



Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Posgrado en Artes Visuales
Academia de San Carlos

El Diseño de la Comunicación Visual en el México Prehispánico.
Petroglifos, pinturas rupestres, sellos y códices.
*(Un acercamiento a los antecedentes del
diseño gráfico en México).*

Tesis

Que para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales con orientación
en Comunicación y Diseño Gráfico
presenta:

Mauricio de Jesús Juárez Servín

Director de tesis:
Mtro. en A.V. Gerardo Gómez Romero

México, enero de 2008



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.

Dedicatorias

Este es uno más de los resultados obtenidos gracias a ti. Porque el modelo siempre estuvo en casa, en tu persona. Espero, en el mayor de mis esfuerzos que con este trabajo inicia, ser, por lo menos, un mínimo porcentaje de ejemplo para mi hijo de lo que tú para mi eres. Si lo logro, habrá valido el esfuerzo. ***Eres el mejor... gracias papá.***

Tu siempre estas cerca, aún ahora me sigues cuidando. Desde siempre has motivado mis decisiones y aventuras, tuyas también son mis alegrías y tristezas. Es por eso y por todas las demás cosas, que es un buen momento para dejar escrito que nunca viviré lo suficiente para agradecerte lo mucho que por mí haces. Si sigo avanzando es porque en gran medida tú eres la responsable. ***Super mamá... gracias.***

Ustedes dos son mi orgullo, porque aunque el torbellino de hacer y deshacer me revuelque, nunca dejaré de admirarlos. Son cariño verdadero, apoyo y copy-paste de papá. ***En deuda estoy... gracias Luis, gracias Berna.***

En especial...

A ti, mi media naranja, mi nena, mi sol y sombra, te dedico este trabajo. Es un esfuerzo que alcanza sólo uno más de los que nos quedan por compartir. Por tu apoyo y amor, gracias. ***Lorena, siempre te amaré.***

Y a ti mi pequeño, a quien el agradecimiento es sustituido por la disculpa. Pues por atender este proyecto te quedabas sin jugar conmigo y comprensivamente te retirabas a no hacer ruido para no distraerme. A ti mi niño que eres mi motivo de ser y de luchar. Ni con todo el oro del mundo te podré pagar por ser como eres. Mauri, por ti intento ser mejor.

A ti mi peque... ¡TE AMO!

Mauricio de Jesús

Advertencia

Miguel León Portilla, ha señalado que las diversas expresiones en los diferentes contextos y etapas del México prehispánico, podrían considerarse como una sola gran cultura. De alguna u otra forma así se ha concebido, de manera consciente o inconsciente. En México, la mayoría de la población no sabe diferenciar la ubicación histórica de las diferentes culturas, ni en el espacio ni en el tiempo. Esto se debe, entre otras cosas, a que todas cumplen con similitudes en lo general. En una encuesta que realicé en el 2005, antes de iniciar esta investigación, confirmé que de cada 10 alumnos de nivel superior, en el Distrito Federal, de diversas licenciaturas, no incluidas las de sociología, historia, arqueología ni antropología, 8 de ellos no saben diferenciar entre una cultura y otra, ni por estilo, tiempo, espacio, ni cualquier otra característica. Esta encuesta fue aplicada a 100 alumnos.

Las culturas del México prehispánico distintas entre sí, mantuvieron afinidades importantes en su cosmogonía, en su forma de interpretar el contexto, lo desconocido, la naturaleza y lo que llamamos religión. Ciencia y religión van tomadas de la mano, es difícil y me atrevería llamar erróneo analizar a estas civilizaciones desde una perspectiva análoga a la nuestra.

No se ha comprobado si las expresiones culturales que actualmente se denominan como “arte prehispánico” pueden llamarse como tal, pues parece ser que esas manifestaciones responden a una necesidad científico-religiosa y no a la expresividad propia del artista.

Tampoco se estructuran en los términos del diseño gráfico como se concibe actualmente, sin embargo, el diseño gráfico contempla (a diferencia de las artes visuales, en la que los valores estéticos están por encima de la funcionalidad objetual), la característica de solucionar problemas de comunicación visual. Por lo que es válida una apreciación cultural a partir de la visión de un diseñador.

El diseño de la comunicación visual entonces si es una herramienta efectiva para todo aquel que se dedique a solucionar problemas de comunicación, independientemente del móvil. Es un proceso que lleva a la solución, y que se vale de la creatividad, de la información de quién será el

receptor y de la ubicación, técnicas, materiales, parámetros morales, cívicos y demás. Esto ha sucedido en todas las culturas del mundo antiguo.

Con otras características, materiales, discursos diversos, como el ritual-religioso, el educativo, y el histórico, pero coincidiendo siempre con la intención de comunicar, en el México prehispánico definitivamente existió la natural acción de diseñar.

En este trabajo no se deja de reconocer la importancia del dibujo y del diseño en la fase proyectual de una escultura o una arquitectura. Sin embargo, con la intención de delimitar y de acercar estas expresiones con el diseño de la comunicación visual, el estudio se concentra en las pinturas rupestres, los códices y los sellos prehispánicos. Los murales, a pesar de contener una simbología muy similar a la de los códices, se excluyen por considerarse, independientemente de su uso y significado, como un objeto de análisis propio de la historia del arte.

En este documento no se encontrará un análisis formal para definir al objeto en los términos del diseño, eso ya se ha trabajado en otras tesis. En lo que concierne a ésta, el objetivo consiste en acercar al lector al contexto cultural prehispánico, con una visión que valore las intenciones de comunicación visual de las culturas precolombinas.

El conocimiento de los antecedentes, de las expresiones y culturas del pasado de nuestra nación, permitirán fortalecer la identidad, las bases y la funcionalidad de los estilos que en conjunto definirán al diseño mexicano.

Mauricio de Jesús

Índice

Advertencia

Introducción 11

Capítulo 1

El diseño gráfico y el diseño de la comunicación visual

El diseño gráfico y el diseño de la comunicación visual	15
Objetos de diseño gráfico	17
Códigos	19
El símbolo	19
El signo	21
El símbolo y el signo en el México prehispánico	22
La gramática visual	23
Articulación	23
Iconicidad	23
Figuratividad	24
Interrelación del diseño	24

Capítulo 2

El arte prehispánico y el diseño

El arte prehispánico y el diseño	28
El preclásico	29
El clásico	30
El posclásico	31
Arte y diseño	32
Arte, expresión y comunicación visual	33
La profesionalización, el artista, el creativo, el diseñador	35
El creativo en el México prehispánico	36
La magia, la religión y los mitos	37
Diseño y proceso	39
El método	39
La geometría	41
La creatividad en el contexto prehispánico	46
La creatividad en la colonia	48

Capítulo 3

La cosmogonía prehispánica. La influencia de los Astros en la cultura mesoamericana

La cosmogonía prehispánica. La influencia de los Astros en la cultura mesoamericana	50
La arqueoastronomía	51
La representación celeste	52
La orientación astronómica y calendárica	53
Los observatorios de horizonte	56
Los calendarios	62

Capítulo 4

Pinturas rupestres y petroglifos

Pinturas rupestres y petroglifos	71
Pinturas rupestres de Durango	74
Petroglifos de Jalisco	76
Petroglifos de la Calera. Sonora	81
Chihuahua. Paquimé y Casas Grandes	83
Nuevo León. Boca de Potrerillos	86
Arte rupestre peninsular. Baja California	88

Capítulo 5

Los emblemas y símbolos prehispánicos

Los emblemas y símbolos prehispánicos	95
La escritura prehispánica	95
Topónimos y glifos emblema	98
La escritura y los símbolos zapotecas	102
Escritura y símbolos mayas	104
Estilo y diseño	109
La representación gráfica en la escritura de los mexicas	112
El diseño de imágenes	112
La codificación	113
Caso práctico: Chapultepec	118
El símbolo prehispánico: La serpiente emplumada	122
El mito y su influencia en la agricultura	123
Atributos cósmicos	125
Personificaciones	126
Los sellos prehispánicos	131
Materiales	132
La impresión	132
Temas	134

Capítulo 6

Los códices

Los códices	146
Los códices prehispánicos	147
Los Tlacuilos	148
La lectura	149
Contenido temático	150
Códices coloniales	150
Los nuevos materiales	151
Técnicas	151
La transformación de los contenidos	151
Tipos de códices coloniales	153
El diseño de imágenes en los códices, relación palabra-imagen	155
La voluta, el diseño de un símbolo de palabra y espíritu	156
El ideograma	157
El discurso de la imagen	159
La influencia novohispana en el discurso	160
La orientación de las ilustraciones coloniales en los códices	161
Los monólogos y los diálogos	163
Los Códices del grupo Borgia	165
La lectura	167
Simbolismos en el Códice Fejérváry Mayer	170
Los Códices Mayas	174
La elaboración de los códices mayas	174
Códices Mixtecos	182
Lectura del Códice Nuttall	185
Los Códices Aztecas	189
El Códice Borbónico	189
Tira de la Peregrinación	191
Matrícula de Tributos	194
El diseño de material didáctico	195
Los códices Testeréanos	195
La evangelización mediante imágenes	195
La evangelización, un acercamiento a la educación especial	196
El tlacuilo como creativo	197
Un estilo nuevo en el formato y contenido	198
La Doctrina Christiana	198
El diseño de cuadernillos	199
La iconografía y la iconología en los códices	205
Iconografía	206
La comparación iconográfica	207

Interpretación de la escena de “la salida” en el Mapa de Cuauhtinchan. Metodología de Seler	207
La alegoría y el uso de la iconología	214
La mujer “voladora” del disco rojo	214
El disco rojo	215
Interpretación	220
La pierna empalada	220
Hipótesis	222
Teoría final del significado	222
El dibujo en los códices coloniales	223
Hortus sanitatis (jardín de la salud), fuente de inspiración técnica de la Historia Natural del Códice Florentino	223
Las imágenes del Hortus sanitatis	224
Otros ejemplos	234
Conclusión a manera de epílogo	
Conclusión a manera de epílogo	239
La Historia Antigua de México y de su Conquista, Francisco Javier Clavijero	239
Bibliografía	257
Anexo . Línea del tiempo	262

Introducción

Disciplinas como la escultura, la pintura o la arquitectura por señalar algunos ejemplos, han tenido un desarrollo histórico evidente en las sociedades, sus definiciones no son confusas y se les puede identificar claramente.

El diseño gráfico es una disciplina que no tiene una identidad clara en las mentes de las personas, más complicada o versátil es la palabra “diseño”, pues se aplica a diversas disciplinas como una actividad: diseño textil, arquitectónico, teatral, musical, etcétera.

El diseño es una palabra muy usada y puede significar muchas cosas. Incluso el diseño gráfico es agrupado con el término de la publicidad, y se le deja fuera de los parámetros que atañen al arte, sin tomar en cuenta que los principios que lo rigen, básicamente son los mismos que definen a las artes plásticas.

Esta confusión del diseño con el arte, es parecida a la de diseño y publicidad. Lo cierto es que el papel del diseñador gráfico en la actualidad, no ha podido ser totalmente asimilado ni siquiera por quienes lo practican.

En el siglo XXI el diseño gráfico se ha revolucionado por los avances de la tecnología computacional. El ordenador ha cambiado en gran proporción la estructura del diseño gráfico tradicional y con la aparición de Internet, la computadora no solo se convirtió en herramienta, sino también en un medio.

Es por esto que, buscar antecedentes del diseño en México se antoja como una idea muy complicada, sin embargo, no imposible si se consideran algunos aspectos que podrían delimitar este parámetro, tomando en cuenta finalmente que toda actividad humana se interrelaciona con otra, disciplinas que dependen de disciplinas para funcionar. Es decir, la arquitectura se fusiona en ocasiones con la escultura o viceversa, con el dibujo, con la música, etcétera. Disciplinas auxiliares y de mutua relación. En esos momentos o espacios se pueden encontrar los antecedentes de lo que hoy se denomina diseño gráfico.

El diseño gráfico visto desde el parámetro histórico es una actividad muy joven. No sucede así con la historia de la comunicación visual, que inicia desde el mismo momento del surgimiento del ser humano. Cuando las personas se tomaron la molestia de tratar de definir medios de comunicación visual, por gusto o necesidad, entonces comenzaron a diseñar, diseñar como comunicar, independientemente de cuales eran sus motivaciones.

Es por lo anterior que en este trabajo la intención es acercar información que permita al diseñador de la comunicación visual entender o familiarizarse con un proceso histórico en el que el antiguo mexicano tuvo la necesidad de comunicar sus ideas, creencias, ideología y hasta sus expresiones artísticas.

Es el diseño de la comunicación visual lo que interesa en este proyecto. Sin embargo, es necesario aclarar que la visión cosmogónica que se vivió en los contextos del México prehispánico nada tiene que ver con la visión cultural actual. Así que básicamente este no es un proyecto que intente determinar antecedentes históricos del diseño de la comunicación visual solamente para vislumbrar lo anterior y lo posterior. Se buscarán explicar ciertos valores contextuales, haciendo uso de la iconografía como ciencia, más que de la semiótica o el posmodernismo.

Los valores estéticos son variados dependiendo de las sociedades, los de uso también, por lo que los objetos aquí presentados tienen la intención de servir como parámetro de posteriores estudios, pues con uno solo se puede desarrollar una tesis.

El profesional del diseño que lea esta tesis encontrará explicaciones de conceptos y términos específicos, con lo que podrá valorar el esfuerzo de la producción en cuanto a lo comunicacional y visual de las culturas que nos antecedieron y que llamamos mesoamericana o prehispánica de manera general. Por lo que los objetivos primordiales son:

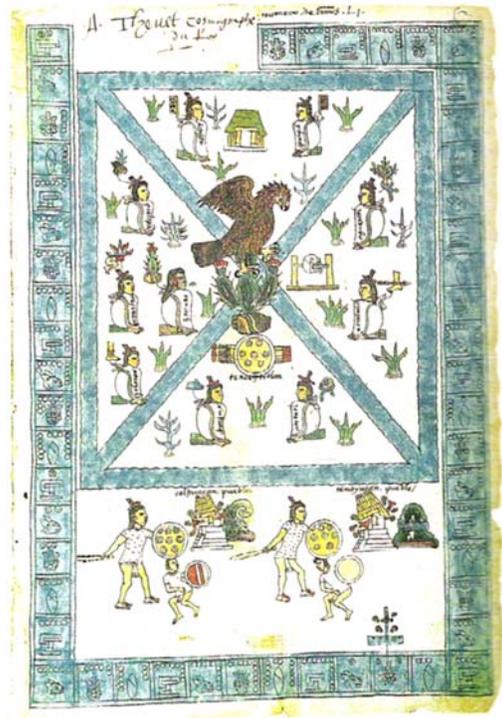
1) Concientizar a profundidad acerca de la riqueza del acervo prehispánico mexicano.

2) Reconocer algunos motivos que originan el diseño para la solución de problemas de comunicación visual en el México prehispánico.

3) Mostrar la riqueza del diseño prehispánico y su funcionalidad a partir de las posibilidades de interacción multidisciplinaria del diseño de la comunicación visual con otras disciplinas como apoyo.

Capítulo 1

El diseño gráfico y el diseño de la comunicación visual



El diseño gráfico y el diseño de la comunicación visual

Una de las principales aspiraciones del hombre es el disfrute de una identidad que le permita reconocerse a partir de su ser y de su hacer, que se multiplica en función de las circunstancias por las que se transita a lo largo de la existencia. La búsqueda de la identidad es evidente en el ejercicio profesional, estableciéndose como patrimonio gremial, nominación al conjunto de hechos que lo determinan como tal.

El diseño gráfico se ha concebido como la idea de un proyecto a ejecutar a partir del uso de letras o signos convencionales para representar conceptos, en donde se dan:

Resultados: La idea de un proyecto a ejecutar y la obra.

Ejecución: Letras o signos convencionales.

Función social: Representar conceptos.

Bonsiepe¹ señala que el diseño se relaciona con la innovación, que introduce algo nuevo al mundo. Otros que el diseñar es un acto humano fundamental, lo hacemos cada vez que hacemos algo por alguna razón definida. Wong² define al diseño como la creación de un mundo mediante esfuerzos concientes de organización de diversos elementos. El maestro Juan Acha³ lo concebía como la actividad que introduce recursos estéticos en los productos de la industria masiva. Putman⁴, en una versión llamada no bautismal, indica que diseño gráfico es traer a la realidad objetos pensados mediante la configuración proyectual con fines de uso en la representación, interpretación y control de productos culturales.

¹ Gui Bonsiepe. *Las siete columnas del diseño*, pp. 1-15.

² Wucius, Wong. *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. p. 76.

³ Juan Acha. *Introducción a la teoría de los diseños*. p 76 y pp. 230-231.

⁴ H Putman. *Lenguaje, Mind and Knowledge*. pp. 215-272.

El diseño gráfico se entendió en algún momento como una serie de técnicas solo aplicables a la impresión de medios. Actualmente se incluye al diseño en la radio, televisión, Internet y otros medios audiovisuales. Evolucionando su profesionalización con el crecimiento y desarrollo de los medios de comunicación. Cada vez más versátil, cada vez más dependiente de la actualización y de la vanguardia tecnológica.

Pero a pesar de estos cambios que han revolucionado las tecnologías del procesamiento de la información, el diseño gráfico es todavía una profesión que se ocupa básicamente de ayudar a los seres humanos a comunicarse entre sí de manera más exacta, en donde el éxito depende de que el diseñador sea capaz de aplicar a esta gratificante tarea inspiración, lógica, intuición y sentido común, además de destreza técnica. Entre estas cualidades se incluye la capacidad de analizar problemas, resolverlos y presentarlos visualmente.

El diseño gráfico actualmente es una disciplina que estudia la aplicación de los recursos metodológicos y el manejo de las técnicas para la producción e investigación de los vehículos de comunicación visual, en donde la creatividad es una herramienta indispensable.

La Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel, en su libro *Diseño, Universo de Conocimiento*⁵, señala tal vez la definición más completa con respecto a esta actividad:

*“diseñar es la actividad objeto de estudio del diseño que como disciplina estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa y sus valores estéticos. El diseño gráfico es la disciplina proyectual orientada hacia la resolución de problemas de comunicación visual. La tarea del diseñador gráfico consiste en una transformación del entorno que se expresa en objetos gráficos que por extensión modifican al hombre mismo, por lo que se puede decir que el diseño gráfico es un lenguaje cotidiano”*⁶.

⁵ Luz del Carmen Vilchis. *Diseño Universo de Conocimiento*. P. 17.

⁶ Un lenguaje cotidiano... esta definición permite entonces iniciar la aventura de descubrir las manifestaciones de esta actividad en las sociedades que en su momento no contaban con la profesionalización que exigiría la definición del diseño gráfico. Una carrera profesional que nace en la segunda mitad del siglo veinte pero que definitivamente tuvo antecedentes desde que el hombre comenzó a comunicarse. Y con toda claridad, cuando surge la comunicación escrita.

Tal es la evolución que la actividad profesional conocida como “diseño gráfico” se ha convertido en “diseño y comunicación visual”, o “diseño de la comunicación visual” y algunas variantes parecidas, creadas para definir mejor los alcances de lo que durante un largo periodo de tiempo solo se maneja como diseño gráfico, lo cierto es que la comunicación es el objetivo del diseño gráfico. Yo me quedo con el término de diseño de la comunicación visual. Es más general y al mismo tiempo exacto.

Esto ha desatado un cambio resultante del estatus del diseñador. La creciente profesionalidad de los diseñadores ha llevado a una aceptación más general de la importancia del diseño gráfico dentro de la comunidad de los negocios y a una creciente “alfabetización visual” entre los jóvenes consumidores. Esto último se debe en gran parte al efecto de un diseño gráfico innovador, que vende en el campo de los medios masivos. De ahí el vínculo confuso con la publicidad como se mencionó párrafos atrás.

La revolución generada por el uso del ordenador y su vínculo con la creciente comercialización han creado un nuevo tipo de consumidor educado visualmente, para quien el diseñador gráfico se ha convertido en un colaborador fascinante de la cultura popular. La posibilidad que tienen las personas no pertenecientes al círculo de las artes gráficas de manejar herramientas perfeccionadas de producción de diseño e impresión, gracias a la computadora e Internet, generará todavía una nueva ola de interés por el diseño gráfico, que a su vez creará un clima críticamente, más apreciativo para el trabajo del diseñador.

Objetos de diseño gráfico

Para el estudio y reconocimiento de los objetos de diseño, se debe tomar en cuenta que como fenómeno de comunicación visual concibe un modelo de comunicación gráfica.

Requiere de sistemas de comunicación con un discurso⁷, que puede ser publicitario, propagandístico, educativo, plástico, ornamental, perverso o la mezcla de varios, es decir híbrido⁸.

⁷ En los diferentes discursos se manifiestan los diversos niveles de veridicidad (asociación de la imagen a la connotación de verdad): discurso verdadero (corresponde directamente con los hechos, es veraz); discurso verídico (se ajusta parcialmente al discurso verdadero, incluye algo de verdad); discurso verosímil (se ajusta a las reglas de un género y tiene apariencia de verdadero, no ofrece carácter alguno de falsedad); discurso inverosímil (no tiene apariencia de verdadero y puede ofrecer carácter de falsedad).

El diseño se vale de ciertos géneros, tomando en cuenta sus características físicas y sus condiciones de configuración, producción y reproducción, como:

El editorial, que son impresos en donde el diseño gráfico depende del texto continuo, como los libros, periódicos, cuadernillos, revistas, folletos y catálogos. Son los diseños más próximos al receptor

Paraeditorial: Una imagen soporta un texto breve y específico en un impreso, como los volantes, calendarios, etiquetas, embalajes, timbres postales, puntos de venta, calcomanías, tarjetas, empaques, portadas y billetes.

Extraeditorial: El diseño gráfico tiene como origen un tema determinado, con o sin texto, objetos impresos condicionados por la imagen. Como el cartel, el anuncio mural, los espectaculares, el periódico mural y las escenografías.

Género informativo e indicativo: El diseño gráfico se basa en la imagen. Como la arquigrafía, la imagen institucional o empresarial, la identidad corporativa, sistemas de identificación y sistemas museográficos.

Ornamental: La impresión de estos objetos puede ser en papel, en telas, plásticos u otros similares. Son diseños con base en elementos morfológicos sencillos que carecen generalmente de texto, como papeles decorativos, objetos, envolturas, promocionales u objetos para fiestas.

Género narrativo lineal: El diseño se basa en el dibujo, y si el impreso contiene texto, esta sujeto a la narración. Como la ilustración, historieta, dibujo animado, multivisión, viñeta, fotonovela y diaporama.

Género narrativo no lineal: Con base en el dibujo y el texto organizado, estas manifestaciones gráficas se desenvuelven en el lenguaje digital, con lectura electrónica. Forman parte de este género la multimedia, presentaciones digitales, páginas electrónicas y publicaciones electrónicas. En general los proyectos digitales.

Es fácil suponer que entonces los objetos de diseño que puedan funcionar como antecedentes se limitarían en buena parte a lo impreso, situación que básicamente no existe hasta el siglo XVI, aparte que no se sabe con seguridad el contenido de los discursos de muchos objetos. Sin embargo,

⁸ La base para la taxonomía de este proyecto en cuanto a la definición del diseño gráfico y sus alcances corresponde al libro de la Dra. Luz del Camen Vilchis Esquivel, "Diseño Universo de Conocimiento", por ser una referencia muy clara, ordenada y coherente de lo que es el quehacer del diseñador gráfico, para no confundir con el arte o divagar en suposiciones de asociación de objetos con diseño.

no solo los discursos o los géneros son la base del diseño gráfico. También existen los códigos. El género narrativo lineal, ofrece posibilidades de análisis.

Códigos

Los códigos son el conjunto de elementos que conforman el sistema de comunicación gráfica. Los signos son los elementos de los códigos que mediante sus propias condiciones posibilitan la articulación de mensajes. Más adelante detallaremos al signo junto con el símbolo. Los siguientes códigos conciernen a la comunicación gráfica:

Código morfológico: Se refiere a aquellos elementos que son esquemas formales abstractos y los elementos formales figurativos. De características orgánicas, geométricas, regulares, irregulares, etcétera. Estos códigos contienen grados de iconicidad o de figuratividad.

Código cromático: Se refiere a los esquemas de color de un diseño, la intensidad, el valor dinámico, el contraste, la luminosidad, de ciertas condiciones semánticas por las que los colores tienen referencias culturales de sentido muy específicas.

Código tipográfico: Comprende la tipografía, los textos, el diseño y la elección de tamaño, valor, grano, forma y orientación de caracteres.

Código fotográfico: Son las imágenes fotográficas, se caracterizan por el tipo de toma, encuadre, escala, grados de definición, tramas e iconicidad. Dentro del diseño gráfico, el código fotográfico cumple diversas funciones como núcleo, testigo, documento, emoción, narración, etcétera. Estos casos no atañen en lo específico a este estudio, en virtud de que la fotografía pertenece a la historia del diseño del siglo XIX en adelante.

El símbolo

Cuando las imágenes significan algo en específico, están en el terreno de lo simbólico. En el caso del diseño gráfico es fundamental pues es a partir de imágenes que se vale esta disciplina para representar ideas o mensajes. El simbolismo es un instrumento de conocimiento y el método de expresión más antiguo y fundamental, revelador de aspectos de la realidad que escapan a otros medios de expresión.

Se puede asegurar de que es imposible limitar el símbolo a un simple significado y definición, sin embargo existe un amplio corpus simbólico que se ha convertido en tradición a lo largo del tiempo, convirtiéndose en un lenguaje generalizado e internacional a partir de las comparaciones y similitudes de las culturas, de la dirección común que tiende a seguir el ser humano. Es por eso que se descubren imágenes o figuras parecidas en culturas que por la época en la que se desarrollaron y por su ubicación geográfica nada tienen que ver entre sí.

El simbolismo tiene como cualidad, la capacidad de contener en unos cuantos trazos o imágenes, el pensamiento, los mensajes, ideas, sueños, mitos, etcétera, de las distintas épocas del género humano.

El símbolo se ha entendido como la expresión externa o inferior de la verdad superior, de lo mágico, lo divino. Es una forma de expresar realidades que de otro modo se verían oscurecidas por las limitaciones del lenguaje, o serían demasiadas complejas para ser expresadas con claridad. No es una simple forma, como en el caso del signo, es entendido solamente a partir de un contexto específico, éste puede ser religioso, cultural o metafísico. Es decir, en el lugar en donde lo concibieron.

Difiere el símbolo del emblema a partir de que se trasciende a sí mismo. Capta e integra abstracciones para integrarlas en su contexto efectivo, operando en diversos o múltiples niveles a la vez, por su parte el emblema es básicamente un elemento que adquiere un atributo, es una descripción concreta, que sin embargo, puede a su vez, expresar una característica o cualidad simbólica.

El símbolo es inclusivo y expansivo, es decir, pueden existir muchas y diversas aplicaciones del mismo símbolo que a su vez pueden convertirse en ambivalentes o polivalentes según sean sus conexiones subsidiarias. Así que un símbolo puede revelar y ocultar al mismo tiempo. De manera general un símbolo es relacionado con las fuerzas contrarias de un mundo dual, místico, dramático. De hecho, el simbolismo tradicional da por sentado que lo celestial es primordial, y lo terrestre es un reflejo de lo divino. Eso lo mantiene vigente a través del tiempo, entre lo sagrado, lo mágico y lo divino.

Existen en las manifestaciones humanas una permanencia simbólica imposible de separar: el espíritu, el intelecto y las emociones. Los ritos religiosos, los de identidad, los de patriotismo, todos y cada uno de ellos son motivos de simbolismos. En la orientación de la oración y el culto, el sonido y el movimiento. Todo ello significativo para la misma naturaleza humana.

Las expresiones culturales prehispánicas están según las descripciones históricas, arqueológicas y antropológicas, cargadas de símbolos

religiosos, mágicos, místicos, a partir de las necesidades mismas de esas comunidades.

Umberto Eco define al símbolo de la siguiente manera: “El símbolo es un signo arbitrario, cuya relación con el objeto se determina por una ley; el ejemplo más apropiado es el del signo lingüístico”⁹

El signo

El signo es usado para transmitir un mensaje, para comunicar. Es el elemento que permite transmitir una información, es parte del proceso de comunicación.

De manera semántica, el signo se considera en relación con lo que significa. Cuando el signo se considera como susceptible de ser insertado en secuencias de otros signos, es sintáctico y, es pragmático cuando se relaciona con su origen. Los efectos que pueda causar en quien lo interpreta y su utilidad. Así pues, existen signos lingüísticos, gráficos, visuales, sonoros, es decir, cualquier cosa que tenga un significado preciso.

Los signos se dividen en naturales y artificiales. Los naturales son aquellos que se identifican con cosas o elementos de la naturaleza. Son emitidos inconscientemente por un agente humano. También aquí se catalogan los signos médicos, psicológicos, actitudes, disposiciones, indicios raciales, regionales de clase, etcétera. Los signos artificiales son producidos expresamente para significar, como funciones, ya sean primarias, secundarias o mixtas.

El diseño gráfico trabaja con los signos, que conocemos como imágenes logotípicas o simplemente logotipos. Éstos cumplen una función comunicadora y son fundamentales como productos del diseño y la comunicación visual. Los logotipos pertenecen pues, a los signos artificiales, pues son producidos expresamente para significar, y como funciones en el grado de signos mixtos.

El icono es un signo que tiene conexión física con el objeto que indica. Hace referencia a su objeto en virtud de una semejanza, de sus propiedades intrínsecas, que de alguna manera corresponden a las propiedades del objeto.

La intención comunicadora en el signo implica dos términos: el significante y el significado. Un significante puede remitir a varios significados

⁹ Umberto Eco. *El signo*. p.73.

y cada significado puede expresarse por medio de varios significantes. Para que exista un carácter unitario en la interpretación de signos es necesario un código. La relación entre el significante y el significado, es siempre convencional. Es el resultante un acuerdo entre los usuarios. Es así como se establecen códigos comunes de interpretación de signos, códigos de señalización, de representación, etcétera.

Se define entonces, que la codificación es un acuerdo entre los usuarios de un signo, reconociendo claramente las relaciones entre significante y significado.

El símbolo y el signo en el México prehispánico

En el México prehispánico, y en el periodo colonial, encontramos símbolos, signos e íconos. En el caso prehispánico, existía un simbolismo importante en los signos representados. Dibujos, grifos, pinturas, petroglifos, que manejan principios básicos de estructura y diseño y que indudablemente exigían un dominio de la técnica y de la idea a representar. Por la poca información al respecto de los verdaderos significados y significantes, no podemos asegurar nada en cuanto a las cualidades del mensaje prehispánico, pero se reconocen los valores artísticos y expresivos de sus manifestaciones gráficas, solo apoyados en lo que la hermenéutica y la heurística nos aportan y que sin duda son el antecedente más claro del diseño gráfico mexicano.

Estos diseños prehispánicos están tan bien logrados en cuanto a la técnica, la armonía, el trazo y síntesis, que el diseñador gráfico actual los puede utilizar sin ningún problema para generar representaciones logotípicas de empresas, grupos, sociedades, etcétera. Sin embargo, aunque pudieran conservar identidad, regional o nacional y patriótica, estarán perdiendo en definitiva el objetivo para el cual fueron creados, por la cosmovisión que difiere de un momento histórico a otro. La función, aunque en ambos casos será comunicativa, tendrá diferentes significados y significantes.

El diseño gráfico crea signos que son portadores de su propia significación y que pertenecen a una semiología particular: estilización, simbolización, diagramación, códigos, etcétera. Así también en el México prehispánico encontramos algunas de estas características, lo que permite suponer, que aunque en otro estado de conciencia e influencia, los objetos comunicacionales del pasado prehispánico tuvieron que ser producto de un proceso metodológico específico que determinó incluso un estilo.

La gramática visual

Es importante considerar este aspecto, en particular para este estudio, pues la gramática visual se refiere a la forma de organizar con base en la semiótica que emplea el diseñador para dar sentido al diseño. Estas posibilidades sintácticas de la forma son llamadas de diferente manera al ser aplicadas con base a sus interrelaciones semánticas y pragmáticas: articulación, iconicidad y figuratividad.

La gramática visual genera orden al momento de solucionar un problema de comunicación visual, propone normas de uso común entre comunicadores y organiza la forma de lectura de los mensajes.

Articulación

Se refiere a tres procedimientos: El primero, a la diagramación y a la jerarquización espacial del diseño dependiendo del formato, que se denomina bases de articulación.

El segundo (articulación formal) a la forma, textura y color (lo llamamos alfabeto visual), al tamaño, escala, proporción y dimensión (los llamamos elementos dimensionales) y, a las relaciones de los elementos morfológicos y de dimensión (elementos estructurales).

Y el tercero, la articulación conceptual, integra las normas que condicionan las relaciones entre los elementos estructurales de una configuración, las cualidades que deben satisfacer las estructuras formales y los significados que resultan de una configuración. Se denominan en ese orden: leyes de composición, valores de la estructura, y características semánticas.

Iconicidad

El nivel de realismo en una imagen en comparación con el objeto que representa, se manifiesta en grados de pregnancia o similitud. Dependiendo de su grado de iconicidad se denominan: isomorfismo, calidad más alta, mesomorfismo, valor medio y amorfismo, el más bajo nivel de iconicidad y pregnancia.

Figuratividad

Es el valor de la representación de la forma de objetos o seres del mundo conocidos a través de la percepción visual. A los diferentes grados de figuratividad se les llama hiperrealismo, realismo, mesorealismo, surrealismo, abstraccionismo y posibles intermedios.

Siempre la lectura de la figuratividad de los objetos de comunicación visual dependerá del contexto social histórico.

Interrelación del diseño

El diseño no se rige solo, se correlaciona, interrelaciona y existe junto a otras disciplinas, las que más interesan a este proyecto son entre otras:

La historia:

La historia es fundamental, construye la memoria del diseño en el proceso de investigación y conocimiento del pasado del hombre en su sociedad y su relación con la comunicación gráfica.

Arquitectura:

Proporciona al diseño gráfico los conceptos básicos para la comprensión de los espacios arquitectónicos aplicables en la ubicación de objetos bidimensionales.

Artes plásticas:

Comparte con el diseño fundamentos de la teoría del arte, principios teóricos y prácticos de la forma, de composición, la estilística y de expresión plástica y poética de la imagen.

Antropología:

Analiza y proporciona estudios en las descripciones físicas del ser humano y de comunicación visual en términos de cultura relacionándola con aspectos como el mito, la religión, el lenguaje y la historia.

Semiótica:

Su relación con el signo, ocupándose 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.

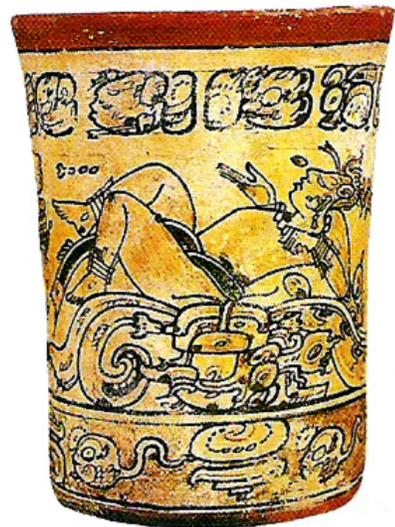
Sociología:

Es el estudio sistemático de las relaciones y expresiones del diseño en la sociedad, las estructuras que lo conforman y los procesos de interrelación que se producen entre objetos de diseño, los individuos, los grupos y las estructuras.

La arqueología, la arqueoastronomía y la iconografía son revisadas de manera individual, en capítulos específicos, ya que aportan directamente a los contenidos de este estudio.

Capítulo 2

El arte prehispánico y el diseño



El arte prehispánico y el diseño

La historia del arte mexicano inicia con las primeras expresiones culturales, tradicionalmente agrupadas bajo el nombre de prehispánicas, precolombinas y mesoamericanas, aludiendo a su condición de anteriores a la conquista española en América.

Es esta historia del arte, la más extensa en tiempo y espacio, más que la virreinal, la del siglo XIX y la contemporánea. Sin embargo, es la menos explorada, de la que menos se conoce. Incluso se le ha llamado “arte” a los restos que se han encontrado de esas culturas, sin poder asegurar que se hayan realizado bajo esos parámetros. Es mucho lo que queda todavía por explorar, por conocer, por estudiar y entender.

A pesar de las diferencias regionales y cronológicas entre las culturas prehispánicas, existen características que las agrupan en una unidad básica. Por ejemplo, las grandes plazas ceremoniales, la arquitectura monumental, con impresionantes construcciones religiosas con apariencia piramidal, escritura pictográfica y jeroglífica, cálculos aritméticos basados en un sistema vigesimal, calendarios similares, el juego de pelota, libros que en la actualidad hemos llamado códices y que tenían forma de biombo, acciones como los sacrificios humanos, vasijas e instrumentos de cocina finamente decorados con figuras geometrizadas que representaban formas de la naturaleza, tal vez relacionadas con sus creencias religiosas y cívicas, en fin, elementos particulares que se manifiestan en los hechos expresivos, llamados abiertamente “artísticos”, confieren, al mismo tiempo, una identidad propia a cada uno de estos pueblos.

Son precisamente estos estilos artísticos los que han revelado los misterios que encierran estas culturas. Son un conjunto de formas, figuras, de recursos expresivos y de representaciones inconfundibles. Estas expresiones, este arte, revelan la unidad prehispánica y la pluralidad de estilos que culturalmente los distingue.

Cuando aparecen estos rasgos distintivos, se encuentra lo que los arqueólogos han denominado como las civilizaciones mesoamericanas del periodo clásico. Mesoamérica es la zona delimitada al norte por los ríos

Sinaloa en el Pacífico y Pánuco en el Atlántico, unidos por una línea que pasa al norte de los ríos Lerma, Tula y Moctezuma. Al sur, la zona excluye a Honduras, salvo su zona noreste, y a la parte oriental de Nicaragua y Costa Rica, excepto una porción noroccidental de Guanacaste y de la península de Nicoya. La interacción y al mismo tiempo la unidad entre varias culturas de Mesoamérica fueron logradas en este periodo, gracias al proselitismo, al comercio, y a la conquista.

En este estudio, se limita el territorio a lo que incumbe a México, por lo que en pocas ocasiones se mencionará “mesoamérica”, y se usará generalmente “prehispánico”

El periodo clásico ha sido fechado por los arqueólogos aproximadamente desde la segunda mitad del siglo III d.C. hasta los principios del siglo X. Los especialistas señalaron como periodo posclásico a la etapa siguiente, y que alcanza la llegada de los españoles y la caída de México-Tenochtitlán en 1521. Al periodo de desarrollo, que abarca desde que comienza la alfarería y que inicia aproximadamente 2300 años a.C. hasta el principio del clásico, se le denominó preclásico.

El preclásico

El periodo preclásico se caracteriza por el surgimiento de las culturas sedentarias, los inicios de la agricultura, el surgimiento de la religión y de la organización social. Se extiende de 2300 a 100 a.C. A su vez el periodo ha sido dividido a partir de los siguientes criterios: inferior, de 2300 a 1250 a.C.¹⁰. Lo caracteriza una economía autosuficiente y el desarrollo pleno y efectivo de la agricultura, primeras representaciones de figurillas de barro, especialmente femeninas y el surgimiento de aldeas.

El preclásico medio, es el más importante puesto que se define la civilización, entre los años 1250 a 550 a.C. Aquí se desarrolla una importante civilización en la costa del Golfo de México, en lo que se conoce como el territorio Olmeca. Aparecen, sin antecedentes previos la arquitectura y la escultura monumental, estamos en el inicio del urbanismo.

El preclásico superior abarca de 550 a 100 a.C., y es el resultado de los avances del preclásico medio. La arquitectura de mampostería se

¹⁰ Los fechamientos de cada periodo varían un poco dependiendo del autor. Estos que se señalan son de acuerdo a los estudios de la Doctora Beatriz de la fuente. Beatriz de la Fuente. *Escultura Olmeca. El Arte Mexicano, Arte Prehispánico III, Historia del Arte Mexicano.*

generaliza y las construcciones piramidales y basamentos definen su forma y función. Aparece la escritura jeroglífica. Momento histórico que indica el origen de lo que se conoce como el diseño de formas, figuras, signos, etcétera, el inicio de la materia de estudio del diseño gráfico.

También los especialistas identifican un periodo de transición, llamado protoclásico¹¹, lapso muy breve que se extiende de 100 a.C. a 250 d.C. ha sido considerado así por el regionalismo que lo caracteriza, y que define a Mesoamérica durante el siguiente gran periodo: el Clásico.



Pectoral de jade (material común en las piezas olmecas) de La Encrucijada, Tabasco. Muestra un ser con características humanas y animales, una de las representaciones que identifican con claridad a la iconografía olmeca.

El clásico

El periodo clásico comprende los años 250 a 950 d.C. y se ha dividido en temprano, del 250 a 550, y tardío de 550 a 950 d.C., que se establece por la caída de la cultura teotihuacana, que pertenece a la época temprana, y por un periodo de inactividad de las culturas de la zona maya.

Este impresionante periodo se caracteriza por la consolidación del regionalismo, es aquí donde se consolidan las culturas como la teotihuacana, la maya y la zapoteca. De hecho, sobresalen en el periodo temprano Teotihuacan y en el tardío la región Maya. Es una etapa de florecimiento, con centros ceremoniales muy importantes, intercambio comercial intenso, auge económico y estabilidad social.

¹¹ Entre el preclásico y el clásico.



Marcador de juego de pelota. Se ilustra a un jugador golpeando la pelota con la cadera. Periodo Clásico Temprano. La inscripción hace alusión al año 590 d.C. Cultura maya.

El posclásico

El periodo posclásico abarca de 950 a 1521. Aquí la división va de 950 a 1200, como periodo temprano, y de 1200 a 1521, en lo denominado periodo posclásico tardío. El periodo posclásico es caracterizado por las constantes migraciones de tribus del norte de México pertenecientes a la zona de Aridoamérica, y del norte de Mesoamérica hasta la Zona central de mesoamérica, que al encontrarse generaron nuevas culturas, o que hicieron que desaparecieran otras, por lo que el militarismo y la cultura guerrera son constantes e intensas.

Surgen grandes Estados. Poderosos, conquistadores y conquistados. Intercambio cultural y mezclas culturales. El periodo temprano tiene a los Toltecas como protagonistas, y el periodo tardío a los organizados purépechas o tarascos, y a los imponentes y orgullosos mexicas, llamados

popularmente aztecas. También destacan los mayas de Chichén Itzá, quienes se fusionaron con la cultura tolteca¹².

La técnica mexicana, heredera de la cultura tolteca, desarrollará una alta calidad técnica en los objetos que produjo.



Serpiente, Azteca-mexica. Posclásico tardío, de piedra rojiza. La composición y la técnica alcanzan niveles extraordinarios de calidad.

Arte y diseño

La historia del arte prehispánico, visto así por algunos especialistas, comprende la escultura, la arquitectura, la pintura y la cerámica, abarca cerca de treinta siglos, entre los años 1500 a.C. y 1500 d.C., no se incluyen dentro de este estimado a los instrumentos encontrados en México que cuentan con una antigüedad de 10 a 12 000 años, que por su inconsistencia cultural no

¹² De esta fusión surge la leyenda de Ce Acatl Topiltzin Quetzalcóatl. Emperador y Dios que deja a los toltecas amenazándolos con la desgracia a su regreso, llega a territorio maya y funda la ciudad de Chichén Itzá. Parece ser que esta mezcla de estilo se debió a las invasiones guerreras de los toltecas en territorio de los mayas.

quedaron restos de lo que hoy se determina para señalar un parámetro artístico. Estos objetos se denominan “utensilios”.

En estas disciplinas artísticas es evidente el concepto de “diseño”, por su funcionalidad, orden, coherencia, simetría, ubicación, selección de materiales, etcétera, y dentro de estas expresiones se identificarán aquellas en donde sea clara la necesidad de comunicación a partir del uso de la creatividad y la disposición intencional de formas gráficas y simbólicas.

Antes de la cultura Olmeca, se desarrollarán en el 1500 a.C., la producción de pequeñas esculturas de barro en lo que es la zona de Tehuacan, Veracruz, el valle de México, Guerrero, Oaxaca, Chiapas, hasta la costa del Pacífico en Guatemala. También se han encontrado elementos que indican el inicio de diseños arquitectónicos y escultóricos, tal vez con intenciones religiosas y que ya ordenan el espacio: columnas, basamentos, plataformas, etcétera.

Arte, expresión y comunicación visual

Para concebir al México prehispánico dentro del fenómeno artístico fue necesario, tal y como lo señala Paul Westheim¹³, el reorientar la conciencia estética, sin emancipación de las normas establecidas por el siglo XIX. A su vez, Wilhelm Worringer¹⁴, opina que para emitir un juicio estético que pueda considerarse como tal, hay que partir de los impulsos que determinan el crear en cada caso y que se manifiestan en un lenguaje formal propio para realizarlos. El arte del México prehispánico es un arte modelado a partir de la necesidad de expresión, mediante formas simbólicas, a sus concepciones religiosas, mágicas, míticas, astrales, cósmicas y de la naturaleza.

Así pues, el arte prehispánico es un arte religioso, cosmogónico. Ante esta necesidad, surge la tarea de crear pirámides, templos, centros religiosos, manufacturar efigies de las divinidades y los mismos objetos de uso ritual, de diseñar, producir, usar, al mismo tiempo, comunicar.

La expresión gráfica, junto a la obra artística, es testigo del pasado y a diferencia de otras realizaciones humanas, permanece en el presente, llena de significados. Un universo inmenso cargado de incógnitas que invitan al

¹³ Paul Westheim. *La creación artística en el México Antiguo. En México, tres culturas y un arte.* p.12.

¹⁴ Wilhelm Worringer. *Abstracción y naturaleza.* p. 62.

razonamiento hermenéutico, heurístico y que informa, pronto a comunicar a quienes logren entender su significado, el sentido de su lenguaje.

La expresión gráfica, sobre cualquier soporte, es, entre otras cosas, arte en sí y un medio humano de comunicación y ha sido aplicado como tal a través del tiempo desde la más remota antigüedad. La barrera y los paradigmas establecidos por las diferencias culturales y el relativismo, no eliminan su esencia comunicadora, resolutoria de problemas de carácter gráfico, estético y comunicacional.

Sin embargo cabe reconocer, que esta comunicación de carácter gráfico, así como el arte, como abstracción diferente de otras conductas de la cultura, con el sentido que se le dio en Occidente a partir del Renacimiento, no se cumplió con cabalidad en el México prehispánico, es decir, lo que hoy se denomina arte prehispánico no fue realizado ni concebido como tal por sus creadores. Surgió como respuesta a la necesidad de concretar sus ideas cosmogónicas y religiosas.

Si no se considera la palabra “arte”, y se usa sólo la expresión gráfica, tal vez se encuentre una justificación más cercana a lo que hoy se denomina diseño gráfico, por las habilidades técnicas, la concreción de ideas, la expresión plástica, la síntesis y la capacidad comunicadora, en los parámetros de la comunicación gráfica, por lo antes mencionado y por satisfacer una necesidad de comunicación.

Tales experiencias, al hacerlas perceptibles, la conciencia humana se enriquece y desarrolla, por lo que la expresión gráfica, dentro de esa obra de arte o artesanal, establece en sus formas la esencia de las cosas, permite darle un rostro a las ideas y los conceptos rectores del pensamiento, de la religión, de las estructuras sociales y políticas. Esas formas, significativas y simbólicas se irán renovando conforme va desarrollándose la experiencia.

En resumen, las expresiones de comunicación gráfica prehispánica inmersa en lo que historiadores de arte han defendido como arte prehispánico, hacen visible y representan perceptivamente por medio de formas significativas la experiencia, la comunicación humana y enriquece y amplía la conciencia del hombre. Tal vez como comunicadores gráficos, no importe tanto definir si un elemento u objeto prehispánico era solo eso, o era arte, importa el entender que independientemente si estas expresiones fueron concebidas de tal o cual forma, finalmente fueron funcionales para comunicar. La incógnita del simbolismo radica en la frontera del significado y el significante. Su eficacia esta plenamente comprobada al prevalecer en el tiempo. Alguien tuvo, en su momento, que diseñar el cómo solucionar ese problema de comunicación o de expresión.

La profesionalización, el artista, el creativo, el diseñador

“La diferencia entre la actividad creativa de un diseñador gráfico y la de los cartelistas de 1960, los publicistas de 1950, los dibujantes de principios del siglo XX, los ilustradores y los impresores del siglo XIX, radica en la profesionalización al momento de producir un mensaje”. Así respondí a la pregunta que un alumno me hizo en una conferencia con respecto a los orígenes del diseño gráfico en México¹⁵. En el caso de las manifestaciones culturales prehispánicas es igualmente difícil de encontrar al profesional del diseño como tal, en virtud de que en general, las creaciones cumplían su función en cuanto a la transmisión efectiva, a través de un lenguaje propio, de contenidos y significados que lograban consolidar a los grupos sociales. Fundamentando las ideas rectoras del pensamiento y la cosmovisión.

El diseño dentro del arte prehispánico es capaz de suscitar la emoción estética (significante), aunque la percepción de esas obras se encuentre condicionada por valores que hacen que no se pueda comprender en su totalidad, el código particular del que se valieron los creadores del México antiguo, en sus obras y en sus imágenes simbólicas.

Con base en códices, imágenes de murales y algunas otras fuentes de información, se puede comentar que el artista o creativo, seguramente ocupaba un lugar importante en la sociedad, cosa que no sorprende, pues en la historia de la humanidad el artista siempre ha trascendido, teniendo como protector a un mecenas. Los cronistas de la cultura azteca señalan que los artistas incluso estaban “tocados” por así decirlo, por un don divino, para gozar del talento en su trabajo, por lo cual debían nacer en ciertas fechas específicas teniendo la obligación de cultivar ese talento.

Se han descubierto objetos muy refinados que fueron realizados en el periodo preclásico, lo que remite indudablemente a suponer que fueron elaborados por manos expertas, objetos o bienes que circularon de manera muy restringida, hechos por maestros artesanos, seguramente miembros de un grupo. Socialmente privilegiado.

También existen bienes suntuarios de producción especializada, como los espejos de magnetita. En el caso de la mayoría de bienes e instrumentos destinados a satisfacer las necesidades básicas, fueron elaborados con calidad inferior y a la vez por grupos o familias que en regiones de variados

¹⁵ El Diseño Gráfico en los años 40. De la conferencia dictada en la escuela Nacional de artes Plásticas en el marco de la exposición México en el diseño gráfico. Los signos visuales de un siglo.

recursos formaron esquemas productivos de cooperación intercomunal (llamada “simbiosis económica”¹⁶) y que se pueden localizar tanto en la Cuenca de México como en el Valle de Oaxaca.

El creativo en el México prehispánico

Se sabe que el arte náhuatl es herencia de los Toltecas, Toltécatl, palabra que significa, según Miguel León Portilla, lo mismo que artista. De esta palabra se derivan varios vocablos referentes a las actividades artísticas: tentóltecatl, que significa orador artista del labio, tlitoltécatl, pintor o artista de la tinta negra, matoltécatl, artista de mano, algo similar a bordador. Ese es el concepto utilizado para definir al artista.

De la misma forma, en la cultura actual se utilizan conceptos aplicables a diversas actividades artísticas, como “creativo”, al creativo se le encuentra en el director de una obra de teatro, en el escritor, en el músico compositor, en el publicista, en el mercadólogo, y en el diseñador gráfico.

El artista náhuatl era considerado como un predestinado, un favorecido y comprometido personaje. Recibía educación especializada y era un conocedor profundo de la historia, la religión y la cultura en general de su pueblo, se convertía en un servidor de su religión, de los valores, creador de formas y símbolos que integraban y daban coherencia y cohesión a su comunidad. Interpretaba para comunicar, actividad fundamental del diseñador gráfico actual. Existen evidencias en donde el autor de o artista prehispánico que tenía un oficio particular, llegaba a dejar una especie de firma o marca (como por ejemplo una huella digital), además de imprimir un estilo particular en la manufactura de objetos.

En el posclásico por ejemplo, las clases gobernantes podían auspiciar a artesanos especializados en bienes suntuarios, así suponemos que en los palacios existían personas que desarrollaban actividades escultóricas, orfebres, plumarias y pictóricas, precisamente esas actividades quedan muy claras, pero eran complementadas en sus decoraciones por dibujos de una síntesis gráfica, geometrizada la mayor de las veces y de características técnicas extraordinarias, dignas de competencia con los diseños de los diseñadores contemporáneos, generadoras de un lenguaje simbólico.

¹⁶ Término creado por William Sanders, citado por Linda Manzanilla, en *Unidades domésticas y unidades de producción. Consideraciones metodológicas*, en Nelly Robles (Ed.), *Cuarta Mesa Redonda de Monte Albán. Bases de complejidad social en Oaxaca*, INAH, Oaxaca, en prensa.

Tal vez, dentro de todo este mosaico de actividades, a veces relacionadas con el arte, otras con la artesanía, el personaje que empata con mayor apego su actividad a la del diseñador y comunicador gráfico actual es la del Tlacuilo. El creador de los llamados códices prehispánicos y coloniales, del que en su momento se comentará con más detalle.



Los artesanos especializados en la producción de bienes para los gobernantes, como los escultores, pintores y orfebres, eran con frecuencia miembros de la elite. Ésta es una vasija con una representación de un *ah ts'ib* (escriba maya).

La magia, la religión y los mitos

En el México prehispánico, el arte va surgiendo no de manera premeditada, ni bajo los conceptos actuales, surge como una volición mística, en la mayoría de los casos como opinan muchos antropólogos y arqueólogos, como producto de un pensamiento de culto, consecuencia lógica de la naturaleza humana.

El jaguar, el ave y la serpiente serán mayormente representados sobre otras especies y adquirirán poderes sobre los del hombre, representando a las deidades más importantes de alguna u otra forma. El hombre se mezclará con ellos, para poseer la autoridad que les atribuye, de ahí el tonalismo¹⁷ que predomina en estas culturas. Y es que la magia ha sido para el ser humano,

¹⁷ Tonal, tonali, tonalli, tótem (en las culturas del norte de México y sur de Estados Unidos). Conocido de diversas formas, el tonalli prehispánico es una forma de bautizo de la naturaleza, generalmente animal sobre el ser humano prehispánico. La protección y los poderes del animal influyen en el nombre y en la vida de las personas, rige los destinos. Se deriva de estas creencias, variadas dependiendo de la cultura que se trate, el fenómeno del Nahuatl, en donde el hombre se puede convertir en animal. Caso parecido al del hombre-lobo europeo.

la fuerza idealista de poder hacer posible o verdadero todo aquello que lo rodea y que no alcanza a comprender. En el principio de toda sociedad, el carisma persuasivo del chamán, mago o sacerdote, dependiendo de su actividad, va imponiendo un pensamiento mágico como respuesta a los misterios del Cosmos, elaborando poco a poco una tradición mitológica con rituales de culto, funerarios y relacionados con la producción.



**Tonalpouhqui, el adivino explicando la suerte de un pequeño mexicana.
Códice Florentino. Lib. IV.**

Estas creencias serán la parafernalia genitora de los diseños generados para representarlos, los grupos sociales poderosos se encargarán de crearlos, difundirlos e imponerlos.

Cuando las pequeñas sociedades crecen y se establecen, se institucionaliza la religión, generando objetos, costumbres, métodos, reliquias, etcétera, que al mismo tiempo impondrán un estilo¹⁸ en la arquitectura como centro de culto, en la cerámica, la escultura, la pintura y el dibujo, y en todo lo que rodea y depende del culto, como la ropa, orfebrería, danza, música, poesía.

Se define una moral, una cosmogonía, un lenguaje ideográfico. En su evolución va desarrollando un pensamiento dogmático sobre los dioses, la

¹⁸ El estilo se define como modo, manera o forma. Carácter propio que da a sus obras el artista. Expresión generalizada por un grupo o sociedad.

ultratumba con sus respectivas ceremonias. El chamán pasa a ser sacerdote provocando en consecuencia castas de poder.

Para explicar la fenomenología, el hombre recurrió al mito, que constituye un pensamiento cosmovisivo que explica mágicamente una situación. El por qué y el para qué de la realidad con base en ideas mítico-mágica-religiosas. Politeísta de la creación del mundo, lo que lo lleva a estudiar al cielo, generando lo que hoy conocemos como astronomía.

Diseño y proceso

Desde un punto de vista epistemológico, la finalidad del diseño es establecer las bases visuales para la definición de tipos formales. También es un dibujo-boceto proyectual, de búsqueda estructuradora de un pensamiento visual, un medio fáctico para elaborar gráficamente una idea con forma, espacio y color.

Para entender el diseño gráfico como actualmente se concibe, con los criterios expresados anteriormente a este tema, se tendrían que revisar a la inversa los diseños. Es decir, como generalmente no quedan vestigios del primer trazo o bocetos, lo que queda es acercarse hipotéticamente al origen de los dibujos, diseñados para ser plasmados en géneros plásticos.

De manera general se pueden identificar elementos que forman parte de un proceso de diseño, esto es solo un acercamiento y sin base en un proceso definido tal y como lo plantean los teóricos del diseño.

El método

Se sabe que el diseño tiene un método¹⁹ que parte de dos principios, la orientación de la investigación y la técnica de la investigación. El diseñador codifica mensajes, los mensajes satisfacen necesidades, cumplen una función social y por lo tanto se requiere de un método.

Todos estos parámetros se identifican en el diseño de diversos objetos, el método es el que cuesta más trabajo identificar, por la ausencia ya mencionada de bocetos y por la falta de información. Sin embargo, aquí se

¹⁹ El método de forma literal se entiende como la realización de algo con orden, como el procedimiento para realizar algo. El método del diseño se ha discutido en los terrenos del método como investigación (elaboración del mensaje) y como método técnico (de la realización a partir del conocimiento y manejo de técnicas, materiales y habilidades).

intenta contextualizar para llegar a un acercamiento. Aunque no se tenga clara el método. El primer paso es el por qué de la expresión, que formaría parte de una base ontológica²⁰, la volición²¹ del ser, a una necesidad comunicante o a la necesidad expresivo-poética.

Después en la mayoría de los casos, la fase mística, en donde se plantea la finalidad, el para qué. En este paso o fase se encuentran los parámetros metafísicos como las necesidades mítico-religiosas con respecto a las deidades, y el culto funerario, también lo mágico-simbólico y el ritual. Otros aspectos se contemplan, como lo astronómico, lo cósmico, lo ideográfico y lo signal-semiótico²².

Por último la fase de realización, que atañe al cómo y con qué. Aquí se encuentra un proceso lógico para la resolución de problemas. La concepción, idea y contenido, lo que se denomina el pensamiento visual, es decir el diseñar, el diseño, en donde se contempla la estética o los cánones establecidos, que tipo de material usar. Después el género plástico, que va de la mano con la técnica y el sistema constructivo. Finalmente la solución con una geometría ligada a lo sagrado, a lo cosmogónico, producto de un modo estético y de un estilo, generando formas funcionales.

El resultado es estético, adecuado a las necesidades de época. Tan funcional que inicia en el 1500 antes de Cristo y tiene un proceso evolutivo y de perfección en técnica, estilo y funcionalidad hasta el siglo XVI. Independientemente de ser intervenido y violentado durante la conquista y todo el proceso de evangelización y de cambio de cultura.

Con esto es pertinente comprender el diseño como tal. El diseño se identifica con la acción de diseñar en sí, lo que cambian son los materiales y los soportes, la vía de la expresión plástica.

²⁰ La ontología es una parte de la Metafísica que trata del ser en general. En síntesis, es parte de la Metafísica, como ciencia primera y general, que trata de los entes creados por el hombre. Se refiere a la naturaleza fundamental del SER del ente, del creador y de sus propiedades trascendentes.

²¹ Volitivo: referente a la voluntad.

²² La semiología se refiere al estudio analítico e interpretativo del sentido de los signos, grifos e ideografías, que constituyen sistemas significantes. Lo signal-semiótico se refiere a los signos en sí, a las ideografías y sus morfologías, que actuaron como lenguaje gráfico y en algunos casos como fonéticos también. Creados por las culturas más avanzadas.

