



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

POSGRADO EN ARTES VISUALES

CENIZAS DEL CONOCIMIENTO ANTIGUO:
Los animales presentes en el refrán mexicana del siglo XV.
Propuesta gráfica basada en el postulado de Patrick Johansson

TESIS
que para obtener el grado de:
MAESTRO EN ARTES VISUALES
Orientación: Gráfica

Presenta: **EMANUEL CÁRDENAS RAMÍREZ**

Director de Tesis
Dr. José Daniel Manzano Águila

Abril 2009





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.

ESTE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FUE APOYADO POR EL
SISTEMA NACIONAL DE BECAS PARA ESTUDIOS DE POSGRADO.
POR PARTE DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ESTUDIOS DE
POSGRADO
(DGEP) UNAM.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente a mis padres, **Armando Cárdenas Calleja** e **Imelda Ramírez Carreño**, por el apoyo total que me han dado en todos los sentidos, a lo largo de la vida y especialmente en estas temporadas, para la creación de mi trabajo; por haberme demostrado y contagiado que la vida implica lucha y dinamismo extenuante en todo momento. De igual modo, a mis hermanos **Paco**, **Sarita** y **Fátima** por estar siempre en el momento preciso, alegrando la vida con su sincera compañía, en especial a **Paco** por la efectividad de sus conceptos y aportaciones.

Por otra parte, *Gracias dulce Cris por la luz de tu presencia que invade todo lo que hago*, por todo lo que hemos forjado hasta ahora, por tu ardua colaboración y paciencia para este proyecto y en todos los demás de nuestra vida diaria. A **Andrea** por alegrarme la vida a partir del silencio y el sonido de tus travesuras y juegos. A **Pablo** porque con tu llegada has creado un nuevo mundo con el eco de tus palabras y miradas.

A mis hermanos grabadores miembros de **Utopía Gráfica** por su apoyo total, en cuanto a libros, materiales, revisiones, consejos, opiniones, para el soporte teórico, así como para la producción en el taller y en la amplitud de la vida, desde el inicio hasta la conclusión de este proyecto. Por tanto, agradezco a **Teresa Olmedo**, por transmitirme de su visión exacta y comprometida ante todas las formas de la creación; a **Antonio Domínguez**, por compartir sus enseñanzas en el campo del grabado y por contagiarme de su fuerza interna; a **Ileana Vázquez Chessal**, por influenciarme de su entrega al arte y a la vida en toda su totalidad y a **Alberto Madrigal**, por la sencillez de su amplia cultura y la precisión de sus opiniones en todo momento. A **Utopía Gráfica**, por ser un espacio para la creación y la retroalimentación artística y espiritual. Gracias por su grandiosa y sincera amistad.

Al **Dr. Patrick Johansson**, quien enriqueció este trabajo aportando sus valiosas opiniones sobre la concepción de la cultura mexicana.

En la **Academia de San Carlos**, al **Dr. Daniel Manzano Águila**, por su apoyo en la realización, enriquecimiento y difusión de este trabajo; a **Alejandro Pérez Cruz**, por permitirme conocer las posibilidades de la gráfica y a las maestras **Ma. Eugenia Quintanilla Silva**, **Ivonne López Martínez** y **Ma. de las Mercedes Sierra K.**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
--------------------	---

CAPÍTULO 1.

EL REFRÁN DE ANIMALES EN LA CULTURA MEXICA

1.1 El refrán en la cultura mexicana	
1.1.1 El refrán mexicana y la literatura oral prehispánica.....	8
1.1.2 El concepto del refrán en los mexicas.....	10
1.1.3 Características del refrán mexicana.....	11
1.2 Refranes mexicas del siglo XV que presentan animales	
1.2.1 Presentación y traducción de dieciocho refranes mexicas.....	12
1.2.2 Los estudiosos del refrán mexicana	17
1.2.2.1. Andrés de Olmos.....	17
1.2.2.2. Bernardino de Sahagún.....	18
1.3 La representación del refrán en las artes visuales	
1.3.1 Códice Florentino.....	19
1.3.2 Pieter Bruegel.....	21
1.3.3 Francisco de Goya y Lucientes.....	24
1.3.4 Reyka Nakayama.....	27
1.3.5 Alberto Madrigal.....	28

CAPÍTULO 2.

LA REPRESENTACIÓN VISUAL DEL ANIMAL EN LA CULTURA MEXICA

2.1 La representación visual del animal en:	
2.1.1 Códices.....	31
2.1.2 Sellos.....	34
2.2 Elementos característicos de su representación:	
2.2.1 Forma.....	35
2.2.2 Ritmo.....	36
2.2.3 Simetría.....	38
2.2.4 Espacio.....	40
2.2.5 Color.....	40
2.3 Recursos de la representación visual	
2.3.1 La estilización.....	42

2.3.2 La abstracción.....	43
2.4 El animal y su vinculación con la cultura mexicana	
2.4.1 La relación del animal con la cosmovisión y el mito.....	44
2.4.2 El animal en la vida cotidiana del hombre mexicana.....	46
2.4.3 La representación visual y simbólica de los animales protagonistas del refrán mexicana	48
Águila	48
Caracol	49
Colibrí.....	50
Conejo.....	50
Coyote.....	52
Cuervo.....	52
Golondrina.....	52
Guajolote	52
Mariposa.....	53
Nahual	54
Ocelote	54
Paloma	55
Pez	55
Ratón	56
Sapo	57
Serpiente.....	58
Zopilote	58

CAPÍTULO 3. PROPUESTA GRÁFICA DEL REFRÁN MEXICA DE ANIMALES Y PROCESO CREATIVO

3.1 El dibujo artístico, base fundamental en el proyecto	62
3.1.1 El boceto o dibujo previo y su configuración dentro del proyecto	60
3.1.2 Elaboración de bocetos previos.....	63
3.2 La reinterpretación del animal mexicana en la propuesta gráfica Cenizas del conocimiento antiguo	
3.2.1 Apropiación de la forma.....	66
3.2.2 Manejo del espacio.....	68
3.2.3 La estructuración del ritmo.....	70
3.2.4 El manejo del color.....	74
3.2.5 Composición.....	76
3.3 La interpretación gráfica del refrán mexicana	
3.3.1 La construcción de la imagen	77

3.3.2 Elementos gráficos para la construcción de la interpretación	80
3.3.3 La idea principal del refrán y su traslado a la imagen...	82
3.4 Técnicas tradicionales y alternativas del grabado en metal para la construcción de un discurso plástico	
3.4.1 Técnicas tradicionales del huecograbado	84
3.4.2 Matrices utilizadas.....	84
3.4.3 Mordiente.....	85
3.4.4 Las técnicas tradicionales, su función y empleo dentro de la propuesta	
Aguafuerte.....	86
Azúcar	87
Aguatinta.....	88
Mezzotinta.....	88
3.4.5 Técnicas alternativas del grabado.....	89
Electrografía.....	90
Siligrafía.....	91
Matrices.....	92
3.4.6 Su función y empleo dentro de la propuesta.....	93
Siligrafía.....	93
Transferencias.....	94
3.4.7 Estampación.....	95
Técnicas Tradicionales.....	96
Técnicas Alternativas	97
3.4.8 La mixtura de técnicas tradicionales y alternativas dentro de la propuesta gráfica.....	99
Estampación.....	101
3.5 Propuesta Gráfica	
Bocetos.....	103
Obra gráfica.....	114
CONCLUSIÓN.....	143
BIBLIOGRAFÍA.....	146

INTRODUCCIÓN

La elaboración de este trabajo de investigación surge del interés por las narraciones orales de las culturas prehispánicas, particularmente aquellas de origen mexicana, conformadas por mitos, leyendas, poesía, adivinanzas y refranes, éstas presentan valiosa información sobre cosmovisión, historia, pensamiento y costumbres propias de este pueblo, que han podido conservarse, en gran medida, gracias a la tradición oral, para llegar hasta nuestros días, aunque también se han preservado gracias a los códices.

