiores con los exteriores. Une al cuerpo de la obra con las tapas.

-*La portada:* es la cara del libro y debe de contener como mínimo el nombre de la obra. Al lado izquierdo de esta página aparecen el contenedor del juego para ejemplificar las partes del libro.

Construcción de la retícula

Durante la época de evangelización los grabados que ilustraban los libros sirvieron como base para extraer de ahí los programas pictóricos, escultóricos e incluso arquitectónicos que dieron vida a los conjuntos conventuales. Se tomaron de ellos composiciones y temas para realizar la escultura y pintura.

En este apartado mencionaré algunas de las características del grabado utilizado durante este período, ya que a partir de uno de ellos, se desarrolló la retícula que sustenta toda esta propuesta de diseño.

El grabado en el período de evangelización.

La técnica empleada en la elaboración de los grabados de la época fue la xilografía -grabado de madera-, que en su mayoría desarrollaron grabadores alemanes, holandeses, y venecianos. Este tipo de técnica tiene como característica principal el uso y la valoración de la línea, logrando a través de ella ingenuidad de las figuras y los paisajes, así como una constante sencillez en sus rasgos.

Entre los temas que se utilizaron y presentaron en los grabados durante el siglo XVI podemos encontrar:

-Las Portadas de libros -conocidos como Frontis Renacentistas o Páginas



Frontis -Portada del libro "Doctrina
Cristiana en lengua huasteca" 1571.

Frontis -Portada del libro "Doctrina
Cristiana en lengua huasteca" 1571.



Letra capitular.



*Motivos decorativos tomados del
Tratado de Arquitectura de Serlio.*

titulares-, en donde podemos ver el empleo y repetición de ciertos temas, sobre todo de orden clásico. En muchas ocasiones los impresores cambiaban o se prestaban los grabados para realizar composiciones de los Frontis, así como de escenas religiosas, rara vez fueron firmados.

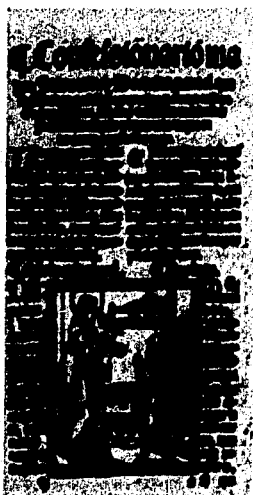
-Letras capitulares y viñetas con temas religiosos o decorativos.

-Tratados de arquitectura, siendo el vehículo ideal para la difusión de los grabados; un ejemplo es el de Serlio; el tratadista más leído hasta el siglo XVIII. Los modelos decorativos, que tomó de la Roma antigua, fueron copiados e interpretados en lugares lejanos.

El módulo y la estructura.

Los grabados contenidos en los libros que trajeron consigo los frailes, les proporcionaron muchos de los elementos que conformaron la arquitectura, escultura y pintura de los conventos. Cada uno de los elementos que le dan forma al conjunto conventual tiene su razón de ser. Estos se entremezclan y se conjugan para crear un espacio en donde se ejemplificó el ideal de estos frailes en este nuevo territorio.

Retomando este acontecimiento y tratando de realizar una reconstrucción histórica en el desarrollo de este proyecto, tome un grabado de la época que muestra una escena de la enseñanza de los indígenas, como unidad de partida para el desarrollo de una retícula en donde se sustentan todos y cada uno de los elementos que conformarán este proyecto. Este grabado lo tomé de "Los impresos mexicanos del siglo XVI en la Biblioteca Nacional de México" este, aparece en las ediciones de 1565 y 1569 del Confesionario mayor del impresor Alonso de Molina. Este tipo de estructura de construcción ya había sido aplicado con anterioridad en la abadía de St. Gall, que fue edificada a principios del siglo IX; según un plano, se tomó también un cuadrado como elemento de base. Así, cada una de las partes de la construcción se hallaba en estrecha relación con las demás y tenía su lugar correspondiente dentro del conjunto, del que se des-

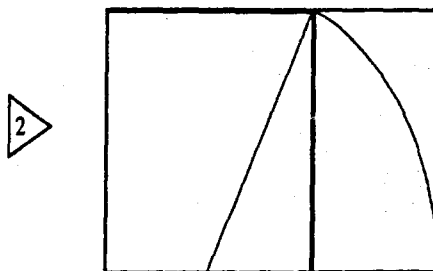


Página completa donde aparece el grabado utilizado en esta propuesta.

prende una expresión de homogeneidad y unidad espiritual.
 A continuación presento el desarrollo paso a paso para la elaboración de esta retícula.

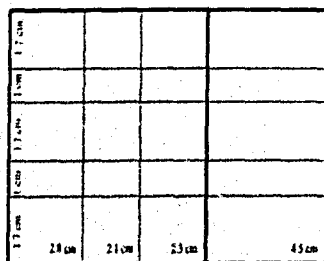


Grabado original cuya medida es de 72 cm x 72 cm.

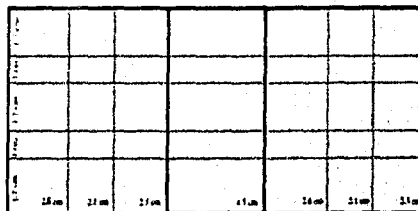


Construcción de rectángulo armónico a partir de la medida del grabado/módulo.

3 Rectángulo armónico con sección áurea obtenida de sus dimensiones.



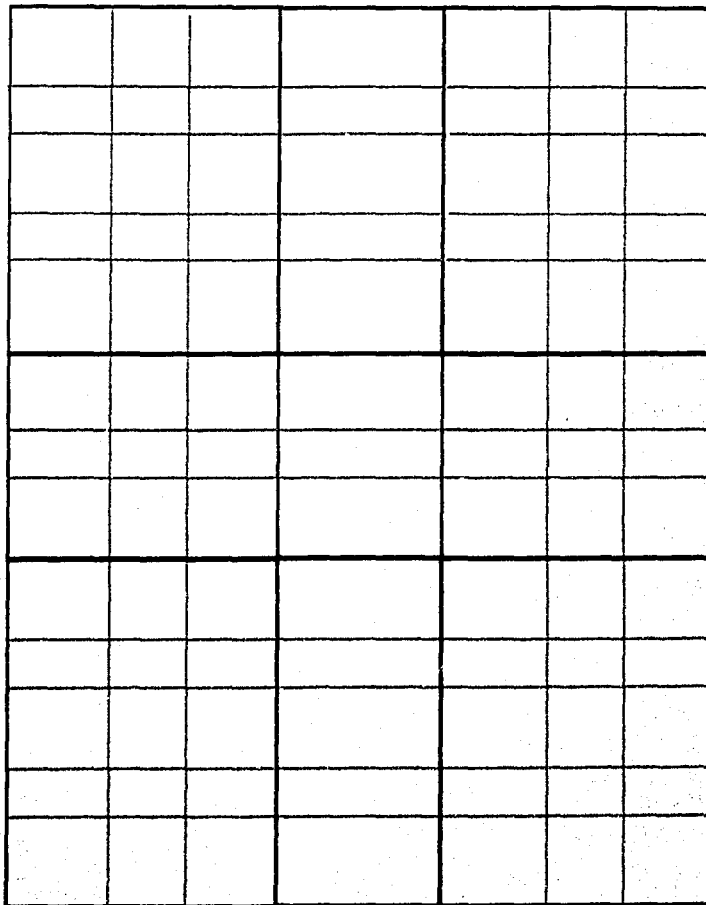
4 Unión del grabado/módulo con el rectángulo armónico obtenido a partir de este mismo, indicando la sección áurea obtenida de las dimensiones del mismo.



5

Para la construcción de este módulo mayor se colocaron dos módulos como el descrito anteriormente dejando entre ellos la sección menor obtenida de la construcción del rectángulo armónico. Esta misma medida se proyecta tanto vertical como horizontalmente formando una cruz griega como puede verse en este esquema.

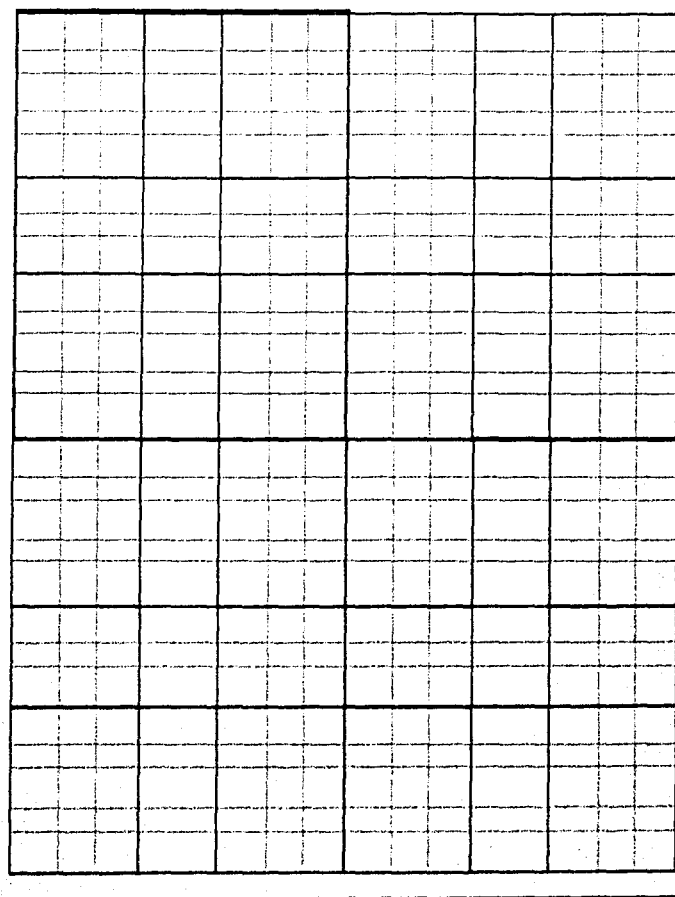
Este módulo tiene una medida de 15 cm x 15 cm



6

El módulo anterior se repitió 4 veces para formar un cuadrado de 30 cm x 30 cm.

Este cuadrado conformado por módulos contruidos a base de rectángulos armónicos y sección áurea, da como resultado la retícula donde se justificarán los elementos que dan forma al diseño editorial de la guía.

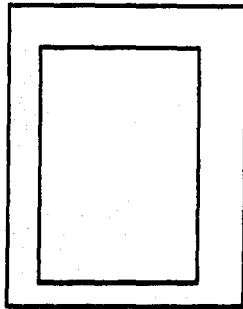


30 cm

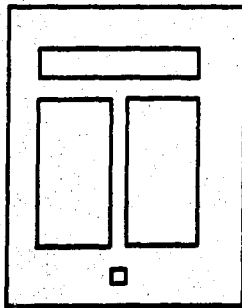
30 cm

La guía

Esta retícula permitió establecer una unidad formal, equilibrada, con ritmo y movimiento entre las diferentes cantidades de texto y los diferentes formatos de las ilustraciones y fotografías.



Diagramación de página para la guía.
Se indican márgenes inferior, superior interno y externo.



Diagramación de página para la guía.
Se indican donde se colocaran los encabezados, columnas, medianil y numeral

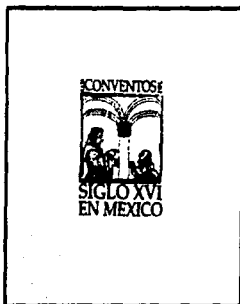
Cada uno de los elementos que conforman el Diseño editorial de esta (portadas, márgenes, medianil, numerales, títulos, capitulares y columnas) están justificados sobre esta retícula. El tramado dejando dentro de las columnas se empleó para poder justificar las fotografías e ilustraciones.

El formato final de la guía es de 30 cm x 30 cm, esta compuesta por 70 páginas. Las páginas poseen los siguientes márgenes: el superior de 9.8 cm, el inferior de 7.2 cm, el interior de 4.8 cm y el exterior de 4.6 cm. Estas páginas están compuestas por dos columnas y un medianil de 1.2 cm, cada una de las columnas puede llegar a poseer 63 caracteres en una línea; pudiendo variar entre página y página debido a la inserción de capitulares o imágenes. El tipo empleado para la elaboración de esta guía es el llamado Palatino con sus variantes negrita y cursiva, su interlineado de dos puntos más que la medida del tipo. Para el cuerpo de texto se emplearon tipos en 13 pts, para los encabezados de 42 pts, para los títulos de los capítulos

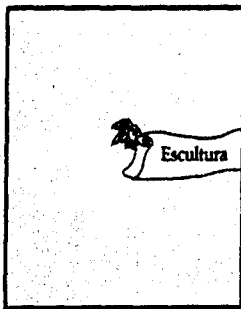
la primera letra es de 63 pts y las restantes de 51 pts, en caso de que tener subtítulos se emplearon las cursivas con 20 pts. Para los pies de fotografía o ilustración se utilizó en 9 pts, así como para indicar la definición de algunas palabras. Para los títulos de los temas iconográficos se utilizaron mayúsculas en 11 pts y para el texto explicativo de cada uno de estos temas se emplearon 7 pts. Los títulos y encabezados están justificados al centro de la página y/o la columna dependiendo del capítulo y los temas que tratase este. En cuanto al cuerpo de texto este posee una justificación en bloque. El numeral se encuentra en el inferior al centro de la página con un tamaño de 13 pts.

Portada principal

La Portada principal esta constituida por un grabado de formato cuadrado, compuesto por dos de los personajes principales del grabado empleado en la construcción de la retícula -el fraile y el indígena que tiene la actitud de interés y devoción-. Ya no se encuentran en una habitación como en el grabado original, están frente a una columna que soporta en la parte superior cuatro nervaduras. Esta composición la realice pensando en la analogía que establece este proyecto con los materiales didácticos y en los usuarios (maestros



Portada principal de la guía.



Portada de capítulo

y/o alumnos -representados aquí por el fraile y el indígena) de este material, ya que en él podrán encontrar el apoyo (columna) para cubrir sus necesidades de conocimiento, que puede ser una o varias (nervaduras). El grabado esta delimitado en la parte inferior y superior por una composición tipográfica, que describe el título del proyecto. En la parte superior se encuentran las palabras "los conventos del", compuesta en mayúsculas de tipo Palatino de 48 pts para la palabra "conventos" y de 20 pts para el artículo "los" y la conjunción "del"; estas ultimas aparecen en posición vertical, para dar mayor énfasis a la palabra "conventos" y así poder realizar la justificación con la anchura del grabado. En la parte inferior se encuentran las palabras "siglo XVI en México", también en mayúsculas de tipo Palatino de 60 pts, justificadas también en relación a la anchura del grabado. Formando todo lo anterior en conjunto un rectángulo que contrasta con el formato cuadrado de la guía.

La guía posee portadas para cada uno de sus capítulos, estas se justifican al centro derecho de la página, respetando los márgenes mencionados anteriormente. La cartela rebasa el margen exterior para dar la impresión que sale de la orilla de la página. Sobre el por qué del querubín y la cartela que sostiene el título, hablaré mas adelante.

Viñetas, ilustraciones y fotografías

Estas se basaron primordialmente en el carácter lineal de los grabados empleados en los libros de la época. No poseen las tonalidades de grises, que aparecían a través de tramados sencillos. Estas se enfocan más bien a dar un carácter esquemático, solo presentan los rasgos primordiales para que sean identificadas por quien las observe.

Ejemplo:



Grabado del siglo XV
representa a
San Juan Evangelista.
Obsérvese el carácter lineal
del grabado y su sencillez.

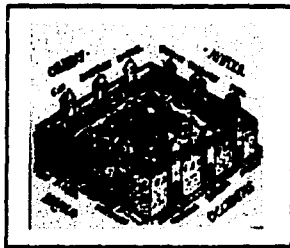


Representación lineal
de apóstol, empleada
en la guía.
Obsérvese la similitud
con el grabado de la
izquierda.

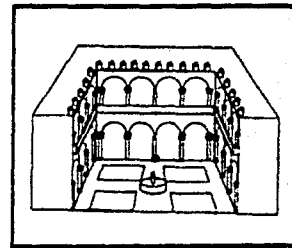
Decidí no emplear viñetas o ilustraciones existentes, ya que en muchas ocasiones se tiende a realizar estereotipos de lo observado y esto no ayuda a la interpretación y valoración de las imágenes representadas en los conjuntos conventuales. Tanto las viñetas como las ilustraciones solo pretenden mostrar a los personajes principales y sus situaciones, para que puedan ser identificados en cualquier re-

presentación, no importando las influencias ideológicas, sociales y culturales del artista. Estas van de la mano con el fin de este proyecto, ser un material introductorio. Ya que si estas imágenes se hubieran presentado con ambientaciones (llámase arquitectura y paisajes) se entraría ya en otro nivel más avanzado de interpretación.

En cuanto a las vistas arquitectónicas se encuentran bajo la misma premisa, sólo que en ellas me apoyo en la perspectiva para proporcionarle más información al perceptor. *Ejemplo:*



Grabado del siglo XV representa a la Ciudad de Dios. Obsérvese el carácter lineal con más trabajo de medio tono-grises.



Vista de claustro, empleado en la guía. Obsérvese el carácter lineal y el empleo de la perspectiva.

La fotografía entra como apoyo de lo que considero no puedo presentar con ilustraciones, como son los ejemplos de los estilos en pintura y escultura europeos; considero que esta presenta mucho mayor información al perceptor, que si lo hubiese presentado de otra forma.

Los mapas incluidos, están representados de forma que parezcan extraídos de la época, ya sea por los traídos de Europa o los realizados en la Nueva España por los indígenas; trate de conservar el estilo a través del tipo de trazo sinuoso por el pincel y la coloración ocre y negro que tanto aparece en esos mapas.



*Mapa del siglo XVI representa la plaza principal de un pueblo.
Obsérvese como se representan las edificaciones.*



*Mapa empleado en la guía.
Obsérvese el trazo sinuoso del pincel y la coloración.*

Las viñetas más empleadas tanto en la guía como en el juego son los querubines con cartelas y sin ellas. La decisión por emplear a este personaje y este elemento, surge de mis múltiples encuentros con él durante las visitas a los conjuntos conventuales y los libros, aparecían en portadas, pinturas y esculturas, pero lo que llamo más mi atención fue el como los pintores recurrían a ellos para insertar mensajes en sus obras que aportan a la pintura atmósferas de mucho



Querubín



Grabado siglo XV representa a un ángel mostrando una cartela.



Querubín en relieve de portada en Yecapixtla, Morelos.



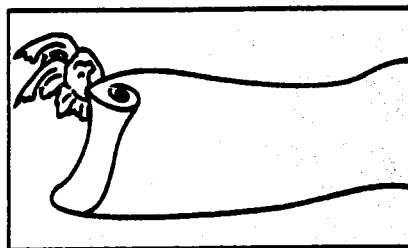
Querubín en pintura mural de claustro en Huejotzingo, Puebla.

movimiento y soltura. Es así como decidí incluirlos en este proyecto, portando mensajes y dándole sensación de movimiento y vida en el lugar de la composición que ocuparan. Estos querubines son en cierta forma conductores en la lectura tanto de la guía como el juego.

En un primer termino aparecen entre los zarcillos de las guardas, como ocultándose y a la vez dirigiendo la atención -por la posición de sus rostros hacia el interior de la guía o del juego. Después pareciera que salen de los extremos de las páginas para mostrarnos títulos, encabezados o los numerales dentro de las cartelas que sostienen con a boca.



Querubín sosteniendo cartela, empleado para colocar dentro de la cartela los numerales de la guía.



Querubín jalando cartela, empleado para colocar dentro los títulos de los capítulos en la guía.

La guarda

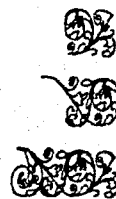
La encuadernación es un procedimiento que tiene por objeto unir entre sí las hojas de un libro ha fin de facilitar su uso y procurar su conservación. La encuadernación es parte integral del libro, un elemento de su contenido, parte del concepto. En la encuadernación la guarda son las hojas que unen las tapas con el cuerpo de la obra, como lo mencionaba anteriormente. Esta pueden ser de un papel con textura táctil o visual, o bien, seguir patrones decorativos como los motivos florales, geométricos, con animales o incluso fotografías de algún elemento que se quiera destacar del contenido el libro.

A continuación presento el como elabore la guarda que aparece en la guía y el contenedor del juego. La elaboración de la guarda ejemplifica lo dinamico y maleable que resultó su uso y construcción de la retícula, para justificar cada uno de los elemntos que conforman esta propuesta.

Elementos para elaboración de guardas



Querubín



Motivos vegetales -zarcillos- inspirados en grutescos (decoración tipo romana).

a) Con los modelos de zarcillos realice reflexiones horizontal y verticalmente.



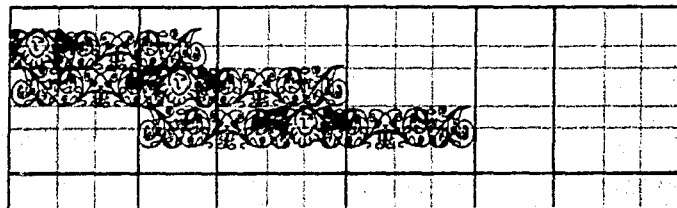
b) Con estas reflexiones realice conjuntos, para que con ellos volviera realizar una reflexión horizontal.



c) Entre este par de conjuntos reflejados deje un espacio para colocar en medio al Querubín. Obteniendo con ello un nuevo conjunto.

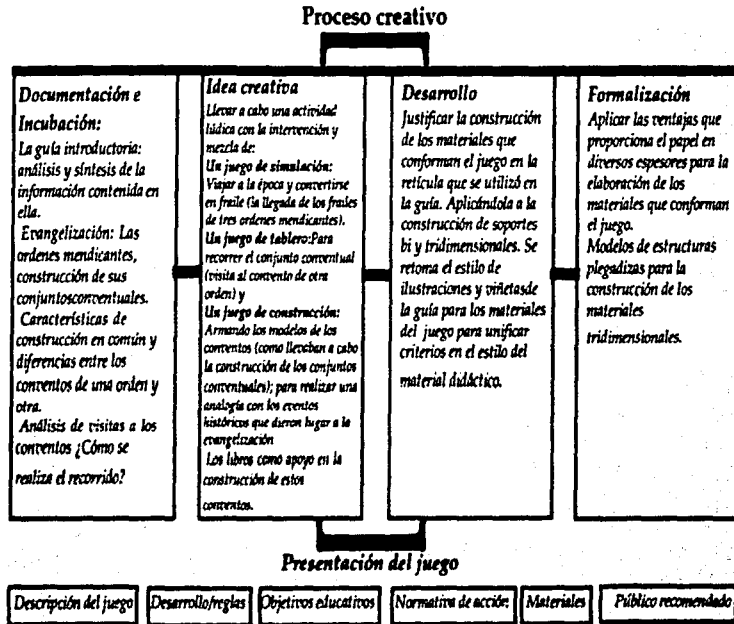


d) Duplique este conjunto para obtener filas para posteriormente intercalarias y moverlas a la izquierda y a la derecha entre la estructura de la retícula. Con ellos obtuve el patrón que dio forma a la guarda dándole movimiento y armonía.



El juego sobre los conventos del siglo XVI

El juego didáctico surge a raíz de la información contenida en la guía y como complemento de ella, para llevar a cabo una actividad lúdica enseguida de la exposición de esta o bien, de forma independiente. En el siguiente esquema presento el como se concibió la idea para este juego.



Haciendo una analogía con la importancia que tuvieron los libros, en la construcción de los conventos, el contenedor del juego tiene forma de libro. Este funciona como caja y libro a la vez., ya que al abrirlo aparecen sus guardas y algunas páginas -como si fuera un libro de la época- en donde se explica la dinámica e inicia el juego. La decisión de que el contenedor del juego didáctico tuviera forma de libro, fue por que el libro es el principal transmisor de la cultura, la ciencia y el arte. Es un contenedor universal del saber; instrumento indispensable de consulta en el que se plasma y se hereda todo conocimiento artístico, técnico, filosófico y científico. *"Es el objeto creado como fruto de la integración ideal del diseño expresivo con técnica refinada, cuya percepción involucra los sentidos con el pensamiento. Durante la Edad Media un libro, como mensajero del texto, podía tener cualidades espirituales o mágicas."*¹⁶

El juego didáctico tiene como fin realizar una reconstrucción histórica, que proveerá de información significativa al participante del juego. Para su comprensión más acabada se requiere del aporte de diferentes tipos de juego (de simulación, de tablero y de construcción). La posibilidad de la integración o de la complementación de los mismos tendrá la función de:

16.-Brugala Turro, Emilio. *Enfoco a la enciclopedia y las artes del libro*. Clar. España. 1996. pág. 36.

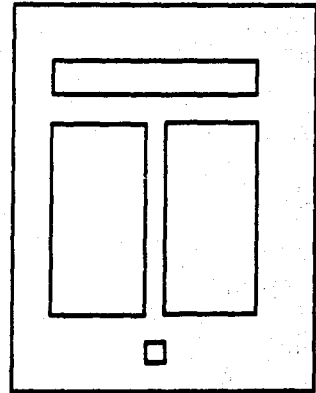
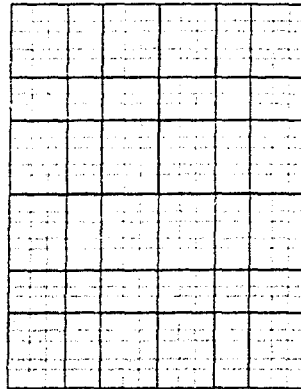
-Establecer un nexo entre las palabras y la realidad.

-Sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que ayude su objetivación al hacerlo concreto e intuitivo.

Como había mencionado en el cuadro anterior el juego también se justificó en la retícula utilizada en la guía; sólo que en los materiales que requería el juego, tuve que realizar algunos anexos. A continuación describo estos anexos y aplicaciones de la retícula para el juego y sus materiales.

Desarrollo de la retícula para el juego

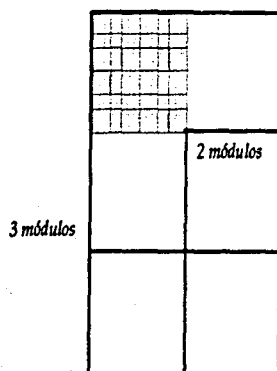
1



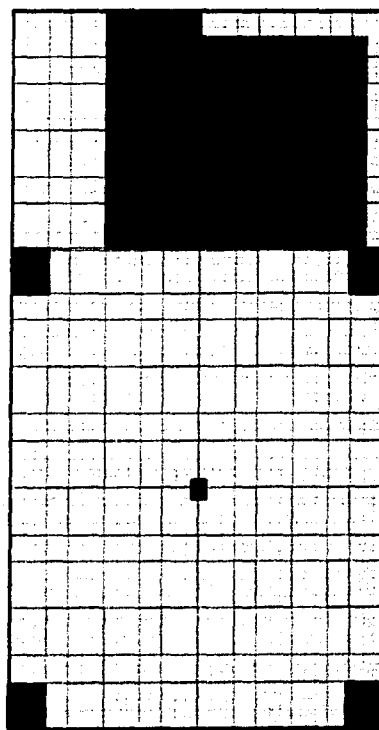
Reticula empleada en la guía. A esta se le anexaron 5 cm (resultado de sección aurea de dimensión de rectángulo armónico) de cada lado para que fuera el formato del contenedor del libro. Ahí, al igual que en la guía se justifican los elementos de las páginas antecesoras al contenedor: encabezados, columnas, medianiles y espacio para ilustración (mapa).

2

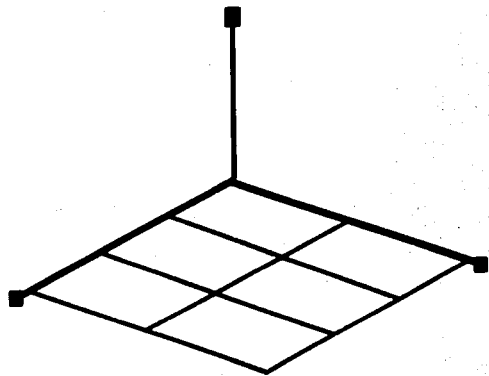
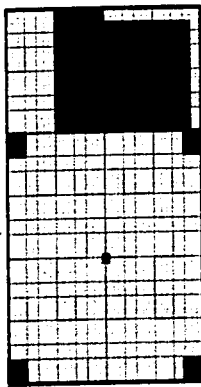
Al conjunto conventual lo conforman tres espacios: La iglesia, el convento y el atrio. Los dos primeros pueden ocupar una tercera parte de las dimensiones totales del conjunto conventual; mientras que el atrio por sus múltiples usos puede llegar a ocupar las dos terceras partes del conjunto conventual. Bajo esta premisa, la construcción de la retícula para la elaboración de los materiales del juego consistiría en la construcción de un rectángulo con el módulo obtenido en la guía para dividirlo en tres partes verticales por dos horizontales para así obtener: un cuadrado para lo que será el atrio 2×2 y el espacio de 2×1 para la iglesia y el convento.