La Geometría

Algo que caracteriza a la expresión artística prehispánica es su apego a la geometría. Algunos autores²³ le llaman geometría sagrada²⁴. La visualizan como un sistema esotérico de valores mágicos y al parecer de recelo exclusivo de castas sacerdotales oligarcas.

Tal vez es solo un pensamiento estético o un estilo generalizado por los mismos artistas, algo así como el arte sacro de la Iglesia Católica. Lo cierto es que es impresionante el apego a la geometría, a la proporción. Toda expresión gráfica tenía esta característica. Incluso algunas pinturas rupestres y petroglifos contienen trazos y dibujos geometrizados. Constituyen una semiótica compuesta de ideografías²⁵ y signos.

Es posible que este lenguaje haya tenido diferentes públicos específicos, como el de las castas de poder en lo religioso, o en algunos casos gobernantes, comerciantes y hasta el pueblo, cuando era partícipe de las actividades.

Los estilos²⁶ son básicamente los siguientes:

- a) *figurativo naturista*
- b) *figurativo idealista*
- c) *figurativo abstracto*
- d) *abstracto geométrico*

²³ César Sonderegger. *Diseño Precolombino. Catálogo de iconografía-Mesoamérica-Centroamérica-Suramérica*. p.17.

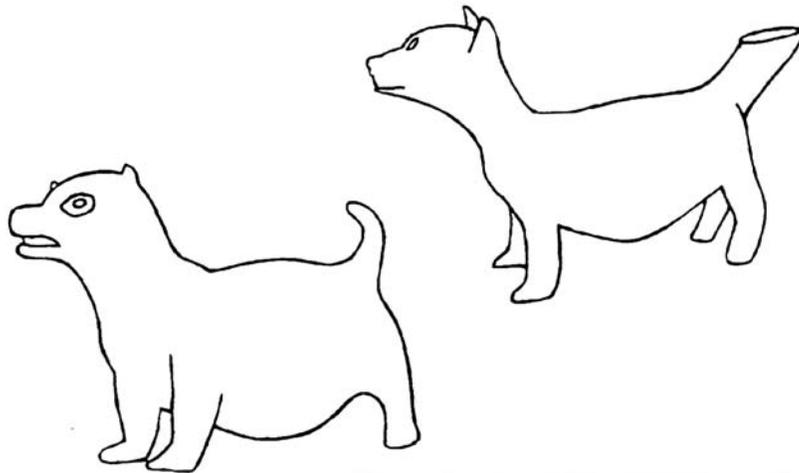
²⁴ Son los fundamentos religiosos, matemáticos, numerológicos y geométricos, para una estructuración fáctica de las obras de culto. Se explica en cuanto las altas culturas hegemónicas establecieron cánones proporcionales y subyacentes signos de alusión mítica cósmica y cabalística adivinatoria. Todos los géneros plásticos ceremoniales debieron estar compuestos con esta geometría regidora de sistemas mágico-mítico-compositivos, estructuradores de las imágenes icónicas.

²⁵ Símbolos que representan ideas o conceptos. Se refiere a cierto tipo de imágenes muy conceptualizadas, cuya formalidad y esmerado diseño pretende establecer un lenguaje morfológico trasmisor de ideas.

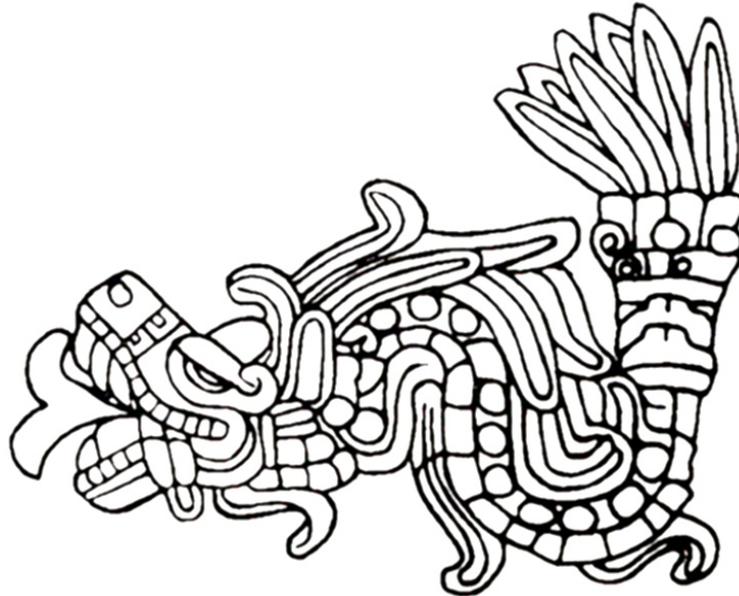
²⁶ Se refiere a los particulares pensamientos visuales y a la personal manera de plasmarlos formalmente, como morfología de fundamentos y contenidos ideológicos. Esta concepción es para entender a una singular armonía entre idea, forma y realización. Fue en el México prehispánico, consecuencia de un ideal impuesto colectivamente por las castas gobernantes como producto de una estructura estética y mística.



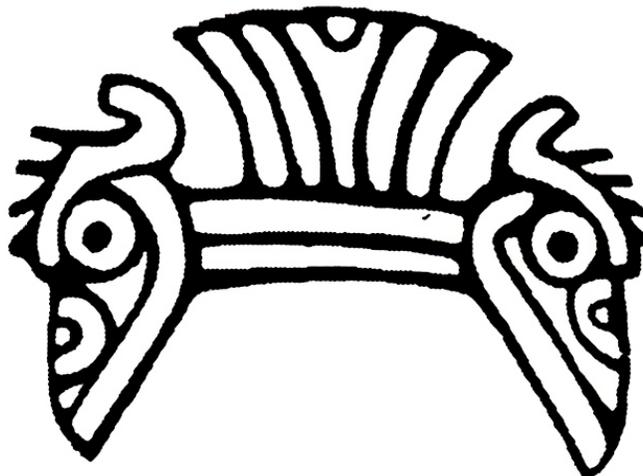
La figura de este relieve, la Coyolxauhqui, se puede catalogar como un objeto abstracto y figurativo. Conserva la figura de mujer, contiene una simbología divina y su representación es de un nivel medio de abstracción.



Estos perritos de la cerámica de colima, al convertirlos en dibujo, se advierte claramente el estilo de su diseño, figurativo y naturalista. El grado de abstracción es mínimo, es un dibujo en donde se aprecia sin problema la figura que representa, independientemente de su posible carga simbólica.



Este relieve de piedra, traducido a dibujo, de un quetzalcóatl azteca, nos muestra el estilo abstracto, figurativo e idealista. Se entiende que es una serpiente emplumada, simbólicamente la más importante de la cultura mexicana, lo que la idealiza como deidad y se concibe para su representación en un diseño abstracto de belleza sin discusión.



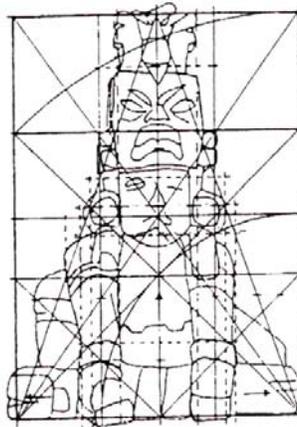
En este dibujo de un sello, se aprecian unos buitres en espejo, geometría y abstracción.



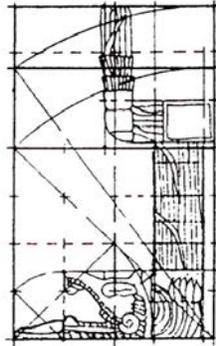
Pintura sobre cerámica, el dibujo esta realizado con un alto grado de abstracción y de geometrización. Es una obra de Casas Grandes, la figura es una cruz, tal vez con un significado apegado a la tierra.

Estos se mezclan con lo geométrico, barroco, expresionista, superrealista y hasta purista. Dando como resultados obras de gran claridad en volumen, otras de drástica morfología, monumentales, cantidad de complejos y simétricos elementos, de carácter detallista, con hibridez, énfasis emotivo hasta alucinantes figuraciones, algunas incluso humorísticas.

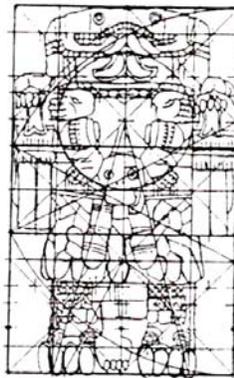
Si colocamos en una red las esculturas, estelas, objetos o edificios arquitectónicos encontraremos elementos geométricos evidentes, diseñados bajo los mismos principios de la diagramación de la historia del arte y el diseño, retículas de raíz, cuadrícula y rectángulo áureo.



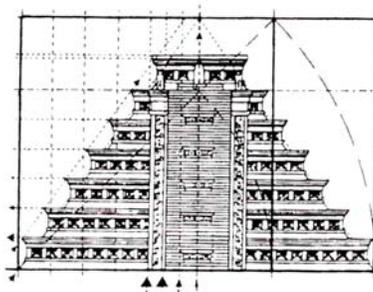
El sacerdote olmeca de Pajapan esta elaborado en una proporción que empata con un rectángulo raíz 2.



La columna maya tolteca de Chichén Itzá, presenta una diagramación similar a un rectángulo raíz 2 más raíz 3.



La deidad Coatlicue de la cultura posclásica mexicana, es una composición de 2 rectángulos áureos traslapados.



Pirámide de los Nichos, en el Tajín, Veracruz. Empata con una diagramación de rectángulo raíz 2.

La creatividad en el contexto prehispánico

La Naturaleza es repetitiva y creativa. La paleontología ha demostrado la creación de nuevas formas, proceso que toma millones de años para pequeñas innovaciones. Algunos animales fabrican complicados nidos, hormigueros, diques y otras obras que compiten con la ingeniería humana, sin embargo estos productos, obra del instinto, son estereotipados, iguales desde hace miles de años. No existe el progreso.

El hombre va creando formas nuevas y peculiares en cada lugar y en cada época. La arqueología antropológica nos ha presentado, desde la Edad de Piedra, a pueblos con lengua propia, formas de comunicación, religión, técnicas de construcción de viviendas y de monumentos, es decir, pueblos con cultura.

El hombre es algo creado, y al mismo tiempo es creador.

La expresión creativa es una característica normal en todas las sociedades humanas. El ser humano desde pequeño se sumerge en el entorno físico y social del que forma parte. Descubre relaciones para comprender su mundo, entusiasta experimenta con materiales, objetos y articula palabras para expresar sus impresiones e ideas. Al momento de generar soluciones mediante el análisis del problema a resolver, buscando las opciones adecuadas y viables, desarrolla lo que conocemos como creatividad.

La creatividad implica entre otras cosas, tres elementos tangibles:

- 1) *la persona creadora*
- 2) *el proceso creativo*
- 3) *el objeto creado*

Para identificar objetos que durante el periodo prehispánico y de conquista se relacionen como antecedentes del diseño gráfico, es pertinente remitirse a estos aspectos. Primero, a la persona encargada de crear un objeto, después el proceso que lo lleva a proyectar un objeto de comunicación visual, la elección de formatos, materiales, técnicas y la solución gráfica. Y finalmente el objeto producto de ese proceso.

Partir de la creatividad es una buena estrategia, pues el hombre crea objetos para solucionar necesidades o problemas específicos, en este caso de comunicación visual. La creatividad es capaz de dar origen a cosas nuevas y valiosas, de encontrar modos adecuados de hacer las cosas.

El creativo prehispánico, incluso durante el periodo colonizador, se destaca por las siguientes características:

- *poder de la fantasía, tal que trasciende la realidad*
- *capacidad de descubrir relaciones entre las cosas*
- *sensibilidad y fuerza de percepción*
- *capacidad de visualizar situaciones inéditas*
- *facilidad de imaginar hipótesis*
- *audacia*
- *conocimiento de los materiales*
- *habilidad técnica*
- *alto nivel cultural y educativo*
- *fe en lo que cree, incluyendo el punto de vista religioso*

La creatividad del México prehispánico se generó en un ambiente rico y estimulante, impulsando una autorrealización en las líneas de la innovación y de la creación.

El creativo prehispánico pertenece a una cultura inundada de símbolos. Esto es una evidencia. Parece ser que de carácter religioso y mítico, mágico. El hombre prehispánico adquirió la capacidad de manejar las cosas, no sólo en sí mismas, sino a través de sus símbolos, actualizando frente así el pasado y el futuro; lo próximo y lo distante; lo ya existente y lo inexistente.

No se puede concebir este proceso creativo analógicamente con los parámetros actuales, lo que hemos denominado "*dioses prehispánicos*" es, hasta en el adjetivo mismo, una analogía. Pero no es el mismo concepto, "*energía*", "*naturalismo*", etcétera. Lo más adecuado tal vez, sería observar este desarrollo desde la perspectiva de la filosofía tolteca, llamada "toltequismo", y que explica de alguna forma la visión exclusiva de una cultura unificada a través de más de 3000 años y perdida y sepultada por la conquista, no solamente bélica, sino cultural.

El toltequismo, es equivalente al sionismo, taoísmo, catolicismo, etc., pero solo como movimiento filosófico, es la filosofía religiosa y social del México prehispánico. Con conceptos, símbolos, lenguaje, costumbres, tradiciones, valores, etcétera, completamente ajenas a nuestra visión occidental. El toltequismo debió haber sido extraordinariamente funcional, pues se concibe y aplica durante todas las épocas históricas meso-americanas. No se puede descalificar o limitar a experiencias tan subjetivas como la barbarie del sacrificio humano o la idolatría politeísta.

La creatividad en la colonia

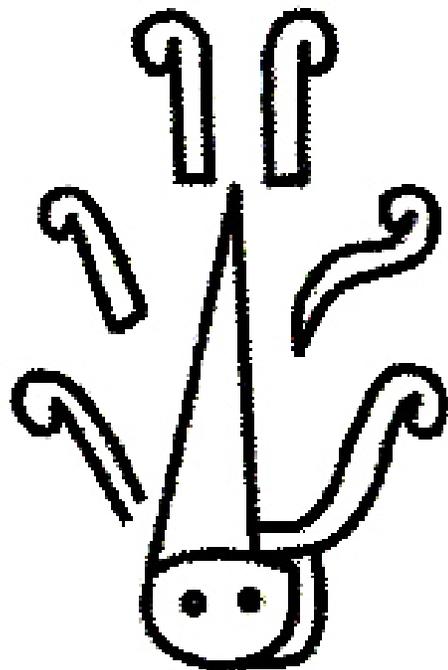
El pensamiento colonizador partió de conceptos muy apegados al deber ser, planteados con una visión evangelizadora y al mismo tiempo castrante, intolerante e impositiva. Si bien es cierto que los motivos principales fueron de destrucción y explotación, el proceso evangelizador que correspondió a la iglesia católica también se definió en una ferviente creencia de que se combatía con fenómenos de carácter demoníaco, fanático y herético, como una verdadera cruzada espiritual para salvar las almas.

La imposición de una nueva filosofía religiosa atrapó por completo a todas las áreas de conocimiento y desarrollo cultural, político y económico del México derrotado. En el proceso, los grupos religiosos encargados de desarrollarlo, tuvieron que despertar su creatividad para lograr sus objetivos, tarea no fácil que les llevó más de tres generaciones consolidar.

El estilo occidental y el estilo prehispánico se fusionaron en ocasiones, y en otras el estilo fue impuesto, como resultado de la filosofía conquistadora, esto quedará claro en los siguientes capítulos. Los códices coloniales son el mejor ejemplo de lo que aquí se comenta.

Capítulo 3

La cosmogonía prehispánica.
La influencia de los astros en la cultura
mesoamericana



La cosmogonía prehispánica. La influencia de los astros en la cultura mesoamericana

Desde las primeras civilizaciones el hombre ha dirigido su atención al cielo para entrar en contacto con un ámbito sujeto no a la voluntad humana, sino a fuerzas sólo atribuibles a los dioses o seres supremos. Gracias a las habilidades de los observadores antiguos, junto a la veneración de sus deidades personificadas en los cuerpos celestes, se generó el conocimiento que podía explicar el comportamiento del firmamento.

El movimiento de los astros permitió el desarrollo de uno de los elementos culturales más importantes en toda civilización: el calendario. Éste representa una manera evolucionada de observación celeste, que hace posible hacer corresponder los periodos de los astros con los de la sociedad y así organizar toda actividad civil y religiosa. En Mesoamérica este proceso se inició seguramente desde la remota época olmeca y prevaleció hasta la conquista española e incluso después.

La arqueoastronomía

El papel de la astronomía en las sociedades mesoamericanas ha sido tema de estudio de numerosos investigadores, no sólo en la región mesoamericana sino en general en todo el mundo. Desde los monumentos megalíticos en Europa hasta las pirámides en Egipto estamos frente al mismo impulso humano que, no obstante las diferencias en costumbres, tiempo y lugar, se manifiesta también en toda Mesoamérica.

Se trata de mostrar que el cielo, fuente de sabiduría e incluso de poder, favorece a las obras humanas de quienes reconocen en él a los dioses, los que verterán grandes beneficios sobre la Tierra. El estudio multidisciplinario dirigido a esclarecer el papel de la astronomía en las sociedades antiguas es lo que se define como arqueoastronomía.

El método cuantitativo de la astronomía se une con el conocimiento de ciencias humanísticas como la arqueología, la etnohistoria, la etnografía, la lingüística, la epigrafía, la historia del arte, etc. Para el estudio del diseño de la comunicación visual, es fundamental, pues es un parámetro para reconocer los medios culturales que influyeron para las representaciones, es un pilar del compromiso hermenéutico que se debe de tener para la lectura de signos y símbolos o simplemente la comprensión del contexto.

El campo de estudio de la arqueoastronomía comprende cualquier manifestación cultural tangible, como una estela o una estructura arquitectónica, o intangible, como la cosmovisión. Se parte del hecho de que en las sociedades antiguas no todo tuvo que ver con la astronomía; sin embargo, tuvo la suficiente importancia para dejar su huella en algunos vestigios culturales que aún se pueden admirar.

Considerando que la observación del cielo ha sido una práctica tan antigua como el hombre mismo, la propuesta arqueoastronómica puede aportar información novedosa, que coadyuve a resolver una gran variedad de incógnitas relacionadas con la cosmovisión, el calendario, la representación artística de posibles eventos celestes, etc.

En sentido figurado, la arqueoastronomía hace posible que un astrónomo, habituado a mirar sólo el cielo, y un arqueólogo, sólo el suelo, puedan encontrar sus miradas y dirigir las en una misma dirección, para entablar un diálogo fructífero, encaminado a resolver las problemáticas surgidas en el intento de describir la observación celeste en épocas remotas.

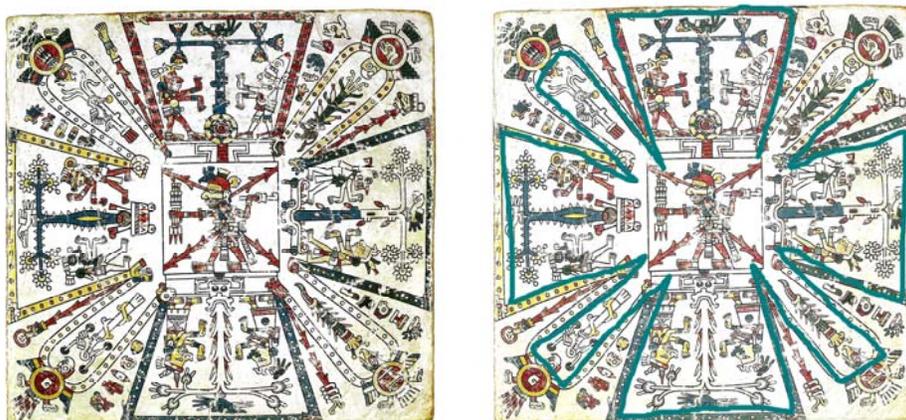
La representación celeste

Existen claros ejemplos de vestigios culturales mesoamericanos que muestran alguna relación con conceptos astronómicos: códices, estelas, cerámica, pintura mural, etc. Parece fácil reconocer representaciones de objetos celestes; sin embargo, no siempre se puede plantear una explicación inmediata sobre su vinculación con el cielo real. El cielo y las estrellas han sido, a través de la historia, motivo común en todas las culturas del mundo, de significados y simbolismos. Para un estudio serio, es necesario recurrir a las disciplinas auxiliares como arqueoastronomía²⁷.

²⁷ Esta disciplina evidencia el compromiso profesional del comunicador visual, pues permite comprender los contextos y el uso de estrategias para la solución de problemas a partir de la comprensión del entorno y la cultura de determinado grupo social en cierto momento histórico.

La orientación astronómica y calendárica

En el transcurso de una noche estrellada, un observador podrá percatarse de que el movimiento aparente de la bóveda celeste describe una rotación natural en dirección este-oeste; perpendicular a ésta, la región norte se revela obviamente, al girar las estrellas en torno a un punto que hoy coincide aproximadamente con la Estrella Polar. Estas direcciones preferenciales en el espacio tienen trascendencia universal. El hombre mesoamericano percibió y reconoció estas direcciones cósmicas en forma de diseños que semejan una cruz de Malta, y asoció cada dirección con un color, una pareja de deidades, un árbol y un ave. En el centro aparecían deidades primigenias ligadas al tiempo. La singularidad de estas direcciones queda de manifiesto al imaginarse un cielo oscuro sin estrellas.



Códice Fejérváry-Mayer

En el códice mixteco Fejérváry-Mayer aparecen los rumbos del universo mediante un diseño en forma de cruz de Malta. Cada uno tiene asociado un color, una pareja de deidades, un árbol y un ave; al centro aparece el dios Xiuhtecutli. Se representa también el tonalpohualli²⁸.

En tal caso no habría forma de definir direcciones importantes, pues cualquier dirección sería equivalente a otra. El cielo introduce un orden en el paisaje. El Sol, la Luna y los planetas también señalan direcciones relevantes a partir de puntos particulares en su trayectoria aparente en el horizonte local.

²⁸ Calendario sagrado astrológico de 260 días, explica sus interrelaciones con el universo de los seres supremos, rumbos del mundo, rituales y ofrendas.

Estos puntos se refieren sobre todo a las posiciones extremas del Sol²⁹, de la Luna³⁰ y de los planetas, así como a la posición media en la trayectoria solar³¹ y la posición alcanzada por el Sol en los días en que éste alcanza el cenit; tales días dependen del emplazamiento del observador dentro de la franja intertropical.

Es posible que el hombre mesoamericano no hiciera distinción entre el ámbito del cielo y el situado en su entorno terrestre, su percepción de la realidad unificaba ambas regiones en una única naturaleza.

Reconociendo la importancia de algunas direcciones especificadas por el movimiento aparente de los astros, los sacerdotes astrónomos mesoamericanos idearon una manera muy peculiar de rendir culto a las deidades que habitaban en el firmamento.

Se levantaron estructuras arquitectónicas orientadas hacia esas direcciones, para poner en armonía la obra humana con el cosmos. La salida y la puesta de algún cuerpo celeste señalarían la llegada de importantes fechas, en las que se realizaban suntuosas ceremonias religiosas, para obtener así el favor de los dioses en momentos cruciales señalados por la misma naturaleza.

Se puede encontrar un magnífico ejemplo de esto en la Gran Pirámide de Cholula: en el ocaso del día del solsticio de verano, el Sol se alinea justamente con este impresionante edificio. Además, aquí se da el caso de que la traza de la ciudad prehispánica, y también de la colonial, comparte la orientación de la pirámide.

Esta doble situación se debe a que la ciudad prehispánica literalmente fue sepultada. Por ser un complejo urbano-religioso, contaba con una gran cantidad de edificios piramidales, que fueron semidestruidos y sepultados, y en donde se construyeron encima iglesias y edificios importantes de la cultura colonial. Por lo que al yuxtaponerse, se ubicaron en la misma alineación del mapa original de la ciudad conquistada.

La ciudad de Cholula, era un complejo dedicado a las divinidades, por lo que se enfatiza el sentido cosmogónico en el trazo y diseño. Una vez conquistada, es sustituida cada pirámide por una iglesia, coincidiendo en cantidad, con los días del calendario.

²⁹ Se denominan "solsticios".

³⁰ Se denominan "paradas mayores y menores".

³¹ Se denominan "equinoccios".



El Sol se alinea con la Gran Pirámide de Cholula en el ocaso del 21 de junio, día del solsticio de verano.

En la pirámide del Preclásico de Cuicuilco se puede admirar otra alineación de este tipo. Ésta se forma por cuatro cuerpos circulares bisectados³² por dos rampas colineales³³ de acceso, que tienen una orientación este-oeste, así que el Sol se alinea con la pirámide en el amanecer del 23 de marzo y el del 20 de septiembre.

En la madrugada de esos días, el disco solar se desprende de un cerro de aspecto redondo, que es conocido como Papayo. La diferencia de dos días respecto a los días del equinoccio ha permitido concluir que los arquitectos de Cuicuilco orientaron su estructura hacia lo que se llama equinoccio temporal, es decir, a la salida del Sol en el día que divide en dos el intervalo de días entre el solsticio de verano y el de invierno.



En el Basamento Circular de Cuicuilco fue construido en el Preclásico y posee dos rampas colineales de acceso. Su alineación al amanecer indica la posición por donde surge el disco solar en el día que divide a la mitad el intervalo que hay entre un solsticio y el siguiente.

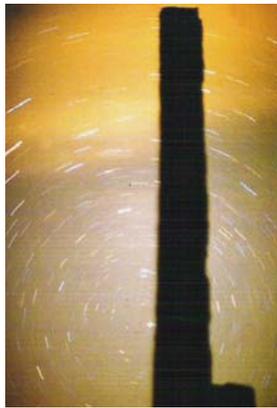
³² Divididos en dos partes.

³³ Semejantes y alineados, de límites comunes de uno y de otro lado.

Los observatorios de horizonte

Para calibrar la duración del año fue necesaria una observación continua del Sol durante su trayecto anual. Una manera ingeniosa utilizada en el México prehispánico fue por medio de los llamados "observatorios de horizonte"³⁴.

Una estructura funciona como un horizonte artificial y controlado que es visto desde una posición situada enfrente de ella, normalmente indicada por un elemento constructivo, que puede ser una estela, una plataforma o algún elemento arquitectónico de otro edificio. Así, el observador podrá registrar el día del equinoccio al surgir el disco solar alineado al centro de la estructura.



La Estela 18 de Monte Albán se encuentra alineada hacia el norte celeste. En la parte baja de la estela, cerca de la orilla izquierda, se aprecia la Estrella Polar. El resplandor de la Vía Láctea se observa en la parte superior izquierda de la imagen.

En el día del solsticio de verano, el disco solar coincide con el extremo norte de la estructura o con algún elemento arquitectónico llamativo. Al llegar el día del solsticio de invierno, el disco solar surge del extremo sur de la estructura o del elemento simétrico al anterior. Ejemplo de este tipo de observatorio es el conjunto de la Plaza de la Estela de los Dos Glifos, en Xochicalco.

³⁴ La solución de este tipo de problemas generados por la necesidad de conocimientos y que derivan en la investigación, aplica las actividades de lo que hoy se denomina diseño industrial o diseño de objetos y por supuesto, la ingeniería (uso del ingenio) aplicada a la arquitectura.



**Xochicalco, la Plaza de la Estela de los Dos Glifos.
Un observador situado en la estela podía calibrar la duración del año al seguir sistemáticamente la posición del disco solar al amanecer en el horizonte artificial formado por el edificio de enfrente.**

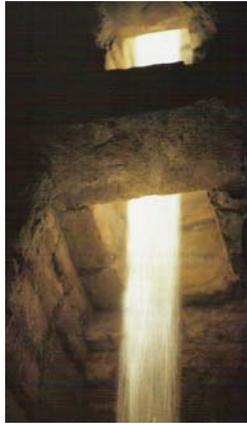
Con el horizonte calibrado es posible notar el momento en el que las cuentas calendáricas se desfasan del movimiento aparente del Sol.

Una función similar tienen los llamados observatorios cenitales; ahí, la incidencia de los rayos solares al interior del recinto señala la llegada del Sol a posiciones extremas en el cielo, lo que permite detectar el desfasamiento fácilmente.

Ejemplos de este tipo de cámaras de observación son el observatorio del Edificio P de Monte Albán, las cuevas astronómicas de Teotihuacan y el observatorio cenital de Xochicalco.



Entrada de rayos solares directos a la cámara astronómica subterránea del Edificio P de Monte Albán el 8 de mayo, día de tránsito cenital, los rayos son paralelos a las paredes del recinto.



Entrada de rayos solares directos a una de las cámaras astronómicas subterráneas de Monte Albán. Fue construida en una subestructura del Edificio P, está fechada en el periodo Clásico, posiblemente en la fase Monte Albán 111 (hacia 400 d. C.).

Uno de los ejemplos más completos de las construcciones con orientación múltiple mediante sus diversos elementos arquitectónicos es el Caracol de Chichén Itzá.

Sus plataformas, vanos de acceso, ventanas superiores y vértices se ajustaron de tal forma que para la época de su construcción se alinearon con posiciones equinocciales y extremas del Sol y de Venus, en el ocaso y en la salida; incluso se dan casos de alineación con estrellas brillantes.



A la derecha del edificio de El Caracol, en Chichón Itzá, en el cielo, surge la constelación del Escorpión. La orientación de sus plataformas, vanos de acceso y ventanas señalan al amanecer y al ocaso algunas posiciones del Sol y de Venus. Se dan alineaciones con estrellas brillantes.

Un efecto espectacular resultante de una orientación astronómica es la hierofanta³⁵, un juego de luz y sombra que refuerza el mensaje de poderío de los sacerdotes astrónomos. En los días del equinoccio, poco antes de ponerse el Sol, en el Castillo de Chichén Itzá se forma una sucesión de triángulos de luz delineados por la sombra proyectada por los nueve cuerpos de la pirámide, justamente sobre la balustrada de la escalinata norte, con lo cual se forma el cuerpo luminoso de una serpiente cuya cabeza pétrea se encuentra en la base de la balustrada. Es cuando el dios Kukulcán o Quetzalcóatl desciende en forma de serpiente de luz, a la Tierra.



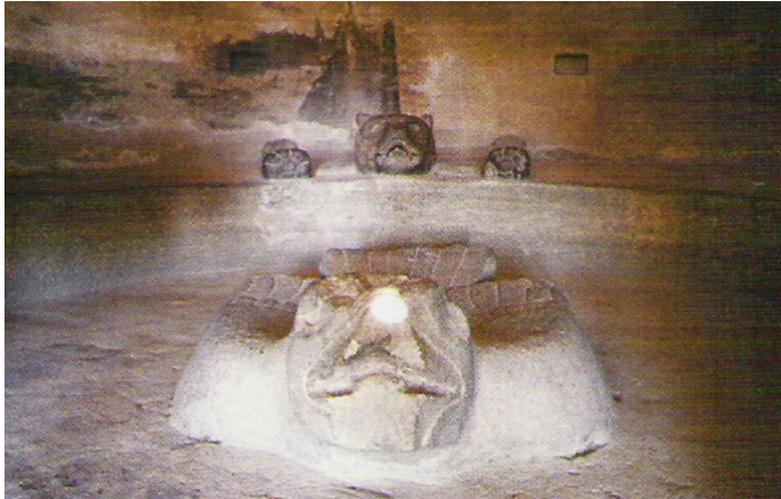
Poco antes del ocaso, los rayos solares proyectan la sombra de los nueve cuerpos de la pirámide sobre la balustrada de la escalinata norte, formándose el cuerpo de una serpiente, cuya cabeza de piedra está al pie de la escalinata.

Otro ejemplo de hierofanía se da en el templo monolítico de Malinalco, el cual, impresionantemente labrado en la roca viva de la montaña, está orientado al sur del cielo. Este edificio, construido en la época mexica, tiene en su interior esculturas de varias águilas y de un jaguar colocadas sobre una banqueta circular. Ambos animales aparentemente son los emblemas de un orden militar de la alta sociedad mexica que tenía al Sol como deidad patrona.

En el día del solsticio de invierno, en el momento en que el disco solar atraviesa el meridiano local, los rayos solares penetran por el vano del acceso en forma de fauces de serpiente e iluminan precisamente la cabeza del águila labrada en el centro del santuario. Gracias a las fuentes etnohistóricas se sabe que en ese día se conmemoraba la *"bajada de Huitzilopochtli al mundo"*, dios de la guerra con atributos solares, cuya dirección asociada es precisamente el sur.

El águila en este caso representa al Sol, por lo que en esa fecha, que astronómicamente pareció ser tan importante, los rayos del Sol iluminan su propia imagen sobre la Tierra. Efecto extraordinario.

³⁵ La iluminación de lo sagrado.



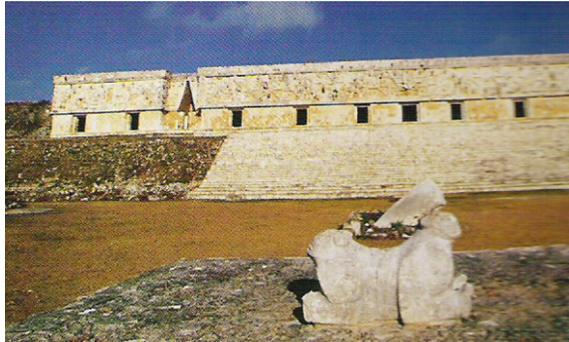
Hierofanta³⁶ en el templo monolítico de Malinalco. Se muestra el momento en que los rayos solares iluminan el águila, ave que representa al Sol, en el día del solsticio de invierno. Era cuando se festejaba la bajada de Huitzilopochtli, estos diseños muestran un significado ritual.

Los sacerdotes y astrónomos mesoamericanos también construyeron edificios orientados de acuerdo con eventos planetarios. En Uxmal, el Palacio del Gobernador, una enorme y elegante estructura, muestra en su parte superior gran cantidad de mascarones antropomorfos, debajo de cuyos ojos aparece el glifo maya de Venus.

El eje de simetría de esa estructura señala hacia la posición extrema de Venus en el horizonte como Estrella de la Mañana.

Esa dirección indica, además, el lugar donde se encuentra la ciudad de Cehtzuc. Desde ese sitio se podría haber registrado, en dirección inversa, la puesta extrema de Venus como Estrella de la Tarde, justamente sobre el Palacio del Gobernador.

³⁶ Este tipo de proyectos, se empatan con el de "multimedia" que usamos en la actualidad. La analogía parte de lo siguiente: La resolución de problemas de carácter virtual no es solo con fines lucrativos o "estéticos", corresponde al interés de sensibilizar, reproducir y hasta metaforizar, con la intención de generar una respuesta diferente, que logre una interacción mayor entre el objeto y el espectador. Fenómeno que en la comunicación siempre se agradece. El uso de diversos medios y estrategias para la reproducción de fenómenos visuales no convencionales.



Este edificio que es el Palacio del Gobernador en Uxmal, está orientado hacia la posición en donde surge Venus cuando llega a su posición extrema en el horizonte sureste, coincide con la decoración de la fachada en su parte alta, pues contiene una cantidad importante de mascarones con el glifo de Venus.

Una peculiaridad de las orientaciones mesoamericanas es que junto a los alineamientos astronómicos se dieron otros, los que llamamos calendáricos; es decir, en un par de fechas el Sol se alinea a la estructura. Ambas fechas dividen el año solar de 365 días en dos periodos que establecen algunas características del calendario mesoamericano. Acontecen diversas alineaciones solares y hierofantas en toda Mesoamérica. No es exclusivo del territorio mexicano, ni de un periodo en específico.



La Pirámide del Sol en Teotihuacan es un ejemplo de la alineación astronómica calendárica. Las fechas en que el Sol se alinea con la pirámide dividen el año solar. Los mismos principios calendáricos del sureste de Mesoamérica

Estos ejemplos muestran la observación acuciosa y perseverante que estas culturas tenían con su entorno terrestre y celeste, que pudieron utilizar en un sistema de medición (ciencia) del tiempo, el cual no sólo hacía más fácil la convivencia en la sociedad, sino que también era intrínsecamente el motivo de la devoción hacia sus deidades (religión).

Los calendarios

La escritura y los calendarios son temas muy cercanos, sus orígenes son similares, ya que datan de la misma época. Parece ser que ambas aparecen por primera vez en los monumentos de piedra labrada del valle de Oaxaca.

A pesar de que el primer calendario en piedra que aparece es zapoteco³⁷, uno más complejo es el que proviene de la costa del Golfo³⁸ (al parecer es zoque). Los mayas también contaban con calendarios, el más antiguo data del 250 a.C., y le siguen los calendarios mixtecos y mexicas.

Así como cada cultura tuvo su forma de escritura, también cada una tuvo su calendario. Por lo que por lo menos contamos con un calendario zapoteco, uno zoque, uno maya, uno mexica y uno más tarasco.

Los calendarios mesoamericanos son parecidos en su estructura, conservan el estilo mesoamericano de geometrización y síntesis, pero sus contenidos son diferentes. Son distintos los nombres de los días, y los significados de estos últimos difieren; los días que fungen como portadores o cargadores³⁹ no son iguales, y los años comienzan en días distintos. Es por esto que no se usa el muy estudiado y conocido calendario mexica como modelo para interpretar otros menos conocidos.

Tampoco fue uniforme el calendario usado por los mexicas en la Cuenca de México o dentro de los límites de su gran Imperio. Es sabido que se usaron diferentes nombres de días en Tenochtitlan, Texcoco, Tepepulco, Tlatelolco, Metztitlan y Cuauhtitlan.

Los investigadores de la década de los cincuenta⁴⁰ señalan que los distintos pueblos nahuas usaron diversos calendarios, y que algunos comenzaban en días distintos. Alfonso Caso señala incluso que una de las cuestiones más controvertidas sobre el calendario mexicano es el mes por el que principiaba el año.

³⁷ 600-500 a.C.

³⁸ 50 a.C.

³⁹ Nombres de los años.

⁴⁰ Alfonso Caso, Paul Kirchhoff y Wigberto Jiménez Moreno.



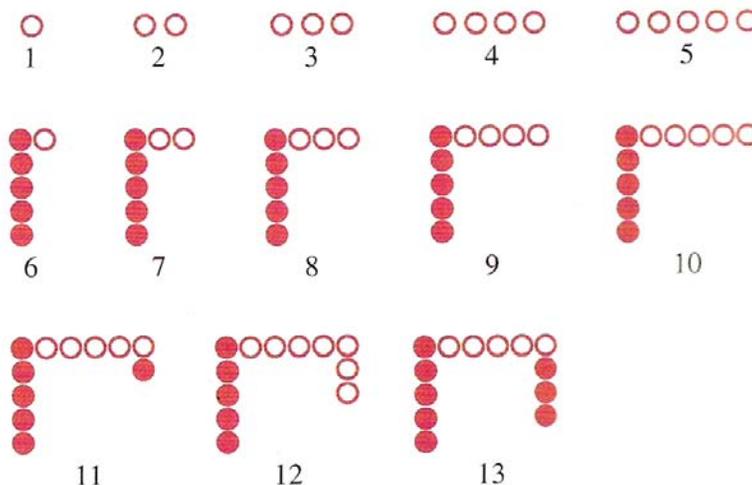
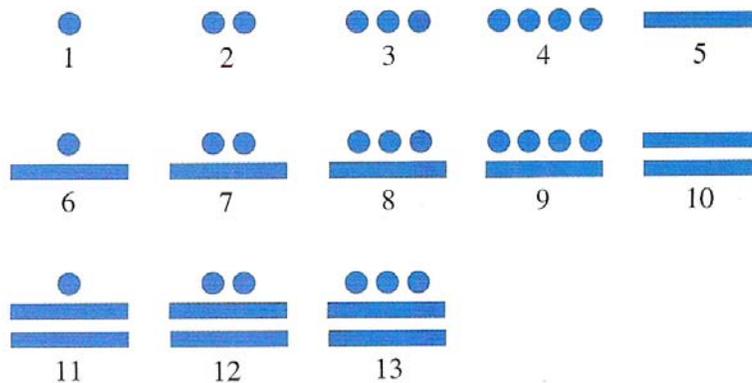
El calendario más antiguo es el que lleva la cuenta del ciclo sagrado de 260 días, el cual es considerado como uno de los rasgos culturales comunes a todos los pueblos de la región mesoamericana. Este calendario ritual se llamó tonalpohualli entre los mexicas (los zapotecos le llamaban piye).

Todos los pueblos mesoamericanos usaron un sistema de numeración vigesimal, de múltiplos de veinte. La mayor parte de los pueblos mesoamericanos usaron dos elementos para escribir los números, un punto con valor uno, y una barra, con valor cinco. Con esta combinación se escribían los números del uno al diecinueve. Después del 19 venía el cero, seguido del uno, dos, tres, y así sucesivamente.

Después del 900 d.C., los mixtecos y los mexicas escribieron los números con puntos y ya casi no usaron barras. Entre los pueblos de la costa del Golfo y los mayas de las Tierras Bajas⁴¹, la posición de los números también tuvo un valor, como ocurre con nuestros decimales⁴². Los equivalentes vigesimales eran 1, 20, 400, 8 000 y 160 000, es decir, 20 unidades del primer grupo formaban una unidad del segundo y así sucesivamente.

⁴¹ Después de 50 a.C.

⁴² Ejemplo: 10, 100, 1000.



En Mesoamérica se utilizaron dos maneras de escribir las numeraciones. Una mediante el uso de puntos y barras (Preclásico) y otra en donde sólo se usaban puntos (Posclásico: mixteco y nahua).

El calendario mesoamericano más antiguo es el de 260 días. Como todos los pueblos de la región usaron este calendario, se le considera uno de los rasgos culturales que definen a los pueblos mesoamericanos. La unidad temporal de 260 días constituye el "calendario sagrado", que combina 20 días con 13 numerales ($20 \times 13 = 260$).



En el calendario mixteco estos veinte signos se combinaban con 13 numerales hasta completar los 260 días de la cuenta ritual con nombres diferentes.



Los veinte signos de días mayas, también se combinaban con 13 numerales hasta completar 260 días con nombres diferentes.

Para el ciclo anual de acontecimientos mundanos no bastaba el calendario de 260 días, por lo que los mesoamericanos usaron otro que corresponde al ciclo solar de 365 días.

La piedra del sol

Un diseño de calendario extraordinario, por ser una escultura monumental y contener una gran cantidad de signos es el llamado calendario azteca o piedra del sol. Se ha considerado que en posición horizontal la Piedra del Sol pudo haber sido utilizada como plataforma ceremonial para efectuar sobre su superficie sacrificios de diversa índole. A partir de entonces se ha discutido si el monolito funcionaba como un temalácatl destinado específicamente al sacrificio gladiatorio, o sería un cuauhxicalli en el que se depositaban los alimentos sagrados de las deidades.



Casi todos los autores que han estudiado la Piedra del Sol están de acuerdo en considerarla un monumento de carácter solar que muestra elementos relacionados con el transcurrir del tiempo, de modo que se trata de un complejo relieve calendárico.



Este acercamiento muestra un glifo encerrado en un cuadro y corresponde a nahui ehécatl o 4 viento, equivalente al segundo sol. El trabajo es muy detallado.

La identidad de la deidad que aparece justo en el centro de su diseño ha provocado numerosas discusiones, que continúan hasta la actualidad. Un grupo de estudiosos la identifica como Tonatiuh, el dios del Sol, Xiuhtecuhtli e incluso Huitzilopochtli⁴³.



Este otro detalle muestra lo complicado del diseño, de trazo simétrico, en el centro al final de cada cola de las xihuacóatl o serpientes de fuego, encerrada en un cuadro, hay una fecha calendárica correspondiente a 13 caña.

⁴³ Opinión de numerosos y reconocidos estudiosos del calendario y de la cultura azteca como León y Gama, Chavero, Selser, Beyer y Alfonso Caso.

Otros propusieron que se trata de una deidad de carácter terreno, pues argumentaban que el rostro tiene una gran similitud con Tlaltecuhltli. A partir de ahí se integró un grupo de investigadores que consideran que la imagen del centro de la Piedra del Sol tiene que ver con el inframundo, con la tierra, o que es propiamente el Sol nocturno⁴⁴.

La Piedra del Sol pudo haber funcionado como base de los sistemas calendáricos solar y ritual y como referencia o producto de complicadas observaciones astronómicas.



Versión de la reconstrucción policroma, lo que aumenta su valor estético, la combinación del ocre con el rojo y los grises del color de la piedra combinan en armonía, tal vez también cumplían con algún místico significado.

⁴⁴ Klein (1976), Ibarra Grasso (1978), Townsend (1979) y Pasztory (1983).

Capítulo 4

Pinturas rupestres y petroglifos



Pinturas rupestres y petroglifos

Las pinturas rupestres representan el origen de varias disciplinas y actividades, de la expresión gráfica, del dibujo, del lenguaje, de la técnica, del uso de materiales, de la escritura, y claro, del arte y del diseño. Solución en su momento histórico, de un problema de comunicación.

El desarrollo de la escritura y del lenguaje visual tiene sus orígenes en las imágenes sencillas. Existe una relación estrecha entre el acto de dibujar imágenes y el de trazar signos para la escritura. Ambas son maneras naturales de comunicar ideas y el hombre prehispánico en su momento histórico más primitivo las utilizó como medio elemental para registrar y transmitir información.

Las pinturas rupestres⁴⁵ y los petroglifos⁴⁶ son de las primeras manifestaciones comunicacionales gráficas de los seguramente pueblos nómadas que empezaron a dejar de serlo.

En Mesoamérica la información que prevalece es la de las grandes culturas del preclásico, clásico y posclásico, por los magníficos asentamientos arquitectónicos y escultóricos heredados. Con referencia a las culturas nómadas o chichimecas (llamadas así por las culturas del posclásico a todas aquellas que no eran conocidas como pueblos sedentarios) no tenemos información clara de lo que pudieron realizar como civilización. Tal vez algunos instrumentos de uso rudimentario para la caza, la pesca y objetos para el consumo cotidiano, burdos muchos de ellos.

Sin embargo, la pintura rupestre representa junto con los petroglifos a la expresión gráfica de estas culturas, que existieron en cada uno de los periodos del desarrollo prehispánico. Estas expresiones no son exclusivas de

⁴⁵ La pintura rupestre es la aplicación de pintura sobre la roca. La pintura se obtenía mezclando pigmentos minerales pulverizados con un aglutinante y agua; aunque esta fórmula puede variar, en esencia éstos serían los componentes básicos.

⁴⁶ Los petroglifos o petrograbados son grabados sobre piedra que se logran mediante la percusión, el desgaste, la incisión, etcétera, con un instrumento de gran dureza.

un orden cronológico, pero representan el acercamiento a la cultura sedentaria. Incluso algunas de ellas se realizaron en años paralelos al periodo clásico, posclásico y de la conquista.

Uno de los principales problemas de información al respecto de estas obras prehispánicas, radica en el perpetuo olvido de los arqueólogos del estudio de la zona central del Norte de México, debido a la carencia de grandes construcciones arquitectónicas y vestigios culturales.

Las circunstancias impuestas por el clima y el árido medio ambiente evitaron el desarrollo de grupos sedentarios y el crecimiento de ciudades y técnicas agrícolas. Es por eso que el estudio de los vestigios aborígenes de esas tierras permite acercarnos independientemente de sus fechas históricas, a los orígenes de la comunicación creados por el ser humano.

Los ejemplos del arte rupestre, pinturas y grabados dejados por estos pueblos en cuevas, abrigos de rocas (así le llaman los geólogos a los grupos formados por piedras acomodadas entre sí) y demás superficies pétreas son un instrumento valioso para entender los orígenes de la expresión gráfica mexicana.

En la Comarca Lagunera de Coahuila y Durango, en específico en la zona de Mayrán, antes Laguna de Copala, se asentó una importante cantidad de grupos sociales, de carácter semi sedentario, resultando como consecuencia, un mayor nivel cultural en comparación al resto de los grupos circunvecinos.

También en Jalisco, Hidalgo y Baja California encontramos representaciones rupestres. En este documento señalaré algunos ejemplos como resultado de la búsqueda de los orígenes del diseño gráfico.

Por tratarse de vestigios sin asociación estratigráfica con otros materiales arqueológicos, su cronología es difícil de determinar, lo que dificulta también su asignación a algún grupo cultural definido. Sin embargo, demuestra este tipo de expresión, una sorprendente universalidad en cuanto a identidad, similares a un gran número de culturas primitivas del mundo, muy separadas entre sí en tiempo y espacio.

El desarrollo de las pinturas de la Comarca Lagunera va del siglo VII al XVII, es decir del 600 a 1600 d.C., por lo que cronológicamente no son el primer antecedente del diseño en México, de hecho, ya existían culturas en Mesoamérica mucho más avanzadas y con técnicas superiores de representación gráfica, pero recordemos que los autores de las pinturas rupestres fueron grupos nómadas que iniciaban un proceso de asentamiento y evolución.

La gran mayoría de estos grabados y pinturas son motivos abstractos, con notables ejemplos naturalistas. Se usaron cinceles de pedernal y agentes abrasivos para ejecutar los grabados. En el caso de las pinturas son pigmentos minerales (cinabrio, óxidos de hierro y magnesio), u orgánicos (sangre de drago y zumos de otras plantas xerófitas). Predominan los colores rojo y negro, ocasionalmente el blanco, amarillo y naranja.

No se sabe con certeza si el pigmento lo untaban con los dedos o si fabricaban pinceles de cerda o paja. No fueron estos los comienzos del arte como ahora lo conocemos, pero si los de la comunicación visual. Estas primeras pinturas y grabados fueron hechas con un motivo que la heurística nos motiva a pensar que tenían que ver con la supervivencia, creadas con fines prácticos y ritualistas.

Son pictogramas⁴⁷ o ideografías en los cuales el símbolo es la representación directa, aunque a veces no muy claras, del objeto o momento que se intentó reproducir.

Los motivos frecuentemente representados son aquéllos que influyeron notablemente en la cosmogonía de estas sociedades, como el sol, la lluvia, el agua, el fuego y el viento. También existen representaciones que nos recuerdan mapas, como accidentes geográficos, rutas, ríos, manantiales, ubicaciones de tribus y una cantidad importante de símbolos abstractos que no son de fácil interpretación.

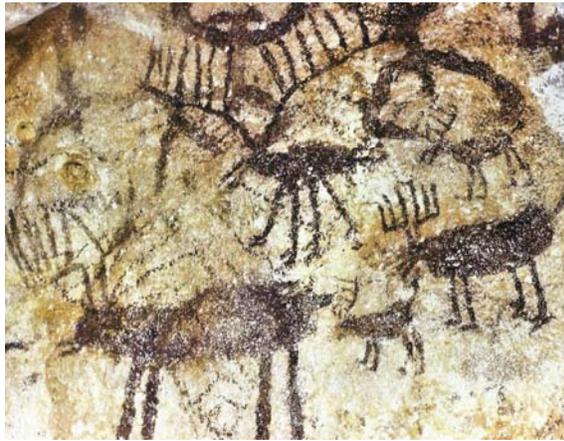
También encontramos interpretaciones de carácter más apegado a una realidad cotidiana cultural, como posibles ritos de magia, de caza, y otros eventos de la vida diaria. Es importante reiterar la correlación de estos temas, principalmente los rituales de cacería con otras pinturas y grabados rupestres de otras partes del mundo y realizados en fechas muy distantes unas de otras. La importancia de las técnicas de cacería hacen que los pueblos coincidan en la necesidad de preservarlas por medio del legado gráfico, aquí estamos en los terrenos de la imagen gráfica y el diseño, también en los dominios de la escritura, el lenguaje, del periodismo, la historia y del material didáctico, entre otros.

⁴⁷ Las pictografías son pinturas elementales que representan las cosas descritas. Éstas evolucionaron de dos maneras. En primer lugar constituyeron el principio del arte pictórico. Generando su utilidad hacia otras disciplinas, como la comunicación gráfica, la historia y la escritura, pues los objetos y acontecimientos del mundo se registraban, a medida de que pasaban los siglos, con creciente fidelidad y exactitud.

En segundo lugar, las pictografías evolucionaron hacia la escritura. Las imágenes, se convirtieron en los símbolos del lenguaje hablado.

Pinturas rupestres de Durango

Cueva de los Sifuentes. Es la representación con cazadores fálicos, y aparentemente ejecutando algún rito relacionado con la caza. Con excepción de los insuperables ejemplos de Baja California, esta cueva ofrece uno de los conjuntos de arte rupestre más notables del Norte de México.



Cueva de los Sifuentes o de Los Venados, en Lerdo, Durango.

Cubriendo una superficie de 7m de largo por 3m de altura, se encuentra una escena de más de 50 figuras humanas y de animales, realizados con pintura roja y negra. Las representaciones de animales son de venados adultos con enormes cornamentas en forma de peine y aparecen otras de menor tamaño que parecen ser crías, colocadas en forma procesional y dueñas de un gran realismo.

Los elementos no aparentan una distribución al azar, existe orden y coherencia en el espacio, cualidad de la que carecen otras pinturas rupestres. Las figuras son esquemáticas, a base de gruesos trazos lineales, pareciera que están danzando y algunas de ellas son fálicas. Básicamente es una sola escena. En esta pintura se han realizado superposiciones, yuxtaposiciones, lo que aparentemente indica un largo periodo de actividad pictórica o de intervención, aunque todas estas añadiduras se añaden armónicamente al tema principal.

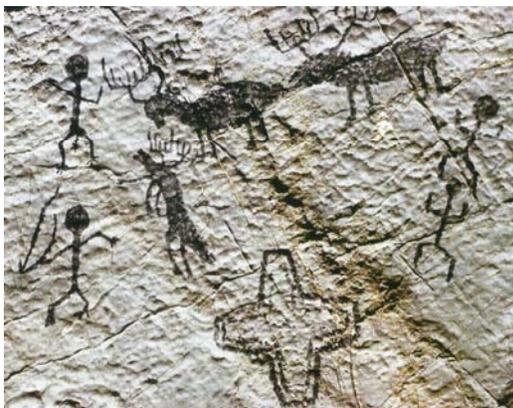
Cueva de la Víbora. Situada en la cima de de la sierra del Rosario, se trata de una pequeña covacha de 7m de frente por 8m de profundidad y 3m de alto en su parte más elevada.



Cueva de la Víbora, Lerdo, Durango.

En casi la totalidad de la bóveda sobre el fondo negro de la roca, se encuentran grandes diseños geométricos de trazo extraordinario, pintados con pigmento blanco. Todos estos diseños parecen ser complementos de la figura principal, que es la geometrización de una serpiente de más de 2m de largo, formada con una línea central y dos líneas paralelas, el cuerpo quebrado en ángulos rectos de 90 grados, a su vez el cuerpo esta cubierto por triángulos contiguos también con trazos paralelos en ambos lados. Alcanza un nivel sorprendente de abstracción. Esta obra se ha relacionado por los arqueólogos con el Quetzalcóatl mesoamericano. Se han encontrado indicios que aseguran que esta covacha fue una habitación.

Cueva del Arroyo del Reliz Colorado. En esta pequeña cueva, solo hay una pintura rupestre de pequeño tamaño, de color negro, pintada sobre la superficie de una roca a un lado de la entrada de la covacha. Curiosamente su estado es de riesgo, pues esta ubicada al borde de un barranco y en precario equilibrio.



Cueva del Arroyo del Reliz Colorado. Durango.

Aparece en la composición un cazador armado en el momento de atacar a un venado, que aparece como si estuviera herido ya sea en el suelo, o como si al ser lastimado se alzara sobre sus patas traseras en señal de dolor. La escena la complementan tres cazadores más, uno fállico que atacan a otros dos ciervos más. Se puede observar también la representación de un objeto cruciforme con las extremidades redondeadas y que encierran otra más pequeña.

Petroglifos de Jalisco

La actividad de grabar petroglifos fue muy importante en ritos de renovación dedicados a producir lluvias, de hecho su relación según los arqueólogos es en general con el Sol, el agua, la fertilidad y la caza, generalmente de venados. En el estado de Jalisco, se ha investigado que esta actividad de grabar en piedra probablemente comenzó en el año 300 a.C., sin embargo, algunos arqueólogos, como Joseph B. Mountjoy⁴⁸ sugieren que posiblemente

⁴⁸ Joseph B. Mountjoy. Arqueólogo. Jefe (2001) del Departamento de Antropología de la Universidad de Carolina del Norte en Greensboro. Publica en la revista *Arqueología Mexicana*. Ha realizado importantes investigaciones arqueológicas en Nayarit y Jalisco desde 1967.

tuvo esta actividad sus raíces en el simbolismo solar de la cultura arqueológica Capacha (1200-300 a. C.). El grabar petroglifos tuvo una permanencia incluso en periodos más allá de la cultura española.

Estos grabados, en lo general (según los arqueólogos), son representaciones que coinciden en tomar como protagonista al Sol, que gráficamente es un pocito, una pequeña cavidad, que es su cara, ojo o cuerpo. En ocasiones es más elaborado, con círculos concéntricos, espiral o rayos alrededor del pocito, antropomorfo o tal vez como un animal mítico. Cabe mencionar que las asociaciones que se hacen de estas figuras coinciden con las actuales representaciones de comunidades huicholes.

Estos petroglifos de La Mesa del Durazno II, no tienen pintura, se les agregó cal para poder revisar con mayor facilidad su contenido. Aquí, según los arqueólogos, aparece la representación del Dios solar como un animal mítico que atraviesa la bóveda del cielo. Es interesante distinguir la capacidad de síntesis y la simetría de las formas.

El trazo parte de las pequeñas cavidades llamadas pocitos, 4 círculos concéntricos y una línea horizontal que terminan en otro pocito respectivamente en cada una de sus puntas, a un lado otro círculo con 3 líneas y la figura aparente de un animal con cabeza de conejo.



La Mesa del Durazno II (La Devisadora) La Mascota, Jalisco.

La Medina, Río Tomatlán. Esta es una representación petroglífica del Sol como parte de un rito de renovación, como una bóveda del cielo. Es un verdadero mapa sideral. Círculos en espiral y diseños circulares concéntricos, pequeños pocitos en línea y figuras y anotaciones diversas con otras cuneiformes. La arqueoastronomía encuentra aquí un elemento de estudio extraordinario.



La Medina. Río Tomatlán. Tomatlán, Jalisco.

La Mesa de Cal y Canto. Los petroglifos se realizaron en columnas de basalto en la orilla de una caída de 100m. Representaciones de soles y de pies. En el caso de los soles, encontramos un diseño diferente, tres círculos unidos por rayos. También espirales y una figura como de serpiente o cayado. Tal vez es un lugar en donde un chamán llevaba a cabo ritos destinados a conseguir del Sol la llegada de cierta temporada



La Mesa de Cal y Canto. Municipio de San Sebastián del Oeste, Jalisco.

La Pintada. En la cima de una peña muy alta, localizada en la orilla del plan aluvial del valle del río Tomatlán, se localiza este grabado, que aparentemente es un Chamán. Representado con cuernos, plumas o rayos, que se asocian al poder mágico o al Sol.



La Pintada. Municipio de Tomatlán, Jalisco.

Cañón de Ocotillo. En esta pared de la naturaleza, se grabaron ciervos, pues no cuentan con astas y curiosamente los supuestos cazadores se encuentran de cabeza. Ésta era una manera de representar a la persona que estaba vencida o muerta. Llama la atención el diseño de los brazos y las piernas, que dan la sensación de flexibilidad, con una muy buena proporción.



Cañón de Ocotillo.

Los venaditos también curiosamente, presentan un rabo arqueado hacia arriba, unos más estéticos que otros, pero también son producto de un diseño que se caracteriza por su alto grado de sinterización de la forma con señales claras de un proceso que parte de una aguda observación.



En otra pared se encuentran cazadores o chamanes con una especie de megáfono en la boca, tal vez para llamar a los venados o para espantarlos y acorralarlos o para coordinar instrucciones de cacería. Algunos arqueólogos simplemente los califican como parte de un ritual de caza.