Este proyecto intitulado *Cenizas del conocimiento antiguo. Los animales presentes en el refrán mexicana del siglo XV. Propuesta gráfica basada en el postulado de Patrick Johansson*,¹ consiste en la realización de una interpretación visual sobre el contenido central de dieciocho refranes mexicana así como de los animales que protagonizan las sentencias, entresacados principalmente de la obra del Dr. Patrick Johansson denominada: *Machiotlahtolli: la palabra modelo: Dichos y refranes de los antiguos nahuas*. Realizo un conjunto de veintiocho piezas a partir de técnicas tradicionales y alternativas del grabado en metal. Pretendo con esto, rescatar parte del pensamiento mexicana para trasladarlo a la gráfica contemporánea y transmitirlo a la sociedad actual.

¹ .Investigador del Instituto de Investigaciones Históricas de la UNAM, que se ha enfocado en el estudio de las tradiciones orales de las culturas mesoamericanas.

Particularmente, decidí retomar el conjunto de proverbios donde existen animales, los cuales representan una serie de juicios didácticos, desde la concepción prehispánica al comportamiento humano, y también vicios o virtudes, por lo que pueden aplicarse en la actualidad. Otra de las razones para trabajar con los refranes, fue el hecho de que esta parte de la tradición oral no ha sido difundida, casi no se conocen estas creaciones del pueblo mexicana y representan un punto importante de su cultura que no pueden relegarse al olvido.

Retomo únicamente los referentes a animales, porque estos tenían una importancia fundamental dentro de la vida religiosa y cotidiana del mundo nahua, relacionándose con los dioses, el calendario y con el nacimiento de cada individuo. Por esta razón hay una producción visual inmensa de animales, que fueron empleados para la interpretación y construcción de los grabados producidos, aunque este proyecto sólo se limita a la revisión de lo elaborado en códices y sellos.

La creación de esta propuesta se conforma de dos partes, una teórica, dedicada al estudio del adagio y a la representación visual del animal en la cultura mexicana; la otra, referente a la producción de la propuesta gráfica y la experimentación técnica.

La primera fase se basa en la conceptualización del refrán mexicana y en seleccionar el conjunto de proverbios que serán empleados para la creación de la propuesta gráfica, así como en entender la traducción de los mismos a partir de varios autores, pues existen variaciones de un escritor a otro debido a la época y a la interpretación. Como referencia principal para la elaboración de este trabajo, es la obra del Dr. Patrick Johansson intitulada: *Machiotlahtolli: la palabra modelo: Dichos y refranes de los antiguos nahuas*, donde se presenta un estudio amplio sobre el adagio, junto con todo el conjunto de enunciados y su correspondiente traslación al español.

En lo tocante al estudio de la representación visual del animal, de acuerdo con los que se encuentran en los refranes seleccionados,

realizo una revisión y un estudio de aspectos formales y simbólicos contenidos en el *Códice Borgia* y en sellos o pintaderas mexicas, para crear una apropiación visual transformo la forma a partir de un lenguaje personal.

La segunda parte referente a la producción de la propuesta gráfica, se nutre de lo estudiado en torno al dicho mexica y a los animales, e inicia con la elaboración de dibujos previos realizados con lápiz y tinta china, para culminar con la realización del grabado, interpretando la idea principal del proverbio de acuerdo con su traducción y significado, modificando la forma, ritmo, simetría, espacio y texturas visuales de los animales, todo esto aunado a una experimentación e integración con técnicas alternativas, principalmente siligrafías y transferencias; y técnicas tradicionales: aguafuerte, aguatinta, azúcar y *mezzotinta*, para la generación de la propuesta gráfica planteada.

El proyecto *Cenizas del conocimiento antiguo. Los animales presentes en el refrán mexica del siglo XV. Propuesta gráfica basada en el postulado de Patrick Johansson*, se conforma de tres capítulos. Los dos primeros, sirven como sustento teórico del proyecto, con base en éstos, desarrollo y elaboro el capítulo tres, donde planteo el proceso creativo y presento la producción gráfica mencionada.

El capítulo uno, *El refrán de animales en la cultura mexica*, presenta la concepción del proverbio mexica, particularidades, uso, relación con la literatura oral mexica, se muestran los dieciocho dichos seleccionados junto con su traducción, el criterio utilizado fue que los animales que protagonizan la sentencia tuvieran una importancia en la cosmovisión nahua y, en consecuencia, en las representaciones visuales. Además de mencionar a los recopiladores del mismo Fray Andrés de Olmos y Fray Bernardino de Sahagún. También realizo una revisión a distintos autores que trabajaron con el tema del adagio, iniciando con el *Códice Florentino*, Pieter Brueghel, Francisco de Goya y dos grabadores contemporáneos Reika Nakayama y Alberto Madrigal, con objeto de ver el tratamiento visual que emplearon y cómo lo abordaron en su obra.

En el capítulo siguiente intitulado *La representación visual del animal en la cultura mexicana*, presento una revisión general a partir de los animales que se encuentran en los refranes: águila, colibrí, serpiente, etc., destacando los elementos formales y los recursos de estilización (síntesis) y abstracción como parte importante de la creación plástica mexicana, aunado con la relación fundamental de la fauna con la totalidad de la vida del hombre, mediante su cosmovisión y vida cotidiana y sus características simbólico- visuales.

En el último capítulo, *Propuesta gráfica del refrán mexicano de animales y proceso creativo*, describo los pasos ejecutados para la obtención de la obra gráfica, iniciando por el empleo de los dibujos previos, su importancia y la manera en que éstos se estructuran. También indico los aspectos que se apropiaron, tanto de los refranes como de los animales y su traducción a la imagen gráfica por medio de recursos plásticos y las técnicas tradicionales o alternativas, explicando sus procesos técnicos de elaboración y experimentación visual. De cada frase sentenciosa realicé, al menos, un grabado y en determinados casos, máximo tres, debido a que en estos enunciados propuse varias interpretaciones y diferentes composiciones visuales.

En conclusión, este proyecto consiste en la creación de veintiocho grabados y la interpretación de un total de dieciocho refranes retomados de las obras del Dr. Johansson y de Salvador Díaz Cántora. Esto es el resultado de la apropiación del adagio y de los animales, generando una propuesta visual contemporánea mediante un discurso plástico personal y una experimentación técnica, con el objetivo de insertar en la gráfica el concepto de los proverbios, para que sean conocidos y revalorados por la sociedad.

CAPÍTULO 1.

CAPÍTULO 1

EL REFRÁN DE ANIMALES EN LA CULTURA MEXICA

1.1 EL REFRÁN EN LA CULTURA MEXICA

1.1.1 El refrán mexicana y la literatura oral prehispánica

Las culturas prehispánicas (mexicas, mayas, olmecas) fueron generadoras de abundantes narraciones orales, que presenta, fundamentalmente, la concepción mítica- religiosa y variados aspectos históricos relevantes de tales pueblos. Estas creaciones son conformadas por:

mitos, leyendas, himnos sagrados, diversas formas de poesía épica, lírica y religiosa, una manera de teatro, crónicas e historia, prosa, didáctica, doctrinas acerca de los dioses y aún los principios de lo que puede llamarse una filosofía prehispánica.¹

Lo que demuestra variedad y riqueza en sus obras literarias. Aunque es importante señalar que no concebían la literatura como hoy se entiende ya que

El término literatura aplicado a la expresión verbal de los mexicas entraña ante todo una contradicción, ya que no escribían con letras, textos de índole oral. Éstos se conservaban en la memoria de los sabios nahuas: *tlatinime*, o se consignaban en las imágenes de los libros pictográficos.²

Por tal razón, Patrick Johannsson sugiere no asignar el nombre de literatura a estas creaciones, por lo cual las enmarca bajo el término “oralidad”, pues las letras precolombinas no estaban sujetas a un

1Miguel León Portilla, *Literaturas de Mesoamérica*, p.37.