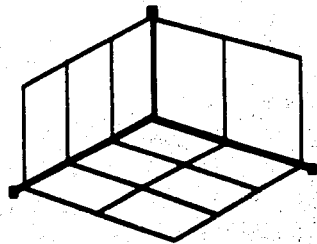
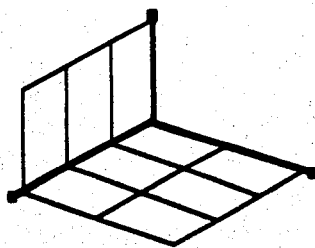
Retícula con espacios que conforman el conjunto conventual



- 3 Una vez obtenida esta retícula que me proporcione las dimensiones para la planta arquitectónica del conjunto conventual, me di a la tarea de realizar el alzado de esta, para obtener objetos y medidas tridimensionales (alto, largo y ancho). La planta arquitectónica quedarían entre los ejes x y y.

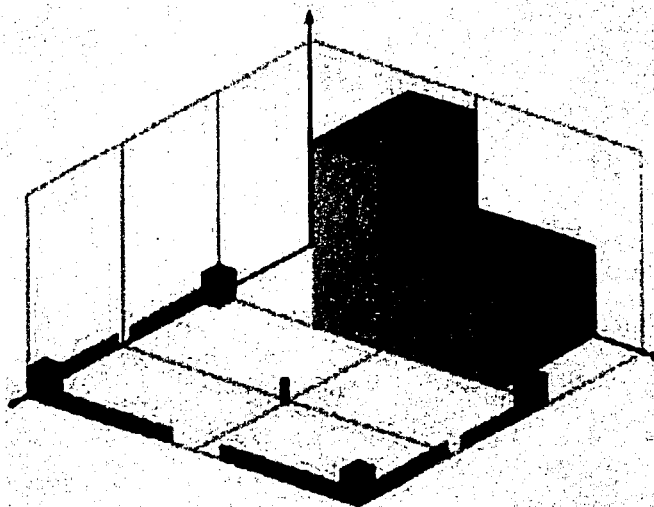
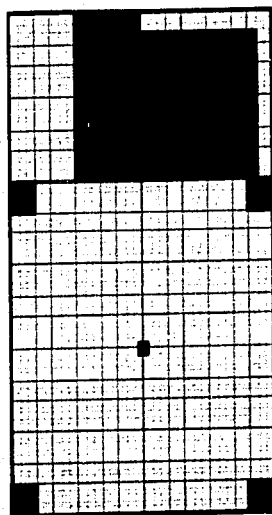


- 4 Aplicando la misma premisa para obtener esta retícula se anexaron 3 módulos en x y 2 módulos en y



5

Vista del conjunto conventual.



Esta reticula proporcionó dimensiones para los elementos tridimensionales del juego, así como para tableros, fichas para recorrido, dados, libros contenedores y libros con ficha desprendibles, etc.



Página interior del contenedor del juego.

El diseño editorial de los materiales del juego conserva todos los elementos y estilo empleados en la guía, solo que aquí se anexan elementos tridimensionales, desprendibles y colapsibles. Además se anexan implementaciones en plantas arquitectónicas, portadas de libros con fichas desprendibles, siempre tratando de representar en mayor o menor grado objetos que parezcan de la época, pero que conserven su funcionalidad.

Descripción del juego

El conjunto conventual es la construcción más representativa de la arquitectura del siglo XVI, debido a que refleja las características y necesidades de la sociedad que nació a raíz del sincretismo cultural indígena y europeo.

Objetivos

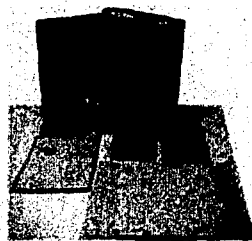
El objetivo principal de este juego es participar, de manera vivencial, en la construcción de estas edificaciones; para ello deberás:

- Identificar algunos de los elementos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos que dan forma a los conjuntos conventuales.
- Conocer la ubicación de estos elementos dentro del conjunto conventual de modo que facilite su objetivación para hacerlo concreto e intuitivo.

- Permitirá al participante ponerse en contacto directo con elementos del pasado necesarios para realizar una la reconstrucción histórica.
- Evidenciar que el empleo de libros, influyó de gran manera en la construcción y mezcla de formas y temas que dieron vida a estos conjuntos conventuales.



Contenedor del juego.



Componentes del juego -libros, tablero y plantas arquitectónicas.

Contenido del juego

El juego se compone de:

- Un mapa con barcos desprendibles.
- Un tablero para recorrido del conjunto conventual.
- Dos dados.
- Un libro franciscano, uno dominico y uno agustino.

Cada una de estos libros contiene:

las características que tendrá el convento por escrito, una hoja de apuntes para reunir los elementos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos -fichas-, un fraile para realizar recorrido por el tablero, elementos colapsibles para construir el conjunto conventual de forma tridimensional.

- Tres plantas arquitectónicas para cada una de las órdenes mencionadas anteriormente.
- Un Tratado de Arquitectura con fichas desprendibles y
- Una Doctrina Cristiana con fichas desprendibles.

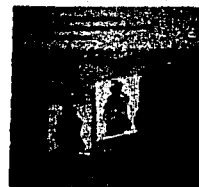
Instrucciones

1) Para iniciar el juego se debe de tomar del mapa un barco (ficha desprendible).



Vista del mapa.

2) Detrás de esta ficha se encuentra un escudo que indica a que orden representará el participante.



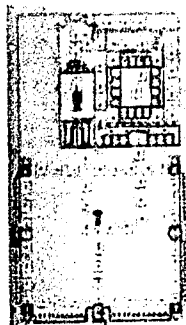
3) Cada participante tomará el libro y planta del conjunto conventual que tenga el escudo de su orden.



Componentes para el juego.

4) Examinará su libro. Dentro encontrará una ficha-fraile con la que realizará el recorrido por el tablero, una hoja donde reunirá las fichas que tome del Tratado y la Doctrina y los elementos tridimensionales (iglesia, convento y atrio) que conformaran su convento.



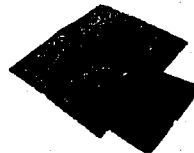


Tablero del juego.

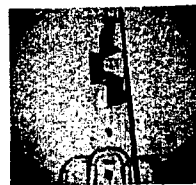


Mapa precortesiano, donde también se indican con huellas los caminos y la representación de las edificaciones aparecen como tumbadas y a la vez con perspectiva. Este estilo se retoma para aplicarlo en el mapa-tablero.

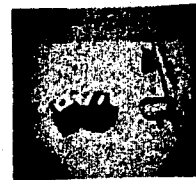
5) En seguida se coloca el tablero al centro de la mesa y a su lado el Tratado de Arquitectura y la Doctrina Cristiana.



6) En el tablero colocará -donde dice inicio- las fichas- fraile y los dados para comenzar el recorrido por el conjunto conventual. Así mismo se colocarán en los extremos los libros de cada orden junto a sus plantas arquitectónicas y las hojas de a puntas.



7) El avance se determina con el tiro de los dados que indicará las casillas-pasos a avanzar.



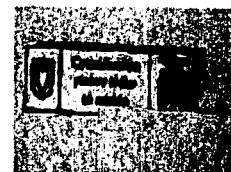
8) El recorrido del convento está indicado por medio de las casillas-pasos, cada una de ellas vale 10 pasos.



9) Cada 60 pasos (6 casillas) se podrá consultar el Tratado de Arquitectura y/o la Doctrina Cristiana para reunir los elementos que se te indican en las hojas de apuntes.

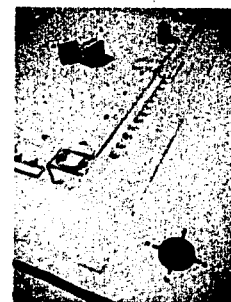


10) Esta consulta consiste en tomar del Tratado o de la Doctrina las fichas desprendibles que tienen el escudo de la orden, para después colocárlas en cada uno de los espacios vacíos que tienen las hojas de apuntes de cada orden.

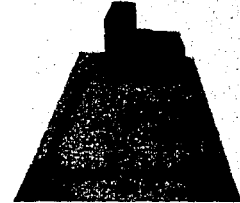


11) Si en cada avance no se logran los 60 pasos se podrán sumar sólo los del segundo tiro para realizar una o dos consultas, según sea la suma .

Lo que resta no es acumulable para un tercer tiro. Si en un avance se logran sumar 120 pasos la consulta podrá ser triple, ya sea del Tratado y la Doctrina o de sólo uno ellos.



12) Una vez que alguna orden ya tenga completos alguno de sus espacios procedera a su construcción con los elementos plegadizos que vienen dentro de su libro contenedor.



Cuando las ordenes tengan contruidos sus conventos se puede proceder a realizar cometarios sobre el juego y todo lo que el implica: espacios en común, diferencias significativas entre ellos, etc. Esta dinámica de comentarios con respecto al juego deperderá en granmedida, de las inquietudes y grado de observación de los participantes.

Entre las ventajas que posee este juego es de tener tres modelos de conjuntos conventuales pertenecientes a tres distintas ordenes, se pueden apreciar por todos lados -mientras que si se realizara una visita esto no podría ser por las restricciones propias de cada convento. Este juego esta pensado para tres jugadores o equipos de máximo 2 personas. Las edades de los participantes debe ser de 18 años en adelante.

En el apéndice B se reproducen completas todas las partes que integran este juego.

Materiales y acabados

Materiales: Papel y cartulina

Para la elaboración de este proyecto se empleo básicamente papel. Las propiedades básicas del papel ofrecen información importante sobre las características del mismo. Esto nos ayuda a determinar el uso para el cual esta destinado, contribuyendo a lograr un buen trabajo. Entre las propiedades importantes del papel encontramos:

-Peso o gramaje: La mayor parte del papel se compra y se vende de acuerdo a su peso por unidad de área.

Calibre o espesor: Se refiere al grueso que tiene el papel sin importar su peso. Su valor es expresado en milésimas de pulgada o en puntos.

-Hilo o grano: Se refiere a las dos direcciones del papel, debido a la orientación que las fibras del papel posee y de acuerdo al sentido y velocidad con que corre la máquina del papel. Se debe de considerar que es más fácil tanto doblar el papel como rasgarlo, en sentido de la fabricación. Es más rígido y resistente a la tensión y menos propenso a ondularse; mientras que en sentido transversal, ocurriría lo contrario.

Para fines prácticos, los papeles pueden ser clasificados principalmente en tres grupos: sin recubrimiento, cubiertos y texturizados.

Los papeles texturizados se fabrican con celulosa de alta calidad y

en algunos casos contienen fibras recicladas. Existen en diferentes gramajes y su acabado superficial cuenta con diferentes texturas, sin recubrimiento. Son agradables tanto a la vista como al tacto.

Entre ellos podemos mencionar al Parchment o Pergamino que se empleo en la elaboración de este proyecto. Este tipo de papel cuenta con la apariencia de un pergamino, simulando con su superficie, el color y la translucidez del pergamino original. Es un papel libre de ácido, es una buena opción a precios accesibles. Su textura da elegancia a cualquier aplicación. Es apropiado para impresión en off-set, serigrafía, termografía y grabado. Así como también es apto para aplicar suajes y plecadas. Este papel ayudo a darle una cierta apariencia de antiguo al trabajo.

Se emplearon dos gramajes de este papel:

El de 90 grs (papel) con medidas de 58 cm x 89 cm: para guardas y hojas de guía.

El de 210 grs (cartulina) con medidas de 63 cm x 89 cm: para hojas de libro, las plantas de los conventos, los elementos plegadizos que forman los conjuntos conventuales, el tablero, los dados, para las fichas-fraile, las fichas desprendibles y las hojas de los libros de la Doctrina y el Tratado, -ya que en todos ellos se requería de mayor rigidez, cuerpo y durabilidad.

Así mismo se emplearon tres tonalidades de este papel para diferenciar a las ordenes mendicantes:

Para los Franciscanos: el Scroll Tan

Para los Dominicos: el Antique Gold y

Para los Agustinos: el Charter Brown.

Para la guía y el juego se empleo la tonalidad de los Franciscanos (Scroll Tan), tomando en cuenta y queriendo hacerlo evidente, ellos iniciaron la evangelización y trajeron consigo la imprenta y muchos de los libros y pensadores que influirían de gran manera en esta.

También se emplearon dos papeles más - mejor conocidos por cartulinas por su gramaje y calibre; uno es el Fabriano de 216 grs. color ocre -llamado Nutmeg-, con medidas de 70 cm x 90 cm para cubrir las pastas de los libros (guía, contenedor y libros de cada una de las ordenes). Otro es la Cartulina Paloma de 16 y 12 pts, con medidas de 120 cm x 90 cm (que esta elabora a base de una pasta de desechos postconsumo, es bastante resistente y económica) que sirvió para elaborar los esqueletos del contenedor y los libros de cada una de las ordenes y las bases para las plantas arquitectónicas y el tablero. Ninguno de estos papeles presento problema al momento del pegado. El adhesivo empleado fue el acetato de polivinilo, que es bastante flexible y no se quiebra con el paso del tiempo, impidiendo el maltrato o deshoje de los libros.

Los acabados: Impresión y encuadernación

Durante el proceso de diseño se deben de tomar en cuenta las medidas comerciales del papel, con el fin de que no se presenten desperdicios de éste. Al iniciar la formación se deben de respetear los espacios requeridos para la pinza de la máquina, los medianiles y las tiras de control. Es recomendable dejar 3 mm para el rebase o sangrado y 1.5 cm para la pinza de la máquina. La retícula propuesta proporcione las medidas finales para la Guía (30 cm x 30cm -cerrada-) así como las medidas necesarias para la máquina. La Guía esta pensada para ser impresa tanto en offset tradicional como digital, a una sola tinta en la mayoría de sus hojas y solo 4 en color, previendo la reducción de costos. Esta tendría como acabado una encuadernación rústica (las pastas duras, con lomo cuadrado). La encuadernación es el procedimiento que tiene por objeto unir entre sí las hojas de un libro para facilitar el uso de éstas y procurar su conservación. La encuadernación es la vestimenta atractiva que lo presenta. Es parte integral de un libro, un elemento de su contenido, parte del concepto. En una encuadernación la guarda es el papel -doblado en dos- que se encuentran al principio y final y tienen como función unir las hojas y/o cuadernillos (pegados o cosidos), a la tapa y cubrir la primera página del libro. Esta puede ser de un papel con textura táctil o visual o seguir patrones decorativos, como pueden ser

motivos geométricos, florales, animales o incluso fotografías de algún elemento que se quiera destacar del contenido del libro o el concepto del mismo. Las hojas Irán cosidas en cuadernillos de 4 hojas -este procedimiento también es llamado intercalado o alzado en secuencia. En este tipo de costura es importante dejar de 5 mm a 8 mm en el margen exterior para no afectar al libro al momento del refine (este es un corte que tiene la función de dejar todas las hojas del libro parejas, sin bordes y sin rebabas). En este proceso se utiliza una pasta de consistencia rígida, la cual cubre perfectamente las hojas impresas. Estas hojas unen a la pasta por medio de unas guardas (estas van pegadas en el margen interior del libro y en la cartera - que es la parte interior de la pasta). En el caso de la guía fue empleada la encuadernación en Cartoné, en donde la pasta va forrada de papel. La pasta dura ofrece una mejor presentación a los ejemplares, al igual que una mayor calidad. El mismo procedimiento fue empleado en el contenedor para el juego que tiene forma de libro, con la única diferencia que éste posee un esqueleto que simula un lomo redondo. Ambas portadas están pensadas para imprimirse en serigrafía. Aunque el pegado y suaje del contenedor parezca ser muy caro puede adecuarse para utilizar sólo suajes lineales y abaratar costos. Además la estructura del contenedor solo tiene dos piezas: una es la que da apariencia de hojas y arma la caja -con dobleces y cortes sencillos, la otra es la que da forma a la pasta.

Conclusiones

El material que conforma este proyecto fue presentado a mediados del año pasado a un grupo de asistentes al Taller de Arte Colonial de Casa del Lago de la UNAM. Esta presentación se realizó en una cafetería del Centro Histórico. Entre los asistentes, estuvieron la mayor parte de personas que compartieron cursos conmigo, se incorporaron al menos dos o tres personas nuevas que no sabían de este proyecto.

Se realizaron invitaciones para entregárselas a estas personas, como una atención hacia ellos y sobre todo para darle seriedad a la presentación. Los resultados de esta presentación fueron buenos, ya que los asistentes y participantes del juego, comentaron que este había cumplido con las expectativas de ser un material introductorio y que por su propuesta hacia más fluida la exposición de este tema. Antes de presentar el proyecto a estas personas, sostuve dos entrevistas con el maestro que imparte esta clase, primero para mostrarle la guía y después el juego.

El fin de estas entrevistas fue encarar de cierta forma al emisor de este circuito, para ver si el material cumplía con los requerimientos didácticos que él requería durante su clase. Dio una opinión favorable, solo recomendando que sería bueno anexar una lista de textos que ampliaran más la información.

El uso del material didáctico no debe quedar solamente en el plano perceptivo, sino que debe de ser analizado, estudiado y trabajado. No es suficiente colocar delante de los alumnos objetos que impresionen sus sentidos sino que los mismos deben ser trabajados para llegar a conclusiones, conceptualizaciones y generalizaciones. Las actividades que dan lugar al empleo del material didáctico posibilitan que el alumno deba fundamentar por sí mismo las conclusiones, ya que estas son el resultado de su propia experiencia.

El material didáctico al igual que el diseño es un medio no un fin; a través del cual se puede obtener conocimiento.

Es necesario que sea más fructífero el desarrollo de material didáctico por los diseñadores y/o comunicadores gráficos, ya que es un campo en donde se puede experimentar y aprender mucho. Creo que es aquí en donde realmente se encuentra uno con el concepto de multidisciplinario. Ya que en el desarrollo de los materiales didácticos intervienen muchas otras profesiones, entre ellas, la Psicología, la Sociología, la Filosofía, la Ingeniería, etc. Retomando esta idea concluyo que es imposible vislumbrar el campo de trabajo del Comunicador o diseñador gráfico, aislado o indiferente hacia otras profesiones. Por las características de la profesión es ineludible el trabajo con otras profesiones, es un complemento para la difusión de la cultura y la ciencia.

Así mismo nosotros los comunicadores gráficos tenemos un com-

promiso con la sociedad. Este compromiso consiste en poder proporcionar una opción para ampliar la cultura, hacerla más accesible, no sacralizarla tanto.

Esta propuesta no busca ser pretenciosa -al ser yo misma quien realizó la recopilación histórica-, más bien, fue la respuesta a tener más elementos para poder interpretar las necesidades que esta planteando la enseñanza (Pedagogía) de la Historia y ver desde dos puntos de vista el planteamiento en la elaboración de este material didáctico: el del profesor que requiere de un material en donde apoyar su clase (usuario) y el del alumno que necesita de otras opciones para que le sean presentados los conocimientos (receptor) para que este material no se quede en un nivel solo perceptivo, sino que provoque respuesta y participación entre alumnos. Así mismo demostrar que es inegable la acción interdisciplinaria de la carrera, al coexistir con otras carreras en el momento en que surga una necesidad como esta.

El haber desarrollado este proyecto, me deja muy en claro, el potencial que tiene el desarrollo de material didáctico para llegar a ser un gran campo de experimentación en la profesión. El vislumbrar el desarrollo de muchos proyectos multidisciplinarios, en donde los comunicadores gráficos intervengamos como traductores de las necesidades planteadas por instituciones educativas.

La educación es una forma de percibir al mundo; tal vez la frase suene pretenciosa y todo lo que esta conllevaría, pero para muchas personas forma una parte muy importante en sus vidas. Por esta razón creo que sería bueno interesarnos más en formas alternativas de como proporcionarla, para que sea más dinámica y menos forzada. Pienso que debemos de llevarla a un plano más cotidiano, más coloquial, en donde intervengamos y nos retroalimentemos todos.

"Largo es el camino de la enseñanza por medio de las teorías, breve y eficaz por medio de los ejemplos" -Séneca- .

Bibliografía

Ángulo Iñiguez, Diego., *Historia del arte Hispanoamericano*. México. Salvat. 1955.

Armstrong Braid, Josep., *The churches of Mexico 1530-1810*. E.U.A., Universidad de California, 1962.

Biblia de Jerusalén, Bilbao. Sepan cuantos 500 México, Porrúa. 1989.

Bravo Ahuja, Gloria., *Los materiales didácticos para la enseñanza del español a los indígenas mexicanos*. México. El Colegio de México, 1977.

Brugalia Turno, Emilio. *Entorno a la encuadernación y las artes del libro*. Clan. España. 1996.

Cómez, Rafael., *Arquitectura y feudalismo en México*. México. UNAM/IIIE, 1989.

Conti, Flavio., *Como conocer el arte Románico*. México. Edimusa. 1993.

Conti, Flavio., *Como conocer el arte del Renacimiento*. México. Edimusa. 1993.

Costa, Joan., *Imagen didáctica*. Enciclopedia de diseño. España. CEAC. 1992.

Costa, Joan., *Imagen global*. Enciclopedia de diseño. España. CEAC. 1987.

Dondis, A. Donis., *Sintaxis de la imagen*. España. Gustavo Gili. 1998.

Flores Guerrero, Raúl., *Las capillas posas*. Enciclopedia Mexicana del Arte. No. 15, México. Mexicanas. 1951.

Fernández, Miguel Angel., *La Jerusalén Indiana. Los conventos-fortaleza mexicanos del siglo XVI*. México. Smurfit Cartón y Papel de México. 1992.

Fingermann, Gregorio., *El juego y sus proyecciones sociales*. Argentina. El Ateneo. 1970.

Garfella Esteban, Pedro R., *El juego como recurso educativo*. España. Tirant lo blanch. 1999.

Gozzoli, Ma. Cristina., *Como conocer el arte Gótico*. México. Edimusa. 1993.

Guadalupe Victoria, José., *Pintura y sociedad en la Nueva España*. México. UNAM/III. 1986.

Kobayashi, José María., *La educación como conquista*. México. El Colegio de México. 1985 .

Kubler, George., *Arquitectura mexicana del siglo XVI*. México. FCE. 1978.

Lazotti Fontana, Lucia., *Comunicación visual y escuela*. México. Gustavo Gili. 1983.

Lorente, Juan F. Esteban., *Tratado de iconografía*. México. Itsmo. 1998.

Mac Linker, Jerry., *Diseño de material visual didáctico*. Teoría, composición y ejecución. México. Pax. 1981.

Martín, Michel., *Semiología de la imagen y pedagogía*. España. Narcea. 1982.

McAndrew, John., *The open churches of sixteenth century of México*. E.U.A. Flarvard University Press. 1965.

Meyer, F.S., *Manual de ornamentación*. México. Gustavo Gili. 1995.

Müller-Brookman, Josef., *Sistema de retículas*. España. Gustavo Gili. 1997.

Ossanna, Edgardo O., *El material didáctico en la enseñanza de la Historia*. Argentina. El Ateneo. 1994.

Paniagua, José Ramón., *Vocabulario básico de arquitectura*. España. Cátedra. 1998.

Panofsky, Erwin., *El significado de las artes*. España. Alianza. 1983.

Prieto Castillo, Daniel., *Diseño y comunicación*. México. Diálogo Abierto/Coyoacán. 1982.

Rodríguez Diéguez, J.L., *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. España. Gustavo Gili. 1976.

Rodríguez González, Abelardo., *Logo ¿qué?. Análisis teórico-formal de los elementos que conforman el universo de la imagen corporativa*. México. UIA. 1996.

Rodríguez Ileva, J.L., *Educación y comunicación*. Argentina. Paidós. 1988.

Rodríguez Morales, Luis., *Para una teoría del diseño*. México. Tilde/UAM. 1989.

Rubial García, José Antonio., *La Nueva España*. México. CNCA. 1999.

Ruder, Emil., *Manual de diseño tipográfico*. España. Gustavo Gili. 1983.

Sebastián, Santiago., *Iconografía del arte del siglo XVI en México*. México. Universidad Autónoma de Zacatecas. 1995.

Tosto, Pablo., *La composición áurea en las artes plásticas*. México. Hachette . 1958.

Tovar y de Teresa, Guillermo., *Pintura y escultura en Nueva España*. México. Azabache. 1992.

Ware, Dora. *Diccionario. Manual ilustrado de arquitectura*. México. Gustavo Gili . 1998.

Yhmooff Cabrera, Jesús., *Los impresos mexicanos del siglo XVI en la Biblioteca Nacional de México*. México. UNAM. 1990.

Artículos

Cabrera, Susana., *El diseño editorial. Un proceso de comunicación.* DX Estudio y experimentación del diseño - Diseñando la comunicación. México. Moebius, año 2. No. 7, Diciembre 1999. págs. 34-36.

Costa, Joan., *El tercer lenguaje.* Los esquemas de comunicación gráfica. DX Estudio y experimentación del diseño - Diseñando la comunicación. México. Moebius, año 2. No. 7, Diciembre 1999. págs. 24-28.

Curiel Méndez, Gustavo., *Arquitectura monástica agustina en la Nueva España del siglo XVI en Historia del arte mexicano*, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 79-97.

Estrada de Gerlero, Elena Isabel., *Sentido político, social, y religioso de la arquitectura novohispana en Historia del arte mexicano*, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 16-34.

Fernández, Martha., *La arquitectura monástica de la Orden de Santo Domingo en Historia del arte mexicano*, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 59-77.

Galarza, Joaquín., *Códices o manuscritos testerianos*. Arqueología Mexicana. Códices Coloniales. México. Raíces. vol. XVII. No. 38, Julio-Agosto 1999. págs 34-37.

Jiménez, Luz Ma., *Los métodos de diseño, un breve análisis*. DX Estudio y experimentación del diseño - Diseñando la comunicación. México. Moebius, año 2. No. 7, Diciembre 1999. págs. 24-28.

Martínez R., Amada., *Arquitectura monástica franciscana del siglo XVI en Historia del arte mexicano*, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 37-57.

Reyes-Valerio, Constantino., *El arte tequitqui o indocristiano en Historia del arte mexicano*, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 98-117.

Sierra Escalante, Joaquín., *Retrícula y ordenamiento del campo gráfico*, Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. México. UNAM. vol. 3, No. 9 1989. págs. 58-62.

apéndice A

La guía

LOS CONVENTOS DEL
SIGLO XVI
EN MÉXICO

GUÍA





CONTENIDO

Introducción

Conquista de México

Generalidades

Evangelización

Las primeras ordenes mendicantes:
Franciscanos, Dominicos y Agustinos

Conjunto conventual

Programa arquitectónico: Atrio, Templo y Convento
Espacios y funciones

Estilos arquitectónicos

que intervinieron en la edificación del conjunto
conventual

Pintura

Características y función

Escultura

Características y función

Iconografía

Introducción, programas iconográficos
Contenido simbólico-litúrgico del conjunto conventual



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo busca cumplir los siguientes propósitos: El primero es servir de apoyo a una clase de Historia del Arte en México o Arte Colonial en México, o bien al público interesado en introducirse en el conocimiento de los factores artísticos, religiosos, políticos, sociales y culturales que dieron forma a estos conjuntos conventuales; presentándoles la información de manera breve. El segundo propósito es poder proporcionar con este material, un punto de partida con el cual el público interesado, obtenga las bases para seguir en busca de más información acerca de los conjuntos conventuales.

Para exponer los factores que intervinieron en la realización de estos conjuntos conventuales el presente trabajo se divide en dos partes:

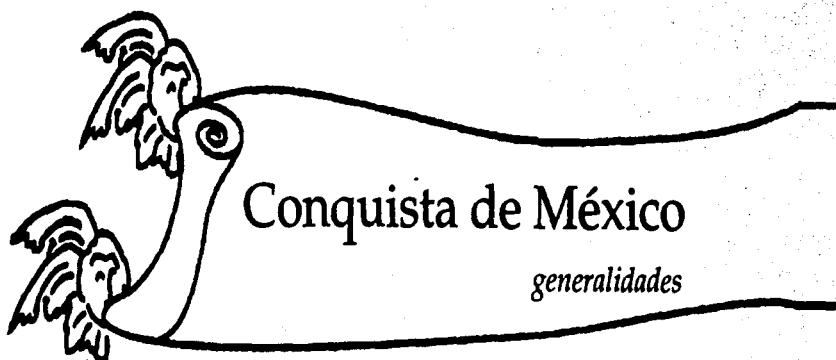
La primera parte consiste en una guía, donde de manera breve se presentan los temas que le proporcionarán las bases para introducirse al conocimiento de los conjuntos conventuales. Los temas son: Una visión general de la Conquista de México, mencionando algunas de las características de las culturas que se enfrentaron. La evangelización y las órdenes mendicantes-franciscanos, agustinos y dominicos donde se mencionan características principales de cada una de ellas y su zona de evangelización. Se explican los elementos arquitectónicos que conforman al conjunto conventual y sus partes: atrio, la iglesia y el convento, mencionando sus características formales y su función dentro del conjunto conventual. Posteriormente se examinan las características y elementos de cada una de las expresiones estilísticas del arte europeo (Románico, Gótico, Renacimiento, Plateresco y Mudéjar) de las cuales se valieron los constructores para realizar la mezcla libre de elementos, la hibridación de formas, estructuras, materiales y mano de obra que conforman los conjuntos conventuales. Posteriormente habla-

remos en forma general sobre la pintura, mencionando sus técnicas, características, ubicación y función dentro del convento, la temática, así como algunos de sus autores.