En esta pared se observan las representaciones de dos personas, tal vez chamanes. En la cabeza se ven líneas que seguramente eran penachos o en todo caso alguna caracterización de rayos como de poder celestial. Están en posiciones dancísticas. Algunos eran representados con todos los dedos y otros con solo tres. Lo que llama la atención de estos dos ejemplos es que son grabados distintos en su solución gráfica, o eran personajes diferentes o lo diferente es el creador de cada uno.

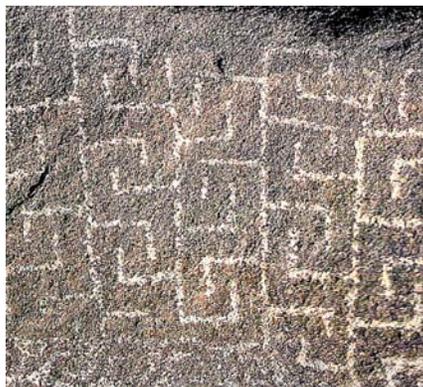
Petroglifos de la Calera. Sonora

Existe un territorio denominado “La Gran Chichimeca”, lugar que iniciaba prácticamente en la frontera norte de los estados tarascos y mexicas, considerado así por los cronistas españoles de la conquista. Básicamente es lo que hoy conocemos como el territorio norte de la República Mexicana, del Trópico de Cáncer hasta los límites del Río Colorado en Estados Unidos de Norteamérica. Territorios de los ahora estados de Tamaulipas, Sonora, Sinaloa, Coahuila, Chihuahua, Monterrey, Nayarit, parte de San Luis Potosí, Durango, partes de Jalisco, de Hidalgo y del Estado de México, así como Baja California Norte y Baja California Sur. Territorios en donde existió una diversidad de grupos, tanto cazadores-recolectores como de tradición agrícola interactuando en un inmenso territorio.



Petroglifos del sitio de La proveedora o La Calera, Sonora.

La proveedora o La Calera. Estos extraordinarios petroglifos fueron fechados posteriores a 1 200 d.C. La imagen anterior es la de un ser humano, seguramente un cazador-recolector. Es de llamar la atención el estilo propio que encontramos en este diseño. El cuerpo es una solución gráfica muy interesante, el brazo y la pierna están unidas por el resto del perfil del cuerpo en disposición simétrica con el otro lado del cuerpo con los dedos y manos de los pies en caída, el cuello queda estéticamente separado del cuerpo y unido a la cabeza redonda que consta de ojos, cejas, nariz y boca con labios. Es un diseño sorprendentemente innovador, no usado en ningún estilo anterior ni contemporáneo a su creación.



Los símbolos que aparecen en las imágenes anteriores, seguramente representaban algún grupo agrícola y elementos ideológicos de la cultura hohokam. Los calados en blanco y la disposición de las grecas conforman una composición que nos hace suponer un dominio de la ubicación de los espacios similares a los que actualmente se usan con el manejo de las retículas o redes.

Chihuahua. Paquimé y Casas Grandes

En la zona del desierto de Chihuahua, destaca una zona arqueológica única por su arquitectura a base de tierra y asentada en cañadas con la disposición de edificios en cuevas, es la cultura de Casas Grandes. Destaca la bien diseñada y avanzada Paquimé, única por su desarrollo sedentario en esa zona geográficamente hostil, el área del río Bravo, y el desierto de Samalayuca, las maravillosas pinturas rupestres de las sierras de la Candelaria, Ranchería, la Nariz, y los petrograbados de Samalayuca, que están fechados hace más de 3 000 años y son representativos de los procesos de adaptación humana en el periodo arcaico.



Petrograbados de Samalayuca.

Los petrograbados de Samalayuca se caracterizan por la representación de los procesos adaptativos del hombre en periodos primitivos, arcaicos. La cacería por ejemplo. Es un territorio, que fue poblado desde hace 8 000 años, y se han encontrado utensilios con una antigüedad de 5 000 años. Antigüedad considerable.

Cueva de los Remedios, Chihuahua. Al pie de esta cueva se encuentra un manantial, que seguramente fue el motivo del asentamiento de culturas en esta zona chihuahuense, La boca de la cueva mide 8 m de ancho por 4 m de altura y tiene 20 m de profundidad. Las pinturas son con motivos en tonos rojizos, naranjas, amarillos y negros. Aquí encontramos figuras abstractas y geométricas, como triángulos en hileras. Manos humanas, peces y líneas paralelas, lo que podrían ser una representación del mismo manantial.



Cueva de los Remedios, Jiménez, Chihuahua.

También existen representaciones de venados y otros animales. Llama atención una figura humana con un tocado que parece ser de plumas y porta un arco, también se dibujaron unos objetos extraños, que bien pudieron

ser estuches o morrales. Aparentemente estas pinturas fueron realizadas por el grupo de los Tobosos, una cultura semisedentaria chihuahuense.

Cascada de los Chuzos. Estas pinturas se encuentran en un cárcamo sobre el que se precipita el agua en forma de cascada cada vez que llueve. Estas maravillas se encuentran pintadas en un área de 15m lineales por 2 de altura. Por el paso del tiempo, la intemperie y el agua, han perdido detalle y brillante. Sin embargo estas pinturas son extraordinarias porque parecen catálogo de arte rupestre, pues se manifiestan aquí todas las variantes de este tipo de expresión.



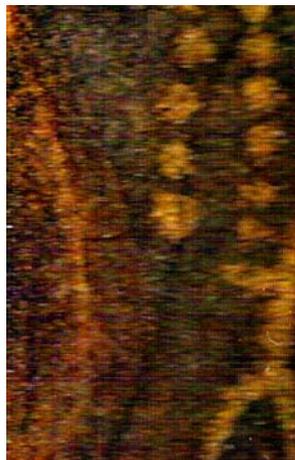
Cascada de los Chuzos, Jiménez, Chihuahua.

Encontramos petroglifos, pinturas, y combinaciones de ambas en un solo motivo temático, en donde se grabó primero se grabó el diseño por desportillado y luego se aplicó el color.

La composición principal muestra una composición de más de 25 grandes puntas de proyectil de color rojo que alcanzan hasta 40cm. Con una caracterización extraordinaria, fiel, realista, que incluso les permitió a los arqueólogos clasificarlas. Lo que permite fechar con aproximación y seguridad. De hecho son parte de un desarrollo cultural llamado Pecos River Focus, que ocupó gran parte del sur de Texas y del territorio central del Norte de México, entre el 300 y 900 d.C.

Nuevo León. Boca de Potrerillos

En boca de Potrerillos, Nuevo León, se localizan alrededor de 3 000 rocas con grabados en un área aproximada de 6 kilómetros cuadrados, lo que la convierte en la zona con petroglifos más extensa del país.



Nuevo León. Boca de Potrerillos.

El total aproximado de petrograbados es de ocho a diez mil, que por los estudios realizados, sabemos que fueron elaborados en distintas épocas. Las rocas de tipo calizo permitieron a los autores obtener un alto contraste entre el exterior de la roca y los diseños grabados.



El ochenta por ciento de los diseños grabados son figuras geométricas abstractas, aparecen también elementos que sugieren el culto a elementos naturales como la lluvia, el Sol, las estrellas, así como chamanes, artefactos, plantas y animales, relacionados con aspectos ceremoniales de cacería y fertilidad. También se ha reconocido el culto a diferentes elementos de la naturaleza, como las montañas, los puntos cardinales y sitios de carácter funerario. Una intensa actividad espiritual.

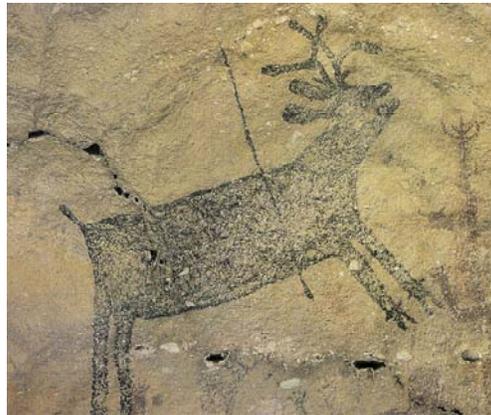


Estos petroglifos o petrograbados han podido ser clasificados en cuatro estilos, por periodos: arcaico, prehistórico tardío, histórico o posclásico y de la época colonial.

Arte rupestre peninsular. Baja California

El arte rupestre de la península de Baja California es uno de los más sorprendentes de México, básicamente se utilizaron dos técnicas: el petrograbado o petroglifo y la pintura. La mayoría de los sitios pintados se localizan en cuevas, abrigos rocosos y cantiles situados dentro de los cañones de las cordilleras peninsulares. Los petroglifos en diversos sitios, como mesetas, planicies desérticas o antiguos derrames de lava. Las tinajas⁴⁹ son lugares donde los petroglifos aparecen con más frecuencia.

El Gran Mural. Cueva La Soledad, sierra de San Francisco. El estilo conocido como Gran Mural⁵⁰, es considerado como una de las más importantes tradiciones pictóricas. Se encuentra en cientos de abrigos rocosos localizados en cañones de las cordilleras. Es un estilo naturalista, donde predominan las figuras humanas y de animales pintadas principalmente en rojo, negro, blanco y amarillo, en donde la sobreposición es muy común.



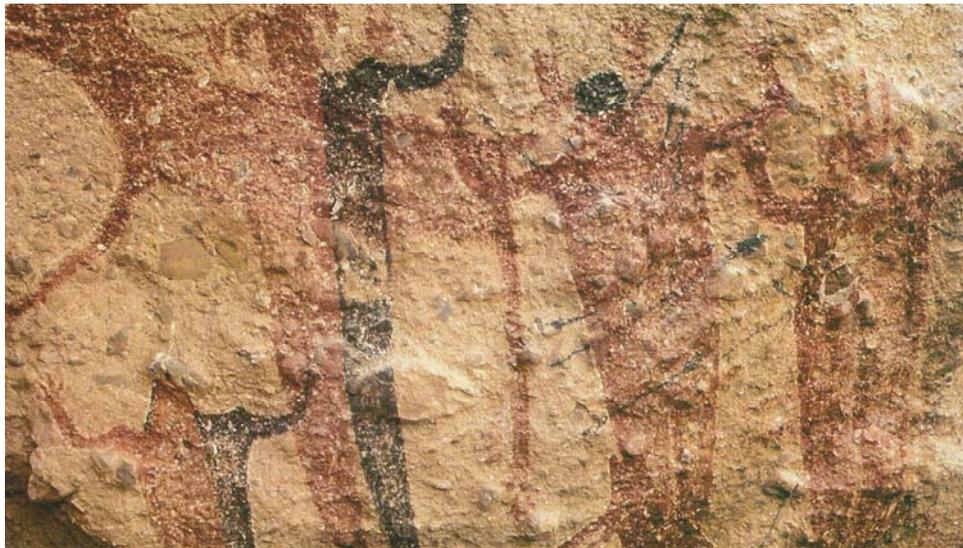
Cueva de La Soledad.

⁴⁹ Las tinajas son oquedades naturales en las que se acumula el agua de la lluvia, la cual se puede mantener ahí gran parte del año. Se constituyeron en un elemento del paisaje sumamente importante para los grupos de cazadores-recolectores, quienes les asignaron un valor significativo e incluso ritual.

⁵⁰ Por su estilo, se ha clasificado al arte rupestre de Baja California en seis zonas principales, de norte a sur: La Rumorosa, Arcaico Occidental, Abstracto Septentrional, Gran Mural, Sierra de la Giganta y Región del Cabo. Sin embargo es una división arbitraria, no correctamente geográfica y solo con base en algunos conocimientos de sitios.

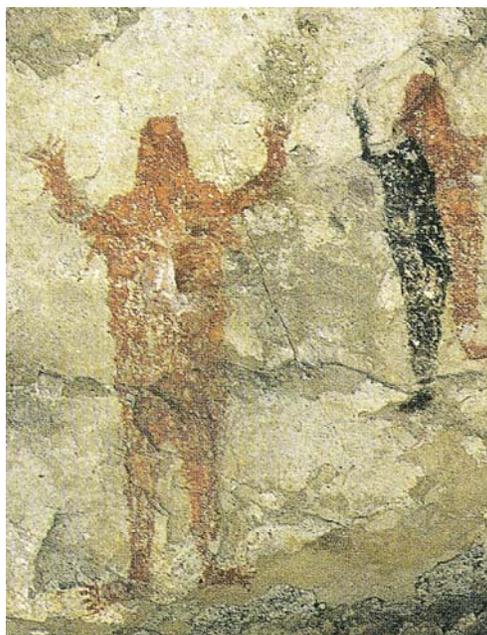
Uno de los rasgos más característicos del gran mural se puede observar en la Cueva de La Soledad, en la Sierra de San Francisco, en donde el diseño de figuras de animales o de humanos atravesados con lanzas, dardos o flechas es muy común. Esto ha generado dos interpretaciones de carácter literal y funcionalista. Uno consiste en que los artistas pintaron escenas de caza o magia de caza, es decir, rituales de cacería, como el de la imagen. El otro consiste en que diseñaron escenas de combate o rituales de magia de guerra. Sin embargo, nuevas teorías señalan una vinculación del arte rupestre con prácticas chamánicas y temas sobrenaturales como espíritus animales asistentes, visiones, levitación del alma, transformación xeriantrópica y hasta trance. Estas interpretaciones se basan en la relación de elementos encontrados en algunas figuras antropomórficas como las siguientes:

Cueva de las Flechas. La representación de estas figuras puede ser interpretada como una metáfora convencional para la muerte temporal que experimentaba el chamán en estado de trance. La muerte y la agonía son metáforas muy comunes para los estados de trance en toda la zona oeste de Norteamérica.



Cueva de las Flechas.

Cueva de la Supernova. En esta otra imagen, se encuentra una representación muy similar a la anterior. Figuras de posibles chamanes en estado de trance o durante algún ritual.



Cueva de la Supernova.

En esta misma cueva, se encuentran también figuras de venados o cervatillos, esta se encuentra delineada y reticulada. La imagen del animal está flechada, atravesándole la cara el arma mortal.



Cueva de la Supernova.

Cueva Mesa del Carmen. Al fondo de la cueva se pueden visualizar las monumentales figuras supuestamente chamánicas, en tonos negro y rojo.



Cueva Mesa del Carmen.

Cueva de La Pintada. Esta Cueva cuenta con representaciones animales y humanas, principalmente los venados, berrendos y borregos cimarrones, también se encuentra fauna marina. A diferencia de las figuras animales que se representan con movimiento, en el caso de las pinturas humanas se alcanza a observar que en su mayoría son estáticas.



Cueva de La Pintada.



En este techo pared de la cueva se representan motivos zoomorfos pintados uno sobre otro, en diferentes épocas.

Cueva de La Palma, Arroyo de San Gregorio. La antigüedad de este mural puede ser ubicada en el 1300 a.C. Representa figuras humanas pintadas en colores rojo o negro sólido, así como decoración bicolor en corte longitudinal o bien transversal.



Cueva de La Palma, Arroyo de San Gregorio.

Estas figuras gigantes de más de dos metros de longitud en los techos y paredes de las cuevas generaron un mito entre los indígenas de la región, de que esos lugares fueron ocupados por gigantes. Lo cierto es que incluso científicos y hombres estudiosos de estos deslumbrantes territorios llegan a caer en el encanto de esas historias y no descartan la posibilidad de que esas leyendas tengan por lo menos un poco de verdad.

Los emblemas y símbolos prehispánicos

La aparición de la escritura marca el comienzo de la expresión comunal, del arte, de la información y de la historia. Cuando el hombre pudo construir palabras y compartirlas con sus semejantes creó una lengua, un sistema de expresión de lo que en su mente sucedía. Pudo comunicar su logos⁵¹ con el exterior, visible a través de la palabra. Surge una armonía inseparable: lengua y logos. Con el uso de la lengua, el hombre produce espacios que lo individualizan, genera identidad, crea, define, plantea, edifica. La lengua hablada, como sistema de signos, tiene la capacidad de producir otros sistemas de signos, el de la escritura por ejemplo.

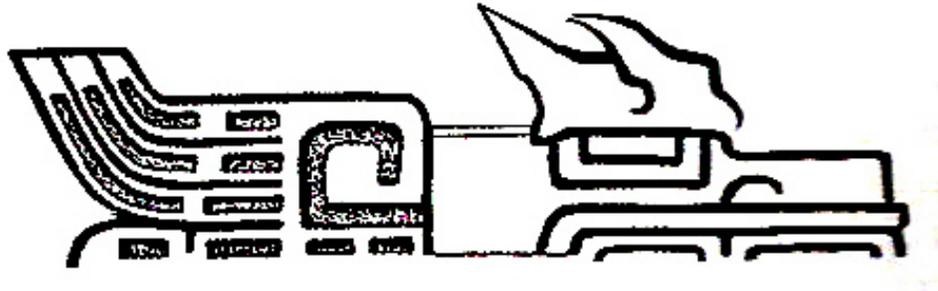
La escritura es de signo sonoro y visual, una imagen. La imagen se convierte en escritura y comunica. La escritura permite dispersar la palabra en el espacio y en el tiempo y abrir los secretos de pueblos y culturas, y los de la propia escritura, sometiéndola a un orden gramatical para encontrar su orden oculto y su capacidad de manifestarse en múltiples lenguas.

La escritura prehispánica

Las descripciones y clasificaciones de la escritura mesoamericana permiten conocer lo que fueron esas civilizaciones. La epigrafía refleja la historia y pensamiento mesoamericano, culturas originarias en donde los sistemas de signos acústicos, generaron sistemas de signos visuales: escrituras.

Los signos escritos nacieron en el periodo Preclásico, en los albores de la cultura olmeca. Signos como el de la cabeza de serpiente con cresta, garra y ala, que forman un compuesto geométrico y abstracto, aparecen en lugares como Veracruz-Tabasco y el Valle de México. Estos y otros signos fueron conformando un *corpus* gráfico de conceptos universales del pensamiento prehispánico mexicano sobre lo sagrado, como por ejemplo, el dios de la lluvia, el poder, la figura humana y la planta de maíz.

⁵¹ Razón o conocimiento.



**Diseño olmeca de cabeza de serpiente con cresta, garra y ala.
Dibujo esgrafiado sobre cerámica**

Es muy probable que los signos olmecas crecieran y se transformaran en otros signos cuando fueron interpretados por gente de otras lenguas⁵².

Cada signo tiene un significado creado por el autor que a su vez, al ser interpretado por un público determinado tendrá otro, esta situación se entiende en los tres niveles de manifestación de los signos:

- a) *Sintáctica, que es la relación entre signo y signo.*
- b) *Semántica, relación entre el signo y sus significados.*
- c) *Pragmática, relación entre el signo y sus usuarios.*

Se fueron generando imágenes que guardan un comportamiento social, en tanto el objeto de significación.

Los signos fueron ordenados en un sistema posicional en el que se configura un texto. Esto ya es una escritura, tal y como aparece en la Estela 3 de San José Mogote y en otras estelas de Monte Albán.

⁵² Afirmación con base en el pensamiento de Charles Sanders Peirce (1839-1914) de su obra *El hombre, un signo*, p. 144, aplicada a este contexto y difundida en artículos y conferencias por Ascensión Hernández de León-Portilla.

Ascensión Hernández es Doctora en filosofía y letras por la Universidad Complutense. Desde 1975 es investigadora del Instituto de Investigaciones Filológicas de la UNAM.



Estela 3. Edificio I. San José Mogote, Oaxaca.

Nuevas formas de escritura aparecieron a medida cuando los signos se difundieron por Mesoamérica entre los pueblos que alcanzaron unidad política o cultural. Primero, los zapotecos, como el caso de Monte Albán; poco después, los mayas de las Tierras Altas y los mixezoques. Más tarde, los pueblos del altiplano, nahuas del Clásico y mixtecos del Posclásico.

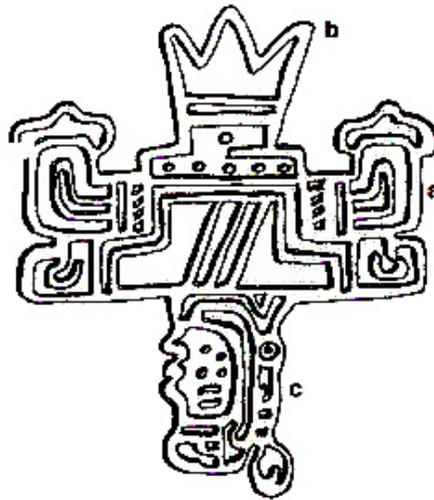
Sobre todos los anteriores, los mayas de las Tierras Bajas y de Yucatán en el Clásico. Ellos vistieron sus templos de textos escritos y redactaron libros en un sistema de signos en el que lograron visualizar la palabra y sus elementos: los sonidos, los fonemas.

La escritura maya representa la culminación de los sistemas de escritura ideados en Mesoamérica, uno de los focos de civilización de la humanidad en donde la palabra se hizo imagen de lo sagrado, del poder, del cómputo del tiempo, de la vida cotidiana y hasta de los juegos y pasatiempos.

Topónimos y glifos emblema

La epigrafía es una ciencia que permite entender como se registraron glíficamente⁵³ los topónimos⁵⁴ en la piedra, la pintura mural, la cerámica, el papel amate y otros soportes.

En varias estelas de Monte Albán, Oaxaca, se conservan los más antiguos registros glíficos de topónimos. En la Lápida 16 del Montículo J., se observa un glifo de un cerro y sobre él lo que parece ser una caña. Debajo aparece un rostro humano de cabeza como si hubiese sido conquistado.



**Este glifo del cerro de la Lápida 16 de Monte Albán, Oaxaca es uno de los glifos de topónimos mesoamericanos más antiguos.
a: cerro, b: caña, c: cabeza al revés, símbolo de conquista.**

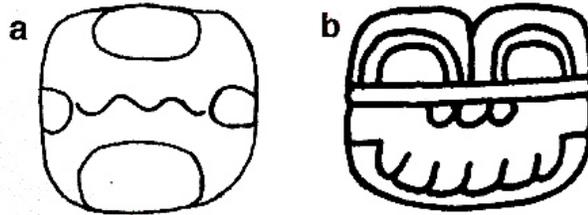
Del periodo clásico en los pueblos mayas aparecen unos glifos que los arqueólogos han denominado como glifos emblema⁵⁵, que representan sitios, como los de Palenque y Yaxchilán.

⁵³ El glifo es un signo utilizado para la representación del lenguaje.

⁵⁴ Se refiere a los nombres de los lugares. El topónimo es el nombre propio de un lugar.

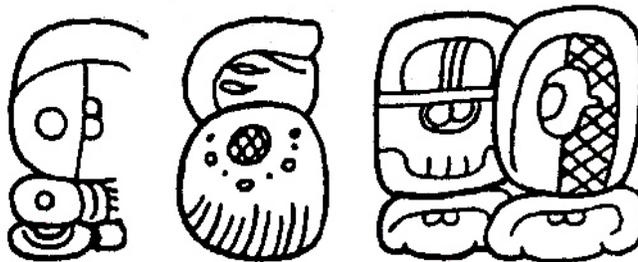
⁵⁵ El emblema se define como un jeroglífico o símbolo. Es una forma o figura de representación visual. Cualquier cosa que es representación simbólica de otra.

Estos diseños son extraordinarios, representan ejemplos claros de la necesidad de crear emblemas de representación, mediante el uso de códigos morfológicos, de carácter geométrico, regular e iconicidad.

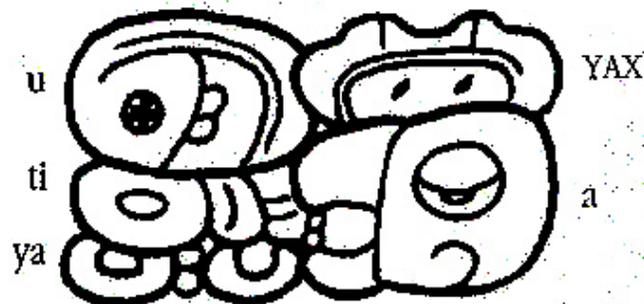


Estos son los Glifos-emblema de Palenque (a) y de Yaxchilán (b)

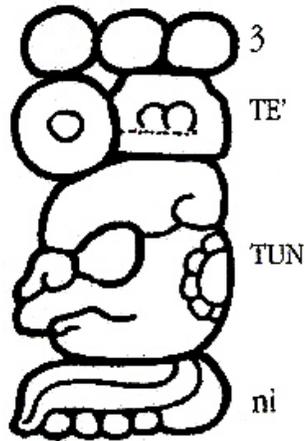
También han sido descifrados topónimos registrados en escritura logosilábica. Como Lakan-há, que significa “Agua grande”, Yaxhá, que es “Agua verde” y Oxtetún, “Tres piedras” en una inscripción de Calakmul.



En el Tablero de la Cruz Foliada aparece este grabado, Lakan-há, “Agua Grande”, que parece ser un nombre antiguo de Palenque.



Glifo de Yaxhá. “Agua Verde o clara”, en la Escalinata 2 de Dos Pilas.

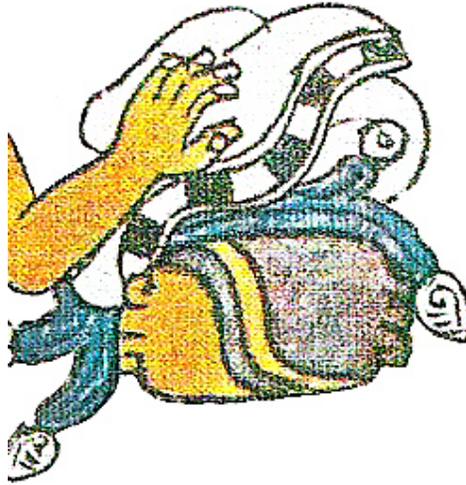


Glifo de Oxtetún, “Tres Piedras”, en la Estela 89 de Calakmul

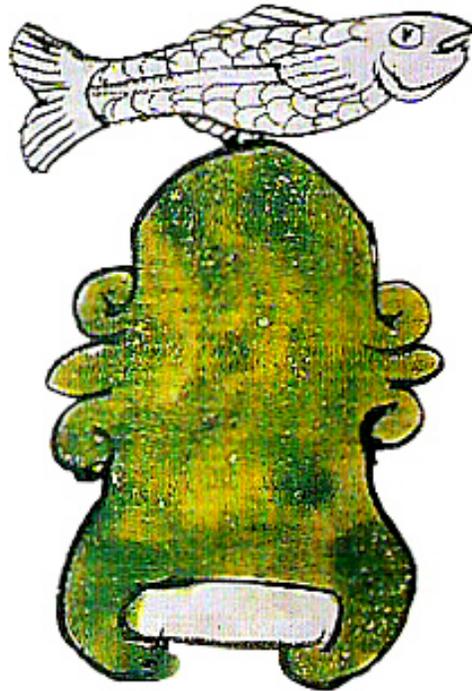
Tanto en náhuatl como en mixteco son muy numerosos los glifos toponímicos. Esto puede documentarse sobre todo en varios códices, algunos prehispánicos y otros, muchos más, de los años que siguieron a la Conquista. Varios estados ostentan su nombre en esta lengua: México, Tlaxcala, Colima, Michoacán, Jalisco, Zacatecas, Oaxaca y Chiapas. Códices como el *Xólotl*, *Azcatítlan*, *Mexicanus*, *Telleriano-Remensis*, *Mendoza* y la *Matrícula de Tributos* abundan en representaciones glíficas toponímicas.



Topónimo de México-Tenochtitlán, representado en el Teocalli de la Guerra Sagrada.



Otro ejemplo de topónimo que se expresa gráficamente como emblema.
Tlapacoyan, que aparece en el código Mendoza de origen Nahuatl.



Otro glifo nahua, Michoacán, del código Telleriano-Remensis.

La escritura y los símbolos zapotecas

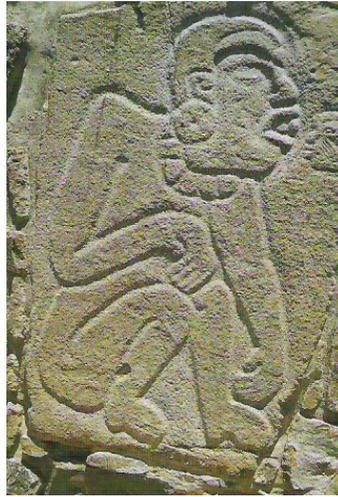
La escritura zapoteca tiene sin duda la historia más larga de Mesoamérica. Desde el momento en que los zapotecos comenzaron a grabar en piedras⁵⁶, no han dejado de escribir hasta la actualidad. La forma, la temática y la conceptualización de la escritura ha cambiado en diversos periodos históricos, por lo que la riqueza para el estudio es digna de considerarse.

Cuando comenzaron a grabar en piedra sus textos glíficos y pictográficos, la escritura estaba relacionada con el poder del Estado y con las castas dominantes. A principios del Periodo Clásico, los gobernantes erigieron textos elogiando sus conquistas y el sacrificio de los señoríos conquistados. Como ejemplo estos topónimos de ciudades conquistadas, figuras de señores sacrificados y otros atados.

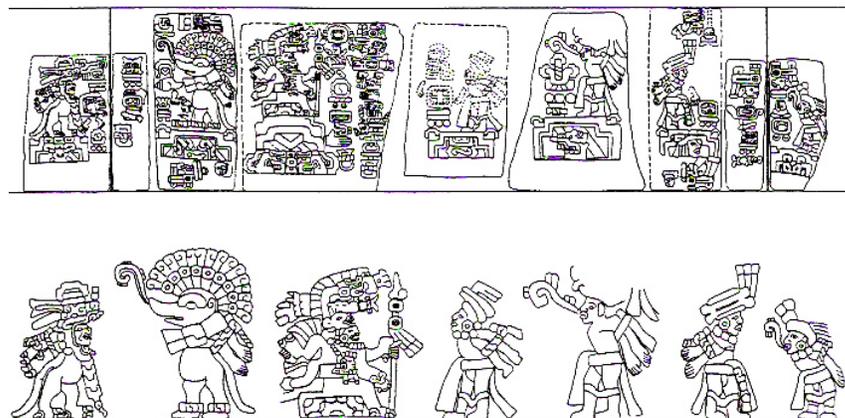


**Lápida de conquista. Edificio J, Monte Albán Oaxaca.
El trazo incluye como señal de conquista la cabeza volteada, como en caída.**

⁵⁶ Los arqueólogos señalan que los primeros grabados datan del 500 a.C.



Estas esculturas en un principio se interpretaron como danzantes, sin embargo en realidad representan a señores sacrificados. Los dibujos de perfil señalan un estilo imperante en el México prehispánico, con detalle en el trazo, en los ornamentos y la expresión de los seres humanos representados.



En la plataforma sur de Monte Albán se muestra a un gobernante de la ciudad ante señores atados. Este dibujo permite ver claramente ese suceso, al separar los personajes principales del trazo original en un segundo renglón.

A finales del Clásico y ya en el Posclásico la escritura cambió. Se dejaron de usar textos glíficos, solamente pictografía y los textos ya no eran exclusivos del Estado, sino también de carácter privado o individual.



Las genealogías, como ésta de la Lápida de Noriega, permitían legitimar a los Gobernantes. El trabajo está realizado al alto relieve.

Escritura y símbolos mayas

En la cultura prehispánica, tal vez la más sorprendente y desarrollada fue la escritura maya, que se ha distinguido de las mesoamericanas y de las del resto del mundo por su belleza y complejidad



Vaso policromo tipo códice. Procedente de Calakmul, en Campeche. Del periodo Clásico prehispánico. El dibujo y la proporción son extraordinarias, los glifos y la imagen convierten a este vaso en un objeto para leer.⁵⁷

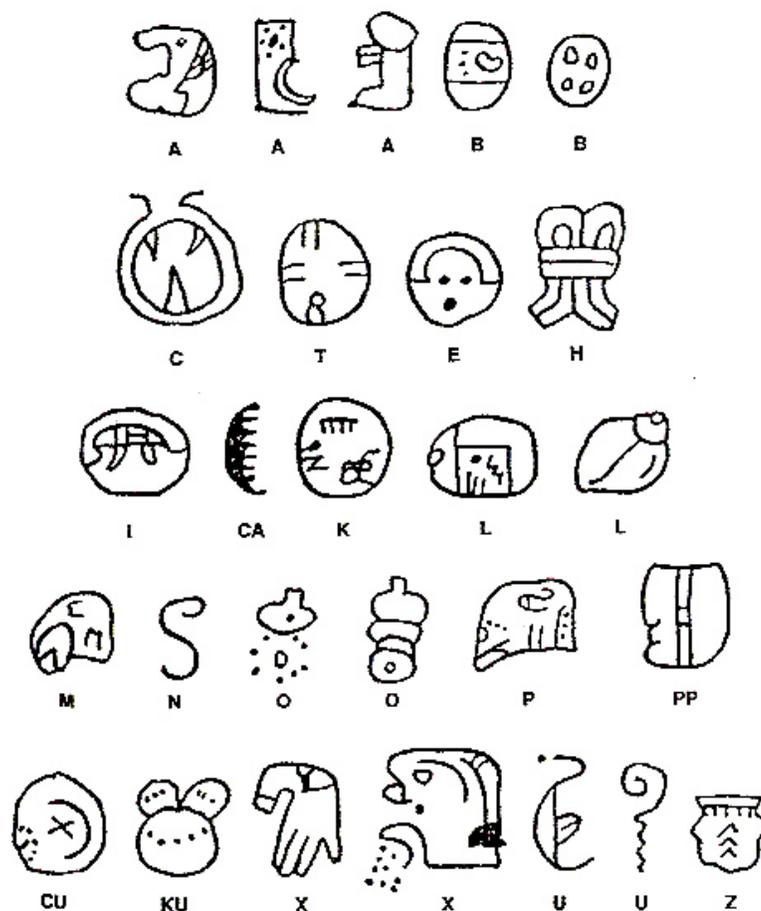
⁵⁷ El libro-objeto también es conocido como libro de artista. Consiste en elaborar objetos de arte que en esencia sean libros, rompiendo con el formato tradicional del libro. Son comercializados como objetos de arte, generalmente diseñados por escultores o grabadores.

El desciframiento de los dibujos y grabados mayas comenzó a principios del siglo XIX, cuando el barón Von Humboldt publicó unas páginas del *Códice Dresde*, y continuó con los viajeros que recorrían el área maya, como Frederick Catherwood, que dieron a conocer varias inscripciones.



Frederick Catherwood realizó este dibujo de la jamba izquierda del Templo de la Cruz, en Palenque, Chiapas. Ilustración y glifos grabados conjugan un mensaje de extraordinario valor estético y de una calidad plástica de gran precisión. Trabajo que seguramente incluyó las aportaciones de un arquitecto, un escultor y un dibujante o diseñador por lo menos. La reproducción en dibujo permite recuperar la dimensión de la calidad del diseño.

Entre los pioneros del desciframiento se encuentra el abad Basseur de Bourbourg, quien también publicó la llamada *Relación de las cosas de Yucatán* de fray Diego de Landa, documento que contiene, entre otras cosas, una explicación del calendario maya que aún se utilizaba en la península de Yucatán y un “abecedario” de signos mayas.



Este fue el “Alfabeto” maya recabado por fray Diego de Landa.
Sin embargo se ha comprobado que es un silabario.

A esta escritura se le llamó desde un principio, jeroglífica⁵⁸, pues se le comparaba con la egipcia, y se intentó leerla fonéticamente, es decir, asignándole a cada glifo el valor de un fonema⁵⁹, como ocurre en el alfabeto latino. Sin embargo, no todos los estudiosos estuvieron de acuerdo.

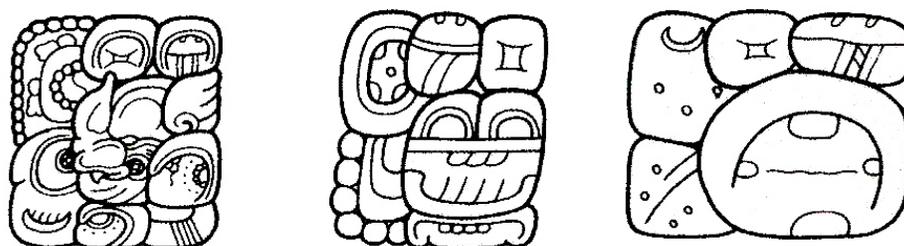
⁵⁸ De *hieras*, “sagrado”, y *glifo*, “surco”. Se refiere a la escritura en la que se usan figuras o símbolos. Como la de la antigua cultura egipcia.

⁵⁹ El fonema es cada una de las unidades sonoras mínimas del lenguaje. Fonético es lo relativo a los sonidos del lenguaje.

Algunos epigrafistas⁶⁰ optaron por enfocarse al estudio del calendario maya y la relación de éste con la información astronómica consignada en los códices, o libros de esta grandiosa cultura.

Otros afirmaron que los textos mayas tenían un contenido histórico, algunos trataron de leer los glifos como sílabas⁶¹, aunque se desconocía cuál de las 35 lenguas que existieron en la época prehispánica era la representada.

Este panorama cambió en la segunda mitad del siglo XX cuando Heinrich Berlin identificó a los que llamó glifos emblema.



**Los glifos emblema fueron identificados por Heinrich Berlin.
En ese orden aparecen Copán, Yaxchilán y Palenque.**

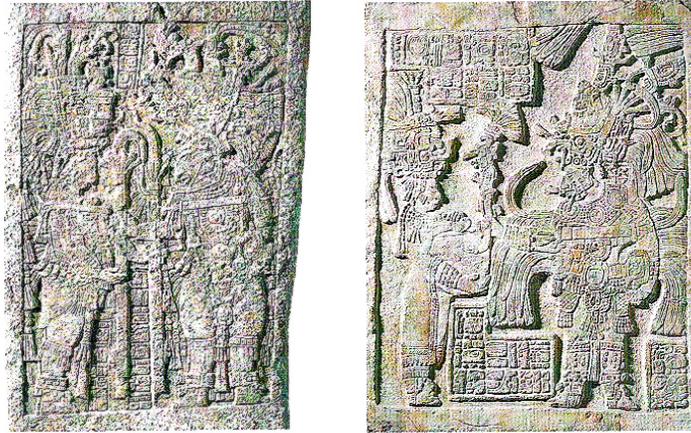
Posteriormente, Tatiana Proskouriakoff demostró que las inscripciones eran historias que relataban los principales hechos en la vida de los gobernantes mayas.

Poco a poco los epigrafistas empezaron a hablar de verbos, sujetos, topónimos, y empezaron a tratar de leer los jeroglíficos, resolver dudas y problemas que se acarrearaban desde el inicio del desciframiento, como: ¿es fonética la escritura?, ¿cuál es la lengua representada?, ¿se puede utilizar el alfabeto de Landa?, ¿cuál fue su origen y la evolución de los símbolos y su representación?

El desciframiento no ha concluido y por lo tanto aún no hay respuestas absolutas, porque siempre existirá la posibilidad de que un nuevo hallazgo arqueológico cambie las propuestas.

⁶⁰ Estudiosos de la escritura. Conocer e interpretar inscripciones.

⁶¹ Sonido o conjunto de sonidos que se pronuncian con una sola emisión de voz y que forman una palabra.



Las inscripciones en los Dinteles 53 y 9 de Yaxchilán, Chiapas. Estos maravillosos grabados relatan hechos de los gobernantes mayas. Aquí se complementan texto e ilustración, con los glifos que se acompañan del dibujo, tal y como funcionan los libros en la actualidad.

Los logros obtenidos en los últimos 20 años han permitido ir afinando y determinando, sin lugar a dudas, que los jeroglíficos mayas representan una verdadera escritura que tuvo sus comienzos hacia 260 d.C. y se utilizó hasta poco después de la llegada de los españoles.

La inscripción maya más temprana que se conoce hasta la fecha es la de la Estela 29 de Tikal⁶², aunque esto no significa que en esta ciudad se originara la escritura. Se ha comprobado históricamente que sólo algunas culturas han sido capaces de crear sus propias escrituras y que éstas fueron adoptadas y adaptadas por otros grupos humanos. Así ocurrió con la cuneiforme y la china. Los mayas seguramente deben haber tomado el calendario y los principios de la escritura de Oaxaca y de los grupos mixezoqueanos con quienes estaban en contacto, logrando desarrollar la suya a lo largo del tiempo.

Así, los mayas desarrollaron, entre 250 y 600 d.C., una escritura con la cual pudieron representar plenamente en sus monumentos, cerámica y objetos menores el discurso hablado, costumbre que se mantuvo hasta finales del Clásico. Durante el Clásico Tardío⁶³, al incrementarse el uso de la escritura se crearon nuevos signos que permitieron las sustituciones silábicas

⁶² 292 d.C., y se encuentra en Guatemala.

⁶³ 650-900 d.C.

cuya función a veces era la de darle mayor legibilidad al texto, y en otras parece obedecer a una necesidad estética donde lo que predomina son las llamadas variantes de cabeza, como puede apreciarse en el Tablero de los 96 glifos de Palenque.

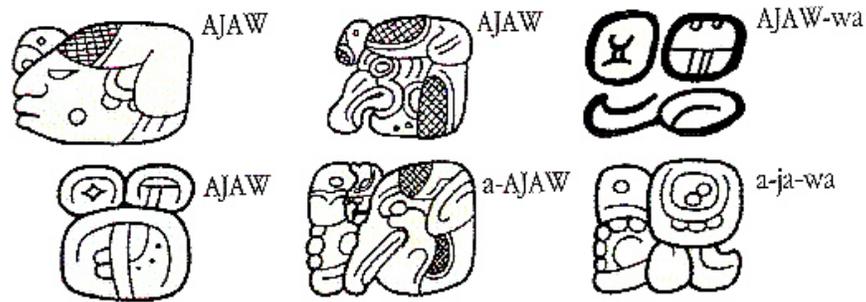


El Tablero de los 96 Glifos de Palenque. Aquí se relatan las entronaciones de gobernantes. Lo que representa un trabajo que independientemente de su valor histórico y arqueológico, demuestra un alto grado de belleza en diseño de los glifos y en su representación en piedra. Este Tablero es de gran valía para los epigrafistas, debería serlo también para los diseñadores gráficos, pues el diseño de los glifos, el acomodo, la misma diagramación permite visualizar con claridad que esta cultura no se rozaba con la improvisación con lo que hoy denominamos diseño. Un objeto de esta belleza plástica implica necesariamente un proceso y un método cuidado y efectivo de diseño.

Estilo y diseño

Los diferentes estilos de escritura pueden darse al mismo tiempo, en una misma ciudad e incluso en un mismo monumento, lo cual parece depender de la cantidad de escribas o diseñadores que participaron en la manufactura de una inscripción, aunque también se puede hablar de estilos regionales, los cuales permiten en ocasiones detectar quién le estaba enseñando a escribir a quién. Lo que no sabemos es cuál era el pago por dicho conocimiento.

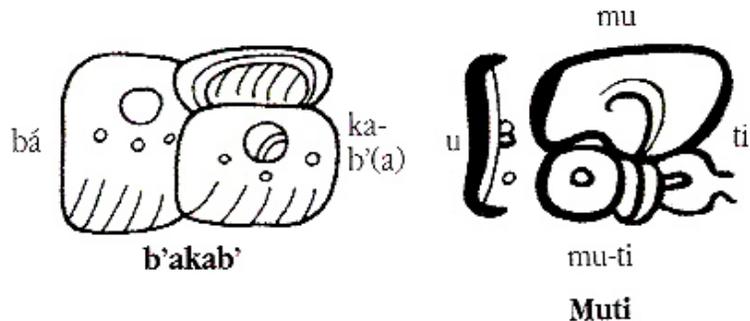
Con base en las diferentes aportaciones de los epigrafistas, viejos y nuevos, ahora sabemos que la escritura maya se caracteriza porque los jeroglíficos pueden tener formas geométricas, variantes de cabeza y de cuerpo completo. Así, una misma palabra puede escribirse de diferentes formas.



En esta representación se pueden observar las diferentes formas de escribir *ajaw*, “gobernante”

En algunos casos se emplean pictogramas que representan el valor de una palabra completa: a estos signos se les llama logogramas⁶⁴. Pero las palabras también pueden escribirse fonéticamente mediante sílabas del orden: V, vocal; CV, consonante-vocal; CVC, consonante-vocal-consonante; y CVVC, consonante-vocal larga-consonante, es decir, cada glifo tiene un valor propio que puede ser una vocal o una sílaba formada por consonante y vocal.

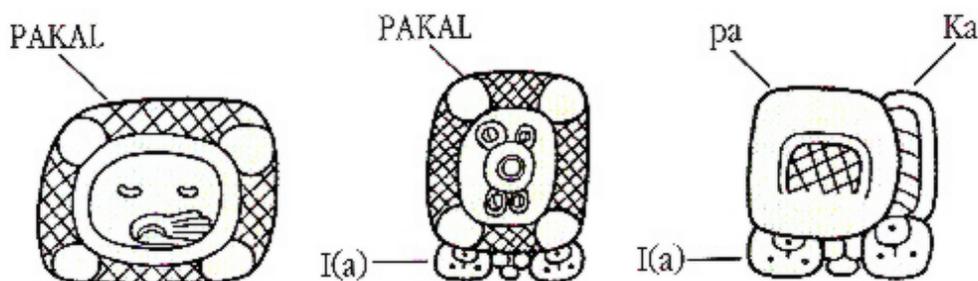
La unión de dos glifos o más forma las palabras; si las vocales son diferentes se forman las llamadas vocales largas; por lo regular la última vocal se pierde.



Dos glifos con armonía y desarmonía vocálica: ba-ka-ba, Bakau, y mu-ti, muut

⁶⁴ Logograma: Es lo expresado por medio de imágenes gráficas que no tienen sonido propio, son iconos y signos gráficos en alta abstracción, que evocan a formas naturales y artificiales. De su raíz logos (tratado) y grama (elemento compositivo que entra propuesto en la formación de algunas voces españolas con el significado de escrito, trazo y línea).

Para evitar confusiones se inventaron los determinativos semánticos, que no se leen, como ocurre con los marcos que encierran a los signos-día, y los complementos fonéticos, que enfatizan la lectura del o los glifos. El caso más conocido es la palabra "escudo", que puede representarse mediante un logograma, PAKAL, o por las sílabas pa-ka-la, pakal(a), pakal.



Distintas formas de escribir Pakal, "escudo".

Los fonemas se transcriben con minúsculas negritas y los logogramas en mayúsculas; para la transliteración se emplean cursivas y la traducción se entrecomilla⁶⁵.

El orden de lectura varía, dependiendo del espacio, aunque por lo regular se lee de izquierda (del observador) a derecha, en columnas dobles, y de arriba hacia abajo.

El desciframiento, todavía parcial, de dicha documentación ha permitido reconstruir las historias dinásticas de varias ciudades del Clásico Maya. Conocemos los nombres de los autores de esa historia, su linaje, sus nombres, cuándo nacieron, cuándo se entronizaron, con quiénes mantenían alianzas; sabemos de sus visitas y los obsequios que intercambiaban, también sus batallas, capturas y sacrificios; los títulos del gobernante y de los miembros de la corte; el papel que desempeñaron las mujeres de la realeza; las obras arquitectónicas que realizó cada uno; los rituales que se llevaban a cabo en las distintas ocasiones y los dioses que participaban en ellos, incluso después de la muerte de los propios gobernantes, que sin un sistema de comunicación gráfica que derivó en un tipo de escritura, hubiese sido imposible.

⁶⁵ Información de la Doctora Maricela Ayala Falcón. Doctora en Historia de la Filosofía por la Universidad de Austin. Investigadora del Centro de Estudios Mayas del IIFL de la UNAM, especializada en el estudio de la escritura maya.

La representación gráfica en la escritura de los mexicas

La escritura de los mexicas y la de sus vecinos cercanos y lejanos era propiamente una combinación de distintos procedimientos de notación, los cuales se complementaban recíprocamente. Uno de estos procedimientos, el pictográfico, registraba objetos a partir de su representación gráfica, imagen que no debía ser precisamente naturalista sino elaborada mediante formas convencionales de representación que aseguraban la precisión y claridad requeridas.

Se empleaba otro procedimiento para registrar un cierto número de palabras, como nombres, fechas y algunos otros tipos de contenidos que no se podían transmitir mediante una representación figurativa. Ninguno de estos procedimientos, por sí solo o en combinación con el otro, estaba en condiciones de reproducir un texto continuo palabra por palabra.

El funcionamiento, y la estructuración, de los símbolos verbales son conocidos porque después de la conquista de México por los españoles, el idioma náhuatl fue registrado en lengua escrita con el empleo de caracteres latinos y fue tempranamente documentado con todo detalle. Por otra parte, porque es considerable el número de los documentos conservados elaborados en su mayoría según la antigua tradición.

Un documento de este tipo es el Códice Boturini (también llamado *Tira de la Peregrinación*). En este documento se muestran suficientemente tanto el funcionamiento como la interacción de ambos procedimientos de notación mencionados. El principio de este manuscrito relata a partir de la salida de los aztecas de Aztlán y la primera parada en su peregrinaje, Colhuacan. Lago, islote y travesía se representan de manera concisa y son claramente reconocibles. Con esto la posibilidad de expresión de la pictografía queda agotada y viene a ser provechoso el segundo procedimiento, con frecuencia denominado escritura jeroglífica.⁶⁶

El diseño de imágenes

La escritura jeroglífica permite escribir nombres. La transcripción gráfica de antropónimos y topónimos del náhuatl ha sido relativamente fácil para los estudiosos del tema, dado que la mayoría de esos nombres son casi siempre

⁶⁶ Prem, Hanns J. *La escritura de los mexicas*. Conferencia sobre culturas precolombinas. Universidad de Bonn, Alemania. 1999.

comprensibles. Aun cuando por lo general al emplear los nombres su significado apenas se hace consciente, esto abría diversos caminos hacia su fijación escrita a través de la representación del contenido. No importaba si esos nombres tenían en efecto el significado aceptado por los hablantes y los escribanos del náhuatl, como ocurre con Azcapotzalco, que significa "en el hormiguero", o si éstos son sólo explicables por medio de una interpretación etimológica popular de nombres extranjeros o arcaicos, como es el caso de Tamoanchan, que era entendido como "lugar del descenso" o "nosotros buscamos nuestra casa", pero que seguramente parece ser en su origen, un topónimo huasteco⁶⁷.

Parece ser que el sistema de signos y símbolos de la escritura era funcional, aunque con algunas graves limitaciones. Ello proviene del hecho de que no se trataba de un sistema cerrado o completamente institucionalizado, aun cuando se determinaba en los rasgos esenciales mediante una convención acrecentada históricamente, el inventario de signos no se había fijado con exactitud en proporción ni en estructura. Faltaban también reglas inequívocas para la composición de los signos y la secuencia en la que se leían los elementos.

Las formas estandarizadas habían surgido, por el uso frecuente, sólo para los datos de los calendarios constantemente utilizados y para una serie de nombres de personas y de lugares particularmente comunes.

El escriba o Tlacuilo⁶⁸ debía reorganizar las notaciones requeridas en el marco de sus propias experiencias. De igual manera, su libertad de movimiento era considerable, lo que dificultaba el reconocimiento de los signos y por consecuencia, la lectura.

La codificación

La representación de un pensamiento que se pueda leer, o sea escribir, es siempre un procedimiento con varios niveles que consiste en poner algo en

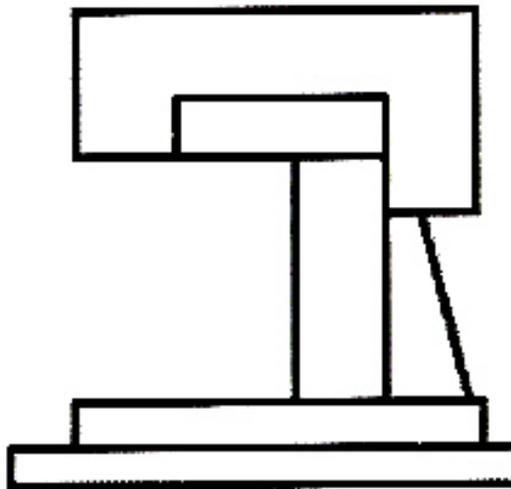
⁶⁷ Esta situación se explica en el contexto del mundo mexica. Cosmopolita en su cultura, expuesto a la hibridez producida por la influencia de los pueblos conquistados y con los que convivía e intercambiaba conocimientos.

⁶⁸ El Tlacuilo era quien elaboraba los códices. De manera generalizada se conoce también como "escriba", al autor de libros o inscripciones antiguas.

clave a eso le denominamos codificación⁶⁹. Al igual que cualquier otro sistema de código acrecentado a través del tiempo, la escritura de los mexicas también posee una proporción considerable de códigos ambiguos.

Esto se debe a la lengua misma, en la que existe ambigüedad⁷⁰; además, la transposición escrita, es decir gráfica, que también conduce a ambigüedades⁷¹. Las ambigüedades, por una parte, reducen la precisión de un código pero, por la otra, le dan la posibilidad de una codificación por vía indirecta, un procedimiento del que se han servido con profusión todas las escrituras antiguas.

Lo más general para una escritura de este tipo es que a una palabra que sólo tiene un significado corresponda un signo único, fijado inequívocamente por convención, es decir, que todos los que lo usen estén de acuerdo. En tal situación se habla de un *logograma*: por ejemplo, *calli*, “casa”.



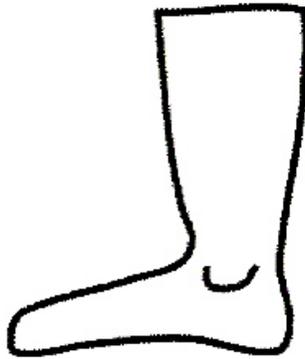
Logograma: Figura o signo que sólo tiene un significado, por ejemplo calli, “casa”

⁶⁹ Al codificar se establecen los parámetros para formular un mensaje según las reglas de un código, que a su vez, es un sistema de signos y reglas.

⁷⁰ En este caso *homónimos*: una palabra con varios significados; *sinónimos*: varias palabras para el mismo significado.

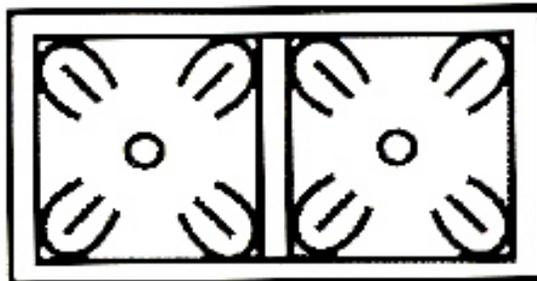
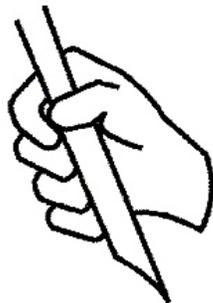
⁷¹ En este otro caso por ejemplo: *homógrafos*: un signo con varios significados.

Esos casos son la excepción en la escritura de los mexicas. A menudo un dibujo sirve, por ejemplo un pie humano, para expresar dos (o más) palabras; como las palabras *ícxitl* y *xotl*, las dos significan “pie”, aunque la segunda aparece sólo en expresiones compuestas



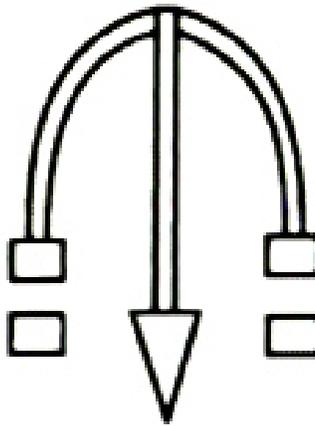
Un dibujo, dos palabras distintas pero que significan lo mismo, *icxitl* y *xotl* (pie), sólo que la segunda solo se usa en palabras compuestas.

Lo opuesto es todavía más frecuente: ya que parece ser que no había un inventario determinado de signos, los escribanos podían expresar un contenido de manera del todo distinta, por ejemplo, mediante una acción o su resultado: la palabra *tlacuilo*, “escriba” o “pintor”, podía representarse por medio de una mano con el instrumento para escribir o con la imagen de un dibujo.

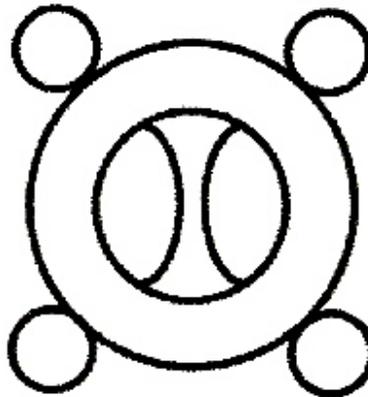


Un contenido podía expresarse mediante una acción o su resultado, la palabra *tlacuilo* se podía escribir con estos dos ejemplos diferentes.

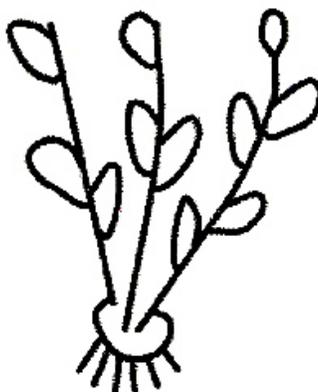
Para las palabras con varios significados, la notación era posible en principio a través de cada significado, de tal manera que se originaban diversas notaciones para una palabra; cuando *xihuitl* significaba “turquesa” se le representaba por medio del instrumento con que era labrada o cuando era piedra preciosa mediante un dibujo muy abstracto. Cuando significaba “planta” o “cometa” se le representaba con la figura correspondiente, aunque este símbolo también significaba “año”.



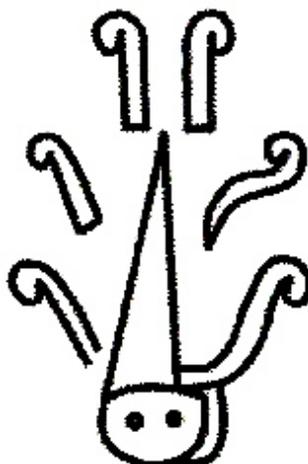
La palabra xihuitl tenía diversos significados. “Turquesa”, aparece representada por el objeto que usaban para labrarla.



Xihuitl, como piedra preciosa, representada con una abstracción geoméricamente simétrica.



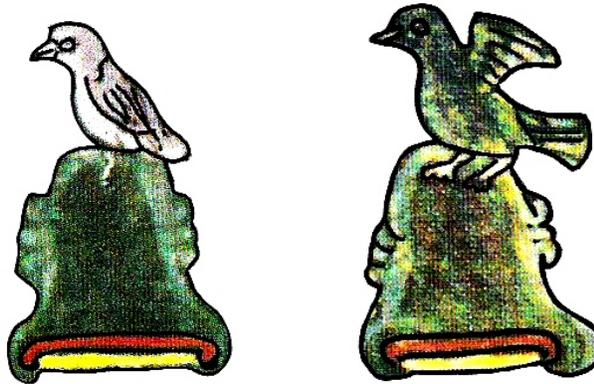
Cuando xihuitl significaba planta, se representaba como tal.



Finalmente como cometa, xihuitl es un objeto en picada con volutas.

La libertad de elección del escriba, condicionada por el sistema, conducía necesariamente a notaciones discrepantes para el mismo nombre, pero al mismo tiempo, también a notaciones para diversos nombres, demasiado difíciles de discriminar.

Como ejemplo Huilotépec y Tototépec, la problemática reside en que se puede representar una paloma, *huilotl*, de manera hasta cierto punto precisa, pero es difícil representar un pájaro, *tótotl*, sin que contenga elementos de una clase determinada de pájaro, de modo que dificulta la lectura, confunde.



**Son topónimos emblemas muy similares, pero que expresan distintos sitios.
El de la izquierda es Huilotépec y el segundo Tototépec.**

Por lo tanto, al intérprete se le plantean cuestiones que sólo se pueden satisfacer en razón de una gran experiencia. Complicada la lectura de símbolos mexicas.

Caso práctico: Chapultepec

Las representaciones de nombres de lugares, como en el caso de Chapultepec, que significa en náhuatl “lugar del cerro de los chapulines”, coinciden en el uso de elementos clave que son fácilmente identificables, el cerro y el chapulín, como a continuación se puede observar.