2Patrick Johannsson, *La palabra de los aztecas*, p. 18.

sistema de escritura. La creación literaria se proporcionaba por transmisión oral mediante la memoria de los hombres. En el *Códice Xólotl*, lámina cuatro, se observa que la expresión primordial era lenguaje, medio por el cual se graba y refuerzan sobre las personas, mitos, leyendas, refranes, poemas, quedando plasmados en la memoria colectiva del pueblo mexicana.



La palabra fuerza de *Xólotl*. *Códice Xólotl*, Lam. 4

Hablando específicamente de la cultura mexicana, las creaciones orales se dividen en *cuícatl* (cantos y poemas) y *tlahtolli* (relatos y discursos); transmitidos de generación en generación por los sabios, poseedores del conocimiento, *tlamatinime* y *cuicapique*.

El canto de los poetas *cuícatl*, recitado colectivamente, estaba relacionado con la danza, la poesía, tenía un carácter divino (grupal o individualmente), alababa a los dioses, además de narrar hazañas de héroes o recordar batallas y recurre frecuentemente a elementos como flores, piedras preciosas, plumas de las aves o mariposas, etc.

Los *tlahtolli* eran otra forma de composición nahua, que significa palabra, discurso o exhortación abarcaba una serie de consejos, tradiciones históricas y mitológicas entre los diferentes tipos de narraciones se encuentran: a) *Huehuehtlahtolli*, relatos de reflexión destinados a la enseñanza de hijos e hijas, enunciados por los ancianos; b) *Teohtolli*, mitos sobre las divinidades, recuerdan las distintas edades de la vida y lo que en ellas se creó; c) *Xiuhámatl*, testimonio histórico que recopilaba las fechas más importantes de su cultura; d) *Tlamachilliz-*

tlahtolzanilli, leyendas e historias mitológicas (leyendas de *Quetzalcóatl*) y e) las palabras de los astrólogos y predicaciones que se contenían en los *in tonalli itlatlahtollo* y en el *nahuallahtolli*, que eran discursos sobre sacerdotes o hechiceros y, por último el *machiotlahtolli*, género relacionado con el refrán que se distingue por su contenido ético didáctico.

Finalmente, se puede decir que no hay una literatura en las culturas prehispánicas como hoy se entiende, debido a que no contaron con un sistema de escritura; pero existe en los cantos, mitos o leyendas una conciencia lingüística, lo que conlleva a un uso del lenguaje aprendido de memoria para hablarlo, por tanto, no tienen autor, son creaciones colectivas.

Esta parte del conocimiento mexicana expone un amplio universo de concepciones históricas, didácticas, morales y diversas tradiciones apegadas a la idea que poseían sobre el mundo y la vida en general, porque (además de ser patrimonio cultural) adquiere aplicación en nuestra época debido a lo universal de su contenido.

1.1.2 El concepto del refrán en los mexicas

El género del refrán en la cultura mexicana representaba un consejo de amplia veracidad, expresión verbal cargada de sabiduría, que se caracteriza por lo conciso de sus frases, el empleo de la metáfora y la interpretación que tenía que realizar el oyente para poder comprender el contenido de su idea, enfatizando la amonestación al comportamiento humano.

En esta cultura, el proverbio era conocido con el nombre de *Machiotlahtolli*, palabra que se compone de dos vocablos: *Machiotl* que significa modelo y *tlahtolli* que quiere decir discurso; resultando así un enunciado ejemplar, o como el Dr. Patrick Johansson lo llama: *La palabra modelo*. El *Machiotlahtolli* es definido por dicho investigador como: "Un género literario que se caracteriza por su brevedad, por su índole ética, su tenor categórico, y por el hecho de que una recepción adecuada de su contenido implica la participación activa del oyente".³

3P. Johansson, *Machiotlahtolli: La palabra modelo. Dichos y refranes de los antiguos mexicanos*, p. 1.

La sentencia mexicana se concibe como una frase corta y enigmática en la cual se describen las ideas de manera ambigua, su temática fundamental abarca la observación de la conducta del individuo, exaltando o criticando vicios y virtudes a partir de consejos insertos en los enunciados. En estas frases se presenta una incógnita, el sentido podría tener distintos significados, por ejemplo en el refrán: *Ya su conejo es así*, el vocablo “conejo” alude al carácter del hombre y a su vez se refiere al pulque, característica que se logra por el uso de una circunlocución (figura retórica que consiste en usar un rodeo con los términos para dar belleza al discurso), por lo que el mensaje es revelado gracias a la inteligencia del receptor. Las ideas expresadas en el dicho mexicano se encuentran escondidas.

1.1.3 Características del refrán mexicano

El refrán o *machiotlahtolli* se caracteriza por la brevedad de su sentencia, ser irónico e incógnito. Es un juicio categórico que manifiesta pensamientos de carácter sutil. Es poco lo que se dice, pues en ocasiones se compone de una sola palabra (por ejemplo en el refrán: *Moxoxolotlani*, cuya traducción es *Mensajero del cuervo*), para que el efecto sea contundente y conciso, debido a que las frases no se expresan de manera evidente, provocando que el oyente genere una interpretación personal contextual de los conceptos.

Para poder entender la información es necesario que el receptor recurra a el conjunto de los conceptos mexicanos y sus significados (ya que como se mencionó arriba, una palabra puede expresar otras ideas) para poder encontrar el significado de la frase proverbial, pues la relación entre el contenido expresivo y su manera verbal no es clara como en los refranes provenientes de Europa, ya que los mexicanos imponen una estructura ininteligible, con el propósito de sugerir y no de aclarar las ideas.

Por ejemplo en el refrán, *“In eztli, in yóllotl”* (La sangre, el corazón), ambos términos se refieren al cacao y se relacionaba con la nobleza, puesto que esta semilla era reservada a esa clase social. O en este otro caso: *“In ie cuauhyica, in ie macatica tonotihui”* (Cuando estés atado con palos con cuerdas), el mensaje escondido que tiene que interpretar el oyente es: te acordarás de mí.

En el contenido temático, el refrán mexicano incluye el comportamiento humano y la educación; vicios y virtudes, la hipocresía, la arrogancia, el engaño, el engreimiento, los excesos que se amonestan mediante la

ironía o la censura directa; en cambio las virtudes como el respeto, la nobleza, la obediencia, la sensatez, la mesura son elogiadas. El *Machiotlahtolli* descubre la ética y los valores sociales del pueblo mexica, más que cualquier género oral de su cultura.

El proverbio mexica presenta exclusivas características entre las que se destacan el sentido oculto, la brevedad de las sentencias, el uso del circunloquio y la temática: vicios y virtudes. Al igual que toda la producción oral, eran almacenados en la memoria y enunciados en ocasiones específicas, por sabios y sacerdotes que tenían el poder.

1.2 REFRANES MEXICAS DEL SIGLO XV QUE PRESENTAN ANIMALES

1.2.1 Presentación y traducción de dieciocho refranes mexicas

A partir de los siguientes dichos mexicas, se elaboró una serie de obra gráfica, destacando el concepto principal de cada frase (pereza, lujuria, engaño, entre otros). Los presentes aforismos son el punto de partida para la creación de la propuesta gráfica.

Se retomaron estas sentencias debido a que poseen una amplia validez en la actualidad pues hablan y critican el comportamiento humano (se presentan ordenados de forma alfabética según los animales).

1.-“Como dijo un **caracol**: aún no es tiempo que me aplasten
Yuh quito atecocolpli, aye nel toxamacayan

Dícese cuando alguien ha cometido alguna falta y ha sido castigado, o alguien fue a algún lugar donde halló la muerte; por eso se dice: como dijo un caracol: aún no es tiempo que me aplasten”.⁴

2.- “¿Mira tanto un **colibrí**?
¿Cuis ixquich quitta in huitziltzin?