Con estas mismas premisas trataremos a la escultura. Se darán elementos para entender al conjunto conventual como una síntesis en la que se enlazan factores de muy diversa índole, no solo técnicos, funcionales y estéticos, sino también ideológicos. De forma breve se dará una introducción a la iconografía que es un elemento de análisis fundamental para explicar el conjunto conventual, en donde la comunión de los elementos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos dan a cada parte del conjunto conventual una explicación y justificación desde el punto de vista litúrgico. Esto revela la ideología de las órdenes mendicantes, así como la función educativa del conjunto. Así con el análisis de las formas arquitectónicas, pictóricas y escultóricas se presentará una visión general de los conjuntos conventuales y del como funcionaron como grandes instrumentos educativos.

La segunda parte consiste en un juego que tiene como fin el reafirmar y poner en práctica lo expuesto en la guía. El juego consiste en un viaje imaginario al siglo XVI, en donde el participante representará a una orden ya sea franciscana, agustina o dominica. Como representante de la orden tendrá como encomienda el construir un convento, para ello primero deberá de visitar un convento ya construido para seguir un modelo. Durante su visita a ese convento podrá consultar los libros que sirvieron de guía para construirlo y así tomar los elementos que le darán forma y características propias a su convento. El juego contiene un tablero, dados para avance, fichas (que representan a cada orden), plantas y elementos tridimensionales para la construcción de los conventos, dos libros con fichas desprendibles y hojas para recabar elementos seleccionados. El juego viene en un contenedor en forma de libro, dentro se explica de forma más explícita su dinámica.





Conquista de México

generalidades



fin de comprender el significado y las consecuencias de la confrontación que dieron origen a la Nueva España es básico el conocimiento de las culturas que se confrontaron:

En lo que hoy llamamos México habitaban una gran diversidad de grupos con diferencias sociales y culturales muy marcadas. Estos grupos los podemos enmarcar en las siguientes áreas:

-Mesoamérica: pueblos sedentarios y agrícolas -señoríos- con una alta civilización, compleja estructura social. Comunicación e intercambio entre ellos. Existencia de un lenguaje cultural común.

-Aridamérica: Tribus nómadas dedicadas a la caza y a la recolección.

-Oasisamérica: Sedentarismo incipiente. Agricultura estacional-época de lluvias- combinada con la cacería y recolección de plantas.

En el centro de Mesoamérica se encontraban los mexicas, que dominaban a muchos pueblos de los cuales recibían tributo. La conquista de los mexicas fue la más importante y permitió que sucedieran la de los demás grupos. Mesoamérica en el siglo XVI estaba poblada por un gran número de pueblos que hablaban muchos idiomas entre sí, cada uno tenía su propia identidad étnica, su propia historia y sus propios gobernantes. La diversidad del mundo prehispánico propició distintas formas de conquista militar y de evangelización.

España en el siglo XVI era un país tan plural como Mesoamérica. En su territorio convivían grupos con distintas culturas y religiones, pero un solo grupo, los católicos dominaban a los demás.

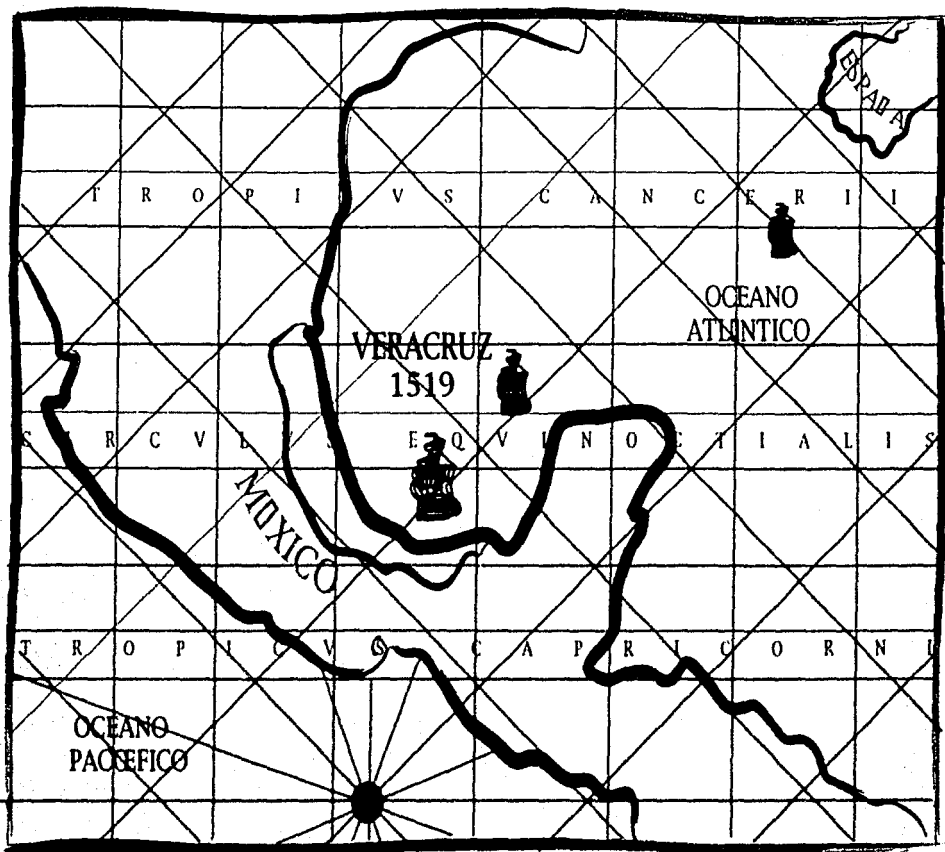
En el siglo VII, la península Ibérica, donde se encuentra España y Portugal, fue invadida por pueblos musulmanes. Durante los siguientes siete siglos la península estuvo dividida en dos zonas demarcadas por la tradición religiosa: el norte cristiano y el sur islámico. La guerra de reconquista que los estados del norte (Aragón, Portugal y Castilla) llevarían a cabo contra el sur marcó el carácter religioso y guerrero de los españoles cristianos.

Desde el siglo XIII Castilla expandió sus territorios. Con el matrimonio de Isabel (Castilla) y de Fernando (Aragón) los reyes católicos, quedo una Castilla más centralizada y poderosa que gobernaba un conglomerado de reinos con ciertos rasgos autónomos en sus propios territorios.

Una vez que expulsaron a los musulmanes de la península Ibérica, los reyes católicos buscaron nuevos horizontes para expandir su fe y poder. Encontraron la propuesta de Colón de buscar una ruta por mar hacia Asia -las Indias. Colón llegó a América y los españoles decidieron que los indios de América eran infieles y que su obligación y su derecho era conquistarlos.

Así en 1519 desembarco Hernán Cortés en lo que es hoy Veracruz, iniciando así la conquista del imperio mexica, proceso que duro varios años. Es común hablar de la conquista de México y se piensa que con la llegada de los españoles todo el territorio actual quedo bajo su dominio.





En 1519 desembarco -en lo que es hoy Veracruz- Hernán Cortés e inicio la conquista del imperio mexica. Es común hablar de la Conquista de México y se piensa que con la llegada de los españoles todo el territorio actual de nuestro país quedo bajo su dominio.
 En 1521 fue tomada México Tenochtitlan, la capital del imperio mexica y fue solo el inicio de un proceso que duro varios años.





Evangelización

ordenes mendicantes -franciscanos, dominicos y agustinos-



Para los españoles, la conquista y la explotación de los indios sólo se podían justificar si se planteaba como medios para llevar a cabo la conversión de estos al cristianismo; así que al mismo tiempo que se realizaba la conquista militar de Mesoamérica, las ordenes mendicantes llevaban a cabo la evangelización de los naturales, lo cual representó un factor de consolidación fundamental para la conquista.



cruc atrial

Las ordenes mendicantes constituían el clero regular; estas vivían bajo sus propias reglas y autoridades (los obispos pertenecían al clero secular). Estas ordenes surgieron durante el siglo XIII con el fin de reformar a la Iglesia, por medio del regreso al ideal evangélico primitivo. A fines del siglo XV una reforma religiosa, favoreció el ideal del evangelio primitivo y propició el ambiente donde se formaron los primeros misioneros que vinieron a América.

Los primeros frailes que fueron Fray Juan de Aora, Fray Juan de Tecto y Fray Pedro de Gante provenían de provincias extranjeras principalmente de Francia y Flandes.

Entre 1524 y 1560 llegaron a Mesoamérica cerca de 400 frailes entre franciscanos, dominicos y agustinos.

La Evangelización americana se vio fuertemente matizada por elementos de distintas corrientes ideológicas desarrolladas en Europa durante el siglo XII Y XVI como lo fueron:

El Joaquinismo - introducido por Joaquin de Fiore -monje medieval- el cual manifestaba que a las 3 personas de la trinidad correspondían una estructura de 3 edades sucesivas. Durante la última el mundo se convertiría en un vasto monasterio. La suma de los conventos conformaría la quimérica arquitectura de la ciudad de Dios. La Tercera edad sería anunciada y preparada por una nueva orden de monjes que predicarían el nuevo Evangelio por todo el mundo. El espíritu de la primitiva Iglesia y los métodos de difusión de la fe a través de la predicación itinerante fueron características de la empresa evangélica medieval.

El Eramismo - pretendía dar a conocer a todos los hombres y en todas las lenguas las Sagradas Escrituras. Renovación y Reforma, simplicidad de la Iglesia Primitiva (Doctrina de San Pablo).

El Humanismo - buscaba el retorno a las fuentes clásicas, al igual que a las escriturales y las patrísticas. Nueva traducción de la Biblia.

Utopía de Tomás Moro - regresar al cristianismo primitivo-. La evangelización se presentaba como un retorno a la Iglesia primitiva, en donde los nativos poseían las cualidades evangélicas y los evangelizadores las apostólicas; para un nuevo principio.

El Milenarismo -interpretación mística de la conquista. Los evangelizadores creían que habían llegado por designio específico de la providencia (elegidos por Dios). Su plan divino de evangelización consistiría en reclutar almas al amparo de la religión y recrear una prefiguración de la Jerusalén Celestial en estas tierras conquistadas y justificar el papel que les correspondía como elegidos por Dios.

Esta nueva versión del reino de Dios duraría hasta el Juicio Final. De ahí que se predicara por parte de los frailes éste y la Pasión de Cristo como vías de arrepentimiento y salvación.

Estas corrientes ideológicas influirían de gran manera en la concepción de los conjuntos conventuales y la forma de evangelizar. En estos conventos el mundo se reinterpretaría; América sería la tierra de promisión, puerta de entrada y cimiento ideal de la Nueva Jerusalén.

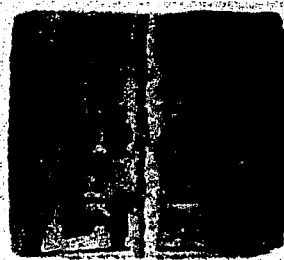
Para facilitar la predicación se hizo necesario obligar a los indígenas a dejar sus aldeas y congregarse en los pueblos construidos en los valles en torno a los conventos. Esto implicó el trazado de las calles y plazas, la dotación de aguas por medio de acueductos y cisternas, la adaptación de plantas y animales traídos del viejo continente y la conformación de las instituciones comunales para crear una nueva organización económica, social y política.

De manera simultánea se llevó a cabo la conversión metódica al transmitir los elementos básicos del dogma y la moral cristianas por medio del teatro y el empleo de mantas o lienzos y cartillas pintadas con figuras y dibujos sencillos que pudieran entender los naturales. Con esto se retomaría el uso de los manuscritos indígenas, elaborados con imágenes (repetición de signos -representación más abreviada).

Los misioneros pensaban que darles a los indios una forma similar a la suya era un requisito necesario para cristianizarlos.

En un principio Fray Jacobo de Testera y Fray Pedro de Gante llevarían a cabo este método de evangelización mediante materiales visuales, representando las principales oraciones de la fe cristiana - catecismos de imágenes - y los primeros elementos para enseñar a leer-. También se promoverían las ceremonias comunitarias como las fiestas de los santos donde se danzaba y se cantaba.

Tan enorme labor no hubiera sido posible sin la ayuda de los caciques indios y de sus hijos, quienes recibieron de los frailes una educación muy esmerada en los colegios como el de Tlatelolco. Estos jóvenes indios colaboraron en la elaboración de diccionarios y gramáticas para que los frailes aprendieran las lenguas nativas. Otro instrumento auxiliar en la evangelización; fueron los libros traídos por los frailes; estos contenían grabados que sirvieron como modelos para la construcción de los conjuntos conventuales. Mas tarde Fray Juan de Zumárraga traería la imprenta a América que continuaría con esta labor evangelizadora.



códice testeriano

A continuación se describen de forma general las ordenes mendicantes que evangelizaron en los primeros años de la Conquista, mencionando entre otras cosas en que lugares de la Nueva España llevaron a cabo su labor evangelizadora, distinciones entre ellas, etcétera.

FRANCISCANOS



*San Francisco de Asia.
Tomado de grabado extraído de Molina:
Vocabulario, 2a parte, h.1.*

Escudos franciscanos



5 llagas sangrantes.



*Brazos cruzados con
estigmas de Cristo y
San Francisco.*



*Brazos cruzados con
estigmas de Cristo y
San Francisco, las 5
llagas sangrantes y
los tres clavos.*

El fundador de esta orden religiosa fue San Francisco de Asís, originario de Asís en Italia. Los tres ideales primordiales de la orden eran: la castidad, la humildad y la pobreza; por esta razón encontraremos a los representantes de esta orden vestidos con jergones de lana color café, utilizando un cordón con tres nudos como cinturón.

Llegaron en 1524 a la Nueva España, eran 12 franciscanos encabezados por Fray Martín de Valencia. Para el año de 1559 ya había 80 conventos y 310 religiosos. En la mente de estos misioneros se mezclaba una carga ideológica y espiritual; el humanismo, tintes de joaquinismo, el mesianismo apocalíptico (predicación Juicio final y la materialización de la visión apocalíptica de la ciudad de Dios -la Jerusalén Celeste-) y el providencialismo (los franciscanos se sentían protagonistas junto con los Reyes Católicos y Cortés de un plan divino, un designio providencial; Dios había elegido al pueblo español para imponer su catolicidad. Su tarea evangelizadora se parecería a la de los 12 apóstoles).

Se dividieron en grupos de 4 frailes para fundar conventos en las regiones más pobladas (México, Texcoco, Huejotzingo y Tlaxcala). A la llegada de más franciscanos se expandieron entre 1525 a 1531 por regiones del Altiplano central, Valle de México, Puebla, Toluca, Morelos y Michoacán. Las regiones evangelizadas se dividieron en las provincias del Santo Evangelio de México (valle y altiplano central), de San Pedro y San Pablo (Michoacán y Querétaro), Santiago de Jalisco y San Francisco de Zacatecas.



DOMINICOS



*Santo Domingo de Guzman
Tomado de portada de Acta capitulli generalis Bononiae, 1567.*

Escudos Dominicanos



*Escudo flordelizado
formado por 4 flores
de liz en blanco y
negro.*



*Escudo custodiado
por perros (dominus
canis).*

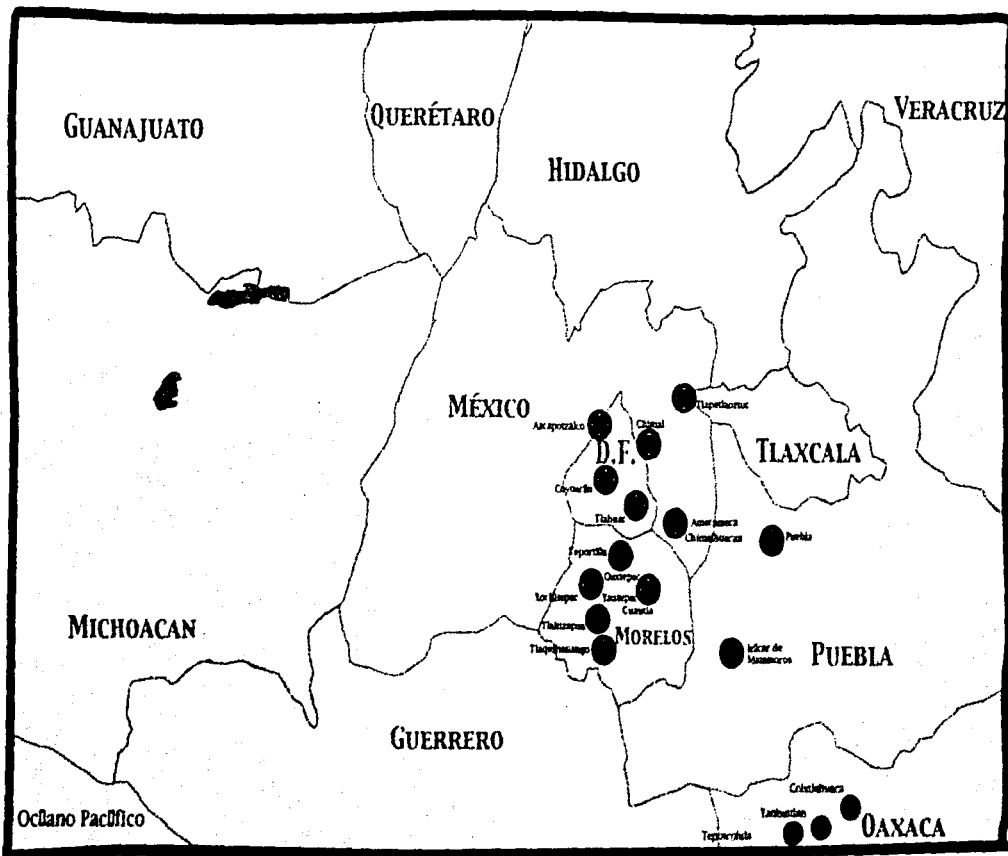
El fundador de esta orden religiosa fue Santo Domingo de Guzmán de origen español. Lo podemos identificar por llevar una capa negra y túnica blanca, así como por aparecer en muchas ocasiones acompañado de un perro sosteniendo una batea encendida. Los dominicos llegaron a la Nueva España en 1526. Al igual que los franciscanos fueron 12 dominicos encabezados por Fray Tomás Ortiz, murieron 5 en el primer año y 6 regresaron a España, sólo permaneció Fray Domingo de Betanzos. Para 1559 ya había 219 religiosos.

Al llegar se establecieron con los franciscanos que les proporcionaron una capilla en la Plaza de Santo Domingo.

Al igual que los franciscanos compartían el ideal del mesianismo apocalíptico y predicaban la Pasión de Cristo y El Juicio Final.

Los dominicos trajeron el Tribunal del Santo oficio a la Nueva España.

Las regiones evangelizadas por los dominicos se dividieron en: Las provincias de Santiago de México, Santos Angeles de Puebla, San Hipólito Mártir de Oaxaca y San Vicente de Chiapas y Guatemala.



Conjuntos conventuales dominicos

Evangelizaron las regiones mixtecas y zapotecas del actual estado de Oaxaca y algunos lugares de Puebla, Ciudad de México y Morelos.

AGUSTINOS



*San Agustín
Tomado de portada de Doctrina Cristiana en lengua huasteca 1571.*

Escudos Agustinos



*Corazón atravesado por
tres flechas y cruz.*



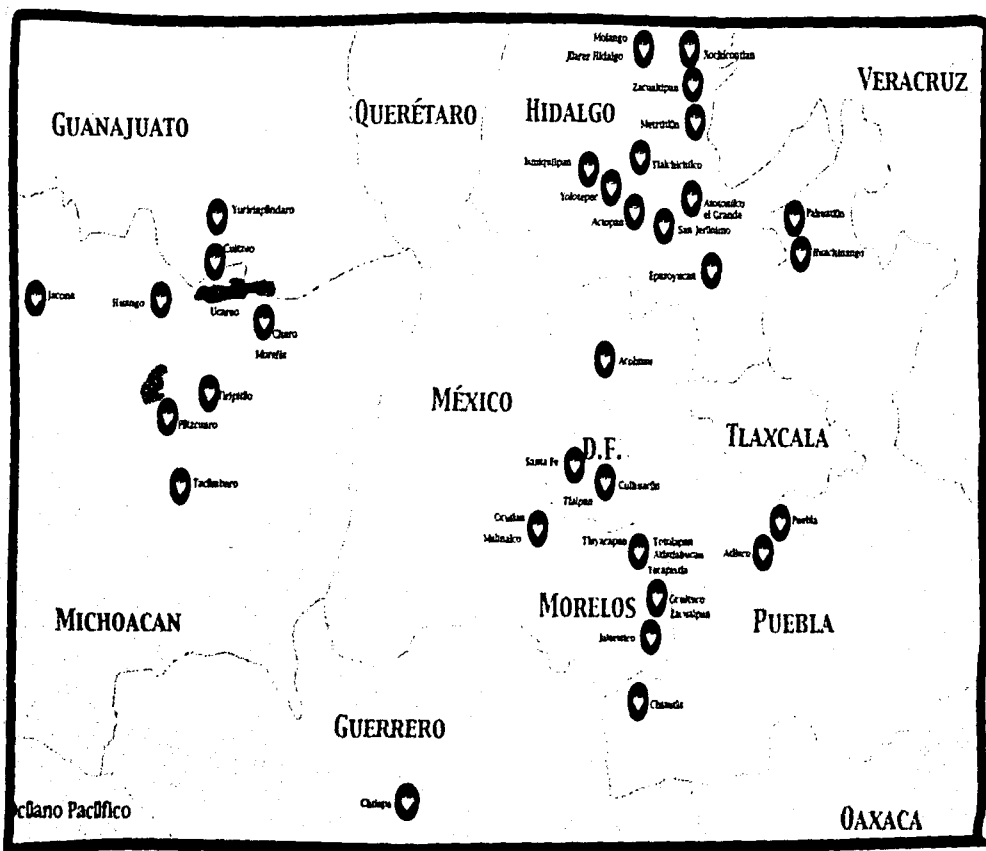
*Escudo con corazón
atravesado por tres
flechas y sombrero
episcopal.*

El fundador de esta orden fue San Agustín; es una de las más antiguas del clero regular. Podemos identificar a San Agustín por portar un báculo y una tiara en la cabeza, así como también sosteniendo una maqueta de una Iglesia o un libro y una pluma. Los agustinos llegan a Nueva España en 1533; su llegada tardía obedecía a problemas en su congregación.

Al igual que las otras ordenes, los agustinos también vienen impregnados del factor providencialista (elegidos por Dios).

Los agustinos tuvieron que evangelizar zonas geográficas de difícil acceso y con un gran número de población (fronteras étnicas, donde habitaban los grupos otomíes, tarascos, huastecos y matlanzincas).

Las provincias de los agustinos se dividieron en dos: San Nicolás Tolentino y el Santísimo nombre de Jesús.



Conjuntos conventuales agustinos

Evangelizaron los territorios geográfica y culturalmente difíciles (Hidalgo y Morelos). Así como regiones de Michoacán





Conjunto conventual

programa arquitectónico -atrio, iglesia y convento-



El conjunto conventual es el modelo más representativo de la arquitectura del siglo XVI, debido a que refleja las características y necesidades de la sociedad que nació a raíz del sincretismo cultural indígena y europeo. Se caracteriza a simple vista por ser una edificación de enormes proporciones de carácter monumental, de gran reciedumbre y de aspecto militar con carácter de fortaleza, ya que presenta muchos aspectos de obras medievales fortificadas (como los pasos de ronda, las almenas, los garitones, etc). Por esta característica en particular, algunos textos los nombran conventos fortaleza, siendo que estos elementos de fortificación más que un valor funcional, guardaban uno simbólico que se tratará más adelante.

Este tipo de construcción, no es privativo de ninguna de las ordenes mendicantes; debe sus rasgos específicos a la presencia de corrientes ideológicas de la época entre los frailes, su zona de evangelización, las circunstancias naturales y las necesidades locales. Cada uno de los conjuntos conventuales es la expresión de la mentalidad de la orden, la zona geográfica y la intervención de mano de obra indígena.

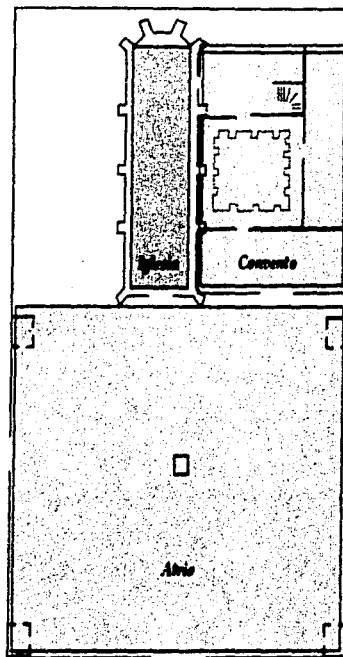
Las construcciones primarias fueron de características y materiales muy sencillos -como la madera y la paja-

Los grandes conventos se construyeron con materiales como: el tezontle, la piedra volcánica, la cantera, tepetate, ladrillo, adobe, maderas preciosas, el mármol, el ónix, la mampostería con argamasa, etc. Con la construcción de estos primeros grandes conventos; las ordenes empezaban a perder la proporción en las dimensiones de sus construcciones.

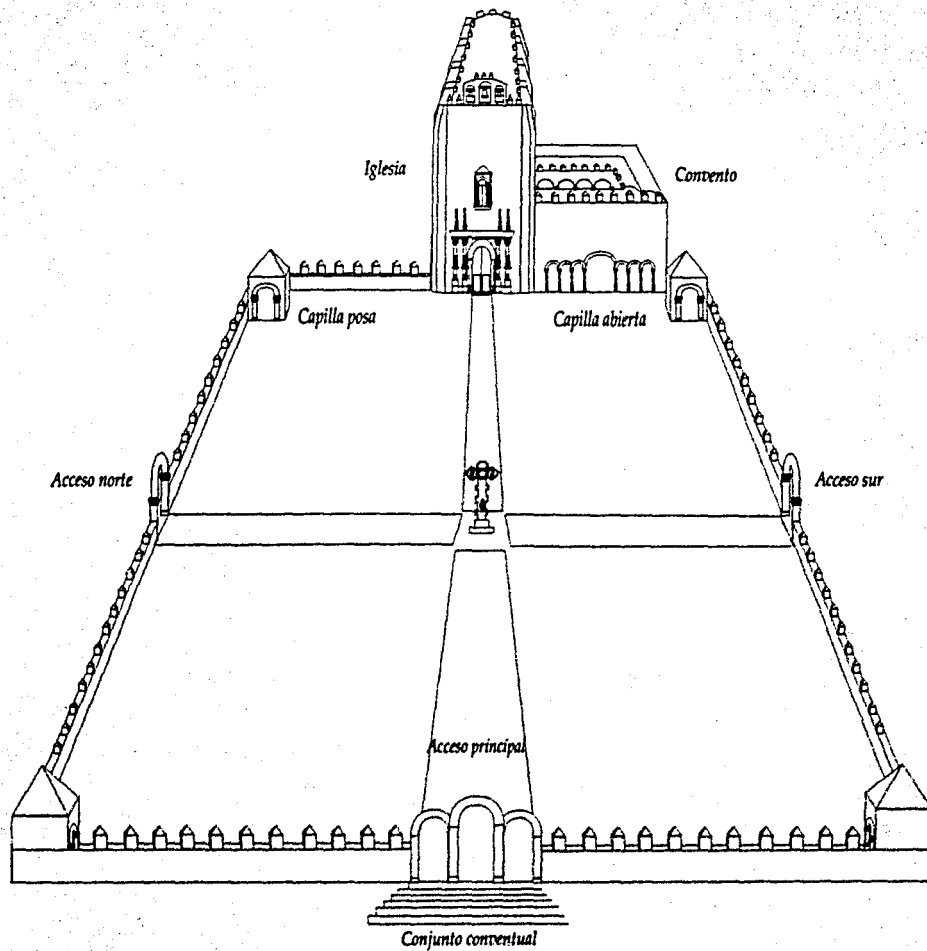
Por esta razón el virrey Antonio de Mendoza propuso "La traza

moderada"; estando de acuerdo con representantes de las tres ordenes mendicantes esta propuesta tuvo por objeto el unificar criterios en el programa arquitectónico, según la cual, estos edificios constarían de 3 partes:

El atrio, el convento y la Iglesia; estos espacios, y los que integran cada uno de ellos fueron fundamentales para las necesidades de los frailes evangelizadores y para la comunidad indígena que sería evangelizada y aculturada a la manera occidental.



Planta del conjunto conventual



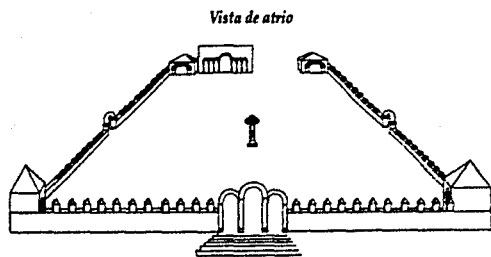
ATRIO



Es un patio de grandes extensiones de terreno que se encuentra limitado por una barda, que consiste en muros gruesos de mampostería o bien sillares, rematados por *almenas** casi siempre de sección cuadrangular o piramidal. La barda atrial es interrumpida para dar acceso al atrio por medio de escalinatas o rampas que conducen a las arcadas reales.