En la Historia de las Indias de la Nueva España e Islas de Tierra Firme, de Fray Diego Durán, cap. IV. Se observan, además de otros elementos, el cerro y el chapulín en lo alto, lo que determina el sitio



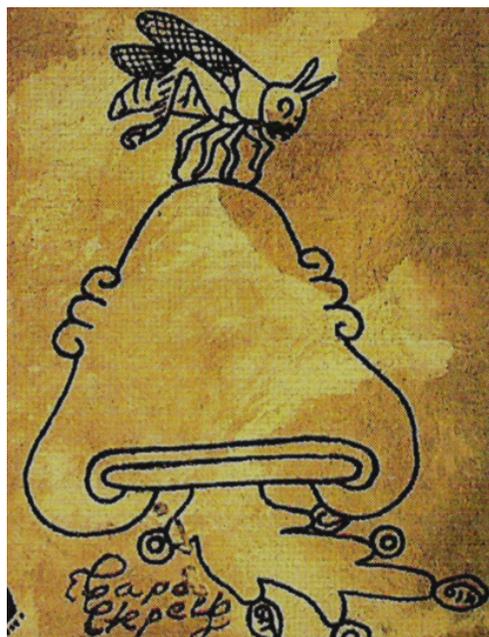
El estilo, en la Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme, cap. XXXI, de Fray Diego Durán, es más de pintura que de pictografía, sin embargo, las ilustraciones respetan los elementos toponímicos



Códice azcatitlan, lámina 10.
Aparece nuevamente con claridad la composición cerro-chapulín
del topónimo Chapultepec



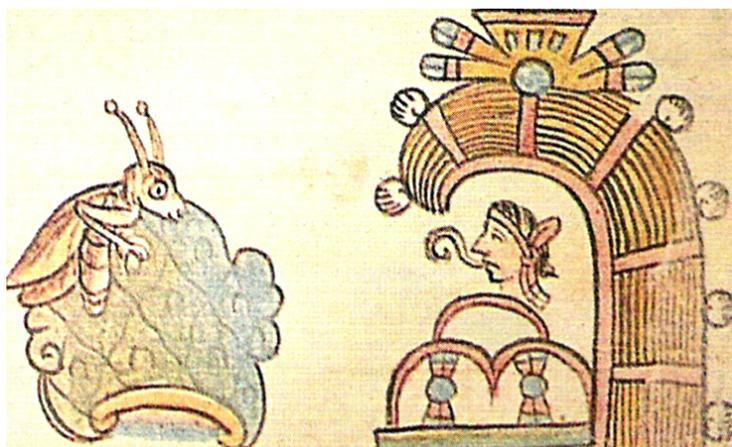
Otro ejemplo, el Códice Xólotl, lám.1



Códice Boturini o la Tira de la Peregrinación. El topónimo cumple con claridad la referencia de sitio, reforzado por el texto que acompaña a la imagen



También en el Códice Boturini, se aprecia el mismo símbolo con la diferencia de la raíz de agua que brota del cerro



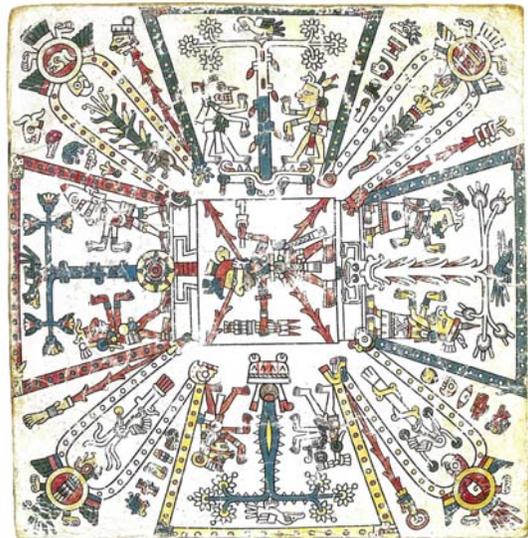
Historia Tolteca-Chichimeca.

El emblema se muestra con las mismas características de los otros ejemplos.

La importancia de Chapultepec en la época prehispánica se manifiesta en numerosas referencias en distintos códices pictográficos. Chapultepec es identificado mediante el glifo “cerro” con un chapulín encima y en algunos casos se muestra otro glifo: “agua que brota” en la parte inferior. Estos ejemplos representan diversos eventos, como el momento en el que Moctezuma Ilhuicamina ordenó que su efigie fuera esculpida en Chapultepec.

Capítulo 5

Los emblemas y símbolos prehispánicos



Los emblemas y símbolos prehispánicos

La aparición de la escritura marca el comienzo de la expresión comunal, del arte, de la información y de la historia. Cuando el hombre pudo construir palabras y compartirlas con sus semejantes creó una lengua, un sistema de expresión de lo que en su mente sucedía. Pudo comunicar su logos⁵¹ con el exterior, visible a través de la palabra. Surge una armonía inseparable: lengua y logos. Con el uso de la lengua, el hombre produce espacios que lo individualizan, genera identidad, crea, define, plantea, edifica. La lengua hablada, como sistema de signos, tiene la capacidad de producir otros sistemas de signos, el de la escritura por ejemplo.

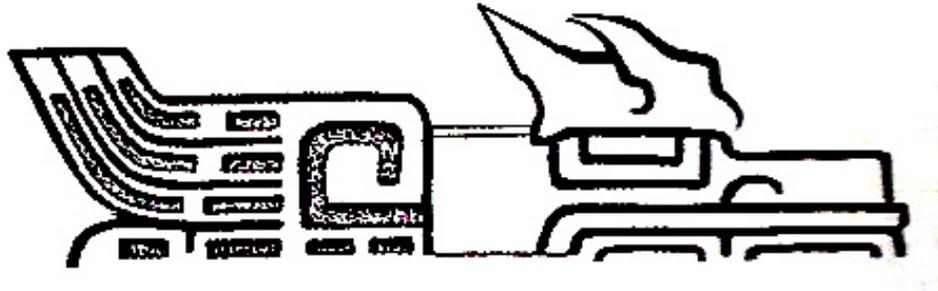
La escritura es de signo sonoro y visual, una imagen. La imagen se convierte en escritura y comunica. La escritura permite dispersar la palabra en el espacio y en el tiempo y abrir los secretos de pueblos y culturas, y los de la propia escritura, sometiéndola a un orden gramatical para encontrar su orden oculto y su capacidad de manifestarse en múltiples lenguas.

La escritura prehispánica

Las descripciones y clasificaciones de la escritura mesoamericana permiten conocer lo que fueron esas civilizaciones. La epigrafía refleja la historia y pensamiento mesoamericano, culturas originarias en donde los sistemas de signos acústicos, generaron sistemas de signos visuales: escrituras.

Los signos escritos nacieron en el periodo Preclásico, en los albores de la cultura olmeca. Signos como el de la cabeza de serpiente con cresta, garra y ala, que forman un compuesto geométrico y abstracto, aparecen en lugares como Veracruz-Tabasco y el Valle de México. Estos y otros signos fueron conformando un *corpus* gráfico de conceptos universales del pensamiento prehispánico mexicano sobre lo sagrado, como por ejemplo, el dios de la lluvia, el poder, la figura humana y la planta de maíz.

⁵¹ Razón o conocimiento.



**Diseño olmeca de cabeza de serpiente con cresta, garra y ala.
Dibujo esgrafiado sobre cerámica**

Es muy probable que los signos olmecas crecieran y se transformaran en otros signos cuando fueron interpretados por gente de otras lenguas⁵².

Cada signo tiene un significado creado por el autor que a su vez, al ser interpretado por un público determinado tendrá otro, esta situación se entiende en los tres niveles de manifestación de los signos:

- a) *Sintáctica, que es la relación entre signo y signo.*
- b) *Semántica, relación entre el signo y sus significados.*
- c) *Pragmática, relación entre el signo y sus usuarios.*

Se fueron generando imágenes que guardan un comportamiento social, en tanto el objeto de significación.

Los signos fueron ordenados en un sistema posicional en el que se configura un texto. Esto ya es una escritura, tal y como aparece en la Estela 3 de San José Mogote y en otras estelas de Monte Albán.

⁵² Afirmación con base en el pensamiento de Charles Sanders Peirce (1839-1914) de su obra *El hombre, un signo*, p. 144, aplicada a este contexto y difundida en artículos y conferencias por Ascensión Hernández de León-Portilla.

Ascensión Hernández es Doctora en filosofía y letras por la Universidad Complutense. Desde 1975 es investigadora del Instituto de Investigaciones Filológicas de la UNAM.



Estela 3. Edificio I. San José Mogote, Oaxaca.

Nuevas formas de escritura aparecieron a medida cuando los signos se difundieron por Mesoamérica entre los pueblos que alcanzaron unidad política o cultural. Primero, los zapotecos, como el caso de Monte Albán; poco después, los mayas de las Tierras Altas y los mixezoques. Más tarde, los pueblos del altiplano, nahuas del Clásico y mixtecos del Posclásico.

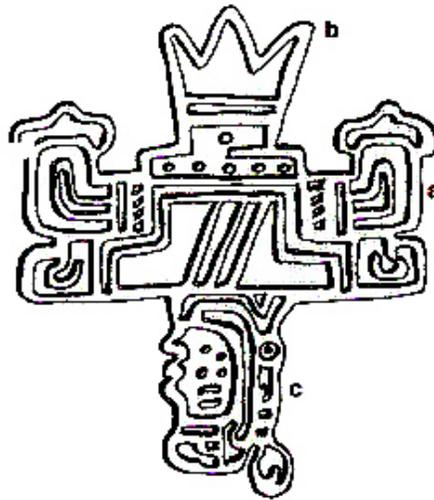
Sobre todos los anteriores, los mayas de las Tierras Bajas y de Yucatán en el Clásico. Ellos vistieron sus templos de textos escritos y redactaron libros en un sistema de signos en el que lograron visualizar la palabra y sus elementos: los sonidos, los fonemas.

La escritura maya representa la culminación de los sistemas de escritura ideados en Mesoamérica, uno de los focos de civilización de la humanidad en donde la palabra se hizo imagen de lo sagrado, del poder, del cómputo del tiempo, de la vida cotidiana y hasta de los juegos y pasatiempos.

Topónimos y glifos emblema

La epigrafía es una ciencia que permite entender como se registraron glíficamente⁵³ los topónimos⁵⁴ en la piedra, la pintura mural, la cerámica, el papel amate y otros soportes.

En varias estelas de Monte Albán, Oaxaca, se conservan los más antiguos registros glíficos de topónimos. En la Lápida 16 del Montículo J., se observa un glifo de un cerro y sobre él lo que parece ser una caña. Debajo aparece un rostro humano de cabeza como si hubiese sido conquistado.



**Este glifo del cerro de la Lápida 16 de Monte Albán, Oaxaca es uno de los glifos de topónimos mesoamericanos más antiguos.
a: cerro, b: caña, c: cabeza al revés, símbolo de conquista.**

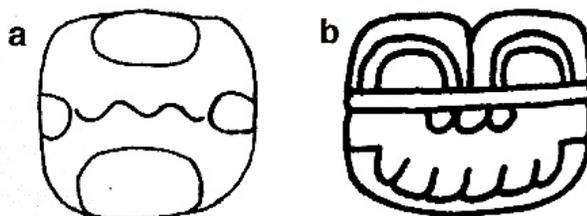
Del periodo clásico en los pueblos mayas aparecen unos glifos que los arqueólogos han denominado como glifos emblema⁵⁵, que representan sitios, como los de Palenque y Yaxchilán.

⁵³ El glifo es un signo utilizado para la representación del lenguaje.

⁵⁴ Se refiere a los nombres de los lugares. El topónimo es el nombre propio de un lugar.

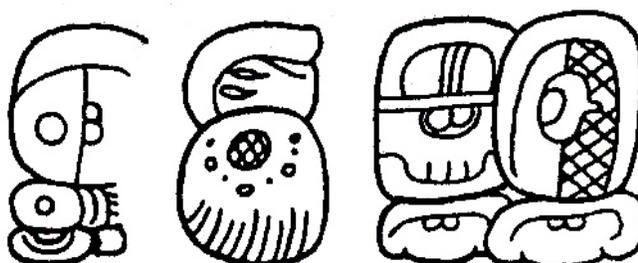
⁵⁵ El emblema se define como un jeroglífico o símbolo. Es una forma o figura de representación visual. Cualquier cosa que es representación simbólica de otra.

Estos diseños son extraordinarios, representan ejemplos claros de la necesidad de crear emblemas de representación, mediante el uso de códigos morfológicos, de carácter geométrico, regular e iconicidad.

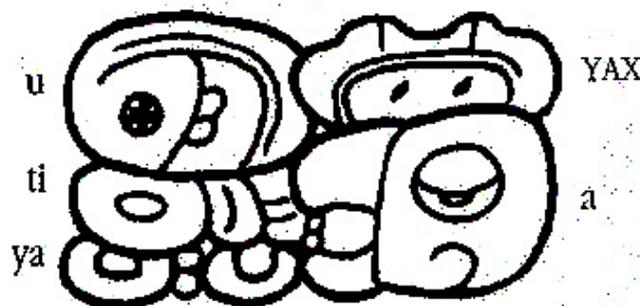


Estos son los Glifos-emblema de Palenque (a) y de Yaxchilán (b)

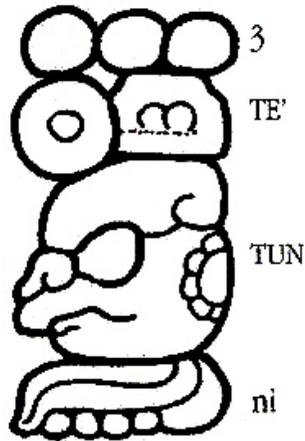
También han sido descifrados topónimos registrados en escritura logosilábica. Como Lakan-há, que significa “Agua grande”, Yaxhá, que es “Agua verde” y Oxtetún, “Tres piedras” en una inscripción de Calakmul.



En el Tablero de la Cruz Foliada aparece este grabado, Lakan-há, “Agua Grande”, que parece ser un nombre antiguo de Palenque.



Glifo de Yaxhá. “Agua Verde o clara”, en la Escalinata 2 de Dos Pilas.

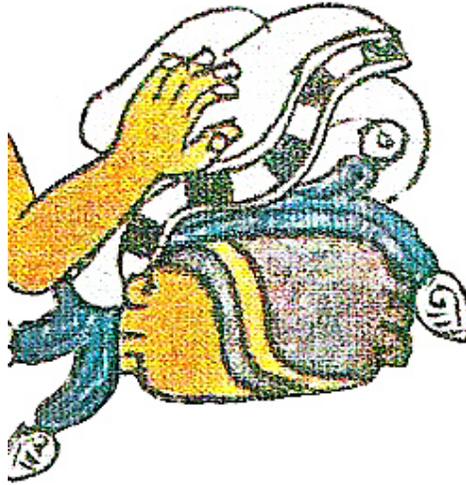


Glifo de Oxtetún, “Tres Piedras”, en la Estela 89 de Calakmul

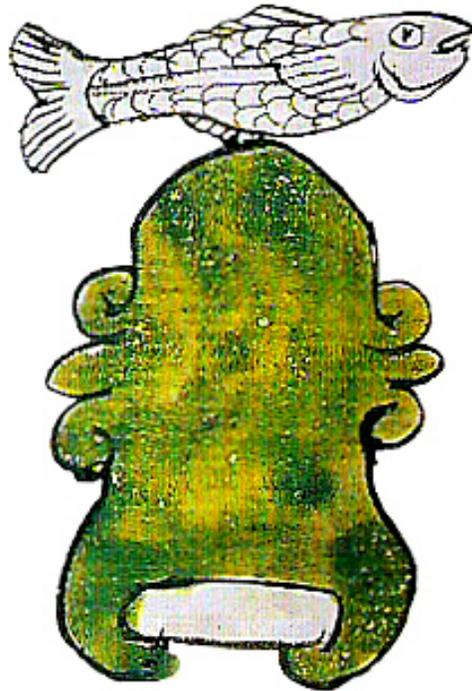
Tanto en náhuatl como en mixteco son muy numerosos los glifos toponímicos. Esto puede documentarse sobre todo en varios códices, algunos prehispánicos y otros, muchos más, de los años que siguieron a la Conquista. Varios estados ostentan su nombre en esta lengua: México, Tlaxcala, Colima, Michoacán, Jalisco, Zacatecas, Oaxaca y Chiapas. Códices como el *Xólotl*, *Azcatítlan*, *Mexicanus*, *Telleriano-Remensis*, *Mendoza* y la *Matrícula de Tributos* abundan en representaciones glíficas toponímicas.



Topónimo de México-Tenochtitlán, representado en el Teocalli de la Guerra Sagrada.



Otro ejemplo de topónimo que se expresa gráficamente como emblema.
Tlapacoyan, que aparece en el código Mendoza de origen Nahuatl.



Otro glifo nahua, Michoacán, del código Telleriano-Remensis.

La escritura y los símbolos zapotecas

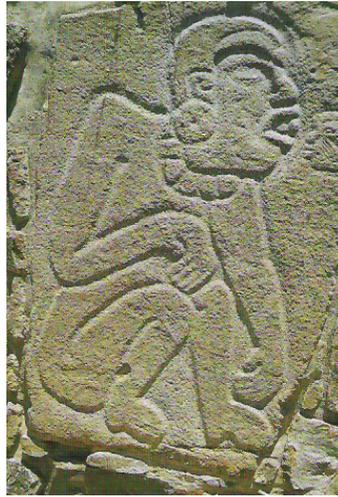
La escritura zapoteca tiene sin duda la historia más larga de Mesoamérica. Desde el momento en que los zapotecos comenzaron a grabar en piedras⁵⁶, no han dejado de escribir hasta la actualidad. La forma, la temática y la conceptualización de la escritura ha cambiado en diversos periodos históricos, por lo que la riqueza para el estudio es digna de considerarse.

Cuando comenzaron a grabar en piedra sus textos glíficos y pictográficos, la escritura estaba relacionada con el poder del Estado y con las castas dominantes. A principios del Periodo Clásico, los gobernantes erigieron textos elogiando sus conquistas y el sacrificio de los señoríos conquistados. Como ejemplo estos topónimos de ciudades conquistadas, figuras de señores sacrificados y otros atados.

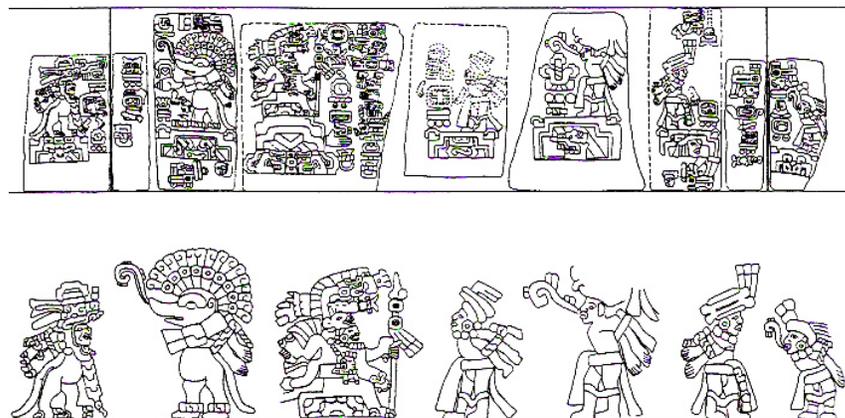


**Lápida de conquista. Edificio J, Monte Albán Oaxaca.
El trazo incluye como señal de conquista la cabeza volteada, como en caída.**

⁵⁶ Los arqueólogos señalan que los primeros grabados datan del 500 a.C.



Estas esculturas en un principio se interpretaron como danzantes, sin embargo en realidad representan a señores sacrificados. Los dibujos de perfil señalan un estilo imperante en el México prehispánico, con detalle en el trazo, en los ornamentos y la expresión de los seres humanos representados.



En la plataforma sur de Monte Albán se muestra a un gobernante de la ciudad ante señores atados. Este dibujo permite ver claramente ese suceso, al separar los personajes principales del trazo original en un segundo renglón.

A finales del Clásico y ya en el Posclásico la escritura cambió. Se dejaron de usar textos glíficos, solamente pictografía y los textos ya no eran exclusivos del Estado, sino también de carácter privado o individual.



Las genealogías, como ésta de la Lápida de Noriega, permitían legitimar a los Gobernantes. El trabajo está realizado al alto relieve.

Escritura y símbolos mayas

En la cultura prehispánica, tal vez la más sorprendente y desarrollada fue la escritura maya, que se ha distinguido de las mesoamericanas y de las del resto del mundo por su belleza y complejidad



Vaso policromo tipo códice. Procedente de Calakmul, en Campeche. Del periodo Clásico prehispánico. El dibujo y la proporción son extraordinarias, los glifos y la imagen convierten a este vaso en un objeto para leer.⁵⁷

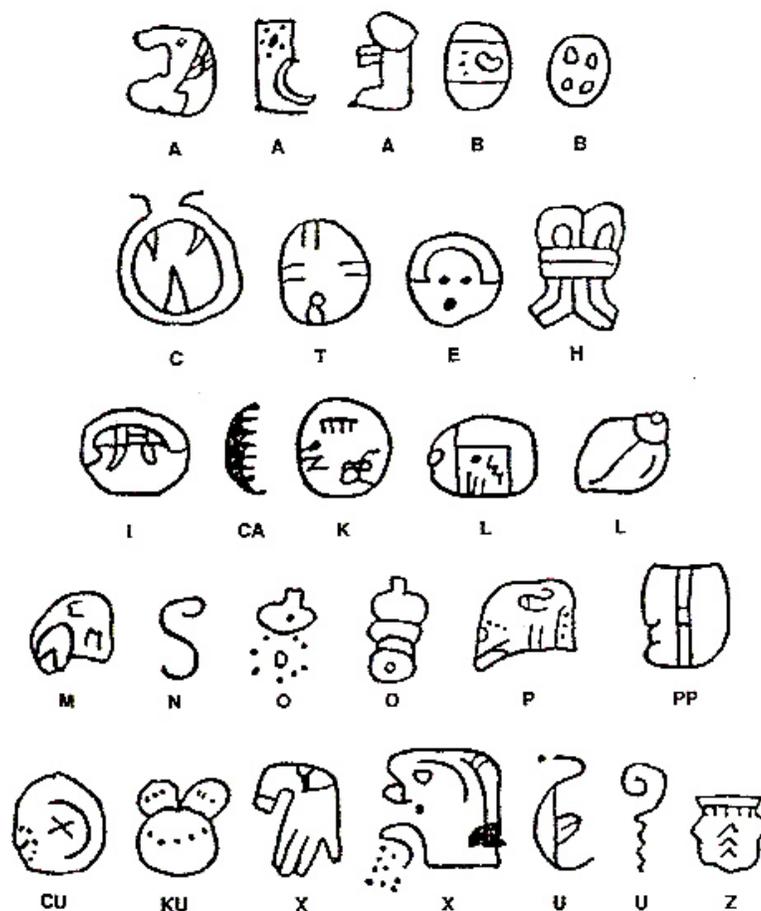
⁵⁷ El libro-objeto también es conocido como libro de artista. Consiste en elaborar objetos de arte que en esencia sean libros, rompiendo con el formato tradicional del libro. Son comercializados como objetos de arte, generalmente diseñados por escultores o grabadores.

El desciframiento de los dibujos y grabados mayas comenzó a principios del siglo XIX, cuando el barón Von Humboldt publicó unas páginas del *Códice Dresde*, y continuó con los viajeros que recorrían el área maya, como Frederick Catherwood, que dieron a conocer varias inscripciones.



Frederick Catherwood realizó este dibujo de la jamba izquierda del Templo de la Cruz, en Palenque, Chiapas. Ilustración y glifos grabados conjugan un mensaje de extraordinario valor estético y de una calidad plástica de gran precisión. Trabajo que seguramente incluyó las aportaciones de un arquitecto, un escultor y un dibujante o diseñador por lo menos. La reproducción en dibujo permite recuperar la dimensión de la calidad del diseño.

Entre los pioneros del desciframiento se encuentra el abad Bresseur de Bourbourg, quien también publicó la llamada *Relación de las cosas de Yucatán* de fray Diego de Landa, documento que contiene, entre otras cosas, una explicación del calendario maya que aún se utilizaba en la península de Yucatán y un “abecedario” de signos mayas.



**Este fue el “Alfabeto” maya recabado por fray Diego de Landa.
Sin embargo se ha comprobado que es un silabario.**

A esta escritura se le llamó desde un principio, jeroglífica⁵⁸, pues se le comparaba con la egipcia, y se intentó leerla fonéticamente, es decir, asignándole a cada glifo el valor de un fonema⁵⁹, como ocurre en el alfabeto latino. Sin embargo, no todos los estudiosos estuvieron de acuerdo.

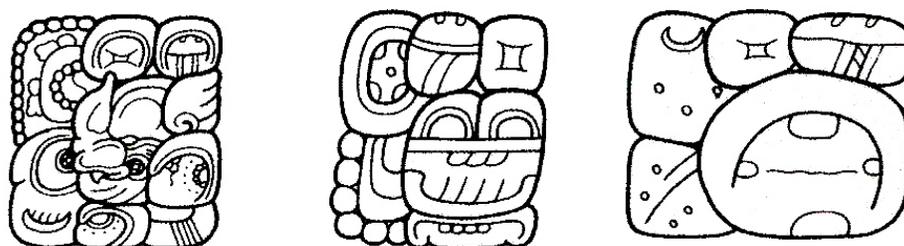
⁵⁸ De *hieras*, “sagrado”, y *glifo*, “surco”. Se refiere a la escritura en la que se usan figuras o símbolos. Como la de la antigua cultura egipcia.

⁵⁹ El fonema es cada una de las unidades sonoras mínimas del lenguaje. Fonético es lo relativo a los sonidos del lenguaje.

Algunos epigrafistas⁶⁰ optaron por enfocarse al estudio del calendario maya y la relación de éste con la información astronómica consignada en los códices, o libros de esta grandiosa cultura.

Otros afirmaron que los textos mayas tenían un contenido histórico, algunos trataron de leer los glifos como sílabas⁶¹, aunque se desconocía cuál de las 35 lenguas que existieron en la época prehispánica era la representada.

Este panorama cambió en la segunda mitad del siglo XX cuando Heinrich Berlin identificó a los que llamó glifos emblema.



**Los glifos emblema fueron identificados por Heinrich Berlin.
En ese orden aparecen Copán, Yaxchilán y Palenque.**

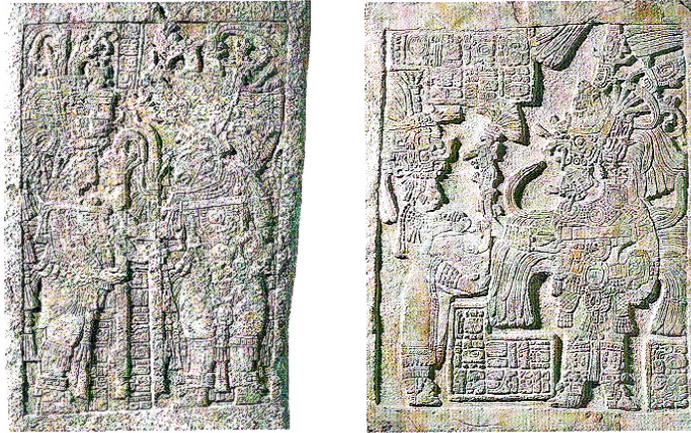
Posteriormente, Tatiana Proskouriakoff demostró que las inscripciones eran historias que relataban los principales hechos en la vida de los gobernantes mayas.

Poco a poco los epigrafistas empezaron a hablar de verbos, sujetos, topónimos, y empezaron a tratar de leer los jeroglíficos, resolver dudas y problemas que se acarrearán desde el inicio del desciframiento, como: ¿es fonética la escritura?, ¿cuál es la lengua representada?, ¿se puede utilizar el alfabeto de Landa?, ¿cuál fue su origen y la evolución de los símbolos y su representación?

El desciframiento no ha concluido y por lo tanto aún no hay respuestas absolutas, porque siempre existirá la posibilidad de que un nuevo hallazgo arqueológico cambie las propuestas.

⁶⁰ Estudiosos de la escritura. Conocer e interpretar inscripciones.

⁶¹ Sonido o conjunto de sonidos que se pronuncian con una sola emisión de voz y que forman una palabra.



Las inscripciones en los Dinteles 53 y 9 de Yaxchilán, Chiapas. Estos maravillosos grabados relatan hechos de los gobernantes mayas. Aquí se complementan texto e ilustración, con los glifos que se acompañan del dibujo, tal y como funcionan los libros en la actualidad.

Los logros obtenidos en los últimos 20 años han permitido ir afinando y determinando, sin lugar a dudas, que los jeroglíficos mayas representan una verdadera escritura que tuvo sus comienzos hacia 260 d.C. y se utilizó hasta poco después de la llegada de los españoles.

La inscripción maya más temprana que se conoce hasta la fecha es la de la Estela 29 de Tikal⁶², aunque esto no significa que en esta ciudad se originara la escritura. Se ha comprobado históricamente que sólo algunas culturas han sido capaces de crear sus propias escrituras y que éstas fueron adoptadas y adaptadas por otros grupos humanos. Así ocurrió con la cuneiforme y la china. Los mayas seguramente deben haber tomado el calendario y los principios de la escritura de Oaxaca y de los grupos mixezoqueanos con quienes estaban en contacto, logrando desarrollar la suya a lo largo del tiempo.

Así, los mayas desarrollaron, entre 250 y 600 d.C., una escritura con la cual pudieron representar plenamente en sus monumentos, cerámica y objetos menores el discurso hablado, costumbre que se mantuvo hasta finales del Clásico. Durante el Clásico Tardío⁶³, al incrementarse el uso de la escritura se crearon nuevos signos que permitieron las sustituciones silábicas

⁶² 292 d.C., y se encuentra en Guatemala.

⁶³ 650-900 d.C.

cuya función a veces era la de darle mayor legibilidad al texto, y en otras parece obedecer a una necesidad estética donde lo que predomina son las llamadas variantes de cabeza, como puede apreciarse en el Tablero de los 96 glifos de Palenque.

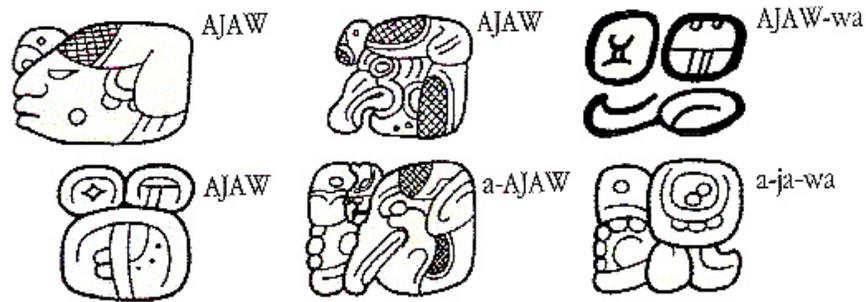


El Tablero de los 96 Glifos de Palenque. Aquí se relatan las entronaciones de gobernantes. Lo que representa un trabajo que independientemente de su valor histórico y arqueológico, demuestra un alto grado de belleza en diseño de los glifos y en su representación en piedra. Este Tablero es de gran valía para los epigrafistas, debería serlo también para los diseñadores gráficos, pues el diseño de los glifos, el acomodo, la misma diagramación permite visualizar con claridad que esta cultura no se rozaba con la improvisación con lo que hoy denominamos diseño. Un objeto de esta belleza plástica implica necesariamente un proceso y un método cuidado y efectivo de diseño.

Estilo y diseño

Los diferentes estilos de escritura pueden darse al mismo tiempo, en una misma ciudad e incluso en un mismo monumento, lo cual parece depender de la cantidad de escribas o diseñadores que participaron en la manufactura de una inscripción, aunque también se puede hablar de estilos regionales, los cuales permiten en ocasiones detectar quién le estaba enseñando a escribir a quién. Lo que no sabemos es cuál era el pago por dicho conocimiento.

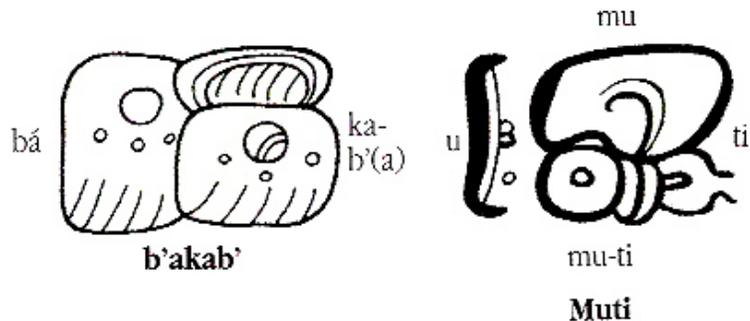
Con base en las diferentes aportaciones de los epigrafistas, viejos y nuevos, ahora sabemos que la escritura maya se caracteriza porque los jeroglíficos pueden tener formas geométricas, variantes de cabeza y de cuerpo completo. Así, una misma palabra puede escribirse de diferentes formas.



En esta representación se pueden observar las diferentes formas de escribir *ajaw*, “gobernante”

En algunos casos se emplean pictogramas que representan el valor de una palabra completa: a estos signos se les llama logogramas⁶⁴. Pero las palabras también pueden escribirse fonéticamente mediante sílabas del orden: V, vocal; CV, consonante-vocal; CVC, consonante-vocal-consonante; y CVVC, consonante-vocal larga-consonante, es decir, cada glifo tiene un valor propio que puede ser una vocal o una sílaba formada por consonante y vocal.

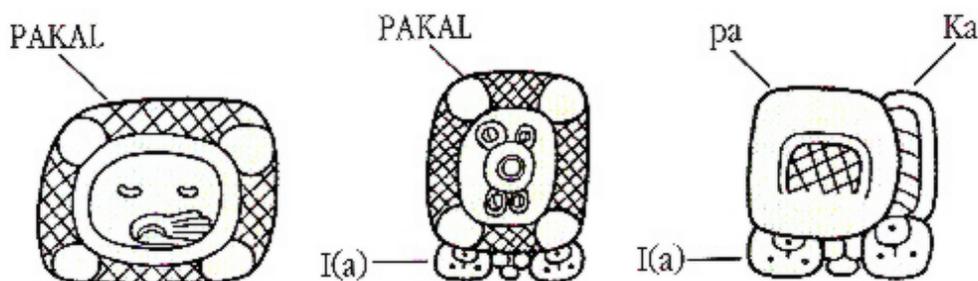
La unión de dos glifos o más forma las palabras; si las vocales son diferentes se forman las llamadas vocales largas; por lo regular la última vocal se pierde.



Dos glifos con armonía y desarmonía vocálica: ba-ka-ba, Bakau, y mu-ti, muut

⁶⁴ Logograma: Es lo expresado por medio de imágenes gráficas que no tienen sonido propio, son iconos y signos gráficos en alta abstracción, que evocan a formas naturales y artificiales. De su raíz logos (tratado) y grama (elemento compositivo que entra propuesto en la formación de algunas voces españolas con el significado de escrito, trazo y línea).

Para evitar confusiones se inventaron los determinativos semánticos, que no se leen, como ocurre con los marcos que encierran a los signos-día, y los complementos fonéticos, que enfatizan la lectura del o los glifos. El caso más conocido es la palabra "escudo", que puede representarse mediante un logograma, PAKAL, o por las sílabas pa-ka-la, pakal(a), pakal.



Distintas formas de escribir Pakal, "escudo".

Los fonemas se transcriben con minúsculas negritas y los logogramas en mayúsculas; para la transliteración se emplean cursivas y la traducción se entrecomilla⁶⁵.

El orden de lectura varía, dependiendo del espacio, aunque por lo regular se lee de izquierda (del observador) a derecha, en columnas dobles, y de arriba hacia abajo.

El desciframiento, todavía parcial, de dicha documentación ha permitido reconstruir las historias dinásticas de varias ciudades del Clásico Maya. Conocemos los nombres de los autores de esa historia, su linaje, sus nombres, cuándo nacieron, cuándo se entronizaron, con quiénes mantenían alianzas; sabemos de sus visitas y los obsequios que intercambiaban, también sus batallas, capturas y sacrificios; los títulos del gobernante y de los miembros de la corte; el papel que desempeñaron las mujeres de la realeza; las obras arquitectónicas que realizó cada uno; los rituales que se llevaban a cabo en las distintas ocasiones y los dioses que participaban en ellos, incluso después de la muerte de los propios gobernantes, que sin un sistema de comunicación gráfica que derivó en un tipo de escritura, hubiese sido imposible.

⁶⁵ Información de la Doctora Maricela Ayala Falcón. Doctora en Historia de la Filosofía por la Universidad de Austin. Investigadora del Centro de Estudios Mayas del IIFL de la UNAM, especializada en el estudio de la escritura maya.

La representación gráfica en la escritura de los mexicas

La escritura de los mexicas y la de sus vecinos cercanos y lejanos era propiamente una combinación de distintos procedimientos de notación, los cuales se complementaban recíprocamente. Uno de estos procedimientos, el pictográfico, registraba objetos a partir de su representación gráfica, imagen que no debía ser precisamente naturalista sino elaborada mediante formas convencionales de representación que aseguraban la precisión y claridad requeridas.

Se empleaba otro procedimiento para registrar un cierto número de palabras, como nombres, fechas y algunos otros tipos de contenidos que no se podían transmitir mediante una representación figurativa. Ninguno de estos procedimientos, por sí solo o en combinación con el otro, estaba en condiciones de reproducir un texto continuo palabra por palabra.

El funcionamiento, y la estructuración, de los símbolos verbales son conocidos porque después de la conquista de México por los españoles, el idioma náhuatl fue registrado en lengua escrita con el empleo de caracteres latinos y fue tempranamente documentado con todo detalle. Por otra parte, porque es considerable el número de los documentos conservados elaborados en su mayoría según la antigua tradición.

Un documento de este tipo es el Códice Boturini (también llamado *Tira de la Peregrinación*). En este documento se muestran suficientemente tanto el funcionamiento como la interacción de ambos procedimientos de notación mencionados. El principio de este manuscrito relata a partir de la salida de los aztecas de Aztlán y la primera parada en su peregrinaje, Colhuacan. Lago, islote y travesía se representan de manera concisa y son claramente reconocibles. Con esto la posibilidad de expresión de la pictografía queda agotada y viene a ser provechoso el segundo procedimiento, con frecuencia denominado escritura jeroglífica.⁶⁶

El diseño de imágenes

La escritura jeroglífica permite escribir nombres. La transcripción gráfica de antropónimos y topónimos del náhuatl ha sido relativamente fácil para los estudiosos del tema, dado que la mayoría de esos nombres son casi siempre

⁶⁶ Prem, Hanns J. *La escritura de los mexicas*. Conferencia sobre culturas precolombinas. Universidad de Bonn, Alemania. 1999.

comprensibles. Aun cuando por lo general al emplear los nombres su significado apenas se hace consciente, esto abría diversos caminos hacia su fijación escrita a través de la representación del contenido. No importaba si esos nombres tenían en efecto el significado aceptado por los hablantes y los escribanos del náhuatl, como ocurre con Azcapotzalco, que significa "en el hormiguero", o si éstos son sólo explicables por medio de una interpretación etimológica popular de nombres extranjeros o arcaicos, como es el caso de Tamoanchan, que era entendido como "lugar del descenso" o "nosotros buscamos nuestra casa", pero que seguramente parece ser en su origen, un topónimo huasteco⁶⁷.

Parece ser que el sistema de signos y símbolos de la escritura era funcional, aunque con algunas graves limitaciones. Ello proviene del hecho de que no se trataba de un sistema cerrado o completamente institucionalizado, aun cuando se determinaba en los rasgos esenciales mediante una convención acrecentada históricamente, el inventario de signos no se había fijado con exactitud en proporción ni en estructura. Faltaban también reglas inequívocas para la composición de los signos y la secuencia en la que se leían los elementos.

Las formas estandarizadas habían surgido, por el uso frecuente, sólo para los datos de los calendarios constantemente utilizados y para una serie de nombres de personas y de lugares particularmente comunes.

El escriba o Tlacuilo⁶⁸ debía reorganizar las notaciones requeridas en el marco de sus propias experiencias. De igual manera, su libertad de movimiento era considerable, lo que dificultaba el reconocimiento de los signos y por consecuencia, la lectura.

La codificación

La representación de un pensamiento que se pueda leer, o sea escribir, es siempre un procedimiento con varios niveles que consiste en poner algo en

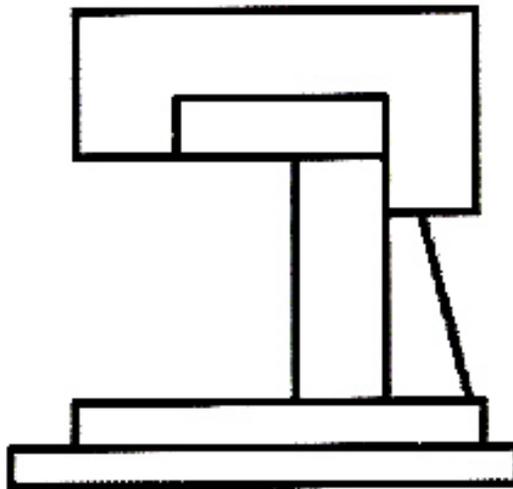
⁶⁷ Esta situación se explica en el contexto del mundo mexicana. Cosmopolita en su cultura, expuesto a la hibridez producida por la influencia de los pueblos conquistados y con los que convivía e intercambiaba conocimientos.

⁶⁸ El Tlacuilo era quien elaboraba los códices. De manera generalizada se conoce también como "escriba", al autor de libros o inscripciones antiguas.

clave a eso le denominamos codificación⁶⁹. Al igual que cualquier otro sistema de código acrecentado a través del tiempo, la escritura de los mexicas también posee una proporción considerable de códigos ambiguos.

Esto se debe a la lengua misma, en la que existe ambigüedad⁷⁰; además, la transposición escrita, es decir gráfica, que también conduce a ambigüedades⁷¹. Las ambigüedades, por una parte, reducen la precisión de un código pero, por la otra, le dan la posibilidad de una codificación por vía indirecta, un procedimiento del que se han servido con profusión todas las escrituras antiguas.

Lo más general para una escritura de este tipo es que a una palabra que sólo tiene un significado corresponda un signo único, fijado inequívocamente por convención, es decir, que todos los que lo usen estén de acuerdo. En tal situación se habla de un *logograma*: por ejemplo, *calli*, “casa”.



Logograma: Figura o signo que sólo tiene un significado, por ejemplo calli, “casa”

⁶⁹ Al codificar se establecen los parámetros para formular un mensaje según las reglas de un código, que a su vez, es un sistema de signos y reglas.

⁷⁰ En este caso *homónimos*: una palabra con varios significados; *sinónimos*: varias palabras para el mismo significado.

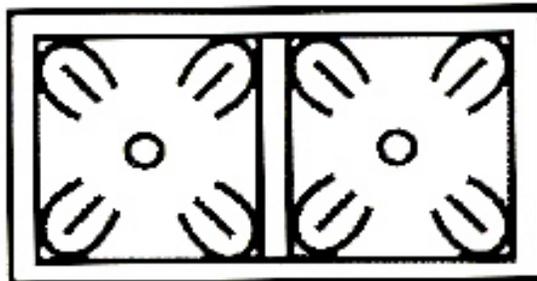
⁷¹ En este otro caso por ejemplo: *homógrafos*: un signo con varios significados.

Esos casos son la excepción en la escritura de los mexicas. A menudo un dibujo sirve, por ejemplo un pie humano, para expresar dos (o más) palabras; como las palabras *ícxitl* y *xotl*, las dos significan “pie”, aunque la segunda aparece sólo en expresiones compuestas



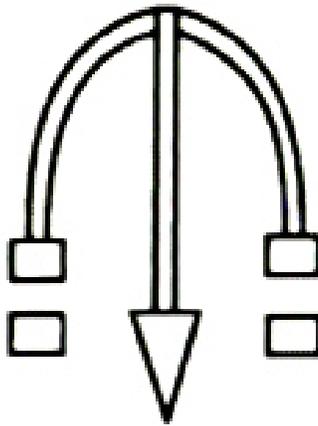
Un dibujo, dos palabras distintas pero que significan lo mismo, *icxitl* y *xotl* (pie), sólo que la segunda solo se usa en palabras compuestas.

Lo opuesto es todavía más frecuente: ya que parece ser que no había un inventario determinado de signos, los escribanos podían expresar un contenido de manera del todo distinta, por ejemplo, mediante una acción o su resultado: la palabra *tlacuilo*, “escriba” o “pintor”, podía representarse por medio de una mano con el instrumento para escribir o con la imagen de un dibujo.

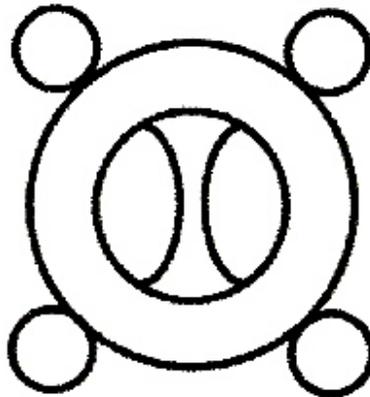


Un contenido podía expresarse mediante una acción o su resultado, la palabra *tlacuilo* se podía escribir con estos dos ejemplos diferentes.

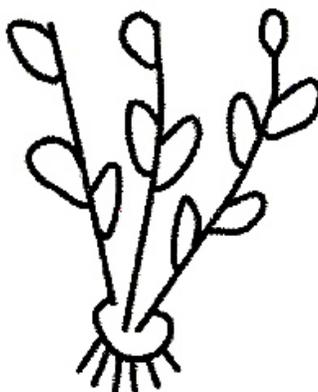
Para las palabras con varios significados, la notación era posible en principio a través de cada significado, de tal manera que se originaban diversas notaciones para una palabra; cuando *xihuitl* significaba “turquesa” se le representaba por medio del instrumento con que era labrada o cuando era piedra preciosa mediante un dibujo muy abstracto. Cuando significaba “planta” o “cometa” se le representaba con la figura correspondiente, aunque este símbolo también significaba “año”.



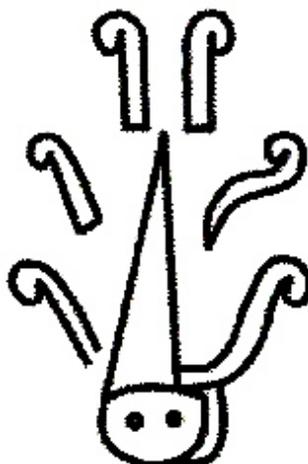
La palabra xihuitl tenía diversos significados. “Turquesa”, aparece representada por el objeto que usaban para labrarla.



Xihuitl, como piedra preciosa, representada con una abstracción geoméricamente simétrica.



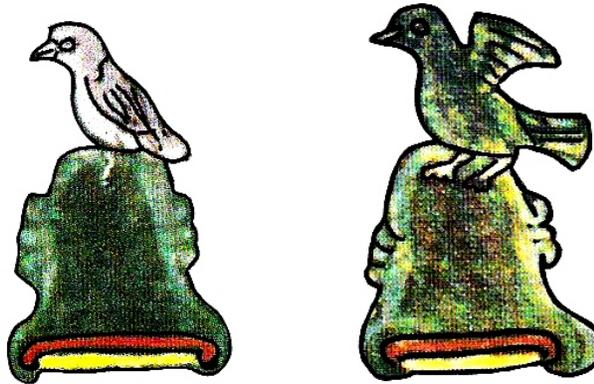
Cuando xihuitl significaba planta, se representaba como tal.



Finalmente como cometa, xihuitl es un objeto en picada con volutas.

La libertad de elección del escriba, condicionada por el sistema, conducía necesariamente a notaciones discrepantes para el mismo nombre, pero al mismo tiempo, también a notaciones para diversos nombres, demasiado difíciles de discriminar.

Como ejemplo Huilotépec y Tototépec, la problemática reside en que se puede representar una paloma, *huilotl*, de manera hasta cierto punto precisa, pero es difícil representar un pájaro, *tótotl*, sin que contenga elementos de una clase determinada de pájaro, de modo que dificulta la lectura, confunde.



Son topónimos emblemas muy similares, pero que expresan distintos sitios. El de la izquierda es Huilotépec y el segundo Tototépec.

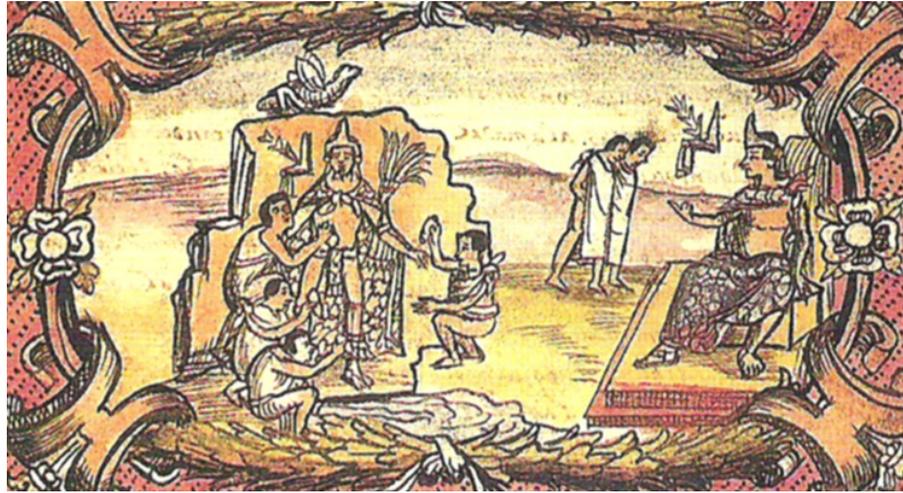
Por lo tanto, al intérprete se le plantean cuestiones que sólo se pueden satisfacer en razón de una gran experiencia. Complicada la lectura de símbolos mexicas.

Caso práctico: Chapultepec

Las representaciones de nombres de lugares, como en el caso de Chapultepec, que significa en náhuatl “lugar del cerro de los chapulines”, coinciden en el uso de elementos clave que son fácilmente identificables, el cerro y el chapulín, como a continuación se puede observar.



En la Historia de las Indias de la Nueva España e Islas de Tierra Firme, de Fray Diego Durán, cap. IV. Se observan, además de otros elementos, el cerro y el chapulín en lo alto, lo que determina el sitio



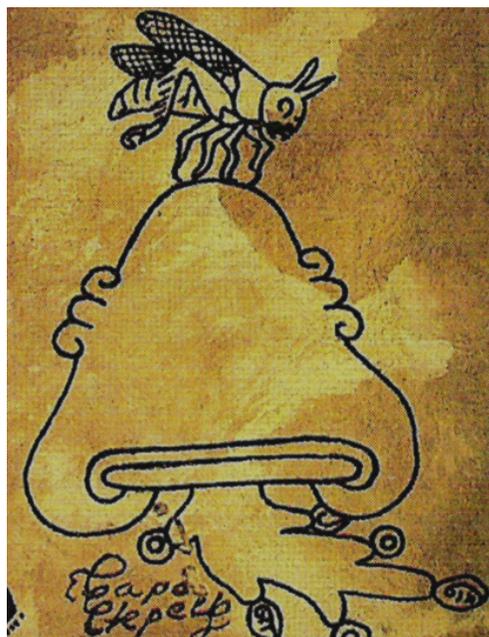
El estilo, en la Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme, cap. XXXI, de Fray Diego Durán, es más de pintura que de pictografía, sin embargo, las ilustraciones respetan los elementos toponímicos



Códice azcatitlan, lámina 10.
Aparece nuevamente con claridad la composición cerro-chapulín
del topónimo Chapultepec



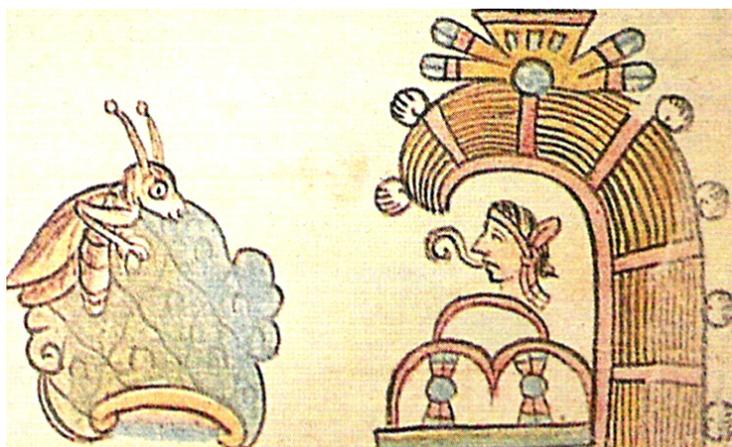
Otro ejemplo, el Códice Xólotl, lám.1



Códice Boturini o la Tira de la Peregrinación. El topónimo cumple con claridad la referencia de sitio, reforzado por el texto que acompaña a la imagen



También en el Códice Boturini, se aprecia el mismo símbolo con la diferencia de la raíz de agua que brota del cerro



Historia Tolteca-Chichimeca.

El emblema se muestra con las mismas características de los otros ejemplos.

La importancia de Chapultepec en la época prehispánica se manifiesta en numerosas referencias en distintos códices pictográficos. Chapultepec es identificado mediante el glifo “cerro” con un chapulín encima y en algunos casos se muestra otro glifo: “agua que brota” en la parte inferior. Estos ejemplos representan diversos eventos, como el momento en el que Moctezuma Ilhuicamina ordenó que su efigie fuera esculpida en Chapultepec.

El símbolo prehispánico: La serpiente emplumada

La gran serpiente con plumas en su cuerpo es permanente en la cosmovisión de Mesoamérica. Este elemento mítico aparece desde épocas que se remontan al inicio de la agricultura, como personificación del mundo rural y la vida aldeana.

Desde los inicios de la civilización mexicana, la serpiente es un reptil ampliamente representado en relación con la tierra, el agua y los poderes fecundadores, aunque es difícil establecer con precisión la época en que comenzó a acumular significados tan numerosos como tal vez ninguna otra divinidad los tuvo. Sabemos que desde inicios del periodo Clásico⁷² aparece con sus rasgos de serpiente cubierta de plumas preciosas en las pinturas murales de la gran ciudad de Teotihuacan.

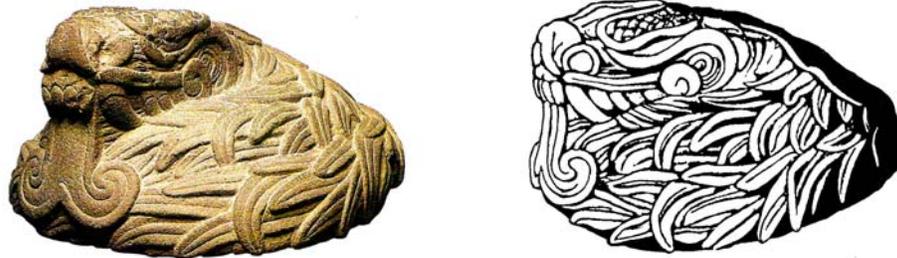


En los taludes del Templo Viejo del Templo de Quetzalcóatl en Teotihuacan, aparecen cabezas de serpiente, representadas de frente emergiendo de anillos de plumas.

En los siglos subsecuentes, la concepción de Quetzalcóatl se enriqueció hasta llegar a convertirse en un cúmulo de símbolos muy complejo, con múltiples significados históricos y sociales. La serpiente emplumada fue asociada a la tierra y sus frutos; también fue una referencia obligada a los

⁷² 150 d. C.

orígenes y destinos, y se le consideró fuente de vida y símbolo de legitimidad y poder. Cuando las antiguas comunidades desarrollaron formas complejas de organización política y los linajes nobles dominaron al resto de la sociedad, el pensamiento mítico fue un medio de expresión para fundamentar el dominio de unas gentes sobre otras. Entonces, la evocación a la serpiente sagrada y sus relaciones con los hombres y los dioses se convirtió en parte de la historia misma de estos pueblos, que la personificaron y plasmaron profusamente en escultura, arquitectura, pintura mural, cerámica, códices así como en sus tradiciones orales.



Serpiente emplumada de la cultura mexicana. Posclásico tardío. Objeto figurativo y naturalista, enroscado indica su habilidad para desenvolverse en los distintos niveles del cosmos.

El mito y su influencia en la agricultura

El aspecto agrícola de la serpiente emplumada parece ser el más antiguo y también el más permanente en la ideología tradicional de los pueblos campesinos actuales, los cuales creen en la existencia de un ser en forma de serpiente emplumada que vive en la profundidad de las cuevas y barrancas cercanas a sus poblados. Parece ser que la mayoría de las veces se presenta a personas con poder e influencia moral y espiritual.

En la antigüedad mesoamericana, y aún en el presente, la serpiente emplumada se relaciona con el ciclo de crecimiento del maíz, cuyas hojas verdes se comparaban con las plumas del quetzal⁷³, las mazorcas se confundían con las escamas de su cuerpo. De hecho, durante la época de lluvias, los campos de cultivo con las plantas de maíz crecido y sus hojas verdes en movimiento se expresan mediante la metáfora visual de la serpiente emplumada como un inmenso ser omnipresente que cubre la extensión de los terrenos.

⁷³ Símbolo de lo precioso.

Con frecuencia, este dios se conduce desde las ocultas profundidades hasta la superficie terrestre, en un movimiento serpentino y continuo, habilidad que lo relaciona con el movimiento giratorio que extrae las fuerzas generativas de la vegetación, pues también es el dios del viento que barre los caminos y precede la llegada de la lluvia a la vez que fertiliza los campos de cultivo con las sustancias obtenidas del mundo de los muertos.

Como divinidad del viento es también el dueño del remolino. Una de sus insignias principales es la joya del ehecacózcatl, un caracol cortado con un diseño en espiral que sugiere el movimiento rotatorio del aire y también de la serpiente, la cual en escultura casi siempre es mostrada enroscada en sí misma o insinuando un movimiento ondulante. Su habilidad para moverse entre distintos niveles hace de este ser divino el transportador privilegiado de las materias que crean la vida sobre la superficie de la Tierra.



Almena en forma de caracol cortado. Cultura mexicana. Posclásico tardío. Labrado en piedra. Aparece a su lado una representación gráfica del objeto, lo que permite reconocer su solución geométrica que denota una clara sensación de movimiento como símbolo ideográfico de carácter abstracto.

Según las leyendas de los mixtecos actuales, cuentan que su plumaje brillaba cuando lo tocaban los rayos del Sol, pues Quetzalcóatl también es el dios que trajo a la Tierra la luz y los distintos colores que se manifiestan en el maíz, en las aves de pluma rica, en las piedras preciosas, en los árboles y en

las distintas direcciones del mundo de los vivos. Como dueña de los reflejos iridiscentes, la serpiente está directamente relacionada con el rayo y el fuego, como fuerza creadora de la vida.

En la serpiente emplumada se sintetizan las materias frías extraídas del mundo subterráneo y las sustancias luminosa y ardiente necesarias para el crecimiento de la vegetación. Esta síntesis también se expresa en el contacto del viento y la lluvia con la Tierra largamente calentada por el Sol durante la época de secas, según lo expresan muchos pueblos campesinos en la actualidad.

Atributos cósmicos

Se ha considerado a este dios personificado como el creador de las cosas del mundo. Quetzalcóatl, viajero bajó a la región de los muertos, donde gobernaba el señor del inframundo, y pidió a éste los huesos sagrados, en los que residía la materia que otorgaba la vida. Como le fueron negados, Quetzalcóatl los robó y huyó, posteriormente se sangró el pene sobre ellos y dio origen a la humanidad. Éste fue el acto de creación de la vida y del género humano.

También es el creador del sonido y los silbidos melodiosos que produce con el movimiento de sus plumas. En los mitos con frecuencia aparece Quetzalcóatl tocando melodías que molestaban como un gran estruendo a los seres del mundo subterráneo, que era oscuro y silencioso.