Dícese cuando ponemos a la mesa una tortilla, cualquier cosita de comer; y si alguien dice: “bien poquito me sirves”, ahí le contestamos: ¿mira tanto un colibrí?, porque el colibrí tiene el pico delgadito, y cuando chupa una florecita no más le chupa poquita miel”.⁵

⁴Salvador Díaz Cíntora, *Oraciones, Adagios, Adivinanzas y Metáforas del libro sexto del Códice Florentino*. p. 99.

⁵*Ibíd.*, p. 85.

3.-“Ya su **conejo** es así.
Ye yuhqui itoch

Se dice de la gente cuando se emborracha; uno llora, otro riñe y grita; ya fuera que llorara o que gritara, se decía: ya su conejo es así, porque antaño el pulque se atribuía a los conejos, que los antiguos adoraban. También se dice si alguien es muy agresivo, o bien si es muy amable y quiere a toda la gente; aunque no esté borracho, también se dice ya su conejo es así, es decir así ya es su carácter”.⁶

4.- “¿Acaso carga su lumbre el **coyote**?
¿Cuix itleuh yetinemi in coyotl?

Dícese cuando nos ponemos de prisa a comer algo que no está todavía muy bien cocido, cuando tenemos mucha hambre; como hace el coyote que muerde una mazorca verde, así pasa cuando alguno tiene mucha hambre, que aunque no estén todavía muy bien cocidas la tortilla o la carne, así se pone a comer, y si alguno murmura o quiere humillarlo, entonces aquél le dice: ¿Acaso carga su lumbre el coyote?”.⁷

5.- “Ojalá tal cosa sea cuando me vuelva **coyote**
Quin in nicoyutl ma ica inquita

Dícese esto cuando alguien presume; tal vez dice que ha ido a Castilla o a Guatemala, tal vez dice que fue alcalde, pero no es verdad, nomás está mintiendo; por eso se dice: ojalá tal cosa sea cuando me vuelva coyote”.⁸

6.- “Mensajero del **cuervo**.
Moxoxolotlani.

El que es enviado a alguna mensajería o con algún recaudo y no vuelve con la respuesta”.⁹

7.-“Pico de **golondrina**.
Tencuicuitzca

Dícese del parlero, del que es muy hablador”.¹⁰

8.- “Mi trabajo es cuidar **guajolotes**. ¿Los pico yo acaso? ¿Se pican ellos!
Tequitl nitotolpixqui. ¿Cuix niquinchopini? ¿Mochonpinque!

6**Íbid.**, p. 93.

7**Íbid.**, p. 85.

8**Íbid.**, p. 97.

9P. Johanson, *Machiotlahtolli: La palabra modelo*, p. 22.

10**Íbid.**, p. 85.

Dícese por los guajolotes que se despluman a picotazos; no es el cuidador quien los hace picotearse, ellos solos riñen y se picotean. También se dice por los maceguales que riñen y pelean ya por tierra, ya por casa o por algún otro motivo; no son los gobernantes los que los hacen reñir, sino que espontáneamente los maceguales¹¹ riñen y disputan”.¹²

9.-“Como **mariposa** al fuego.

No tlepapalochiuhtih.

Dícese del que riñe, del que anda muy enojado, furioso, haciendo sufrir a la gente, ofendiéndola, pero con eso él mismo sufre y se pone en vergüenza; es como si cayera al fuego. Derívase de la mariposa, que piensa que tal vez el fuego no mata, y cuando va a caer en él, ahí muere en el acto; así es el que riñe, tal vez ya va a caer por allá en manos de alguien y allá muera”.¹³

10.-“La noche, el viento, el **nahual**, nuestro señor.

In iooalli, in ehécatl, in naoalli, in totecuio.

Este refrán decía del hombre-búho *Tezcatlipocatl*. Se decían: ¿acaso te va a hablar el señor, *Tezcatlipocatl*, *Huitzilopochtli*? Pues se transforma en viento, en noche”.¹⁴

11.-“Ya vino el **nagual**.

Ye onquiza nahualli, anoce onquiz in nahualli.

Se dice cuando algunos con desvelos y esfuerzos se ganan la vida, mientras que holgazanes que sólo se divierten sin procurarse nada, tienen también lo necesario; entonces se dice que vino el brujo. Decíase también respecto al aprendizaje de algo; algunos son perezosos, y sí saben bien lo que se les enseña, si lo aprenden rápidamente, se dice que vino el brujo, el brujo se llama nagual”.¹⁵

12.- “Estera del ocelotl, estera del **águila**.

Ocelopétlatl, cuapetlatl.

Quiere decir donde viven los fuertes, los bravos que nadie puede vencer. Esto se dice: “allí está la estera del águila, la estera del ocelote”, y se dice: “allí se encuentra el encierro del águila, el encierro del ocelote, lugar cerrado en la ciudad, es decir, el agua, el cerro”.¹⁶

11A la gente común del pueblo mexicana se les nombraba maceguales.

12**Ibíd.**, p. 87.

13**Ibíd.** p 83.

14P. Johansson, *Machiotlahtolli: La palabra modelo*, p. 9.

15**Ibíd.**, p.75.

16

13.-“Pobre **palomita**.

Incococotzin

Dícese del que está pobre, que no está en muy buena situación, que sólo tiene pocas cositas”.¹⁷

14.-“Ve con cuidado, **pececito** dorado.

Tlaalahui, tlapetzcahui in tlalticpac

Dícese cuando alguien había vivido bien anteriormente, mas luego cae en algo, tal vez se unió en amasiato, tal vez golpeó a uno que se enfermó o murió, y por eso lo meten a la cárcel; por eso entonces se dice: ve con cuidado pececito dorado”.¹⁸

15.-“Bébaselo un **ratoncillo**.

Ma quimichpil oconatic

Dícese cuando quedó sin terminar algo que habíamos empezado, como cuando alguien juega a la pelota y el juego no concluye, no llega a su término; entonces dicen: bébaselo un ratoncillo”.¹⁹

16.-“De cualquier **sapo** hace mole.

Muchin quimomolchihua in yapayaxin in caci

Dícese de aquel a quien no se encomiendan cosas difíciles y a él le parecen difíciles en extremo; cualquier hablilla que oye le parece peligrosa y se aflige; por eso se dice que de cualquier sapo hace mole”.²⁰

17.-“Me estoy volviendo **serpiente** jilguerillo (chismo)

Nimaquizcōatl, nichiquimolin ninochiuhnemí”.²¹

18.- “Ya anduve **zopiloteando**.

Tepal nitzopiloti.

Dícese cuando no tengo nada que comer, y tal vez comí cualquier cosita con un amigo; acaso alguien me pregunta si ya comí; le contesto que ya anduve zopiloteando”.²²

17S. Díaz Cántora, *op. cit.*, p. 89.

18*Ibíd.*, p. 89.

19*Ibíd.*, p. 87.

20*Ibíd.*, p. 99.

21*Ibíd.*, p. 52. En este refrán no se presenta la traducción de la sentencia, simplemente se muestra la interpretación en náhuatl que alude al chisme

22S. Díaz Cántora, *op. cit.*, p. 91.

1.4.2 Los estudiosos del refrán mexicana

1.4.2.1 Andrés de Olmos²³

Andrés de Olmos fue el encargado de iniciar estudios sobre la cultura mexicana y en éstos se destaca una recopilación de refranes,²⁴ así como una serie de estudios de gramática. Dedicó tres años a conjuntar este material, y toda esta información dio origen a su obra *Arte de la Lengua Mexicana*, para lo cual recurrió a los ancianos versados sobre el conocimiento antiguo, basándose en sus códices para destacar aspectos de suma importancia, y también a la recopilación de testimonios orales.