Este acceso -formado por *arcos** generalmente *de medio punto**, podía ser triple o único, siendo el principal el localizado al poniente pudiendo estar o no dentro del eje que da hacia puerta principal de la iglesia. Los otros dos accesos se encuentran uno al norte y otro al sur, siendo estos de estructura más sencilla que el acceso principal.

No todos los conjuntos cuentan con arcadas, existen los que solo interrumpen la barda atrial con *vanos**.



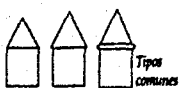
Vista de atrio

*almenas:
cada uno de los prismas que coronan los muros de las antiguas fortalezas.



Barda con almenas

Algunos tipo de almenas



Tipos comunes



Actopan
Miquelango
Tepic



Xochimilco



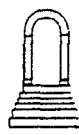
Huafotzingo



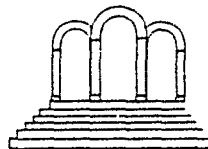
Tepic



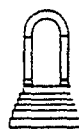
Tepic



acceso norte



acceso principal

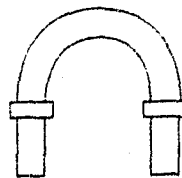


acceso sur



*acceso con vano
hueco con el cual se interrumpe una pared.

*arco
elemento constructivo y de sostén, de forma generalmente curva, derivado de una porción continua de circunferencia.



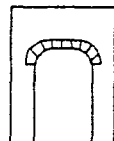
*arco de medio punto
es el trazado por media circunferencia.

Siguiendo el eje que nos conduce hacia la puerta principal de la Iglesia nos encontramos con la Cruz Atrial localizada en la intersección de los ejes de este patio. En un principio fueron elaboradas de madera, después fueron esculpidas en piedra, en donde principalmente se representaban elementos que aluden a la Pasión de Cristo (como lo son el rostro de Cristo o la corona de espinas en el eje de la cruz, así como los 3 clavos en los lugares respectivos - brazos y pies -). Es tal la variedad de formas en las cruces atriales que las presentaremos de acuerdo a la catalogación realizada por Mariano Monterrosa (para mayor información léase Iconografía del arte del siglo XVI en México -consulte bibliografía al final).

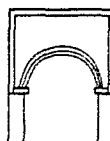
cruc de Cuauhtitlán sigue en su composición la corona de espinas al centro, los brazos con extremos floridos; aparecen el resto de los instrumentos de la Pasión y la cartelera del INRI de gran riqueza decorativa.



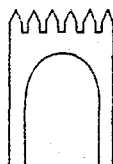
cruc con espejo de obsidiana no presenta símbolos pasionarios, mas que la corona y la Laga de los pies, tiene cartelera de INRI.



Tlayacapan-Morelos



Tepic-Hidalgo

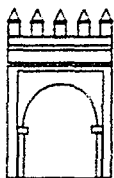


Tzozotzoc-Hidalgo

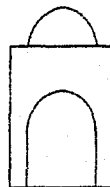
cruc con rostro de Cristo o también llamadas cruces verónicas.



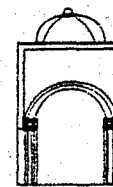
cruc con rostro de Cristo y símbolos pasionarios.



Cholula-Puebla



Molango-Hidalgo



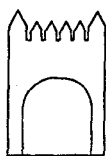
Calpan-Puebla

cruc con rostro de Cristo, manos y pies.



cruc ornamentada pareciera que está hecha con un tronco de árbol al cual le hubieran cortado las ramas.





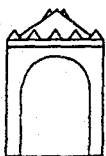
Yecapixtla-Morelos



Cholula-Puebla



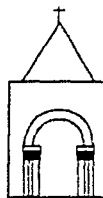
Tepoztlán-Morelos



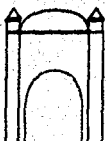
Tototlán-Morelos



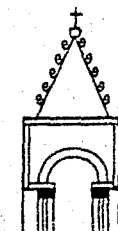
Atletzimban-Morelos



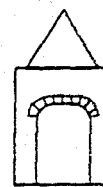
Huejotzingo-Puebla



Toluca de Matamoros
Puebla



Calpan-Puebla



Huequechula-Puebla

Los indígenas estaban acostumbrados a presenciar sus ritos y ceremonias al aire libre. Bajo esta premisa y debido al gran número de población asistente, la Iglesia resultaba insuficiente para albergarlos. Los constructores de los conventos tuvieron la necesidad de edificar un espacio en el atrio, que funcionara como *prebisterio*^{*}, donde el fraile oficiara la misa frente a un altar y donde el atrio se convertiría en su nave; con esto se llevaría a cabo una analogía entre el templo cristiano y el teocali indígena (la religión se practicaría al aire libre). Esto facilitaba la visión de las ceremonias litúrgicas.

Así mismo en un principio los frailes no se podían esperar a concluir el templo, siendo esta una razón más para la existencia de las capillas abiertas.

Las *capillas abiertas* son de gran variedad de formas y disposiciones:

Las hay *exentas* o *integradas* a alguno de los espacios arquitectónicos:

-En el *Templo* se encuentran en uno de los costados de la nave, abriéndose al atrio por medio de un simple arco de dimensiones variables.

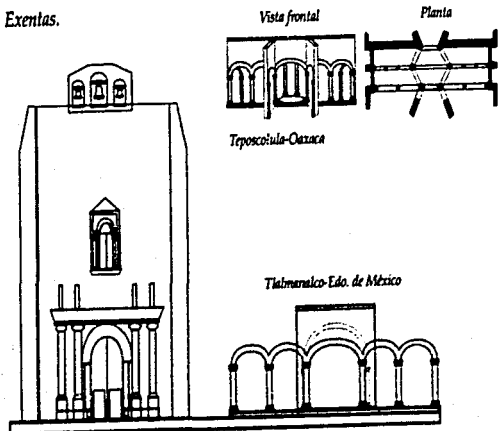
-En el *convento* suelen estar en el portal de peregrinos o formando parte del claustro alto, sobre el portal de peregrinos y mirando hacia el atrio a manera de balcón.

Se encuentran siempre más elevadas que el atrio, por medio de escalinatas. La cubierta de su *prebisterio*^{*} será diferenciada por sus dimensiones y ornamentación.

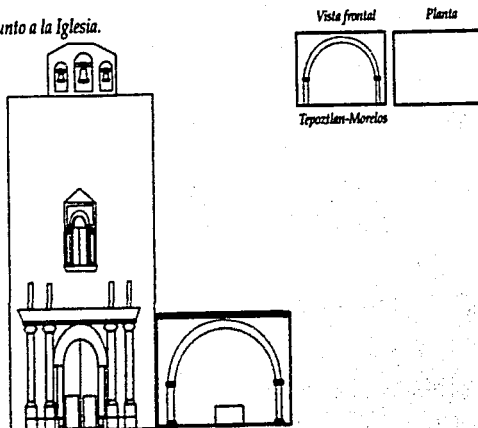
^{*}*prebisterio*: espacio donde el sacerdote oficia la misa. se encuentra al final de la nave la Iglesia y se encuentra elevado por medio de una o varias escalinatas, así mismo su cubierta tiene decoración profusa.

Capillas Abiertas

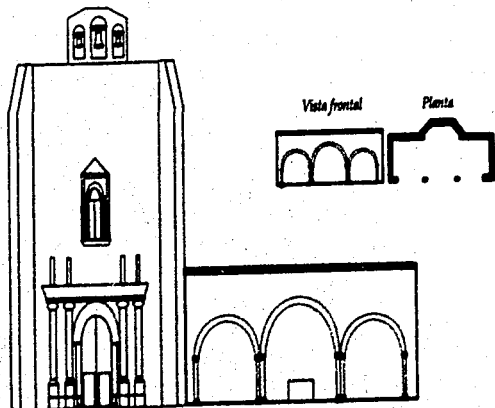
Exentas.



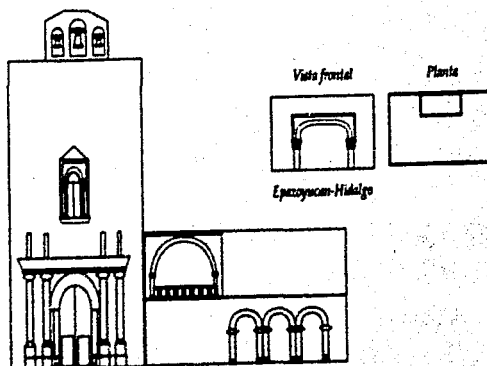
Junto a la Iglesia.



Adosadas al convento -en la porteria-.

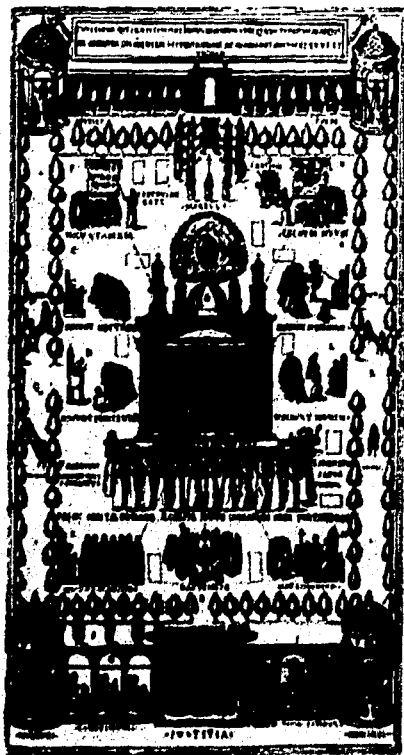


Adosadas al convento -tipo balcón-.



El atrio tuvo varias funciones entre ellas sirvió como escuela (aprendizaje del español, la impartición del catecismo y los sacramentos), cementerio, mercado, así como también se realizaban funciones administrativas y fiscales.

Diego Valadés ilustra en la *Retórica Cristiana* las funciones del atrio y las capillas.



Funciones del atrio

- detalles del grabado de Diego Valadés, que aparece completo del lado izquierdo de esta página.-



catecismo



escuela



confesionarios



cementerio



bautizos



casamientos

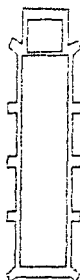
El conjunto del atrio (nave), capilla abierta (santuario) y capillas posas (laterales) formaban una Iglesia exterior.

IGLESIA



El templo es lugar de reunión y celebraciones litúrgicas casi siempre presenta una orientación oriente-poniente; su acceso mirando hacia al poniente y el prebisterio al oriente. Podemos distinguir tres tipos de *plantas arquitectónicas** en su edificación: de *nave** rasa, basilical y excepcionalmente de *cruz latina**.

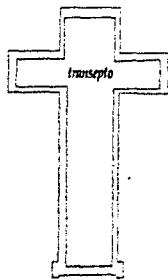
Tipos de plantas



nave rasa
una sola nave



nave basilical
tres naves



nave cruz latina
tres naves con
transepto

**planta arquitectónica*
representación gráfica a escala
de una edificación a un
determinado nivel. Es la
huella de una edificación.

**planta de cruz latina*
es la planta en la que el transepto
divide a la nave mayor en dos
partes desiguales.

**nave*
espacio interior delimitado a
lo largo por muros o series
de columnas.

**transepto o crucero*
nave perpendicular a la nave mayor
o central.

La planta de nave rasa fue la más utilizada por razones constructivas y simbólicas. La basilical fue menos numerosa y como ejemplo podemos mencionar a Cuilapan (dominicana) y Tecali (franciscana). Dentro de los que emplearon la planta de cruz latina, son únicas las de Yuriripúndaro (agustina), Oaxtepec y Cuernavaca (franciscanas).

Para cubrir el templo lo más utilizado fue la *bóveda de cañón corrido**, en un principio sin diferenciar los tramos de la nave ni marcar la separación de la bóveda y el muro sustentante. Posteriormente fue utilizada la *bóveda de cañón corrido con lunetos* y también la *bóveda con nervaduras**. Los *alfarjes** fueron utilizados para cubrir los primeros templos y después se siguieron utilizando en los sotocoros.

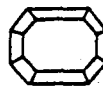
Tipos de cubiertas



bóveda cañón corrido



bóveda nervada



alfarje

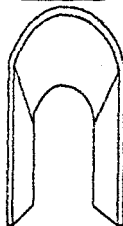
**bóveda*
estructura que cubre de forma arqueada,
un espacio, o bien entre muros, pilares o columnas

**bóveda nervada*
su estructura está compuesta por arcos que se
cruzan diagonalmente, también llamados
nervios, con un centro común.

**bóveda de cañón corrido*
la originada por un arco de medio
punto que se extiende sobre soportes
paralelos.

**alfarje*
techo plano de madera generalmente decorado,
consiste en un tablado sobre vigas
transversales.

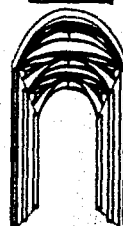
Tipos de bóvedas vista frontal y perspectiva



bóveda cañón corrido

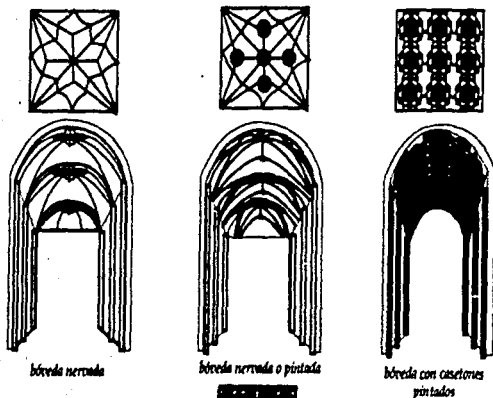


bóveda cañón corrido
nervada



bóveda pincada con
nervaduras

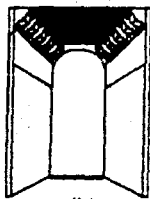




bóveda nervada

bóveda nervada o pintada

bóveda con casetones pintados

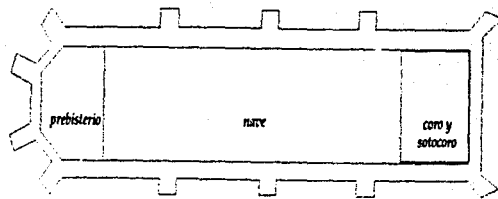


alforje

*casetones cada uno de los compartimentos huecos y geométricos en que queda dividida una cubierta, al cruzarse las vigas o molduras pintadas que la forman a manera de red generalmente con fines decorativos.

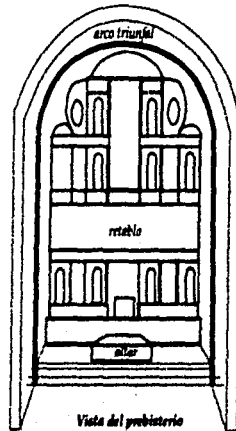
Los espacios interiores que conforman un templo típico son: **sotocoro**, **coro**, **nave** y **prebisterio**. Además de la puerta principal, existen comúnmente tres más: la del norte o llamada Porciúncula (solo empleada en templos franciscanos); la del sur que comunica al templo con el claustro y la que comunica a la sacristía con el claustro.

*coro es la parte de la Iglesia destinada al canto de los clérigos, se encuentra encima del sotocoro y detrás del muro de la fachada principal.



Espacios básicos que constituyen el interior de la Iglesia.

El espacio que ocupa el prebisterio sobresale por medio de una serie de escalones y por el **arco triunfal**. Dentro de este espacio se encuentra el **retablo** que cubre en su totalidad el muro oriente del templo, se ubica detrás del altar y esta constituido por un sobobanco, una predela, cuatro calles, tres entrecalles, cuatro cuerpos y un remate. Tiene la función de resguardar reliquias y mostrar escenas bíblicas, así como mostrar el personaje o evento sagrado al que estaba dedicado el templo.

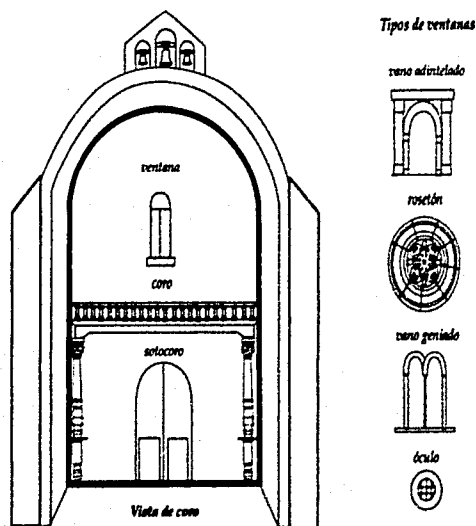


Vista del prebisterio

*retablo estructura donde se interrelacionan de forma variable elementos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos.

*arco triunfal se emplea para el espacio que comunica el prebisterio con la nave.

Sobre el muro sur del templo se localiza el confesionario y el púlpito. Al poniente del templo, en la parte posterior del muro de la fachada principal, se encuentra el coro, un gran balcón sostenido por una bóveda o por entramados de madera. Su bóveda es más trabajada que la de la nave, pero menos que la que cubre el prebisterio.



La ventana del coro es importante tanto para la iluminación del templo como para la composición de la fachada. Las formas de estas ventanas corales fueron variadas: de vano geminado como en Calpan, Tochimilco y Tzintzuntzan, etc; en forma de rosetones gotizantes como en Yecapixtla y Molango; de vano adintelado que fue lo más común, como las de Xochimilco. y Epazoyucan; utilizando arcos de medio punto, también uno de los más empleados como Actopan, Meztiltan entre otras.

La iluminación del templo era escasa debido a que las ventanas colocadas a lo largo de la nave eran pocas y pequeñas.

Dentro de los elementos exteriores del templo podemos mencionar a:

-Los **ábsides*** de forma **cuadrangular, trapezoidal** y ocasionalmente **semicirculares**.

Tipos de ventanas

vano adintelado



rosetón



vano geminado



óculo



Tipos de ábsides plantas



cuadrado



semicircular

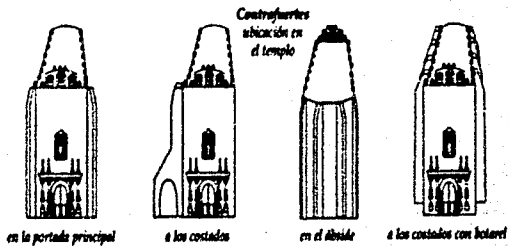


trapezoidal

*Ábside

parte del templo situada en la cabecera o fachada posterior, generalmente de planta poligonal o semicircular.

-los **contrafuertes*** que acentuaban el volumen del templo, se encuentran ubicados por lo general a lo largo de la nave y en las esquinas o en los puntos donde descargan las bóvedas. Existen contrafuertes de gran anchura como los de Atotonilco el Grande en Hidalgo, o con **botareles*** como los de Yanhuilitan en Oaxaca.



en la portada principal

a los costados

en el ábside

a los costados con botarel

*contrafuerte construcción adosada al muro a modo de macizo vertical, que funciona como refuerzo del mismo o para contrarrestar los empujes de una bóveda o arco.

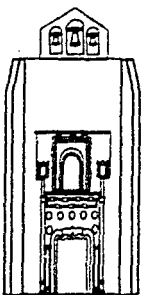
*botarel arco en línea vertical que usa el contrafuerte al punto de la pared donde se ejerce un empuje interior.

Las fachadas siguen tres esquemas básicos: *carente de elementos secundarios, flanqueada por contrafuertes o botareles y limitada por una o dos torres*. La ornamentación de la fachada tiene como fin el distinguir los vanos y el eje principal del templo, ésta enmarca el vano de acceso así como la ventana coral. Podemos distinguir en ellas la mezcla de varios estilos (gótico, plateresco, renacentista, entre otros).

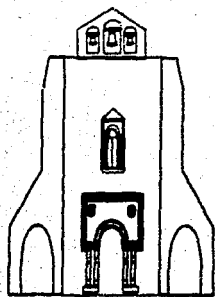
Fachadas
esquemas básicos



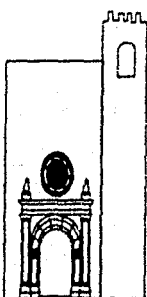
carente de elementos básicos



flanqueada por contrafuertes



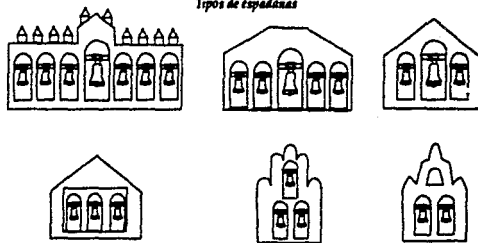
flanqueada por arbotantes



limitada por una o dos torres

Otro elemento que encontramos en el exterior es la *espadaña** que sustituye al campanario y que posee varias formas.

Tipos de espadañas



*espadaña

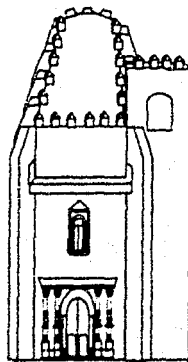
pequeño muro, generalmente como prolongación de la fachada, donde se abren vanos para colocar las campanas.

Además de estos elementos se presentan otros de carácter militar o fortaleza como lo son las almenas, los *pasos de ronda** (Huejotzingo), los *garitones** (Cuilapan) y las *torres minaretes** (Actopan). La presencia de todos estos elementos sumados a las grandes dimensiones, le dan un carácter de masividad y fortaleza.

*paso de ronda
distancia o vano comprendido entre dos muros, utilizado en la antigüedad para resguardar los castillos.

*garitón
casilla o torrecilla generalmente en los accesos o puntos salientes de las fortificaciones, para llevar a cabo la vigilancia de la edificación.

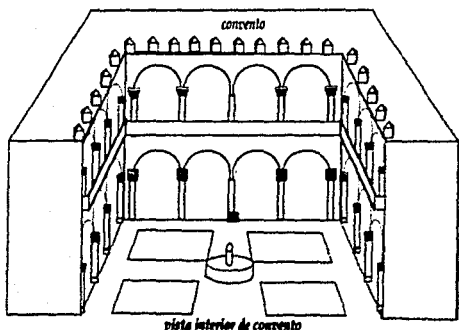
*torre minarete
anexo o a veces aislado generalmente de gran altura, de planta cuadrada o circular.



CONVENTO



El *convento** consiste en una serie de salas dispuestas alrededor del *claustro** que, así mismo, rodea un patio cuadrangular con fuente o árbol al centro. El claustro está constituido por pasillos o galerías que se abren directamente al patio por medio de arcadas o vanos flanqueados por contrafuertes.



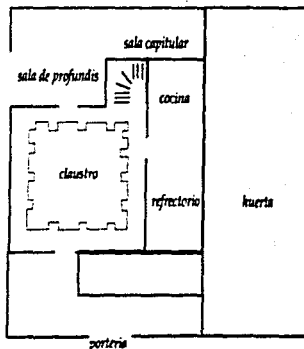
vista interior de convento

*convento
edificación en donde viven los religiosos de una orden.

*claustro
galería de arcos en torno a un patio, cuadrangular o rectangular, generalmente anexo a la iglesia, a donde suelen dar las dependencias.

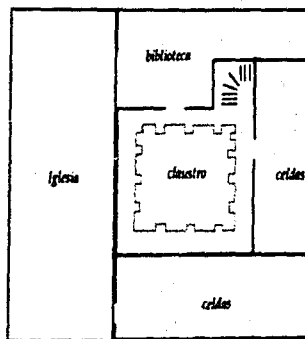
El acceso al claustro bajo, se hace por la portería, esta se encuentra al lado de la Iglesia; esta comunicaba al atrio con el convento. Las encontramos con diversas plantas: sencillas portadas de uno o tres arcos, abiertas al atrio por muchos arcos. La portería fungían en algunas ocasiones como capilla abierta con la modificación de un arco u otro elemento en mayor tamaño con respecto a los otros. Tenían bancas adosadas, desde donde se podían contemplar pinturas al fresco. En este mismo nivel se encuentran la sala de profundis, el refectorio, la sala capitular, la cocina, la despensa, el huerto y la escalinata -a veces de grandes dimensiones- para poder ingresar al claustro alto. En esta planta se encuentran las celdas, la biblioteca, las letrinas y el acceso al coro del templo.

convento bajo



convento alto

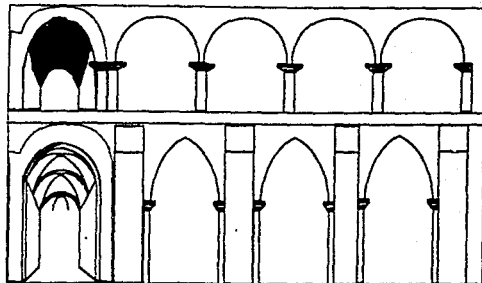
Planta alta y baja del convento -distribución-



Los claustros fueron solucionados de diversas formas, entre ellas: -los que son a base de contrafuertes y arcadas que se forman entre cada uno de ellos. Los que son a base de de arcadas sin contrafuertes, con lo cual se llegó a obtener la sensación de ligereza y un mayor grado de iluminación. En seguida se ejemplifica algunas otras soluciones.

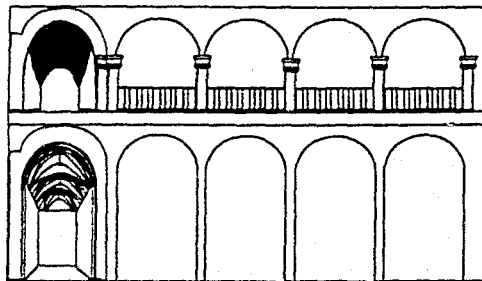
Claustro alto: arcos de medio punto con columna.
Bóveda cañón corrido con pintura de casetones

Claustro bajo: contrafuertes con arcos ojivales
Bóveda con nervaduras en concreto o pintadas



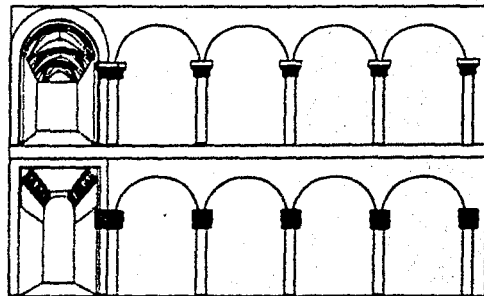
Claustro alto: arcos de medio punto y columnas con capitel
Bóveda cañón corrido con pintura de motivos geométricos

Claustro bajo: arcos de medio punto y columnas sin capitel
Bóveda con tracería en concreto



Claustro alto y bajo: arcos de medio punto y columnas con capitel
diferente
Bóveda pintada con tracería

Techumbre de madera con motivos geométricos.



Las columnas empleadas para sostener los arcos del claustro presentaron una mezcla de diversos estilos artísticos traídos de Europa. Así mismo dentro de los elementos que componen la columna, como lo son el capitel, el fuste y la basa también se mezclaron estos estilos.

Elementos de la columna

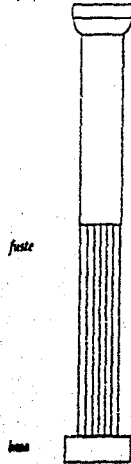
columna
elemento vertical de sostén y apoyo, generalmente de forma cilíndrica. Se emplea como elemento constructivo, aunque a veces sólo con función decorativa.



capitel
parte o elemento superior de la columna. Está compuesto de molduras y elementos decorativos, lo que indica las diferencias entre los estilos utilizados.

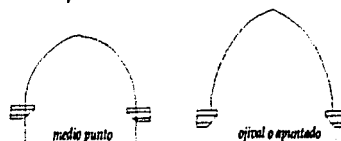
fuste
elemento o parte vertical de la columna comprendido entre la basa y el capitel, su decoración puede ser lisa o acanalada «conocida también como estrinda».

basa
parte inferior de la columna, que tiene como fin servir de apoyo al fuste y esta compuesta generalmente por molduras.



Los arcos empleados en las *arcadas** del claustro fueron principalmente los de medio punto y los apuntados. Para el acceso a las dependencias también se utilizaron arcos de diversas formas entre ellos los conopiales.

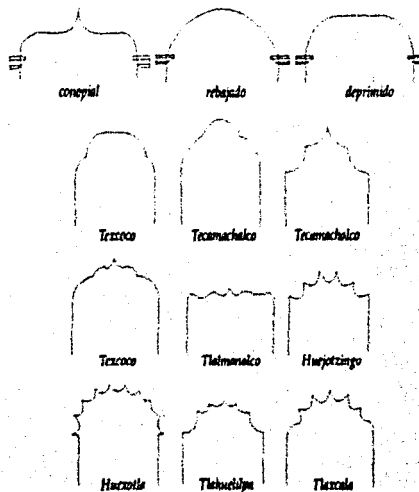
Tipos de arcos utilizados en arcadas

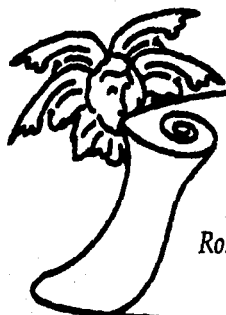


*arcada
serie de arcos sostenidos por columnas.

tipos de arcos utilizados en acceso a dependencias

ejemplos y lugares donde se encuentran





Estilos arquitectónicos

Románico, Gótico, Renacentista, Plateresco, Mudéjar y Tequitqui.

