



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**"COMPILACIÓN GRÁFICA DE LOS MOTIVOS
EN LOS SELLOS DEL MÉXICO PREHISPÁNICO"**

TESINA

Que para obtener el título de:
Lic. en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Angélica García Ramírez

Director de Tesina:
Lic. Mauricio de Jesús Juárez Sevín

México, D.F., 2006



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.



A mis Padres:

Por su incansable
e inmesurable apoyo
en todos los aspectos

Porque mientras este es el termino de mis
estudios universitarios, esta es su tercer
licenciatura realizada.

A mis hermanos:

Por todo su cariño,
por sus consejos
y su ejemplo

Gracias

Indice

➔	Introducción:	1
	Cápítulo 1 Antecedentes Históricos:	3
	Cápítulo 2 Marco Teórico:	13
	Cápítulo 3 Sellos Prehispánicos	24
	Conclusiones:	47
	Anexo:	49
	Bibliografía:	68



INTRODUCCION

DEFINICIÓN DE DISEÑO

➔ No conocemos a ciencia cierta el origen del primer hombre sobre la tierra, ni tampoco si llego solo o en grupo, pero si podemos estar casi seguros que en el momento que encontró a otro de su misma especie nacio la necesidad de transmitirle algo, es decir comunicar. Por medio de dibujos narraron sus experiencias de la vida cotidiana, no sabemos si estas pinturas fueron realizadas con carácter didáctico, para prevenir peligros o por puro placer, pero definitivamente quien las realizo estaba comunicando algo.

Más tarde creció la comunidad y se diversificaron los trabajos para el bien de la propia comunidad, se crearon herramientas de trabajo para que les ayudaran en sus labores diarias, al principio estas herramientas fueron burdas pero fueron perfeccionando el diseño de estos utensilios para hacerlas más adaptables y funcionales para las labores específicas, así como fueron perfeccionando en el ramo utilitario se fue mejorando en el ramo estético ya que algunos de estos objetos fueron creados solo para el deleite de sus dioses.

A los hombres que realizaban estas labores actualmente los denominamos artesanos porque dominaban una técnica y materiales. Un día decidieron dejar de hacer cosas religiosas, y expresar lo que ellos sentían en sus piezas, entonces apareció por primera vez el arte, y con ello algunos artesanos parecieron estar dotados de poderes especiales, se convirtieron en seres fuera de este mundo y su trabajo no solo fue ejecutarlo inconscientemente, sino que primero razonaron que era lo que querían expresar, como lo iban a expresar, y ejecutarlo, su resultado se ha llamado arte y ellos se convirtieron en artistas. A los que no se les denominó artistas siguieron trabajando y perfeccionando sus herramientas de trabajo para hacer éste más fácil y para agilizar la producción, y crearon algunas maquinas que les ayudaron al trabajo, entonces crecieron los talleres, de ahí se crearon pequeñas industrias y los artesanos dueños de estos talleres fueron teniendo poder económico creando así la buurguesía como clase social y la Revolución Industrial.

Simultáneamente a este suceso se creó el invento más





importante a mi manera de ver en la historia, la imprenta y con ello los tipos, hubo la necesidad de crear fuentes tipograficas que tuvieran un carácter funcional, que fueran entendibles pero que tuvieran un carácter estetico, que estuvieran contruidas a base de reticulas o fórmulas, con esto ya podemos hablar de los origenes del diseño, ya que se tenia que pensar y crear nuevos tipos.

De este invento ya se pudo informar a la mayor parte de la población de lo que ocurría, se empezaron a difundir libros, la gente empezó a alfabetizar, con este descubrimiento se empezaron a etiquetar las mercancía de los talleres para diferenciarlas de su competencia, se empezó a hacer la publicidad, los carteles, pero quizá aún en ese entonces se hacia con un poco de inconciencia de la labor de diseño que se estaba llevando a cabo.

Después se fundo la Bauhaus que fue la primer escuela donde se impartió el diseño como tal, y se pretendia que los egresados de dicha escuela pudieran satisfacer a las colectividades estéticamente en cuanto a vivienda, herramientas de trabajo, utensilios del hogar, y el diseño grafico para la difusión de mensajes.

Entonces podemos concluir que el diseñador es un traductor de mensajes en imágenes el cual debe tener la capacidad de razonar, discernir y proponer un lenguaje grafico digerible para la multitud; y el diseño es la actividad en la cual se debe de comunicar un mensaje que la mayoría de la masa entienda. Y la más grande tarea de un diseñador no es hacer solo un diseño estetico sino tambien funcional.



CAPITULO 1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Los Orígenes

El hombre primitivo, hasta donde podemos juzgarlo, utilizaba el fuego y fabricaba implementos de piedra que le permitían cortar o taladrar. Con ellos preparaba abrigo de pieles y labraba objetos de madera o de hueso. Probablemente ya hacían canastas, redes para pescar o atrapar pequeños animales, y por lo tanto tejía cuerdas.



■ Cronología del hombre en México

Año	Acontecimiento	Aspectos importantes
21 000 años A.C.	la aparición del hombre	En México las exploraciones de Tlapacoya, cerca de la ciudad de México, lo han demostrado
7000 años A.C.	vivió el llamado hombre de Tepexpan	
3500 años A.C.	el hombre empieza a ser sedentario	El hombre empieza a plantar y a cosechar maíz, frijol, calabaza, chile y tal vez algunos árboles frutales; pero todavía la mayor parte de su dieta proviene de animales o plantas silvestres. En otro aspecto aparecen los metales, que iban remplazando las piedras para moler, es probable que cada grupo humano viviera buena parte del año en sitios permanentes, solo se dispersaban cuando la naturaleza ya no les producía lo suficiente para alimentarlas
2500 años A.C.	ocurre un cambio importante en la manera de vivir	es posible que algunas gentes moraran ya todo el año en aldeas permanentes formadas por casa subterráneas
1500 a 900 años A.C.	en el Valle de Tehuacan	Está consolidada una economía agrícola y el hombre vive permanentemente en aldeas, cultiva el algodón, lo que por primera vez permite la manufactura de telas muy superiores a las que podían obtenerse de las fibras de maguey, el hombre amplía sus productos y así, hay una gran cantidad de objetos de piedra tanto tallada como pulida y una cerámica bien hecha aunque con un número de formas bastante limitado, también hay abundantes figurillas, no solo de las del tipo sólido pequeño y bastante primario, sino huecas y mucho más grandes, buen número de indicios que sugiere que un proceso tal vez no idéntico, sino similar, estaba ocurriendo en varios llados, y que la mitad sur de México y norte de Centroamérica, la cultura de esa área que llamamos Mesoamérica, es decir, la América Media. En ella desde poco antes del año 1 000 antes de Cristo se inicia el paso a la civilización.

Culturas más importantes en el México prehispánico

- Olmecas

- Teotihuacan

- Mexicas

→ El mundo Olmeca

En el mundo rural se aprecian una serie de transformaciones fundamentales que habrán de producir el mundo urbano que más tarde dominará en Mesoamérica. Ocurre en varias zonas: Oaxaca, Chiapas, la Costa Pacífica de Guatemala, pero sobre todo en la región costera del Golfo de México que hoy forma la parte sur del Estado de Veracruz y la colindante de Tabasco. Los Tuxtles, cuyo promedio de altura es de unos 500 metros, el área es plana a expensas del Golfo mismo, por la cultura como por la geografía, se llama el área olmeca, y olmeca al pueblo que durante el primer milenio antes de Cristo habitó

Olmeca significa habitante del país del hule. Se calcula que en esa región vivían entonces una 350 000 personas, en una economía cuya base era una agricultura modesta, del tipo llamado de roza., podían obtenerse buenas cosechas en las márgenes de los ríos y hay que añadir caza, pesca y recolección.

Hasta ahora no ha sido posible recobrar la apariencia física de los olmecas, solo se puede basarse en las representaciones humanas que dejaron en escultura: se trataba de gente de cuerpo sólido y bajo, con tendencia a la gordura, de cabeza redondeada con la cara mofletuada, de ojos oblicuos y abotagados, que indican claramente la descendencia mongoloide.

Los sitios: La Venta, San Lorenzo y Tres Zapotes, corresponden al florecimiento del mundo olmeca entre 1 200 y 500 años antes de Cristo. Allí ya existen edificios para



usos ceremoniales, La Venta es considerado el centro de la ciudad, por lo incipiente que fue marco la forma que tomarían las grandes ciudades del Altiplano Mexicano.

La arquitectura olmeca es bastante modesta, sus edificios están hechos de barro, construyeron pirámides de formas indefinidas, con todo esto por

primera vez podemos pensar en que el hombre se está elevando de una cultura rural a los principios de una vida urbana.

En cuanto a la escultura olmeca llegó rápidamente a una perfección técnica y artística, es curioso que habitantes de un área carente de piedra se hayan immortalizado precisamente por los grandes monolitos de piedra, los artistas olmecas tallaron cabezas colosales, altares, estelas y numerosas otras piezas de las que felizmente se ha conservado.

Junto a la escultura olmeca están las pequeñas piezas realizadas en jade o en piedras finas, de extraordinaria delicadeza, pero dentro de un estilo indudablemente idéntico al de los monolitos, los cuales indica que todos provienen de la misma cultura. Los artistas olmecas se deleitaban en la representación de seres humanos concebidos con formas macizas sólidas y rechonchas. Gustaban de las superficies lisas y muy pulidas. En todas estas creaciones hay un elemento muy constante, es el jaguar, o más bien la combinación del hombre con el animal.

Esta demostrada una considerable difusión del estilo olmeca. Muy probablemente se debe a dos causas: el comercio y la religión.

Unos cinco siglos antes de la era cristiana, empieza la larga decadencia, durante la cual poco a poco el área olmeca pierde su cohesión y su propositión preponderadamente. Pero todavía se logran objetos magníficos, aisladas supervivencias de la antigua y espléndida civilización su contri



bución más notable es el calendario y las matemáticas. un número considerable, un logro matemático positivamente extraordinario: el conocimiento y el uso del concepto del cero, este invento, que siempre se había atribuido a los mayas, más adelantados en otras cosas, debe considerarse una gloria olmeca.

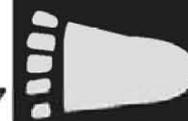
➔ Teotihuacan y la Sociedad urbana

Sobre las ruinas del mundo olmeca empieza a surgir sobre todo en los altos valles centrales de México, una serie de culturas emparentadas, estas duraron desde la época de Cristo hasta el año 900 más o menos.

La teotihuacana, centrada en los valles de México y de Puebla. Hacia 400 años antes de Cristo, eran pequeñas aldeas dispersas en el área que después fue la ciudad, a partir del siglo II antes de Cristo, ampliándose hasta formar un pueblo grande, con unos 10 000 habitantes. Vecinos de aquí y de otros lados se fueron congregando en el futuro Teotihuacan, atraídos por manantiales que permitían una mejor agricultura. En los dos siglos que preceden a nuestra era Teotihuacan empieza a tomar la forma de una ciudad. Se comienza a notar gran actividad constructiva, la pirámide del Sol y el edificio interior de la pirámide de la Luna, con todo ello Teotihuacan declara su pretensión a convertirse en el gran centro religioso, aparece una organización política y su poder se extiende sobre pueblos diferentes, subyugados por la conquista militar, o atraídos por el comercio.

Teotihuacan fue constituida por los valles de México y Puebla-Tlaxcala con extensiones hacia Tulancingo en Hidalgo y posiblemente Tehuacan, sus monumentos son de piedra y están recubiertos de una capa de cal que permite cubrirlos de pinturas murales o simplemente de colores lisos, esta época también corresponden grandes esculturas monolíticas como el llamado Tlaloc. Los enormes caminos de la ciudad no se concretaron a los edificios públicos.





Las antiguas modestas casas fueron remplazadas en muchos lados por vastos conjuntos con muros de piedra y techos de vigas de madera, indica que son apartamentos donde vivían diferentes familias, existen barrios de gente dedicada a diferentes oficios alfarereros, ceramistas, lapidarios, operarios de materiales como la concha o la pizarra, albañiles y estucadores.

La ciudad llega a su apogeo entre 350 y 650 años después de Cristo. El área no aumenta, pero las habitaciones se unen cada vez más y es probable que tuviera entonces unos doscientos mil habitantes, la sociedad teotihuacana estaba formada por diferentes clases sociales: había tres grupos humanos de posición bastante elevada en la escala social.

■ Clases sociales

Clase	Actividades
Mercaderes	Se lanzaban a lejanas expediciones trayendo y llevando muchos productos. Ciertos objetos de lujo hechos en jade o piedras finas.
Militares	Mucho se ha dicho que Teotihuacan era una teocracia pacífica que gobernaba un estado donde la guerra casi no tendría cabida, es inverosímil que haya existido un estado poderoso sin defensa armada.
Sacerdotes	Además de su carácter religioso, detentaban la cultura y los conocimientos superiores. Dirigían los planos de los edificios, señalaban los días de fiesta y de las ceremonias; tenían que ser expertos en astronomía y matemáticas para llevar ordenadamente el calendario y medir el tiempo.

Entre 650 y 700, Teotihuacan es invadida, incendiada y saqueada y en parte destruida de propósito. Muchas de las ofrendas valiosas que se acostumbran colocar frente a los templos al hacer su construcción, fueron saqueadas de tal manera que ahora sólo quedan las cajas vacías, existen indicios de que la causa principal pudo iniciarse con una excesiva centralización de todos los poderes en la ciudad, lo que causó el desafecto del pueblo hacia los gobernantes. Con su caída se inicia una reacción en cadena que se



de precipitar el fin de Monte Albán y de todo el gran periodo maya en el curso del siglo IX. Muchos habitantes emigran a otros lados y llevan consigo su cultura. De la mezcla cultural de ambos habría de salir el nuevo periodo de la historia de México que llamamos Tolteca. Con Teotihuacan se forma la civilización indígena del Altiplano; es la que hemos heredado y la que se ha vuelto mexicana.

➔ Mexicas

Como consecuencia de la caída del imperio tolteca se formaron una serie de estados que se mantuvieron en continuas guerras, esta situación duró hasta principios del siglo XV, entre ellos vivía un grupo cuyo nombre debe ser *mexica*. Hacia la segunda mitad del siglo XIII, los mexicas entraron en el Valle de México.

En 1276, los mexicas se establecen en Chapultepec, donde duran algún tiempo, hasta que perdieron una terrible batalla y fueron llevados como prisioneros a Culhuacán. Los cuales dieron a los mexicas tierras cerca de Tizapan con la esperanza de que fueran destruidos por la enorme cantidad de serpientes que allí vivían. En 1325 se establecen en esa pequeña isla, parte de un archipiélago en el lago de Texcoco, que con el tiempo se volvería la Ciudad de Tenochtitlan.