Este fraile inserta los dichos en el capítulo octavo, el cual lleva por título “*Las maneras de hablar que tenían los viejos en sus pláticas antiguas*”. El franciscano los muestra en variados rubros temáticos, no traduce ni glosa ninguno, simplemente los presenta como parte complementaria de su obra. El mismo Olmos, al inicio del capítulo, sentencia: “Las siguientes maneras de dezir (sic) son metaphoricas, porque una cosa quiere dezir la letra y otra la sentencia, aunque algunas vayan a la letra glosada y se pueden aplicar a otro sentido del que van”.²⁵

Por lo anterior, independientemente de que haya o no traducido los adagios, es importante valorar que este fraile franciscano los recopila porque los encuentra como parte componente de la tradición oral mexicana, plasmándolos en su ya citada obra, concluyéndola en San Andrés Hueytlan, el 1º de enero de 1547.

1.4.2.2 Bernardino de Sahagún

Bernardo de Rivera, mejor conocido como Fray Bernardino de Sahagún,²⁶ fue uno de los primeros españoles en elaborar una extensa investigación

23Nace en La Villa de Oña, en Burgos, España, hacia 1485. Fue un franciscano, estudió en Valladolid, y su apellido lo retoma de la ciudad de Olmos, en la cual vivió de joven. Llega a México (1530), se establece en la comunidad de Tepapulco, fragmento del reino de Texcoco. Entre sus escritos se encuentran un conjunto de consejos denominados *Huehuetlahtolli*, *Arte de la Lengua Totonaca*, *Siete Sermones sobre los pecados mortales*, *Tratado de Hechicerías y Sortilegios* y un *Vocabulario de La Lengua Huasteca*. Olmos es considerado el primer gramatólogo de la lengua náhuatl, fallece el 8 de octubre de 1571 en Tamaulipas.

24Andrés de Olmos, *Arte de la Lengua Mexicana* p. 215.

25Ibid., p. 186.

26Nace en 1499, en España, estudió en la Universidad de Salamanca y se integra a la orden de San Francisco, ordenándose sacerdote en 1524.

a partir de 1540, sobre la cultura y tradiciones del pueblo mexicana, que incluye un estudio sobre la expresión popular, contenida en refranes y adivinanzas, los dioses, las recetas para la curación de enfermedades, los mitos, entre otros. Todo este trabajo de recopilación es presentado en su obra *Historia General de las Cosas de la Nueva España*.²⁷

Las sentencias mexicas se hallan dentro de la obra ya mencionada en el capítulo 41, del libro VI designado *Algunos adagios que esta gente usaba*, donde se conjuntan un total de 81 sentencias, que se distinguen por su brevedad, difícil interpretación y que también retratan los vicios y las virtudes humanas. Presentando su versión en náhuatl y la explicación realizada por Fray Bernardino de Sahagún al español.²⁸

La versión propuesta por el fraile no representa una traducción estricta de los refranes, es más bien una interpretación, que permite entender y observar la idea del adagio, por lo cual no refleja una construcción verbal del sentido original de éstos, aunque cabe señalar en algunos

Llega a América en 1529 y reside en Tlalmanalco; en 1532, se inicia como maestro en el Colegio de Santa Cruz de Tlatelolco, impartiendo la cátedra de lengua latina.

27A partir del siglo XVI en Europa se inicia un gran interés científico por las cuestiones populares que se relacionan con la lengua. Don Juan Ruiz Arcipreste de Hita, escribe en el siglo XV su *Corbacho* (1466- 1470), en el cual integra un toque popular de dichos y refranes. Al igual que en el XVI Fernando Rojas, le da un carácter popular a su obra *La Celestina*. Sahagún al vivir la mayor parte en el XVI, obtiene la influencia europea del estudio sobre aspectos populares.

28Para esta obra, Sahagún formuló un cuestionario llamado Minuta y reunió a un equipo de informantes (a los que cuestionaba sobre escritos y códices mexicas), formado por personas sobrevivientes que nacieron desde el siglo XV, así como algunos jóvenes estudiosos del Colegio de la Santa Cruz de Tlatelolco, con el fin de recuperar y preservar la memoria de sus tradiciones y antigüedades.

29Es importante señalar que la recopilación de los refranes no se dio al mismo tiempo ni en el mismo lugar. Ya que en libro VI de la *Historia General de las Cosas de la Nueva España* se hallan dos conjuntos de sentencias divididas por las adivinanzas, debido a esto el primer grupo de dichos pertenece al capítulo 41 y la segunda serie al 43. En el primer bloque de refranes, Sahagún brinda una idea similar de cada enunciado en español y para el segundo proporciona una traducción más libre de cada frase sin tratar de que sea equivalente en castellano, quizá los refranes presentes en libro VI fueron recopilados y glosados en épocas y áreas geográficas distintas.

casos que ni los informantes conocían el significado de algunos refranes, debido a su característica enigmática. Por lo anterior, Fray Bernardino de Sahagún es uno de los primeros estudiosos de la paremiología indígena y el padre Garibay reconoce en él al primer estudioso del folclore de la América precolombina debido al trabajo de recopilación e interpretación que realizó sobre el dicho mexica, logrando reunir 81 proverbios, además de abordar otros temas de gran importancia sobre la cultura mexica.

1.3 LA REPRESENTACIÓN DEL REFRÁN EN LAS ARTES VISUALES

1.3.1 *Códice Florentino*

El *Códice Florentino*³⁰ posee todo un conjunto de ilustraciones documentales que refuerzan la información plasmada en sus doce libros, entre éstas se encuentran imágenes correspondientes a nueve refranes mexicas, en el Libro VI, capítulo 41, que lleva por nombre *De algunos de los adagios que esta gente mexicana usaba*. En todas ellas se observa el inicio de un arte mestizo en cuanto a la representación y técnicas figurativas.

Las imágenes creadas para este documento (por pintores indígenas medio siglo después de la conquista), sirven para la ilustración y descripción de las sentencias, ya que para ese momento la tarea de los pintores estaba subordinada a lo que el texto trataba, las imágenes se realizaban después de la escritura.

³⁰El *Códice Florentino* es la versión completa y más extensa que se conserva de los textos en náhuatl y en español, ampliamente ilustrados, de la *Historia General de las cosas de la Nueva España*, obra de Fray Bernardino de Sahagún y su equipo de informantes y colaboradores indígenas, finalizado entre 1579 y principios de 1580, se elaboró en el convento de Tlatelolco de México.

³¹Dicho código se compone de 1845 ilustraciones, más las 623 viñetas decorativas, realizadas por un grupo de entre seis y siete pintores indígenas de calidades y estilos diferentes, educados en el Colegio de Tlatelolco. Véase: *Códice Florentino*, Facsímil Manuscrito de la Colección Palatina de la Biblioteca Medicea Laurenziana, México, Ed. El Gobierno de la República de México.

Éstas y todas las representaciones visuales son realizadas mediante técnicas figurativas enseñadas por los frailes a partir de libros ilustrados, aunque en algunos casos se encuentran elementos de la tradición pictórica prehispánica. Las piezas concernientes a los refranes fueron buscando generar una sensación de volumen y perspectiva, la representación concreta del mundo y la idea nítida de la sentencia, además de incluir algunos elementos visuales propios de la cultura española, como barba, sombreros o pantalones. Los pocos elementos prehispánicos que perduran son huipiles, taparrabos, capas y, en el menor de los casos, un manejo del espacio bidimensional y la ubicación de perfil de algunos personajes poseen un tratamiento visual simple: mediante el dibujo de los personajes con línea negra, sin color,³² carente de fuerza, y expresión. Al pretender reproducir la realidad, se alejan de las convenciones pictóricas prehispánicas: manejo del espacio bidimensional, y el uso de elementos simbólicos, simplifican sus composiciones junto con los modos de representación.