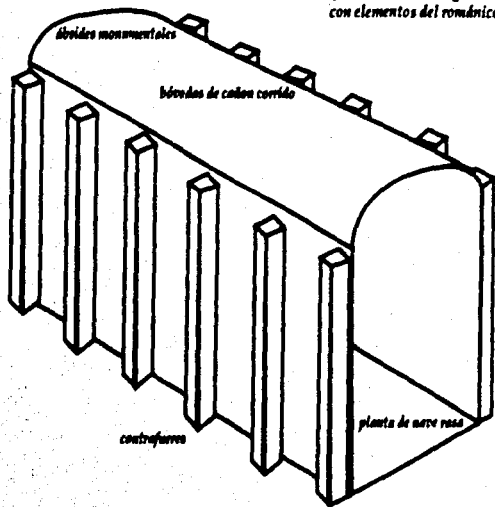
ROMÁNICO



Una de las características más importantes de los conjuntos conventuales es la mezcla de estilos artísticos traídos de Europa por los órdenes mendicantes. A continuación se presentan algunas de las características más relevantes cada estilo. La arquitectura románica se caracteriza principalmente por la utilización del arco de medio punto y la bóveda de cañón corrido. La Iglesia tiene planta de cruz latina, dividida en una nave central y dos laterales, siendo atravesada en sentido horizontal por el transepto; la zona de cabecera se remata por uno o varios ábsides. Se construyeron edificios monumentales que exigían sistemas de contención, a base de contrafuertes. La escultura, subordinada a la arquitectura, desempeña una labor instructi-

va del Antiguo y Nuevo Testamento. Se representaron los profetas y apóstoles, el Tetramorfo sustituido en ocasiones por el Juicio Final. Los capiteles se adornaron con escenas de las Sagradas escrituras, alegorías morales y decoración vegetal geométrica. Todas las imágenes románicas están caracterizadas por su frontalidad y un hieratismo muy estático. La pintura al igual que la escultura tiene una finalidad didáctica. Estilizada y simbólica, se caracterizó por el hieratismo, las figuras humanas de marcado antinaturalismo y la falta de perspectiva; se yuxtaponen los colores planos produciendo intensos contrastes cromáticos, mientras que las figuras están delimitadas por líneas gruesas de color oscuro.

vista lateral en perspectiva de un templo mexicano del siglo XVI con elementos del románico



Manifestaciones en Europa



*Escultura
Capitel de la
Catedral de Canterbury
Inglaterra.*

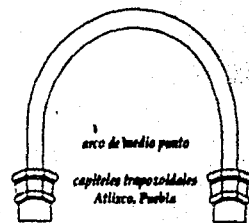


*Pintura
Detalle de miniatura con
la Adoración de los reyes magos
Italia.*



*Arquitectura
Basílica de San Ambrosio
Milán, Italia.*

*manifestaciones en México
contrafuertes.
arcos de medio punto.
planta de nave rasa.
ábsides monumentales.
bóvedas de cañón corrido.
capiteles trapezoidales.*



GÓTICO



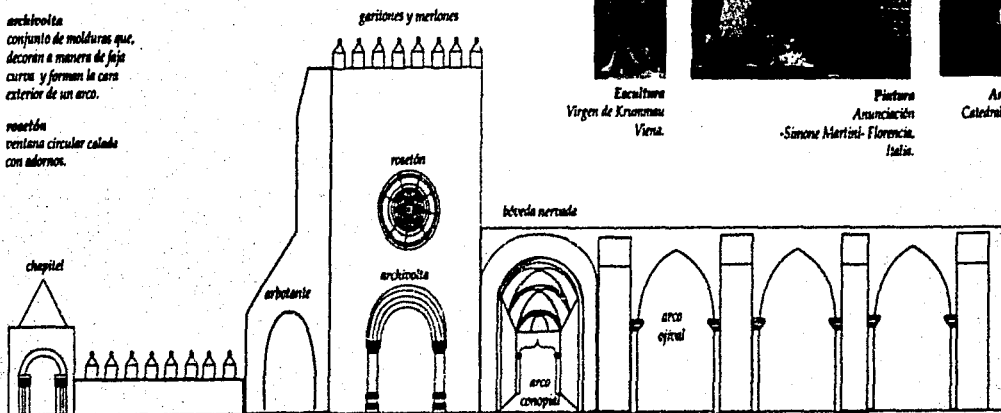
Los elementos más característicos de la arquitectura gótica son el arco apuntado y el conopial, la bóveda de crucería o nervada (estrella de diagonales, nervios cruzados y entrelazados), que permite sustituir los gruesos muros laterales y las pequeñas ventanas románicas por grandes e historiadas vidrieras que proporcionan luz al interior, los arbotantes, los contrafuertes rematados en pináculos, así como rosetones en las portadas. Se caracteriza también por su verticalidad y gran altura en su estructura. El edificio más común es la catedral, que constaba de dos altas torres rematadas por agujas en la fachada y tres o más naves en la cabecera. La escultura de este período no esta tan

subordinada a la arquitectura como la románica y se aplicada a portadas, sepulcros, capiteles, coros, donde las figuras se esquematizan y alargan. Cobran importancia la imágenes de la Virgen y los Santos, así como los bestiarios (vicios y virtudes). La pintura gótica, fundamentalmente en tabla es naturista y emplea oro para subrayar la riqueza; también se caracteriza por cierto sentimentalismo, un mayor estudio de la perspectiva, gran colorido y es dotada de un mayor realismo. La miniatura de gran importancia en los libros, registra estas mismas características. Aparecen grandes retablos sobre tabla.

Vista frontal de templo y capilla pose, a su lado, sección transversal de convento y arcadas en un conjunto conventual de México con elementos del gótico.

archovoista
conjunto de molduras que, decoran a manera de faja curva y forman la cara exterior de un arco.

rosetón
ventana circular calada con adornos.



Manifestaciones en Europa



Escultura
Virgen de Kronstau
Viena.



Pintura
Anunciación
-Sanone Martini- Florencia,
Italia.



Arquitectura
Catedral de Colonia
Italia.

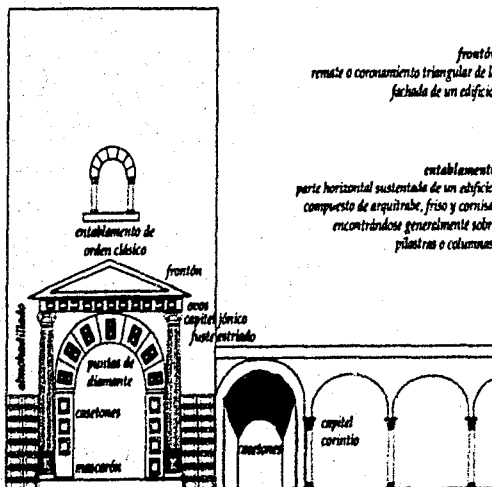
RENACIMIENTO



La arquitectura renacentista está presidida por la búsqueda de la proporción, la simetría, y el regreso a lo clásico. Aspectos fundamentales de la nueva orientación fueron los tratadistas antiguos (Vitruvio) y la imposición de los ordenes clásicos arquitectónicos (dórico, jónico y corintio). Como elemento constructivo se recurrió preferentemente al arco semicircular, los

frontones y las columnas de orden clásico. La pintura se concentró en las proporciones ideales del cuerpo humano, la observación de la naturaleza y el desarrollo de la perspectiva espacial teniendo como resultado un acercamiento a la representación objetiva. La escultura renacentista se caracteriza por la búsqueda de equilibrio y la representación naturalista de la anatomía humana.

Fachada de un templo y sección transversal de convento mexicano del siglo XVI con elementos renacentistas



almohadillado
muro de piedras labradas cuyos carnos
exteriores tienen forma de almohadillas.

oro
motivo decorativo en forma de huero.

frontón
remate o coronamiento triangular de la
fachada de un edificio.

entablamiento
parte horizontal sustentada de un edificio,
compuesto de arquitrabe, friso y cornisa,
encontrándose generalmente sobre
pilastros o columnas.

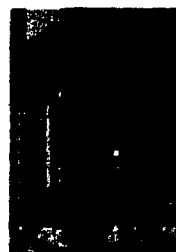
Manifestaciones en Europa



Escultura
Pietà
Miguel Angel Buonarroti
Roma, Italia.



Pintura
Madonna del pignone
Rafael Sanzio
Firencia, Italia.



Arquitectura
Iglesia de San Andrés de Marsano
Italia.

Manierismo

Se caracteriza por composiciones forzadas con fuertes escorzos, por la iluminación irreal, por la presencia de la mitología y el progreso de la alegoría. Así mismo se caracteriza por utilizar el repertorio de formas inspiradas en la antigüedad clásica con mayor cuidado y conocimiento de causa, tratando de seguir a los tratadistas de arquitectura. Se buscó ir más allá y alteró las formas y proporciones clásicas tratando de conseguir una mayor expresión.



PLATERESCO



Es la interpretación del Renacimiento italiano hecha por los españoles -un pueblo que aún no se había despojado de la herencia medieval-. Éste estilo tenía más de escultural que de arquitectónico. Se utilizan los ordenes antiguos revestidos de grutescos, quimeras, amorfillos, cabezas de querubines, cartelas,

lacieras y follaje; se distribuyen con profusión las columnas abalaustradas, los nichos* con esculturas, las columnas candelabro, los medallones con bustos humanos, los escudos, los discos con *monogramas**, roleos, pilastras y los remates.

Fachada de un templo mexicano del siglo XVI con elementos platerescos

**nicho*

cavidad practicada en un muro, de planta semicircular, cuadrada o poligonal y coronada generalmente por un cuarto de esfera. Sus funciones son decorativa, como lugar para disponer estatuas.



querubín
portada del templo de
Acolman, Edo de México



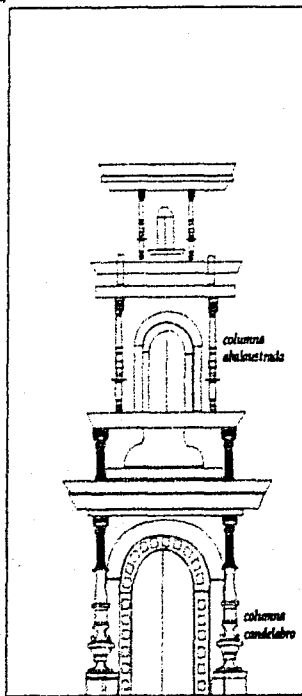
San Pedro en nicho
portada del templo de
Acolman, Edo de México



plata de timones
portada del templo de
Acolman, Edo de México



monograma de fronda
portada del templo de
Acolman, Edo de México



**monograma:*

enlace de dos o más letras; generalmente, las iniciales de nombres o apellidos.



escudo aguijoneo
portada del templo de
Acolman, Edo de México



medallón con Virgen
portada del templo de
Acolman, Edo de México

capitel con bucráneo

fuste estriado con listones

bases compuestas por hojas de arce, caneladuras y guirnalda

columna candelabro
portada del templo de
Acolman, Edo de México



MUDÉJAR

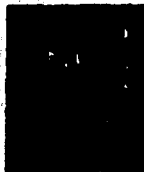


Este pasó a América como una supervivencia popular de los musulmanes que fueron sometidos al catolicismo; en el aspecto constructivo y en el decorativo las manifestaciones son frecuentes; como lo son el *alfiz**, los *ajimez**, los ornatos de motivos entrelazados, geométricos y de tendencia a la repetición de los mismos, giraldas, azulejos, arcos lobulados y estrellas doradas. Entre las características no discutibles de influencia mudéjar se encuentran las cubiertas de madera, estas responden a las tipologías propias del mudéjar, desde los alfarjes, los más sencillos y abundantes, hasta las armaduras de limas, lacerías doradas o de madera. Su estructura constructiva per-

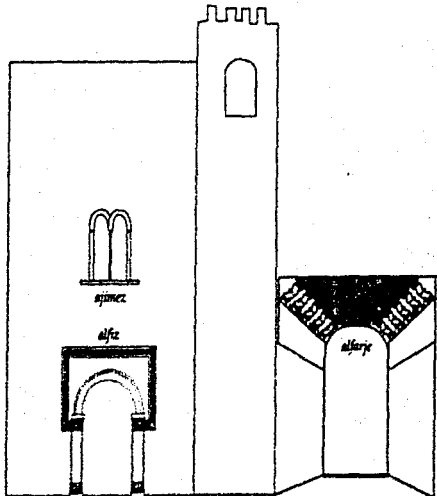
mite la elaboración de un plan decorativo. Los alfarjes se forman con vigas que se decoran con artonados en formas redondeadas y cuadradas, se labran cadenas de lengüetas, formas en espiral generalmente para aumentar el aspecto decorativo de otros elementos, casetones con elementos geométricos, molduras acanaladas o decoración pintada. Las más ricas son las decoraciones de lazo que dan lugar a otros espacios que se pueden decorar con dientes de sierra, piñas colgantes y formas de estrella pintadas con angelotes o rosetas y bustos. Estos elementos decorativos pueden presentarse en las distintas tipologías de armaduras; como lo son las de dos aguas, a cuatro aguas y de limas simples o dobles.

Fachada de templo y sección transversal de capilla abierta de un convento mexicano del siglo XVI con elementos mudéjares

**alfiz*
elemento decorativo arquitectónico, consistente en una moldura o resalte en recuadro, que enmarca el vano en arco



alfarje
detalle cubierto del coro
Tzinzantan, Michoacán.



**ajimez*
ventana arqueada que, al dividirse en su centro por una columna a manera de pilastra, origina dos arcos iguales y gemelos.



alfarje
detalle del botacoro
San Francisco, Tlaxcala.



TEQUITQUI



En los conjuntos conventuales se pueden observar alteraciones formales y de elementos decorativos que no corresponden a los modelos europeos empleados en la decoración y construcción de estas edificaciones. Partiendo de la necesidad de calificar -dar un nombre a estas obras-, el historiador español José Moreno Villa aplica el término tequitqui (-voz nahuatl- que significa tributario/sometido) a estas obras híbridas; resultado de una interpretación propia y original del indígena (aplicando su propia tecnología) a los modelos europeos utilizados en la ornamentación y construcción de estas edificaciones. Estas interpretaciones se pueden encontrar en: la escultura de portadas, claus-

tros, capillas abiertas, capillas posas, pilas bautismales, cruces de atrio y en la pintura mural. Tienen como características: el relieve poco profundo, recorte con bisel (sin ángulos rectos), dibujo en silueta, formas chaparras y sólidas, ausencia de proporciones "ideales" del cuerpo -a la manera clásica-, empleo de espejos de obsidiana en cruces atriales, vírgulas (filacteria o listón que sale de la boca de un personaje), figuras que se parecieran a las que conocía, glifos prehispánicos esculpidos o pintados, flores de 4 pétalos, chalchihuites en la representación del escudo franciscano, entre otras interpretaciones.



Detalle
San Juan Evangelista
-por-
Cozacoahuaca, Oaxaca.

San Juan Evangelista
en portada sur
Cozacoahuaca, Oaxaca.



"guerrero jaguar"
detalle mural en la nave
del templo
Izmitziquipon, Hidalgo.



flor
en jambas" de capilla posa
Calpan, Puebla.

"jamba:
cada uno de los elementos verticales
que, a manera de pilar, sostienen el
arco o dintel de un vano.



Pintura

características y función

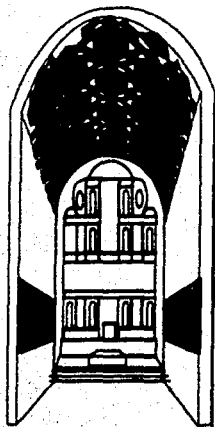


a función de la pintura en los conjuntos conventuales fue servir de apoyo en el adoctrinamiento de los indígenas. A través de pintura llegaban a un gran segmento de la población, escenas que representaban pasajes de la Biblia, entre otros relacionados con la nueva religión. Los programas pictóricos fueron ideados para integrarse con la arquitectura y el sentido simbólico-litúrgico del conjunto conventual, en donde las dependencias determinarían muchas veces la temática. Al igual que en la arquitectura, se emplearon diseños y composiciones de modelos renacentistas, medievales, mudéjares e interpretaciones indígenas.

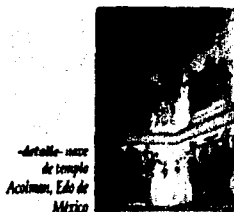
Distribución de la temática en del conjunto conventual.

Iglesia

En la decoración de ésta se utilizó la pintura al fresco; para representar motivos arquitectónicos como columnas y nervaduras, y decorativos como son las cenefas. En los retablos se utilizó la pintura al óleo.



Naves de la Iglesia: Temas históricos, martirios de los santos. Existen también los motivos de filiación arquitectónica como lo son arcos, columnas de orden clásico, los entablamentos, las techumbres, entre otros. Enmarcaban a personajes o escenas importantes como si fueran retablos.



-detalle- nave de templo Acolman, Edo de México

Techumbres para Iglesia, capillas o dependencias del convento: se simulaban con pintura los nervios para la bóveda de cañón corrido, así mismo los espacios que quedan entre nervios -los plementos- reciben decoración variada. También se simulan casetonados para la bóveda de cañón corrido - estos fueron sacados del tratado de arquitectura de Sebastian Serlio (libros IV, V).



detalle, plementos con decoración vegetal Actopan, Hidalgo.



detalle, casetonos Actopan, Hidalgo.

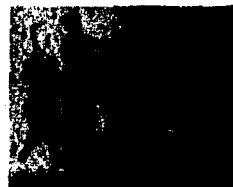


detalle, casetonos Mezquihuitán, Hidalgo.



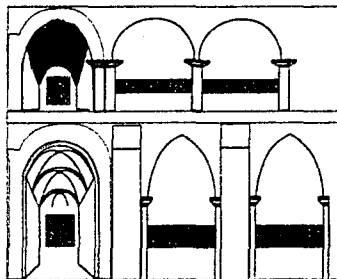
arquetonados del Tratado de Arquitectura de Serlio.

Capillas abiertas: representación de Juicio Final, escenas del Antiguo y Nuevo Testamento, escenas del infierno y sus castigos a consecuencia de los pecados cometidos. Este tipo de escenas fueron muy recurrentes en otras partes del conjunto conventual como lo son el convento y las capillas posas.



detalle de mural en la capilla abierta Actopan, Hidalgo.

Convento: En algunas de las dependencias del convento se representan los ciclos de vida de los Santos fundadores o los árboles genealógicos de estas, entre otros temas.



detalle-escena de mural
Actopan, Hidalgo.

Claustro: Temas afines a la vida y pasión de Cristo (martirológicos) o temas referentes a la vida de María. Las escenas se localizan en las cuatro esquinas tanto del claustro alto como del bajo. Así como también se representan en los estrechos muros de sostén de los arcos, las figuras de los evangelistas, apóstoles o los doctores de la Iglesia.



Tota Pulcra, claustro
de Huejotzingo, Puebla



Calle de la amargura en mural, claustro
de Epazoyucan, Hidalgo.

Acompañando o enmarcando a los temas anteriores encontramos a los grotescos* -o pintura de romano- en la cual podemos encontrar a personajes o elementos como lo son - los hipófitos, fitomorfos, grifos, centauros, bucráneos, mascarones, guirnalda, frutos y flores, caridídes angélicas, etc. Estos grotescos dan forma a las cenefas* y frisos -que sirven para delimitar o subrayar las

hornacinas, ventanas, puertas y guardapolvos-. Estas pueden tener también decoración de carácter geométrico como son los entrelazados y arabescos; o bien utilizar cardinas, como el cordón de San Francisco o el cinto de los agustinos. Así mismo se emplea la decoración vegetal y animal estilizada, encontrando ahí elementos aislados de la flora mexicana.



cenefa con motivos vegetales y tipográficos en Acolman, Edo. de México.

cenefa: elemento decorativo que en arquitectura aparece como un motivo que se repite indefinidamente en una franja.

grotesco: sistema o composición decorativa mural, pictórica o escultórica, a base de elementos animales, vegetales y humanos entrelazados, originando un conjunto de figuras fantásticas



fitomorfos:
figuras vegetales
con forma humana.



mascarones:
máscara de carácter
fantástico, bien de
rasgos humanos o
arabescos usada como
motivo ornamental.



centauros:
son figuras
formadas por tronco
humano y el cuerpo
tracero de sus
caballos.



caridídes:
figura lacerna o fantástica
que funciona como soporte,
se coloca en lugar de una
columna o pilastra, se usa en
la pintura, escultura o en la
arquitectura.



bucráneos:
motivo decorativo
propio de la
antigüedad clásica,
consiste en el cráneo
de un buey visto
frontalmente.

Decoración vegetal.



guirnalda
motivo decorativo formado por hojas, flores y frutos, unidos generalmente por cintas, que se presentan suspendidas por sus extremos.



acanto
hojas de bello perfil dentado que entre todos los motivos ornamentales del reino vegetal es la más empleada.



zarcillos
el ornamento de zarcillos -ramificación- de acanto; es una invención artística libre, pues el acanto natural no echa zarcillos.



vila
forma decorativa que se emplea como símbolo de la persona de Cristo.

Técnicas

Tipos, usos y características.

Pintura sobre sarga y tabla, de carácter didáctico -ilustraba temas doctrinales-

Pintura mural al fresco

Se inicia aplanando el muro con argamasa común, después se extiende el enlucido a base de cal y arena fina, después se pro-

cede a pintar la superficie empleando color (principalmente negro de carbón que se obtenía de maderas quemadas) muy finamente molido y usando como vehículo el agua; así el pigmento entraba en los pequeños poros del enlucido que, al secar, los aprisiona, haciendo que la pintura formara un solo cuerpo.



Pintura al fresco
Luna
Acolman, Edo de México



Pintura al fresco
Sol
Acolman, Edo de México

Pintura al fresco
Detalle cenefa
Acolman, Edo de México

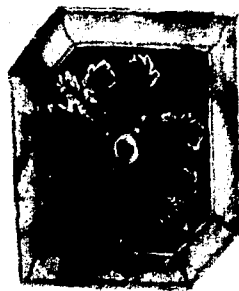


Pintura mural al temple

Consistía en aplicar sobre el enlucido fino ya seco, pigmentos molidos y mezclados con resinas o gomas naturales teniendo como principal característica el gran poder cubriente de los colores sobre la superficie. Esta se concentro en detalles de cenefas con decoración en grisalla (pinturas monocromas de carácter lineal). En muchas ocasiones los diseños de los estarcidos (dibujo que resulta en papel o tela picado y pasado por medio del cisqueo o brocha) fueron utilizados en varios conventos pertenecientes a la misma orden y/o a la misma zona geográfica.



*Pintura al temple
Detalle Tota Pulcra
Meztlán, Hidalgo*



*Pintura al temple
casón
Actopan, Hidalgo*

Pintura sobre madera:

En la madera, se extendía una capa de cola para pegar un grueso lienzo que recibía una capa de imprimación a base de estuco para tapar el poro de la tela. Se restregaba con piedra pomex a fin de quitar la aspereza. Después se aplicaba pintura al óleo que consiste en colores desleídos en aceite secante.

El reducido número de artistas que se decidieron a venir a América se organizó en ordenanzas de pintores y decoradores; quedando divididas en 4 categorías:

- Imagineros:** con conocimiento de los procedimientos, técnicas y materiales para dibujar, plasmar figuras desnudas, perspectivas, tratamiento adecuado a los paños.
- Doradores:** Aplicación de encarnaciones, policromía y dorado (en la escultura).
- Fresquistas:** ejecutaban muros encalados -frisos decorativos con grutescos o pintura de romano.
- Sargueros:** Telas sin bastidor, se empleaban como antepuestas o modestos tapices.

Pintores

Estos se dedicaron principalmente a elaborar pinturas para los retablos. Entre los pintores que pertenecieron al periodo del siglo XVI podemos mencionar a:

Nicolas Texeda Guzmán -posible autor de las pinturas de Cuahutinchan, Puebla-.

Simón Pereyngs -pinturas en Teposcolula y Huejotzingo, con una tradición pictórica culta de muy alta calidad.

Andrés de la Concha -pinturas en Yanhuitlan, Oaxaca- Virgen del Rosario y Juicio Final, así como en los retablos de Coixtlahuaca, y Teposcolula también en Oaxaca-, trabajo con Simón Pereyngs en el retablo de Huejotzingo.





Escultura

características y funciones



l igual que la pintura, la escultura se adapta admirablemente al marco arquitectónico de los conjuntos conventuales. Así mismo también sirvió como apoyo para la evangelización de los indígenas. La podemos encontrar principalmente en las portadas de iglesias, capillas posas y retablos así como otras dependencias del conjunto conventual.

Las técnicas que principalmente se emplearon fueron: *a) el tallado en piedra*: ornamentando principalmente los exteriores de las fachadas de las iglesias y las algunas capillas posas. En ocasiones los personajes toman forma geométrica eminentemente decorativa en función de rectángulos y triángulos. La figura humana se adapta al capitel, frontón o la archivolta.



Pedro eterno
detalle de juicio final en una puerta de capilla posa dedicada a los arcángeles. Calpan, Puebla.

b) La ejecutada en madera: aplicada en la construcción y decoración de los retablos. Los retablos están compuestos por un sotabanco -que sirve de soporte y tiene la altura del altar-, un banco o predela -que aparece sobre la mesa del altar, en este se representan imágenes de los apóstoles-, las calles (espacios verticales), la calle central (más ancha que las demás) posee las decoraciones y figuras principales del retablo. Las calles se utilizan para alojar los diversos temas pintados y/o esculpidos, así como los nichos (donde se colocan las esculturas exentas) estas son determinadas por las columnas (platerescas y de corte clásico). Los cuerpos del retablo son definidos por los entablamentos que son sostenidos por los capiteles de las columnas. El remate es la parte más alta del retablo.

Elaboración de un retablo.

Por su magnitud se requería del trabajo de muchas personas. Existían organizaciones gremiales entre ellos: arquitectos, carpinteros, entalladores (que llevaban a cabo la labor escultórica tallando vides, hojarasca, querubines, granadas, etc), ensambladores (unían los cuerpos a través de elementos de madera que armonizaban con el conjunto), los doradores (lijaban el retablo, colocaban una capa de yeso para cerrar los poros y dar la tersura necesaria, colocaban una capa de bol -preparación con color rojizo y pegamento para que la hoja de oro se adhiriera perfectamente-, se bruñía para dar esa luminosidad especial).

columnas
retablo mayor de
Huejotzingo, Puebla.



Las esculturas exentas eran trabajo aparte. Para elaborar las esculturas del retablo se seguían los siguientes pasos: *Estofado de la figura*: a) Tallado de la figura. b) Baño de yeso. c) Pulido y lijado - a veces se requería de fragmentos de yeso encolado para lograr volumen-. d) Después se preparaba la escultura para recibir policromía, primero recibía una capa de bol (mezcla de óxido de hierro con cola pulverizada), después se procedía a la fijación de oro con delgadísimas láminas de oro, se cubrían todo el cuerpo de la figura menos la cabeza, pies y manos estas recibían la encarnación -aplicación del color carne. e) La figura recibía el esgrafiado; se grababan con punzones de diversas formas sobre la policromía para que resaltara el oro; se hacía con el fin de que las vestimentas de las figuras tuvieran apariencia de poseer ricos brocados. Los diversos diseños de flores, hojas, roles, son pequeños, finos y de sobria policromía como los que se encuentran en los retablos de Huejotzingo y Xochimilco. Las figuras no exaltan los sentimientos humanos, aparecen como recatadas; parecen representaciones típicas de los grabados y estampas.

Estofado de la figura
detalles de la escultura



a) Tallado de la figura



b) Baño de yeso
c) Pulido y lijado



Policromía
d) aplicación de capa
de bol



e) fijación de oro



f) encarnación



g) Esgrafiado
aplicación de diseños de
flores, hojas, roles, etc.

Santa Ana, la Virgen y el niño,
escultura estofada
Cuatimchan, Puebla.





Iconografía

introducción y programas iconográficos



La arquitectura, pintura y escultura de los conjuntos conventuales, se basó en muchas ocasiones en grabados de los interiores, de portadas y capitulares de libros europeos traídos por los frailes. Estos proporcionaron temas y composiciones para la elaboración de obras arquitectónicas, pictóricas y escultóricas. La presencia de cuadros y de grabados europeos fue determinante para la filiación iconográfica; así como el texto evangélico e inserciones de la tradición histórica.



La Anunciación
En Molino.
Doctrina.
Pedro de Ocharre



Anunciación
Nicolás Texeira
1570
Retablo mayor
Cuaresimales,
Puebla.

grabado

pintura



Resurrección
En Granada. 2a. ed.
Antonio de
Espinosa



Resurrección
Simón Peregrino
1588
Retablo mayor
Hauptzinnen,
Puebla.