En 1376 los mexicas tienen un verdadero monarca, Itzcoatl, que gobierna de 1427 a 1440, se une a otros poderes y vencen a los tepanecas. A partir de ese momento y por primera vez, los mexicas son realmente independientes. Pero el verdadero fundador del imperio es Moctezuma I, que no solo fue un gran conquistador, sino el organizador del nuevo estado, un constructor y un patrono de las artes. Trajo notables arquitectos de Chalco para edificar su ciudad y los famosos orfebres de la mixteca para labrar espléndidas joyas.

Moctezuma II fue electo emperador en 1502, reinaba sobre un imperio del tamaño de la Italia moderna, Moctezuma "el



Gran Sacerdote de Huitzilopochtli"

Tenochtitlan - Tlatelolco, en combinación ocupaba unos 13 kilómetros cuadrados, difícilmente podían tener más de 80000 habitantes

Por todos lados se levantaban pirámides rematadas por altos templos, toda la ciudad tenía un perfil piramidal, la mayor parte del esfuerzo y del arte se había dedicado a los templos, los principales eran el de Tlatelolco, el Templo Mayor; la pirámide más alta estaba dedicada a los dioses Tlaloc y Huitzilopochtli

Esta simetría y planificación que tanto admiró a los conquistadores provenía fundamentalmente de una idea de organización política y social, de la división cuadripartita del grupo azteca, la ciudad fue dividida en cuatro barrios (Tlatelolco fue un quinto barrio)

El recinto del gran templo tenía cuatro puertas que recordaban los cuatro barrios, orientadas cada una hacia uno de los puntos cardinales.

Tenochtitlan estaba rodeada de lagos y esta situación natural hacía que fuera víctima de continuas inundaciones.

Tenochtitlan tenía algún manantial de agua potable, pero insuficiente; para aumentar el caudal construyeron acueductos que traían el agua de la orilla de la laguna.

La gente venía de cerca y de lejos a comprar, a comer, a vender, pero también a entretenerse, a arreglar asuntos, a ofrendar a los dioses, a averiguar las noticias del día, a saludar a sus amigos. El mercado era un centro social, se reunían a veces hasta 60 000 personas.

En cuanto respecta a la organización socio política el noble tenía dos carreras principales que no se excluían mutuamente: el ejército y el sacerdocio.





Una fuente de poder sacerdotal a parte de la que ya le era inherente era la cultura, el sacerdote conservaba casi todo el saber de Tenochtitla: la medicina, la literatura y la filosofía. En la escuela de los nobles, el "Calmecac", los sacerdotes enseñaban esto y, por supuesto, las leyes, el gobierno y el arte militar.

El siglo de la conquista

Para la historia de México el XVI es el Siglo de la Conquista. El siglo de la conquista se divide en dos periodos:

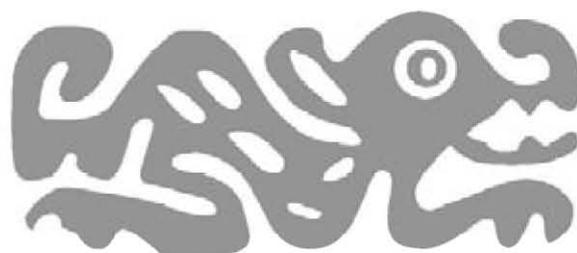
El primero, que abarca de 1519 hasta más o menos mediados del siglo, se caracteriza por el triunfo de los intereses particulares de los conquistadores sobre el mundo indígena, que de pronto se encuentra sometido a una nueva explotación.

Puede recordarse que el mismo viaje de Colón fue financiado por la reina Isabel la Católica, la necesidad de obtener fondos, así que las tierras recién descubiertas quedaron bajo el dominio de esta corona.

Los conquistadores recibían como "premio" a su conquista una determinada cantidad de indios de servicio, tributos, encomiendas, mercedes de tierras o de solares urbanos, esto quiere decir que durante este periodo los conquistadores usaron y abusaron de sus derechos sin control.

El segundo periodo del siglo de la conquista se caracterizará precisamente por la tendencia opuesta, o sea un aumento de la función real en la toma de decisiones.

La cristianización e hispanización del indígena ligado a la necesidad de justificar la expansión imperial europea.





▪ La conquista

	Año	Características
Militar	1519 hasta mediados del siglo XVI	<p>Se divide básicamente en varias etapas: La que podría llamarse "antillana", dirigida por los intereses y proyectos comerciales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una siguiente etapa empezaría con la entrada de Cortés hacia las tierras del interior hasta que concierta su alianza con Tlaxcala • La tercer etapa cubre el tiempo de la llegada de Cortés a México y su recibimiento por Moctezuma. • La última fase de esa historia, el sitio y la caída de Tenochtitlan, abarca desde el retorno de Cortés de tierras tlaxcaltecas, donde se había repuesto con sus hombres, hasta la prisión de Cuahutémoc. • A medida que la corona española se va adueñando de la situación, centraliza en sus manos la decisión política y desplaza a los antiguos conquistadores de sus posiciones de privilegio.
Espiritual	A partir de mediados del siglo XVI	<p>Se divide en 2 etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El primero abarcaría desde la llegada de la primera misión franciscana en 1523 hasta mediados de siglo. • El segundo cubre los años que siguen en 1555, fecha en que se reúne el Primer concilio Mexicano.

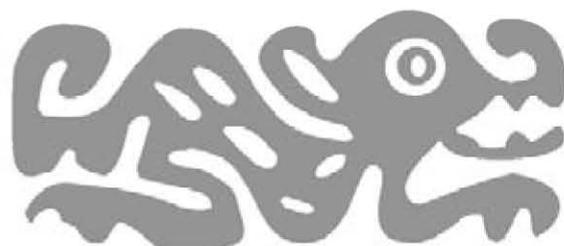
La cristianización e hispanización de los indios se convertirá en una función del estado. En ese sentido, más que crisis de conciencia, la conquista espiritual forma parte integrante del proceso de dominación colonial del siglo XVI, para construir el cristianismo los conquistadores espirituales, se esforzaron en destruir cualquier pervivencia de la concepción del mundo prehispánico.

Escuelas para nobles indígenas y para muchachos del común, Tepuzcalli y Calmccac, encontraron su contrapartida en las instituciones educativas de la primera época colonial: los grandes colegios de Santa Cruz en Santiago Tlatelolco y de San José de los Naturales en el convento de San Francisco. Durante los primeros años del siglo XVI los misioneros españoles desplegaron una gran actividad en el estudio de las lenguas indígenas. Muchas fueron alfabetizadas.





Las ordenes que llegaron a la Nueva España por orden de aparición fueron: Los franciscanos, los dominicos, y los agustinos, la conquista espiritual deja huella en los ámbitos más diversos de la vida de los indígenas. Como organizadores de las nuevas formas de vida comunitaria, los misioneros y el sacerdote, se convertirían pronto en el centro de la vida de aquellos pueblos conquistados.



■ Economía en Nueva España

Actividad	Características
Hacienda	Durante el siglo XVII surge la hacienda y se consolida como la principal unidad de producción. Esta se caracterizó desde sus orígenes por una ambición ilimitada de acumular tierras, acumulación que tenía un sentido económico muy preciso y que fue el principal factor que permitió la sobrevivencia de la institución. Para el funcionamiento se requería controlar grandes cantidades de terreno que pudieran dedicarse a varios cultivos. A medida que mayores extensiones de terreno pasaban a formar parte de ella, éstas monopolizaban la producción.
Centros manufactureros	Los centros manufactureros más importantes de la Nueva España concentraron en las ciudades de México y Puebla. Los antiguos telares de seda de Puebla se convirtieron en telares de lana y algodón durante el siglo XVII.
Minería	<p>El auge minero, que se iniciaba con el descubrimiento de Zacatecas en 1545 y que alcanzaba sus mejores días en la década de 1570, se termina en los primeros años del siglo XVII.</p> <p>Los centros mineros en explotación durante este periodo. Las minas del sur de la cordillera volcánica: Taxco, Sultepec, Temascaltepec y Zacualpan, los centros del norte: Zacatecas, Fresnillo, Sombrerete y Catorce.</p> <p>La vida en los centros mineros era muy distinta de la de trabajadores agrícolas de la hacienda, los trabajadores de las minas conservaron siempre su libertad de movimiento, y en general en las minas se pagaba generalmente salarios altos.</p>
Comercio	<p>El comercio de la colonia con España se definía, pues, por una situación particular de oferta limitada y un mercado cautivo. Con ello, la metrópoli podía vender los productos europeos a precios muy altos con la seguridad de que serían comprados en la colonia.</p> <p>Una vez al año, cuando llegaban las flotas trasatlánticas o el galeón traspacífico, las ciudades de Jalapa y Acapulco se convertían en los centros de grandes ferias comerciales. Esta situación permitió que se concentraran la actividad comercial en la ciudad de México. El monopolio comercial que se centraliza en la ciudad capital prefigura el papel que ésta desempeñará a lo largo de la época colonial.</p>

CAPITULO 2 MARCO TEÓRICO

➔ Caracterización epistemológica

El saber es el resultado del desarrollo del conocimiento, existen 2 vertientes: un saber conceptual que abstrae las percepciones y las estructuras, y un saber operativo que se proyecta en la transformación de la materia.

A lo largo de la historia las actitudes epistemológicas van cambiando en relación con la forma, pasando por:

La descripción

La analogía, comprender algo descifrado su parecido con otra cosa

El orden, conocer implica insertar el objeto en una clasificación

El sistema, comprender equivale al entendimiento del sistema

El diseño gráfico como disciplina surgida ha sido víctima de esta visión aislada que muestra una imagen incompleta e insuficiente de su estructura conceptual, desde la teoría de las artes plásticas, las teorías de la arquitectura e inmaduras teorías del diseño industrial.

La metodología de investigación no puede ser ajena a conceptos tan importantes como el de la **ideología** pues los proyectos de investigación suelen estar determinados por el influjo de estructuras sociales dominantes.

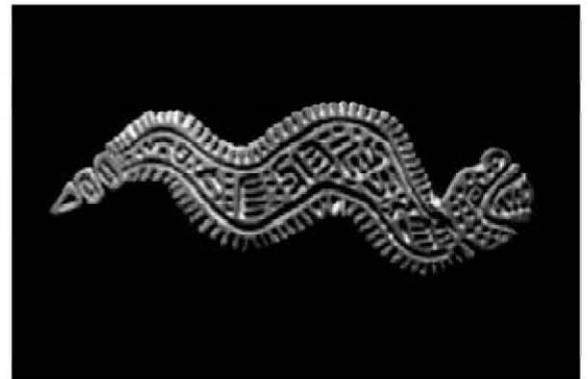
La ideología es una falsa conciencia de la realidad, una visión que no va más allá de las apariencias. La ideología es un sistema de valores jurídicos, políticos, económicos, morales, religiosos, etc., que en última instancia justifican el dominio social de una clase determinada

Se puede mencionar como ejemplos de ideología:

La teoría de las derivaciones: la conducta depende de las derivaciones o agregados psíquicos

Teoría de la información: Es imposible concebir la verdad absoluta como si existiera independientemente de los valores y la posición social del sujeto y sin relación con su contexto social

La corriente conductista: para la cual la conducta es substituida por el comportamiento, cuyo control individual y colectivo permite la administración total de la sociedad



El sociologismo, el historicismo y el empirismo: para los cuales entender un fenómeno supone comprender el contexto social, la evolución histórica y los datos de la intuición sensible respectivamente de los que surgen, solo son visiones parciales y condicionadas.

Las teorías funcionalistas: para las que el equilibrio social depende de instituciones

Como resultado de las influencias ideológicas, se generan obstáculos socioculturales para el conocimiento entre los más comunes se identifican:

Etnocentrismo: Erige los valores y las costumbres del grupo

Subjetivismo: La observación de los hechos o juzgarlos afectivamente con emocionalidad favorable o adversa

Autoritarismo: Acepta una afirmación porque la ha dicho una persona

Dogmatismo: Presenta fórmulas que se expresan como verdades indiscutibles

Impresionismo: Confunde experiencias transitorias con verdades comprobadas

Estereotipismo: Considera verdadera a la generalización insubstanciada

Instrumentalismo: ven en el pensamiento sólo un instrumento de readaptación

Convencionalismo: pragmatismo que no distingue entre verdad experimental, definición y teoría.

Operacionalismo: comprende el valor y significado de un concepto en las operaciones metódicas

Cientificismo: Pretende elevar todo conocimiento a la categoría científica.

La estructura epistemológica de toda disciplina está estructurada con base en el sistema tripalato: teoría, método y técnica.

➔ Aproximación de los objetos

El concepto de método tiene cuatro sentidos fundamentales:

el sentido filosófico - nivel más abstracto que designa procedimientos lógicos aplicables a toda investigación-,

el sentido como actitud concreta frente al objeto - determinante de los modos particulares de organizar la investigación- **el sentido que lo relaciona con tentativas de explicación** - que supone una posición filosófica-, y

el sentido del método ligado a un ámbito específico de conocimiento- que implica una manera particular de actuar.



La formulación lógica de los métodos de investigación en cada disciplina requiere del análisis previo de la naturaleza de las actividades que le son propias para determinarlas con claridad. A todos los métodos son comunes los razonamientos fundamentales derivados de la lógica:

Método deductivo o de deducción: es el método clásico del razonamiento a priori, los conceptos se infieren a los hechos. Este método supone la construcción de un sistema axiomático partiendo de definiciones de orden formal que no necesitan de orden empírico.

Método inductivo o inducción: Se caracteriza por establecer los conceptos a partir de los hechos -parte del contacto con el objeto- la inducción llega a verdades probables.

Método dialéctico: Su proceso implica una afirmación inicial, su negación y la negación de ésta que es a su vez una nueva afirmación que da origen a un nuevo ciclo.

Hermenéutica: Cuyo objetivo principal es el de el estudio de contenido y su interpretación así como la comprensión del sentido del texto. En sentido estricto no se considera un método, rechaza precisamente un modelo sistematizado y de una estructura lineal y rígida de acercamiento al objeto.

Método fenomenológico: Considera las experiencias cotidianas como objeto de la ciencia utilizable para expresar enunciados descriptivos del fenómeno que debe de ser ubicado en el tiempo y el espacio. La fenomenología es pues, ante todo, un modo de investigar, una manera de acceder al conocimiento, el cómo preguntar al objeto y cómo responder.