Este no es para entre los pobres Códice Florentino, libro VI, folio 194v
Aún quiere dios que viva más Códice Florentino, libro VI, folio 191r.



Dentro del compendio de imágenes que posee el *Códice Florentino*, existen únicamente nueve que fueron destinadas a la ilustración del concepto proverbial, bajo un tratamiento visual que se basaba en las nociones de representación europeas y en el menor de los casos algunos elementos del arte pictórico mexica; por lo anterior, el refrán mexica

³²Cabe señalar que las ilustraciones de los libros VI, XI y XII fueron las únicas de todo el documento que quedaron sin colorear, debido a la premura de su finalización, ya que éste sería llevado por fray Rodrigo de Sequera a España para presentarlo ante el rey.

únicamente se presenta en este códice posthispánico, sin encontrar representaciones visuales del mismo en otros documentos prehispánicos.

1.3.2 Pieter Bruegel

Durante el siglo XVI, Bruegel (Breda 1527-1569) empleó como tema de su obra el proverbio flamenco, con lo cual realizó una serie compuesta de doce piezas, además de crear una obra intitulada *El mundo al revés* o *Proverbios Flamencos*, donde presenta las ideas de los refranes. En este periodo, se publicaron la colección de adagios y dichos célebres de Erasmo de Rotterdam, así como otras de procedencia alemana y flamenca; estas sentencias populares poseían gran aprecio del público ya que señalaban los defectos de la humanidad.

La serie nombrada *Doce proverbios flamencos* (1558), es un conjunto de doce pinturas ejecutadas sobre platos de madera, una por cada frase en los que recreó la idea primordial de cada sentencia. Los personajes realizan la acción específica de lo que dicta el enunciado: *Echar margaritas a los cerdos*, *Dar de golpes contra la pared*, *Traer fuego en una mano y en la otra agua*, etc. Mediante una composición central, los personajes son los únicos que aparecen dentro del plano visual, contrastando sobre un fondo rojizo, con lo cual se acentúa el actuar de los protagonistas.



Doce Refranes, Tabla de madera de roble, 74.5 x 98.4 cms.1558

El mundo al revés o *Proverbios Flamencos* (1559) es una pintura en la que Bruegel presenta 118 sentencias, a través de una multitud de figuras que se distribuyen en toda la superficie, se describen actos absurdos, desatinados e inmorales del actuar humano insertados en una aldea. Es una pieza muy bien estructurada, en la cual el autor dispuso de todo el espacio visual para la organización y presentación de cada refrán. Un eje diagonal desde la parte izquierda del primer plano se prolonga hasta la parte derecha del fondo Bruegel traza la escena en una perspectiva truncada “las tartas sobre el tejado aparecen de frente y no escorzadas, como en rigor debían de aparecer”,³⁴ así el conjunto de sentencias se van sucediendo desde el primer plano hasta la lejanía, donde aún se aprecian algunos proverbios, es un “desfile de la locura humana, entre lo malicioso, grotesco y absurdo con personajes patéticos en un insensato agitarse hasta desaparecer en el límite del horizonte”.³⁵



El mundo al revés o *Los refranes neerlandeses*, Óleo/ madera de roble, 117 x 163 cms. 1559.

Los dichos contenidos en la obra son sentencias populares propias de la época del artista, que hablan sobre el engaño, la falsedad, la hipocresía, la estupidez y representan una crítica al actuar cotidiano del hombre. Algunos de éstos que se encuentran en la obra son: *Darse de cabeza*

33Título antiguo del cuadro, se refería particularmente al globo terrestre invertido pintado por Bruegel, lo cual aludía al caos reinante en el mundo.

34Rose Marie y Rainer Hagen, *Pieter Bruegel el Viejo. Labriegos, demonios y locos*, p. 34.

35F. Poli y E. Baccheschi, *Bruegel. Grandes maestros del arte*, p. 93.

contra la pared, Poner el manto azul al marido, etc., los cuales dentro de la pintura se observan en el primer plano, un hombre (izquierda) se encuentra golpeándose la cabeza contra un muro; el segundo se halla al centro, una muchacha de rojo cubre con un manto azul los hombros de un hombre, esto equivale al engaño. *Poner la capucha azul* era, para Bruegel, el símbolo de la traición.



Detalle *El mundo al revés o Los refranes neerlandeses*

Otros proverbios presentes en la obra son: *Estar cubierto de tartas el techo (vivir en abundancia)*; *Tienen colgada la escoba (los señores no están en casa)*; *Los zapatos sin calzar (esperar en vano)*; *Mirar la cigüeña (malgastar el tiempo)*”,- además de otros 112³⁶ restantes.

En estas piezas, Bruegel presenta los refranes flamencos de manera clara y evidente (en la mayoría de los casos) son piezas de tipo moralizante y educativo, exponen lo absurdo del comportamiento humano. Desde el punto de vista plástico, la composición de la pintura *Los proverbios flamencos*, permite apreciar un orden total en cada una de las sentencias, además de que representan una colección paremiológica visual compuesta por 118 enunciados que allí se muestran.

³⁶Rose Marie y Rainer Hagen, *op. cit.*, p. 36.

³⁷Para consultar los 118 refranes contenidos en *El mundo al revés o Proverbios Flamencos*, véase: Rose Marie y Rainer Hagen, *op. cit.*, pp. 36 y 37.

1.3.3 Francisco de Goya y Lucientes³⁸

La última serie de obra gráfica que perpetró Francisco de Goya, entre 1815 y 1824, fue *Los Disparates o Proverbios*, la más enigmática de toda su producción en el campo del grabado no alude directamente a un refrán, pero aborda una crítica a la situación social que se vivía dentro de su país, a partir de una transgresión a la realidad cotidiana.

Este proyecto de Goya se compone de 22 planchas de cobre, creadas en técnicas de aguafuerte y aguatinta, la serie sin embargo no quedó concluida en cuanto al orden que debían tener las imágenes y fue publicada en 1863, después de la muerte del artista. Por esta razón no existen datos precisos de su época que refieran a la verdadera intención del autor, lo que origina una serie de problemas en cuanto a la interpretación de la obra, aunados a esto el título y la imagen de cada grabado no guardan relación, lo que le da un carácter misterioso.

En 14 pruebas de estado, Francisco de Goya presenta el título *Disparate*, que significa desatino o absurdo, acompañada de otras palabras: ridículo, volante, cruel, desordenado, general, pobre, alegre, claro, de carnaval. Inscripciones lapidarias con las que se refiere a toda una serie de incoherencias del actuar humano.

El otro nombre de este conjunto de obra, *Los Proverbios* lo asignaron los críticos (XIX), porque se cree que las imágenes representaban esta clase de enunciados, pues exponen una crítica a las tradiciones de la sociedad española de su tiempo, con un tratamiento que no es muy descriptivo en la imagen, en realidad no se puede afirmar con certeza que Goya hubiese empleado el término proverbio para los *Disparates*. Por ejemplo el *Disparate núm. 8*, evoca seres humanos frustrados por las normas de su sociedad, individuos inoperantes, informes, sin sexo (Blamire Young).³⁹

³⁸Pintor y grabador español (1746-1828).

³⁹El proceso del grabado de toda la serie sí se finalizó, pero las planchas de los *Disparates*, no habían sido numeradas a la muerte de Goya, sólo tenían rótulos y números provisionales. No se grabaron las inscripciones, a excepción de "Modo de Volar", creado entre 1815 y 1816.

⁴⁰**Francisco de Goya. Grabador. Instantáneas, Disparates.**

⁴¹Blamire Young, *The proverbs of Goya*, Londres, EDICIÓN, 1923.