Para dar un panorama más amplio hablaremos sobre la iconografía que es la rama de la historia del arte que se ocupa del contenido temático y el significado de las obras de arte, a través de ella podemos describir a las imágenes siguiendo un método. El historiador de arte, Erwin Panofsky propone el siguiente método:

- 1) Conocer el contenido temático primario o natural (motivos artísticos - describir lo que se ve de primera instancia: conjunto, formato de la obra, recorrido visual: -fondo, detalles, colores, expresión).
- 2) Conocer el contenido temático secundario o convencional (mundo de las imágenes -historia, alegorías*, atributos colocación de los personajes, objetos-).
- 3) Significado intrínseco o contenido (valores simbólicos - que es lo que nos dice la obra).

En la iconografía cristiana repercutió la tradición medieval, pero se aceptaron las innovaciones del Renacimiento.

A continuación se presentan los temas; conocidos también como programas iconográficos (ejemplo el cristológico y el mariano) más recurrentes, que aparecieron en la pintura y escultura de los conjuntos conventuales, de manera que el lector de esta guía tenga una referencia básica de los temas y personajes más representados en los conjuntos conventuales. Es básico la lectura de la Biblia, para el reconocimiento de la mayoría los temas y personajes representados en los conjuntos conventuales, para ello, se anexa una breve descripción del hecho o personajes.

***alegorías**

Son imágenes en las que hay personajes que representan ideas; trata de hacer fácil a quién contempla la escena, una serie de conceptos. Ejemplo: La Caridad, representada por una mujer acompañada de tres niños, en ocasiones, aparece amamantando a uno de ellos.

Temas cristológicos

referentes a la vida de Jesús



NATIVIDAD

La escena representa el nacimiento de Jesús, se desarrolla en el interior de un pesebre; José puede aparecer con una candela en la mano para iluminar el pesebre - indicando que el parto tuvo lugar por la noche. María se encuentra arrodillada frente al niño y el espíritu santo aparece arriba de él



EPIFANÍA

Venida de los tres reyes magos (Melchor, Gaspar y Baltazar) para adorar al niño Jesús; estos venían de oriente guiados por una estrella; ofrecieron al niño oro, incienso y mirra. En la escena aparecen María sentada a la entrada del establo con el niño sobre sus rodillas, mientras que José se encuentra detrás.



ADORACIÓN DE LOS PASTORES

"Se apareció un ángel a los pastores que estaban en vela por la noche y les dio la noticia del nacimiento del mesías en la ciudad de David" (San Lucas 2,8). Venida de los pastores para adorar al niño Jesús. En la escena aparecen María cargando al niño y José se encuentra detrás. Los pastores con su bostón de pastoreo vienen acompañados de sus animales (burros, borregos y vacas).



PRESENTACIÓN EN EL TEMPLO

Los sacerdotes del templo eran los encargados de recibir la propiedad de los primogénitos, dando la condición humilde de los padres de Jesús (José y María), la ofrenda fue de dos tórtolas. La escena se desarrolla en el interior del templo.



CIRCUNCISIÓN

A los 8 días de nacido le fue practicada la circuncisión. Los pocos personajes están colocados estorno a la mesa (José, María, y otros personajes) mientras que el sacerdote lleva a cabo la operación, arriba, en un rompimiento de nubes, desliza el nombre de Jesús o el espíritu santo. La escena se desarrolla en el interior del templo.

Pasión de Cristo

es el tema más representado a través de sus escenas más significativas



ÚLTIMA CENA

La última cena, no solo fue una mera escena de la vida de Cristo sino un hecho eucarístico y litúrgico. En la escena los apóstoles rodean la mesa, mientras Cristo acaba de pronunciar la denuncia de la traición y los apóstoles discuten nerviosos ante el hecho inesperado.



CRISTO DE LA COLUMNA

dispuesto para ser flagelado. Cristo está desnudo, delante aparece la túnica que le han quitado y sólo se cubre con el paño de las virgenes. El escenario arquitectónico es el del pretorio con recios pilares y bóvedas en primer término, y al fondo un patio que presenta doble número de arcos en el cuerpo superior.



ECCE HOMO

presenta el momento en que Pilato, viendo que no podía salvar a Cristo, consintió entregarlo a los judíos. Era el día de la preparación de Pascua; sacó a Cristo y dijo a los judíos Ecce Homo. -He aquí al hombre, ya podéis crucificarle.- Cristo aparece en primer término acompañado por uno o dos sacerdotes, en un escenario, atado de manos, con el manto y la corona de espinas, pudiéndose encontrar o no en la escena los judíos pidiendo su condena.



ORACIÓN DEL HUERTO

se infiere que Cristo se separó de los apóstoles para rezar, mientras que un ángel viene a traerle el cáliz; aparecen los apóstoles dormidos. Al fondo se vislumbran los soldados que vienen a prenderle guiados por Judas.



LAS TRES CAÍDAS

representa el momento en que Jesús cae con la cruz, en la escena aparece María primordialmente, a veces acompañada por Juan y María Magdalena, detrás de Jesús caído con la cruz a cuestas se encuentra un soldado romano asoténdolo. Esta escena tiene una variante llamada "la calle de la mariposa" en donde se representa el recorrido que realizó Jesús con la cruz antes de ser crucificado.





CRUXIFICIÓN

Es el tema central de la iconografía cristiana. Cristo fue fijado con tres clavos. Cristo en la cruz y a sus costados se sitúan las figuras de la Virgen y San Juan, en lo alto el sol y la luna; al fondo la ciudad de Jerusalén en forma muy esquemática; al pie de la cruz se halla La Magdalena arrodillada y abraza el madero. Un tema paralelo a este fue el de los Calvarios el cual presenta un paisaje montañoso con las tres cruces, la de Cristo de madera bien trabajada, mientras que las de los ladrones apenas están trabajadas.



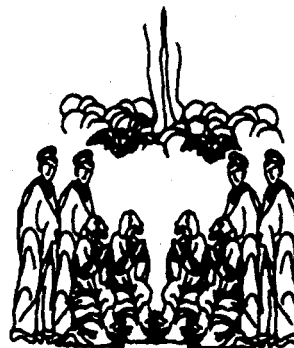
DESCENDIMIENTO

El tema representa la escena cuando Cristo es desclavado y varios personajes con ayuda de una o dos escaleras bajan con cuidado su cuerpo de la cruz, entre estos personajes suelen aparecer dos ángeles, que ayudan a bajarlo con una manita entrelazada en sus brazos, también se encuentran María, María Magdalena y Juan primordialmente.



RESURRECCIÓN

Sucede tras la muerte de Cristo; al tercer día después de la Crucifixión fueron las mujeres sentas al sepulcro y lo encontraron vacío. Lo veremos salir del sepulcro casi desnudo llevando o no, en la mano la banderola con la inscripción de su Victoria, al pie se quedan los soldados deslumbrados por la luz recién que los aturdió.



ASCENCIÓN

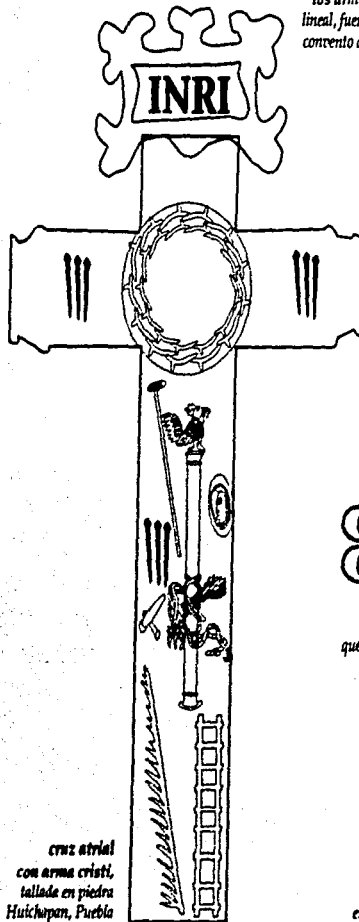
"Subió Cristo y una nube lo cubrió a la vista de los apóstoles cuando aparecieron dos ángeles vestidos de blanco para decirles: este es Jesús que ha subido al cielo, volverá de la misma forma que lo habéis visto subir". Los apóstoles están congregados en torno al monte de Cristo mientras este asciende y sólo se le ven los pies.

Arma cristi

son los emblemas de la Pasión de Cristo, simbólicamente aluden a los instrumentos que le causaron sufrimiento a Jesús.



*los arma cristi presentados aquí en dibujo lineal, fueron tomados de la portada norte del convento dominico de Coixtlahuaca, Oaxaca.



La palma con la que fue recibido por el pueblo de Jerusalén



Treinta denarios que fueron pagados a Judas Iscariote para entregar a Jesús



Judas con bolsa en donde guarda los treinta denarios



Lámpara utilizada por el soldado Malco para alumbrar la búsqueda de Jesús



Oreja de Malco cortada por Pedro para impedir que se llevarán a Jesús



Jarra utilizada para verter el agua que lavó las manos de Pilatos



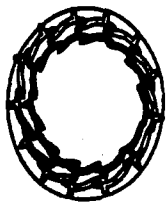
Jofaina recipiente donde vertieron el agua para que Pilatos lavase sus manos



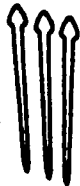
El paño con que Pilatos seco sus manos después de habérselas lavado



Columna de la flagelación con gallo que canto tres veces después de haber negado Pedro a Jesús, los flagelos con que fue azotado, las varas que le colocaron a manera de báculo, el látigo con el que fue azotado mientras cargaba la cruz y la cuerda con la que fue atado a la cruz



Corona
que fue colocada a Jesús para coronarlo como rey de los judíos



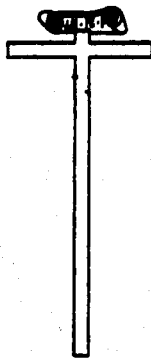
Clavos
con que fue clavado Jesús por las manos y pies



Manto de Verónica
cuando cae al suelo con la cruz, Verónica se acerca a secar su sangre con un manto, luego de retirarlo aparece grabada la faz de Jesús



Martillo
con que fueron clavados los clavos



Cruz
en la que fue clavado, y en que la que pusieron una cartelería con las iniciales INRI



Dados
con los que se jugaron los soldados romanos los ropajes de Jesús



Lanza
que le fue clavada a Jesús en un costado para verificar su muerte



Esponja con vinagre
que le fue ofrecida, cuando Jesús pidió agua



Tenazas
utilizadas para desclavar a Jesús de la cruz



Escalera
ocupada para el descendimiento de Jesús, una vez muerto.

Temas marianos

referentes a la vida de María



SANTA ANA TRIPLEX

Santa Ana triple o la representación de tres generaciones: Santa Ana, la virgen María y Jesús; esta aparece representada en dos formas básicamente: en una encontramos a Santa Ana de pie llevando a la Virgen y ésta sosteniendo en los brazos al niño Jesús. Santa Ana más grande en proporción a María; esta sentada teniendo en sus rodillas a María y al niño.



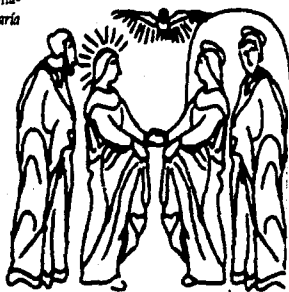
TOTA PULCRA

La Virgen Inmaculada o Tota pulcra: aparece acompañada de varios objetos -cargados o no por angelitos- que simbolizan la pureza de María entre los que podemos mencionar: el espejo: speculum sine macula, la ciudad: civitas dei, el pozo: puteus aquarum viventium, el templo del espíritu Santo: templum Spiritus Sancti, el sol: flecta ut sol, la estrella: Stella maris, la luna: pulcra ut luna, la fuente: Fons hortorum; la Virgen se apoya sobre la luna y en ocasiones de un querubín.



ANUNCIACIÓN

"Envío Dios al arcángel Gabriel para decir a María: "Dices te salte, llena eres de gracia, el Señor es contigo", "Concebirás y darás a luz a un hijo, a quien llamarás Jesús". Le participo que el Espíritu Santo descenderá sobre ella..." -San Lucas (1, 26-38)-. Los personajes están dispuestos en la escena de la siguiente manera: El Ángel de perfil, en movimiento, caminando y a veces arrodillado, María aparece en posición de tres cuartos, colocada a la derecha ya sea arrodillada o sentada leyendo un libro sobre una mesa, en medio de María y el ángel aparece un jarrón con azucenas que evocon a la misma Virgen., aparece una paloma -espíritu santo- en la parte superior con el rompimiento de gloria, la escena se desarrolla en un interior.



LA VISITACIÓN

María hizo un viaje a la ciudad de Judá donde vivían su prima Isabel y su esposo Zacarías, Isabel ha salido al encuentro de su prima y mira en lo alto al espíritu santo -San Lucas- (1, 39-43)-.



SAGRADA FAMILIA

Esta se presenta como retrato familiar, en la que pueden aparecer, solamente María, José y el niño; mientras que en otras representaciones aparecen también Ana y Joaquín los padres de María - conocido también como "Los Cinco Señores" -, apareciendo en la escena también en lo alto el padre eterno, quedando el niño Jesús como punto de unión entre lo terrestre y lo celeste.



CORONACIÓN

La Virgen no sube al cielo por su propios medios, como lo hizo Cristo, ella fue elevada al Paraíso por los ángeles. La Virgen aparece en actitud orante, con las manos juntas, rodeada por ángeles que la llevan y la coronan al mismo tiempo.



ASUNCIÓN

Aparece en lecho de muerte la Virgen rodeada por los apóstoles, mientras que es asistida por unos ángeles para recibir su alma.

Apóstoles y Evangelistas

y sus atributos



San Simón
sierra



Santo Tomás
escuadras y regla



San Juan
libro y pluma



San Judas Tadeo
seguela y libro



San Pedro
llaves



San Andrés
cruz en forma de equis

Los atributos son las imágenes simbólicas que son privativas del personaje, lo identifica a partir de su oficio, carácter o cualidades. Una figura puede tener varios atributos, dependiendo de sus propias circunstancias y se le puede ver representado de varias maneras, con uno o varios objetos o cosas que le son propias como animales, vegetales u otros objetos. El atributo se puede referir

a un suceso muy particular del personaje como por ejemplo los objetos con que fue martirizado. También pueden ser atributos los colores de los vestidos, los números, las figuras geométricas, las letras, frases, etc. Objetos de uso, simbólicos o no, o incluso seres vivos, que acompañan a las personificaciones para construir alegorías. Estos sirven para facilitar la identificación de los santos.



San Santiago Mayor
libro y vara con lámpara



San Bartolomé
cuchillo



San Mateo
libro, pluma y palma



San Felipe
báculo con terminación
en cruz



San Pablo
espada



San Santiago Menor
báculo





San Juan
águila



San Marcos
león



Tetramorfó



San Lucas
toro



San Mateo
ángel

Apóstoles

Fueron los 12 llamados por Jesús y que posteriormente se encargaron de la difusión del mensaje evangélico. Estos fueron representados en la pintura y en la escultura, apareciendo en claustros de manera individual y los hechos en relieve en madera en grupos de cuatro, apareciendo primordialmente en la predela de los retablos. Aquí se presentan los atributos más característicos de cada uno de ellos; ya que en algunas ocasiones, llegan a tener más de uno.

Evangelistas

Fueron los personajes que escribieron los evangelios. Estos se representan también en la escultura y la pintura de los conjuntos conventuales, en la pintura aparecen en las dependencias del convento y en la escultura son tallados en piedra pudiendo aparecer en capillas posas o en el interior del templo. Sus atributos son representaciones simbólicas de su función como difusores del evangelio. Sus atributos pueden aparecer al lado de ellos, montados sobre ellos o bien aparecer solo los atributos; cuando son representados así se le da el nombre de Tetramorfó.

Seres celestes

arcángeles, ángeles, etc



En los conjuntos conventuales no hubo representaciones del cielo, pero sí de los seres celestes; entre los que podemos mencionar a los arcángeles; siendo estos tres los más importantes -Miguel, Gabriel y Rafael-. También encontramos entre estos seres los ángeles, serafines, querubines, etc. A continuación se dan características de cada uno de ellos.



Arcángel
San Gabriel

Aparece con un ramo de azucenas -evocando su relación con la Virgen y en la otra mano lleva una cartela que dice Ave María gratia plena.



Arcángel
San Miguel

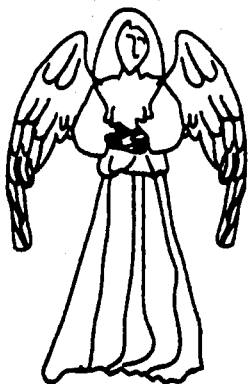
Viste un traje de guerrero a la romana; pisa victorioso al Mal, un demonio derrotado, lleva una espada en la mano y en la otra un escudo en forma de corazón. Su nombre suele aparecer en latín y quiere decir -quien como Dios-.



Arcángel
San Rafael

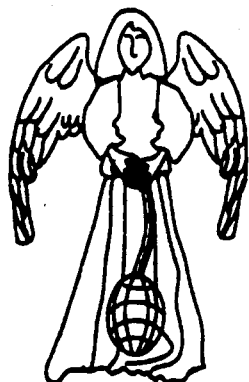
Su atributo es un pez, cuyo hiel garantizó la curación del padre de Tobías de ahí el prestigio del arcángel como médico.





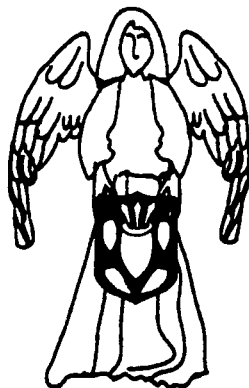
Ángel

poseen dos alas y guardan apariencia femenina y juvenil., sus ropajes pueden ser muy elaborados, con grandes pesos y vueltos.



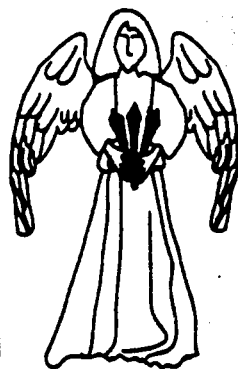
Ángel turiferario

los que portan entre sus manos un incensario.



Ángel tenante

el que levanta o sostiene entre sus manos un escudo.



Ángel pasionario

el que lleva entre sus manos símbolos de la pasión de Cristo; por ejemplo: los clavos.



Serafín

poseen solo cabeza y seis pares de alas.



Ángel músico

llevan consigo algún instrumento musical como por ejemplo: las arpas; en muchas ocasiones son apariencia infantil y robusta.



Querubín

poseen solo cabeza y dos pares de alas.

Otros programas iconográficos

Franciscanos, Agustinos, Juicio final y Retablos.



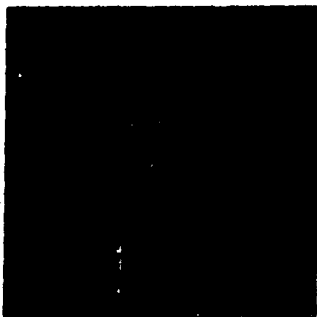
Iconografía Franciscana.

Entre los temas franciscanos podemos mencionar; el ciclo de vida de San Francisco que tiene como fuentes bibliográficas fundamentales "Las florecillas y la leyenda de San Buenaventura"; de estas fuentes proceden las escenas de: San Francisco vestido de caballero arrodillado ante Cristo en la Cruz que le pide la restauración de la Iglesia, la escena de San Francisco monje predicando a los hermanos pájaros, la Estigmatización, el rapto de San Francisco en el carro de Fuego, San Francisco desnudándose ante el Obispo de Asís, San Francisco ante el papa Honorio III, etcétera. Otros temas que se encuentran en los conjuntos conventuales franciscanos son: la escena de los doce franciscanos adorando la cruz sin el cuerpo de Cristo que muestra las huellas de los clavos como símbolo de la labor evangelizadora, los santos y santas franciscanos eminentes: San Buenaventura -doctor-, San Antonio de Padua -taumaturgo-, San Sebastian, Santa Clara, Santa Elena - madre del primer emperador romano católico-, la Misa de San Gregorio que presenta todo el repertorio de los arma cristi, el cordón franciscano y los escudos de la orden; así como algunas representaciones marianas.

Iconografía agustina.

Los agustinos encontraron el espacio de las escaleras claustrales muy adecuado para el desarrollo de sus programas -ejemplos en: Atotonilco, Meztitlán y Actopan-. Por medio de la pintura mural, se expuso el ideal monástico de San Agustín, ya que en él, el concepto de monacato va íntimamente ligado a su visión de la filosofía como ciencia especulativa y práctica. La vida monástica como medio más apto para hallar la beatitud, identificada por San Agustín con la sapiencia, es en sí misma también un Don de Dios. Entre estos temas podemos mencionar el Triunfo de la Paciencia, los filósofos, así como los doctores y teólogos de la orden. Entre los santos agustinos podemos mencionar a: Santa Mónica, San Simpliciano -arzobispo de Milán, sucesor de San Ambrosio-, San Guillermo de Auitania y San Nicolas Tolentino; los grandes personajes de la orden fueron obispos, doctores y teólogos. Entre otros temas mencionaremos: -la conversión, bautismo y confirmación de San Agustín, el lecho de muerte del Santo, en su triple significación -de Doctor, de Obispo y Fundador-, la Nave agustiniana llegando al puerto de la Salvación del Paraíso -la proa presenta a Santa Mónica enarbolando un estan-

*Detalle de mural
Sala de Profundis
Huejotzingo, Puebla*



*Detalle de mural
Refectorio
Actopan, Hidalgo*



darte de cruces, mientras que en la popa está su hijo Agustín llevando el Timón. Así mismo se pintaron inscripciones latinas -en general se trata de Salmos refiriéndose a la liturgia monacal-, estas tuvieron un importante papel didáctico ya que recordaban a los escolares y a los monjes los salmos más importantes .

Juicio Final.

Dentro de los conjuntos conventuales se desarrollo en gran medida la representación del Apocalipsis que relata en sentido simbólico los acontecimientos que señalan el fin del mundo -Juicio Final- y el advenimiento del otro -Jerusalén celeste; estos temas tuvieron gran difusión en los conjuntos conventuales .

Dentro de las fases del Apocalipsis, el Juicio Final fue el más representado y desarrollado de forma monumental en algunas capillas abiertas; acompañado de representaciones del infierno. Los castigos del infierno y las escenas demoniacas tuvieron en México un plan didáctico para inculcar a los indios el temor a Dios, el peligro a la idolatría y las asechanzas del mal. Las escenas están en relación con la creación del hombre y la consiguiente expulsión del paraíso: era obvia la representación de la Creación, pues la obra de Dios empezó con la Creación y sólo se completará con el Juicio Final. Hay una serie de escenas infernales con conexión con los pecados, especialmente con la idolatría, los pecados capitales como la lujuria y la gula (embriaguez). Entre las representaciones de los castigos infernales podemos citar la caldera llena de almas condenadas y la rueda de fuego, los desollados y los empalados por los demonios.

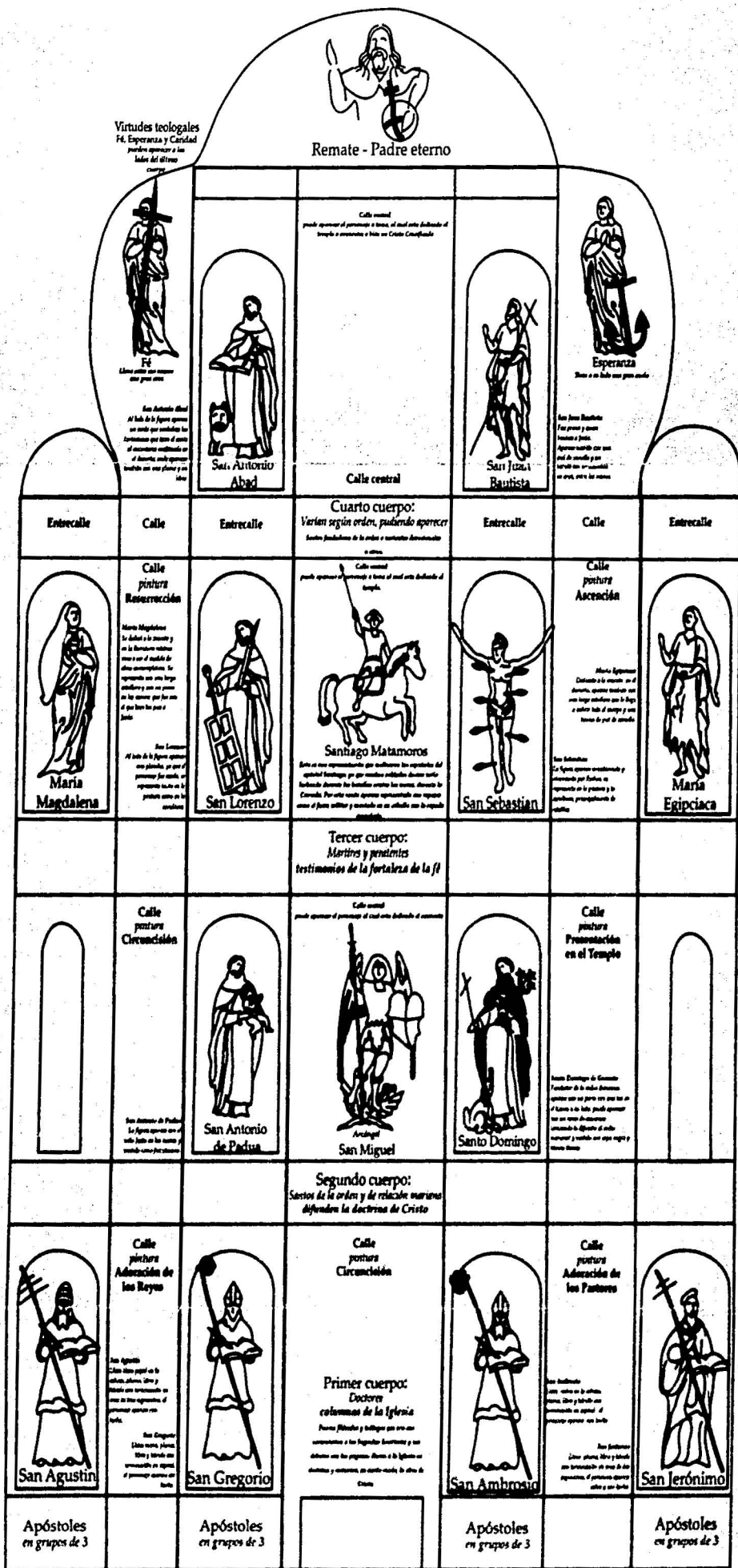
Retablos

Estos están formados por cuatro cuerpos -horizontales-, tres calles y cuatro entrecalles verticales-. Encontramos el eje central presidido por el padre eterno, enseguida se encuentran otros temas, que pueden variar, dependiendo de la orden mendicante a la que pertenezca el templo. Las demás son escenas pictóricas que pueden aparecer en las calles de éste como por ejemplo: la de la Adoración de los reyes y pastores - en el primer cuerpo-, la Circuncisión y la presentación en el Templo -en el segundo- y la Resurrección y Ascensión -en el tercero-; así como también se pueden presentar variantes devocionales como: el Cristo de la columna y el Señor de las tres caídas. Es común que en la predela, aparezca el apostolado completo.

Es habitual que la lectura de los retablos se de por niveles pero en el caso de los retablos Xochimilco y Huejotzingo -ambos franciscanos- se de por medio de trapecios: -El primero es el de los doctores escritores: San Agustín, San Gregorio, San Pedro Damiano, San Ambrosio, San Buenaventura y San Jerónimo, que fueron filósofos y teólogos que con sus comentarios a las Sagradas escrituras y sus debates con los paganos dieron a la Iglesia su doctrina y recrearon, en cierto modo, la obra de Cristo; están en la base del edificio simbólico, a continuación de los apóstoles. El segundo trapecio es franciscano, con dos santos de clara afiliación como San Antonio de Padua y San Bernardino de Siena, más otros dos de relación mariana como San Bernardo y Santo Domingo de Guzmán. El último trapecio del dolor conseguido por el martirio o la penitencia lo forman los mártires San Lorenzo y San Sebastián, más los penitentes San Juan Bautista y San Antonio Abad. La disposición de los cuadros esta de acuerdo con una idea. El retablo funciona como libro abierto que informa a los fieles sobre las verdades fundamentales de la fe cristiana y de la organización de la Iglesia. - ver esquema anexo en la siguiente página-.



Retablo



Predela: apóstoles -fundamentos de la Iglesia-

El retablo informa a los fieles sobre las verdades fundamentales de la fe cristiana y de la organización de la Iglesia.

Aquí se presenta la ubicación y descripción de personajes y temas, dentro

de un retablo, así como sus partes y niveles de interpretación.

El modelo presentado aquí es casi igual al de Hieronymus, Puchler, inspirándose

algunas variaciones para representar otros temas y personajes.





Contenido simbólico-litúrgico
del conjunto conventual.

El conjunto conventual funcionada como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos a conocer algunas de las citas bíblicas y a que parte del conjunto conventual corresponden, para mostrar la interpretación simbólico litúrgica.