Método estructuralista: pretende entender los fenómenos sociales en función de las relaciones formales.

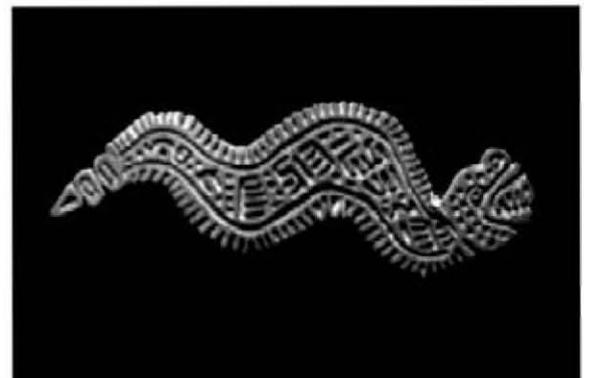
Modelo numérico: cuantitativo o nomotécnico, basado en estudio de cantidades reduce todas las fuerzas u una variable cuantificada.

Modelo Cualitativo: fundamentado en el estudio de cualidades, parte de los hechos o datos objetivos, los describe y explica y establece relaciones, sugiere la verificación experimental.

Modelo analógico: permite establecer un modelo artificial como equivalente del fenómeno real para simular el contacto entre las posibles relaciones

Modelo racional: se pretende visualizar los núcleos de optimización de variables concretas, permite delinear las posibles interrelaciones entre sus aspectos

Modelo ideográfico: cuya meta es la comprensión del comportamiento del individuo.



➔ Información y conocimiento

El trabajo intelectual suele ser considerado por los diseñadores como una práctica marginal de las utilidades concretas, la carrera operativa paralela al conocimiento teórico afecta profundamente la continuidad e integridad de la disciplina se ha visto condicionada durante la última década por el deslumbrante atractivo de la tecnología digital.

El diseño es el resultado de la actividad consciente de configurar imágenes que constituye su aspecto formal, su contenido ha de ser determinado por ideas relativas a las imágenes a las que es esencial la percepción visual.

El diseño tiene un aspecto teórico referente a los conceptos que le sustentan, un aspecto técnico concerniente a los medios por los cuales se crea la imagen visual y un aspecto artístico, poético, que establece un texto entre quien crea el diseño y quienes lo perciben y lo contemplan, éstos entre sí y entre éstos y la obra. En consecuencia el diseño implica un fenómeno de comunicación en el que intervienen factores objetivos, subjetivos. El diseño es como otras disciplinas, unidad de saber, un conjunto de conocimientos unificados merced a ciertos principios, pero no es un cuerpo de verdades cerradas, al contrario, se halla en relación permanente y dinámica con otros ámbitos cognoscitivos.

➔ Diseño, un universo de conocimientos.

El diseño gráfico es la disciplina proyectual orientada hacia la resolución de problemas de comunicación visual que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación y según sus necesidades físicas y espirituales.

Fenómeno de comunicación gráfica: Comprende por el emisor, necesidad, mensaje relaciones entre el mensaje y las referencias de la realidad.

Fenómeno de percepción visual: Integrado por la realidad percibida - que incluye tanto al objeto central de la percepción como el contexto



Fenómeno de configuración o representación: Que incluye la realidad material y la imaginaria - relación entre signos y objetos que incluyen las operaciones materiales, perceptivas, así como las reglas gráficas y tecnológicas

Fenómeno de semiosis: Establece la correlación entre las sustancias y formas de la expresión

Fenómeno de producción: Implica los procedimientos sistemáticos, las relaciones con la técnica y la tecnología

Nociones básicas de la comunicación visual:

Semiosis: es la posibilidad de uso de los signos, la capacidad de evocar, representar o referirse algo, relaciones entre el significante y el significado

Sintáctica: comprende las reglas de organización y composición que determinan los alcances combinatorios permisibles de los elementos visuales fundamentales

Semántica: comprende las posibles relaciones entre los signos visuales con objetos o ideas a los que son aplicables

Pragmática: comprende las posibles relaciones de los signos con los interpretes, la primera que describe los vínculos entre la necesidad, el mensaje y los diseñadores y la segunda que se interesa exclusivamente por los vínculos entre los preceptores, receptores o usuarios del diseño y los objetos de la comunicación visual.

Signos indexicos: aquellos que pueden significar una sola idea u objeto

Signos caracterizadores: aquellos que pueden significar una pluralidad de cosas y por ello combinarse de diversas formas que expliquen o restrinjan el alcance de su aplicación

Signos universales: aquellos que pueden significar cualquier cosa cuyas relaciones son abiertas a cualquier signo y tienen implicaciones universales (una flecha)

Sentido: la interrelación de códigos un texto visual en el marco de un discurso determinado, lo diseñado siempre presenta más de un significado, el diseño es polisémico: siempre presenta más de un sentido

La ambigüedad en un objeto de diseño gráfico puede provocar la transferencia inconsciente de sentido

Texto: Entendido como unidad pertinente de comunicación, por el cual no se comprende al signo aislado ni siquiera un conjunto de signos (la letra y la palabra en la teoría lingüística) sino un bloque estructurado y coherente de signos que comprende las intenciones comunicativas de un diseño visual

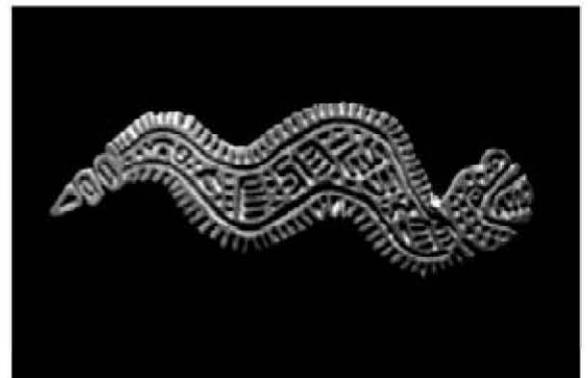
Contexto: Se refiere a toda la realidad que rodea un signo, como experiencia de los receptores. Se puede entender el complejo contextual integrado por:

Contexto visual

Contexto discursivo: sistema de significados

Contexto de situación: circunstancias particulares que rodea un discurso visual

Contexto regional: espacio cognoscitivo, un signo funciona,



distinguirse zona, ambito y ambiente
 Contexto emocional: aspectos afectivos
 Contexto cultural: conjunto de elementos con el modo de vida,
 habitos, costumbres

➔ Generos del Diseño Gráfico

Géneros: la idea de genero permite concebir las diversas manifestaciones discursivas del diseño de la comunicación grafica en una taxonomia de medios

Genero editorial: cuyo diseño grafico depende del texto continuo , su duración varia desde el tiempo breve hasta la permanencia indefinida

Genero paraeditorial: Como origen de un texto minimo, reducido generalmente a información breve, su duración a pesar de variable es efimera

Genero extraeditorial: tiene un tema determinado, pueden o no integrar texto, sin embargo este siempre esta condicionado por la imagen

Genero informativo e indicativo: cuyo diseño grafico se basa en imagen, proporcionan información aunque carezcan de texto

Genero ornamental: su diseño grafico se basa en elementos morfológicos simples

Genero narrativo lineal: manifestaciones graficas por medio del dibujo

Genero narrativo no lineal: Se manifiesta mediante dibujo y texto organizados con base en el lenguaje digital, su lectura es electrónica, la proximidad con el receptor es equivalente a la cercanía que este pueda tener frente al monitor

➔ Codigos

Un código es un sistema de significado común para los miembros de una cultura o subcultura. Está compuesto de signo (por ejemplo, signos físicos que representan algo diferente de ellos mismos) y de reglas o convenciones que determinan cómo y en qué contexto se utilizan estos signos y como pueden ser combinados para formar mensajes más complejos.

Las características físicas de los canales determinan la



naturaleza de los códigos que puedan transmitir. El teléfono se limita al lenguaje verbal y a los elementos paralingüísticos, los códigos de entonación, acento, volumen, etc.

Un ejemplo de ello lo podemos encontrar en el alfabeto que usamos; un signo "C", es una unidad, diferente a todas las demás contenidas en un mismo código (alfabeto) pero aunque esta es diferente a todas las otras unidades, tiene rasgos comunes a los otros signos del mismo código (A D H G L) y para cumplir con su tarea de comunicación debe de interactuar con estos otros signos en ese mismo contexto, es decir no podría comunicar en otro tipo de códigos (3 8 4 7 2).

➔ Dimension cognoscitiva del diseño

Modelo de la comunicación grafica

Se debe partir del imperativo de que en el fenómeno de comunicación gráfica, se extienden dos planos de la realidad, uno pertenece a la realidad externa en la que se comprenden los actores mismos de la comunicación y el otro es el que se integra en la configuración materializada del mensaje

Emisor externo

Necesidad de comunicación:

Diseñador

Primer nivel de semiosis

Proceso de diseño

Segundo nivel de semiosis

Medio: es la materialización grafica del proceso de diseño

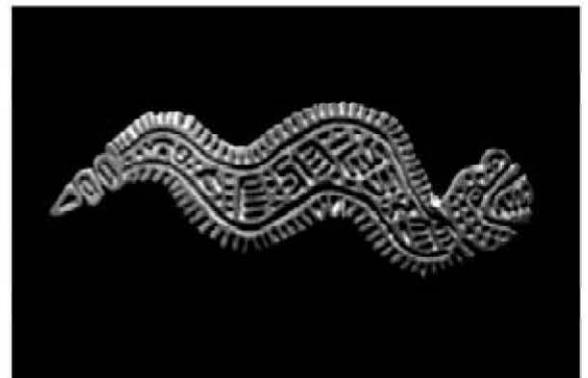
Emisor interno: es quien le dice algo a alguien

Mensaje: es la traducción de la necesidad en terminos de forma y contenido, se expresa verbal y visualmente

Receptor: es quien percibe el medio, interpreta el mensaje

Idea del diseño gráfico: la comunicación gráfica encuentra la materialización de su función expresiva en lo diseñado

El diseño gráfico se basa en el desarrollo de un texto visual, en que se realiza la comprensión a través de la



De hecho, como expresión, el diseño muestra un plano locucionario o sintáctico (cómo dice el texto visual), un plano ilocucionario o semántico (qué dice el texto visual) y un plano prelocucionario o pragmático (para qué y para quién lo dice)

➔ Teoría del diseño

Define los alcances y limitaciones de la disciplina misma, describe los nichos de conocimiento que le son exclusivos y sus relaciones epistemológicas.

Teoría de la imagen: integra las definiciones de forma, clasifica sus manifestaciones y norma los criterios de su articulación como respuesta concreta a necesidades de comunicación expresada en un mensaje específico.

Teoría de la comunicación visual: compila todas aquellas teorías que propone una explicación al fenómeno de comunicación cuya mediación es la percepción visual.

Teoría de la percepción visual: una explicación de alguno de los momentos del fenómeno de percepción visual

Retórica de la imagen: la retórica como técnica consiste en la elaboración programada de un mensaje a fin de que resulte efectivo al persuadir, se ocupa de lo que es verosímil en la comunicación visual.

Teoría del color: comprende todas aquellas contribuciones a la sistematización y reconocimiento del color, parte de los métodos objetivo-basado en el conocimiento cuantitativo a partir de la espectrometría y la temperatura del color; comparativo- basado en las relaciones que los receptores llevan a cabo del color con referencias de la naturaleza

Estilística del diseño gráfico: explica en detalle en qué consisten las maneras específicas o características de expresión del diseño de la comunicación visual, indica las categorías estéticas dominantes en tiempo o lugar determinado

Historia del diseño gráfico: expresa el esfuerzo por elaborar testimonios acerca de las principales etapas, manifestaciones, representantes, obras y estilos de la comunicación gráfica.

Relaciones interdisciplinarias fundamentales: los posibles vínculos con diferentes ámbitos de conocimiento que estudian algunos objetos del diseño son:

Arquitectura: proporciona al diseño los conceptos básicos aplicables en la ubicación de objetos bidimensionales



Artes Plásticas: Disciplina con la que el diseño de la comunicación comparte fundamentos de la teoría del arte, principios teórico-prácticos de la forma, principios de composición, derivaciones de la estilística y factores de la expresión plástica y poética de la imagen

Antropología: Proporciona desde la Antropología física, los estudios avanzados en las descripciones físicas del ser humano

Comunicación: Se ha vinculado con el diseño gráfico a partir de las teorías de la comunicación de masa para la definición y explicación del fenómeno de comunicación visual, su proceso y los actores del mismo

Diseño industrial: Disciplina a la que acude el diseño de la comunicación gráfica para la comprensión de materiales y procesos de producción para las posibles relaciones de los objetos bidimensionales con objetos tridimensionales

Economía: estudia el comportamiento de los objetos de diseño en los procesos de producción, distribución, circulación y consumo momentos del proceso económico.

Filosofía: En tanto establece los fundamentos del conocimiento y sus objetos a las ciencias propoeciona los lineamientos que permiten la comprensión de los aspectos cognitivos y valorativos de los objetos del diseño

Epistemología: o teoría del conocimiento

Logica: para hacer coherente la estructura interna del diseño

Estética: que aporta los criterios de belleza

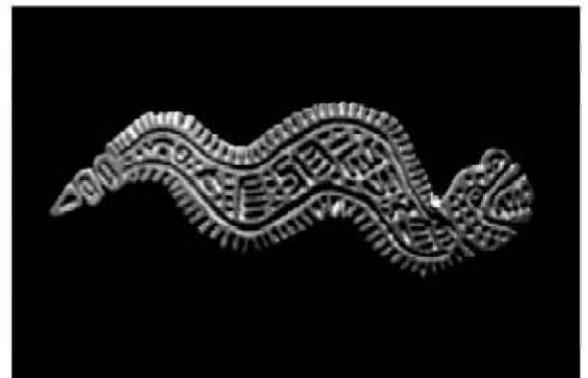
Ética; que guía el sentido personal

Historia: Construye la memoria del diseño en el proceso de investigación y conocimiento del pasado del hombre en la sociedad y su relación con la comunicación gráfica

Lingüística: Aporta las figuras de la retórica para la conformación de la retórica visual, se considera uno de los puntos de partida epistemológicos para la comprensión de la semiótica.

Psicología: se interesa por la explicación científica de los procesos de percepción, en lo particular aporta los estudios realizados en torno al fenómeno de la percepción visual-en relación con la forma, el color, los patrones visuales, el tamaño y la distancia e incluye diversas teorías que explican alguno de sus aspectos.