Es también quien trae la luminosidad y los colores, presentes en sus plumas, con los que prepara el camino del Sol. Tal vez por ello, se le identificó con Venus, estrella de la mañana y de la tarde en distintos momentos de su ciclo astral. Igualmente, es el dueño del movimiento y la ubicuidad, pues las diferentes acciones creadoras de la serpiente emplumada le llevan a distribuirse de manera separada en los rumbos del espacio sagrado entre el cielo y la tierra.

Otro de sus rasgos importantes es pertenecer a los cuatro rumbos del universo, pues envía a cada uno de ellos la carga de destinos que extrae del mundo subterráneo.

En este sentido, la serpiente de plumas preciosas es considerada como la creadora del calendario u orden temporal, que fue de gran importancia en el mundo antiguo para organizar la vida cotidiana. En los taludes del Templo de Quetzalcóatl, en Teotihuacan, estado de México, la serpiente ondulante sale a la superficie terrestre portando en su cuerpo el

tocado con el emblema del ser terrestre, primer signo del calendario e indicador del principio del tiempo organizado, tema que probablemente está representado siglos más tarde, en los relieves de Xochicalco, Morelos.

El origen de este orden también se establece en el aspecto espacial, ya que la serpiente emplumada se divide en distintos planos cósmicos y actúa como sostén de estos. Quetzalcóatl es el cargador del cielo en su manifestación de Quetzalhuéxotl⁷⁴, sostiene y separa los niveles a la manera de un árbol en cuyo interior reside el movimiento espiral que caracteriza a la serpiente portadora de las fuerzas divinas.

Muchos pueblos antiguos, entre otros los mayas y los mexicas, concibieron a la serpiente sagrada como el ser múltiple que envolvía el mundo y le daba orden y coherencia a todo lo que existía en su interior.

En síntesis, este dios es por excelencia el introductor del orden en el mundo de los mortales y el victorioso aniquilador del caos que existía antes de la creación de las cosas que disfrutaban los humanos en la Tierra.

Personificaciones

Es posible que desde finales del periodo Clásico en Mesoamérica (900 d.C.), la naturaleza divina de la serpiente emplumada comenzara a ser encarnada por los numerosos personajes que asumieron sus atributos y, a la vez, las preocupaciones y aspiraciones de los pueblos de los que eran protectores.

La aparición del ser mítico de los orígenes sirvió para fundamentar el inicio de las dinastías nobles de muchos pueblos, mediante personajes históricos que eran mezcla de sacerdotes y gobernantes, cuyas hazañas son parcialmente históricas y a la vez mitológicas.

Aparentemente, el culto de varias deidades antiguas como la serpiente emplumada, el dios del viento y Venus se fusionaron alrededor de estos héroes míticos, debido a la existencia de un sistema más amplio de comunicación religiosa que permitía compartir los principales elementos de culto entre todas las regiones mesoamericanas.

Son muchas las figuras que personificaron a la ancestral serpiente emplumada como sacerdote y héroe. Entre ellas se menciona a Gucumatz, Kuku1cán, Totepeuh, Ah Pop y muchos más. Uno de estos personajes, descrito en los códices mixtecos es 9 Viento. Los dioses del cielo nocturno le

⁷⁴ “sauce precioso”.

entregaron los atributos del dios del aire y nació de un pedernal para crear un nuevo orden cósmico. Entre sus tareas estuvo la de cargar el cielo, separándolo de la Tierra, crear los ríos y montañas, establecer el orden del tiempo, originar las artes, los oficios y sobre todo, dar lugar a los linajes nobles que gobernarían a los humanos, todas atribuciones de la antigua serpiente emplumada que, no obstante, continuó siendo plasmada alrededor de estos dioses humanizados.

Los temas de la cosmogonía fueron trasladados al acontecer de los hombres-dioses, lo cual deja entrever las necesidades de legitimación del poder político unido al poder divino (teocracia). Pero las personificaciones de Quetzalcóatl fueron más allá de una simple combinación de los mitos primordiales, lo que generó el desarrollo de elementos visuales y discursivos que ponían en evidencia las contradicciones de los pueblos del Posclásico, en constante lucha con sus vecinos por el territorio y por los recursos.

Los conflictos terrenales y cósmicos se despliegan en los relatos de Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl, el más célebre de los héroes míticos, cuya trama se desarrolla en la legendaria ciudad de Tula. La naturaleza de este soberano es contradictoria. Es a la vez guerrero y civilizador, gran aventurero y penitente, asceta e incontinente sexual, señor de la sobriedad y la embriaguez, vencedor y derrotado.

Es importante señalar que Quetzalcóatl también significa “gemelo precioso”, y que su ciclo está claramente relacionado con los héroes mayas del Popol Vuh: Hunahpú y Xbalanqué, quienes pasan por situaciones muy semejantes en su lucha contra los señores de la oscuridad. La condición doble de los gemelos se extiende a diversas circunstancias opuestas y complementarias. Éstas se expresan en términos cósmicos y políticos entre el mundo de los muertos y el nacimiento de la luz y la vida, la época de lluvias y la época de secas, la vida guerrera y la civilizada.

Siguiendo un esquema que está presente desde épocas remotas en el que la serpiente emplumada sale del mundo subterráneo cargando las riquezas ocultas a la superficie, para convertirse en serpiente de nube y astro luminoso, el Quetzalcóatl gemelo y humanizado recorre míticamente un itinerario semejante.

Primero lucha contra los seres de la noche, después distribuye las riquezas obtenidas entre los toltecas, quienes viven en una especie de paraíso terrenal, y finalmente es derrotado por los mismos seres telúricos que provocan su huida, muerte y futuro regreso. Esta secuencia remite principalmente al conflicto entre los orígenes comunes de los pueblos, nacidos de un mismo vientre materno conocido como Chicomóztoc, “lugar de

las siete cuevas”, y a la formación de la identidad propia e independiente de cada uno de ellos.

La imagen de la mítica serpiente emplumada fue una síntesis de los opuestos, que recorrió los distintos caminos del cosmos y del pensamiento prehispánico y acumuló múltiples significados que continúan vigentes en la tradición de algunos pueblos actuales.

En Teotihuacan, la serpiente emplumada simboliza conceptos de poder. En representaciones en pintura mural o en vasijas aparece sobre un petate o estera tejida, elemento que simbolizaba el trono en muchos sitios de Mesoamérica.



Serpiente emplumada en un trono. Detalle de una vasija teotihuacana incisa.



Serpiente emplumada, en un trono, con corona de jade y plumas de quetzal. Detalle de un glifo de una pintura mural de Techinantitla, Teotihuacan.



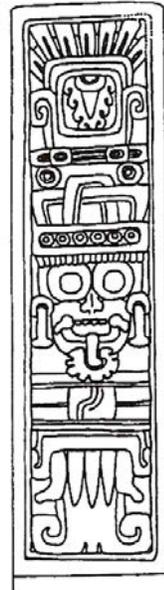
Serpiente emplumada sobre estera. Se observa un torrente de agua que sale de sus fauces.

Detalle de una vasija teotihuacana con relieve.

Es posible suponer que las tres estelas de Xochicalco representan los poderes que gobernaban la ciudad. Este tipo de representaciones pueden interpretarse como la "humanización" de los seres mitológicos. Los miembros de la elite gobernante hacían suya, entre otras, la imagen de la serpiente emplumada como una investidura y creaban un cuerpo político-sacerdotal.



En la Estela 1, se ve el rostro de un personaje que emerge de las fauces de un animal y se distingue por su lengua bífida y por los tapones que tiene entre la nariz y los ojos.



La Estela 2, tiene como imagen central el rostro de Tláloc con lengua de flor.



En la Estela 3, el personaje central es una vez más, un hombre que surge de las fauces de la serpiente.

Los sellos prehispánicos

Los sellos prehispánicos son una rica fuente de información visual. De la síntesis de la imagen, de la representación de símbolos y objetos al más puro estilo del diseño gráfico actual, de tal forma que el diseño de muchos de ellos han sido y son utilizados por empresas actuales como emblema de su imagen corporativa. La forma de representación sigue teniendo vigencia y compiten con el ingenio del más notable de los diseños contemporáneos.

Llama la atención el que los cronistas no los mencionen, por lo que han sido clasificados como misceláneos. Tal vez fueron usados con intensidad antes del esplendor azteca. No se sabe con exactitud el uso al que fueron sometidos, pero lo cierto es que sorprenden por su gran capacidad expresiva, y sin embargo, no se han estudiado a fondo ni tomados muy en serio a comparación de la arquitectura, la pintura y la escultura.

Las imágenes representadas son símbolos amorfos y naturalistas de la cosmogonía mesoamericana, no solo ornamentales.

Si fueron usados sobre papel entonces estaríamos ante un sistema que bien podríamos llamar imprenta prehispánica. Los orígenes del diseño y de la estampa en México.

El principio del sistema es sencillo, el dibujo representa alguna cosa, lo que se adapta a diversas convenciones, sobresaliendo la referencia simbólica, abstrayendo la imagen en diferentes grados de expresión, gradual o completa, es decir, una figura como la de un animal, se puede representar completa o solo la cabeza, o cualquier otra parte del cuerpo.

Para la designación de sitios (topónimos) el uso del glifo de la montaña era un signo emblemático de diversos pueblos, por lo que este pictograma adquirió una dimensión ideográfica, más allá del objeto representado, era una idea o un concepto. El chimali (escudo) con flechas era un símbolo de guerra, el templo en llamas un pueblo derrotado.

Como símbolos más cercanos a la cosmogonía se puede citar al de las dos olas entrelazadas, de diferente color, rojo y amarillo, que evocan a la sangre y al fuego, la guerra y el sacrificio. Con esto se entiende que el destino cotidiano de un glifo ya sea pictográfico o ideográfico es estar asociado con elementos figurativos, ya sean personajes humanos o animales, con escenificaciones más o menos elaboradas, pero la disposición de los glifos no obedece a reglas absolutas.

Materiales

La mayoría de los sellos encontrados son de barro cocido, pero existen de otros materiales, de piedra, cobre y hueso. Tal vez existieron en oro o plata, pero seguramente fueron fundidos, también se supone que existió una rica producción en madera o hueso. De ser así, no resistieron el paso del tiempo.

Los sellos más antiguos de tierra cocida fueron modelados directamente. La creciente demanda produjo el empleo de moldes que aceleraban la producción. El barro que usaban, estaba compuesto de arcillas plásticas y una pequeña cantidad de arena cuarzosa. Esta mezcla se cernía, molía y con la cantidad de agua suficiente se dejaba por algún tiempo hasta obtener una especie de fermentación. Finalmente se modelaba o se reproducía el ornato de los moldes. La cocción se hacía antiguamente en hornos calentados con leña, semejantes a los de los actuales alfareros.

La forma de los sellos indica su aplicación. Los planos y los cilíndricos, servían para impresiones sobre superficies planas y los cóncavos, sobre convexas y los convexos, sobre superficies cóncavas.

Los sellos planos, los cóncavos y los convexos, tienen en la cara opuesta a las agarraderas, apilonadas o planas. Algunas veces es una especie de asa de canasta y otras en forma de bulbo con cascabel. De los cilíndricos algunos son huecos (tubulares) para colocar un eje, rodado y facilitar la impresión. Otros sólo tienen en sus costados una depresión como guías con dos dedos. Entre los cilíndricos hay algunos que tienen sus extremos como agarraderas para poder ser usados con ambas manos, como rodillo.

La impresión

La impresión que deja el sello, parece ser que se utilizaba en la decoración de la cerámica aplicándola al objeto cuando éste estaba aun en estado plástico, para reproducir el signo en relieve.

Para hacer la impresión sobre la piel, el sello se entintaba y la impresión quedaba colorida. Los artistas conocían una gran cantidad de colores vegetales y minerales. Los más usuales para entintar eran entre los colores negros, el humo de ocote, la tierra negra, el carbón de olote. Entre los colores blancos, la tierra blanca o tizate, el yeso. Entre los rojos, el achicote⁷⁵

⁷⁵ Bija o bijol: conocido también como achiote o achicote, del termino azteca "achiotl"; y su nombre científico es *Bixa orellana* Son las semillas de un pequeño árbol florido

colorado, la cochinilla, y la savia del árbol de sangre⁷⁶. Entre los amarillos; la tierra amarilla, la savia de chicalote (amapola espinosa), y el parásito de ciertos árboles de tierra caliente. Entre los azules, el añil⁷⁷, el azul turquesa se obtenía mezclando al añil, un poco de blanco y alumbre. Los colores bien molidos se revolvían con aceite de chía o de chicalote o alumbre. Las huellas de los sellos planos, cóncavos o convexos, tienen por lo general formas cuadrangulares, circulares, elípticas, triangulares o irregulares, según los diversos usos. Las cilíndricas imprimían entre dos líneas paralelas del largo que se requería y parece ser que se utilizaban en la impresión de fajas o cintas.

El tamaño de los sellos variaba según el objeto que se decoraba, los más pequeños que se han encontrado son planos, algunos miden aproximadamente un centímetro por lado y el mayor, uno tubular procedente de Tlatilco, unos 23 centímetros de ancho.

Hay que hacer notar que habiendo sido los sellos objeto de comercio, no siempre el lugar donde se encuentran es el de su origen.

Por estudios realizados, se sabe que se elaboraron sellos desde el principio de la sedentación cultural en México, en Tlatilco y en casi toda la zona Olmeca. Entre los mayas también aparecen, aunque escasamente en el periodo preclásico-clásico. En Teotihuacán y en Monte Albán también hay producción de sellos, sin embargo no en la zona de la arquitectura ceremonial, solo en las zonas aledañas.

Es posible, por lo encontrado, que los olmecas, los teotihuacanos y los totonacos fueron quienes más los trabajaron. Después de la conquista sólo se usaron escasamente para imprimir marcas y ornatos en la cerámica, en la confitería popular y en algunos lugares como identificación.

Aunque no ha quedado del todo claro, parece ser que se fabricaban para usos diferentes, como estampar con color o imprimir en relieve. Se estampaban sobre la piel, como distintivo o para identificación. Sobre la tela de los trajes, papel, piel u otros soportes, como ornamento o símbolos según los ritos y costumbres.

de América tropical. Los indios caribes y arawks las llamaron "roucou", todavía conocido en el Caribe por ese nombre.

⁷⁶ Es el árbol que los mexicanos llamaban ezquahuitl, árbol de sangre, y los europeos denominaban sangre, Sangre de Dragón, Croton sanguifluus.

⁷⁷ El añil, colorante azul obtenido de la familia de las indigoferas.

Algunos estudiosos piensan que se imprimían en relieve para la cerámica o directamente en su alfarería para embellecerla. También se pudieron imprimir en algunos alimentos.

Los diseños no dejan de sorprender. Se encuentran trabajos de alta, mediana y baja abstracción, ingeniosas soluciones gráficas que más que un ornato, en ocasiones son verdaderos logogramas. Los sellos mantienen un estilo a pesar de que algunos son muy elaborados y complicados en comparación a otros más sencillos, síntesis, equilibrio, sinécdoque, fuga de blancos, metáforas, repetición de módulos, con envolventes, y otras estrategias visuales, los sellos se convierten en objetos visuales que contienen una carga alta de simbología, estética y estilización.

Temas

Los temas son representados mediante motivos abstractos, son calendáricos, deidades, animales e híbridos:

Motivos geométricos.

Formas naturales, flora, fauna, sol y mar.

Organismo humano.

Formas artificiales como torzales, entrelaces y trenzas, sonajas, juego, movimiento, ornato arquitectónico, trofeos y simbolismo calendárico.



Impresión de sello plano. Corte de caracol, zona central de México.



Impresión de sello cilíndrico. Piedras Negras, Veracruz.



Impresión de sello plano. Jaguar. Oaxaca. Los diseños son muy similares, varían en detalles, principalmente en la cola.



Impresión de sello plano. Seguramente un zopilote. Tuxtla, Veracruz.



Impresión de sello plano, Zopilote. Estado de Guerrero.



Impresión de sello plano. Mariposa, Tlatelolco.



Impresión de sello plano. Águila mexicana.



Impresión de sello plano, águila mexicana.



Impresión de sello plano, colibrí. Cuenca de México.



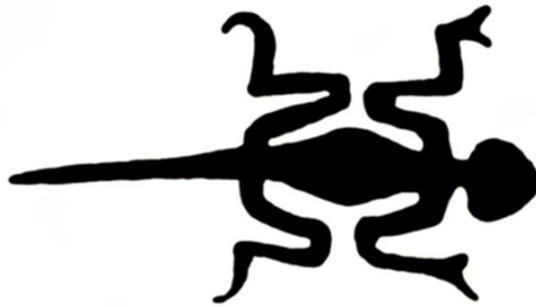
Impresión de sello plano, Colibrí. Yucatán.



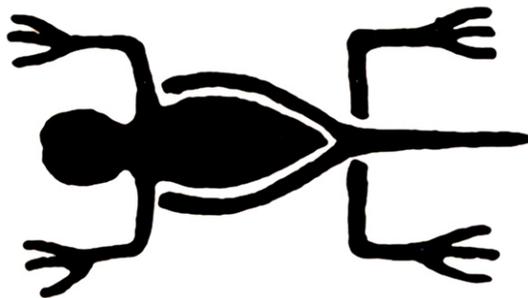
Impresión de sello plano. Corte de caracol, zona central de México.



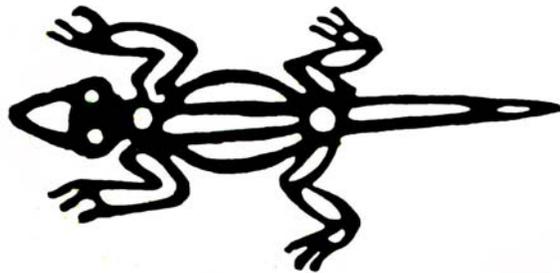
Sello plano, emblema del Sol. Veracruz.



Sello plano, lagartija. Cuenca de México.



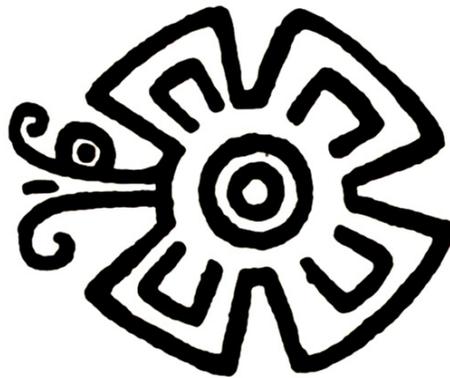
Sello plano, lagartija. Texcoco.



Sello plano. Lagartija, Veracruz.



Sello plano, mariposa. Teotihuacan.



Sello plano, mariposa, Tlatelolco.



Sello plano, perro. Veracruz.



Sello plano, rana. Teotihuacan.



Sello plano, zopilote. Puebla.



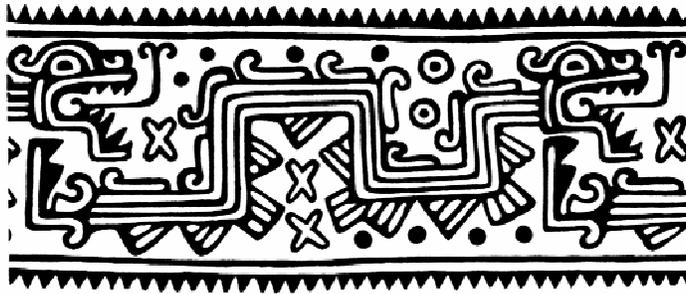
Sello plano, zopilote. Guerrero.



Sello plano, zopilote. Puebla.



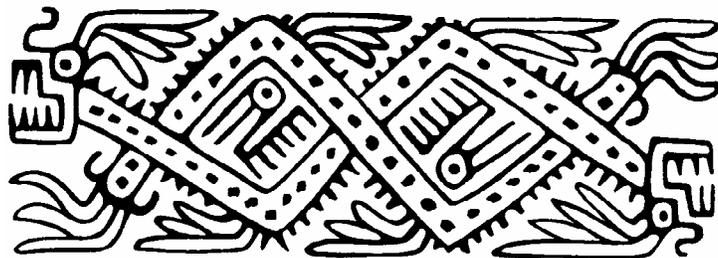
Sello plano, zopilote. Tuxtla, Veracruz.



Sello cilíndrico, Quetzalcóatl. Estado de México.



Sello plano, flor. Estado de México.



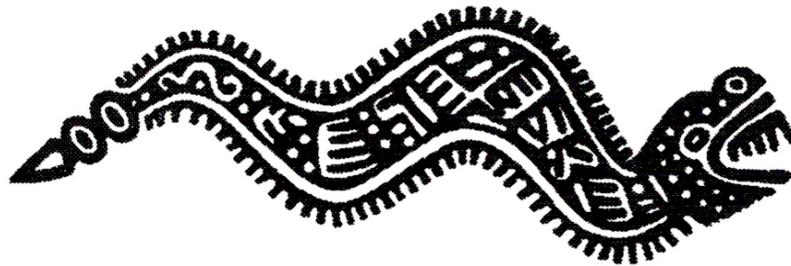
Sello cilíndrico, Quetzalcóatl. Michoacán.



Sello plano, flor. Cuenca de México.



Sello plano, mazorca. Veracruz.



Sello plano, serpiente. Veracruz.

Capítulo 6

Los códices



Los códices

Se les llaman regularmente códices⁷⁸, a los documentos pictóricos realizados por las grandes civilizaciones prehispánicas, como la maya, azteca, mixteca, zapoteca, otomí, purépecha, que surgieron y se desarrollaron en el territorio de Mesoamérica.

Los pueblos mesoamericanos fijaron en esos manuscritos sus experiencias y conocimientos; la información registrada en esos documentos es de incalculable valía: gracias a sus múltiples contenidos temáticos, se puede conocer de estas civilizaciones, sus avances científicos, creencias religiosas, ritos y ceremonias, la historia de cada una, genealogías y alianzas de los líderes, nociones geográficas, sistemas económicos, cronologías, etc.

En ellos se encuentran plasmados todos los antiguos temas derivados de la tradición indígena, antes de la llegada de los españoles, y los nuevos temas aportados por estos últimos, como la religión cristiana, los problemas económicos y sociales originados por el contacto y la vida indígena en el periodo de la Colonia.

Los códices se siguieron produciendo hasta el siglo XVIII, después de la Conquista. Se les han llamado "testimonios", manuscritos pictóricos o pictográficos, con cierto sentido de limitación, porque de alguna forma sí se les pueden aplicar estos dos términos; pictóricos, porque son "imágenes" y pictográficos, porque están escritos mediante "dibujos". Pero, si no se examinan, estudian y explican detenidamente las cualidades de los códices, no se puede saber que existe una codificación completa de los "dibujos" y que estos son estilizaciones extraídas de convenciones plásticas definidas, muy antiguas y elaboradas.

Convención y codificación se relacionan estrechamente con las lenguas y las culturas que los produjeron. En diversos estudios se encuentran juicios negativos, resultado de comparaciones superficiales con lo europeo, en los que, *a priori*, se tomó éste como modelo superior y muy rara vez se trata de entender la originalidad o la diferencia de lo indígena.

⁷⁸ del latín: *codex-libro* manuscrito.

Los códices son tal vez lo más cercano a un producto de diseño gráfico tal y como lo conocemos en la actualidad. Cumplen una necesidad de comunicación de conocimientos, fueron creados mediante valores de proporción, diagramación, funcionalidad y belleza. Por analogía, sus dibujos cumplían cabalmente el mismo objetivo de los libros actuales, considerando los parámetros contenidos en la tipografía y la ilustración.

Los códices prehispánicos

Existen muy pocos códices de los que se elaboraron antes de la llegada de los españoles. Desde la Conquista fueron destruidos en forma generalizada, primero, durante la toma de los edificios en donde se guardaban, es decir, el saqueo al amoxcalli. Después en los llamados “*autos de fe*” que organizaban los frailes españoles para aniquilar lo que ellos consideraban como “*obras del demonio*”, que consideraba profana y demoníaca toda expresión artística y cultural de las culturas conquistadas.

Ya durante la Colonia, la destrucción se volvió sistemática, continua y constante, por una parte debido a las denuncias de los propios indígenas convertidos al catolicismo y por otra, a petición de las autoridades religiosas y civiles. La primera justificación religiosa de la destrucción en masa de estos documentos dada por los ministros de la Iglesia Católica se basó en el argumento de que esas pinturas y caracteres fueron hechos bajo inspiración diabólica.

Tiempo después, los prelados y funcionarios virreinales, preocupados por el conocimiento destruido, ordenaron a los religiosos escribir sobre sus idolatrías y sus historias. Los frailes-cronistas de la Conquista, sabios e historiadores, como Olmos, Motolinia, Mendieta, Sahagún, Durán, Valdés, Torquemada y muchos laicos, supieron del valor de estos documentos para sus propios fines, y de los escasos que habían salvado de la locura destructiva, se sirvieron como fuentes primordiales para escribir sus crónicas e historias. Lo que hicieron fue convocar a los ancianos indígenas para que ayudaran a esas tareas y ellos acudían llevando sus libros para leerseles y explicárselos a los autores hispánicos, quienes inmediatamente después, los hacían desaparecer.

Los pocos documentos que se salvaron de la destrucción (menos de veinte), fueron enviados al Rey de España como regalo, por eso se conservan en Europa y sólo dos quedaron en México.

Los Tlacuilos

Los encargados de fijar lenguas y culturas indígenas por medio de su sistema tradicional tenían que poseer ante todo cualidades de pintores o dibujantes y conocimientos profundos de su propia lengua y cultura en general. Podían ser hombres o mujeres, que se escogían desde muy jóvenes en cualquier clase social. La condición esencial era que se revelaran poseedores de esas cualidades artísticas: se les instruía en su lengua y el saber de su época y se les especializaba en algún tema específico.

Después de esa preparación, formaban parte de una clase superior, ya que tenían que dedicarse de tiempo completo a sus actividades. Se les llamaba *tlacuilos*⁷⁹, porque escribían pintando. Sus escritos eran anónimos⁸⁰, porque no firmaban sus documentos ni indicaban sus nombres. Su producción pertenecía a la colectividad. El papel de los tlacuilos era muy importante, se dedicaban a fijar el conocimiento y a perpetuarlo, eran poseedores de la escritura y el conocimiento.

De acuerdo con su especialidad, se les destinaba a los centros religiosos, económicos o civiles que necesitaban sus servicios, por ejemplo, en templos, tribunales, casas de tributos, mercados, palacios, etcétera.

El tlacuilo residía en esas instituciones civiles, económicas o religiosas, en donde realizaba los códices especializados en su propia materia y estaba encargado de establecer y leer⁸¹ según sus atribuciones y cargos. Su número debió de ser muy grande. En esos mismos centros se guardaban los manuscritos en aposentos⁸² especiales, similares a lo que se conoce como bibliotecas. La posesión y manejo de los códices por la clase dirigente,

⁷⁹ del verbo náhuatl *tlacuiloa*. En la cultura maya se les denominaba *ah ts'ib*, el equivalente a *escriba*.

⁸⁰ Casualmente este "anonimato" del autor con respecto a su obra es una característica común en el diseñador gráfico actual. Es en pleno Siglo XXI cuando el diseñador o comunicador gráfico apenas se está preocupando por hacer suyo, mediante una firma el producto de su trabajo. Algunos diseñadores que se desenvuelven como ilustradores o fotógrafos en algún momento sí se han preocupado por firmar sus trabajos, pero durante más de 30 años esto no fue una preocupación en general para los diseñadores, y se acostumbraron a ello. Situación contrastante a la del artista plástico.

⁸¹ Es sabido que muchos tlacuilos leían sus propios textos, algunos de ellos se leían cantados.

⁸² *amoxcalli* (de *amoxtli*, libro y *calli*, casa).

señores y sacerdotes, aseguraba la conservación y el control exclusivo de todo el saber alcanzado, lo cual contribuía a su afirmación en el poder; sin embargo, aunque solamente los *tlacuilos* escribían, existían muchas personas que sí podían leerlos, como los egresados de las escuelas superiores y la burocracia estatal, y aun la gente del pueblo conocía suficientes signos en las inscripciones que coincidían con la de los frisos de los edificios públicos.

La lectura

Para leer los documentos, se colocaban estos completamente extendidos, horizontalmente en el suelo, protegidos por petates llamados esteras. El *tlacuilo* que se encargaba de leerlo y los oyentes se situaban alrededor del manuscrito, de tal forma que lo podían ver en su totalidad y moverse libremente en torno de él. De esta forma el lector podía relacionar su lectura con el inicio, el intermedio o el final del documento, según las necesidades de la información.

Los soportes materiales de estos documentos pueden ser:

- 1) *papel de amate,*
- 2) *piel de venado,*
- 3) *tela de algodón tejida en telar de cintura*
- 4) *papel de maguey para los prehispánicos.*

En los coloniales aparecen el papel europeo, la tela industrial y el pergamino y después surgen reproducciones en materiales actuales. En cuanto al formato, existen:

- 1) *la tira de piel o papel de amate en composición horizontal, que se vuelve banda si es de composición vertical; según como se guarde se llama rollo o biombo;*
- 2) *el lienzo, de tela de algodón tradicional o industrial;*
- 3) *la hoja de papel europeo o de amate en las dimensiones de la oficial europea;*
- 4) *el panel de piel, tela, papel indígena o europeo, cuando se buscó obtener una superficie mayor que la hoja normal, uniendo varios elementos del mismo material.*

Algunos de los términos anteriores se han utilizado para darles nombres individuales a los documentos, como *Tira de la Peregrinación, Rollo Selden, Lienzo de Totomixtlahuacan.*

Contenido temático

En cuanto al contenido temático, para el estudio, se han agrupado según el asunto o tema más importante de cada manuscrito, dado que casi siempre poseen varios, en:

- 1) *calendáricos-rituales, almanaques, ruedas;*
- 2) *históricos;*
- 3) *genealógicos;*
- 4) *cartográficos, lienzos, mapas y planos;*
- 5) *económicos, catastros, censos, financieros (generalmente son registros), planos de propiedades, tributos;*
- 6) *etnográficos;*
- 7) *misceláneos, de litigios, de historia natural;*
- 8) *catecismos indígenas;* y
- 9) *Techialoyan*

Códices coloniales

Ya se ha establecido que la transformación fundamental de la sociedad prehispánica se inició con la destrucción de las instituciones políticas superiores y la supuesta devastación de su ideología, lo que dio por resultado que los antiguos señoríos se convirtieran en comunidades campesinas y que las diferencias entre los estratos sociales indígenas tendieran a disminuir al incorporarse a un sistema social más amplio.

Pronto desaparecieron las expresiones del arte oficial de los grupos prehispánicos en el poder y la práctica de los conocimientos científicos a su servicio. Este proceso fue muy rápido en lo general, pues la devastación de la guerra fue consolidada con las espantosas epidemias que siguieron aumentando el índice de mortandad. En los siguientes diez años de conquista, las enfermedades europeas destruyeron en un 90% a la población natural, favoreciendo esto, entre otras cosas, al surgimiento del mestizaje.

Esas condiciones, impuestas por el régimen colonial, determinaron procesos de cambio en la sociedad indígena que se reflejaron en múltiples rasgos de la cultura; no obstante, la tradición de elaborar "libros pintados", iniciada siglos atrás en el México prehispánico, no se perdió con el triunfo de las huestes españolas, e incluso los lugares de procedencia de los códices coloniales coinciden, en su mayoría, con las áreas mesoamericanas, pudiendo observarse una producción más numerosa en Oaxaca, Guerrero, Puebla, Tlaxcala y, desde luego, en el centro de México.

Los nuevos materiales

En la elaboración de los códices coloniales se modificaron formatos, materiales, técnicas y sistemas de escritura, pero principalmente los objetivos y las temáticas que los animaron.

En cuanto a su manufactura, se continuó utilizando la mayor parte de los antiguos materiales. Fue disminuyendo el uso de las pieles de venado, pero se siguieron pintando códices sobre amate, papel hecho con fibras de la corteza de higueras (*Ficus*) y, en menor escala, también de fibra de agave o maguay, así como sobre lienzos de algodón tejidos en telar de cintura.

El papel europeo de lino, cáñamo o algodón fue la gran innovación y llegaría a ser el más usado; era importado originalmente de España y de Italia, se sabe que su producción sólo se inició en México a fines del siglo XVI, pero con mucha intensidad.

Técnicas

A semejanza del soporte, las tintas y pigmentos de procedencia vegetal, animal y mineral aplicados por los tlacuilos, en mezclas con aglutinantes y solventes, se siguieron confeccionando con materiales de tradición indígena, pero paulatinamente se adoptaron productos europeos, como la tinta ferrogálica.

Pueden observarse cambios en la aplicación de las técnicas de pintura y la influencia europea en el manejo del espacio y de las formas; la gruesa línea de contorno de las figuras pierde su anterior importancia; cambian las proporciones de las formas, en especial de la figura humana, con la reducción del tamaño de la cabeza, así como de las construcciones y de los elementos geográficos, donde se advierten principios de perspectiva; y la aplicación de los colores se tornó más libre, sin perder éstos sus múltiples significados como elementos de lectura.

La transformación de los contenidos

Más drásticos que las transformaciones materiales fueron los cambios en los objetivos que motivaron la elaboración de numerosos códices y generaron la necesidad de pintar diferentes narraciones gráficas o temas que hasta entonces nunca habían sido registrados. Por el contrario, otros temas fueron

abandonados y un buen número de ellos continuó vigente, con la adaptación de los antiguos contenidos a las nuevas condiciones sociales.

Algunos códices coloniales son copias de documentos más antiguos, o segundas versiones de un mismo tema, como es el caso del, Códice Borbónico y del Tonalamatl de Aubin, ambos calendárico-religiosos, la Matrícula de Tributos y el Códice Mendocino, con registros paralelos de los tributos pagados a México- Tenochtitlan, y así pueden considerarse también algunos registros históricos o histórico-geográficos del siglo XVI que se remontan hasta los orígenes míticos del pueblo, la fundación de su cabecera, las genealogías, la historia prehispánica y la conquista española, para continuar con la historia colonial durante el siglo XVI y aun hasta el XVII

Las relaciones conflictivas que se establecían entre la población indígena, las instituciones castellanas y los grupos en el poder, agudizadas por la permanencia de rasgos culturales prehispánicos de primera importancia, originaron la mayoría de los temas de los códices coloniales.

En actitud contraria a la destrucción organizada y cotidiana de "las pinturas del demonio", los conquistadores advirtieron pronto la importancia de las pictografías como medio de comunicación entre vencedores y vencidos. Motolinia, el famoso historiador franciscano, describe cómo los indios se confesaban llevando papeles donde representaban sus pecados con "figuras y caracteres" y se refiere también a las pinturas "sobre sus provincias y pueblos". Hernán Cortés y Díaz del Castillo comentan con asombro los informes que recibieron sobre territorios enemigos y situación de minas por medio de mapas pintados.

Desde 1530, en instrucciones de la Corona, se indica a los corregidores que pidan a los indios "la pintura de los tributos que han dado". Más tarde, fue común la presentación de las pinturas de los indios como documentos de validez legal en procesos como litigios, tributos, y otros trámites administrativos.

Es sabido que hubo interés de las autoridades novohispanas civiles y religiosas por conocer los aspectos de las culturas del México antiguo, como su historia y organización política, los sistemas de tributos, lo relativo a la tenencia de la tierra, los recursos naturales y la producción, la religión y la cuenta del tiempo, con el objeto de fundamentar sus sistemas de dominio y evangelización. Esa política favoreció la elaboración de algunos códices y de grupos tan importantes como los mapas de las relaciones geográficas, realizadas a partir de 1577 por órdenes de Felipe II, y los códices testerianos, nombre dado a las doctrinas cristianas dibujadas por los naturales bajo las órdenes de los religiosos.

La complejidad de los temas y los códices, integrados a menudo por varios asuntos principales y secundarios, obliga a clasificar los documentos en grupos con base en el contenido de mayor importancia.

Tipos de códices coloniales

Calendárico-rituales. Los calendárico-rituales son los calendarios prehispánicos adivinatorios de 260 días, y el libro o códice donde se registraban era el tonalamatl, diferentes de los calendarios civiles de 360 días o anuales. A este grupo corresponden también las “ruedas calendáricas”, llamadas así por su forma circular, como las siete Ruedas calendáricas de Veytia, que incluyen calendarios rituales y civiles y ciclos de 52 años.

Mapas y planos. Por otra parte, están los mapas y planos pintados con base en la concepción indígena del espacio, vertida en convenciones gráficas respecto a la orientación, las distancias, las proporciones de los elementos geográficos, las construcciones, los caminos, etc.

El Mapa de Tepecuacuilco y los Mapas I y II del Códice Kingsborough son representativos de este grupo. En los mapas no obstante, se registraba también tal cantidad de información importante vinculada con los aspectos geográficos que se consideró indispensable crear un rubro paralelo para los documentos histórico-cartográficos.

Entre ellos se cuentan el Códice Xolotl, el Mapa Sigüenza, los cuatro Mapas de Cuauhtinchan, el Mapa de la ciudad y valle de México o Mapa de Upsala, el Lienzo de Coixtlahuaca y de la región poblana, el Lienzo de Cuauhquechollan y el Códice de Cholula.

Códices históricos. Los códices clasificados como históricos abarcan una larga lista de documentos de formatos y materiales muy diferentes y con una proyección temporal diversa. En algunos se registra la historia local de un señorío o de un conjunto de grupos étnicos, como en el Códice Azoyú y en la Historia tolteca-chichimeca, a diferencia de otros que abarcan historias regionales y simultáneas, como las registradas en la Tira de Tepexpan y en el Códice en cruz.

Y los registros de uno o varios acontecimientos históricos, como el Lienzo de Tlaxcala o la Tira de la peregrinación, habría que considerarlos desde una perspectiva distinta, así como los anales donde el hilo conductor del tiempo marcó la organización del registro histórico, clasificación en la que se incluye la Tira de Tepexpan, el Códice Aubin y el Códice de Tlatelolco.

Códices económicos. En el rubro de códigos económicos, se incluyen las llamadas “cuentas de la gente” o censos, pintados como parte secundaria o principal de documentos de diferentes temáticas, entre los que se cuenta la Matrícula de Huexotzingo y el Código Vergara, así como los códigos de tributos donde fueron registradas las relaciones de pagos a encomenderos, como el Memorial de Tepetlaoztoc o Código Kingsborough; de tributos entregados al ministro de la iglesia, como el Código de Teloloapan, procedente del actual estado de Guerrero; y de tributos locales a funcionarios indígenas y a la caja de la comunidad, como el Código de Otlazpan; además de los registros financieros y libros de cuentas, ejemplificados claramente por el Código Sierra.

Entre los códigos económicos es necesario mencionar los *catastrales*, en los que se registran terrenos y a sus propietarios, como el Código de Santa María Asunción y el Código de Tlamapa; los planos de propiedades, entre los que se considera al Plano parcial de la ciudad de México o Plano en papel maguey, notable por sus grandes dimensiones y por la información única sobre una zona urbana de Tlatelolco; además de los numerosos planos de formato pequeño, depositados principalmente en el Archivo General de la Nación. Asimismo, los registros de linderos y territorios de los pueblos relacionados con la tenencia de la tierra, a los que corresponden los códigos del Grupo Techialoyan, entre otros el García Granados y el de Zempoala, pintados en el siglo XVII y principios del XVIII.

Códices jurídicos o de litigios. Son los testimonios de la parte indígena presentados durante procesos de lo civil, lo administrativo o lo criminal generados entre indígenas y españoles o bien, entre miembros de las comunidades indígenas y agudizadas por la administración autoritaria y la procuración de justicia unilateral propias del gobierno colonial. Por lo mismo, los sujetos participantes en los procesos son muy variados. En el Código Kingsborough fue registrada a nombre del cacique una solicitud de moderación de tributos dirigida al rey de España.

En el Código Osuna, se encuentran descritas las denuncias de varios pueblos en contra del Virrey y los oidores por el cobro ilegal de tributos, los castigos corporales y la falta de pagos por el trabajo realizado en las obras públicas. En algunos códigos fueron agregadas glosas en alfabeto latino después de haber sido pintadas las láminas y son numerosos los llamados códigos mixtos, diseñados en función de textos de mayor extensión. Los sistemas de escritura indígena, integrados por elementos pictográficos, ideográficos y fonéticos, se adaptaron a los cambios señalados y resolvieron las dificultades que ocasionó la incorporación del castellano para continuar con su función social de registro de la memoria colectiva, al tiempo que servían de medio de comunicación y enfrentamiento entre las comunidades y el Imperio. Un medio de comunicación.

El diseño de imágenes en los códices, relación palabra-imagen

La producción, retención y transmisión del conocimiento se realizaba en general mediante dos medios de expresión y comunicación: la oralidad y la imagen. Por un lado, textos de diversa índole, memorialmente conservados en la mente y el corazón de los hombres sabios⁸³, se transmitían de un modo verbal, pero también gestual, dancístico y musical, un lenguaje corporal. Por otro, dichos textos se configuraban en imágenes, generando al mismo tiempo, aspectos determinantes del pensamiento indígena.

La pictografía, el simbolismo ideográfico y la mediación fonética se conjugaban con el tamaño, el trazo, la posición, los colores, la tensión espacial de las formas sobre el papel o la fibra y su composición, para generar un sentido sensible en parte subliminal, y legible y conciente mediante la mirada. La palabra y la imagen se vinculaban estrechamente en la producción del sentido, sin que el discurso pictórico se sometiera del todo a la lengua. La imagen producía un sentido con recursos específicos y si bien se podía “leer” parcialmente y reducir a palabras, no se concentraba en un texto verbal determinado. Existía un discurso pictórico, paralelo al discurso oral, que tenía su expresividad propia. Este discurso lo denominamos plástico, ligado a la teoría del arte, en el diseño gráfico⁸⁴. Patrick Johansson⁸⁵ asegura que en este contexto, la “lectura” era ante todo una visión de hechos y acontecimientos que no pasaba necesariamente por el embudo de una expresión verbal. Con la llegada de los españoles y la aculturación progresiva de los *tlacuilos*⁸⁶, los principios de la escritura indígena se condicionaron por

⁸³ La palabra “sabio” se denominaba “tlamatinime”.

⁸⁴ El discurso plástico es uno de los diferentes tipos de discursos a los que recurre el diseño gráfico, es el más cercano a las artes plásticas, pues satisface una necesidad de expresión artística en el diseñador y no solo cumple con el parámetro estético derivado de un proceso de comunicación gráfica.

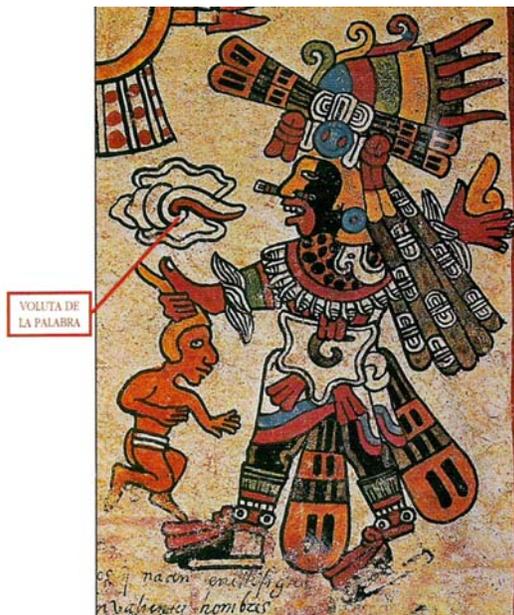
⁸⁵ Doctor en letras por la Universidad de París (Sorbona), es investigador del Instituto de Investigaciones Históricas y profesor de literatura náhuatl en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Publicó esta aseveración en un artículo de la revista *Arqueología Mexicana*, Vol.XII-70, pp 48-49.

⁸⁶ “pintores” o “escribas”, sin embargo, de manera personal opino que es una traducción que se queda muy limitada. Un pintor cubre espacios con pintura, un pintor-artista expresa con la pintura su propia necesidad expresiva, el escriba escribía letras, textos. El Tlacuilo diseñaba la forma de comunicar mediante imágenes que

ciertas normas que derivaban del alfabeto, lo que tuvo como consecuencia un mestizaje expresivo muy particular.

La voluta, el diseño de un símbolo de palabra y espíritu

En la leyenda de la creación del hombre⁸⁷, el estado anímico o espiritual fue generado por Quetzalcóatl cuando éste sopló en su caracol y produjo un sonido que tomó la forma del conducto (femenino) que el aire (masculino) atravesó. La imagen que refiere este hecho mitológico establece lo que será el signo visual de la palabra: la voluta.



**Quetzalcóatl, al soplar en el caracol, inventó el sonido, la palabra y hasta el espíritu del hombre (Códice Borbónico). El grafismo de la voluta en el conducto del caracol, ha sido interpretado como relación entre hombre-mujer, que es de extraordinaria belleza por su simplicidad y concreción.
El recurso denota movimiento.**

estaban más allá de escribir o simplemente pintar, resolvía problemas de comunicación gráfica.

⁸⁷ La creación del hombre, según el Códice Borbónico.

Según las interpretaciones arqueológicas, esta voluta simboliza la palabra oral y otros conceptos⁸⁸. Sin embargo, aun cuando Quetzalcóatl al soplar en su caracol produjo un sonido que puede remitir a la palabra oral y más específicamente a la lengua náhuatl, es probable que la voluta que se formaliza pictográficamente dentro del caracol haya remitido al espíritu indígena⁸⁹, más allá de su manifestación verbal o pictórica, ya que en los códices nahuas, el humo que emana del fuego está representado por volutas



Códice Laud. Se observa el humo del fuego que es una serie de volutas.

El ideograma

Una composición de dos volutas en posición invertida dentro de un marco evoca a su vez la consignación gráfica de todo cuanto el indígena quería expresar.



Esta imagen es la de una mujer Tlacuilo. Códice Telleriano-Remensis, lámina 30. Los ideogramas del día (a) y de la escritura pictórica (b) en cuadretes yuxtapuestos sugieren una relación entre ambos.

⁸⁸ Uno de aparición común es el de “el mando”.

⁸⁹ *ihíyotl*, en náhuatl.

La posición invertida de las volutas podría significar que la imagen es un reflejo gráfico de la palabra o de las ideas. En el *Códice Telleriano-Remensis* la yuxtaposición de un cuadro y de otro que remite al “día” o “la fiesta”: *ilhuitl*, sugiere que existía una relación ideográfica o fonética entre ambos. *Ilhuia* significa “decir” y mediante una metáfora, la imagen podría haber generado a la palabra o a las ideas.

En ciertos códices es probable que se “cantara” el texto pictórico, como se puede observar en la voluta florida que aparece en una imagen del *Códice Borbónico*.



En el recuadro se observa un ideograma de la escritura dentro de una voluta florida, esto indica que los textos pictóricos se cantaban. Esta imagen es del *Códice Borbónico*, lámina 4.

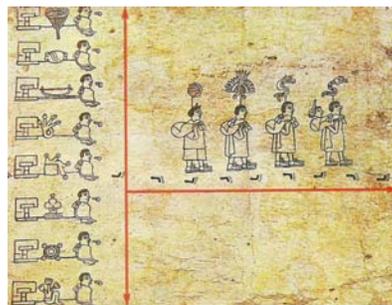
Se observa dentro de la voluta florida el ideograma correspondiente a la escritura. Es difícil imaginar cómo se efectuaba entonces la transposición semiótica de la imagen a la palabra.

El discurso de la imagen

La narración de un texto determinado difiere notablemente según se escriba con palabras o se pinte. En el primer caso, el sistema gráfico nada tiene que ver con lo que se dice. En el segundo, el texto pictórico es la imagen misma de lo que se expresa, aun cuando dicha imagen es una representación parcial, el texto alfabético-verbal enlaza de manera consecutiva y consecuente los acontecimientos sobre un eje lineal de narración, mientras que la composición gráfica de los esquemas narrativos es polidimensional y se extiende a veces sobre varias láminas.

Como ejemplo se puede tomar, en el contexto pictográfico del *Códice Boturini*, el esquema narrativo que se refiere a la separación del “pueblo elegido”, los mexicas, del resto de los barrios que los acompañan en la primera parte de su migración:

En la lámina II, la configuración pictórica de la historia determina una percepción inmediata y hasta cierto punto sensible, de sus elementos funcionales. La disposición sobre el eje vertical de los ocho barrios, a la vez que refiere su inmovilidad en este momento preciso, establece una disposición expresiva ortogonal con los cuatro *teomama* o portadores del dios, los cuales avanzan sobre un eje horizontal. El eje horizontal, el central, del avance de los portadores del dios determina asimismo un espacio vacío, que no se lee, en términos de transposición verbal, pero que no deja por esto de generar una sensación de vacío que corresponde a la narratividad de la secuencia. El eje horizontal en torno al cual se realiza el avance de los portadores y su orientación pasa por en medio de los barrios. Además del relato oral que puede generar, la narratividad de la imagen opera a niveles profundos de la *psique* humana.



En la lámina II del códice Boturini, se puede observar la separación de los aztecas del resto de los barrios que los acompañan en la primera parte de su migración.

La influencia novohispana en el discurso

La narratividad pictórica correspondiente a la lámina II del *Códice Boturini*, contrasta de con la expresión de la misma secuencia contenida en la lámina 5 del *Códice Azcatitlan*.

En el relato pictórico correspondiente a esta última, la imagen no comunica a partir de su discurso formal sino que refiere un sentido proveniente de una versión oral de los acontecimientos, quizás ya manuscrita. En la lámina abundan elementos circunstanciales propios de la oralidad, mientras que la narratividad con carácter mitológico de la imagen se ve desplazada por una iconicidad que enfatiza lo anecdótico, minimizando las funciones narrativas esenciales.

Al comparar las láminas de estos códices se puede observar que en el *Códice Azcatitlan* se pierden los ejes sobre los que se estructuraba la narración de esta fase de la peregrinación observadas en el código anterior.



En esta imagen, lámina 5 del *Códice Azcatitlan*, se puede observar como la abundancia de elementos influida con parámetros occidentales de escritura afectó el discurso propio de la secuencia mitológica que se observa con claridad en la lámina II del *Códice Boturini*. En este caso, no se lee la imagen, la imagen cumple con la función de una ilustración.

La orientación de las ilustraciones coloniales en los códices

La orientación de los distintos elementos que componen una imagen es determinante en la narratividad pictórica, es decir, de donde comienza la lectura y hacia qué dirección.

En el periodo de transición que constituyeron los primeros ochenta años de la Colonia, la imagen y el alfabeto se integraron para generar documentos culturalmente mestizos.

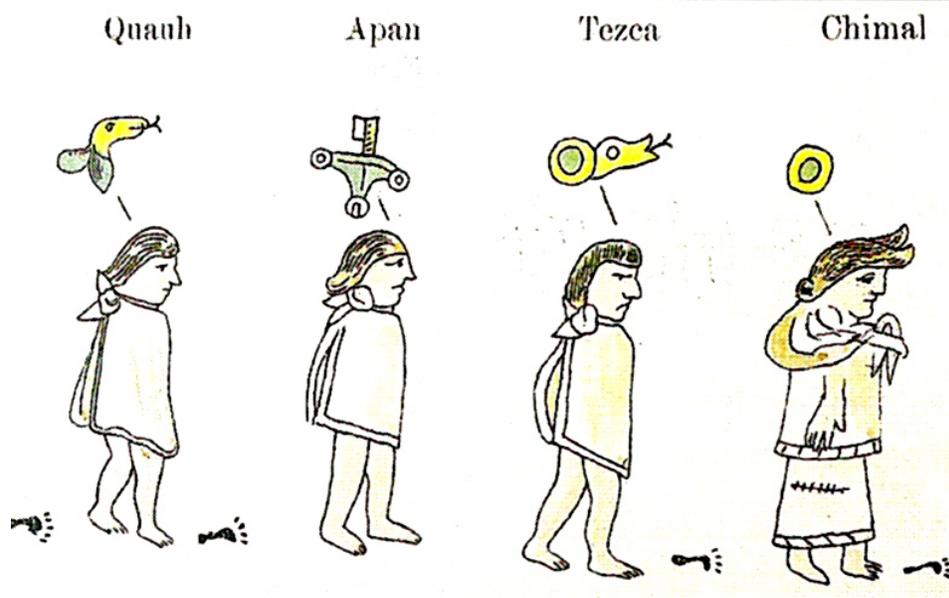
En este nuevo contexto, la imagen fungió generalmente como una ilustración de lo que expresaba el texto verbal, pero sin perder su narratividad propia⁹⁰. Se debe reconocer que la mayoría de las veces la imagen era fundamental, para la facilidad de lectura. No decorativa.

A veces, el predominio del alfabeto fue tan evidente, que hizo que el *tlacuilo* cometiera cierto tipo de errores en sus ilustraciones, desde el punto de vista de ambos estilos de escritura y de representación de imágenes.

En una imagen del *Códice Aubin* que ilustra el avance de los *teomama*, portadores del dios Huitzilopochtli, el primer personaje nombrado, Cuauhcóatl, que lleva la delantera en el relato, se encuentra pintado a la izquierda, lo que lo coloca al último en términos pictóricos, mientras que la última en la sucesión, Chimalma, se sitúa a la derecha, como si encabezara la marcha.

Es decir, en un orden lógico de acuerdo al avance de estos personajes, aparecen al revés, el primero al final y el del final al principio. El pintor se aferró al orden de sucesión alfabética sin pensar que la ilustración tenía que restituir miméticamente el orden de progresión y no seguir la secuencia verbal manuscrita. Aplicó a la imagen el orden en que se iban expresando las palabras. Si este relato fue supervisado por algún fraile español, tampoco se percató del error. En algunos códices se aprecian correcciones y borrones ante los errores cometido, cosa que aquí no sucedió.

⁹⁰ En el diseño editorial actual, se consideran dos tipos de imágenes ilustrativas, las que son meramente ornamentales y que solo ilustran por cuestiones de espacios, diagramación o estética, y las fundamentales, sin las cuales no se comprenderían los textos, o que complementan el texto de manera efectiva para su correcta interpretación.



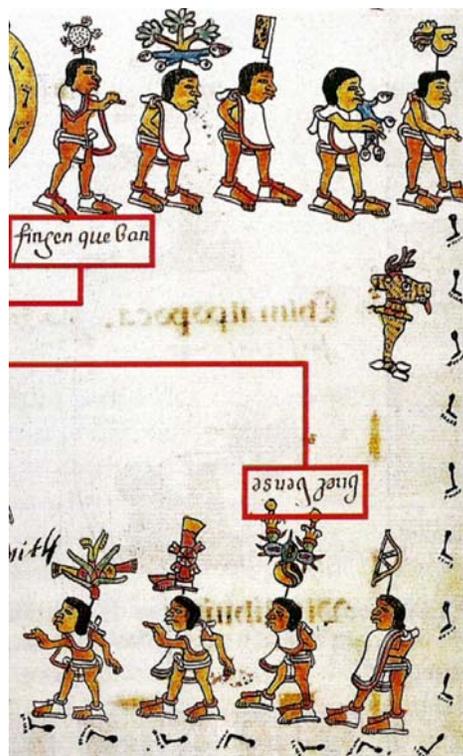
Al seguir el orden verbal de sucesión de los personajes tal y como se enuncia en el manuscrito alfabético que ilustra, el pintor alteró el sentido de la progresión y de la historia. El primer personaje nombrado, Cuauhcoatl (que lleva la delantera en el relato) se encuentra pintado a la izquierda, lo que lo coloca al último en términos pictóricos, mientras que la última en la sucesión, Chimalma, se sitúa a la derecha, como si encabezara la marcha.

Códice Aubin, f. 4r.

Otra veces el *tlacuilo* indígena aplicó al alfabeto reglas de orientación que valen para la imagen, como en la lámina 30r del *Códice Telleriano-Remensis*.

El pintor dispuso las palabras de una glosa al revés, “de cabeza” siguiendo el avance de los que se desplazan. La anotación “Fingen que van” se lee normalmente, mientras que es necesario voltear la lámina⁹¹ para poder leer “vuélvanse”.

⁹¹ En los códices prehispánicos esto no cobraba importancia de ninguna manera. La mayoría de ellos los relataba un lector en el suelo, por lo que básicamente el público se movía alrededor del mismo documento. Pero en el caso de los códices coloniales existe cierto desorden en ese sentido. No se alcanza a definir claramente como se va a usar, si va a ser leído por un intérprete o de manera individual.



En el primer recuadro se lee "fingen que van", pero hay que voltear el formato para leer "vuelvense", que aparece en el segundo recuadro de este códice colonial, el Tellereano-Remensis.

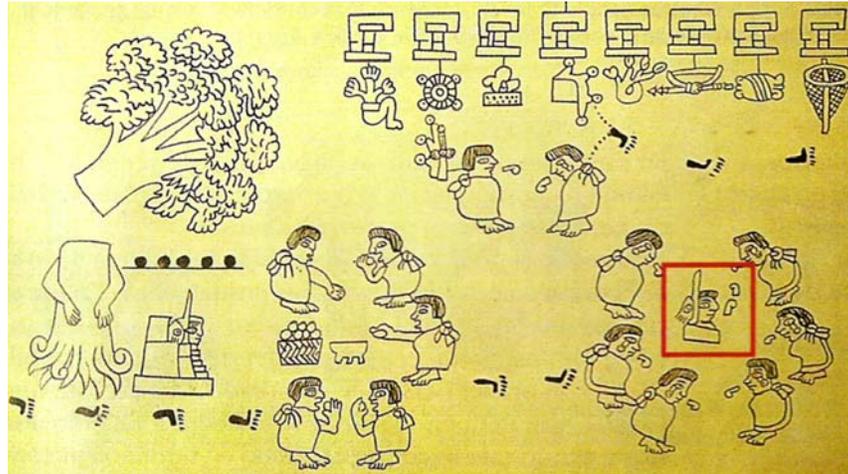
Los monólogos y los diálogos

Los relatos pictóricos, como los verbales, contenían diálogos aun cuando no aparecen siempre de manera explícita en el discurso de la imagen.

En la pictografía prehispánica una o varias volutas indican que unos personajes dicen algo o entablan un diálogo. Aunque el texto correspondiente no se consigna pictográficamente, remite a la versión oral del texto.

Esto se observa en la lámina IV del *Códice Boturini* o *Tira de la Peregrinación*, en la que Huitzilopochtli, entre otras cosas, anuncia a los peregrinos que a partir de este momento, cambiarán de nombre. El cambio de nombre de azteca a mexica corresponde a una etapa formativa crucial en la gestación de la nación mexicana, pero no está consignada gráficamente en

términos dialógicos sino que se encuentra expresada de manera difusa en la narratividad formal del *Códice Boturini* o *Tira de la Peregrinación*. Es decir, no es muy claro, por analogía con otros códices es evidente de que eso significa.



En la lámina IV del *Códice Boturini*, Huitzilopochtli (en el recuadro), entre otras cosas, anuncia a los mexicas que a partir de ese momento, cambiarán de nombre. Para entender mejor la imagen debe recurrirse a la oralidad o a la analogía con otros códices, por ejemplo en el *Códice Aubin* (f. 5v) se registra la expresión en náhuatl, que traducida significa: “Les dijo: ahora ya no os llaméis azteca. Ya sois mexica”.

Una sucesión de paradigmas pictóricos remite al contenido del discurso. Algunas expresiones gráficas de diálogos llegan a precisiones modales que hacen pensar que son la consignación pictográfica de un texto oral o manuscrito.

Es probable que la integración de diálogos en la pictografía se haya debido a una necesidad nueva de consignar todo gráficamente, como lo hace el alfabeto.

Para los indígenas esto constituía quizás un recurso mnemotécnico que facilitaba la retención de sus historias. Sin embargo, esta manera de proceder alteraba significativamente la relación imagen-verbo, y cambiaba los parámetros expresivos de la transmisión pictórica de los relatos.

Los códices del grupo Borgia

Estos códices tienen una valía muy especial, moralmente son los más importantes, pues fueron usados principalmente con fines religiosos, son la columna vertebral de la cosmogonía mesoamericana. Eran el vehículo de comunicación entre el hombre y la naturaleza divina a través de un sistema pictográfico ingenioso y lleno de colorido.