8 *Disparate de los ensacados*

Goya, además, realiza una crítica a la explotación del pueblo por los aparatos de poder, religiosos, militares, así como por las altas clases sociales. Inserta tradiciones populares propias de su país como el carnaval y los bailes, por ejemplo, en el núm. 1 *Disparate Femenino* y en el núm.14 *Disparate de Carnaval*.



1 *Disparate Femenino*

1
Dis
arat
e
fem
enin
o
14
Dis
arat
e de
carn



42Aquí se presenta una costumbre del carnaval español. Cuatro mujeres manteasen a varios peleles. La tradición dictaba que sólo las mujeres manteasen al pelele (figura masculina) en la época del carnaval, excluyendo a los hombres en tal juego. Al iniciar la serie con esta imagen, Goya se propuso señalar el dominio de la mujer sobre el hombre. Véase: *Francisco de Goya. Grabador. Instantáneas, Disparates*.

En cuanto al tratamiento técnico de las obras, el aguafuerte fue utilizado para trazar el dibujo de todos los personajes, dotarlos de pesos visuales y en algunos casos generar entramados tonales, la técnica del aguafuerte le sirvió para crear efectos lumínicos, atmósferas y texturas. Por lo cual, la obra presenta en su conjunto una riqueza tonal, que va del negro al blanco. La serie se compone de personajes humanos e inhumanos (gigantes), y escenas irreales (*Disparate bobalicón* núm. 4 o *Disparate* núm. 13 *Modo de volar*), todos éstos insertados en ambientes nocturnos y lúgubres.



4 Disparate bobalicón



13 Modo de volar

En resumen, *Los Disparates* o *Proverbios*, mediante un tratamiento imaginario o alegórico, señalan los desenfrenos humanos vinculados con tradiciones y sucesos históricos propios de la España de Goya.

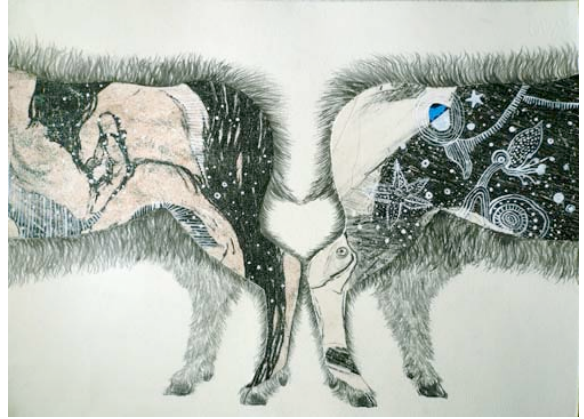
1.3.4 Reyka Nakayama (Osaka, Japón. 1974)

En el grabado contemporáneo se presenta el proyecto de esta artista japonesa, denominado *El refrán y sus implicaciones grafico-lingüísticas*, en el cual realizó una propuesta visual para la creación de un refranero gráfico, con carácter didáctico y universal. Toma como referencia la trascendencia del proverbio, tanto en México como en Japón, para analizar y comparar aspectos divergentes y similares del pensamiento, sentido e imaginación entre ambas culturas, concluyendo en la interpretación del enunciado mediante la imagen.

Este proyecto se compone de 24 grabados⁴³ que exhiben la idea de la sentencia en forma clara y descriptiva, utiliza elementos figurativos según la frase, como se observa en el grabado *Algún día mi gato comerá sandía*. Aunque en determinados casos acude al recurso visual de la elipsis, por lo que se menciona al grabado que lleva por título *Cada oveja con su pareja*.



Algún día mi gato comerá sandía. Mixta. 38 x 50cms. 2007



Cada oveja con su pareja. Mixta. 38 x 50cms. 2007.

En estas obras, el recurso primordial es la línea, componente principal en las imágenes, generador de formas, ritmos y texturas, aunado al manejo del color, elemento importante en algunos casos, que permite crear un contraste y generar planos espaciales entre los elementos. Con relación a la técnica emplea el recurso de la siligrafía, litografía y collage.

Varios de los proverbios de este proyecto son extraídos del *Iroha Carta* de Japón, debido a la repercusión en su sociedad, complementados con

⁴³Véase: <http://chaneke.com/reika/index.html>

⁴⁴En Japón existe un juego de cartas llamado "*Iroha Carta*", desde mitad del "EDO" (nombre de la época en Japón del siglo XVII-XIX), que sirve para ver la relación del lenguaje y la imaginación a través del refrán, está conformado por 48 cartas donde aparecen igual número de proverbios y otras 48 cartas que tienen las imágenes de éstos, además de su primera sílaba (que corresponden al alfabeto tradicional japonés).

algunos proverbios de los más comunes de México, en las últimas tres décadas. Entre los refranes japoneses se menciona: La verdad como la rosa; tiene sus espinas y de extracción del pueblo mexicano: *Quedarse como el perro de las dos tortas*, entre otros.

En suma, la interpretación visual de cada máxima ejecutada por Reika Nakayama presenta un conjunto de grabados que aluden directamente a la idea central de cada sentencia, generando una propuesta visualmente rica, a partir del uso e integración de diferentes técnicas de la gráfica. Las imágenes resultantes se vuelven “universales” (al igual que el refrán, exponen el actuar cotidiano del hombre), son didácticas y no presentan problemas de idioma, cada frase posee un consejo verdadero sobre la vida habitual de todo el mundo, a pesar de las diferencias de lenguaje o escritura.

1.3.5 Alberto Madrigal (México, D.F. 1982)

Este artista visual realizó un conjunto de obra gráfica bajo la temática del refrán, en el año 2004, empleó proverbios populares de México que se conservan actualmente y que han sufrido transformaciones a partir del siglo XX, para reinterpretarlos por medio de la imagen bajo una connotación actual.

Obras de esta serie son *Dios no le da alas a los alacranes*, donde el grabado conmemora el enunciado mediante elementos figurativos mencionados en la frase. En el caso de la pieza llamada *El que con lobos anda aullar se enseña* hace una interpretación de manera metafórica, a través de la mixtura de múltiples autorretratos en donde cada rostro se compone de fragmentos de otras fisonomías, mediante el uso de nuevas tecnologías.



El que con lobos anda aullar se enseña. Imagen Digital, medidas variables. 2004



Dios no le da alas a los alacranes. Punta Seca, 15 x 17cms. 2004

Su serie se compone de siete grabados, elaborados en técnicas tradicionales del huecograbado y con el empleo de nuevas tecnologías, como la computadora e impresora. En resumen, la interpretación del refrán producida por Alberto Madrigal, se recrea a partir de una connotación actual, en la cual juega con una serie de elementos visuales que aluden indirectamente al adagio, para la construcción de sus imágenes.

CAPÍTULO 2.

CAPÍTULO 2.

LA REPRESENTACIÓN VISUAL DEL ANIMAL EN LA CULTURA MEXICA

2.1 La representación visual del animal

2.1.1 Códices

Los códices, libros de pinturas o caracteres (nombre asignado por los cronistas españoles del siglo XVI), se componían principalmente de imágenes multicolores y signos jeroglíficos, en ellos se aprecian representaciones de animales, dioses y escenas mitológicas cargadas de una riqueza visual y plástica.

Las imágenes policromas de los códices se componen de representaciones pictográficas, glifos ideográficos y en menor medida de glifos fonéticos. En el primer caso encontramos animales, dioses, plantas, en el segundo glifos que expresan ideas- conceptos: noche, movimiento, eclipse, y el tercer tipo sonidos.