Semiótica: Como doctrina general de los signos, se ocupa de la definición del lenguaje visual en tanto signos sujetos a la formulación de un sistema denominado semiótica visual con las correspondientes determinaciones sintácticas, semánticas y pragmáticas



Sociología: Hace referencia al estudio sistemático de las relaciones y expresiones del diseño en la sociedad y los procesos de interrelación que se producen entre los objetos de diseño.

Matemáticas y geometría: Integran los conocimientos de magnitudes y cantidades y sus posibles variaciones espacio temporales a la solución de escalas, razones y proporciones, transformaciones, comparación

➔ Entender el diseño: proyectos académicos

Comprensión sensorial: Es el primer nivel de comprensión de los objetos, se ocupa de cómo se presentan en las primeras impresiones.

Comprensión histórica: Se refiere a la ubicación temporal del objeto, incluye la identificación de la cultura a la que pertenece y su definición en el pasado, presente o futuro del diseño.

Comprensión simbólica: Se ocupa de aquello que representa el objeto y con ello el valor y sentido que puede tener para la cultura.

Comprensión conceptual: Implica la traducción del objeto a ideas o conceptos. Es el nivel más rico y complejo ya que para acceder a él es necesario relacionar la comunicación gráfica con todas las ciencias naturales y sociales.

Comprensión valorativa: en ella se confronta el objeto de diseño con todo aquello que contenga un valor -belleza, justicia, verdad, honradez.

Comprensión técnica: este nivel posibilita la traducción del objeto a la comprensión o reconocimiento de la manera en que fue configurado.

➔ Definición del proyecto académico:

Entre la diversidad de posibles proyectos académicos se encuentra la tesis como el más problemático. Una tesis da la oportunidad académica de adquirir conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos.

La tesis de licenciatura es un trabajo escrito en el cual el estudiante demuestra sus conocimientos teóricos fundamentales de la disciplina así como su capacidad para relacionarlos metodica, técnica y operativamente o proyectos prácticos concernientes a ella, por lo general corresponde a relaciones intradisciplinarias.

El desarrollo de la tesis incluye:

1.- Elaboración del esquema de investigación: introducción, presentación esquemática, conclusiones o generalizaciones, notas, fuentes, glosarios y



apendices

2.-Recopilación de fuentes sobre dicho tema, se considera una fuente todo documento que proporcione información o conocimiento

3.- ordenar las fuentes en relación con el esquema

4.-sistematizar la consulta y lectura de las fuentes

5.- recopilar información

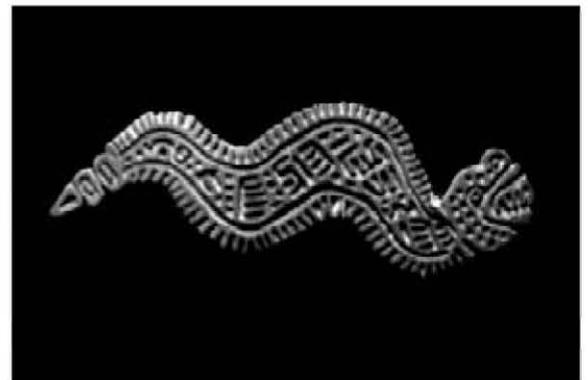
6.-examinar las especificaciones del esquema partiendo de cero a la luz de las fuentes consultadas

7.-dar una forma orgánica a la información recopilada, es decir, clasificarla conforme al esquema de investigación

Hacer el Diseño:

Proyectos profesionales

El diseño de la comunicación gráfica parte de la lectura de un problema y su entorno, no puede ni debe limitarse a la reproducción de significados previos ni de formaciones discursivas dominantes que condicionan el contexto de la necesidad de comunicación, por lo tanto comparte elementos fundamentales como la segmentación del problema, el análisis de las partes y la articulación semántica, la consecuente síntesis reestructura elementos pertenecientes a diversos sistemas culturales y permite el entrecruzamiento de códigos. El diseño es ante todo una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de los problemas que plantea el hombre en su adaptación al entorno en función de sus necesidades de comunicación. Para el diseñador la comprensión del problema consiste en localizar, analizar y solucionar problemas formales de carácter estético y funcional. Todo problema de diseño se inicia por la ubicación de una necesidad de comunicación. Las necesidades de comunicación son determinadas por la cultura y la civilización y por ello su valor y función varían según el contexto donde se dan. El diseño de la comunicación gráfica satisface necesidades que concreta por medio de la configuración de significados. Cada problema de comunicación gráfico tiene su estructura propia. La cuestión fundamental no radica en cómo se hace un cartel o un logotipo o una revista, sino en entender qué es cada género, quién dice qué a quién y en qué situación. El diseño gráfico concluyó ya sus etapas intuicionistas y empiristas, hoy en día se requiere de una actitud pragmática.



CAPITULO 3 LOS SELLOS PREHISPANICOS

Junto con los restos arquitectónicos, grandes esculturas y murales, la gente prehispánica de México nos dejó artefactos más pequeños y numerosos. Los millares de vestigios de cerámica, muchos de ellos grabados o pintados, fueron fabricados para el uso de la casa y honrar a los muertos. Otros millares de figurines grandes y pequeños nos dicen mucho del aspecto de la gente, y de lo que adoraban. Hay también millares de objetos pequeños, incluyendo joyería de los malacates y adornos personales en todas las clases de materiales; mosaico; plumaje; y sellos de la arcilla. Estos sellos son físicamente planos, con una manija en el lateral enfrente del diseño, o cilíndrico, una forma que tenga que ser rodada para producir una impresión de su diseño. Los cilíndricos son generalmente huecos y uno puede poner un palillo a través para rodarlos. Algunos cilindros tienen manijas

Cuando son descubiertos los sellos de la arcilla, son clasificados por los arqueólogos bajo la denominación de misceláneo es por esto que existe muy poca literatura en el tema, e incluso los informes arqueológicos indican raramente cuando, donde cómo y con lo que se han encontrado otros objetos los sellos.

En vista de la abundancia de estos sellos, la riqueza y la variedad de sus diseños, el arte imaginativo con el cual fueron hechas y la contribución que una comprensión de él podría hacer obviamente a nuestro conocimiento de las culturas en las cuales fueron encontradas, esta negligencia es sorprendente. Quizás puede ser explicada por la novedad relativa del mucho del trabajo sobre el arqueología en Mesoamerica y por la urgencia primero de abordar otros aspectos del tema.

La procedencia y la fecha de las estampillas el sistema de fechar usado en este material es muy general, limitado a las amplias clasificaciones aplicadas generalmente a México precolombino, preclásico, obra clásica y post-clásico.



El periodo preclásico refiere al período entre 1800 y 200 A.C. y se divide generalmente en tres etapas: Temprano, 1800 a 1300 A.C. Medio, 1300 a 800 A.C. y Tardío 800 a 200

Los funcionamientos clásicos del período a partir de 200 D.C. a 800 D.C. y se divide en temprano, 200 A.C. a 300 D.C. y tarde, 300 a 800 D.C.

El posterior la obra clásica es antigua a partir de 800 D.C. a la conquista española en 1521

Los sellos preclásicos de la cultura Olmeca de Tlalilco y Las Bocas, muchos de los cuales se ilustran en este material, pueden ser anteriores de alrededor 1200 A.C., es decir, durante el preclásico medio, cuando la agricultura campesina había sido establecida, y cuando en otras áreas se convertían en centros ceremonial (tales como el complejo del Venta-Venta-San Lorenzo Tenochtitlan del la en la costa del golfo). Las comunidades de Tlalilco y de Las Bocas, las primeras en el borde de cuál ahora es el Distrito Federal y el segundo sureste de Popocatepetl y de Ixtaccihuatl, son antiguas de cerca de 1350 a 500-300 A.C. Estos siglos marcan la extensión y la culminación de la civilización Olmeca.

Los sellos de Remojadas, un sitio en el estado central de Veracruz, muestran fuerte influencia Olmeca. Aparecen inmediatamente después de Tlalilco y de Las Bocas, es decir sobre los terceros y segundos siglos D.C.

Cuitzeo, norte justo de lo quel ahora es Morelia, capital del estado de Michoacan, parece ser todo un sitio preclásico, pero como no se ha hecho ningunas excavaciones científicas allí se sabe muy poco sobre ella.

La cultura Huasteca, encuentra su punto máximo en el período clásico, se extendió por lo que ahora es el norte de Veracruz hasta el centro de Tamaulipas, San Luis Potosí y Querétaro. Aunque es difícil obtener datos exactos sobre ellos, la mayoría de los sellos de la Huasteca ilustradas en





este material pertenecen al período clásico, aunque algunas pueden fechar en el post-clásico. Por lo que se ha podido comprobar, la mayoría viene del sector norte de Veracruz.

Zempoala es otro sitio de Veracruz del cual un número de sellos serán ilustradas. Este lugar era un importante centro de la cultura Azteca con extensas construcciones situadas justo al norte del puerto de Veracruz. Todas los sellos de los Aztecas, pertenecientes al estado de Veracruz, Guerrero o el estado de México, fechan una mitad antes del siglo de la Conquista.

Las estampillas de la cultura Tolteca de las montañas centrales, de las cuales son pocas, son pertenecientes al post-Clásico y fecha de alrededor 900 D.C. los del EL Chanal, Colima, probablemente datan a partir de un siglo o dos más adelante.

De las dos formas principales de sellos, cilíndrico y plano, se dice en general que los sellos cilíndricos prevalecieron en los periodos clásicos preclásicos tempranos y los sellos planos después de eso. Sin embargo los sellos cilíndricos fueron utilizados completamente en el preclásico, la forma del cilindro sobrevivió hasta que la conquista.

La procedencia de los sellos plantea temas interesantes. La aparición de México parece estar en las montañas centrales, cerca de lo que ahora es el Distrito Federal. Tlalilco, que ha llenado de esplendor, esa zona era una aldea pequeña en el borde de un lago cubierto por el área ahora ocupada por Ciudad de México. Después de que la aldea fuera establecida, algunas familias Olmecas se establecieron en ella, trayendo con ellos una cultura superior y nuevas técnicas y estética. Si sucedió de esta manera o no, se sabe, pero después de que el establecimiento de la comunidad de Tlalilco surgió una gran influencia Olmeca, y cambiara grandemente su vida cultural. No se sabe si la fabricación de sellos fue introducido por los olmecas o si esa influencia fue después asumido los Olmecas.



De Tlalilco los sellos son puramente Olmecas, hay otras que se parecen no tener ningún rastro de la influencia de Olmeca. El último se habría podido hacer antes de la llegada del Olmecas o en establecimientos vecinos después de su llegada.

El otro proveedor de las sellos de arcilla en las montañas centrales es Las Bocas vecino de Tlalilco. Tiene centenares de sellos con los diseños puramente Olmecas similares en muchos aspectos a éstos de Tlalilco. Recientemente algunos sellos olmecas han aparecido en Xochipala, Guerrero; otros de Tlapacoya, algunas millas al este del Distrito Federal; y otros de varios sitios en cuáles ahora son los estados de México, Morelos Guerrero y Puebla. Sin embargo, ningún sello encontrado en Tlalilco y Las Bocas puede ser autenticado pero que no se ha encontrado en el sitio de la costa del golfo que como es bien sabido la región olmeca corresponde a la Venta-Venta-San Lorenzo Tenochtitlán.

No hay ningún, o virtualmente ningún sello proveniente del área Maya. En las excavaciones un puñado de sellos ha sido descubiertos, pero éstos parecen haber sido dejados en el territorio Maya por los comerciantes del oeste y del norte y no haber sido producidos por la civilización Maya. Es posible que los Mayas tuvieran sellos hechos de madera, pero esto es dudoso por dos razones. Primero, la madera no es tan conveniente material para los sellos como el barro, y, segundo, sabemos de otras fuentes del arte que los Mayas no tenía ninguna carencia de las habilidades para el manejo del barro. Por lo tanto debemos concluir que los Mayas no produjo sellos. Esto debe ser considerado, junto con la ausencia evidente de sellos en la "cuna de la civilización Olmeca," cuando se considera el propósito para el cual los sellos fueron hechos.

Lo siguiente que debe ser observado es la escasez relativa de sellos en los grandes centros ceremoniales del período clásico, tales como Monte Albán, Xochicalco y Teotihuacán. Relativamente pocas sellos se han encontrado en



Teotihuacán. Este hecho se parecería señalar a la insignificancia relativa de sellos en esa cultura.

El período clásico produjo muchos sellos de cerámica en el centro de Veracruz, en la región Huasteca, y en las regiones occidentales (ahora los estados de Michoacán, Colima, Jalisco y Nayarit). Una gran cantidad de estampillas Toltecas vienen del El Chanal en Colima, y de menos tipos variados de sitios dispersados en el valle de México. Bajo los Aztecas había un renacimiento de la producción de sellos encontrados al parecer sitios en Guerrero, Veracruz y las montañas centrales.

La presencia o la ausencia de sellos en diversos lugares y en diversos momentos es uno de los factores que se deben tomar en consideración a la hora de calcular el significado y del uso de estos objetos. Sirvieron al parecer una función en Tlalilco para los cuales no fueron necesitados en Las Bocas ni, más adelante, en Uxmal, Chichén Itzá o Palenque. Tenían una significación en la vida diaria del centro de Veracruz y del área Huasteca en el período clásico que fue concedido evidentemente en otras formas del arte durante el mismo período en Monte Albán y Xochicalco.

La significación y el uso de los sellos de barro.

Alguien dijo que los sellos fueron utilizados por la gente prehispánica para pintar sus cuerpos y caras, y se ha repetido desde entonces, la declaración original no fue documentada evidentemente, si éste fuera el propósito de los sellos, esperaríamos encontrarlos producidos dondequiera que existiera la gente. Nadie pueden decir que lo que los Mayas hicieron no era adomar sus cuerpos y caras con diseños pintados - con todo no hay estampillas Mayas. ¿Cómo podemos explicar esto excepto desechando la noción que el propósito de los sellos era adomar la figura humana?