Uno de los principales criterios que unifican este grupo de códices es su aspecto religioso. Son manuscritos que presentan varias secciones en común que se ocupan de asuntos estrechamente vinculados con lo que actualmente se denomina mito, el rito, la astronomía y la magia, expresados a través del calendario ritual de 260 días denominado *tonalamatl* y empleado de manera especial con fines proféticos⁹² y de augurio⁹³. Por este carácter mántico⁹⁴, eran conocidos como libros de los destinos o calendarios adivinatorios de índole ritual.

El *tonalamatl* se dividía en varios lapsos. Uno de los más importantes es el que se componía de 20 grupos de 13 días llamados trecenas, con 20 signos-día que entraban en combinación de manera que cada año o lapso adivinatorio debía transcurrir antes de que el mismo signo-día se encontrara acompañado del mismo número.

También están los 20 signos-día acompañados de sus respectivas deidades. Los ciclos de 20 días cuatro veces hasta completar 80 días o los que corresponden a dos veintenas, que dan 40 días, y las nueve secciones que conforman la noche, así como cuatro bloques de trecenas, de 65 días cada uno, orientados hacia los cuatro rumbos del mundo, que en conjunto dan los 260 días del *tonalamatl*. En esos periodos, los númenes aparecen para influir de un modo determinado en la vida del hombre.

El interprete o el sabio sacerdote tenía que interpretar esos códices para profetizar y adivinar, entre muchas otras cosas, qué influencias gobernarían la vida de los seres humanos por los múltiples aspectos del día en que nacían, cuál sería su personalidad, su suerte, de qué acontecimientos se tendrían que cuidar y sobre todo, a qué dios estarían estrechamente vinculados como arquetipo de su vida y al que tendrían que venerar de manera especial.

⁹² para predecir el futuro.

⁹³ para conocer los aspectos favorables o desfavorables del destino humano.

⁹⁴ relacionado a la adivinación.

Otro uso era para prever los años buenos o malos para la agricultura, el día propicio para efectuar la siembra o para llevar a cabo alguna expedición de guerra o asumir el trono el soberano o para realizar determinados rituales u ofrendas. De hecho, también se podía diagnosticar las causas eventuales de alguna desgracia, como la enfermedad por el día en que se manifestó, o interpretar qué anuncia un sueño o un agüero, aplicando, desde luego, el remedio correspondiente, por lo general mediante la magia o los rituales.

Se sabe que los códices *Borgia*, *Vaticano B*, *Cospi*, *Fejérváry Mayer* y *Laud*, aparte de las características religiosas, son de origen prehispánico, presentan formato de biombo y fueron elaborados en piel curtida de animal, seguramente de venado, con una fina capa de estuco alisado y pulido a manera de revestimiento con el fin de corregir las irregularidades del material. Sobre esa capa eran aplicadas, con finos pinceles, las imágenes iluminadas con colores de origen vegetal, mineral y animal disueltos en agua.

El erudito alemán Eduard Seler⁹⁵ fue el primero en agruparlos y darles el nombre, escogiendo el del Borgia, por ser el más representativo.

El Borgia es un manuscrito extenso que plegado a manera de biombo, cuenta con 39 hojas pintadas por ambos lados. Se da especial atención al dios Tezcatlipoca, representado en la totalidad del códice. Contiene una sección intermedia única en su género que refiere diversas ceremonias y rituales efectuados en templos y ciudades sagradas.

Tiene profunda calidad estética y líneas perfectamente trazadas. Algunos de sus capítulos, como "la cuenta de los días" y "las cinco manifestaciones de Venus", son similares a los del Vaticano B y el Cospi.

El Vaticano B es de tamaño pequeño y al plegarse en forma de biombo, cuenta con 49 hojas, 48 de las cuales fueron pintadas por ambos lados. Su tamaño reducido no impidió que el tlacuilo mostrara sus cualidades artísticas al detallar complejas escenas y a los dioses con sus numerosos atavíos.

El Cospi presenta un total de 38 páginas cuadradas, aunque no todas contienen imágenes. El verso va de la 1 a la 13 y el reverso de la 21 a la 31, las demás están vacías. Los dos lados son obra de diferentes maestros, el de la primera parte sobresale por su estilo lleno de recursos para mostrarnos diseños únicos y hermosos, de impresionante detalle.

⁹⁵ Ver, en este mismo capítulo, en el tema de la iconografía y la iconología, la referencia sobre el trabajo de Eduard Seler.

El Fejérváry Mayer tiene 23 hojas, de las cuales 22 fueron pintadas por ambos lados. La pictografía de este códice, al igual que la del Laud, constituye una obra de arte por sí misma. Muestra una escritura de gran belleza y sus composiciones son bien equilibradas, con finos trazos de notable elegancia, todo lo cual hace suponer que existía un verdadero gusto por el arte y el color, o tal vez debemos pensar que las manifestaciones de lo sagrado debían ser trabajadas magistralmente.

Comparte secciones con el Borgia y el Vaticano B, como son las de "los 9 Señores de la noche" y "las manifestaciones del dios de la Lluvia".

El Laud contiene 24 páginas pintadas por ambos lados. La técnica utilizada por el tlacuilo revela una perfección impresionante en la representación de imágenes armoniosas y bien equilibradas. Tiene capítulos análogos con el Borgia, como los "pronósticos para los números del 2 al 26".

La lectura

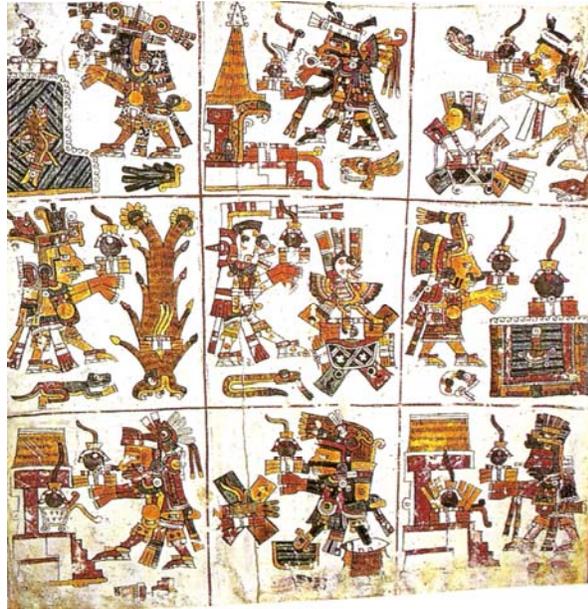
Todos los asuntos se distribuyen en cada página, enmarcados casi en su mayoría, por líneas rojas, de tal manera que escenas completas, dioses y signos de los días, solos o acompañados de numerales, quedan individualizados para efectuar su registro.

Asimismo, existe un patrón general para iniciar la lectura de cada una de las largas tiras que se usaban horizontalmente: en el Borgia, el Fejérváry Mayer y el Laud, se comienza la lectura de derecha a izquierda, mientras que en el Vaticano B y el Cospi, se realiza de izquierda a derecha.

En sus diversas secciones existen variantes, la más usada es la del bustrofedon⁹⁶, de abajo hacia arriba. Llama la atención que el dios principal de cada escena esté orientado siguiendo ese sentido, así los dioses se convierten en marcadores gráficos o guías para indicar la secuencia de lectura.

Finalmente, habría que decir que los códices del Grupo Borgia presentan una de las más hermosas concepciones que, en la reflexión en torno a sus dioses o a su cultura, haya dejado plasmada civilización alguna. Sin duda una escritura bella, sólo pudo realizarla un pueblo de artistas.

⁹⁶ Mejor conocida como lectura en zig-zag.



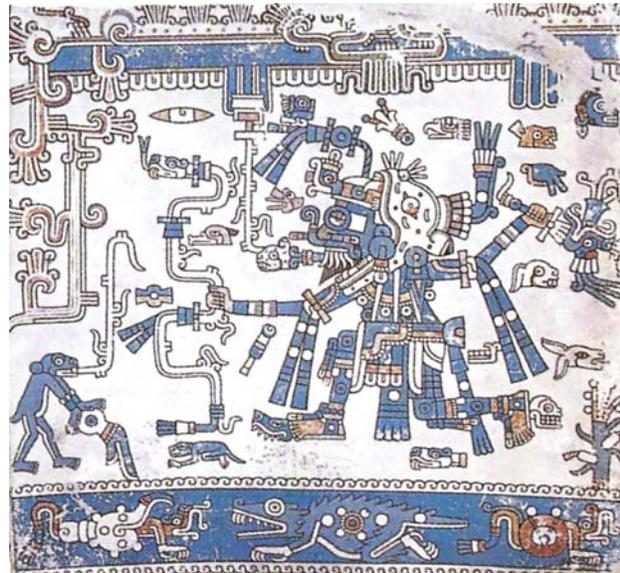
Códice borgia, p. 14. Los nueve señores de la noche. Los dioses están orientados indicando el sentido de la lectura en zig-zag.



Códice Cospi, p.10. El dios Tlahuizcalpantecutli, el planeta Venus en su versión matutina, manda su fuerza en forma de dardos a la ciudad, simbolizada por el cerro y al poder real, representado por el trono. Los días de estas manifestaciones se encuentran a la izquierda.

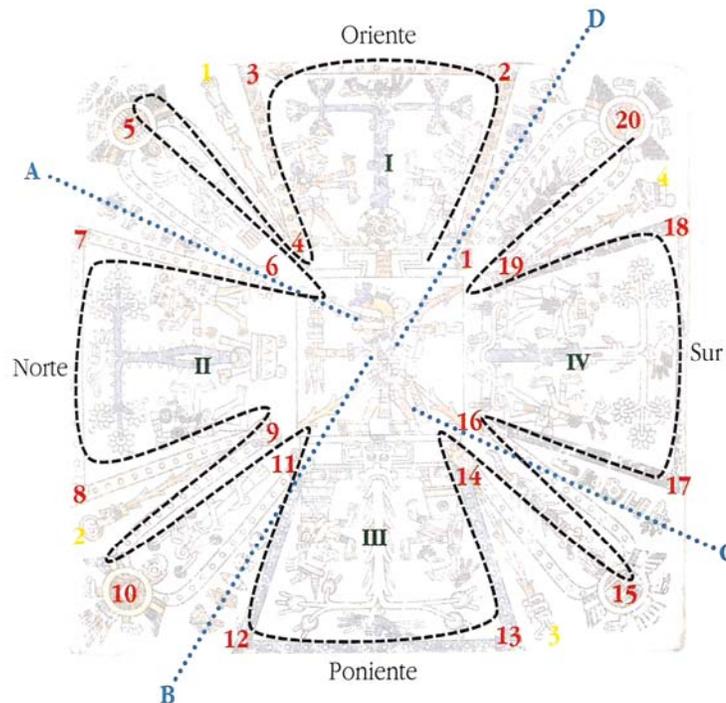


Códice Vaticano B, p. 66.
Chantico, diosa del fuego terrestre y de la feminidad, aparece en esta escena con sus finos atavíos y como señora que rige la trecena XVIII del Tonalamatl. Los trece signos-día se distribuyen arriba y a la derecha de la imagen.



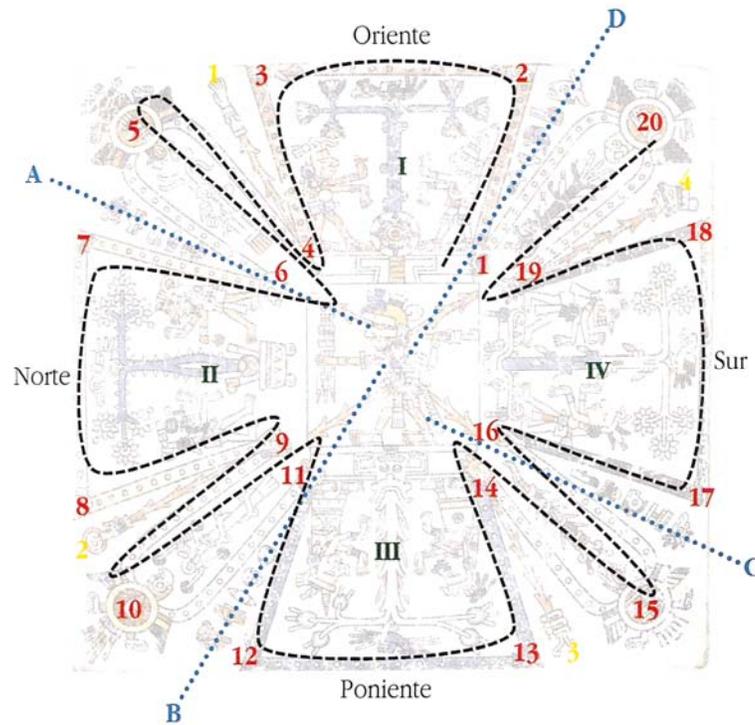
Códice Laud, p.2. Ejemplo de bellos símbolos estilizados y del uso agradable de las líneas curvas en dibujos realizados con gran cuidado, como el dios de la lluvia, Tlaloc, que porta su yelmo de jaguar.

Simbolismos en el Códice Fejérváry Mayer



Secuencia de lectura de los días de un primer tonalpohualli

- | | |
|--|---|
| 1. <i>Cipactli</i> ,
"lagarto". | 11. <i>Ozomatl</i> ,
"mono". |
| 2. <i>Ocēlotl</i> ,
"jaguar". | 12. <i>Cuetzpallin</i> ,
"lagartija". |
| 3. <i>Māzatl</i> ,
"venado". | 13. <i>Ollin</i> ,
"movimiento". |
| 4. <i>Xócbitl</i> , "flor". | 14. <i>Itzcuinltl</i> ,
"perro". |
| 5. <i>Ácatl</i> , "caña". | 15. <i>Calli</i> , "casa". |
| 6. <i>Miquiztli</i> ,
"muerte". | 16. <i>Cozcacuauhtli</i> ,
"águila de collar". |
| 7. <i>Quiábuil</i> ,
"luvia". | 17. <i>Atl</i> , "agua". |
| 8. <i>Malinalli</i> ,
"hierba torcida". | 18. <i>Ehéctal</i> ,
"viento". |
| 9. <i>Cóatl</i> ,
"serpiente". | 19. <i>Cuauhtli</i> ,
"águila". |
| 10. <i>Tēcpatl</i> ,
"pedernal". | 20. <i>Tochtli</i> ,
"conejo". |



Días de un segundo tonalpohualli ordenados por rumbos cósmicos

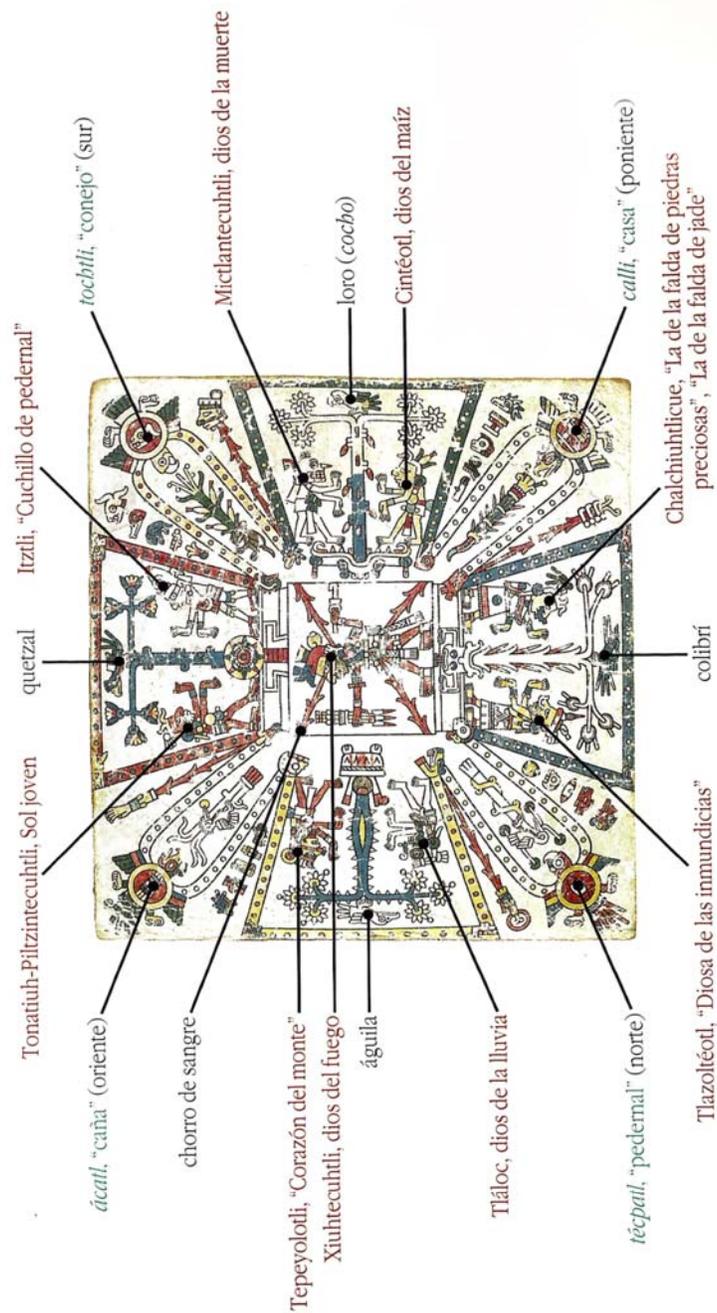
- A. Oriente: *cipactli, ácatl, cóatl, ollin, atl.*
- B. Norte: *itzcuintli, miquiztli, técpatl, océlotl, ebécatl.*
- C. Poniente: *mázatl, quiáhuatl, ozomatli, calli, cuaubtli.*
- D. Sur: *xóchtli, malinalli, cuetzpallin, cozcacuauhtli, tochtli.*

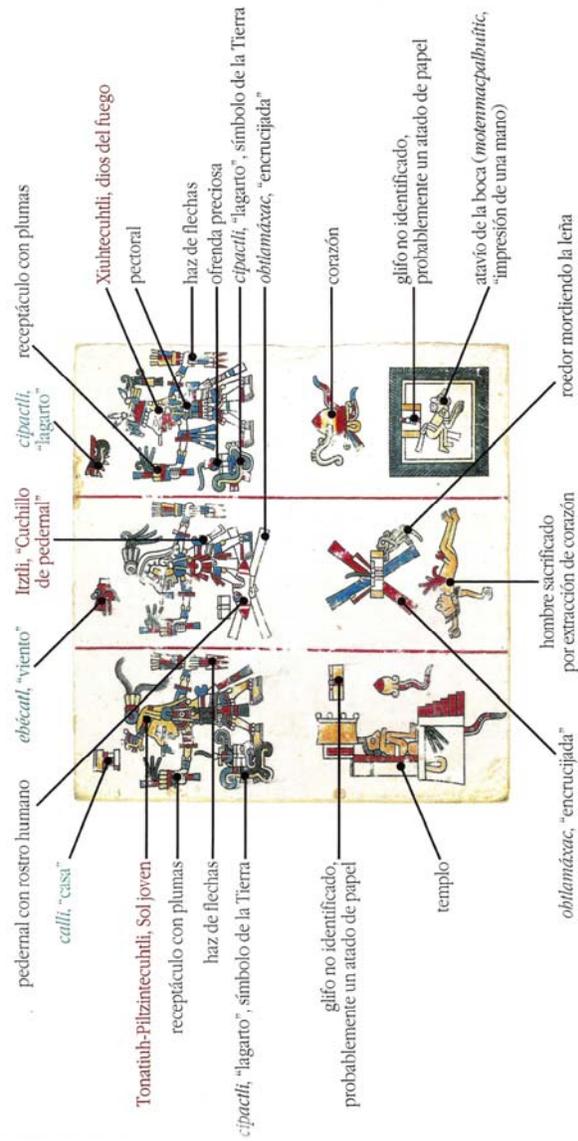
Árboles cósmicos

- I. *quetzalquáhuatl*, oriente
- II. *mezquite*, norte
- III. *quetzalpóchotl*, poniente
- IV. *cacao*, sur

Atributos de Tezcatlipoca

- 1. Mano. 2. Hueso descarnado del pie. 3. Torso descarnado.
- 4. Cabeza con pintura facial del dios.





Los Códices Mayas

La elaboración de los códices era una tarea larga y sinuosa, iniciaba en la elaboración y preparación del papel, el recubrimiento de sus irregularidades y el trazo de las líneas que separaban las diversas secciones (diagramar), entre otros aspectos.

La elaboración de los códices mayas

Manufacturar un códice exigía la participación de elementos de carácter profesional, en la que intervenían varios especialistas. Comenzaba con la preparación del papel, hecho de largas tiras de la corteza del kopo⁹⁷, que se doblaba en porciones iguales, esos eran el formato.

Los mayas yucatecos del siglo XVI llamaban al papel así dispuesto, listo para convertirse en libro, anahte. Después se cubrían las irregularidades del papel con una capa de almidón y se revestía con una preparación blanca de carbonato de calcio, sobre la cual ya se podía escribir; sin embargo, esta tarea sólo se iniciaba una vez que cada página había sido enmarcada con una gruesa línea de color rojo y habían sido trazadas las líneas guía de acuerdo con la cantidad de textos que se iba a anotar y con el número de páginas que éstos requerirían. Así, varias páginas se dividían en dos, tres, cuatro y hasta cinco secciones mediante gruesas líneas rojas dispuestas en sentido horizontal.

Las secciones se subdividían en columnas con finísimas líneas verticales, generalmente en rojo, y se hacían otras líneas en sentido horizontal, también muy delgadas, que servían para distribuir los textos.

Los especialistas ah ts'ib⁹⁸ y ah woh⁹⁹, eran sacerdotes miembros de la nobleza que no sólo sabían leer y escribir sino que tenían una serie de conocimientos que habían adquirido después de un largo aprendizaje, entre los que se encontraba la historia, la medicina y el calendario, así como los rituales periódicos que se realizaban en las distintas ceremonias y las diferentes formas de adivinación. Los sacerdotes eran los encargados de hacer los libros, que ya terminados eran denominados pik hu 'un.

⁹⁷ Ficus cotinifolia.

⁹⁸ Escriba.

⁹⁹ Pintor.

Los códices por su uso, eran objetos sagrados a los que se dedicaban rituales de purificación y renovación antes de ser leídos en ceremonias religiosas o míticas.

Solo son tres códices mayas que los estudiosos reconocen como tales: Dresde, Madrid y París. Se llaman de esa forma porque se encuentran en resguardo en esas ciudades europeas, sin que se sepa cómo llegaron ahí. Estos códices están escritos en maya yucateco.

Los tres códices tienen características semejantes y comparten elementos formales y de contenido, pero se distinguen por los diferentes asuntos que tratan, también por los trazos y por su estado de conservación, aunque los tres están deteriorados. Los tres son de carácter adivinatorio y en su mayor parte están estructurados a base de registros calendáricos en los que se incluían ceremonias como la de año nuevo y temas como la agricultura, la cacería, la época de lluvias, los dioses, etcétera. Acerca de estos temas, en los códices Dresde y París se encuentran profecías en ciclos llamados katunes (en idioma maya), y que son periodos de veinte años, también encontramos temas de astronomía.

En cada uno de los códices se supone que participaron varios artistas, en virtud de que la calidad del dibujo y el estilo son diversos.

El códice Dresde cuenta con 12 páginas divididas en tres secciones, y entre los temas astronómicos que contiene se encuentran las tablas de Venus y las de los eclipses.

Durante la Segunda Guerra Mundial, la ciudad de Dresden fue bombardeada y el códice que lleva el nombre de esa urbe sufrió serios daños en 12 de sus páginas, quizá debido al agua (además de las obvias inclemencias del tiempo), pues a todo lo largo se ha perdido una sección triangular en las esquinas superiores. Se encuentra separado en tres secciones y ahora se han perdido muchos detalles en relación con la copia que apareció publicada por Kingsborough en el siglo XIX.

El Códice Tro-Cortesiano o Códice Madrid es el más largo y el que se encuentra en mejores condiciones. En 1989, el Instituto de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de España lo consolidó. Actualmente está resguardado en condiciones especiales que garantizan su conservación.

El Códice París tiene un alto grado de deterioro y sólo se conserva la parte central de cada página.

Se desconoce la época precisa en que esos tres códices fueron escritos y la región de donde proceden. Se piensa que los tres estaban en

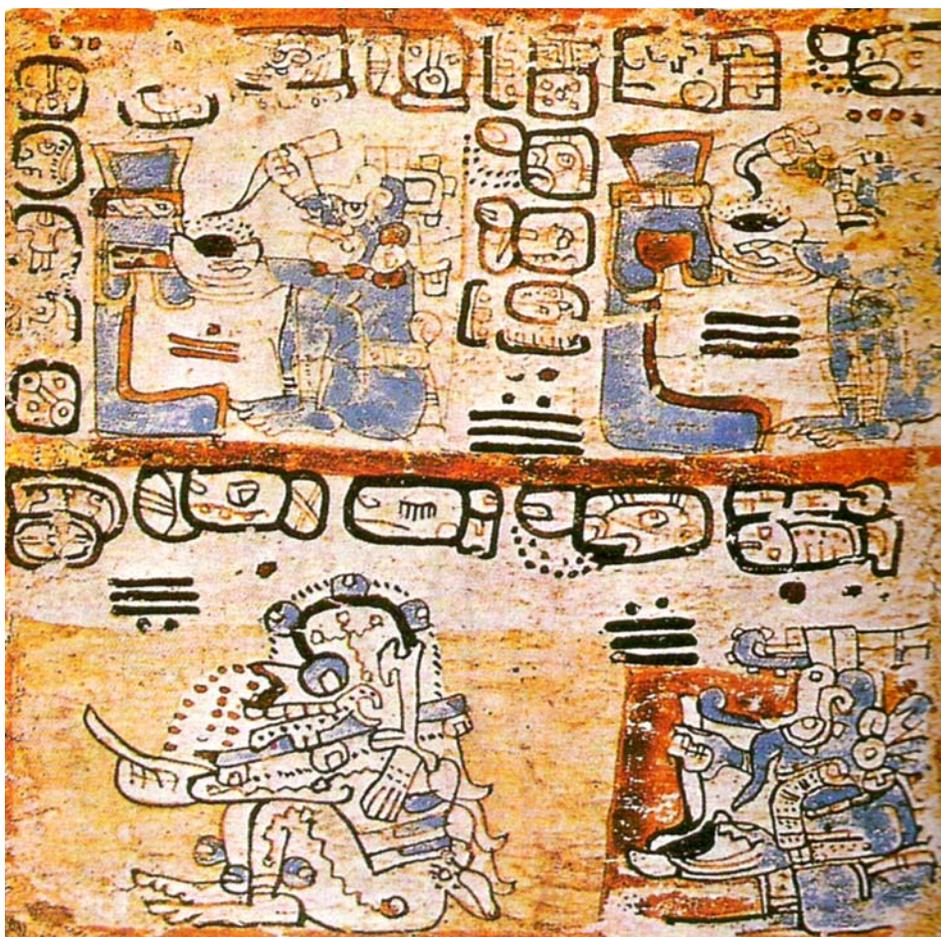
uso en el momento del contacto cultural entre mayas y españoles y que fueron realizados entre los siglos XII y XV en distintos puntos de la península de Yucatán (por el tipo de simbología).



Códice Dresden (Codex Dresden). Calendárico-ritual. ¿Chichén-Itzá? Papel de amate. Plegado a manera de biombo. Tiene 39 hojas pintadas en ambos lados. Cuatro están en blanco. 9 x 20.5 cm. Largo total: 356 cm. Sächsische Landesbibliothek, Dresden, Alemania.



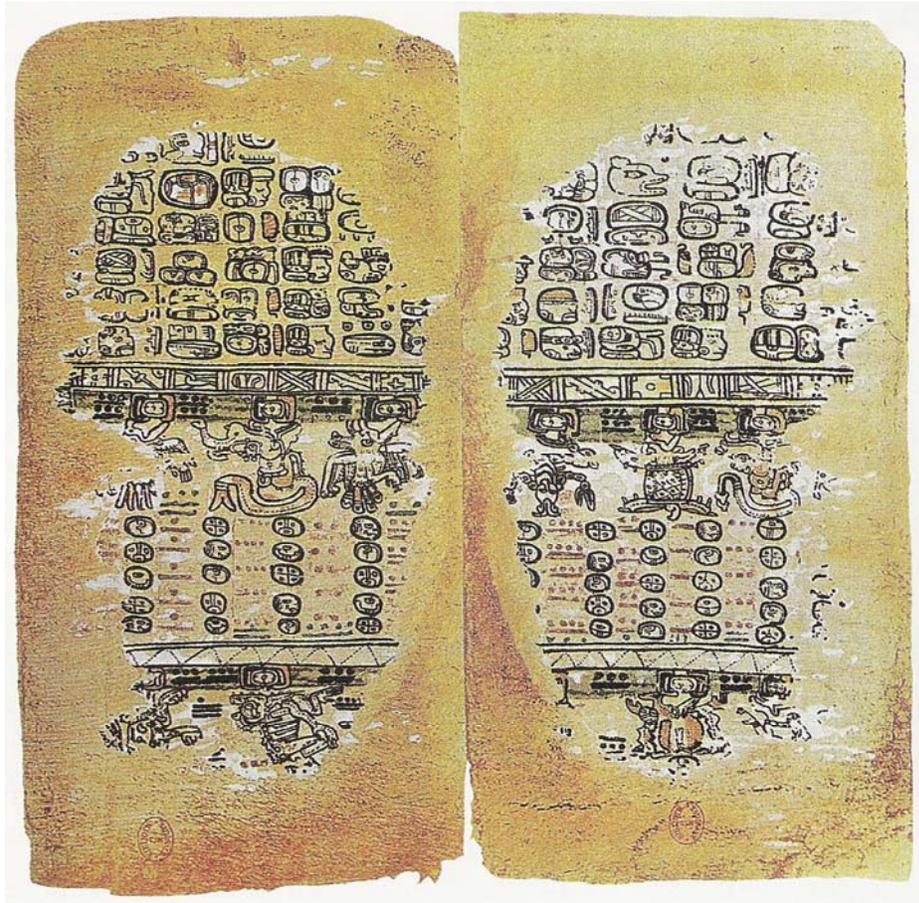
El Madrid también es llamado Tro-Cortesiano, es el más largo de los tres. Contiene textos adivinatorios y no cuenta con secciones astronómicas. Códice Madrid (Codex Madrid, Codex Tro-Cortesianus, Codex Cortesianus y Codex Troano). Calendárico-ritual. ¿Campeche? Papel de amate. Plegado a manera de biombo. Tiene 56 hojas pintadas en ambos lados. 22.6 x 12.2 cm, aproximadamente. Largo total: 682 cm, aproximadamente. El Códice Madrid fue dividido arbitrariamente en dos secciones. Se formaron las partes conocidas como Traano y Cortesianus. La primera contiene 21 hojas, la segunda, 35. Museo de América, Madrid.



En el Códice Madrid, p. 23, aparecen las imágenes de dioses distintos con los instrumentos para escribir y pintar, es decir, el recipiente con tinta y pincel.

Estos códices contienen signos jeroglíficos empleados por los mayas durante más de mil años y una serie de figuras de animales y de personajes que, en su mayoría, representan dioses.

Es claro que, en el mundo maya, escribir implicaba a la vez el empleo de glifos y figuras, por ello, en los diccionarios encontramos la voz ts'ib, que significa tanto "escritura" como "escribir y pintar", de donde se infiere que la escritura requería muchas veces el complemento de las figuras y tal vez del color. Los tonos empleados en esos códices son el rojo y el negro, así como el característico azul maya.



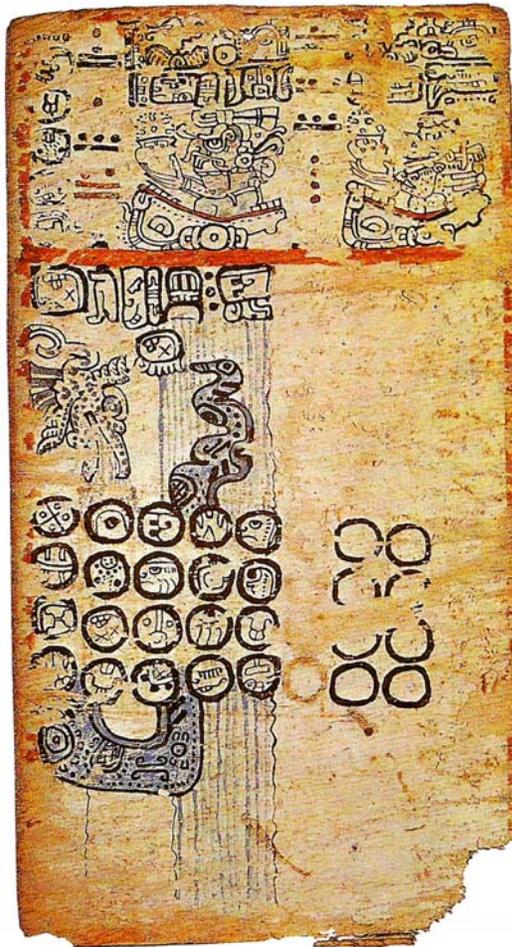
**Códice París (Codex Paris, Codex Peresianus y Codex Pérez).
Calendárico-ritual. ¿Quintana Roo? Papel de amate. Plegado a manera de
biombo. Tiene 11 hojas pintadas en ambos lados. Entre 20.2 y 25 x 12.5 cm.
Largo total: entre 137.5 y 145 cm. Bibliotheque Nationale, París, Francia.**

Los autores se valían de diversos instrumentos (cheeb), como cierto tipo de estiletes que les permitían trazar líneas de diferente grosor y de pinceles con los que coloreaban las figuras e iluminaban el fondo, sobre el que más tarde escribían.

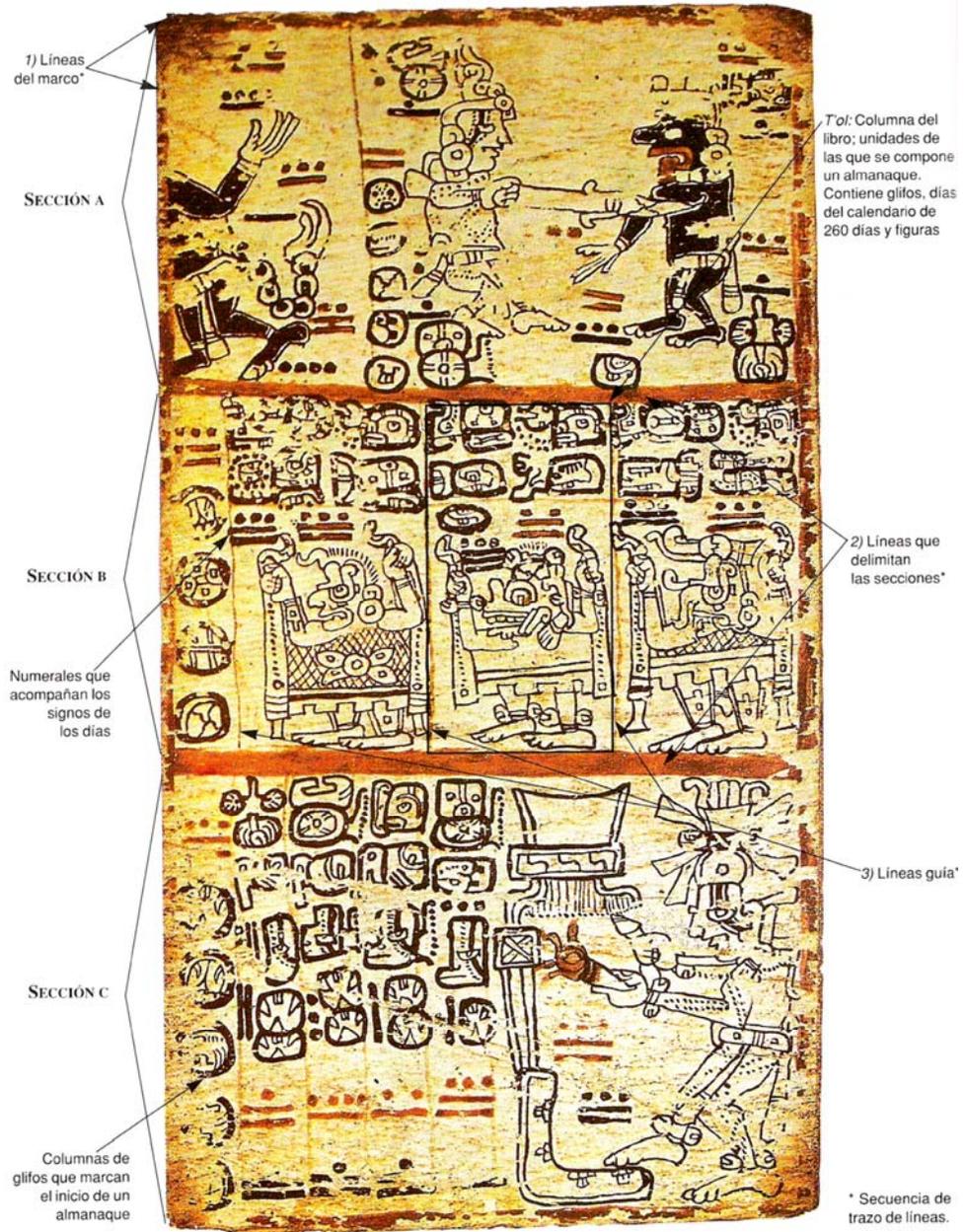
Por las diferencias estilísticas y de la calidad de los dibujos, se sabe que en cada uno de esos tres códices intervinieron varios escribas, quienes ejecutaron sus textos con verdadera maestría.

Algunos fueron más cuidadosos que otros ya que en ocasiones no calcularon correctamente el espacio del que disponían, por lo que encontramos campos en blanco y textos muy apretados.

Sin embargo, es claro que esos especialistas compartían una serie de ideas religiosas y conocimientos tanto de la escritura glífica como del calendario, pues existen varios almanaques semejantes en los tres códices, conocidos con el nombre de pasajes paralelos, que tienen en común fechas, figuras y glifos.



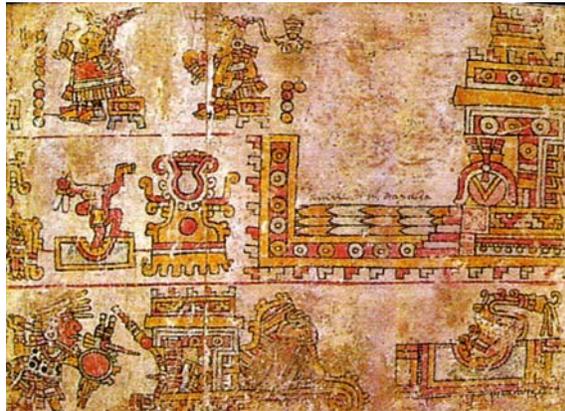
Aquí se puede notar un ejemplo de un mal manejo de espacio. Se ven los marcos en los que el escriba iba a dibujar los signos de los días y los espacios en blanco destinados para textos y figuras, pero se puede apreciar como comenzó a borrar la primera columna de marcos.



Diseño de página del Códice Madrid, p.84.

Códices Mixtecos

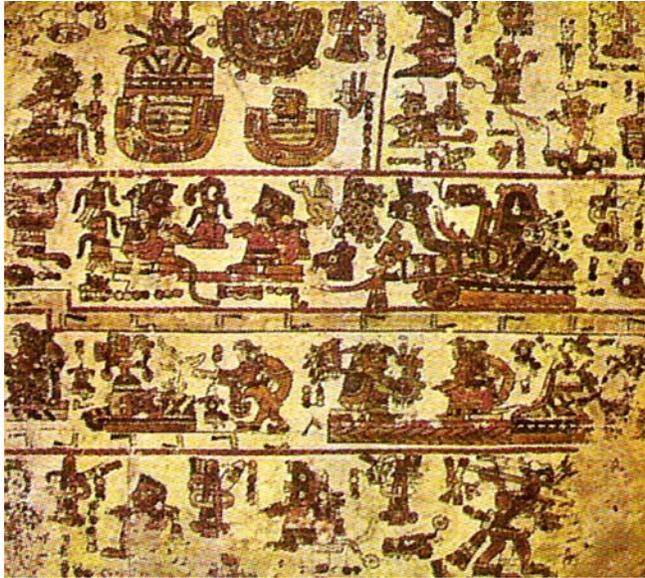
Los códices mixtecos son notables no sólo por su magnífica factura y belleza. Lo son por la importancia de su información histórica que resguardan. Estas composiciones pictóricas que asombran por su riqueza iconográfica, narran el devenir de los pueblos y señores mixtecos en tiempos antiguos, una de esas historias, el trayecto al poder y el ulterior ocaso del Señor 8 Venado, constituye una de las más fascinantes epopeyas conocidas de la época prehispánica.



Códice Becker I. Es histórico, de Tututepec, Oaxaca. Elaborado en piel. Plegado a manera de biombo, tiene 16 hojas, divididas en tres fragmentos, pintadas en uno de sus lados. 18.7x386.4 cm.



Códice Bindobonense (Viena). Ritual, calendárico e histórico. Oaxaca, Hecho en piel. Plegado a manera de biombo. Tiene 52 hojas pintadas en ambos lados y cubiertas de maderas originales. 22x26 cm.



Códice Bodley. Histórico. Oaxaca, hecho en piel. Plegado a manera de biombo. Tiene 23 hojas, 20 están pintadas en ambos lados. 26x29 cm.



Códice Colombino. Histórico, Tututepec, Oaxaca. Hecho en piel, plegado a manera de biombo. Tiene 24 hojas, divididas en cuatro fragmentos, pintadas en uno de sus lados. 18.5x25.5 cm. Largo total: 606 cm.



Códice Selden. Histórico, Oaxaca. Hecho en piel y plegado a manera de biombo. Son 20 hojas pintadas en uno de sus lados. 27.5x27.5 cm.



Códice Nuttall. Oaxaca, hecho en piel. Plegado a manera de biombo. Tiene 47 hojas pintadas en ambos lados. 19x25.5 cm.

Lectura del Códice Nuttall

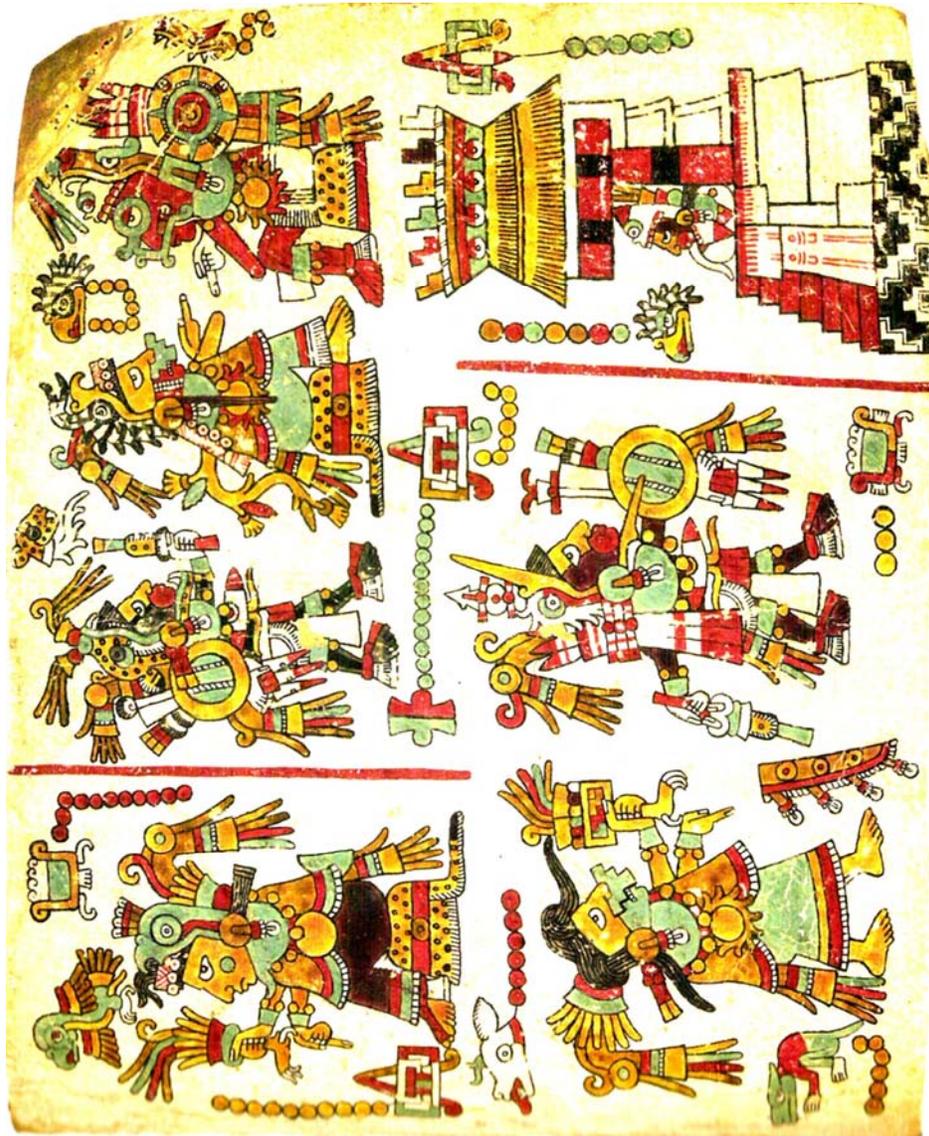


Lámina 42, padres hermanos y nacimiento de 8 Venado

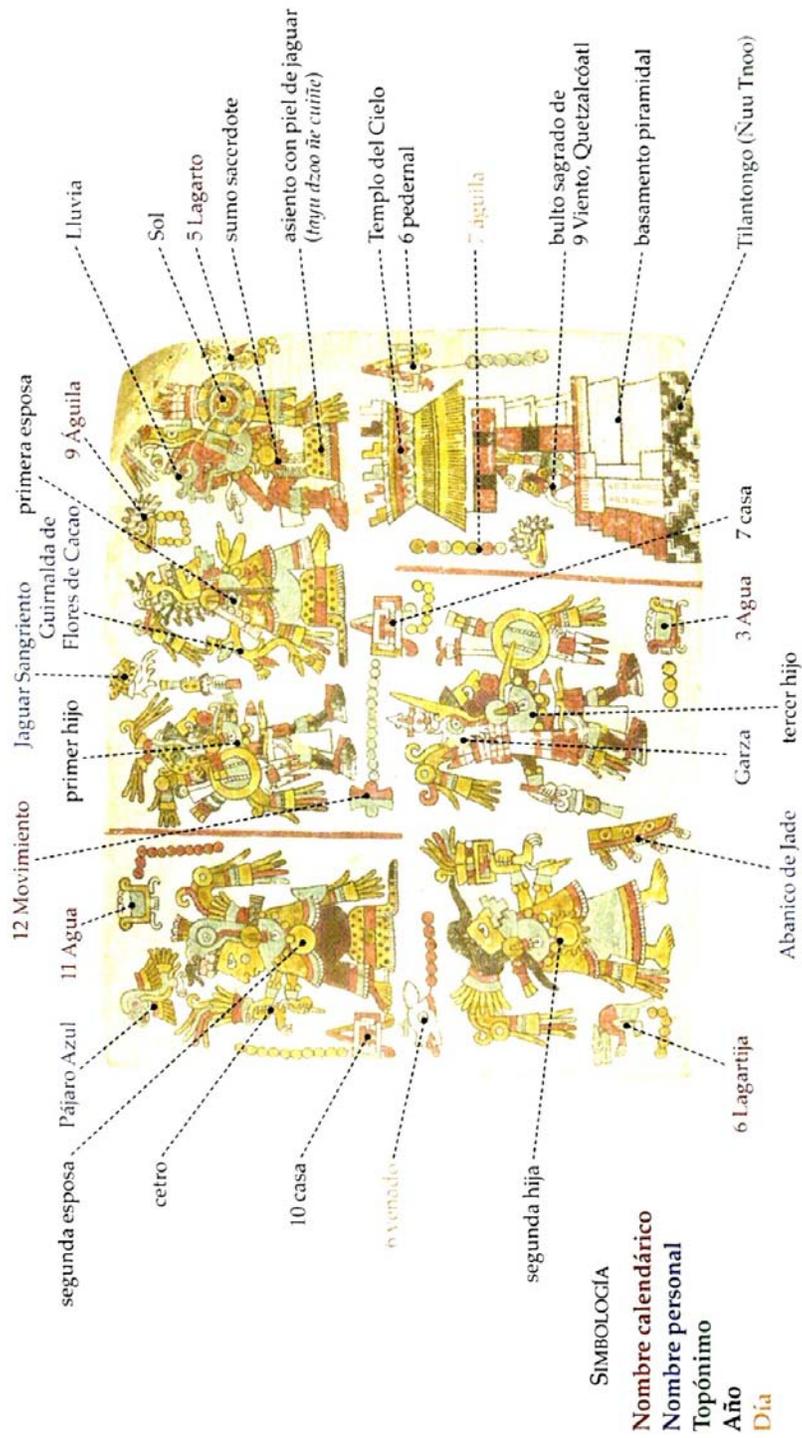
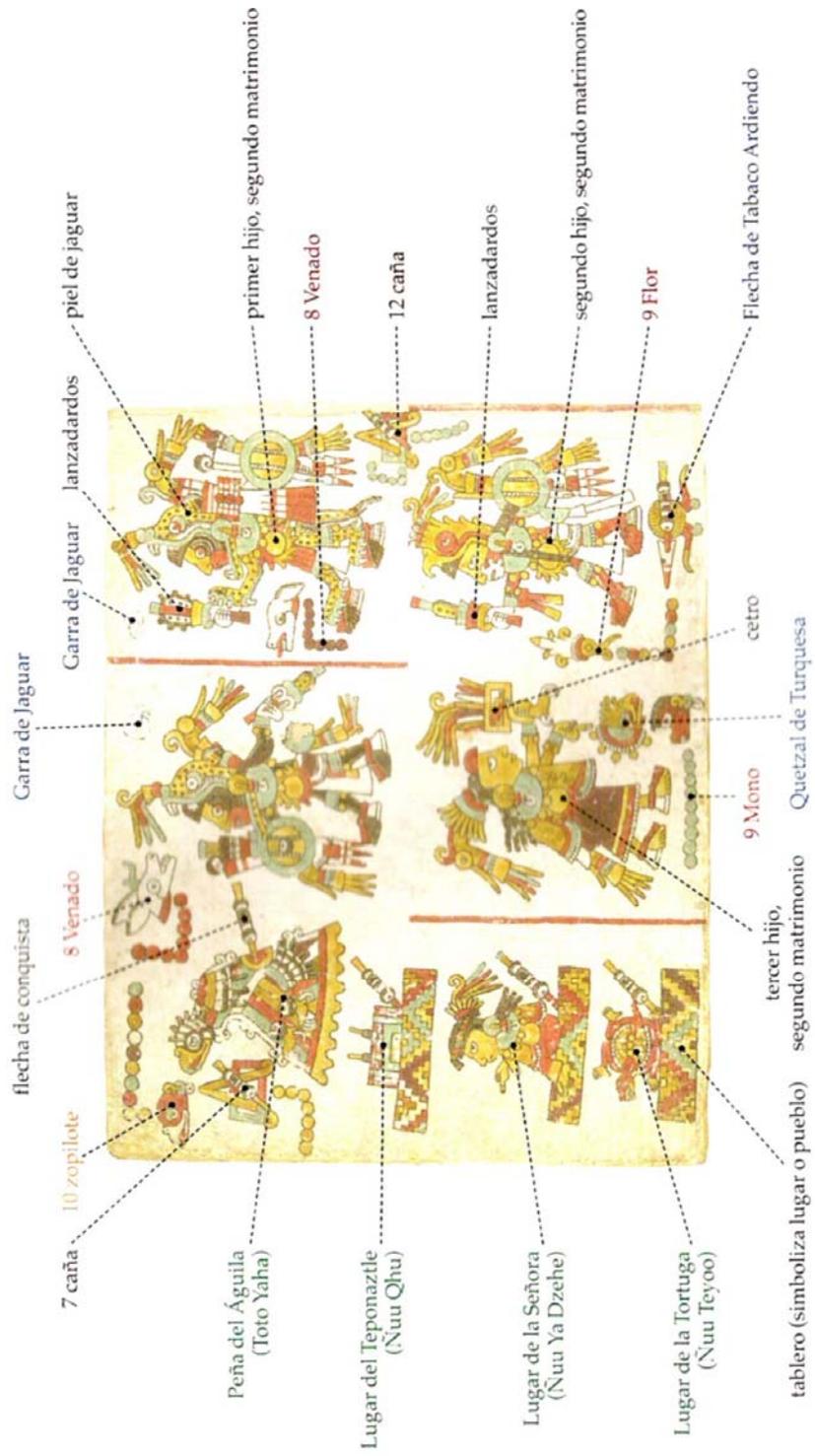




Lámina 43. Primeras conquistas.



Los Códices Aztecas

La caída de Tenochtitlan, no solo significó la destrucción de la ciudad mexicana, también fue la destrucción total del acervo de documentos pictográficos. Tal pérdida se refleja en la inexistencia de códices prehispánicos mexicanos cuyo fechamiento no deje lugar a dudas. Desafortunadamente, no existe ningún documento del que se tenga la certeza de que fue pintado por los antiguos tlacuilos, por lo que las referencias que permiten determinar la fecha de los documentos se toman básicamente de los códices mixtecos o de los del grupo Borgia.

El fechamiento ha causado verdaderas polémicas entre los investigadores, cuyos argumentos se basan en la mayoría de los casos en el análisis iconográfico de los elementos representados enfocado en si existe o no sombreado, en la perspectiva, el uso del espacio y sobre todo, en las variantes presentes en la representación gráfica, así como en la existencia de glosas o anotaciones en caracteres latinos.

Tres documentos mexicanos han sido objeto de polémica y discusión con relación a su origen real: el *Códice Borbónico*, la *Tira de la Peregrinación* o *Códice Boturini* y la *Matrícula de Tributos* o *Códice de Moctezuma*.

El Códice Borbónico

Es un documento pintado de acuerdo con la tradición indígena, que se caracteriza por el delineamiento de sus dibujos en negro para posteriormente colorearlos. Está pintado sólo por un lado sobre una tira de papel amate dividida en 36 láminas que miden 39x39.5 cm. El soporte fue recubierto con una capa de una solución de cal con el propósito de que se le facilitara al tlacuilo pintar la superficie. La tira se encuentra plegada a la manera tradicional, como un biombo.

De su historia sólo se sabe que en 1826 lo adquirió la Biblioteca del Palacio Borbón por la cantidad de 1,300 francos. Francisco del Paso y Troncoso planteó la posibilidad de que al salir de España hacia Francia, haya perdido en su trayecto las dos primeras páginas y las dos últimas. Su nombre se deriva del lugar donde está la biblioteca del cuerpo legislativo de Francia, el Palacio Barbón en París, donde actualmente se encuentra.

Es un almanaque azteca con anotaciones en caracteres latinos, formado por cuatro secciones en que han sido divididas para su estudio. La primera es un *tonalpohualli* o almanaque adivinatorio, cada una de sus láminas se encuentra dividida por líneas rojas y domina en la parte superior

izquierda un cuadro (viñeta) mayor que contiene, finamente dibujadas, las deidades que presiden cada periodo y que constituyen un despliegue de atuendos y atributos de gran colorido. Los signos de los días, los señores de la noche y los pájaros están pintados en cuadretes más pequeños en la parte inferior, la derecha del espacio mayor donde están pintadas las deidades.

La segunda parte muestra la asociación de los nueve señores de la noche con los días portadores de los años para un periodo de 52 años. La tercera parte es un bellissimo calendario festivo de 18 meses de 20 días, correspondientes al año 2 caña, cuando se celebraba la ceremonia para encender el Fuego Nuevo. En esa sección están pintados los rituales que se realizaban en cada fiesta. La cuarta parte repite un siglo de 52 años que lleva a un nuevo año 2 caña y a la siguiente ceremonia del Fuego Nuevo. Se trata de un documento de gran colorido, ejemplo de la sabiduría, de la astronomía, de la religión y de la idiosincrasia del México antiguo, así como de la maestría de los antiguos tlacuilos o pintores.



Códice Borbónico, azteca, p,22. Elaborado con papel indígena. Plegado a manera de biombo. 36 hojas pintadas en uno de sus lados. 39x39.5 cm.

Algunos estudiosos como Alfonso Caso, lo calificaron como un códice "original", "anterior a la Conquista", propiamente "mexicano" o "azteca original"; sin embargo, otros sostienen que fue pintado después de la Conquista, ya que se encuentran líneas trazadas en los cuadretes de los días en la primera parte y se sugiere que eran para escribir glosas, y también se observa, influencia europea en la composición y el diseño de las láminas. En todo caso, se establece como fecha probable de manufactura el periodo anterior a 1540, lo que señala una época muy temprana, en la que los pintores de la escuela tenochca conservaban muy fresca todavía la escritura tradicional.

Tira de la Peregrinación

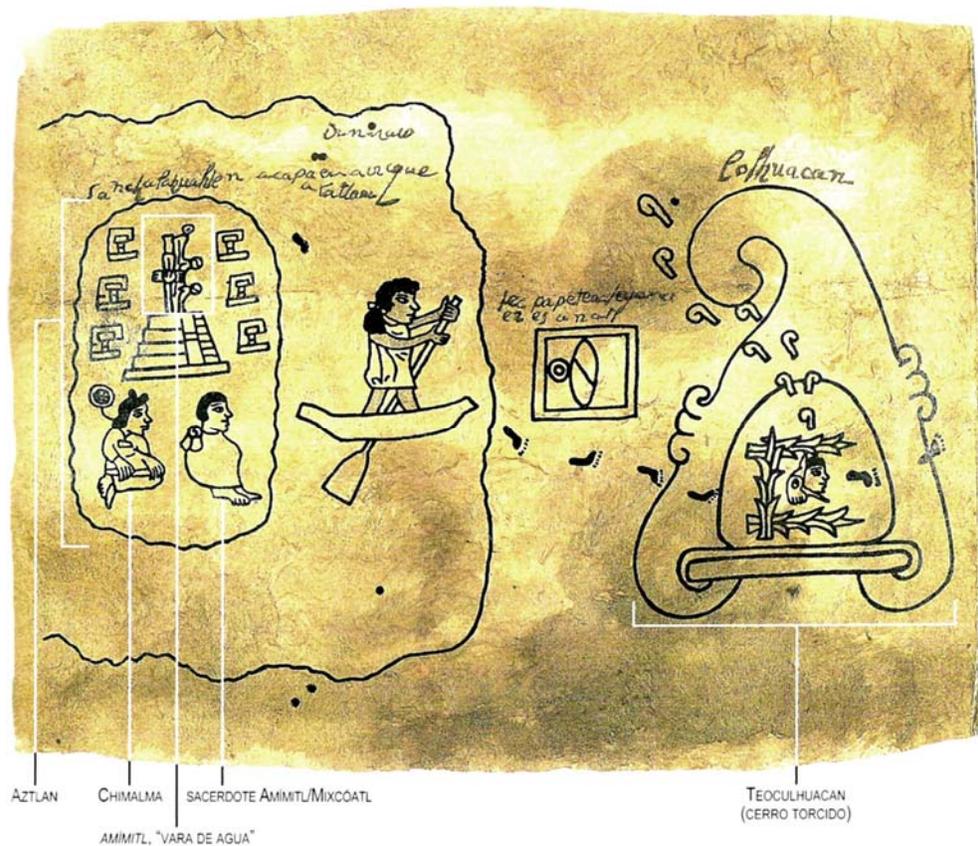
Se le conoce también como Códice Boturini o Tira del Museo. A diferencia del Borbónico, es un documento finamente pintado en negro, con ausencia de color. Es una tira de papel cortaza o amate doblada como biombo, pintada sólo en una de sus caras. Contiene 21 láminas de 19.8x54.9 cm.

Está catalogado como un documento del género histórico en donde se registran fechas y eventos de importancia. Este documento original si se encuentra en México. Su contenido se refiere a la migración de los aztecas, desde la salida de Aztlan y todo el recorrido hacia el centro de México, hasta su sometimiento al Señor de Culhuacan.