Atrio y claustro

-Génesis II-

"Luego plantó Yahve Dios un Jardín en Edén, al oriente, donde colocó al hombre que había formado. Yahve Dios hizo brotar del suelo toda clase de árboles deliciosos a la vista y buenos para comer y en medio del jardín, el árbol de la vida y el árbol de la ciencia, del bien y del mal. De Edén salía un río que regaba el jardín, y desde ahí se repartía en cuatro brazos. Uno se llamaba Píson: es el que rodea todo el país de Síría, donde hay oro. El oro de aquel país es fino. El segundo se llama Guijón, es el que rodea el país de Cos. El tercero se llama Tigris, es el que corre al oriente de Síría. Y el cuarto río es el Eufrates. Tomó pues Yahve Dios al hombre y lo dejó en el Jardín del Edén, para que lo labrara y lo cuidara".

Atrio

-Éxodo XXVII-

"También harás el atrio de la morada del lado del Negueb, hacia el sur, el atrio tendrá un cortinaje de lino fino torzal. Sus veinte postes descansarán sobre veinte bases de bronce, sus ganchos y varillas serán de plata. La puerta del atrio tendrá cuatro postes y cuatro bases".

Templo y convento (retablo)

-Reyes VI- (construcción del templo, interior, las puertas, el patio, etc).

"Salomón construyó el templo de Yahve..... Hizo en el templo ventanillas con celosías. Adosadas al muro del templo edificó una galería en torno a la nave y al santuario con habitaciones laterales..... El templo se construyó con piedra tallada en la cantera. La entrada del piso bajo estaba en el ala derecha del templo. Por la escalera de caracol se subía al piso intermedio..... Recubrió el templo con artesonado de cedro..... El cedro del interior presentaba bajorelieves de calabazas y capullos abiertos..... Dispuso el Santuario al fondo del templo, colocando ahí el arca de la alianza de Yahve..... Lo revestió de oro

fino y alzó, delante del santuario un altar de cedro recubierto de oro..... Construyó la entrada del santuario con puertas de madera de acedrucho. Esculpió sobre ellos bajorelieves de querubines, palmas y capullos abiertos. Los recubrió de oro, aplicando laminas de oro sobre los querubines y las palmeras. Lo mismo hizo para la puerta de la nave; montantes de madera..... y dos puertas de madera de abeto; las dos planchas de cada puerta estaban redondeadas....."

Templo y barda atrial

-Ezequiel XI- La tora de Ezequiel. -El templo del futuro.

"En visiones divinas me llevo a la tierra de Israel, y me puso sobre un monte muy alto, en cuya cima parecía que estaba edificada una ciudad.....

El muro interior. Y he aquí que por el exterior del templo había un muro, todo alrededor... El templo. Me llevo al resítrulo del templo.... Se subía a él por diez grados y tenía columnas junto a las pilastras, una a cada lado.

-Ezequiel XLIII-

Me condujo luego hacia el pórtico; el pórtico que mira hacia el oriente y entonces la gloria del Dios de Israel llegaba de la parte de oriente..... y la tierra resplandecía de gloria."

Capillas posas

-Números II-

"Habló Yahve a Moisés y Aarón en estos términos: Los israelitas acamparan cada uno bajo su bandera, bajo las enseñas de sus casas patriarcales, alrededor de la tienda de encuentro a cierta distancia. -Acamparan al este, hacia la salida del sol, la bandera del campamento de Judá e Issac Zabulom (186400). Al sur la bandera del campamento de Rubén y Simeón Gad. Al occidente la bandera del campamento de Dan, Aser y Neftalí".

Descripción general conjunto (atrio-barda y puertas-)

-Apocalipsis XXI -Jerusalén Celestial.

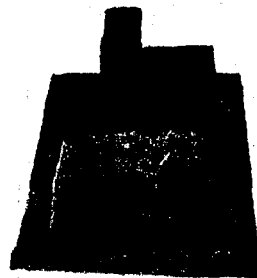
"Luego vi un cielo nuevo y una tierra nueva, porque el primer cielo y la primera tierra desaparecieron y el mar no existía. Y vi una ciudad Santa la Nueva Jerusalén que bajaba del cielo, de junto a Dios. La Jerusalén mesiánica Entonces vino uno de los 7 ángeles y me habló descendiendo "Ven que te voy a enseñar Me trasladó en espíritu a un monte grande y alto y me mostró la ciudad Santa de Jerusalén, que bajaba del cielo, de junto a Dios..... Tenía una muralla grande y alta con 12 puertas, y sobre las 12 puertas 12 ángeles y nombres grabados, que son los de las 12 tribus de Israel, al oriente tres puertas, al norte tres puertas, al medio día tres puertas, al occidente tres puertas. La muralla de la ciudad se asienta sobre 12 piedras, que llevan los nombres de los 12 apóstoles del Cordón... La ciudad es un cuadrado su longitud es igual a su anchura.... los pilares de la muralla de la ciudad están adornados de toda clase de piedras preciosas....."





levante aquí

Al desdoblarse esta página encontrará dentro un conjunto
conventual con su planta.
Este conjunto conventual colapsible se arma con el simple
hecho de desdoblarse.
Una vez que lo desdoble, colóquelo encima de la planta que
le indica en donde va cada elemento, que usted ya conoce.
Al final su conjunto conventual tendrá que verse como
aparece en la foto.



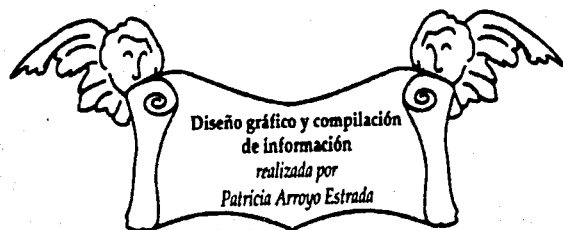
Material para consultar

y ampliar la información



- Biblia de Jerusalén*, Bilbao. Sepan cuantos 500 México, Porrúa. 1989.
- Cómez, Rafael., *Arquitectura y feudalismo en México*. México. UNAM/IIE, 1989.
- Flores Guerrero, Raúl., *Las capillas posas*. Enciclopedia Mexicana del Arte. No. 15, México. Mexicanas. 1951.
- Fernández, Miguel Angel., *La Jerusalén Indiana*. Los conventos-fortaleza mexicanos del siglo XVI. México. Smurfit Cartón y Papel de México. 1992.
- Guadalupe Victoria, José., *Pintura y sociedad en la Nueva España*. México. UNAM/IIE. 1986.
- Kubler, George., *Arquitectura mexicana del siglo XVI*. México. FCE. 1978.
- Meyer, F.S., *Manual de ornamentación*. México. Gustavo Gili. 1995.
- Paniagua, José Ramón., *Vocabulario básico de arquitectura*. España. Cátedra. 1998.
- Panofsky, Erwin., *El significado de las artes*. España. Alianza. 1983.
- Sebastián, Santiago., *Iconografía del arte del siglo XVI en México*. México. Universidad Autónoma de Zacatecas. 1995.
- Tovar y de Teresa, Guillermo., *Pintura y escultura en Nueva España*. México. Azabache. 1992.
- Ware, Dora. *Diccionario. Manual ilustrado de arquitectura*. México. Gustavo Gili . 1998.
- Yhnoff Cabrera, Jesús., *Los impresos mexicanos del siglo XVI en la Biblioteca Nacional de México*. México. UNAM. 1990.
- Curiel Méndez, Gustavo., *Arquitectura monástica agustina en la Nueva España del siglo XVI* en Historia del arte mexicano, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 79-97.
- Estrada de Gerlero, Elena Isabel., *Sentido político, social, y religioso de la arquitectura novohispana* en Historia del arte mexicano, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 16-34.
- Martínez R., Amada., *Arquitectura monástica franciscana del siglo XVI* en Historia del arte mexicano, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 37-57.
- Reyes-Valerio, Constantino., *El arte tequitqui o indocristiano* en Historia del arte mexicano, 12 v. México. SEP/INBA-Salvat. vol. 4. 1982. págs. 98-117.





Diseño gráfico y compilación
de información
realizada por
Patricia Arroyo Estrada

apéndice B

El juego

*Desarrollo y descripción de
componentes del juego*



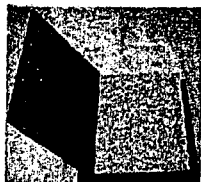
Apariencia de contenedor cerrado

LOS CONVENTOS DEL
SIGLO XVI
EN MEXICO

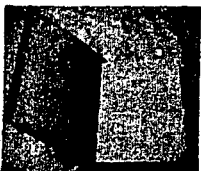
JUEGO



Derecho: Portada contenedor



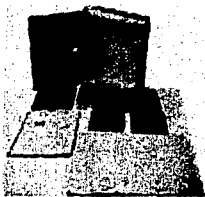
Contenedor abierto -vista de guardas



Vista de páginas -instrucciones-



Contenido del contenedor



Componentes del juego

Derecha: Página Instrucciones

INSTRUCCIONES

El conjunto conventual es la construcción más representativa de la arquitectura del siglo XVI, debido a que refleja las características y necesidades de la sociedad que nació a raíz del sincretismo cultural indígena y europeo.

Objetivos

El objetivo principal de este juego es participar, de manera vivencial, en la construcción de estas edificaciones; para ello deberás:

- Identificar algunos de los elementos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos que dan forma a los conjuntos conventuales.
- Conocer la ubicación de estos elementos dentro del conjunto conventual.
- Evidenciar que el ejemplo de libros, influyó de gran manera en la construcción y mezcla de formas, y temas, que dieron vida a estos conjuntos conventuales.

Contenido del juego

El juego se compone de:

- Un mapa con barcos desprendibles.
- Un tablero para recorrido del conjunto conventual.
- Dos dados.

-Un libro franciscano, uno dominico y uno agustino.

Cada uno de estos libros contiene:

las características que tendrá el convenio por escrito, una hoja de apuntes para reunir los elementos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos -fichas-, un fraile para realizar recorrido por el tablero, elementos colapsables para construir el conjunto conventual de forma tridimensional.

-Tres plantas arquitectónicas para cada uno de los órdenes mencionadas anteriormente.

- Un Tratado de Arquitectura con fichas desprendibles y
- Una Doctrina Cristiana con fichas desprendibles.

Instrucciones

Para iniciar el juego, toma del mapa contigo un barco -ficha desprendible- detrás encontrarás un escudo que te indicará a que orden representarás. Cada participante tomará el libro y planta del conjunto conventual que tenga el escudo de su orden. Examinarás el libro y dentro de él encontrarás una ficha-fraile con la que realizarás el recorrido por el tablero -conjunto conventual-. Se colocará el tablero al centro de la mesa, a su lado el Tratado de Arquitectura y la Doctrina Cristiana. En el tablero colocarás donde dice inicio las fichas-fraile y los dados para comenzar el recorrido por el conjunto conventual. Así mismo se colocarán en los extremos los libros de cada orden junto a sus plantas arquitectónicas y las hojas de apuntes.

El avance se determina con el tiro de los dados que indicarán las casillas-pasos a avanzar. El recorrido del convento está indicado por medio de las casillas-pasos, cada una de ellas vale 10 pasos. Cada 60 pasos (6 casillas) se podrán consultar el Tratado de Arquitectura y/o la Doctrina Cristiana para reunir los elementos que se te indican en las hojas de apuntes. Esta consulta consiste en tomar del Tratado o de la Doctrina las fichas desprendibles que tienen el escudo de tu orden, para después colocarlas en cada uno de los espacios vacíos que tienen las hojas de apuntes de cada fraile. Si en cada avance no se logran los 60 pasos se podrán sumar solo los del segundo tiro para realizar una o dos consultas, según sea la suma de los avances; ejemplo:

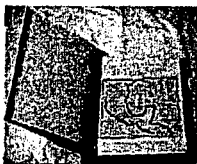
Primer avance

$$10 + 10 = 20$$

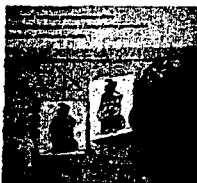
Segundo avance

$$10 + 10 = 20$$

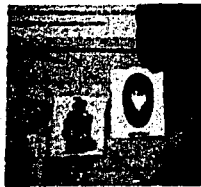
Esto es igual a una consulta; lo que resta no es acumulable para son tercer tiro. Si en un avance se logran sumar 120 pasos la consulta podrá ser triple, ya son del Tratado y la Doctrina o de sólo uno ellos.



Mapa con fichas desprendibles



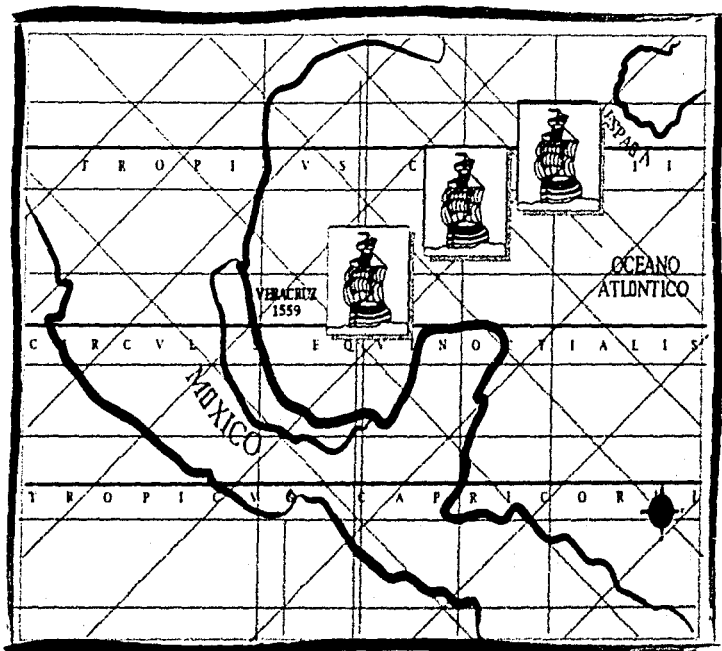
Cada participante toma un barco

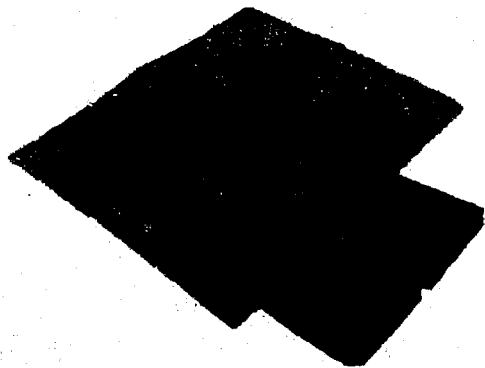


Detrás encontrarás el recado de la orden a la que representará

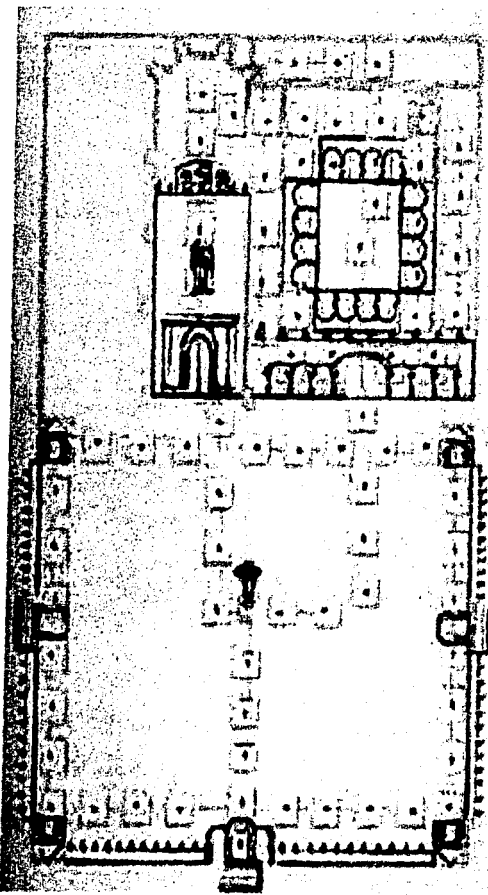
Derechos: Mapa con fichas desprendibles

Escoge un barco de los que aparecen en el siguiente mapa, para saber a que orden mercaderante representarás. Nos encontramos en el año de 1559 están por llegar tres frailes al puerto de la VeraCruz, uno es franciscano, otro es dominico y uno más es agustino. Cada uno trae la encomienda de construir un convento. Para ello tendrán que visitar un convento ya construido y así ir pensando en como construirán el suyo.





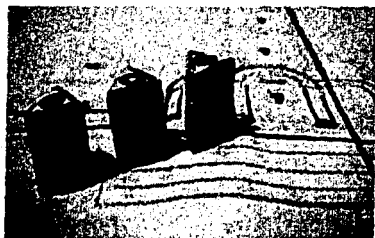
Tablero con ficha/franque, dados, Tratado de Arquitectura y Doctrina Cristiana



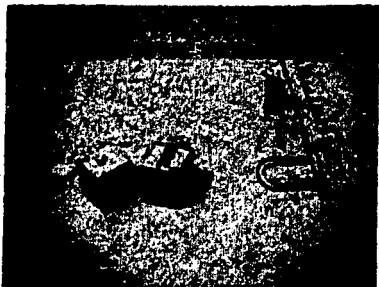
*Vista general de tablero.
Esta presenta la planta arquitectónica y la
edificaciones que conforman el conjunto conventual.
El estilo de representación de las edificaciones
guarda una analogía con los mapas realizados
durante el siglo XVI. Así mismo se retoman el estilo
de estos mapas en la presentación del recorrido por
medio de huellas; como si fuera un código
precolonial.*



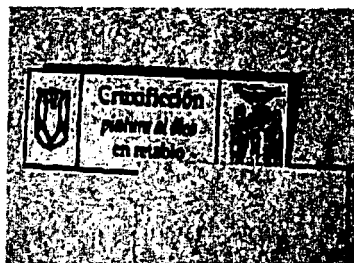
El aroce es marcado por el tiro de estos dos dados.



Cada una de las ordenes posee una ficha/fuiste con la que realiza el recorrido.



Durante el juego se muestra, a través del recorrido marcado, como es que se debe de visitar un convento.



Cuando el participante suma 6 pasos podrá realizar la consulta del Tratado de Arquitectura y/o la Doctrina Cristiana, para recabar sus elementos que formarán su conjunto conceptual.



Interior de Tratado de Arquitectura y Doctrina Cristiana con fichas desprendibles.



Cada una de las fichas posee un escudo de la orden mendicante, para indicar al participante que es lo que le corresponde tomar de esa página.

Libro/contenedor Franciscano



Vista de planta y libro/contenedor

*Derecha: lomo y tapa de libro/contenedor
franciscano*



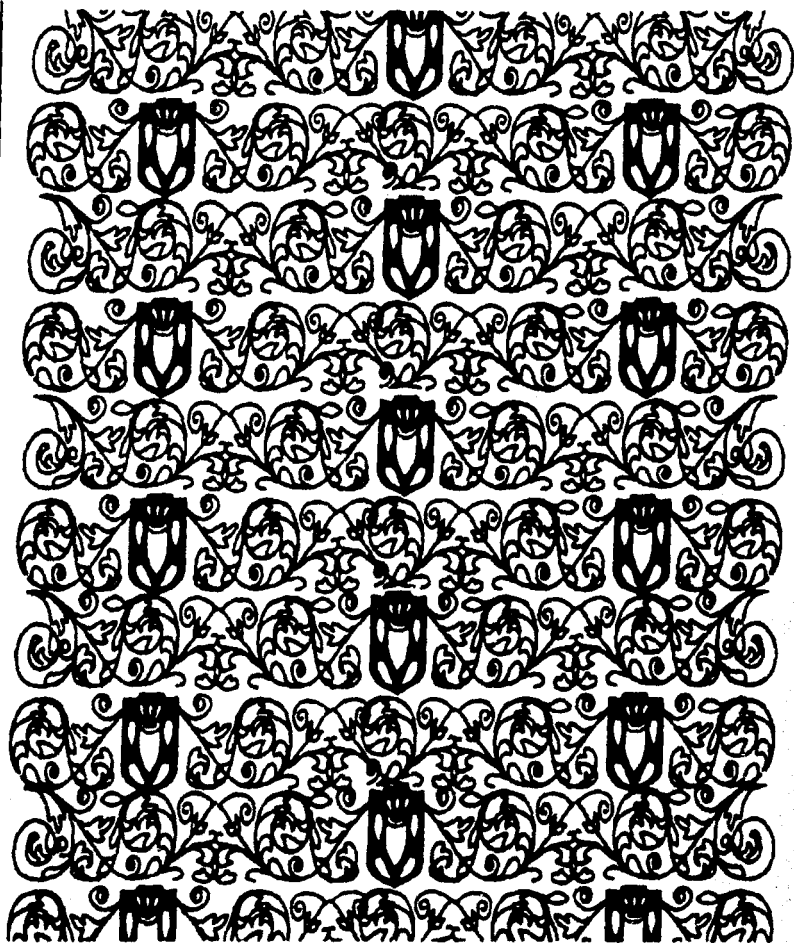
CONVENTOS DEL



SIGLO XVI
EN MÉXICO



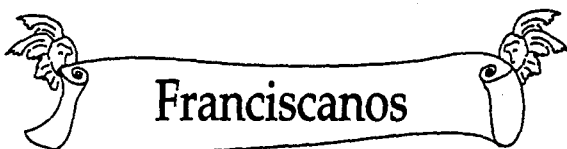
Vista de guardas de libro/contenedor
franciscano



Derecha: Guarda de libro/contenedor franciscano



Vista página de instrucciones del
libro/contenedor franciscano



El conjunto conventual franciscano estará compuesto por:

Un **átrio** con: Una barda atrial al norte con acceso,
una barda atrial al sur con acceso,
una barda atrial al poniente con acceso principal,
cuatro capillas posas y una cruz atrial.

Un **templo** con: portada, contrafuertes y almenas.

Un **convento** con: portería y capilla abierta anexa a esta,
un claustro y sus dependencias.



Dentro encontrarás una hoja que señala cada una de las partes en que esta dividido el conjunto conventual, estas a su vez poseen rectángulos que deberás ir llenando con los elementos que tomes del Tratado de Arquitectura y la Doctrina Cristiana.


Al tener completa alguna de las partes del conjunto conventual procederás a su construcción.

Esto dependerá de tu avance, y de tus necesidades como evangelizador.

Los elementos para la construcción los encontrarás dentro de este libro; todos ellos son plegadizos, esto quiere decir que con el simple hecho de desplegarlos obtendrás las edificaciones para colocarlas en su planta y así poder observar tu conjunto conventual construido.

Derecha: Página instrucciones libro/contenedor
franciscano



<p>ATRIO elementos arquitectónicos y escultóricos</p>	<p>CONJUNTO CONVENTUAL FRANCISCANO</p>	<p>CONVENTO elementos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos</p>
[]		[]
[]	<p>TEMPLO elementos arquitectónicos y pictóricos</p>	[]
[]	[] [] []	[]
[]	[] [] []	[]
[]	[] [] []	[]
[]	[] []	[]
[]		[]
[]		

Hoja de apuntes franciscana

Derecha: Interior libroordenador franciscano con hoja de apuntes

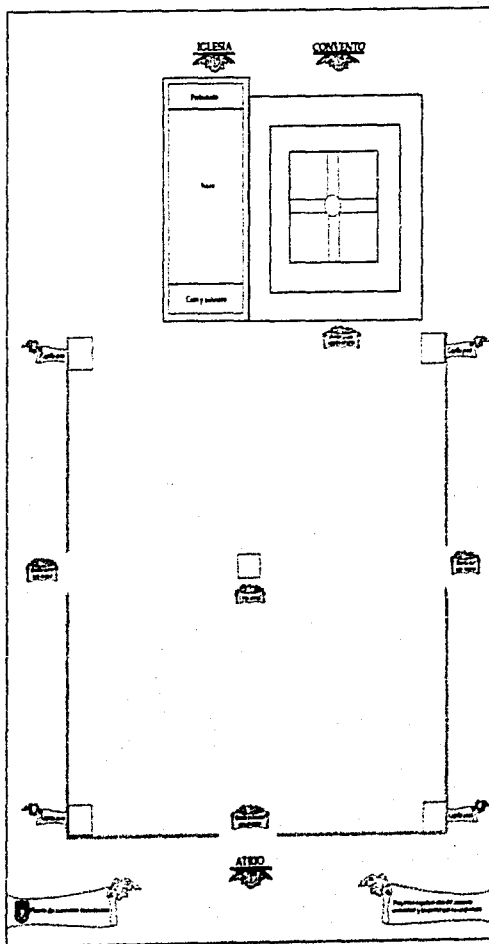




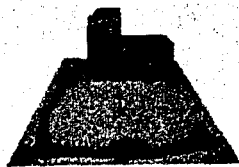
Interior de libro/contenedor franciscano con hoja de apuntes abierta



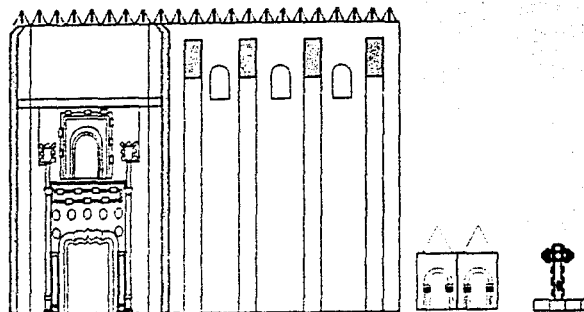
Elementos colapsables de conjunto conventual franciscano



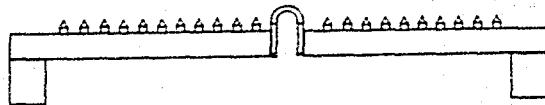
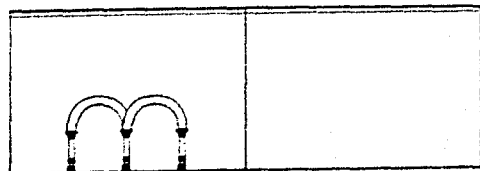
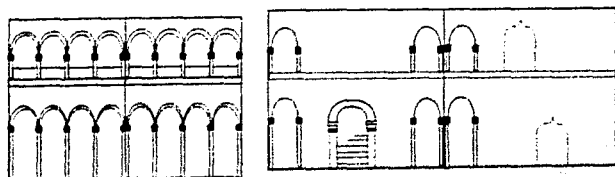
Derecha: Planta arquitectónica franciscana



Vista de conjunto conventual franciscano
construido

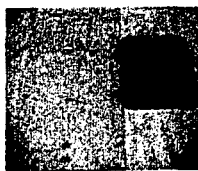


fichafrat

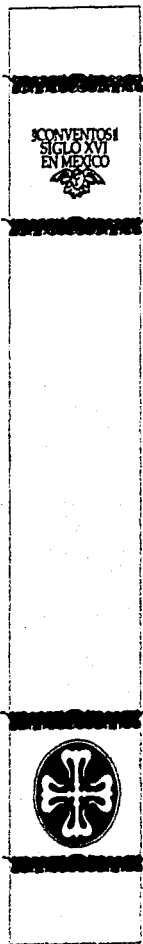


Derecha: Elementos Colegables de
conjunto conventual y ficha franciscana

Libro/contenedor Dominico

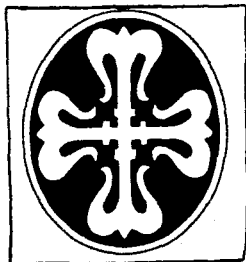


Vista de planta y libro/contenedor



Derecha: lomo y tapa de libro/contenedor dominico

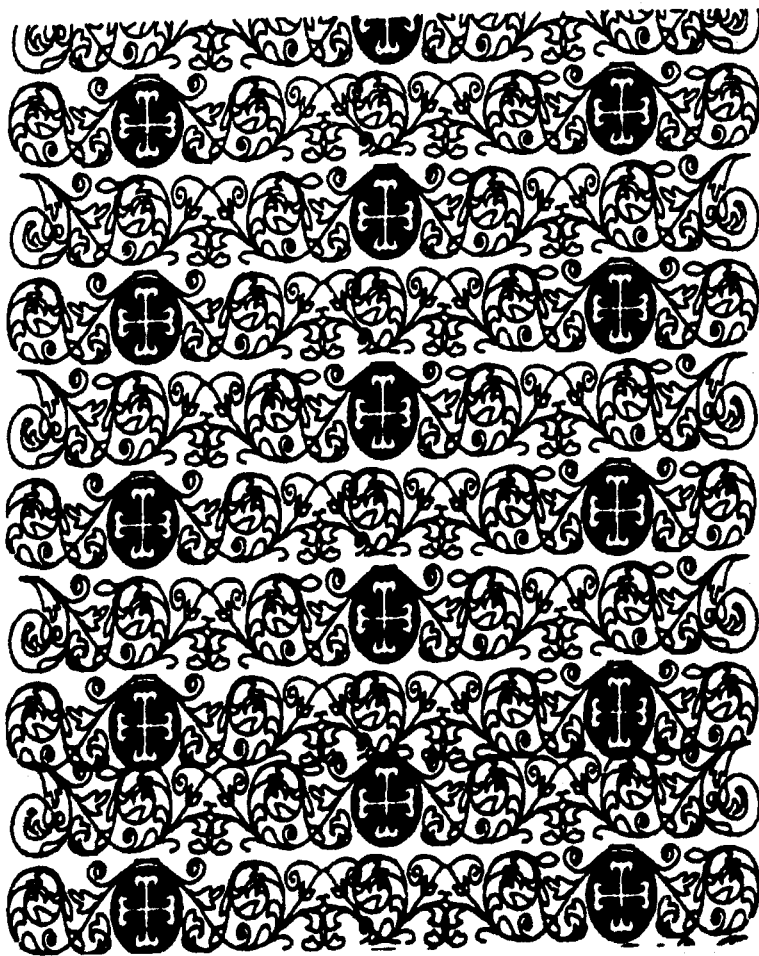
LOS CONVENTOS DEL



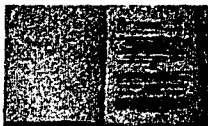
SIGLO XVI
EN MÉXICO



Vista de guardas de libro/contenedor
dominico



Derecha: Guarda de libro/contenedor dominico



Vista página de instrucciones del libro/contenedor dominico

Dominicos

El conjunto conventual dominico estará compuesto por:
Un **atrio** con: Una barda atrial al norte con acceso,
una barda atrial al sur sin acceso,
una barda atrial al poniente con acceso principal,
cuatro capillas posas, una capilla abierta exenta y una cruz atrial.
Un **templo** con: portada, contrafuertes y almenas.
Un **convento** con: portería, un claustro y sus dependencias.