Nuestras fuentes principales de la información en cuanto a como se veía la gente prehispánica, cómo se adornaba, son



las pinturas, los códices, esculturas y los figurines que se nos han dejado. De los figurines muchos eran pintados; uno no puede sino asumir que estaban pintados de manera semejante como se representan. Las pinturas y los figurines muestran gente pintada con fuertes bandas horizontales y verticales, con círculos en alrededor de los ojos o en los pechos, o bandas bajo la nariz. Piña Chan¹ (1955) ha hecho los dibujos muy exactos de la decoración en trece figurines típicos de Tlalilco. Uno demuestra dos rayas en los muslos, tres del cuero cabelludo a cada ojo, y dos a lo largo de los brazos; otros, dos bandas alrededor del brazo y de las mejillas, la frente y el cuero cabelludo. Solamente un adorno en este tipo se habría podido hacer posiblemente con un sello una huella en cada mejilla de una de las caras. Séjourné² (1966) escribe con respecto a Teotihuacan que "ninguno de los personajes innumerables que aparecen en los frescos, de las esculturas o de la cerámica se adorne siempre con un diseño facial que habrían podido ser impresos por uno de estos sellos". La mayoría de pinturas humanas atestiguan no solamente que la piel humana fue pintada a mano: los cronistas españoles, que vinieron a México inmediatamente después de la conquista, divulgaron sobre muchos aspectos de la vida cotidiana y registró todo sobre ella, podría aprender de sus últimos costumbres e historia, sellos nunca mencionados. Puesto que describieron lo que vieron en el mercado, se parecería que los sellos no estaban en evidentemente allí. Ningunos de estos historiadores divulgaron ciertamente considerar la piel humana estampada en la preparación para las fiestas o las ceremonias, Motolinía, por el contrario escribió que³ "por la mañana, pintores, hombres y mujeres, vino al tianquisco, que es el mercado, con muchos colores y cepillos, y pintaron las caras, los brazos y las piernas de los que tenían que bailar de la manera que desearon.... De esta manera los pintaron para salir a luchar cuando había una guerra o luchar "

La falta de los cronistas de mencionar sellos es difícil de explicar. Pareciere posible que la función de sellos era algo privada entre los sacerdotes y los seguidores que no



ocurrieron en el mercado o el otro lugar público en donde los investigadores españoles lo habrían observado. O, puede ser que los sellos hubieran dejado de ser importantes para el final del período de Azteca y por lo tanto habían escapado la atención del español. El punto principal, sin embargo, es que tenemos la evidencia circunstancial que no fueron pintadas por sellos.

A menos que y hasta nueva evidencia se presente por el contrario, la conclusión que se dará, después es que mientras que un sello ocasional se habría podido utilizar para pintar la piel humana y pudo haber sido así que utilizado, ésta no era la principal función de los sellos. También se ha indicado, asimismo sin la documentación, que estos objetos de cerámica fueron utilizados para estampar los textiles. Por razones climáticas casi ningunos textiles perteneciente al período prehispánico han sobrevivido en México; los diseños de esos pocos que han sobrevivido eran hechos a mano, no estampado. Podemos, por lo tanto, concluir que la impresión del paño no era la principal ni incluso una función importante de los sellos.

Algunos eruditos también han demandado que los sellos fueron utilizados para adornar la cerámica. Aquí la discusión es más complicada, puesto que hay muy pocos objetos de cerámica en los cuales aparecen los diseños que se habrían podido hacer por los sellos. La confusión en estos casos se presenta del hecho que en los diseños en la pregunta el positivo y la negativa son permutables. Si estampado por un molde, no un sello (estampilla). "por la definición, un diseño del sello impresionado en una superficie suave tal como arcilla produce un diseño negativo, mientras que un molde, incidido negativamente, produce un diseño positivo. Como entonces la conclusión está clara: el estampar de la cerámica era ni un uso principal ni importante de sellos; y; mientras que puede haber algunos ejemplos de la cerámica sello-estampada, son la excepción".

Otra interpretación de la función de sellos de cerámica es



que fueron utilizados en México antiguo como en Europa para identificar o validar los documentos escritos o pintados en el papel. El problema aquí es que los sellos de cerámica es que la mayoría de los realizados en este periodo son de una originalidad, y libertad de diseños, variedad en los conceptos representados y de la manera de representarlos. Los estilos llegaron a ser después de eso más rígidos, las ideas restringidas. Comparando cualquier grupo de veinticinco sellos Olmecas con un grupo similar de sellos Aztecas la deterioración será revelada claramente, numéricamente solamente, han más sellos preclásico que post-clásicos sobrevivido, aunque los anteriores fueron enterrados unos dos mil años antes. Si la función de los sellos debiera sellar o identificar documentos, uno esperaría que la producción y la variedad de sellos aumentaran con la creciente población y de sus instituciones. Mientras que la sociedad creció de tamaño y la complejidad allí tendría una demanda siempre mayor para los sellos, cada uno con su marca particular.

Estos diseños son los adornos de la magia, los símbolos de la mitología, los talismanes de la religión. Representan las energías que traen las nubes, la lluvia, el agua. Sus signos propiamente muestran las fuerzas que fertilizan la tierra y hacen que crezcan las cosas.

Estos objetos portables de la arcilla que hicieron posible la reproducción fácil de tales diseños, constituidos **la prensa del México prehispanico**. La evidencia circunstancial indica, que los sellos de cerámica estaban en la posesión de los hechiceros, que los estamparon o rodaron en la cantidad deseada en el tipo de papel entonces en uso, y después distribuían estas impresiones a la gente. El método de impresión debe haber sido en mucho igual en los días. La impresión fue quemada probablemente, una costumbre todavía seguida en partes de México, o quizás fue colocada en el campo en el tiempo el plantar.

Fray Bernardino de Sahún⁴, el cronista franciscano notable



de la vida mexicana, describe cómo cortaron o pintaron papeles, algunos con "las figuras de serpientes con sus cabezas, los ojos, las bocas, las lengüetas y los cuellos" y aún otros que fueron cortadas "en la forma de mariposas." Él dice cómo estos papeles fueron ofrecidos a los dioses. Los dedicados al dios del fuego fueron colocados ante la fogata, los consagrados al dios del camino fueron arreglados en una manera ordenada en el patio, y éstos para el dios de los comerciantes seguían atados a las personas. La ceremonia continuó con la degollación de una codorniz "en el honor del fuego." Uno de los comerciantes entonces "dibujó sangre de sus oídos... y algunos también dibujaron sangre de sus lengüetas, después él dijo una palabra mágica y echó su sangre en el fuego cuatro veces, después él salpico con sangre los papeles que habían sido designados como ofreciendo al fuego." El ritual continuo hasta que finalmente el comerciante quemó los papeles en la fogata hasta consumirse en el patio. Si los papeles en la fogata se ahumaban y no se quemaban era un presagio de enfermedad y el comerciante "comenzaba a temer que una desgracia le aconteciera... Pero si él veía que los papeles se encendían y ardían lo tomaba como buen presagio."

Como es razonable suponer, este ritual del pintar-papel era un desarrollo de rituales similares con el papel impreso con los sellos, Sahagun ha descrito para nosotros una tradición religiosa que caracterizó no solamente muchos siglos de la vida prehispánica sino también una que una que persisten a este mismo día. Los recortes de papel son hoy los descendientes de la mano de las tiras de papel Azteca pintada con ulli, y no es absolutamente lógico? el papel Azteca adornado con los sellos de cerámica.

Muchos de los sellos hablan por sí mismos, nos dicen por lo menos para lo que no fueron hechas. No fueron hechas para el cuerpo o la decoración facial, para estampar la cerámica, para la impresión de textil, o para la identificación o la validación. Esta teoría ayudaría a explicar la ausencia de sellos en ciertas áreas importantes. En los centros



ceremoniales Mayas y en otros del período clásico, tales como Teotihuacán, Monte Albán y Xochicalco, había una abundancia del otro material para realizar la función de la comunicación mágica entre la humanidad y la divinidad: esculturas, murales, templos, pirámides, observatorios y ceremonias elaboradas. La mayoría éstos también existieron en el complejo del Venta-Venta-San Lorenzo Tenochtitlán. Quizás por esta razón esos objetos relativamente pequeños, comunes, no eran necesarios y no fueron producidos así, ni fueron producidos en números muy pequeños. Los sellos Aztecas se encuentran hoy la mayor parte en áreas periféricas al sitio de la capital Azteca, Tenochtitlán. Los de Cuautitlan son idénticos a los de los sitios de Zempoala y de Guerrero y aparecen haber alcanzado allí por el comercio.

Las ilustraciones en este material se reproducen de tamaño real de los sellos de barro.

Los sellos nos hablan con sus diseños que cautivan con símbolos que hace centenares de años que hablaron de México antiguo. Los sellos de cerámica merecen la mayor consideración que el tener acordado hasta ahora.

➔ Imprenta prehispánica

La perfección artística de los diseños en la gran cantidad de sellos de barro encontrados, nos obliga a suponer un arte de imprimir generalizado y constante entre las naciones precolombinas de mesoamérica. Estos pueblos utilizaron la imprenta plana y la rotativa durante más de dos mil quinientos años. Siendo la estampación de ornatos, glifos o letras un factor importante para estimar el grado de adelanto cultural. conocemos miles de sellos prehispánicos de varias épocas y culturas, pero no hemos visto ni un papel, ni una tela, ni un solo trozo de piel, con la impresión de estos.

➔ Sistema Pictográfico e iconización

Veamos con más detalle cómo funciona este sistema. En la base, emplea un cierto número de pictogramas. Su principio





es sencillo: el dibujo representa a la cosa. Naturalmente, este principio se adapta a diversas convenciones, Sobre todo estilización, referencia simbólica, representación de la parte por el todo. Así, el signo "jaguar" puede representarse con una figura completa, una cabeza felina o simplemente una oreja del animal.

Para designar una ciudad, los escribas aztecas, mixtecos o zapotecas, emplean el glifo de una montaña estilizada. A menudo, ese pictograma posee una dimensión ideográfica en la medida en que se traduce, mas allá de la cosa representada, una idea o un concepto. En los aztecas, un escudo asociado con flechas expresa la idea de guerra; un templo en llamas es sinónimo de derrota. Un símbolo más esotérico, dos olas entrelazadas, una roja y otra amarilla, evoca la sangre y el fuego, es decir la guerra sagrada y el sacrificio humano. Una voluta horizontal que emerge de la boca de un personaje indica poder y califica al individuo designado de este modo como un soberano, un jefe o un dios.

El destino normal de un glifo -pictográfico o ideográfico- es estar asociado con elementos figurativos: personajes humanos o animales en una escenificación más o menos elaborada. La disposición de los glifos no obedece a las reglas absolutas.

➔ Materiales

Los sellos eran generalmente hechos sobre arcilla cocida al horno, ocasionalmente se encuentra el uso de otros materiales como las 2 muestras de piedra encontradas en Yucatán, una de cobre de Patzcuaro, y alguna otra hecha de hueso en Xochimilco. Es evidente que la piedra no era el opción de material para esta clase de instrumento. Si fue utilizado alguno de oro o plata, los sellos no han sido aun encontradas o han sido perdidas tiempo atrás.

La madera y el hueso no han sobrevivido el desgaste del



tiempo y quizá esta sea la razón por la cual la mayoría que aun existen son de cerámica.

→ Técnicas de manufactura

En el antiguo México las impresiones de barro eran hechas a mano pero la creciente demanda hizo que se introdujera una nueva técnica, la estampación a base de un molde, que acrecentaría la producción

En el barro moldeable uno puede encontrar un cuarto de la composición era tierra, la mezcla era cernida y se le agregaba agua y la emulsión fue dejada reposar por un cierta cierto tiempo hasta que comenzara a endurecerse. Finalmente el material estaba listo para ser moldeado a mano o para producir el molde. El cocimiento fue hecha en los primitivos hornos, calentados por madera, algo similar a esos se siguen utilizando en la realización de cerámica.

→ La reproducción

La aplicación era realizada cuando la superficie del recipiente cuando estaba aun flexible, el resultado era una decoración en relieve. La cerámica de San Antón, en Cuernavaca, es un buen ejemplo del uso de esta técnica hoy. Los sellos fueron utilizados a veces como un molde para hacer un recipiente entero con sus decoraciones.

La piel, el paño o el papel fueron impresos aplicando una estampilla previamente entintada. Los indígenas estaban familiarizados con una gran variedad de tintas de origen mineral. Algo de lo más común usado para estampar era:

■ tiza de árboles del pino, de un tierra negra, Ocotl, Tlayacac, o del carbón de leña del pino para el negro;

□ tiza o tierra blanca, Tizatlali, y yeso. Chimaltizatl para el blanco;





■ Achiote, cochinilla, nochistli, y la savia del Escuahuitl, el árbol de la sangre, para el rojo; Tecozahuitl, tierra amarilla, la savia del argemone, amapola espinosa y el Zacatlascal, un parásito de ciertos árboles tropicales para el amarillo;

■ añil para el azul; el añil se mezcló con el aceite del chia, del argemone mexicano, o del alumbre, Tlalxocotl.

Los patrones impresos eran rectangulares, circulares, elípticos, triangulares, o irregulares, dependiendo de sus aplicaciones ornamentales. Las impresiones hechas por los sellos cilíndricos tienen dos líneas paralelas que servían como guías marginales en la impresión.

➔ Tamaños

El tamaño varía según el espacio superficial que se adomará. La estampilla más pequeña se sabe media un centímetro cuadrado; el más grande, un tipo cilíndrico de Tlalilco, 23 centímetros en longitud.

➔ Distribución geográfica

Debe ser mencionado que los sellos eran artículos del comercio; así, los lugares en donde se encuentran hoy no son necesariamente sus lugares de origen. En México, se encuentran principalmente en la alta meseta central en el estado de Guerrero y en el golfo de México. Después de la conquista, su uso fue restringido a la impresión de marcas registradas, cerámica, confitería popular, y en algunos lugares, identificación. El diseño geométrico era común en los sellos más antiguos a pesar de su carácter abstracto. La explicación evidente para este rasgo es que el diseño está hecho fácilmente.

➔ Temas

Los sellos y nueces de cerámica también ofrecen una valiosa información sobre el diseño Prehispánico. Estos





motivos abstractos, elementos del calendario, deidades, animales, tanto reales como mitológicos, reptiles, aves, flores y hojas.

Los temas eran:

Motivos geométricos

Formas naturales: flora y fauna

Organismo humano: figuras humanas, cabezas y máscaras, mascarar de divinidades, cráneos, manos, figura humana, fantástica

Formas artificiales: torzales, entrelaces y trenzas, sonajas, juego, movimiento, ornatos relacionados con la arquitectura, trofeos, emblemas ornatos de apariencia cronológica

Los pájaros

En los sellos de arcilla, los pájaros están con frecuencia en la misma categoría con las serpientes. Y de la misma manera que la serpiente los pájaros eran un motivo prominente para las culturas, desde la Olmeca hasta la Azteca

Las siguientes ilustraciones representan los estilos de: Las Bocas y Tlatilco, que son sitios Olmecas; la región Huasteca, que incluye el sur de Tamaulipas norte de Veracruz; por la parte del México occidental: la zona de Colima, Nayarit y Michoacán, incluyendo la zona de el Chanal, sitio Tolteca; y localizaciones en Guerrero, Cuatitlan justo al norte del Distrito Federal, y Zempoala, todos sitios Aztecas.