La Tira de la Peregrinación es un documento pictográfico que se resguarda en la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia y puede considerarse el manuscrito por excelencia de la mexicanidad. Es el más temprano sobre la migración azteca, ya que se ha establecido que se elaboró entre 1530 y 1541. Por otra parte, su versión histórica fue la más utilizada a lo largo de los siglos XVI y XVII por distintos cronistas. Se halla reproducida en grandes dimensiones en el patio central del Museo de Antropología, en la ciudad de México, proyectando esa imagen de que la nación mexicana se identifica con los mexicas y su historia.

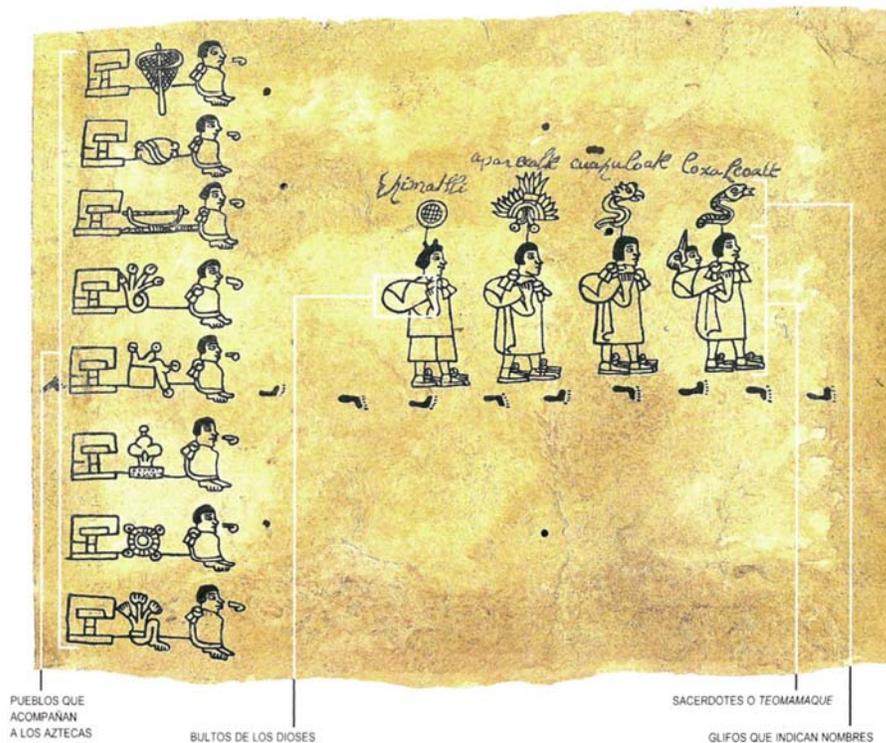
La versión de la historia de la *Tira* viene a ser así una de las más conocidas, comentadas y utilizadas para abordar la historia de los aztecas (gente de Aztlan), futuros mexicas (habitantes de México). Sin embargo, los estudios con los que contamos son básicamente descriptivos, lo que explica que su versión histórica siga generando hoy en día grandes interrogantes. El documento consta de 21 láminas y media, de las cuales las cuatro primeras son fundamentales para reconocer los objetivos del documento. Aquí un ejemplo de cómo se lee.

En Aztlan destaca un templo en cuya parte superior se ve un glifo con una especie de vara, flecha o caña con agua que se supone debe leerse como *amímitl*, "vara de agua". A sus pies hay dos personajes: un hombre sin glifo y detrás de él Chimalma¹, que se encuentra sentada y a quien se le reconoce por su glifo de un escudo. Los aztecas abandonan Aztlan para llegar a Teoculhuacan, en donde se harán acompañar por 8 pueblos y 4 sacerdotes o teomamaque, quienes cargan un bulto de su respectivo dios.



Esta es la representación de Aztlan, con Mixcóatl y Chimalma a los pies del templo de Amímitl, que a su vez era la vara del dios Mixcóatl.

¹ Chimalma era la esposa del dios chichimeca Mixcóatl, dios de la caza y la guerra. Esta representación de una mujer atrás de un hombre indica que se trata de una pareja. Si la figura, como en este caso se ubica a los pies de un templo, entonces es un sacerdote, es decir, el sacerdote de Mixcóatl.



Los aztecas salen de Teoculhuacan, lámina II.
En esta lámina los aztecas parten acompañados por ocho pueblos y cuatro sacerdotes, se percibe claramente como cada uno de ellos carga lo que se entiende como un saco en donde resguardan a su dios respectivo.

Se debe considerar que en el pasado prehispánico, los códices se elaboraron a partir de otros documentos o manuscritos pictográficos, tomando fe uno u otro aquello que era de interés para el propósito del documento. Esta forma perduró en la Colonia, lo que explica que se relacionen los hechos en diferentes fuentes. Los aztecas en este caso, desearon resaltar su herencia con el dios Mixcóatl, para enfatizar su herencia chichimeca² y su condición guerrera, para ser un pueblo respetado y temido.

² Es este uno de los motivos por lo que algunos historiadores califican este códice como puramente mexicano, por la filosofía que encierra, de superioridad y orgullo nacionalista, sin embargo tiene una doble lectura, pues al reconocer a los aztecas como una cultura superior a todas las de mesoamérica, la conquista española adquiere un nivel de importancia mayor por las dificultades evidentes en dominar a una nación de estas características, lo que también podría ser un argumento que califique a este códice como colonial.

Matrícula de Tributos

Al igual que los dos anteriores, este códice también sufre de la discusión de su fechamiento. Está formado por 16 hojas de papel amate que mide 42x29 cm. Sus elementos básicos son los topónimos o nombres de lugar de los pueblos sometidos por los mexicas y los tributos que debían pagar. Se encuentra resguardado por la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia de la ciudad de México.

Se supone pintado entre 1511 y 1512, pero por el formato podría ser un documento colonial temprano, tal vez copia de alguna matrícula anterior.

Conserva características de los documentos de la tradición indígena, como los diseños de los dibujos en color negro y su coloración posterior, el registro de topónimos, el uso del sistema vigesimal para la anotación de las cantidades de tributos y el registro de bienes.

No hay elementos europeos en el dibujo, como iglesias, frailes, conquistadores, caminos de herradura o animales de tiro. La incorporación de glosas en caracteres latinos, como en los otros dos códices explicados anteriormente, pudieron ser añadidos después para la mejor comprensión de los europeos, es decir, son códices intervenidos.



**Matrícula de Tributos. Provincia de Quauhtitlan.
Corrección de la hoja de papel, lámina 6.**

El diseño de material didáctico

Los Códices Testerianos

Se llaman Códices Testerianos al grupo de documentos pictóricos indígenas tradicionales, realizados durante la Colonia, en general bajo la forma de pequeños cuadernos o cuadernillos que contienen la doctrina y el catecismo cristianos, y que fueron realizados en pictografías. El papel es europeo y las pequeñas hojas se obtuvieron cortando en varias secciones horizontales las hojas venidas de España.

Sobre ellos se han forjado varias historias. Se creyó que eran obra de frailes franciscanos llegados a la Nueva España en la primera etapa de la Colonia. Después se afirmó que reflejaban un sistema pictórico inventado por un religioso llamado Jacobo de Testera, que fue capellán del rey Francisco I de Francia. A este fraile deben su nombre.

Se asegura que Testera había ideado un medio más fácil para transmitir los conocimientos de la fe católica a los indígenas por medio de imágenes. Se supone entonces que el "*inventor*" es europeo y que el sistema pictórico o los dibujos derivan directamente de la iconografía cristiana.

Pero si se comparan las imágenes de estos cuadernillos con las de los libros europeos de la época, se advertirán muchas diferencias. El estilo mismo de aquéllas no podrá encontrarse en la España del siglo XVI, ni existe algún equivalente de estos cuadernos en otros países de Europa, con páginas llenas de relatos transcritos exclusivamente en imágenes. Con un diseño cercano a la historieta, en donde la imagen es fundamental.

La evangelización mediante imágenes

Desde el principio de la Colonia, los franciscanos hicieron esfuerzos para utilizar las imágenes en la enseñanza del cristianismo. El lenguaje y la retórica visual van a ser fundamentales para la comunicación y el proceso evangelizador. Las iglesias van a ser construidas en donde antes se hallaban las deidades indígenas, sustituyendo a dios por santos que se asemejan en cuanto a sus actividades o características adquiridas. Por ejemplo, San Isidro, que tiene la facultad de modificar a las lluvias, va a ocupar el lugar geográfico que correspondía a Tlaloc, que funcionaba como una deidad relacionada a las lluvias y a la fertilidad agrícola.

Otra estrategia se puede claramente observar en los cuadros pictóricos que se encuentran en las iglesias, no solo cumplen una función de diseño de interiores, también ambiental y sobre todo, didáctico. Las pinturas generalmente narran historias religiosas o describen características y virtudes de la fenomenología cristiana. De tal suerte que, esto permite que se de una cultura del bien y del mal, del Dios todo poderoso con cada una de sus manifestaciones³ e incluso de los demonios adversarios⁴, creando así, los parámetros visuales necesarios para la facilitación de la evangelización.

La evangelización, un acercamiento a la educación especial

En la obra de fray Diego de Valadés⁵ se aprecian grabados con religiosos que están catequizando a los indígenas, apoyándose en cuadros. Los frailes les señalan por medio de las pinturas detenidamente cada una de las escenas y personajes que allí aparecen de acuerdo con las enseñanzas que les transmitían. Labor doblemente difícil, porque para desempeñarla los europeos debían aprender la lengua de los indígenas, y éstos la nueva iconografía, el español y el latín. Además, no era tan fácil para unos enseñar y para otros aprender ideas y conceptos provenientes de las religiones indígena y católica.

Los frailes, tendrían que ser entonces personas muy preparadas en el arte de catequizar, mediante estrategias pedagógicas y didácticas que les permitieran trabajar con sus nuevos discípulos, en un entorno y contexto completamente ajeno para ambos protagonistas. No debe de haber sido un problema menor traducir al náhuatl términos tan complejos y con tantos matices de la teología como los misterios y dogmas del catolicismo.

Los franciscanos pudieron constatar que algunos indígenas asistían a las lecciones del catecismo llevando hojas de papel "indiano" en las que fijaban, por medio de sus "figuras y caracteres", las oraciones cristianas y que incluso durante la confesión se servían de registros similares para hacer la relación de sus faltas y pecados. En estos dos casos, transcripción y lectura debían hacerse en náhuatl.

³ Dios Padre, Dios Hijo y Dios Espíritu Santo.

⁴ El "Diablo", que constituye una amenaza constante equiparada a los dioses paganos del México conquistado. Su presencia es fundamental, atemoriza al nuevo discípulo, "Satán" es pervertido, perverso y pervertidor.

⁵ *Handbook of Middle American Indians*, figs. 5 y 6.

Los indígenas que así actuaban eran tlacuilos que conocían el sistema de escritura mesoamericano. Ellos fueron asimilando e integrando nuevas imágenes, términos y conceptos en sus propias lenguas y sistema pictórico. Los fueron adaptando, en cuanto a estilo, al conjunto de su convención plástica, que en cierto modo se amplificaba, se modernizaba y además, de alguna manera se enriquecía al tratar de incorporar y de integrar en las tradiciones propias una nueva cultura, una nueva religión y filosofía.

El tlacuilo como creativo

En realidad, los que "inventaron" el nuevo sistema fueron los tlacuilos nativos, que eran conocedores de las dos convenciones plásticas y de los dos sistemas de transcripción de su lengua. Las "imágenes" de los documentos cristianos hechos por los indígenas son un nuevo sistema mixto "inventado" o "*descubierto*" por ellos, un producto de la fusión dentro del sistema tradicional de la escritura indígena, de los atributos y signos cristianos para transcribir en el idioma autóctono⁶ los textos necesarios que llevaran a conocer las bases indispensables del cristianismo a fin de llegar a ser un "buen cristiano".

En las imágenes "testerianas" se aprecia fácilmente que nacieron de un conocimiento profundo del sistema indígena de escritura, al que se adaptaron los elementos de la iconografía Cristiana con pleno conocimiento de causa y según las necesidades de transcripción en la lengua náhuatl. Por eso se vale suponer que fueron tlacuilos ya cristianizados los "inventores" de esta nueva expresión dentro del sistema de escritura indígena tradicional⁷.

Así, estos materiales, los códices testerianos constituyen una evolución y un enriquecimiento, porque se evoca y especializa la escritura pictórica en los conceptos e ideas de la nueva fe, expresados en palabras nahuas. No una degradación.

El sistema pictórico testeriano es entonces una de las ramas del tipo de escritura que floreció en la época colonial en los manuscritos religiosos cristianos, y que perduró hasta el siglo XVIII.

⁶ Lo autóctono, se refiere a lo original, a lo primero como cultura, de ninguna manera se puede usar de manera peyorativa.

⁷ Durante el siglo XVIII y XIX muchas obras pictóricas de artistas indígenas ahora se conservan como "anónimas", debido a que no tenían derecho de firmarlas. Esto era algo muy común en muchas acciones y disciplinas desarrolladas por los indígenas, incluso el mestizo padecía de lo mismo. Al mestizo que lograba burlar esa situación era un tramposo, conocido en el siglo XV y XVI como, "pícaro".

Un estilo nuevo en el formato y contenido

La originalidad de los manuscritos testerianos hizo que desde el principio los especialistas los clasificaran en una sección diferente, aparte de los demás documentos pictóricos tradicionales. No obstante que son del siglo XVI, prefirieron clasificarlos y colocarlos en un grupo homogéneo y los separaron del corpus de los manuscritos pictóricos indígenas mesoamericanos. Desde la composición y el arreglo mismo de sus páginas, se apartan totalmente de las producciones europeas.

En ellos los relatos pictóricos se inician en el reverso (verso) de una hoja, y continúan en el anverso (recto) de la siguiente. En Europa empezarán en el anverso de la hoja y seguirían en el reverso de la misma. Aunque el orden y el sentido de la lectura van de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, los relatos se extienden dentro de bandas horizontales marcadas por trazos negros que siguen la disposición mencionada anteriormente.

En el "censo" de John Glass⁸, los documentos testerianos tienen dedicada una sección especial, que facilita el estudio de los manuscritos. Sin embargo, falta todavía una investigación que trate de situar los diferentes estilos pictóricos, para saber si estas variantes plásticas corresponden a regiones, épocas o tal vez incluso a lenguas indígenas diversas. No se sabe todavía si los dibujos fueron realizados conforme a las estructuras de varias lenguas autóctonas, o si se utilizó exclusivamente el idioma náhuatl, como lengua oficial de la catequización católica en la Nueva España.

La Doctrina Christiana

La Doctrina Christiana, contiene enseñanzas de la fe católica que se debían transmitir a un neófito para transformarlo en un "*fiel cristiano*". Sorprenden la claridad de sus pictografías, está fechado, contiene el nombre del tlacuilo y todo el libro está anotado en náhuatl transcrito en caracteres latinos. Aunque se ha podido comprobar que las notas en caracteres latinos son posteriores a las imágenes y que no siempre son lecturas de las mismas. Es un documento de gran formato. Aparecen las oraciones de la Virgen María, el rezo del Santo Rosario, los mandamientos, las bienaventuranzas, etc.

Queda por hacerse el estudio estilístico de las imágenes de los cuadernillos y ficheros, glosarios, catálogos y diccionarios con una tipología de las variantes plásticas de los signos, glifos e iconos de estos pequeños

⁸ John B. Glass. *A Survey of Native Middle American Pictorial Manuscripts. Hand Book of Middle American Indians*, vol. 14. s/n.

manuscritos. Se podrían así analizar, leer y comparar entre sí glifos antiguos y glifos nuevos, tradicionales y cristianos, dentro del mismo tipo de oraciones y frases. Esta investigación aportaría mucho al estudio estilístico o plástico, porque cada signo testeriano es, como los glifos tradicionales más antiguos, una pequeña composición plástica de formas y colores. Definitivamente, muchas ideas de investigación podrían surgir de estos trabajos.

El diseño de cuadernillos

La Doctrina Christiana, es el único de estos códices que se ha conservado como manuscrito de gran formato, todos los demás son de pequeñas dimensiones. Estos últimos se reprodujeron abundantemente y por ello sobrevivieron varios ejemplares. El propósito de estos pequeños documentos era que se pudieran guardar y transportar fácilmente para que se les consultara cuantas veces fuera necesario y de esa manera se pudiera aprender los nuevos conocimientos. Por ello se concibieron como prácticos manuales. Su dueño los podía leer en náhuatl porque sabía hacerlo.

Desde luego que no todas las personas que poseían manuscritos testerianos podían elaborarlos, dibujarlos y anotarlos, porque para esto tendrían que haber sido tlacuilos, pero sí los podían leer.

La lectura de las pictografías testerianas se enseñaba a un gran número de personas, sobre todo la de estos documentos que apoyaban la conversión de los indígenas y aseguraban la práctica del cristianismo entre los nuevos católicos.

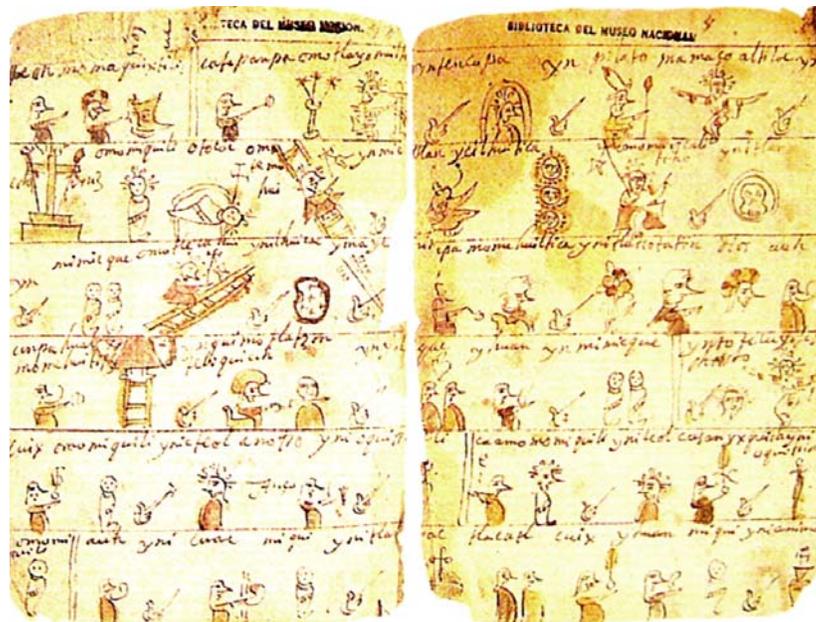
El que sabía leer la imagen testeriana y poseía un catecismo se convertía en catecúmeno de un grupo de indígenas, a los que ayudaba a progresar en el aprendizaje de la nueva fe. Por ello la circulación de los catecismos testerianos era muy intensa y su utilización era constante. En los manuscritos que aún se conservan se notan las marcas del uso continuo que se les daba. Un extraordinario material didáctico⁹. A pesar de las diferencias de estilo, las imágenes de doctrinas y catecismos, por más tardías que sean, siguen siendo, como todas las demás, imágenes mesoamericanas que corresponden al sistema de escritura indígena tradicional, y constituyen el

⁹ De los pequeños catecismos, el más conocido es el que se atribuye a fray Pedro de Gante, del cual se han realizado dos ediciones en España. Una de ellas de gran fidelidad y lujo, que contiene un estudio analítico con un enfoque teológico muy detallado. Se considera a este sacerdote como el autor, no sólo de este documento sino de todo el sistema, que entonces ya no sería "testeriano" sino "gantiano". Sin embargo, la firma de fray Pedro de Gante que aparece en el código era únicamente de posesión y no de autoría.

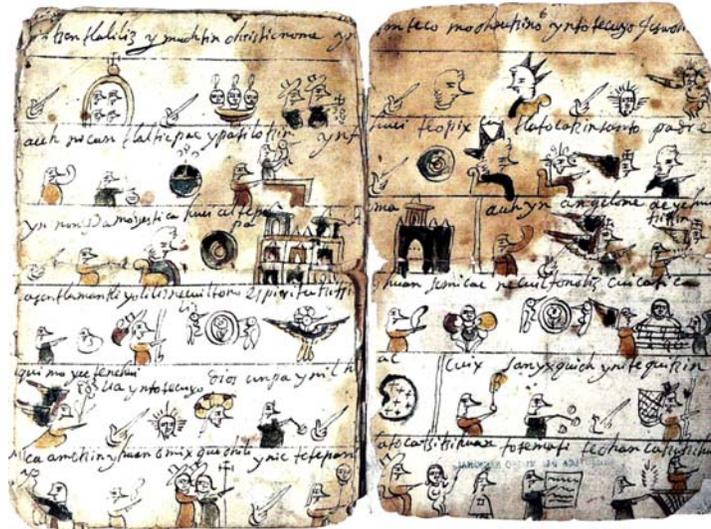
texto mismo de estos documentos, que debía ser leído directamente en el idioma en que se escribieron. Las notas en caracteres latinos, intercaladas entre los dibujos, corresponden solamente a un intento de lectura, a veces mal hecho, de las pictografías.



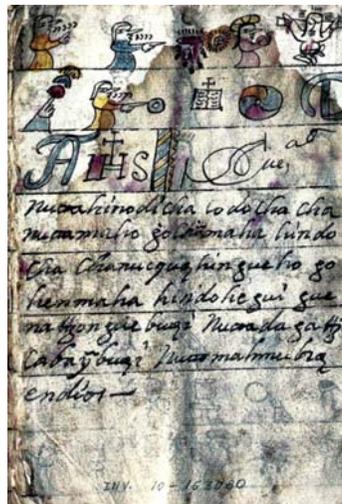
Catecismo de fray Pedro de Gante, en donde se observa una imagen acorde a la frase “de nuestros enemigos líbranos”.



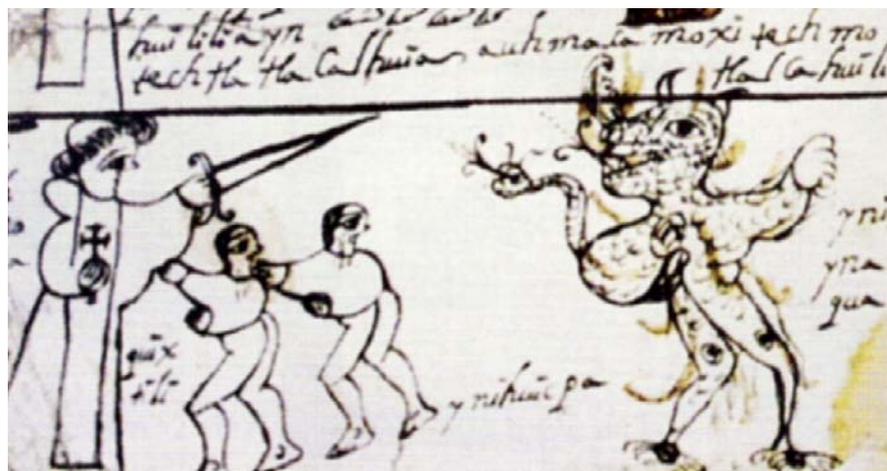
Los códices testerianos contribuyeron a la evangelización
De manera didáctica, pues transmitían los contenidos doctrinales del
cristianismo, con el fin de acercar a los indios a las palabras latinas, o
españolas que se aprendían en el catecismo.
Las imágenes y glosas en latín y náhuatl, elaboradas por *tlacuilo*s en el reverso
y anverso del papel, se dividían mediante líneas, de manera similar a los
códices mesoamericanos antes de la conquista.



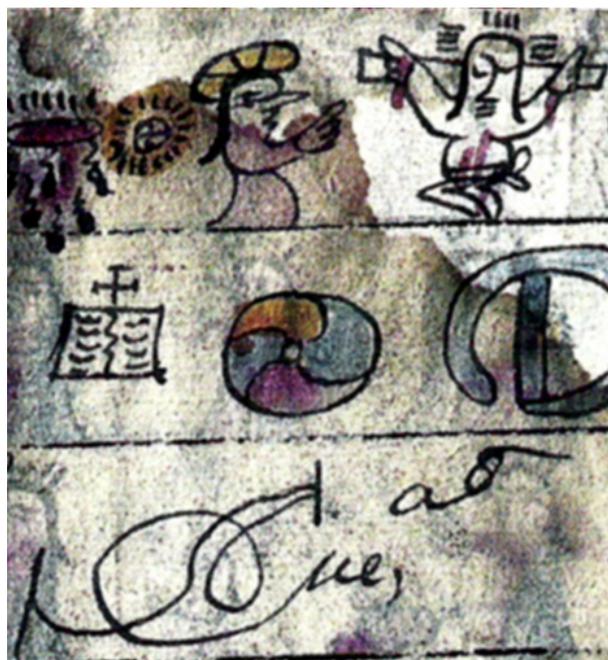
Fueron pintados los manuscritos en el reverso y anverso del papel, esto los convierte en libros con una propuesta única, pues los aparta de los libros tradicionales europeos, aunque siguen el mismo sentido de lectura que se emplea cuando se escribe con caracteres latinos. Las imágenes y glosas se dividen mediante líneas, no importando si son en náhuatl o latín.



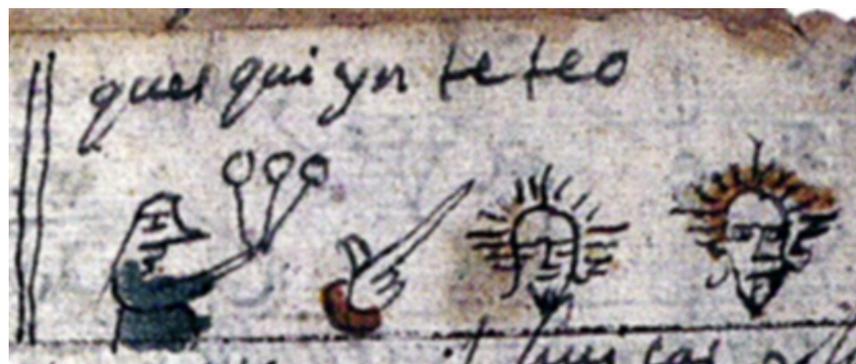
Libro de oraciones. Aunque se atribuye a un español el diseño de estos materiales, es lógico suponer que el profundo conocimiento que los pintores o tlacuilos prehispánicos tenían de su sistema de escritura, les permitió adaptar la iconografía cristiana a las necesidades de la lengua náhuatl.



Detalle del Padre Nuestro de la Doctrina Cristiana, "líbranos de todo mal". La figura demoníaca aparece compuesta en forma de monstruo híbrido, con serpiente, cuernos, garras y fuego de su boca.



Detalle del libro de Oraciones, se percibe claramente la imagen de un Cristo, interesante resulta el detalle, al enfatizar la sangre que derrama de manos y torso.



Detalle del Catecismo de Gómez de Orozco, aparecen dos rostros divinos.



También detalle del Catecismo de Gómez de Orozco, en donde aparece constantemente el rostro divino, algunas figuras en tronos y ángeles.

La iconografía y la iconología en los códices

Iconografía

La palabra iconografía deriva del griego *eikon*, “imagen”, y *graphos*, “escritura”. La iconografía es el estudio del significado de las imágenes y ha desempeñado un papel primordial no sólo en la comprensión de las expresiones artísticas de Mesoamérica, sino también en la de su historia, tradiciones religiosas y valores sociales.

Aunque hoy en día la iconografía es considerada como un quehacer propio del historiador de arte, en la práctica esto se remonta en Mesoamérica, a los años inmediatamente posteriores a la Conquista. Ya desde entonces, los europeos en Nueva España, deseosos de conocer más a los pueblos recién descubiertos que intentaban someter, pedían a los nativos que identificaran y explicaran las formas representadas en sus manuscritos, vasijas, esculturas y arquitectura.

Para entender el proceso iconográfico complementado con la iconología, partiré del ejemplo de una investigación realizada por Cecilia F. Klein¹⁰⁹ sobre el simbolismo de una escena en un documento de la plástica colonial temprana: el *Mapa de Cuauhtinchan No. 2*.

El estudio específico de dos detalles que aparentemente no son tan importantes en este mapa y que a la postre son fundamentales para la comprensión en general del contenido: un disco rojo y una pierna empalada. Elementos clave para descubrir la identidad de la figura principal de la escena, con lo cual la imagen se ubica en el contexto de los valores y tradiciones existentes en el momento de su creación. Ejercicio propio de la hermenéutica.

Con frecuencia, estos primeros iconógrafos escribieron junto a las imágenes pintadas las respuestas que se les daban, aunque esta primera interpretación del testimonio indígena estaba inevitablemente distorsionada por las necesidades, experiencia y tendencias de los europeos.

¹⁰⁹ Cecilia F. Klein es profesora de historia del arte prehispánico y colonial temprano en la Universidad de California, Los Ángeles. Autora de numerosos artículos sobre arte azteca y editora de *Gender in Prehispanic America* (2001), publicado por Dumbarton Oaks.



Los españoles escribieron notas o comentarios adicionales junto a las imágenes de algunos códices realizados por los indígenas. A estas acciones que desde la conquista se realizaban, se les puede considerar como iconográficas, al intentar descubrir el significado de las imágenes. El Códice Telleriano-Remensis (folio 14v) es un ejemplo de ello, en la imagen se puede observar como fue tachada la palabra Patecatle y se escribió Tlahuizcalpantecuhtli.

La comparación iconográfica

Los testimonios coloniales de la primera etapa, acerca de los nombres o el significado de los objetos o acontecimientos representados en imágenes son particularmente importantes, ya que antes de la Conquista casi ninguno de los pueblos mesoamericanos tuvo lo que hoy llamamos “escritura” o bien utilizó una forma de escritura que no ha podido ser plenamente descifrada.

Esto es un problema para los iconógrafos, quienes por definición dependen del lenguaje y los textos para entender las imágenes¹¹⁰, el comunicador visual se nutre de estos descubrimientos y del estudio de cómo solucionó el problema de comunicación el artista en turno.

La comparación de signos y símbolos que conservan características comunes y que son de diferentes fuentes, sirven como referencia para la identificación de significados.

Interpretación de la escena de la “salida”, en el mapa de Cuauhtinchan. Metodología de Seler

Para Eduard Seler muchas de las formas pictóricas eran sencillamente símbolos o metáforas visuales de conceptos clave que podían decodificarse. Cuando a Seler se le escapaba el significado de una imagen recurría a los documentos escritos que creía que podían explicada o a otras imágenes que se le asemejaban. Esta estrategia queda clara al ver cómo han interpretado los mesoamericanistas la escena de la esquina superior izquierda del Mapa de Cuauhtinchan No. 2.

¹¹⁰ No es de extrañar que el hombre que desarrolló aquello que se ha convertido en el acercamiento por excelencia a la iconografía de Mesoamérica haya sido un lingüista: Eduard Georg Seler.

Seler estudió filología en Alemania (su país natal) disciplina que a finales del siglo XIX se ocupaba sobre todo de la evolución e interrelación de las lenguas. La formación filológica de Seler explica cómo llegó a ser un iconógrafo de tanto éxito, puesto que la iconografía, tal y como lo señala Christine Hasenmueller, es una "filología de imágenes".



El Mapa de Cuauhtinchan No. 2, aparentemente fue pintado a mediados del siglo XVI. En éste se narra la migración de siete pueblos nahuas, entre los que destacan los cuauhtinchantlacas.

En la esquina superior izquierda, en recuadro blanco, se observa la escena en la que los toltecas piden ayuda a los habitantes de Colhuacan-Chicomóztoc (Cerro torcido de siete cuevas), el legendario lugar de origen nahua. Los glifos que aparecen junto a las cuevas identifican a sus habitantes como los ancestros de los grupos que habitaron Puebla.

Se trata de un documento pintado al estilo prehispánico en una hoja de amate. Elaborado a mediados del siglo XVI, por un artista nativo. Se muestra la historia de la migración en el siglo XII de siete grupos nahuas de Puebla, entre los cuales predominaba el conocido como cuauhtinchantlaca. En la mitad izquierda del *Mapa*, un grupo de toltecas regresa a su antiguo hogar, Colhuacan-Chicomóztoc, para solicitar apoyo militar y expulsar a quienes ocupaban entonces la gran ciudad de Cholula.

En el centro de la mitad derecha, los cuauhtinchantlacas, después de abandonar su lugar de origen, ayudan a los toltecas a arrebatar Cholula a sus enemigos y fundan su ciudad, Cuauhtinchan, donde se cree que fue pintado el *Mapa*.

Los estudiosos familiarizados con el método de Seler rápidamente identificaron el motivo, con sus siete cavidades interiores casi redondas, como el legendario lugar de origen nahua llamado Colhuacan-Chicomóztoc, “cerro torcido-siete cuevas”.



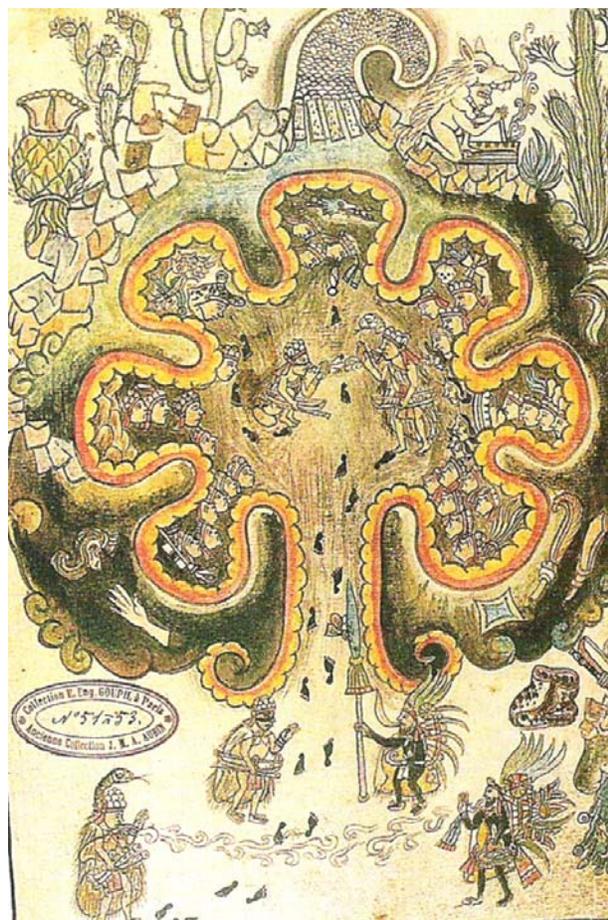
Éste es el detalle del mapa, en el se observan las siete cavidades interpretadas como cuevas con sus respectivos habitantes, y a la entrada del cerro, aparece una mujer con un círculo rojo en la espalda.

Éste símbolo es el que se explicara en su interpretación.

El surgimiento del Anahuac, la famosa leyenda que difundieron los mexicas, o que se atribuye a ellos como herencia de su fusión chichimeca-tolteca.

Primero, para apoyar su identificación, se compara¹¹¹ con una escena muy semejante del folio 16r de la *Historia Tolteca-Chichimeca*.

¹¹¹ Como es una escena muy repetida en los códices que narran la historia del surgimiento del Anáhuac, se tomó como referencia. Este proceso es uno de los más usados para el estudio iconográfico de los códices.

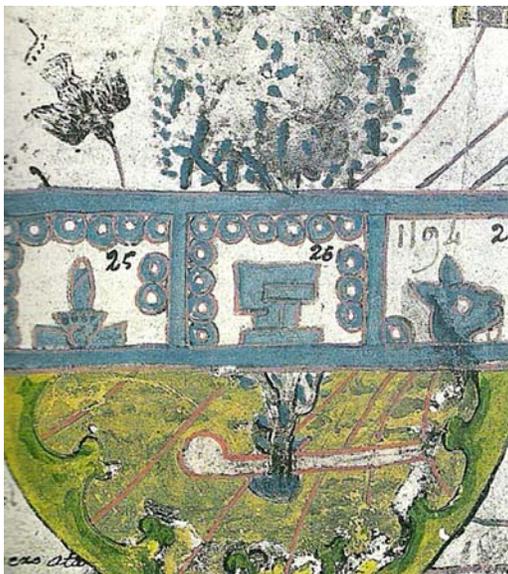


Ésta es la representación de una escena semejante a la del Mapa de Cuauhtinchan No. 2, es el f. 16r de la *Historia Tolteca-Chichimeca*. Aquí los líderes toltecas se dirigen a los habitantes de Colhuacan-Chicomóztoc. A diferencia del mapa, la historia contiene un texto en náhuatl que indica claramente que la montaña representa a Colhuacan-Chicomóztoc.

Esta escena fue pintada en Puebla más o menos por las mismas fechas que el *Mapa*. A diferencia de éste, la *Historia* va acompañada de un texto en náhuatl que indica claramente que la montaña del folio 16r, con las cimas torcidas o dobladas y las siete concavidades, representa a Colhuacan-Chicomóztoc. Tanto este texto como los glifos nominales localizados junto a las siete cuevas del *Mapa* identifican a sus habitantes como los ancestros de los siete grupos étnicos que poblaron Puebla en algún momento, entre ellos los cuauhtinchantlacas.

En el *Mapa*, los ancestros están representados como hombres vestidos con pieles de animales, para denotar su vida simple. Los que llevan arcos y flechas son presuntos cazadores y el hombre al centro del interior de la montaña, con jícaras para tabaco e incensarios, es aparentemente un sacerdote.

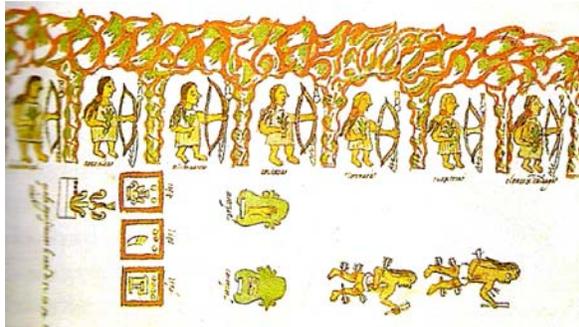
Otras imágenes semejantes:



Chicomóztoc, “Lugar de las siete cuevas”. Códice Mexicano.



Chicomóztoc, “Lugar de las siete cuevas”.
Historia de las Indias de Nueva España, Capítulo II, de Fray Diego Durán.

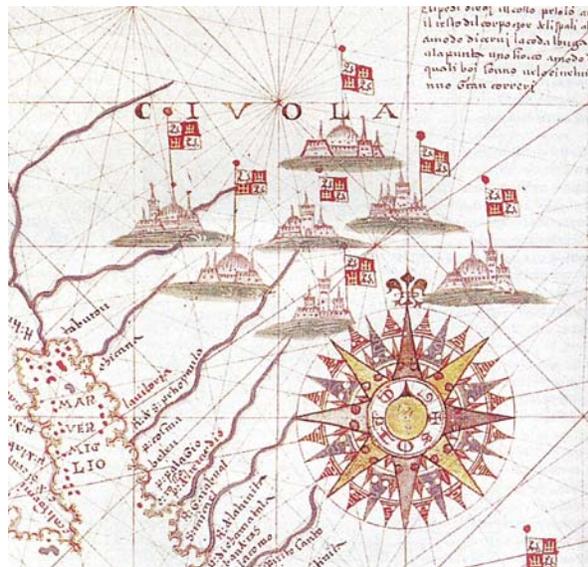


Chicomóztoc, “Lugar de las siete cuevas”. Códice Vaticano, A, f. 66v.

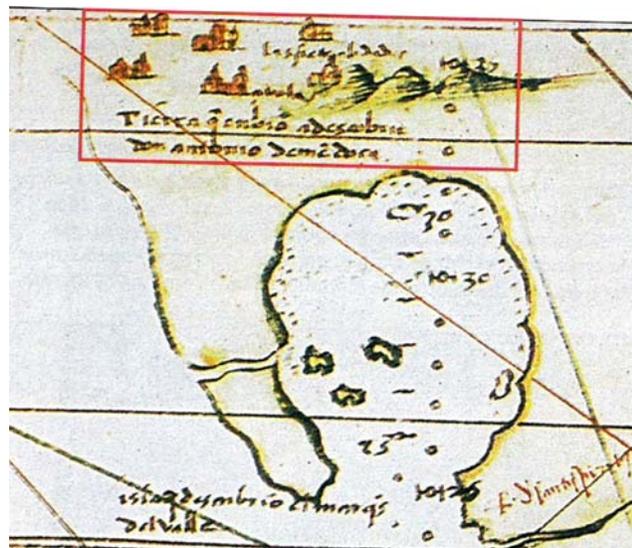
Era muy importante este sitio en la cultura nahua, para los pueblos que habitaban la cuenca de México, y Puebla y Tlaxcala, pues tenían su origen en este lugar, vagamente localizado en el Norte, del que sus ancestros habían partido para emprender una larga migración. Este mito generó tal vez otro, el relacionado a las 7 ciudades fundadas por los Siete Obispos de Portugal que huyendo de los moros llegaron a estos territorios. Surgen las 7 ciudades de Cibola, en donde las riquezas eran extraordinarias. Mito colonial que motivó una frenética búsqueda de los españoles durante más de 50 años.



Última lámina de la descripción de la ciudad y provincia de Tlaxcala, de Diego Muñoz Camargo. Se explica la participación de los tlaxcaltecas en la expedición a Cibola de Vázquez de Coronado, representada como una construcción con 7 puertas. El dibujo, con un personaje armado en cada entrada, se asemeja al Chicomóztoc del Mapa de Cuauhtinchan.



Norteamérica, 1578, de Joan Martines. Esta interpretación en el mapa utiliza los símbolos cartográficos convencionales de la época. Este mapa está trazado al más puro estilo europeo.



Elaborada por Alonso de Santa Cruz (1542), probablemente ésta es la representación cartográfica más temprana de las Siete Ciudades de Cibola, basada en los informes del padre Marcos de Niza.

La alegoría y el uso de la iconología

Los iconógrafos han relacionado esta escena de “la salida” con otras narraciones sobre migraciones nahuas que funcionaban como importantes alegorías (utilizando la iconología¹¹²). Por ejemplo, para un mexica que habitara en la Cuenca de México, la partida de Colhuacan-Chicomóztoc, que fue ordenada y conducida por Huitzilopochtli, permitía justificar su dominio imperial sobre gran parte de México, pues se le consideraba de influencia divina o del destino divino y por lo tanto, inevitable.

Esas historias sobre el origen sirvieron como parábolas de la superioridad étnica y la autoridad política, en un entorno donde el poder y los privilegios dependían de manera estrecha de la herencia familiar, la pertenencia étnica y la superioridad militar.

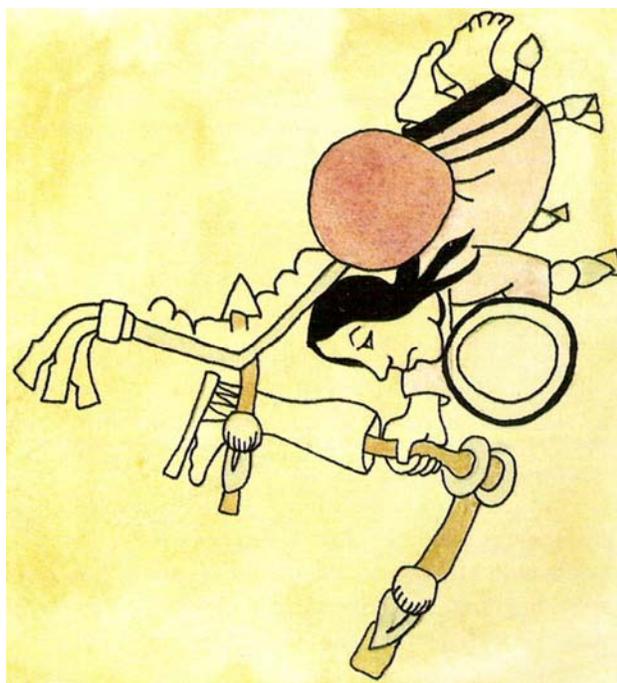
La mujer “voladora” del disco rojo

Para mostrar la manera en que la iconología refuerza el análisis iconográfico, se analizará nuevamente el detalle del *Mapa*, el objeto de estudio es ahora la figura que conduce a los ancestros desde sus cuevas en la montaña.

Este personaje desciende de cabeza, con los pies descalzos, juntos y arqueados hacia atrás, y parece salir volando del interior de la montaña. Por eso le han llamado “La mujer voladora”

Es claro que la figura no representa al líder de la migración mexicana, Huitzilopochtli, como se podría pensar de primera intención. No es así, pues lleva un vestido largo y tiene el pelo de mujer: largo y suelto. Salvo el escudo de guerra de la mano izquierda, la mujer porta objetos muy distintos de los que suele llevar Huitzilopochtli, el primero de los cuales es un gran disco rojo delineado en negro que lleva en la espalda, del que sale un bastón emplumado.

¹¹² El historiador alemán de arte Erwin Panofsky, quien huyó a Estados Unidos de la persecución nazi, recalcó la importancia de asociar las imágenes con una alegoría o una historia en particular. Panofsky se ocupó sobre todo del arte renacentista italiano, cuando pintura y escultura se referían con frecuencia a la mitología greco-romana y a la Biblia. A diferencia de Seler, cuyos trabajos rara vez iban más allá de la simple descripción y comparación, Panofsky defendía una tercera etapa de investigación durante la cual el iconógrafo situaba la imagen en el contexto de las ideas, valores y tradiciones del tiempo y el lugar de su creación, etapa altamente especulativa del proceso iconográfico a la que llamó iconología.



A esta representación se le ha llamado “la mujer voladora”, pero nada que ver con el significado. Aparentemente guía a los migrantes fuera de Colhuacan-Chicomóztoc. Ella porta un disco rojo en la espalda y sostiene una vara con una pierna empalada.

El segundo objeto es una vara o poste que porta en la mano derecha, donde está empalada la mitad inferior de una pierna humana, aún calzada. A la fecha no se ha identificado ninguno de esos objetos. Para entender del todo la escena de la “salida” del *Mapa* se debe hacer una investigación iconográfica de cada uno de estos objetos, usando la iconología propuesta por Erwin Panofsky.

El disco rojo

Lo primero que se debe saber es que el disco rojo y la pierna empalada no aparecen en ninguna otra parte del *Mapa*, y que en la *Historia Tolteca Chichimeca* tampoco aparece mención alguna de una mujer que condujera a los migrantes desde Colhuacan-Chicomóztoc.

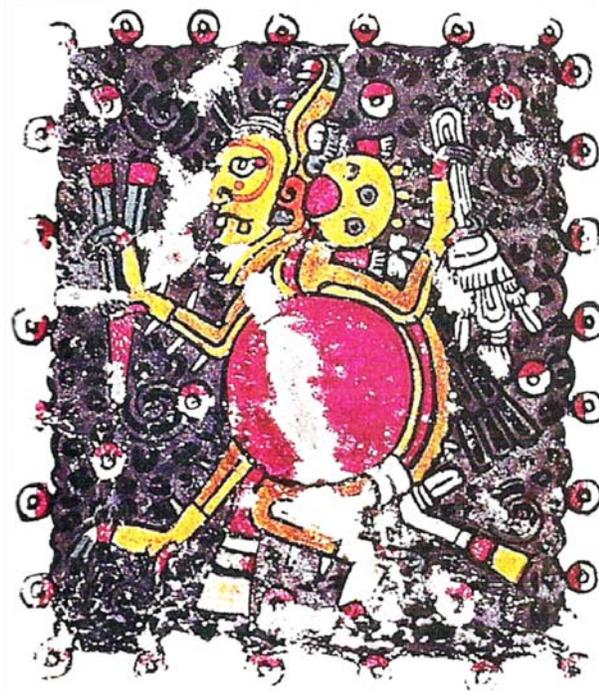
Para esclarecer la identidad del personaje, el iconógrafo debe acudir a otras fuentes e imágenes, de preferencia del mismo periodo.

La fuente que más posibilidades ofrece es el *Códice Borgia*, del Posclásico Tardío, ya que algunos investigadores creen que fue pintado en Puebla, tal vez en la región de Cuauhtinchan. Sólo en el *Códice Borgia* hay otras figuras asociadas a un disco rojo bordeado de negro: en la lámina 35, se ve a dos individuos con un gran disco rojo en el torso y un templo oscuro decorado con discos rojos, en la sección donde se muestran los viajes de Venus por el inframundo.



En esta lámina 35 del códice Borgia aparecen dos ancianos (a,b) con atuendos que se han identificado como de cocodrilo y encima tienen un círculo rojo. Mientras que en el Templo (c), se percibe claramente como está cubierto de discos o círculos rellenos rojos y símbolos de Venus.

Se trata de ancianos que visten atuendos de cocodrilo y ambos se han identificado como dioses creadores primordiales. Se creyó que representaban al viejo dios creador nahua, Tonacatecuhtli, “señor de nuestra carne (maíz)”.



El Dios viejo y creador Tonacatecuhtli o Cipactónal, quien tiene un disco rojo en la espalda. En esta imagen del Códice Borgia aparece representado contra el fondo de un cielo lleno de estrellas

Otros investigadores los han identificado con Cipactónal, “cocodrilo (¿el día?)”, una deidad que parece ser que señoreaba sobre los primeros humanos. Independientemente de cuál sea el dios representado, ambos estuvieron relacionados, por ejemplo, Tonacatehecuhtli era el patrón del día 1 cocodrilo. Ambos nombres, como la palabra náhuatl para día: *tonalli*, contienen la raíz *tona*, que significa “estar caliente (o) asoleado”. Podría ser que en esas figuras se hubiere combinado el disco rojo con los atuendos de cocodrilo para indicarnos su nombre. O tal vez al representar las propiedades abstractas de calor y brillo, podría haber funcionado como un signo o símbolo de la palabra *tona*.

Cuando los iconógrafos elaboran una propuesta tan especulativa, buscan datos para corroborarla.

En el *Códice Borgia* encontramos indicios de que el disco rojo de la mujer significa el sonido y las propiedades de la palabra *tona*.

En varias láminas del manuscrito hay hileras de círculos rojos con separaciones regulares, delineados en negro, que corren a lo largo de una página o sección. En cada caso hay 12 discos rojos que acompañan al signo del primer día de una trecena; así, cada disco en el grupo representa a uno de los 12 restantes



Las dos filas de discos rojos señaladas en los recuadros rojos de la lámina 56 del Códice Borgia fueron utilizadas repetidamente para llevar las cuentas de las trecenas, cuyos signos de día de inicio aparecen en las columnas a los lados de la imagen.

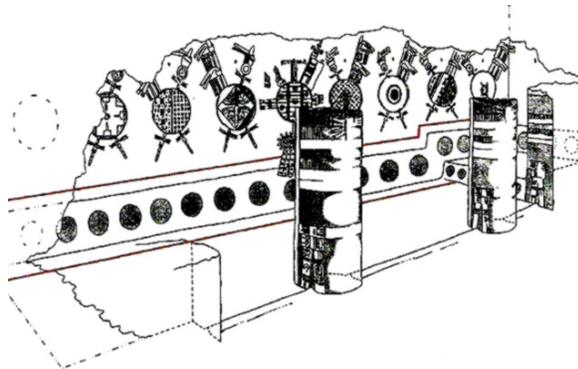
Esto es significativo puesto que la palabra náhuatl para día fue *tonalli*, la cual contiene la raíz *tona*.

En el folio 12r del *Códice Mendocino*, el signo para el pueblo llamado Tonalí ymoquecayan, “lugar donde el calor se va” según los investigadores, consta de una pierna humana sobre cuatro círculos blancos con centro rojo y delineados en negro. Se supone que los discos representan la palabra *tonalli* en Tonalí ymoquecayan.



Folio 12r del Códice Mendocino. El signo usado para el pueblo llamado Tonali ymoquecayan “Lugar donde el calor se va” esta formado por una pierna humana sobre cuatro círculos blancos con centro rojo y delineados en negro.

En el mural interior del muro oeste de una cámara de Tehuacán Viejo, Puebla, hay más pruebas de que el círculo rojo significa *tona*; ahí se ve una hilera de discos rojos bajo una serie de grandes escudos de guerra. Los investigadores, en 1994 llegaron a la conclusión de que el cuarto, abierto al este y al Sol naciente, representa la capa del cielo habitada por el dios Tonatiuh, cuyo nombre incluye también la raíz *tona*. Según ellos, los guerreros que servían al Sol usaron el cuarto como armería. En caso de estar en lo cierto, los discos rojos del friso inferior, como símbolos de *tona*, pudieron haber servido para identificar el cuarto como una casa del Sol.



Este es un esquema del Mural de los Chimales (escudos), de Tehuacan Viejo, en Puebla. En el se pueden observar en la cenefa una hilera de círculos rojos. A este lugar se le ha identificado por su alineación y por su iconografía, como la casa del Sol naciente

Interpretación

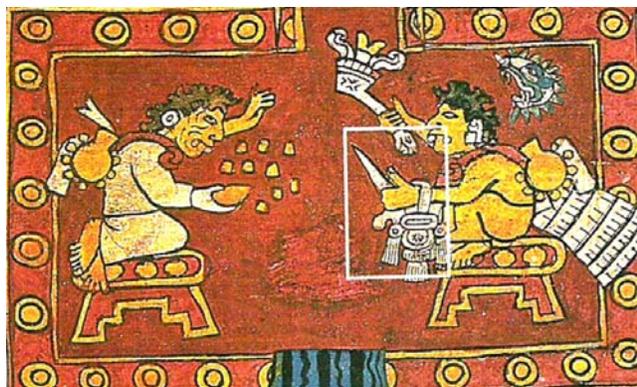
La mujer del *Mapa* lleva un símbolo con la palabra *tona*. Tal vez para indicar que se le llamaba Tonan, “nuestra madre”, una forma muy difundida entre los nahuas para referirse a la diosa madre primordial. Varios documentos coloniales de Puebla identifican como diosa principal de esa región a la diosa creadora nahua Cihuacóatl, “mujer serpiente”, a quien los mexicas llamaban Tonan o Tonantzin, “nuestra madre”.

Con base en documentos coloniales, se sabe que Cihuacóatl es descrita como la deidad más importante en Puebla. Según la *Relación de Cuzcatlán*, la diosa fue particularmente útil a esa comunidad cuando iban a la guerra. Esto tiene sentido con la representación de la mujer “voladora” del *Mapa*, la cual lleva un escudo de guerra, guía a su pueblo fuera de Colhuacan-Chicomóztoc y lo conduce a la batalla.

La pierna empalada

Aunque se han localizado más imágenes de discos rojos en la misma región donde fue elaborado el *Mapa*, el bastón con la pierna empalada es un motivo prácticamente único en los registros gráficos mesoamericanos. Los ejemplos más similares aparecen en algunas esculturas y pinturas de Mesoamérica, en las que se ven individuos que portan un fémur.

En la lámina 21 del *Códice Borbónico*, elaborado en el Centro de México en el siglo XVI, se ve con un fémur al dios creador Cipactónal.



En las piernas se concentraban los poderes de una persona. En esta lámina 21, del Códice Borbónico se observa al Dios Cipactónal con un fémur, una bolsa de incienso y un incensario.

La costumbre de conservar el fémur de otra persona se relaciona con la creencia común de que en las piernas se concentraban los poderes especiales de una persona. Esto explicaría también la práctica común entre los nahuas de conservar el fémur de algún enemigo importante como trofeo militar. Según el franciscano Bernardino de Sahagún, durante la festividad del mes *tlacaxipehualiztli* los guerreros mexicas separaban el fémur de un cautivo sacrificado, lo envolvían, y lo colocaban en lo alto de un palo. El bulto, llamado *maltéotl* “dios cautivo” o “divino cautivo”, protegería sin duda al nuevo dueño, pues se guardaba en casa de quien había apresado a la víctima y era allí donde la esposa suplicaba por la seguridad del marido cuando éste partía nuevamente a la guerra.



Códice Florentino, libro II, Folio 26v. Esta imagen explica como durante la festividad del mes *tlacaxipehualiztli* los guerreros mexicas colocaban el fémur envuelto de un cautivo sacrificado (*maltéotl*) en lo alto de un palo como símbolo de protección.

Otros fémures se convertían en raspadores o percutores de tambor y algunos de ellos se adornaban ricamente con incisiones o grabados. Estos instrumentos se usaban en las danzas de victoria o en los funerales de los guerreros caídos. Tal vez para los descendientes del primer dueño del fémur, el sonido de estos instrumentos debió haber sido humillante, pero para sus nuevos dueños era signo del triunfo y la apropiación de los poderes del enemigo. En un mito nahua se cuenta de una pierna cercenada, pero aún con

carne, que era usada para obtener similares poderes militares o protectores. En tiempos de la Conquista, los mexicas golpeaban la tierra con una pierna desprendida de una estatua de Chalco, situado al sur de Tenochtitlan, para impedir el avance de sus enemigos. La estatua representaba a la diosa Chantico-Cuauhxólotl, “en el fogón con dos cabezas”, quien por lo general es considerada como una variante de Cihuacóatl-Tonan. Como diosa del fuego, Chantico-Cuauhxólotl, al igual que Cihuacóatl-Tonan, estaba asociada al calor y a la luz brillante. Llevaba en la espalda un objeto que simbolizaba un hato de rayos, como la mujer “voladora” del *Mapa*. Bajo el nombre de Chicanauí Itxcuintli, “nueve perro”, era patrona de los lapidarios de las cercanías de Xochimilco, cuya labor, según Sahún era pulir ciertas piedras con tal arte que “sacaran de sí rayos de luz” o dieran “brillo” o “resplandor”.

Hipótesis

Es probable entonces que la pierna que lleva la mujer “voladora” del *Mapa* sea la pierna desprendida de la estatua de Chantico-Cuauhxólotl. Esta hipótesis se refuerza por la sandalia del pie, decorada con una hilera de triángulos negros y angostos. Estos muestran que la sandalia era de las que se llamaron *itzcactli*, “sandalia de obsidiana”, usadas según Sahagún por la diosa Chicanauí Itxcuintli. En el *Tonalámatl de Aubin*, lámina 18, la diosa que suele identificarse como Chantico-Cuauhxólotl usa estas sandalias distintivas.

En otra leyenda mexicana se sugiere que la pierna desprendible de la estatua de Chantico-Cuauhxólotl simbolizaba el sacrificio y desmembramiento de una mujer enemiga, quien al morir, se transformaba en la diosa madre.

Teoría final del significado

Este ejemplo de análisis iconográfico e iconológico de la escena de la salida del mapa de Cuauhtinchan No. 2, demuestra que es Cohuacóatl-Tonan, en el momento en que su pueblo salió de Colhuacan-Chicomóztoc para buscar un nuevo y ventajoso lugar en el mundo. Debió haber sido, un poderoso símbolo.

La iconografía tiene como premisa que una forma tiene un solo significado “cierto” en un tiempo dado. Premisa que es puesta en duda por los defensores del posmodernismo y la semiótica, quienes sostienen que toda imagen tiene significados múltiples, según quien las mire. En estos casos es importante la búsqueda de los significados de símbolos tan complejos, para entender la visión cosmogónica de estas culturas, tan diferentes a la nuestra, en la que los conceptos no son afines.

El dibujo en los códices coloniales

La sociedad mexicana fue conquistada no sólo en el aspecto bélico. Al proceso de conquista cultural se denominó conquista espiritual. La religión y las costumbres fueron cambiando y mezclando al mismo tiempo que las razas. Los códices coloniales, aquellos que fueron elaborados por mexicanos, pero por orden de españoles, son una muestra clara de dicha mezcla. El estilo, la técnica incluso, fue modificada. A continuación un ejemplo, tomando como referencia este estilo, para la elaboración del Códice Florentino, de fray Bernardino de Sahagún.

Hortus sanitatis, (jardín de la salud) fuente de inspiración técnica de la Historia Natural del Códice Florentino,

El Códice Florentino proporciona gran cantidad de información sobre las antiguas creencias indígenas, pero como texto, pertenece a la tradición occidental y sólo en ella se explica plenamente.