Dentro encontrarás una hoja -desdoblala- que señala cada una de las partes en que esta dividido el conjunto conventual, estas a su vez poseen rectángulos que deberás ir llenando con los elementos que tomes del Tratado de Arquitectura y la Doctrina Cristiana.

Al tener completa alguna de las partes del conjunto conventual procederás a su construcción.

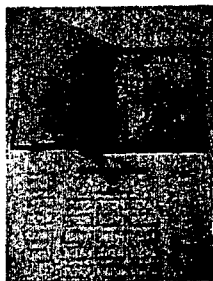
Esto dependerá de tu avance, y de tus necesidades como evangelizador.

Los elementos para la construcción los encontrarás dentro de este libro; todos ellos son plegadizos, esto quiere decir que con el simple hecho de desplegarlos obtendrás las edificaciones para colocarlas en tu planta y así poder observar tu conjunto conventual construido.

<p>ATRIO elementos arquitectónicos y escultóricos</p>	<p>CONJUNTO CONVENTUAL DOMINICO</p>	<p>CLAUSTRO elementos arquitectónicos y pictóricos</p>			
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	 <p>TEMPLO</p> <p>elementos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos</p>	<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>			
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> </tr> </table>				<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> </tr> </table>				<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> </tr> </table>				<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> </tr> </table>				<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>
<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> <td style="width: 33%; height: 60px;"></td> </tr> </table>				<div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>

Hoja de apuntes dominica

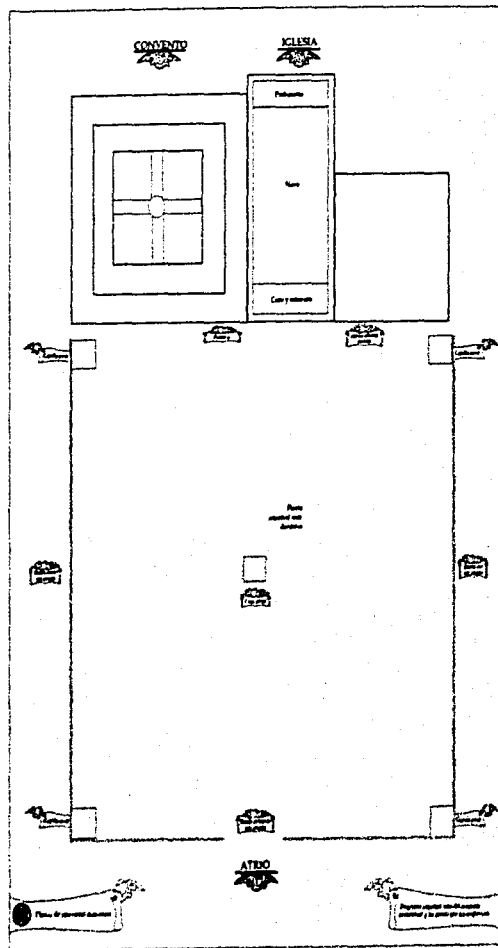
Derecha: Interior librería del convento dominico con hoja de apuntes



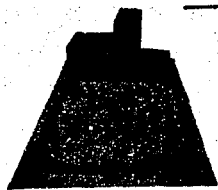
Interior de libro/contenedor
dominicano con hoja de papeles
abierta



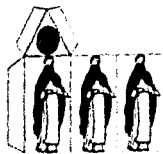
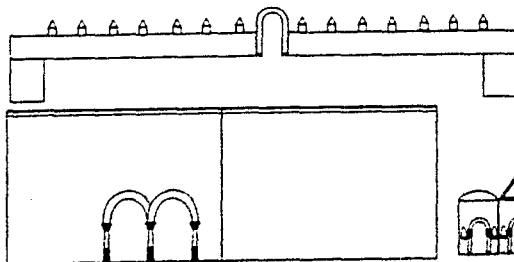
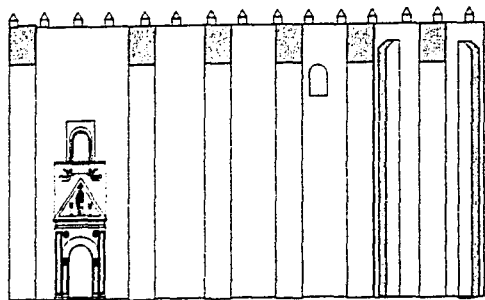
Elementos colapsables de conjunto
conventual dominicano



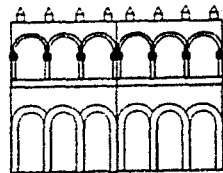
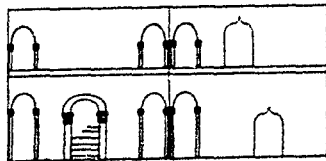
Derecha: Planta arquitectónica dominica



Vista de conjunto conventual dominico
construido



ficha fraile

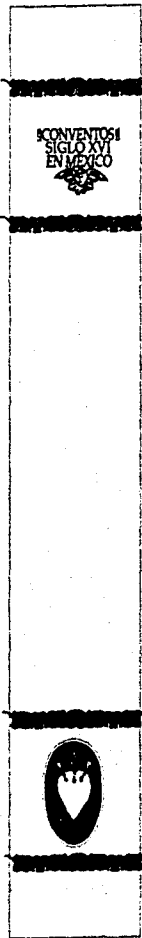


Derecha: Elementos colapsables de
conjunto conventual y ficha dominicos

Librocontenedor Agustino

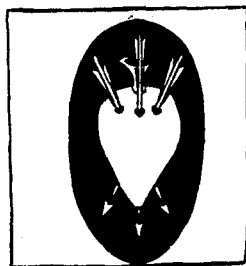


Vista de planta y librocontenedor



Derecha: lomo y tapa de librocontenedor agustino

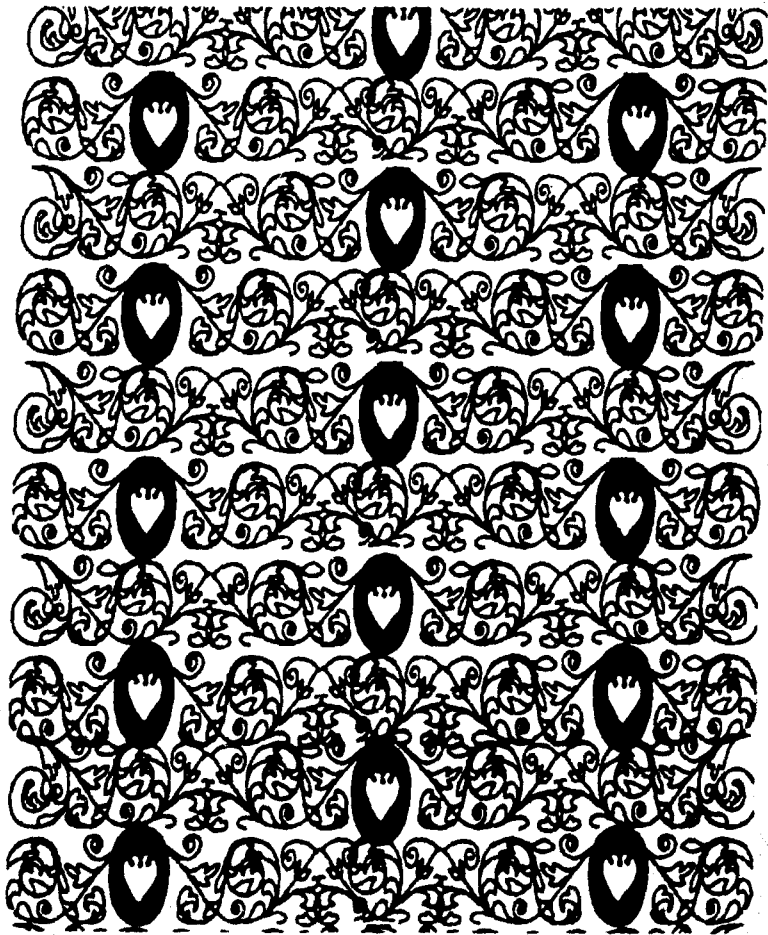
LOS CONVENTOS DEL



SIGLO XVI
EN MÉXICO



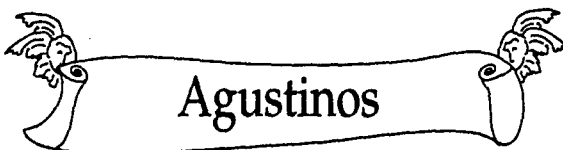
Vista de guardas de libro/contenedor
agustino



Derecha: Guarda de libro/contenedor agustino



Vista página de instrucciones del libro contenedor agustino



Agustinos

El conjunto conventual agustino estará compuesto por:

Un **atrio** con: Una barda atrial al norte sin acceso, una barda atrial al sur sin acceso, una barda atrial al poniente con vano principal, cuatro capillas posas y una cruz atrial.

Un **templo** con: portada, contrafuertes y almenas.

Un **convento** con: portería, una capilla abierta tipo balcón, un claustro y sus dependencias.



Dentro encontrarás una hoja que señala cada una de las partes en que esta dividido el conjunto conventual, estas a su vez poseen rectángulos que deberás ir llenando con los elementos que tomes del Tratado de Arquitectura y la Doctrina Cristiana.

Al tener completa alguna de las partes del conjunto conventual procederás a su construcción.

Esto dependerá de tu avance, y de tus necesidades como evangelizador.

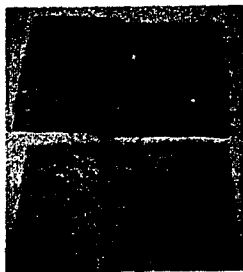
Los elementos para la construcción los encontrarás dentro de este libro; todos ellos son plegadizos, esto quiere decir que con el simple hecho de desplegarlos obtendrás las edificaciones para colocarlas en su planta y así poder observar tu conjunto conventual construido.

Derecha: Página instrucciones libro contenedor agustino

<p>ATRIO elementos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos</p>	<p>CONJUNTO CONVENTUAL AGUSTINO</p>	<p>CLAUSTRO elementos arquitectónicos y pictóricos</p>			
<div data-bbox="254 428 410 489" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<div data-bbox="688 397 778 471" style="display: block; margin: 0 auto;"> </div> <p>TEMPLO elementos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos</p>	<div data-bbox="1033 412 1188 473" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>			
<div data-bbox="254 528 410 589" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>				<div data-bbox="1033 483 1188 544" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>
<div data-bbox="254 627 410 688" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>				<div data-bbox="1033 555 1188 615" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>
<div data-bbox="254 725 410 786" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>				<div data-bbox="1033 626 1188 687" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>
<div data-bbox="254 725 410 786" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>				<div data-bbox="1033 697 1188 758" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>
<div data-bbox="254 825 410 885" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>				<div data-bbox="1033 768 1188 829" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>
	<div data-bbox="638 911 793 972" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<div data-bbox="1033 839 1188 900" style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>			

Hoja de apuntes agustina

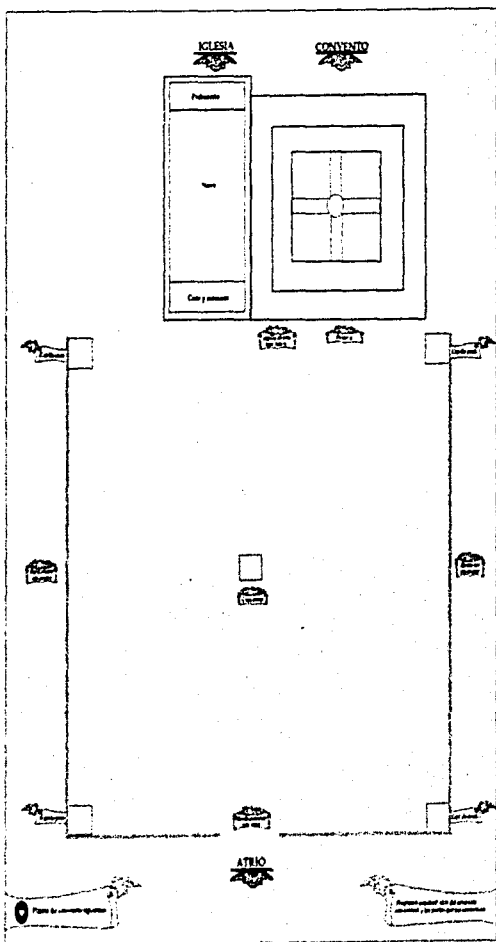
Derecha: Interior libro/contenedor agustinista con hoja de apuntes



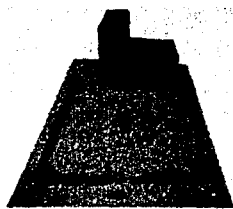
Interior de librolcontenedor
agustiniano con hoja de apuntes
abierta



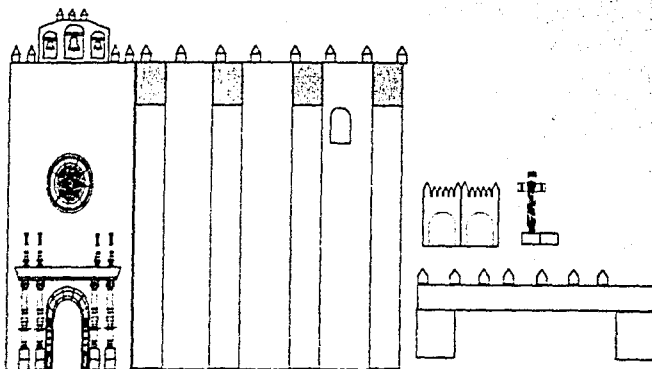
Elementos colapsables de conjunto
conceptual agustiniano



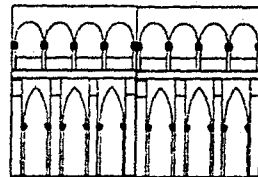
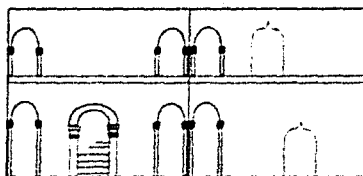
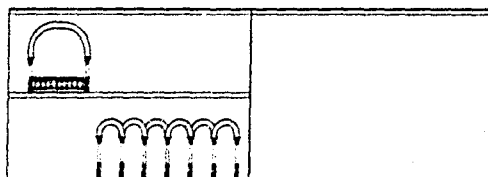
Derecha: Planta arquitectónica agustiniana



Vista de conjunto conventual agustino
construido



ficha friso



Derecha: Elementos colapsables de
conjunto conventual y ficha agustina

Doctrina Cristiana

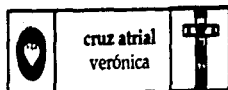
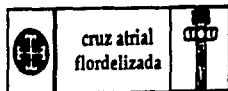


Doctrina Cristiana

Agustinos

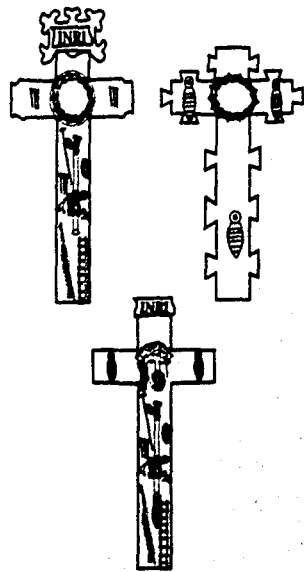
Dominicos
Franciscanos

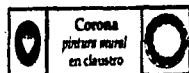
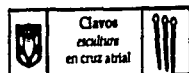
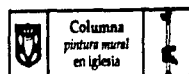
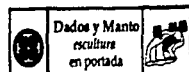
Lomo y tapa de Doctrina cristiana



Cruces

El conjunto conventual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-
cios, de los elementos, texturas
empleadas, las pinturas de los
muros y los relieves de las por-
tadas, etc. Cada elemento del
conjunto conventual guarda en
sus espacios una explicación, ba-
sada en algún pasaje de la Bi-
blia. En este apartado daremos
a conocer algunas de las citas bí-
blicas y a que parte del conjunto
conventual corresponden, para
mostrar la interpretación simbó-



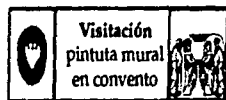
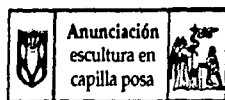
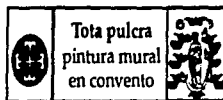


Arma Cristi

El conjunto conventual funcionaba como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos a conocer



El conjunto conventual funcionaba como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, ba-

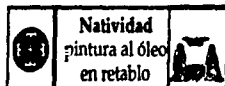
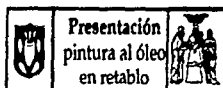
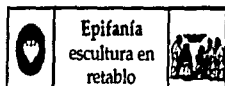


Virgen Maria

El conjunto conventual funcionada como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos a conocer

El conjunto conventual funcionada como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en



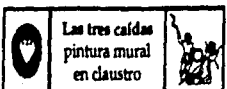
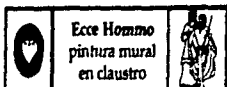
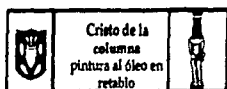
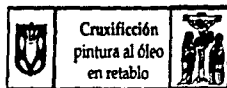
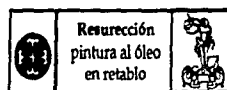
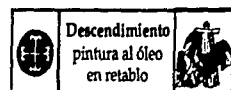


Vida de Cristo

El conjunto conventual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-
cios, de los elementos, texturas
empleadas, las pinturas de los
muros y los relieves de las por-
tabas, etc. Cada elemento del
conjunto conventual guarda en
sus espacios una explicación, ba-
sada en algún pasaje de la Bi-
blia. En este apartado daremos
a conocer algunas de las citas bí-
blicas y a que parte del conjunto
conventual corresponden, para
mostrar la interpretación simbó-

El conjunto conventual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-
cios, de los elementos, texturas
empleadas, las pinturas de los
muros y los relieves de las por-
tabas, etc. Cada elemento del





Pasión de Cristo

El conjunto conventual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-
cios, de los elementos, texturas
empleadas, las pinturas de los
muros y los relieves de las por-



El conjunto conventual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-
cios, de los elementos, texturas
empleadas, las pinturas de los
muros y los relieves de las por-
tadas, etc. Cada elemento del
conjunto conventual guarda en
sus espacios una explicación, ba-
sada en algún pasaje de la Bi-
blia. En este apartado daremos
a conocer algunas de las citas bí-
blicas y a que parte del conjunto
conventual corresponden, para
mostrar la interpretación simbó-

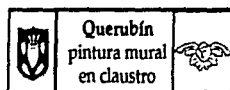


Apóstoles y Evangelistas

El conjunto conventual funcionada como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos



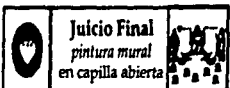
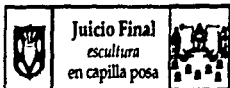
El conjunto conventual funcionada como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos



Ángeles

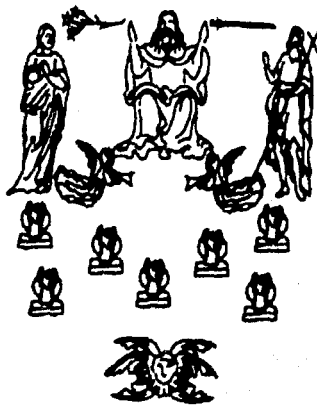
El conjunto conventual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-
cios, de los elementos, texturas
empleadas, las pinturas de los
muros y los relieves de las por-
tadas, etc. Cada elemento del
conjunto conventual guarda en
sus espacios una explicación, ba-
sada en algún pasaje de la Bi-
blia. En este apartado daremos
a conocer algunas de las citas bi-
blicas y a que parte del conjunto
conventual corresponden, para
mostrar la interpretación simbó-





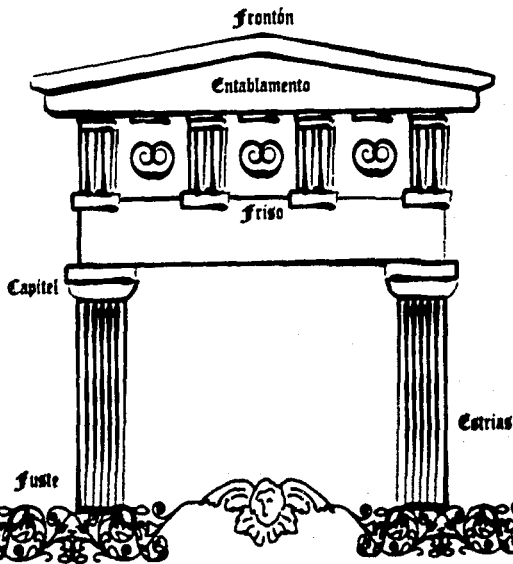
Juicio Final

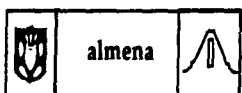
El conjunto conventual funcionaba como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos a conocer algunas de las citas bíblicas y a que parte del conjunto conventual



Página y fichas desprendibles de
Doctrina cristiana

Tratado de Arquitectura

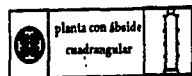




Atrio

El conjunto conventual funcionaba como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos a conocer algunas de las citas bíblicas y a que parte del conjunto conventual corresponden, para mostrar la interpretación simbó-

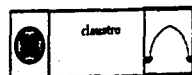




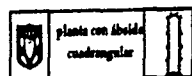
planta con ábside
cuadrangular



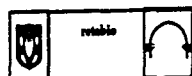
retablo



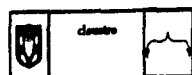
claustro



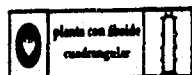
planta con ábside
cuadrangular



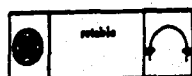
retablo



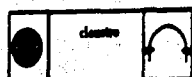
claustro



planta con ábside
cuadrangular



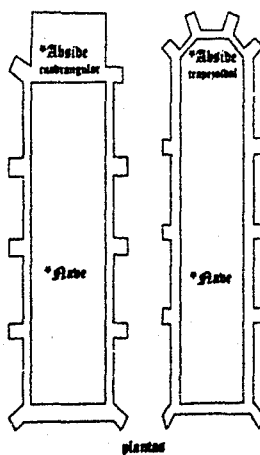
retablo



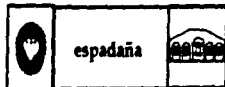
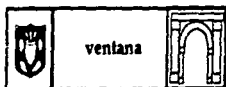
claustro

Templo

El conjunto conventual funciona como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis



El conjunto conventual funciona como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos a conocer algunas de las citas bíblicas y a que parte del conjunto conventual corresponden, para mostrar la interpretación simbó

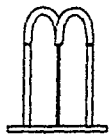


El conjunto conventual funcionaba como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento del conjunto conventual guarda en sus espacios una explicación, basada en algún pasaje de la Biblia. En este apartado daremos a conocer algunas de las citas bíblicas y a que parte del conjunto conventual corresponden, para mostrar la interpretación simbó-

El conjunto conventual funcionaba como una Biblia donde po-



espadaña



ventanas



torre



Página y fichas desordenadas de
Tratado de Arquitectura

Bóvedas

El conjunto conventual funcionaba como una Biblia donde podía seguirse desde el Génesis hasta el Apocalipsis, por medio de la organización de sus espacios, de los elementos, texturas empleadas, las pinturas de los muros y los relieves de las portadas, etc. Cada elemento



bóveda de arista



bóveda nervada



armadura de madera



bista lateral



Bóveda cañon corrido



Bóveda nervada



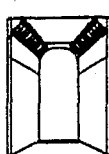
Bóveda nervada



Bóveda nervada

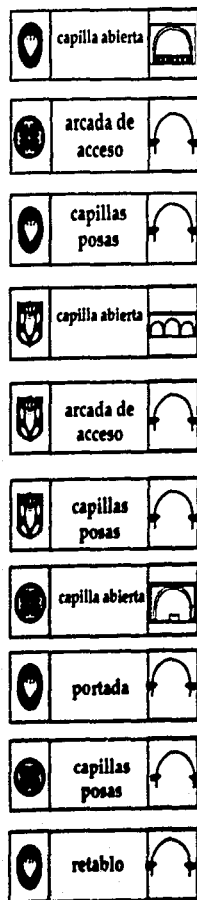


Bóveda cañon corrido casetonada



Alfarje





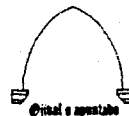
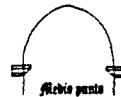
Página y fichas desordenadas de
Tratado de Arquitectura

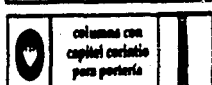
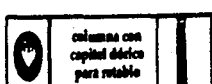
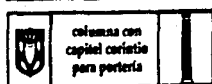
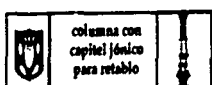
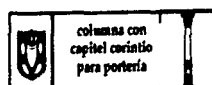
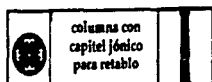
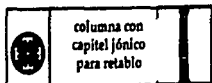
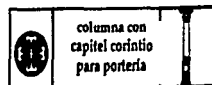
Arcos

Las columnas empleadas para sostener los arcos del claustro presentaron una mezcla de diversos estilos artísticos traídos de Europa. Así mismo dentro de los elementos que componen la columna, como lo son el capitel, el fuste y la basa también se mezclaron estos estilos.

Los arcos empleados en las arcadas* del claustro fueron principalmente los de medio punto y los apuntados. Para el acceso a las dependencias también se utilizaron arcos de diversas formas entre ellos los conopiales.

Las columnas empleadas para sostener los arcos del claustro presentaron una mezcla de diversos estilos artísticos traídos de

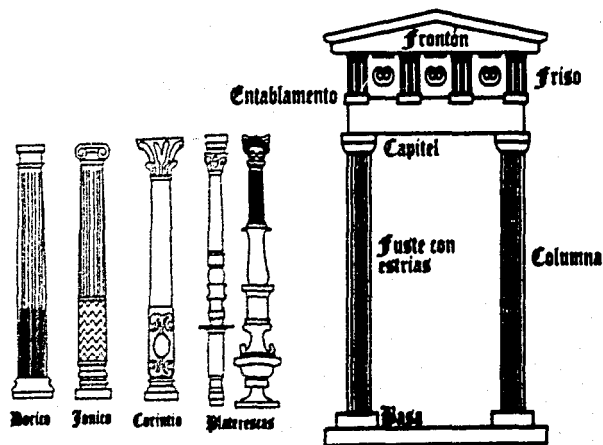


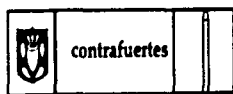


Páginas y fichas desprendibles de
Tratado de Arquitectura

Columnas

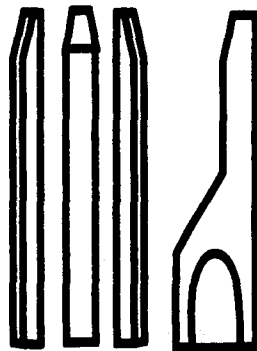
Las columnas empleadas para sostener los arcos del claustro presentaron una mezcla de diversos estilos artísticos traídos de Europa. Así mismo dentro de los elementos que componen la columna, como lo son el capitel, el fuste y la basa también se mezclaron estos estilos.





El conjunto conbentual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-
cios, de los elementos, texturas
empleadas, las pinturas de los
muros y los relieves de las por-
tadas, etc. Cada elemento del
conjunto conbentual guarda en
sus espacios una explicación, ba-
sada en algún pasaje de la Bi-
blia. En este apartado daremos
a conocer algunas de las citas bi-
blicas y a que parte del conjunto
conbentual corresponden, para
mostrar la interpretación simbó-

El conjunto conbentual funcio-
nada como una Biblia donde po-
día seguirse desde el Génesis
hasta el Apocalipsis, por medio
de la organización de sus espa-



contrafuertes

Contrafuertes
Con botareles