Según Coe⁵ (1965), la iconografía del complejo de la Venta-Venta-San Lorenzo en el sur de Veracruz, región olmeca, el pájaro está en segundo lugar de importancia solamente en las partes donde el jaguar estaba en primer lugar.

La gran mayoría de pájaros en los sellos de cerámica demuestran ser los realizados mas estilizadamente de entre todos los motivos ; son sobre todo las creaturas más elegantemente caracterizadas, generalmente con rasgos de ave pero raramente se puede hacer una lectura de una





especie de pájaro en particular.

Entre los sellos de la cultura Olmeca encontramos abstracciones y simplificaciones (la parte que representa el conjunto) de lado a lado con el realismo, algunos estudios encuentran identificaciones en los adornos y sus combinaciones que caractericen a diez dioses de los Olmecas, en una estampa olmeca se encuentra características aviaras de uno de sus dioses, esta se lee por la parte negativa de la estampa (la pieza que aparece en blanco) como la representación de este dios, la flecha que es su pico y el círculo a la derecha de él el ojo del dios. Sobre este motivo él interpreta los dedos blancos separados por las rayas negras como siendo cejas y los rebordes del blanco sobre y debajo de la estrella blanca como alas. La forma blanca a la derecha, él la llama la cola aviar del dios.

La estampilla #43 se analiza en la figura siguiente: A = la cresta B = ojo C = pico D = cola E = agarra otros

→ Pie

Hay una gran cantidad de sellos del pie pertenecientes a la cultura

Olmeca, de los lugares Tlatilco y Las Bocas, de hecho hay más estampas que representan pies que cualquier otro objeto.

Después del periodo preclásico muy pocas estampas del pie aparecen y esto demuestra que la cultura se dispersa extensamente.

Una gran variedad de diseños de pie aparece así como muchas variaciones del mismo patrón principal, por esto sería difícil imaginar una manera de adornar un pie que no hubiera sido ya pensado por los Olmecas. No se sabe porqué fueron hechos tantos sellos del pie ni el porque la mayoría fueron hechos con tanto decoro.



La costumbre general, como era de esperarse, era poner cinco dedos al pie, aunque estos artistas primitivos no estaban limitados en lo absoluto por tal regla. Ya que en ciertas ilustraciones, encontramos de seis a nueve dedos del pie, a veces de cuatro o tres dedos, en algunas otras ningún dedo en el pie. También fueron hechas algunas extraordinarias combinaciones de la mano y pie.

El número de dedos del pie puede haber tenido cierta significación que por ahora no se ha descifrado, pero lo que se cree es que el artistas que lo hizo estaban poco interesado en el pie como elemento, sino que estaba interesado en el pie como símbolo de cierto concepto o creencia.

Otros Animales

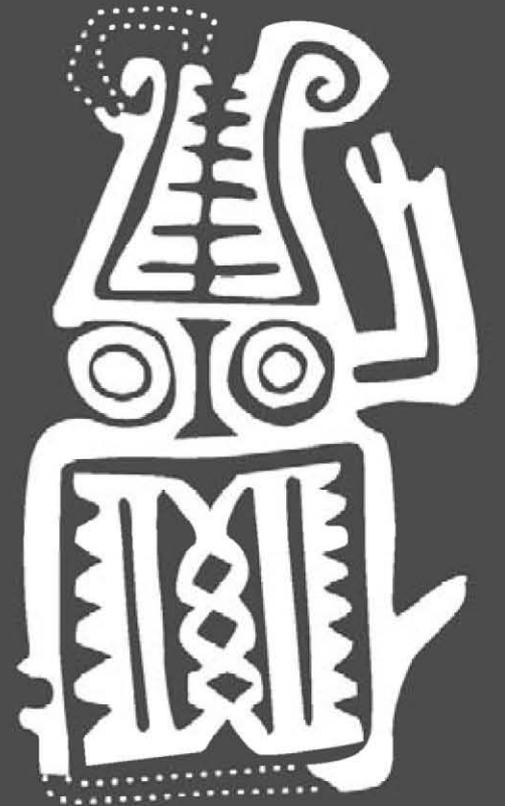
Lagartos y cocodrilos

De los animales la importancia de la serpiente en la mitología prehispánica, es el reflejo de su frecuente aparición en sellos de barro, que no se compara con la de ningún otro reptil. Ninguna tortuga fue encontrada en los motivos realizados en sellos de cerámica y fueron encontrados muy pocos ejemplos de cocodrilos y los lagartos.

Los cocodrilos vienen de áreas extensamente separadas: #1 es del ahora estado de Colima: el segundo con la sección de cola entera, quizás es solamente una tercera parte del sello destruidos, perteneciente a la zona de Cuaititlan en las montañas centrales de la cultura Azteca; otros mas encontrados en la costa del golfo. Las figuras representadas son probablemente a partir del período clásico. Se sabe que también se continuaron haciendo sellos con este motivo en la cultura Azteca hasta el periodo Post-Clásico

Ranas

De los pocos ejemplos de rana encontradas entre los sellos del periodo preclásico uno es de Tlatilco, y es solo una posibilidad que represente realmente a este anfibio. El otro ejemplo encontrado pertenece a la cultura Tolteca en la





del Chanal realizado en el periodo clásico o Post-Clásico

Entre los sellos encontrados hay algunos de seres humanos poniéndose en cuclillas adoptando posturas de estos anfibios.

Las ranas, acorde a una leyenda Maya divulgada, son los asistentes y los músicos del dios Chac. Las ranas son popularmente " enviadas por el rocío de la lluvia." El croar de las ranas es el anuncio de la lluvia.

Perros

Hay pocos ejemplos de sellos que representen a los perros (o, en el caso de # 19, posiblemente un coyote), y todos pertenecen a finales del periodo clásico o del periodo clásico tardío

Conejos

Según una leyenda⁶ había una sucesión de creaciones, cada una mejor a la anterior. La siguiente después de la última fue destruida por el agua o aniquilado cuando los dioses eliminaron a seres humanos, que eran gigantes. Incluso el sol fue perdido en la catástrofe. Los dioses, por lo tanto, decidieron que dos de sus dioses deberían sacrificarse, lanzándose en el fuego para transformarse en el sol y la luna. Las llamas consumieron a los dos dioses que se ofrecieron voluntariamente. Después de un rato apareció el sol, y casi inmediatamente atrás la luna, que brilló tan brillantemente como el sol. Para amortiguar el brillo de la luna, uno de los dioses lanzó un conejo en él, dejando la imagen del conejo sobre ella, donde todavía sigue habitando. Para los Aztecas las manchas en la luna representaron la figura de un conejo. De los pocos conejos encontrados entre los sellos casi que todos corresponden a los Olmecas, es decir al periodo preclásico. Si la leyenda corresponde a la iconografía o simplemente es el conejo es un animal más perteneciente al panteón de los olmecas sin ninguna relación con el cuerpo celestial no lo sabemos.



Ciervos

Será observado que una flecha ha penetrado el cuerpo de la figura de arriba. Las cornamenta del sello del ciervo se han roto; para la carencia de la evidencia en cuanto a su forma original han sido indicadas por las líneas punteadas. Una conjetura sería que eran similares a las cornamentas intactas en la figura de abajo

Murciélagos

Solamente dos sellos que representan murciélagos han sido encontradas, pertenecientes a la huasteca y al sur de Veracruz, representan un murciélago encrespado hacia arriba. Su forma puede ser reconocida encontrando, a la derecha, la boca abierta con los dientes prominentes, y a la izquierda de la boca, el ojo.

Armadillo

El único sello del armadillo proviene de Remojadas, Veracruz. Las rayas blancas en su cuerpo (según lo delineado por las áreas negativas del recorte) indican no costillas, como aparecen a primera vista, sino el caparazón del animal, las bandas individuales que se conectan con la piel le dan una apariencia de flexibilidad.

La mariposa

No aparece con frecuencia en los sellos de cerámica y los que aparecen pertenecen al periodo post-clásico, pertenecientes a la cultura, Tolteca y Azteca. En un estudio se observó que los ejemplos de mariposas que se había encontrado fueron limitados prácticamente a dos esferas culturales: Teotihuacan y la cultura Mixteca junto con de sus dos ramificaciones más importantes, de la cultura de Tolteca de Cholula, en Puebla, y de la Azteca. "la razón es que estas culturas eran las que la mayormente utilizaron la mariposa como símbolo" las mariposas eran empleadas como secundarias al tema principal.





Animales Marinos

Las impresiones de pescados y otras formas de vida de marina son raramente encontradas entre los sellos de cerámica. La mayoría de los encontrados son a partir del período clásico en el golfo Tabasco y otro de un área de Michoacán al igual que las mariposas estos eran motivos secundarios al tema principal.

Las redes

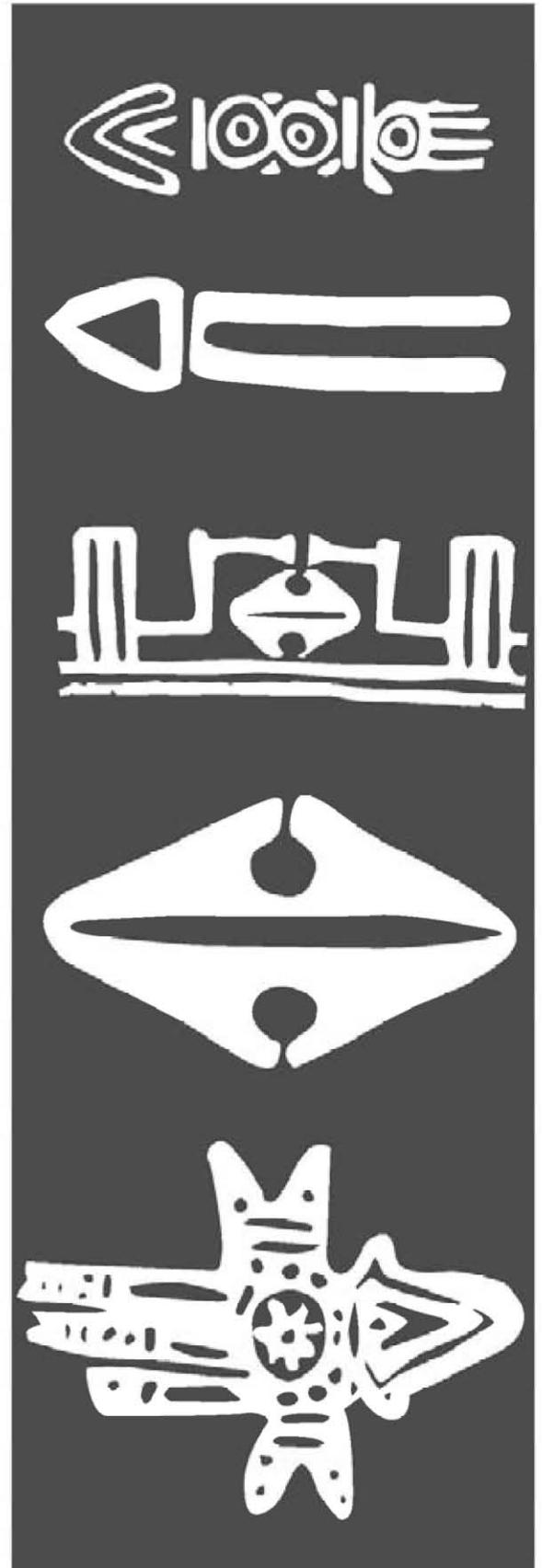
Las redes se encuentra con cierta frecuencia entre los sellos de cerámica pertenecientes a la cultura Olmeca, los sellos del periodo preclásico de Michoacan, y un cierto grado entre los sellos del período clásico en la región de Veracruz.

Los diseños que se realizaban en este rubro plantean una pregunta interesante en la interpretación del iconografía prehispánica. ¿Los patrones representa redes como tales, las redes para la caza y la pesca, o es representa un símbolo de algo alejado del realismo verdadero?

En un estudio de los sellos de cerámica se da un cierto énfasis a los sellos pertenecientes al periodo preclásico que se relacionan con la caza y pesca. Éstos representaron los animales, muertos o vivo o que han sido desmembrados, asociado a veces a las flechas y otras ocasiones asociadas a lo que parecían ser redes o a trampas. Éstos, parece sugerir un uso ceremonial de los sellos en relación con expediciones de caza o de la pesca. A su vez esto sugiere que en aquella época quizás otras actividades de la vida cotidiana se pudieran realizar en sellos de barro. Con todo el extracto de simbolismo encontrado entre los sellos, sigue siendo realista, o muy cercano, objetos de la vida cotidiana tales como animales, flores, agua, lluvia y armas.

Atlatls, lanzas y flechas

En Nahuatl Atlatl es una palabra designada para la lanza que es utilizada para cazar o pescar. Consiste en el cuerpo del dispositivo, un surco o un gancho en el cual cabe el





extremo posterior de la lanza y la manija, o la pieza usada para agarrar el instrumento y para darle el impulso necesario para lanzar el proyectil. La manija tenía dos agujeros en los cuales cabían los dedos de la mano, la atlatl era una especie de extensión del brazo del cazador, dando al proyectil más velocidad y mayor exactitud.

Hay una gran variedad de representaciones de esta arma en los códices, también se sugieren que además de su funcional como una arma un atlatl también desempeñó un papel ceremonial, en el estudio de la iconografía de sellos de cerámica, representan flechas y atlatls como tal y como rituales asociados a la caza y pesca, algunos de ellos bastante realistas, en cuanto al concepto de la actividad de la caza y de su importancia en la vida cotidiana de la gente prehispánica.

Entre el estudio de sellos examinados no se encontró ningún ejemplo que representaba un atlatl fuera de la cultura Olmeca de la región de Tlatilco y de Las Bocas, y no había muestra de su aspecto durante los tiempos posteriores al periodo clásico, ni de su aspecto en las culturas mexicanas occidentales. La lanza y la flecha, por otra parte, se presentan en los sellos no solamente en la cultura Olmeca sino también en la Azteca, aunque no se parece haber mucha relación entre si.