Para valorar adecuadamente el contenido de este tipo de obra, es preciso considerar esa tradición de la que forma parte. Esopo y Babrio, Aristóteles, Plinio, Isidoro, Avicena y Alberto Magno son algunos de los teóricos de referencia más importantes de esa tradición. Los hombres del siglo XVI novohispano, tanto frailes como colegiales y caciques indios, tenían acceso a las obras de esos autores gracias a las ediciones que de ellas se habían hecho desde los inicios de la imprenta. Estos son autores que en sus estudios abarcaron temas de historia natural. Plinio escribió una Historia natural en 1481¹¹³. San Isidoro fue un autor de etimología naturista del siglo xv¹¹⁴ y también Anglicus¹¹⁵ cuenta con obra de historia natural. Alberto Magno¹¹⁶, es otro autor importante de ese siglo.

¹¹³ Caius Plinius Secundus, *Historia naturales*. Parmae, Andreas Portilla, 1481.

¹¹⁴ Sanctus Isidorus Hispalensis, *Etymologiae*. De summo bono, Venetis, Petrus Loeslein, 1483.

¹¹⁵ Bartholomaeus Anglicus. *De proprietatibus rerum*, Argentinae. Georgius Husner, 1485.

¹¹⁶ Alberti Magni, *Naturalia*.

El Códice Florentino cuenta, en su tomo o libro XI con un acervo importante del mismo tema. Es posible que Sahagún, o algún colaborador español o italiano, tuvieran conocimiento lo mismo de Aristóteles que de Plinio, Avicena o Isidoro, así mismo, contaban con la tradición enciclopédica clásica y medieval, que se conocía a través de libros más antiguos que incluían y resumían los anteriores. Tal sería el caso de la obra de Bartholomaeus Anglicus, *De proprietatibus rerum*, realizada en el siglo XIII e impresa varias veces en los siglos XV y XVI.

Existe una obra que parece que fue un modelo a seguir en el estilo de dibujo y hasta en los temas, al momento de elaborarse el Códice Florentino¹¹⁷, es otra obra del Viejo Mundo, un tratado de historia natural que parece haber sido sumamente exitoso en su tiempo, aunque en nuestros días nadie habla de él: el *Hortus sanitatis* del médico alemán Johann von Cube, escrito en el siglo XV e impreso tres veces en el mismo siglo XV¹¹⁸.

En lo tocante a la estructura de la obra, en el esquema básico de presentación de los animales (primero animales terrestres, luego aves y animales acuáticos), el libro XI del *Florentino* sigue como ejemplo al *Hortus sanitatis* y es diferente de los esquemas de exposición de Plinio, de Isidoro y Anglicus. Además, tanto el Códice Florentino, como el *Hortus* pasan a los temas de los minerales inmediatamente después de referirse a las especies vivas. Esto no se encuentra en ninguna otra obra de las mencionadas como referencia, pero sí en el *Hortus sanitatis*.

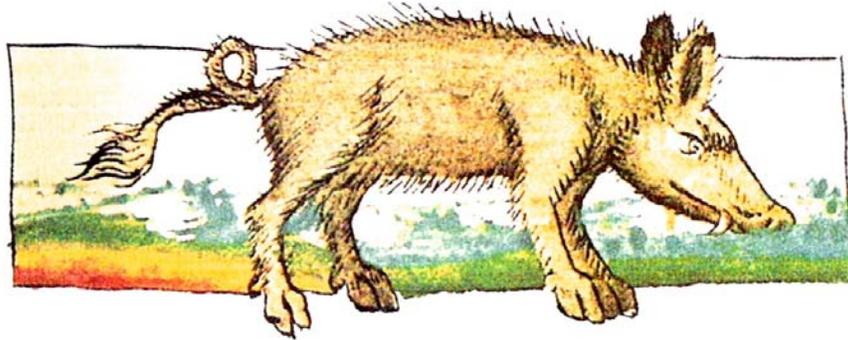
Cuando se observan las imágenes utilizadas por los *tlacuilos* de Sahagún para ilustrar el libro XI y las comparamos con los grabados que acompañan al *Hortus* en su edición de 1536, se disipa cualquier duda sobre la influencia del tratado de Von Cube en el contexto de producción de la obra de fray Bernardino de Sahagún.

Las imágenes del Hortus sanitatis

Se pueden observar algunas semejanzas formales entre figuras del *Códice Florentino* y del *Hortus*. Por ejemplo, el cerdo es bastante parecido, también puede apreciarse cierta familiaridad en las representaciones del venado, entre otras. Semejanzas en la forma.

¹¹⁷ Donald Robertson (historiador-arqueólogo) se ha referido a la obra de Anglicus y ha demostrado que sirvió como modelo en la concepción de los libros y capítulos de la *Historia general*, de Sahagún.

¹¹⁸ Johann von Cube. *Hortus sanitatis*, 1536.



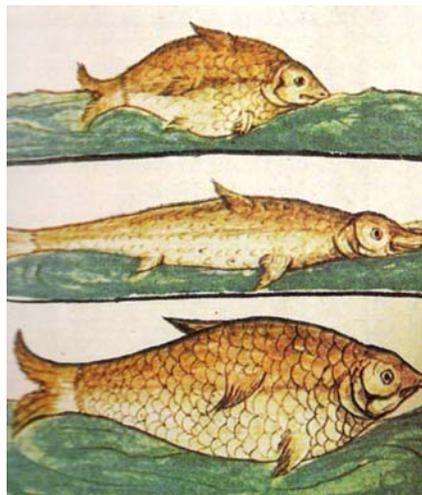
Coyámetl o puerco. Códice Florentino. Lib. XI.



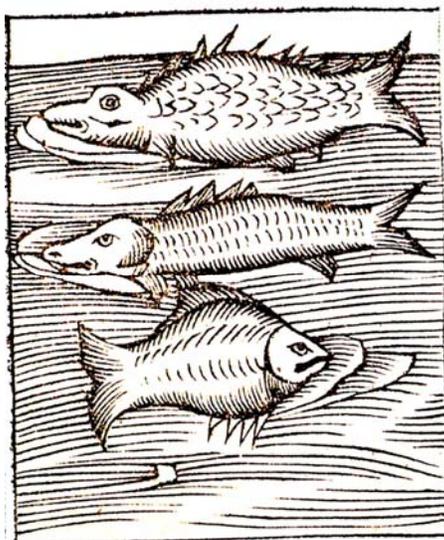
Porci agrestes. Hortus sanitatis. f. 3r.

Sin embargo, la semejanza va más allá del parecido de las figuras y afecta a la composición en su conjunto y a la tradición prehispánica en la técnica de representación visual. Aquí no hay pictografía, hay dibujo de ilustración y copiado.

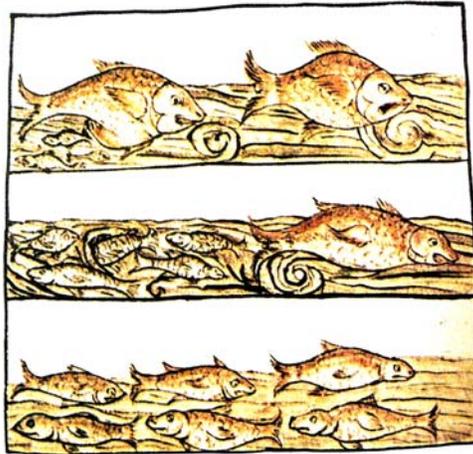
Los peces son similares, pero lo que más llama la atención es el uso de la misma composición, en niveles, uno encima del otro, e incluso el recurso de colocarlos nadando en direcciones opuestas.



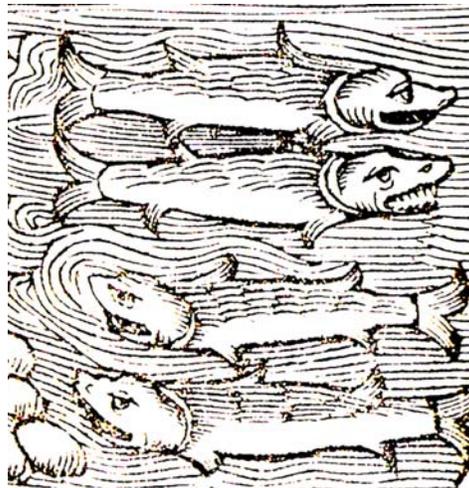
Michi o pez. Códice Florentino. Lib. XI.



Peces. Hortus sanitatis. f. 77r.



Michi o pez. Códice Florentino. Lib. XI.

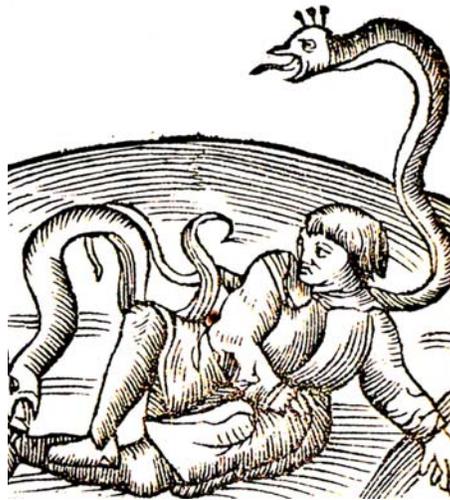


Peces. Hortus sanitatis. f. 82v.

Las escenas referentes al ataque de serpientes muestran semejanzas compositivas interesantes. La imagen del *Florentino* en la cual se ilustra el episodio del hombre que intenta ocultarse para evitar ser atrapado por una serpiente, es casi idéntica a la ilustración del *Hortus* en la cual se muestra a un hombre caído que vuelve la cabeza hacia la serpiente que se dispone a atacarlo. Da la impresión de que se hizo un traslado bastante directo, teniendo a la vista el grabado del libro de Von Cube.



Chiahucóatl. Códice Florentino. Lib. XI.



Ataque de serpientes. Hortus sanitatis. f. 24r.

También sucede lo mismo con las lombrices intestinales. Los informantes de Sahagún dedicaron un párrafo a hablar de “las lombrices que se crían dentro del cuerpo”; el párrafo fue ilustrado con la imagen de un hombre defecando: las lombrices surgen de la defecación. También el *Hortus sanitatis* se ocupa de estos parásitos, “lumbricus estuermis intestinorum”, y los representa emergiendo de un excremento reciente.

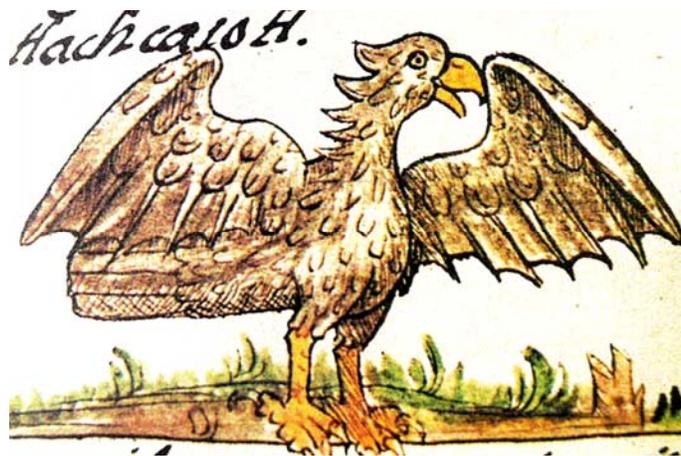


Tzoncóatl o lombriz intestinal. Códice Florentino. Lib. XI.

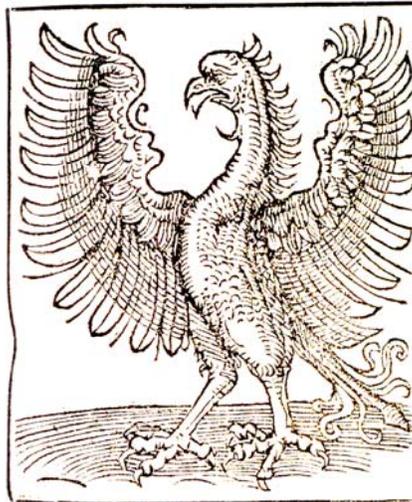


Lumbricus intestinalorum. Hortus sanitatis. f. 27r.

En ocasiones se nota que en el *Florentino* se adopta la misma estrategia que en el *Hortus* para destacar una imagen dentro de una serie o para formar una secuencia. En la mayoría de los grabados de aves del *Hortus sanitatis* éstas aparecen posadas en el piso con las alas cerradas, pero cuando se representa al águila, el rey de los animales celestes en la tradición medieval, se le colocan las alas desplegadas de modo que parece una figura heráldica de gran tamaño. Lo mismo ocurre en el *Florentino*: el águila destaca de las demás aves por su tamaño y por la majestuosidad con que abre sus alas, el modelo usado después en el XIX para representar al águila real.

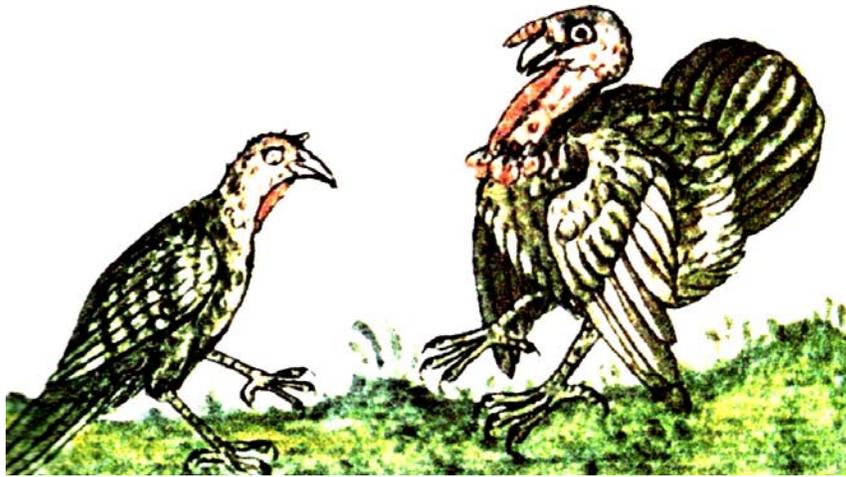


Cuauhtli, águila. Códice Florentino. Lib. XI.

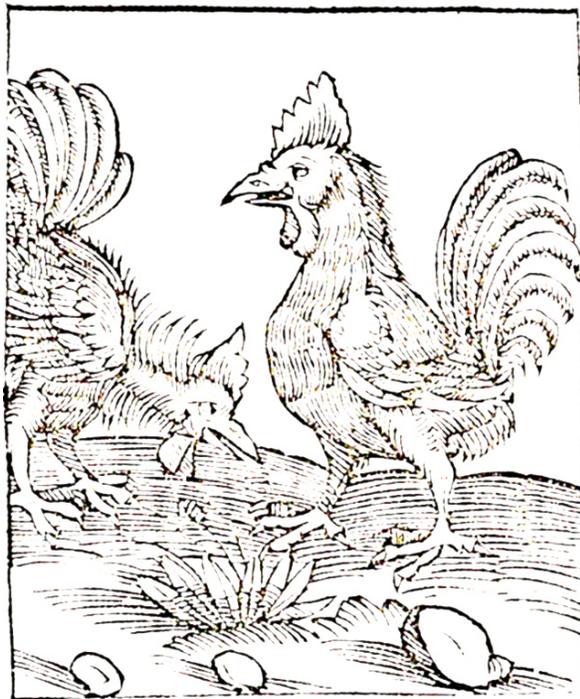


El rey de los animales. Hortus sanitatis. f. 43r.

En el *Hortus sanitatis* hay un capítulo dedicado al gallo, ilustrado con una viñeta en la que aparece un gallo frente a una gallina, en la página siguiente hay un capítulo para la gallina en el cual se habla de la reproducción y de los huevos, en cuyo caso la ilustración consiste en una gallina rodeada por sus pollos. Cuando en el *Florentino* se habla del guajolote, aparece este animal frente a una guajolota y en la página siguiente se encuentra una imagen de la guajolota con sus pollos.



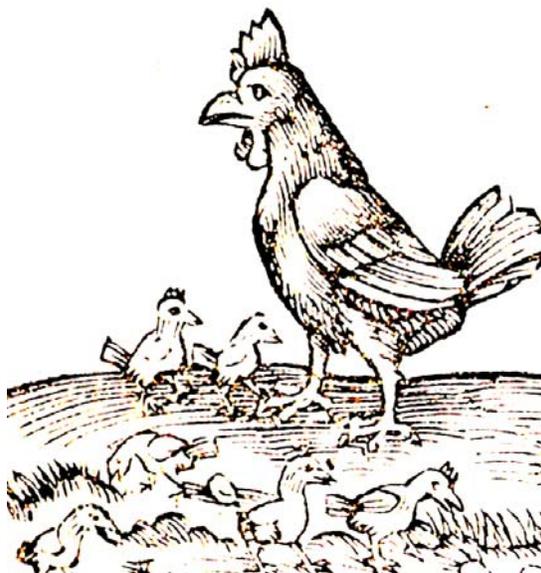
Totoli o guajolote. Códice Florentino. Lib. XI.



Gallus. Hortus sanitatis. f. 43r.



Cihuatotoli o guajolota y sus crías. Códice Florentino. Lib. XI.



Gallina. Hortus sanitatis. f. 44r.

Existe también una semejanza en el manejo de las secuencias de imágenes en el apartado dedicado a los minerales; última sección del libro XI del *Florentino* y de la obra de Von Cube.

El artista que ilustró el después de representar algunas piedras incluyó escenas de taller en las que puede verse a los artesanos fundiendo, haciendo incrustaciones, etc. Los artistas del *Florentino* adoptaron el modelo, añadieron también escenas de taller y escenas de extracción.



Artesanos. Códice Florentino. Lib. XI.



Trabajo con minerales. Hortus sanitatis. f. 98r.

Otros ejemplos

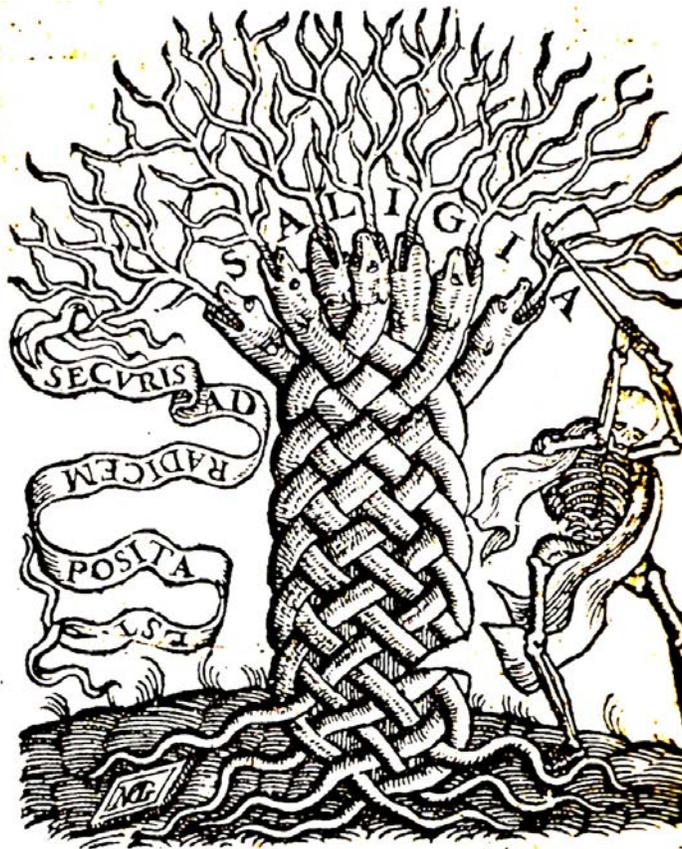
El *Hortus sanitatis* no fue el único modelo empleado para las imágenes del libro XI, y los grabados del *Hortus* sirvieron como modelos para otras imágenes de otros libros del *Códice Florentino*.

En la sección dedicada a las serpientes en el libro XI, los informantes de Sahagún incluyeron la relación del llamado *coapétlatl* o petate de serpientes. En el texto hablan de la aparición abominable y explican que había dos augurios en torno a ella: la visión del tapete podía indicar la proximidad de la muerte o alguna otra calamidad, pero si el que presenciaba la aparición se apresuraba a sentarse sobre la monstruosa estera, entonces el suceso podía interpretarse como indicio de que la persona recibiría algún cargo en el gobierno.

Las imágenes de este tapete de serpientes guardan una curiosa semejanza con el sello de un editor salmantino, muy activo durante el siglo XVI: Mathias Gastius. La afinidad consiste en que junto al tejido de serpientes del sello de Gastius aparece una imagen de la muerte, igual que ocurre en el *Códice Florentino*.



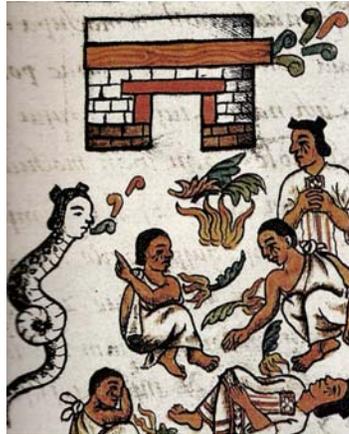
Coapétlatl o petate de serpientes. Códice Florentino. Lib. XI.



Domini Melchioris Cani. De locis Theologicis duodecim, Salmanticae, Mathias Gastius, 1563.

En el libro VIII, del Florentino, dedicado al gobierno, hay una mención del dios Cihuacóatl, a propósito de sus macabras apariciones durante el gobierno de Moctezuma Xocoyotzin. Junto al texto podemos ver una imagen de este dios, que consiste en una serpiente con cabeza humana que se curva y se yergue.

No existe antecedente en la tradición prehispánica para esta imagen. El modelo parece haber sido la fiera denominada *dracon copedes* en el *Hortus sanitatis*.



Cihuacóatl o mujer-serpiente. Códice Florentino. Lib. VIII.



Dracon copedes. Hortus sanitatis. f. 17v.

El impacto de la obra de Johann von Cube, esta de manifiesto en la obra de Sahagún, en la forma en la que se trató el orden del contenido, los temas y en el diseño de las imágenes. Lo que permite constatar que la información del libro de Sahagún es exclusivamente una visión colonial y no prehispánica, aunque los artistas e informantes hayan sido naturales de estas tierras del anáhuac. Finalmente, constituyen un acervo extraordinario de la fusión de las culturas, la dominada y la dominante, pues a pesar de los cambios impuestos se conservan los “*perfiles*” como estrategia en el dibujo prehispánico, además de los colores y algunos signos y símbolos.

Conclusión a manera de epílogo



Conclusión a manera de epílogo

La Historia Antigua de México y de su Conquista. Francisco Javier Clavijero

La cultura mexicana no se entendió como tal hasta principios del siglo XX, con el sorprendente y eficiente proyecto cultural y educativo de José Vasconcelos. El mexicanismo cultural y el nacionalismo de Estado se convirtieron en la filosofía que hoy en día pernea la discusión de nuestro pueblo mestizo que no se define entre lo prehispánico y lo español como herencia.

El desarrollo de productos de comunicación visual con un estilo definido se murió con lo prehispánico, se murió con la conquista, el mestizaje prevaleció a finales del siglo XVI y se consolidó en los siglos XVII y XVIII, hasta que en el siglo XIX buscó una identidad a la que llamó México, impulsada por los criollos que también se sintieron mexicanos.



Franciscanos quemando los templos prehispánicos, considerados casas de los demonios. Viñeta de un documento del siglo XVI con características de iconografía cristiana. Descripción de la ciudad y provincia de Tlaxcala, f. 242 r.

La mentalidad de catolicismo dogmático y medieval como sistema cultural exterminó la cosmovisión de la cultura nativa, mediante las diferentes estrategias de imposición, como *las misiones*, que estaban administradas por frailes y que no solo evangelizaban sino que también eran un medio de producción y en muchas ocasiones de explotación.

También las *mitas*¹¹⁹, que eran trabajos forzados en las minas, trabajar hasta morir. Las encomiendas, que consistían en el padrinazgo de un español que se encargaba de “proteger” “evangelizar” y “hacer producir” a un buen número de indígenas que quedaban a su cargo y responsabilidad, mediante es sistema de las haciendas, algo así como el feudalismo. Y las reducciones, que en su nombre la fama llevan, consistían en acabar literalmente con los indígenas disidentes, básicamente grupos chichimecas que se resistieron a la conquista, el precio era por cabeza.

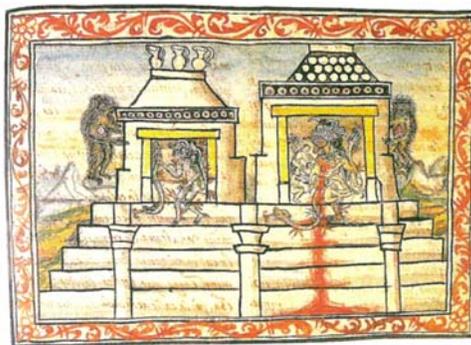
En cuanto a la cuestión educativa, una estrategia muy funcional fue la retórica visual empleada en los templos, con imágenes de religiosas en techos altos e imponentes, para generar la atmósfera adecuada que impusiera respeto y devoción. La sustitución de deidades por santos y de iglesias por templos prehispánicos que convirtieron a los dioses en dioses paganos y en demonios, y como ya se mencionó en este documento, los nuevos sistemas de escritura.



Imagen de un fresco pintado en 1562 por el pintor indígena Juan Gerson en la iglesia de San Francisco de Asís, en Tecamachalco, Puebla. La Caída del demonio.

¹¹⁹ Significa “*turno*”, en el idioma nativo del Perú, el quechua.

La mezcla histórica de la presencia del mal, encarnado en el Diablo, sintetiza varias consideraciones previas. Por un lado, el demonio medieval de los cultores de la fe y el de las tradiciones populares ibéricas con algunos rasgos africanos y asiáticos, y por otro lado, el encuentro con las creencias y dioses mesoamericanos. Desembocando estas simbolizaciones del Viejo Mundo en el terreno de los ritos mesoamericanos, en un panteón en donde a los dioses se les atribuye esa nueva asociación del pecado, surgiendo la versión colonial de demonios y santos. Los evangelizadores del siglo XVI asociaron al infierno regido por Satán con el lugar de los muertos prehispánico, en donde se incorporan las llamas del fuego eterno, la oscuridad y la muerte eterna. Se convirtieron en demonios Tezcatlipoca, Huitzilopochtli, Mictlantecuhtli, Tlaloc y muchos otros, o en leyendas, la Cihuacóatl se convierte en “La llorona”.

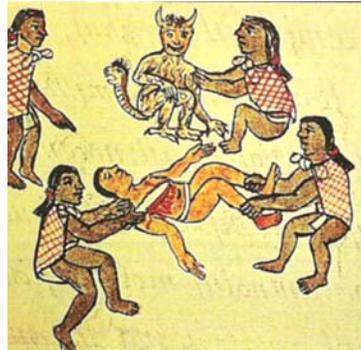


Del enfrentamiento entre las concepciones religiosas indígena y española surgió la equiparación de los dioses mesoamericanos con el demonio. En las primeras obras realizadas por religiosos en el siglo XVI sobre las sociedades nativas, ya aparecen ilustraciones elaboradas por artistas indígenas en las que aquellos dioses son representados como si fueran demonios.

El Templo Mayor de México-Tenochtitlan. Fray Diego Durán, Historia de la Nueva España, cap, XLIV.



Códice Florentino. Lib. VI, f. 28r. Ofrenda a una deidad.



Códice Florentino, lib.VIII, f.34v. La representación del sacrificio humano durante la Colonia estuvo influida por la doctrina cristiana. Por eso existen imágenes alusivas a la práctica del sacrificio con la presencia del demonio sustituyendo a la deidad.

Sin embargo, es importante recalcar lo interesante y profundo del sistema de comunicación visual prehispánico, que por la colonización y destrucción e intervención, no es fácil de entender y con mucho camino por recorrer, para comprenderlo y asimilarlo en todo su esplendor y así poder aprender de sus bondades de tal forma de que estos ejemplos de nuestros orígenes incidan en nuestro desenvolvimiento contemporáneo. Empezando por el reconocimiento a lo nuestro y siguiendo con la valorización.

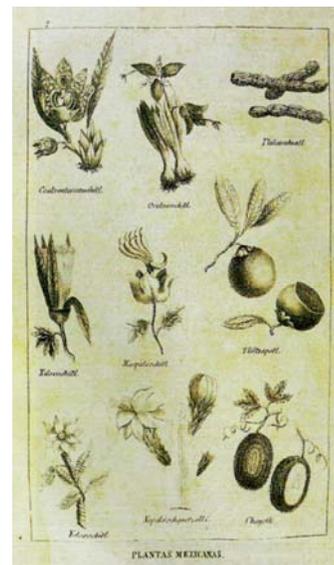
Pero no es algo sencillo, actualmente el diseño gráfico se ha entendido como algo más práctico y técnico, pero al reconocer un poco nuestros antecedentes de comunicación visual, es posible darse cuenta de que los niveles culturales del profesional del diseño tienen que elevarse, actualizarse y mirar constantemente al pasado para beneficiarse en el presente y futuro. La comunicación visual en el México prehispánico era de un alto compromiso social y religioso, cosmogónico y funcional, por lo que no sólo se entendía como una habilidad de carácter técnico. El compromiso con lo que se comunicaba era algo trascendental, no efímero, digno de gente con niveles de profesionalización actualmente envidiables. Si no existe una valoración de nuestra herencia cultural, a nivel general, por desconocimiento y mala información, mucho menos en disciplinas específicas como el diseño gráfico. Pero esto no es algo nuevo, durante siglos se ha podido comprobar como ha costado mucho lograr una identidad y recuperar los usos y tradiciones culturales, son pocos los mexicanos que han logrado sobresalir en ese aspecto.

Durante el siglo XVIII un mexicano, hijo de padre español y madre criolla, nacido en 1731 y de nombre Francisco Javier Clavijero, entendió el

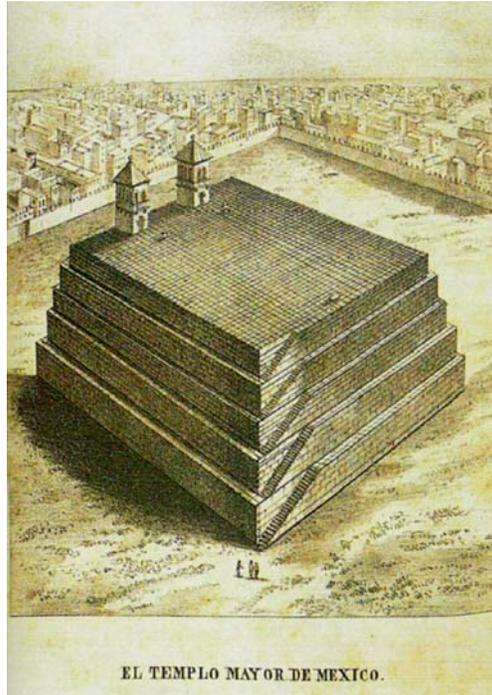
valor del nacionalismo, al desarrollar una investigación para dar a conocer al mundo lo que era México y su riqueza natural y cultural. Jesuita de formación y hombre de impresionante nivel de preparación, hablaba náhuatl, castellano, latín e italiano, griego, inglés, francés y alemán, se preocupó por estudiar y tratar de reconstruir al México que no conoció, el de la conquista,

Publicó en 1780, la clásica *Historia Antigua de México y de su Conquista*, publicada en italiano en 1780, que fue la primera y más leída obra en torno a las culturas indígenas. Pronto se tradujo a otros idiomas y se sigue publicando.

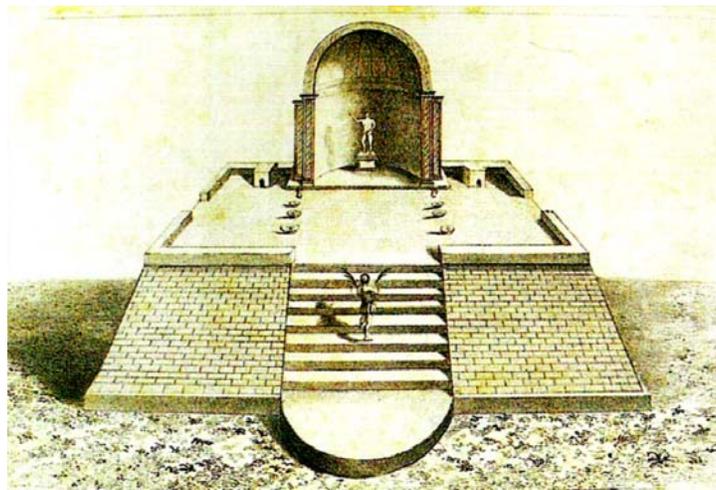
La primera edición mexicana es de 1844, traducida por J. Joaquín de Mora y publicada por la imprenta de Lara. Esta edición cuenta con 5 láminas más que la original italiana. Las ilustraciones fueron mandadas a grabar en Bolonia por el mismo autor. Llama la atención como son interpretaciones, pues no existe un estudio arqueológico, Clavijero se basó en otros documentos, como el de Don Carlos de Sigüenza y Góngora y algunas otras fuentes de siglos anteriores, pero el artista que las realizó, dio paso libre a su imaginación en muchos casos, se percibe claramente la visión limitada a su propia experiencia cultural, pues las “torres” las visualiza e interpreta sin averiguar de estilos o mayor información, limitándose a lo que conoce, por lo que el resultado es un híbrido de elementos pero con el estilo clásico del siglo XVIII, pero no deja de ser algo digno de analizarse en el contexto de la ilustración científica.



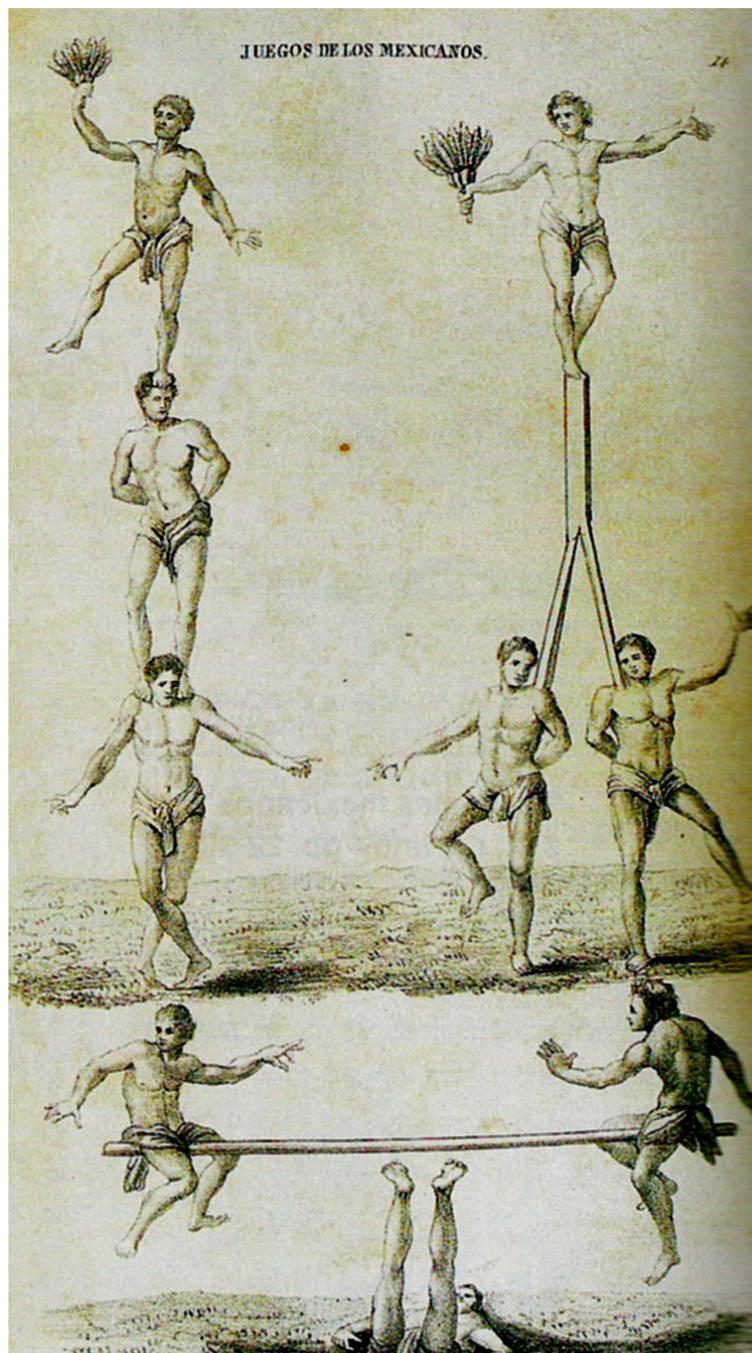
Animales mexicanos y Plantas mexicanas.



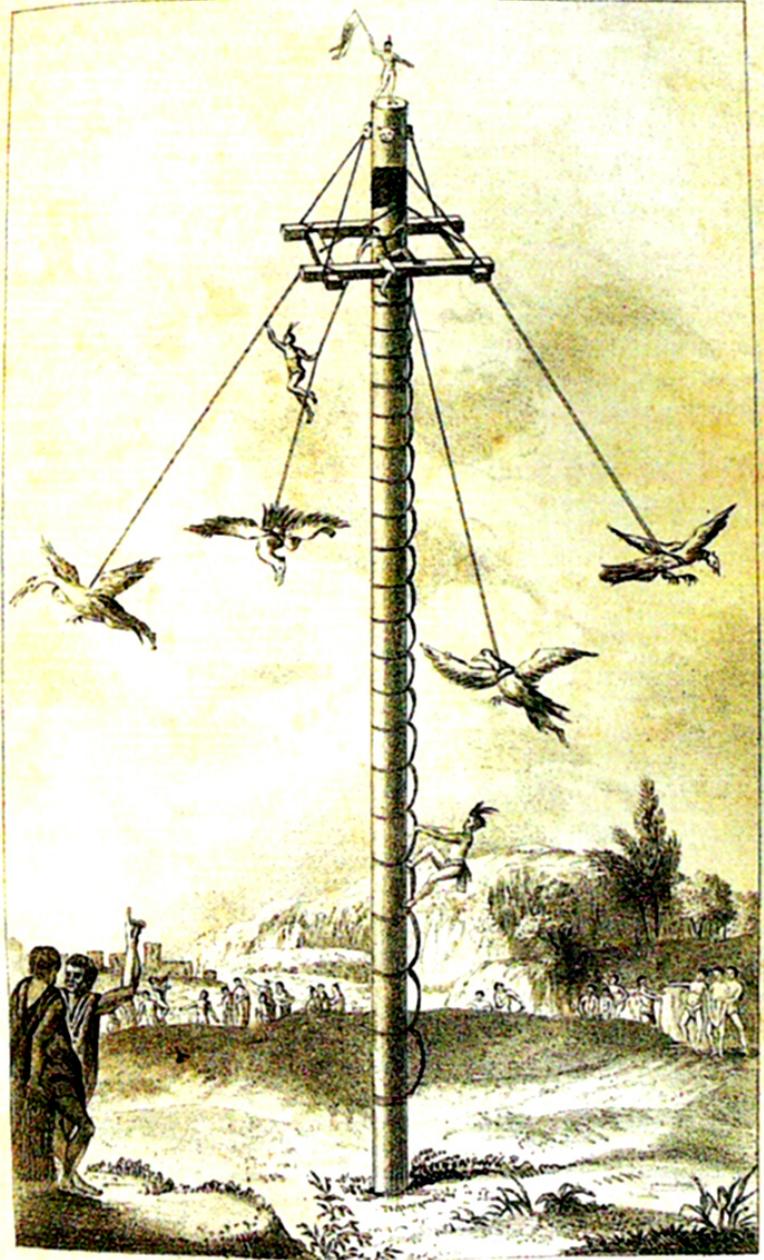
El Templo Mayor de México.



Otra forma de Templo.

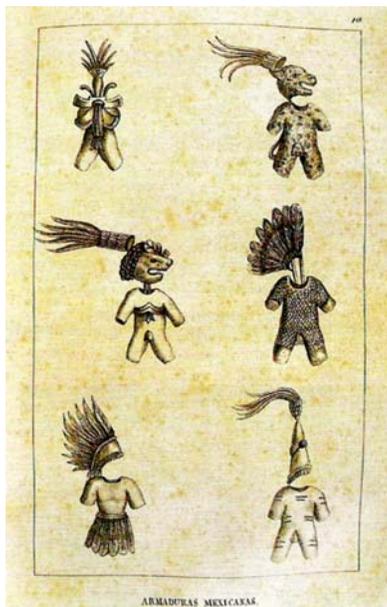


Juegos de los mexicanos.

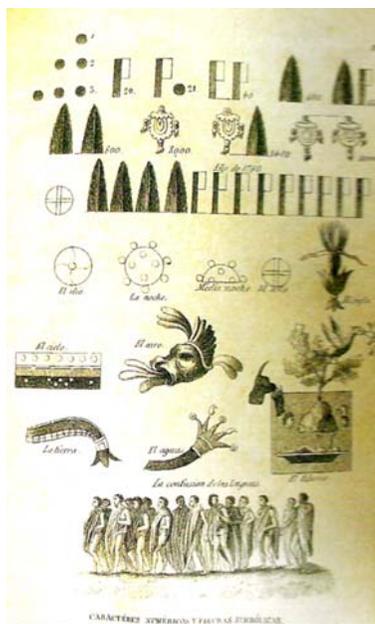


JUEGO DE LOS VOLADORES.

Juego de los voladores.



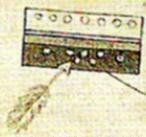
Armaduras mexicanas.



Caracteres numéricos y figuras simbólicas.



Acanipichtzin



Motecuzoma.



Huicamina.



Huizilhuhtl.



Aztecacatl.



Chimalpopoca.



Tizoc.



Itzcóatl.



Ahuitzōtl.



Motecuzoma.



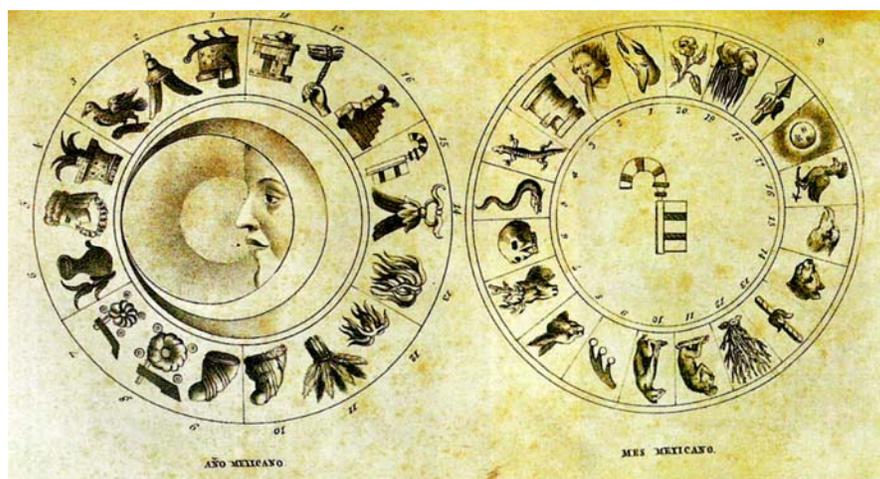
Xocoyotzin.

NOMBRES DE LOS REYES MEXICANOS.

Nombres de los reyes mexicanos.



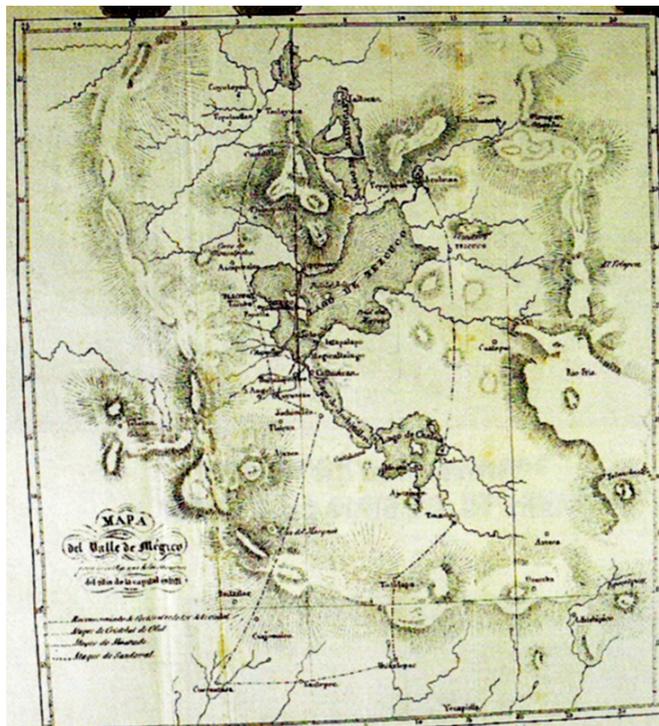
El siglo mexicano.



Año mexicano y mes mexicano.



Anahuac o Imperio mezciano.



Mapa del Valle de Méjico.



Modo de hacer el pan de maíz.



Sacrificio ordinario.



SACRIFICIO GLADIATORIO.

Sacrificio gladiatorio.



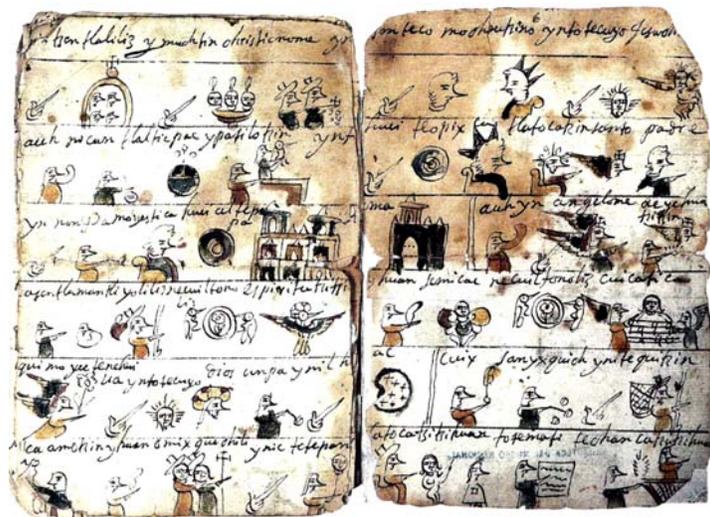
Moteuczoma II. Ultimo rey de México antes de la Conquista.



Temazcalli o hipocausto mexicano.

La interpretación del grabador conserva el estilo de su época, contrasta curiosamente con la visión prehispánica, con el estilo prehispánico. Esto es finalmente lo que sigue sucediendo con las interpretaciones que habitualmente se hacen en general de la cultura mesoamericana, se hacen analogías y comparaciones que no corresponden a los parámetros que tanto la heurística y la hermenéutica proponen. El México prehispánico es, una rica fuente de información no solo histórica, sino también iconográfica, de comunicación gráfica, que permite una visión muy comprometida con el cosmos del cual formamos parte.

Bibliografía



Bibliografía

Acha, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. Ed. Trillas. México, 1988.

Alva Ixtlilochitl, Fernando de. *Obras históricas*, 2 vols., UNAM. México, 1975.

Anglicus, Bartholomaeus. *De proprietatibus rerum, Argentinae*. Georgius Husner, 1485.

Aveni, A. F. *Observadores del cielo en el México antiguo*. Fondo de Cultura Económica. México, 1991.

Bonsiepe, Gui. *Las siete columnas del diseño*. Ed. Universidad Autónoma Metropolitana. Azcapotzalco. Departamento de Medio Ambiente para el Diseño. México, 1993.

Broda, Johanna y Félix Báez-Jorge (eds.), *Ritual, cosmovisión e identidad de los pueblos indígenas de México*. FCE. México.

Caius, Plinius Secundus. *Historia naturales*. Parmae, Andreas Portilla, 1481.

Cardona, Giorgio Reymundo. *Antropología de la escritura*. Ed. Gedisa. Barcelona, 1991.

Clavijero, Francisco Xavier. *Historia antigua de México y de su Conquista*. Traducción al italiano por J. Joaquín de Mora, Imprenta de Lara. México, 1884.

Códice Techialoyan García Granados, edición facsimilar, estudios de Xavier Noguez y Rosaura Hernández Rodríguez, El Colegio Mexiquense. Toluca, México, 1992.

Códice Telleriano-Remensis. Edición de Eloise Quiñones K. University of Texas Press, Austin, 1995.

Cube, Johann von. *Hortus sanitatis*, 1536.

Fagetti, Antonella. *Tentzonhuehue. El simbolismo del cuerpo y la naturaleza*. BUAP/Plaza y Valdés Editores. México, 1977.

Fuente, Beatriz de la. *Escultura Olmeca. El Arte Mexicano, Arte Prehispánico III, Historia del Arte Mexicano*. Enciclopedia SEP-Salvat, Tomo 3.

Galarza, Joaquín. *Amatl amoxtli: el papel, el libro. Los códices mesoamericanos: guía para la introducción al estudio del material pictórico indígena*. Col. Códices mesoamericanos. Ed. Tava 2ª. Ed. México, 1990.

Galarza, Joaquín. *Códices testereanos. Catesismos indígenas. El Pater Noster. Método para el análisis de un manuscrito pictográfico del siglo XVIII con su aplicación en la primera oración: El Pater Noster*. Col. Códices Mesoamericanos, Ed. Tava, 2ª ed. México, 1992.

Galindo Trejo, Jesús. *Arqueoastronomía en la América antigua*. Colección la Ciencia y la Tecnología en la Historia. Ed. Equipo Sirius/CONACYT. México 1994.

Glass John B. *A Survey of Native Middle American Pictorial Manuscripts. Hand Book of Middle American Indians*. Vol. 14. University of Texas Press. Austin, 1975.

Heyden, Doris. "La matriz de la tierra", en J. Broda, S. Iwanisewski y L. Maupomé (eds.) *Arqueoastronomía y etnoastronomía en Mesoamérica*. UNAM. México, 1991.

Jiménez Padilla, Blanca. M. *Historia y cultura tras el Glifo: los códices de Guerrero*. INAH. México, 1998.

Johansson, Patrick. *Revista Arqueología Mexicana*, Vol. XII-70.

León Portilla, Miguel. *Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares*. FCE. México, 1972.

López Austin, A. L. "The Temple of Quetzalcoatl at Teotihuacan. Its Possible Ideological Significance" in *Ancient Mesoamérica*, 2. 1991.

Magni, Alberti. *Naturalia*. S/E.

Manrique, Leonardo. "Ubicación de los documentos pictográficos de tradición náhuatl en una tipología de registro y de escritura", en *Memorias del Primer Coloquio de Documentos Pictográficos de Tradición Náhuatl*. UNAM. México, 1989.

- Martínez, José Luis. *El "Códice Florentino" y la "Historia General" de Sahagún*. Archivo General de la Nación. México, 1995.
- Mountjoy, Joseph B. "Antigüedad e interpretación estilística de los petroglifos en el Occidente de México", en P. Casady y L. Maribel (eds.), *El arte rupestre en México*. INAH. México, 1990.
- Mountjoy, Joseph B. "Significado de dos documentos del siglo XVII en la interpretación de petroglifos encontrados en la cuenca del río Tomatlán, Jalisco" en *Investigaciones recientes en el área maya*. Tomo IV. Sociedad Mexicana de Antropología, San Cristóbal de las Casas, Chiapas. 1984.
- Nicholson, H. B. "Eduard Georg Seler, 1849-1922" en *Guide to Ethnohistorical Sources, Part Two*. Howard F. Cline y John B. Glass (eds.) *Handbook of middle American Indians*, vol. 13. University of Texas Press, Austin. 1973.
- Panofsky, Erwin. "Iconography and Iconology: An Introduction to the Study of Renaissance Art", en *Meaning in the Visual Arts: papers in and on Art History*, Doubleday Anchor Books/Doubleday and Co., Garden City. Nueva York, 1955.
- Prem, Hanns J. *La escritura de los mexicas. Conferencia sobre culturas precolombinas*. Universidad de Boon, Alemania. 1999.
- Putman, H. *Lenguaje, Mind and Knowledge*. Minnesota Studies in the Philosophy of Science, vol 7. University of Minnesota Press. 1975.
- Ruppert, Kart, J. E. Thompson y Tatiana Proskouriakoff, *Bonampak, Chiapas, México*. Carneige Institution of Washington, Publication 602, Washington, D.C. 1995.
- Sanders, William. Citado por Linda Manzanilla, en *Unidades domésticas y unidades de producción. Consideraciones metodológicas*, en Nelly Robles (Ed.), Cuarta Mesa Redonda de Monte Albán. Bases de complejidad social en Oaxaca, INAH, Oaxaca, en prensa.
- Sanctus, Isidorus Hispalenses. *Etymologiae*. De summo bono, Venetis, Petrus Loeslein, 1483.
- Seler Eduard. *Comentarios al Códice Borgia*. FCE. México, 1963.
- Sondereguer, César. *Diseño Precolombino. Catálogo de iconografía-Mesoamérica-Centroamérica-Suramérica*. Ed GG, México, 2002.

Thompson, John Eric. *Maya Hieroglyphic Writing*. University of Oklahoma Press. Norman. 1950.

Umberto Eco. *El signo*. Barcelona, Editorial Labor. 1988. 1ª ed.1973.

Valadés. fray Diego de. *Handbook of Middle American Indians*. 1975.

Vilchis, Luz del Carmen. *Diseño Universo de Conocimiento. Investigación de Proyectos en la Comunicación Gráfica*. 2ª. Ed. Centro Juan Acha A.C. Investigación Sociológica en Arte Latinoamericano. México, 2002.

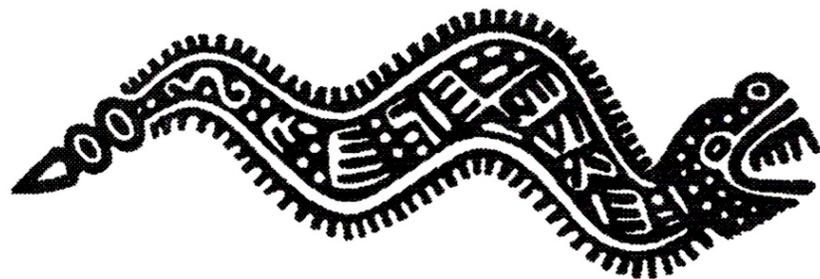
Villacorta, Juan Antonio y Carlos Villacorta. *Códices mayas*. Guatemala. 1977.

Westheim, Paul. *La creación artística en el México Antiguo. En México, tres culturas y un arte*. Traducción de Mariana Frenk. Ed. Herrero. México D.F. 1981.

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1984.

Worringer. Wilhelm. *Abstracción y naturaleza*. 1970.

Anexo
Línea del tiempo



CONTEXTO NACIONAL	ANTECEDENTES DEL DISEÑO EN MÉXICO	ANTECEDENTES DEL DISEÑO EN EL MUNDO
<p>Año 5 000 a 2 500 aC Los recolectores se vuelven agricultores y Surgen aldeas permanentes</p>  <p>Año 2 500 a 1 200 aC Aparición de las villas y sociedades jerarquizadas, y entre el año 1 200 a 500 aC, surgimiento de reinos y señoríos. Se construye en San Lorenzo conjunto de plazas ceremoniales y viviendas</p> <p>Entre el año 900 y el 500 a. C. Fue abandonado San Lorenzo y da paso a La Venta donde se levanto la primera pirámide en Mesoamérica</p>  <p>Año 500 aC Las manifestaciones olmecas se extinguen y surgen varias culturas regionales</p>  <p>Surgimiento de Monte Alban</p> 	<p>1200 aC Repertorio de imágenes gráficas conocidas como Olmecas. Simbología e imágenes que señalaban vínculos con lo sobrenatural y el ámbito de la fertilidad</p>  <p>Año 500 aC Surge el arte funerario en Monte Alban</p>  <p>Escritura jeroglífica en Monte Albán</p> 	<p>3250 aC Desarrollo de la escritura cuneiforme en Sumeria y el uso de sellos,</p>  <p>y en el 3200 aC primeras inscripciones en Mesopotamia</p>  <p>2900 aC Primeras inscripciones jeroglíficas egipcias</p>  <p>2800-2470 aC La primera Dinastía de Ur se representa en el "Estandarte de Ur"</p>  <p>1600 aC Primeras inscripciones chinas sobre caparazones de tortuga</p> 

Entre el año 100 aC y el 200 dC
Teotihuacan se convierte en el centro político y religioso de la región.



Estratificación social en Teotihuacan y aparece Quetzalcóatl como suprema divinidad protectora.

Tláloc, como señor del agua y Chalchiuhtlicue, la diosa de la falda de jade.



Entre el año 600 y el año 700

La presencia teotihuacana se borra por completo en toda Mesoamérica y es la etapa de florecimiento de ciudades mayas como Palenque, Piedras Negras, Yaxchilán, Tikal y Calakmul.



Año 909

Extinción de la cultura maya clásica.

Hacia el año 900

Las batallas son en nombre de los dioses. Tula es la ciudad más importante de esta etapa.

Entre el año 100 aC y el 200 dC
Decoración mural muy rica.



Se construyen las pirámides del Sol y de la Luna, el templo de Quetzalcóatl, la calzada de los Muertos.



Entre el año 600 y el año 700

En la cultura maya surgió con fuerza la arquitectura, escultura y manufactura de objetos rituales y suntuarios.



Uso de una escritura glotográfica capaz de reproducir el discurso oral.



y la influencia de los mayas en las elites de Cacaxtla y Xochicalco.



Etapa de florecimiento en ciudades mayas como Palenque, Piedras Negras, Tikal y Calakmul.

1000 aC

Los fenicios inventan un alfabeto sencillo.

105 dC

Inventión del papel por Ts'ai Lun en China.



300

El pergamino suplanta al papiro en Europa, y se emplea la tinta metálica marrón rojiza para los manuscritos.



370

Tejidos coptos helenísticos de gran colorido y diseño.



400

Se utilizan los caracteres chinos en Japón y el libro desplaza al rollo.



476

Codex Génesis de Viena, el más antiguo de los Codex Siriacos.





La ciudad de Chichén Itzá fue refundada.



1200
Caída de Tula

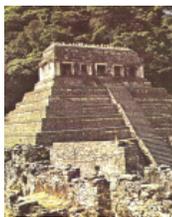
Ciudades bajo dominio de la nobleza nahua se crean las alianzas triples, la más famosa fue Tlacopan, Tetzcoco y México-Tenochtitlan.

1492
Los reyes de Castilla y León financian el viaje de Cristóbal Colón en busca de la India.

1500
La Triple Alianza, extendió sus dominios de norte a sur
La alianza ejercía dominio sobre las ciudades de los Totonacas y los Huastecos.



1519
Entrada de los españoles a Tenochtitlan a fines de ese año
Cortés logra una alianza con los tlaxcaltecas.



900
Representación del águila y el jaguar en lucha es la iconografía del Posclásico.



Uso de códices para el registro cotidiano, histórico y científico.



Utilización del Tzompantli en Tula y el altar antropomorfo, el chac-mool. Que también será una expresión mexicana en el arte religioso, guerrero y lapidario.

1524
Con el arribo de frailes y encomendadores, después de la destrucción de la cultura mexicana, comienza la Conquista Espiritual y la reconstrucción histórica.



Durante el siglo XVI y VII se elaboraron los códices coloniales.

500

Fundación por Casiodoro del Convento de Vivarium, sede de una academia cristiana, en la cual los monjes se dedicaban a copiar los manuscritos de Roma y Atenas antiguas.



528

Fundación por San Benito del Monasterio de Monte Casino, cuyos monjes se dedicaban a la escritura de manuscritos religiosos.

593

Primeros impresos conocidos en China mediante planchas de madera grabadas.

730

La imprenta, en el 745 se edita el primer periódico impreso en China y en el 853 el primer libro impreso en China.

932

Invencción de la imprenta en China mediante el empleo de letras móviles, atribuida a Fong in-Wan.

1202

El libro de Estatutos y Privilegios de Reclle, primer manuscrito sobre papel

1300

Crónica de Juan Skylitzes.

Se hace común la producción de libros y miniaturas, que son prácticamente pinturas llevadas al papel con la influencia del vitral.

1440

Gutenberg se entera del proceso de impresión mediante letras móviles.



1455

La Biblia de 42 líneas, primer libro impreso por Gutenberg.