Jaguar

En comparación con los sellos sobre serpientes se observa la escasez de ejemplos de jaguar. Esto nos resulta sorprendente puesto que el jaguar era el símbolo dominante de la cultura Olmeca, al menos si no era más importante que la serpiente, no hay duda que era un motivo muy prominente de esa civilización. Los sellos ilustrados son pertenecientes a la cultura Olmeca de la región de Tlatilco o Las Bocas, puesto que aquí se han encontrado en abundancia. Ninguno viene del área del Venta-Venta-San Lorenzo del la que hasta ahora no hay evidencia de la producción significativa de sellos con este motivo sabida por muchos como el "corazón" de la





cultura Olmeca." Tlatilco y Las Bocas tienen ambos jaguares en otras formas del arte, tales como recipientes o esculturas, estas pertenecen al periodo preclásico y Clásico Olmeca.

El sello #1 da todo el aspecto de un ser humano que lanza sus manos para arriba en terror antes de la ferocidad del jaguar. La figura #2 representa un felino dirigida doblemente interesante. En el sello #5 es posible, aunque dudosamente un jaguar del El Chanal, Colima. Si es jaguar, perro o otra clase de animal, es interesante el tratamiento de la cabeza. Dos ojos, como los oídos, parecen indicar una vista delantera, pero los dientes superiores y bajos de lado representarían normalmente un perfil.

El mono

Si para el artista prehispánico la serpiente era el animal por excelencia desde el punto de vista del diseño, el mono debe haber sido el segundo. La sinuosidad de la serpiente con todas sus posibilidades estéticas casi es igualado por lo que hicieron los artistas precolombinos, con los brazos, las piernas y cola del mono.

Como en el caso de la serpiente, había un cierto adorno del mono, particularmente en la cola y de vez en cuando la cabeza (agregando plumas), pero generalmente es una posición animal muy realista trepando, bailando o solamente posando.

Solamente hay un ejemplo perteneciente al periodo preclásico de sello con motivo de un mono trepando y ese es perteneciente a la cultura Olmeca de la región de Las Bocas cuál representa a los animales que suben aparentemente a dos ramas o vides.

Hay un número considerable de ejemplos a partir del periodo clásico, de la regiones Tolteca, Huasteca y Azteca. Algunas de las ilustraciones llaman la atención puesto que representan un mono y un buitre, al parecer conversando, otro ejemplo





es el mono graciosamente disfrazado como búho.

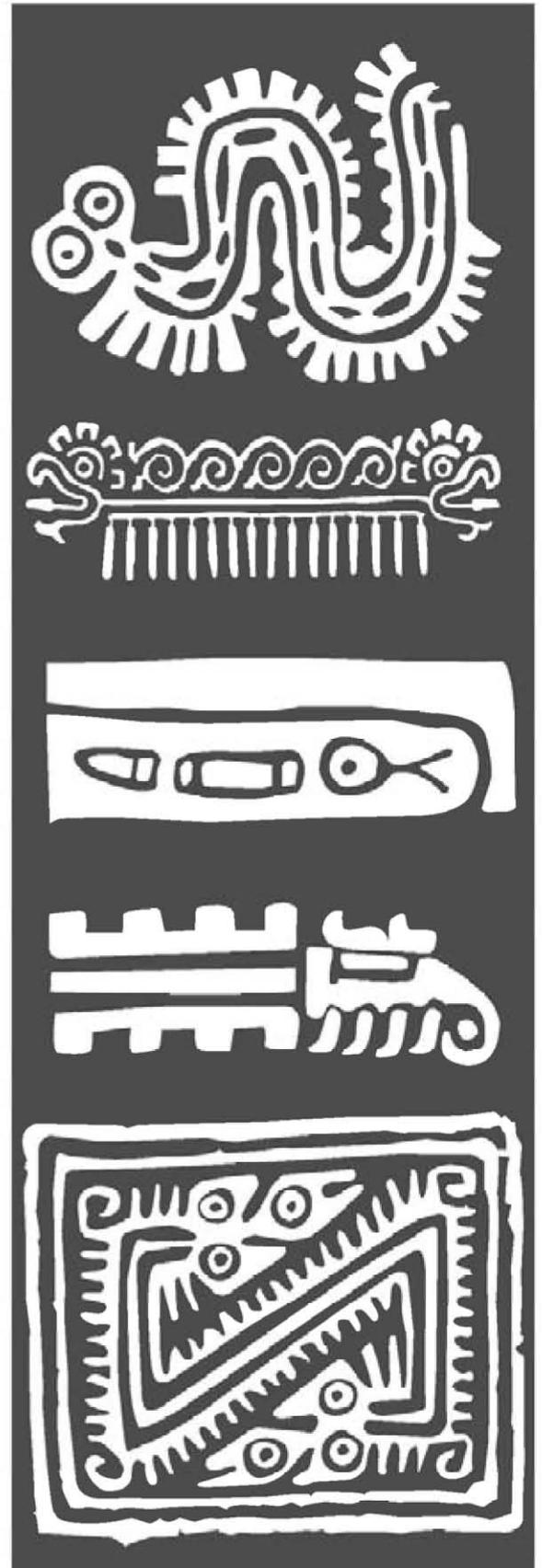
La rigidez o la tiesura del sello perteneciente a los Aztecas en contraste a la libertad demostrada en otras culturas y los períodos están marcados. Esta tiesura es una característica relativa de muchos sellos Aztecas y parece marcar un funcionamiento fuera de la libertad imaginativa de los primeros artistas, debe ser precisado que el estilo representado es típicamente Azteca; ese tipo de mono se encuentra dondequiera que aparezcan con la postura siempre idéntica.

Las serpientes

El pájaro y la serpiente son los animales que encontramos más frecuentemente entre los sellos prehispánicos. Dondequiera que los sellos fueron hechos la serpiente aparece. Era de gran importancia en la cultura Olmeca, en las tierras altas centrales. La serpiente apareció con frecuencia en sellos en el centro de Veracruz y el norte en el área de la Huasteca durante el período clásico. En los estados occidentales los sellos de la serpiente aparecieron en el período clásico en la región Tolteca de EL Chanal en Colima. Los sellos de serpiente perteneciente a la cultura Azteca aparecen en estado de Guerrero, la zona de Zempoala en Veracruz y sitios en las montañas centrales

La serpiente es quizás la más interesante de todos los símbolos que aparecen en sellos. Era uno de los símbolos mas dominantes en culturas prehispánicas, puesto que fue encontrado en todas y en cada una de las regiones, asumió una gran variedad de formas, y estéticas, la flexibilidad y su movimiento inherente se presto a los más exquisitos e imaginativos diseños. Limitado al igual que el área física de una estampilla, estos objetos de cerámica pequeños capturaron mucha de la latente forma artística de la serpiente.

La serpiente como sello además de su propia evidencia





en un tema altamente polémico. La opinión que prevalece actualmente entre arqueólogos que defienden la postura que el jaguar es el símbolo principal de la cultura olmeca.

CONCLUSIONES

➔ De los puntos expuestos en esta investigación se pueden hacer las siguientes conclusiones:

Por cuestiones referentes a la temporalidad no podemos saber con certeza la utilidad específica para la cual se hacían los sellos, es obvio que servían para estampar pero no sabemos si cumplían con un carácter meramente ornamental o tenían un uso más especial que la decoración en el mundo prehispánico, lo expuesto en el capítulo tercero acerca de que los sellos servían a una actividad mágico religiosa es una simple hipótesis basada en los documentos existentes en el tema hasta nuestros días, quizá estos si servían para estamparse o tatuarse el cuerpo, de lo que si podemos estar seguros es de la belleza de sus diseños ya que en la actualidad podemos observar en la gente que gusta de tatuarse el cuerpo eligen y portan estos diseños prehispánicos.

También concluyo que la gente de aquella época tenía una gran capacidad de síntesis, puesto que los diseños creados están hechos a base de líneas muy básicas que éstas en conjunto logran captar la forma de la naturaleza que se está representando, estos reflejaban lo que ellos vivían y veían cotidianamente, sus creencias, el valor que le daban a ciertas cosas, con ello cumplen con la función principal del diseño "la comunicación".

Otra cuestión que concluyo y esta es obvia es, que independientemente de que no se sabe su utilidad principal si podemos decir que la creación de estos sellos obedecía a una necesidad de reproducción masificada de los diseños, y con lo cual podemos decir que eran accesibles para mucha gente y que su utilización era constante y cotidiana puesto que hay un gran número de piezas encontradas en diferentes sitios a lo largo y ancho del país,

En cuanto a cuestiones técnicas estamos probablemente frente al sistema de impresión (al menos en nuestro país) más antiguo, estamos hablando de la tecnología más



CONCLUSIONES

para observar el invento mas importante que ha tenido la humanidad, hasta ahora la Imprenta, que trajo con ella la masificación del conocimiento para la humanidad. Con esto damos pie para recordar que la Imprenta parte del básico de hacer moldes, entintarlos y plasmarlos en una superficie. Técnica ya utilizada por los pueblos prehispánicos.

Con lo anterior podemos observar el avance en el ámbito inventivo que tenia la gente del México antiguo, los materiales que eran empleados para la creación de estos sellos eran los adecuados, puesto que las muestras que tenemos de ellos prevalecen hasta nuestros días.





Nombre:

Pájaro

Periodo:

Clásico

Lugar:

**Occidente
mexicano**



Nombre:

Pájaro

Periodo:

Clásico

Lugar:

**Occidente
mexicano**



Nombre:

Pájaro

Periodo:

Clásico

Lugar:

Huasteca



Nombre:

Pájaro

Periodo:

Clásico

Lugar:

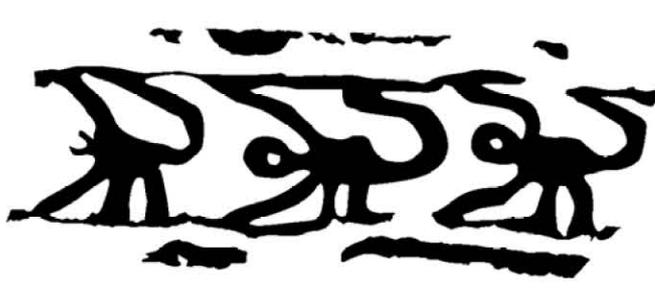
Huasteca

	Nombre:	Pájaro
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	

	Nombre:	Pájaro
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	Occidente mexicano

	Nombre:	Pájaro
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Huasteca

	Nombre:	Pájaro
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Huasteca

	Nombre:	Monos
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Las Bocas

	Nombre:	Monos
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	Azteca/Guerrero

	Nombre:	Monos
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	Azteca/Zempoala

	Nombre:	Monos
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Veracruz



Nombre:

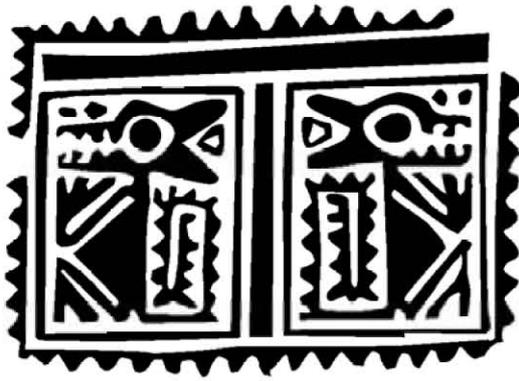
Monos

Periodo:

Pre-Clásico

Lugar:

Tabasco



Nombre:

Monos

Periodo:

Post-Clásico

Lugar:

Azteca/Guerrero



Nombre:

Monos

Periodo:

Post-Clásico

Lugar:

Azteca/Guerrero



Nombre:

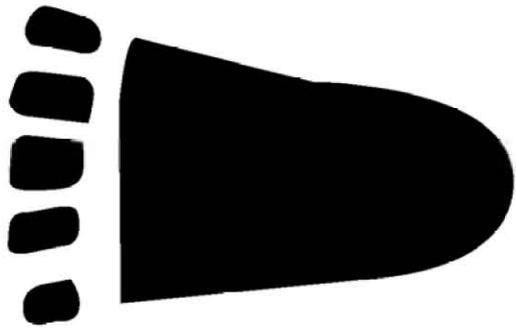
Monos

Periodo:

Post-Clásico

Lugar:

Azteca/Guerrero



Nombre:

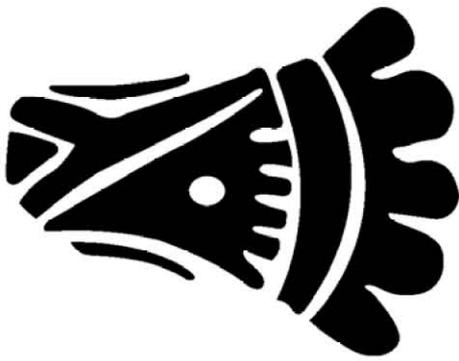
Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

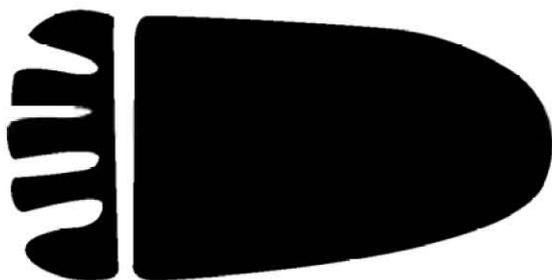
Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

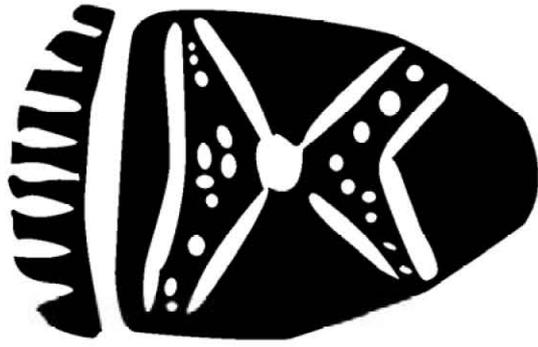
Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

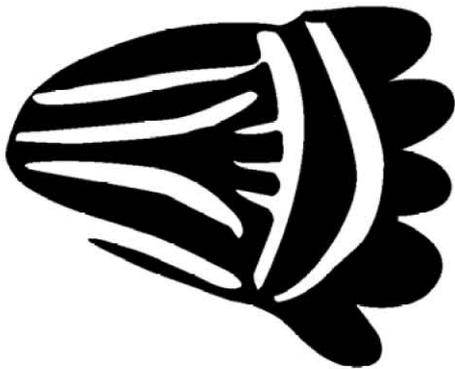
Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

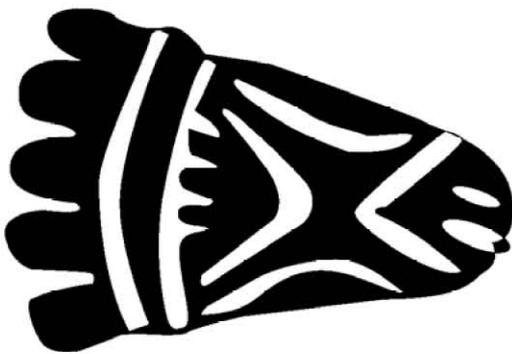
Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

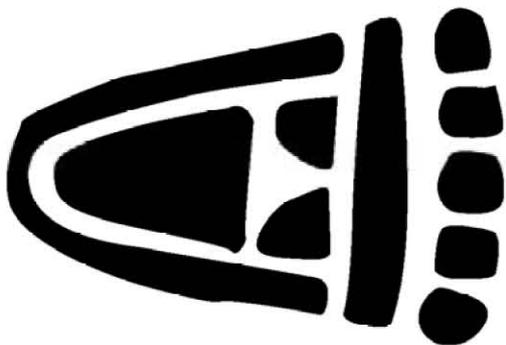
Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

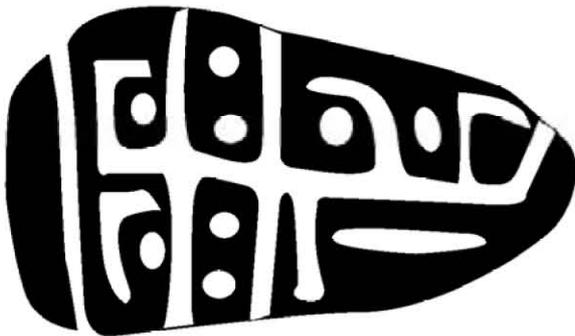
Pies

Periodo:

Clásico

Lugar:

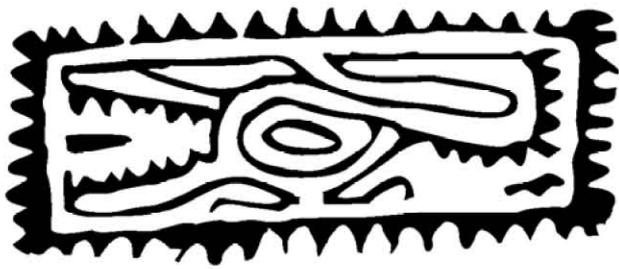
Tlalilco

	Nombre:	Pies
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Tlalilco

	Nombre:	Pies
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Tlalilco

	Nombre:	Ciervo
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Zempoala

	Nombre:	Ciervo
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Zempoala



Nombre:

Cocodrilos

Periodo:

Colima

Lugar:

Tlalilco



Nombre:

Cocodrilos

Periodo:

Post-Clásico

Lugar:

Cuatitlan



Nombre:

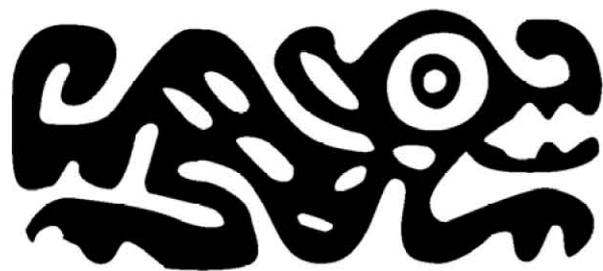
Perro

Periodo:

Clásico

Lugar:

Zempoala



Nombre:

Perro

Periodo:

Clásico

Lugar:

Huasteca



Nombre:

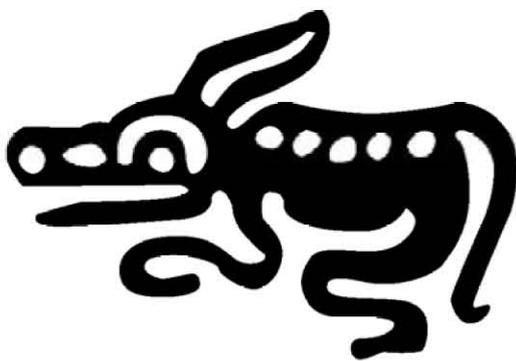
Perro

Periodo:

Post-Clásico

Lugar:

Cuatitlan



Nombre:

Perro

Periodo:

Post-Clásico

Lugar:

Veracruz



Nombre:

Perro

Periodo:

Clásico

Lugar:

Zempoala



Nombre:

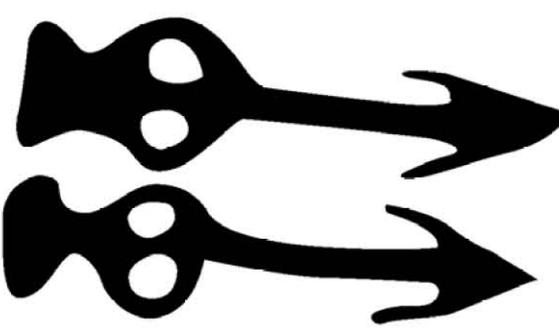
Perro

Periodo:

Clásico

Lugar:

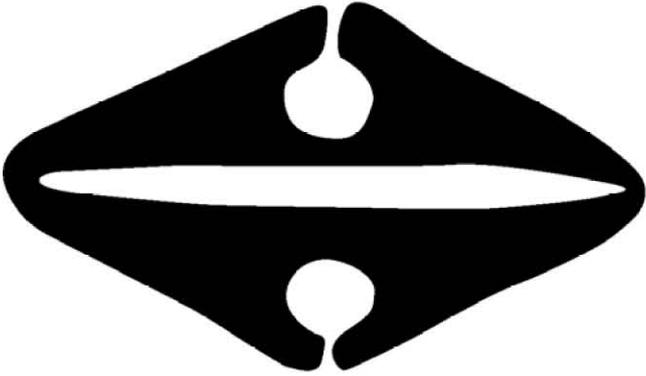
El Chanal

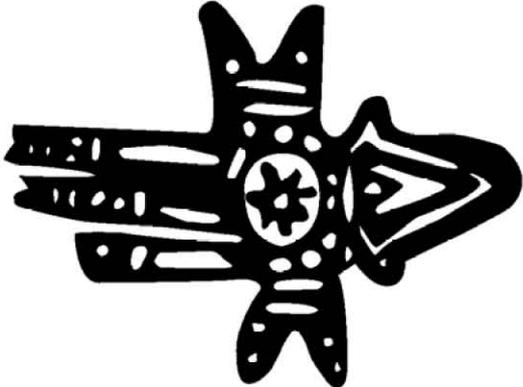
	Nombre:	Flechas
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Las Bocas

	Nombre:	Flecha
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Las Bocas

	Nombre:	Flecha
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	Azteca

	Nombre:	Flechas
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Azteca

	Nombre:	Flechas
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Las Bocas

	Nombre:	Flecha
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Aztecas

	Nombre:	Flecha
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	Las Bocas

	Nombre:	Flechas
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Las Bocas



Nombre:

Jaguar

Periodo:

Clásico

Lugar:

Veracruz



Nombre:

Jaguar

Periodo:

Clásico

Lugar:

Veracruz



Nombre:

Jaguar

Periodo:

Post-Clásico

Lugar:

El Chanal



Nombre:

Jaguar

Periodo:

Clásico

Lugar:

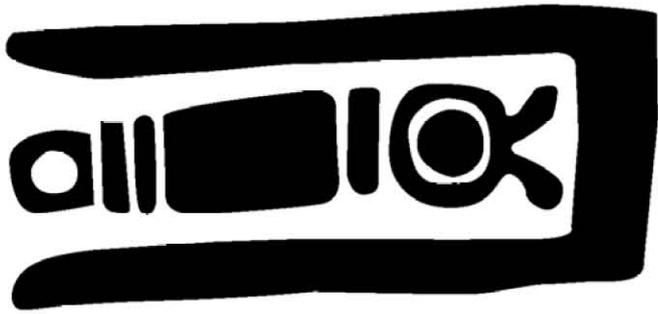
Veracruz

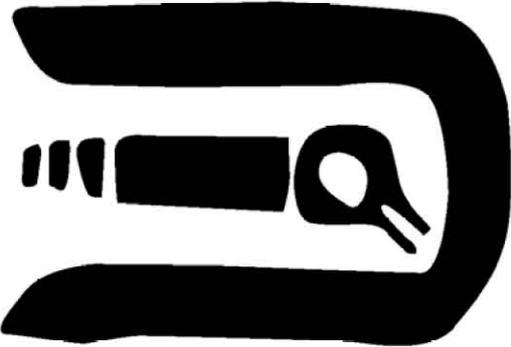
	Nombre:	Jaguar
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Veracruz

	Nombre:	Jaguar
	Periodo:	Clásico
	Lugar:	Veracruz

	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

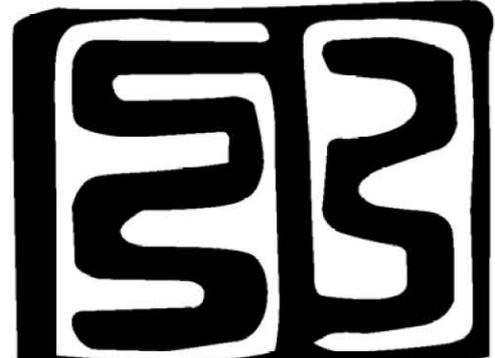
	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

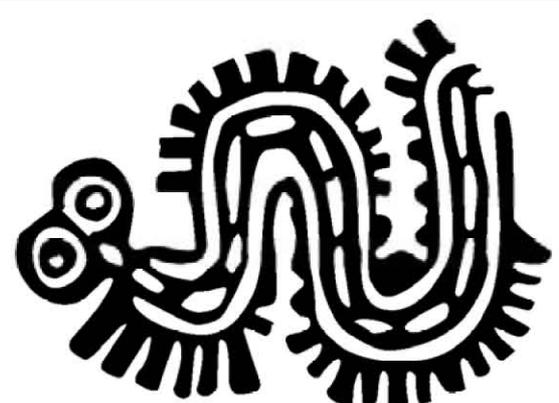
	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Pre-Clásico
	Lugar:	Tlatilco

	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	Cuautitlán

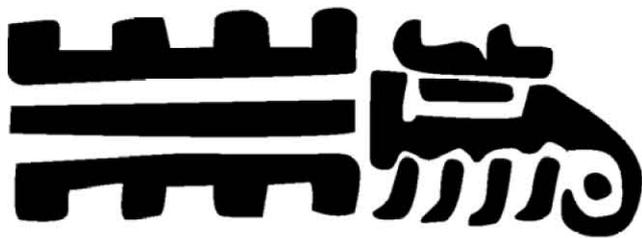
	Nombre:	Serpiente
	Periodo:	Post-Clásico
	Lugar:	Zempoala



Nombre: Serpiente

Periodo: Clásico

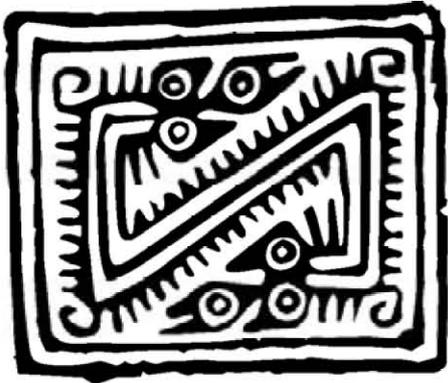
Lugar: Zempoala



Nombre: Serpiente

Periodo: Pre-Clásico

Lugar: Tlatilco



Nombre: Serpiente

Periodo: Post-Clásico

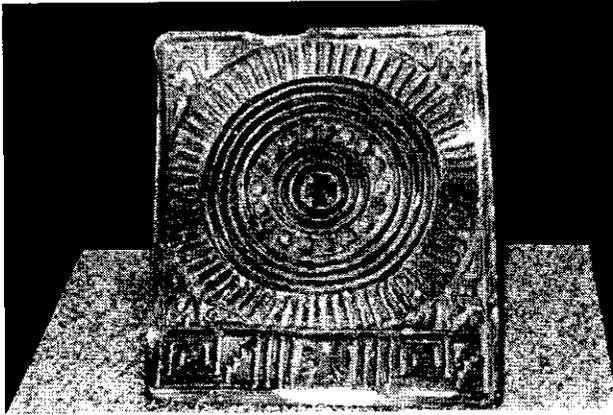
Lugar: Guerrero



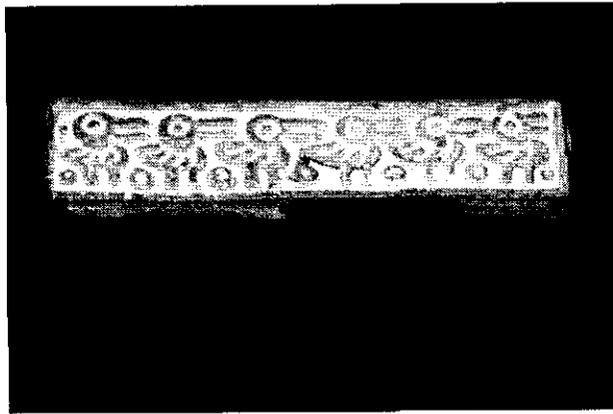
Nombre: Serpiente

Periodo: Post-Clásico

Lugar: Guerrero



Nombre:	Objetos varios
Periodo:	Clásico
Lugar:	Altiplano Central MNAH



Nombre:	Objetos Varios
Periodo:	Clásico
Lugar:	Altiplano Central / MNAH

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES DE INFORMACION

- ACHA, Juan.
Introducción a la teoría de los diseños.
Ed. Trillas
México 1988
- COSÍO Villegas Daniel
Historia Mínima de México
El colegio de México
México 1983 (7º reimpresión)
- DUVERGER Christian
Mesoamerica, Arte y Antropología
Ed. Americo Arte Editores
- ENCISO Jorge
Sellos del Antiguo México
- FISKE, John
Introducción a la teoría de la comunicación
Ed. Norma
Colombia 1984
- Historia antigua / Grandes Imperios*
Ed. Salvat
México
- POTTER Norman.
¿Qué es un diseñador?;
Ed. Paidós-Iberica
Barcelona 1996
- SAYER Chloe
Diseños Mexicanos Artes y Decoraciones
Ed. Lissa
Madrid
- TREDECKER V. Field
Prehispanic Mexican Stamp Designs
Dover Publication, Inc.
New York
- VILCHIS Luz de Carmen
Diseño un Universo de Conocimiento
Centro Juan Acha A.C.
México 2002
- WONG, Wucius
Fundamentos del diseño bi y tridimensional
Ed. G. Gili.
México 1991
- ZIMMERMAN Ives.
D del diseño;
Ed. Gustavo Gili.
Barcelona 1998