1La palabra *códice* o *códex* se utilizó por los españoles con gran frecuencia desde mediados del siglo XIX para nombrar a estos pergaminos. Los códices son un conjunto de documentos elaborados por los mexicas, así como por otras culturas mesoamericanas; contenían información fundamental de carácter religioso, adivinatorio, histórico, cartográfico o económico correspondiente a cada cultura. Se elaboraban sobre piel de venado, papel amate, maguey o algodón. Se trabajaban cuatro formatos: biombo, tira, rollo o lienzo. Su sentido visual es horizontal, aunque también hay algunos verticales (Selden-Mixteco) y su lectura se realiza de derecha a izquierda. Para su realización se utilizaban pinceles de pelo de conejo de diversos grosores y los colores eran de origen mineral, se disolvían en agua como la acuarela europea (Nelly Gutiérrez, *Códices de México*, 1985). Se empleaban por los grandes sacerdotes que interpretaban la información que poseían, ninguna persona del pueblo podía comprender sus signos e imágenes ya que se presentaban de manera oculta; ellos guardaban con gran respeto estos libros, llevándolos en sus peregrinaciones como parte fundamental e incluso hasta el sepulcro.

Los animales en los códices pueden tener dos significados, por un lado evocan alguna divinidad o concepto a los que están asociados o simplemente son presentados como animales, por lo cual tienen gran importancia dentro de las imágenes. Puede haber colibrí, jaguar, perro, águila, mono, zopilote, conejo, mariposa, entre otros. Por ejemplo, el *Códice Borgia* lámina 92, representa a *Xólotl* como a un perro orinando (se encuentra caracterizado como pecador) los animales poseían una evocación simbólica de las deidades con las cuales estaban asociados.



Itzcuinli “perro”, símbolo de Xolótl. *Códice Vaticano* .lám. 92,

En cuanto a la representación de un concepto, las figuras de un *océlotl* “jaguar” (signo decimocuarto. *Códice Borgia*) y *cuauhtli* “águila” (signo decimoquinto. *En Códice Borgia*), son personificadas con todo el cuerpo del animal o únicamente con su cabeza.

En ambos signos los contornos de la figura están erizados, por lo general de cuchillos de piedra, con lo que se expresa la naturaleza agresiva, de animales de rapiña, del jaguar y del águila. También es posible que sea alusión al hecho de que estos animales son los representantes de los guerreros; es decir, de los hombres destinados a morir la muerte del guerrero, la muerte en la piedra de los sacrificios.³

²*Xólotl* es numen de los gemelos y del juego de pelota. El perro es el acompañante, buen compañero criado, su efigie ornaba el bulto mortuario del guerrero.

³ Eduard Seler, *Comentarios al Códice Borgia*, p. 16.



Ocelotl, "jaguar", decimocuarto signo de los días. *Códice Borgia*.



Cuauhtli, "águila", decimoquinto signo de los días. *Códice Borgia*.

Los animales se plasmaron con base a la visión cósmica de los mexicas enfatizando algunos elementos de los mismos y suprimiendo otros, por ejemplo los dientes superiores y las orejas largas del conejo, garras y manchas del jaguar, pico largo de colibrí, etc. Se recurre principalmente al uso de diversas calidades de línea, una destinada al contorno (guesa) y otra más fina para sugerir plumas, en el caso de las aves, o el pelo de algunos mamíferos, para la serpiente se utiliza un tramado lineal para sugerir textura.

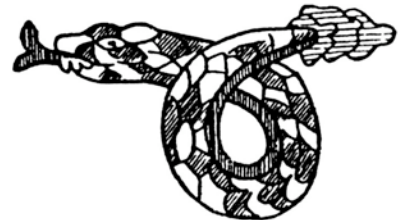


Cozcaquauhtli, el zopilote. *Códice Borbónico* 13



226

Ardilla, *techalotl*, *Códice Magliabecchi* 64



Couatl, serpiente, *Códice Magliabecchi* 75

En conclusión, los códices Mesoamericanos no buscan provocar una emoción estética, su finalidad es dar expresión plástica a ideas religiosas. Sus imágenes no están hechas a manera de ilustración para un texto específico que refuerce las ideas del mismo. Las representaciones pictóricas son el contenido primordial, a partir de lo que el sacerdote realizaba su interpretación; son misteriosas (metafóricas).

2.1.2 Sellos

Una de las manifestaciones artísticas de la cultura mexicana fue la creación de sellos, actividad emparentada y elemental del grabado, originada durante el periodo Preclásico Medio.⁴ Los elementos y figuras comprendidos en éstos se dividen en dos grupos: uno, vinculado a su concepción mítica-religiosa y otro, con símbolos geométricos, relacionados ambos por su riqueza plástica y la síntesis de las formas que presentan.

En el primer grupo se encuentran una diversidad de dioses y animales; como *Ehécatl* (dios del viento) o *Quetzalcóatl*, y en cuanto a los animales se hallan perros, águilas, serpientes, mariposas, quetzales, entre otros. Dentro del segundo conjunto las formas geométricas se caracterizan por la greca escalonada, la flor (símbolo de la sangre de los sacrificados), en una inmensa cantidad de diseños.

Las figuras de los sellos, sean de un grupo o de otro, fueron realizadas mediante líneas anchas y contornos definidos, su estructura es una composición simétrica, los mismos elementos a un lado y otro. Las formas son estilizadas, es decir, reducidas a líneas esquemáticas,

⁴Se considera un antecedente del grabado porque servían para la estampación múltiple empleándose en telas, mantas, cerámica e incluso sobre la piel (pintaderas), se realizaban principalmente en barro, pero también existen de cobre, hueso, piedra, oro, plata y madera. Para su elaboración se grababa la superficie mediante un palo o hueso antes de cocer el barro y en cuanto a su impresión los colores empleados podían ser: blanco, rojo, negro, o bien tonos medios y combinaciones de dichos colores. En *Tlatilco* (Valle de México) se origina y desarrolla la creación de los sellos y pintaderas.

compuestas de mucho dinamismo, se destacan líneas curvas sobre las rectas, también se aprecian líneas concéntricas, espirales y puntos.

Los animales, en los sellos, están de perfil y destacan sus elementos particulares, por ejemplo, el águila se distingue por el pico y las alas, mediante un tratamiento de la forma elaborado (por una variedad de puntos, líneas curvas y rectas) o muy elemental (compuesto únicamente por algunas líneas curvas y rectas).



Sello de águila, *Cuauhtli*. Cultura Mexica



Sello de águila *Cuauhtli*. Cultura Mexica

Los sellos, desde el punto visual, tienen toda una variedad de formas: animales, hombres, dioses y flores, cargados de una gama de diversos valores de líneas, ritmos, simetría y contraste, creados para la decoración del cuerpo (pintaderas),⁵ telas y cerámica, vinculados con la concepción mítica del pueblo Mexica. Constituyen además la primera afirmación del grabado del México prehispánico.

⁵La pintura corporal tenía un significado ritual, por lo que poseía gran importancia en la vida cotidiana de los Mexicas. De suma importancia era el adorno de las personas en fiestas, ceremonias religiosas y en la guerra., pues se distinguían al portar tocado, orejeras, brazaletes, bezotes, pulseras, collares, elaborados en oro, jade y piedras preciosas. Junto con esto era también de gran valor la pintura del rostro y cuerpo, debido a que los dioses tenían un color específico y una manera particular de ataviarse debido a esto se recurrió al empleo del sello para su aplicación en la piel, recibiendo el nombre de “pintadera”.

2.2 Elementos característicos de su representación

2.2.1 Forma

La forma erigida por el artista mexicana se expresa de modos claros y concisos, en códices o murales, utiliza una línea nítida de contorno que sirve para delimitarla; en la mayor parte de las creaciones es fluida y firme, conforma todo el contorno de un cuerpo u objeto, generalmente es de color gris o negro, esto hace que las figuras se hallen separadas, sin relación espacial.

La forma de los animales se realizó mediante una interpretación visual que parte del contexto natural, sufre una modificación en cuanto al dinamismo lineal otorgado por razón de una conjugación entre líneas curvas y rectas, así como la enfatización de elementos según los animales: pelo, plumas o escamas, que son resueltos mediante calidades de líneas, ritmos, por lo que resulta una configuración apegada a su cosmovisión. Cabe destacar que las aves son representadas con las alas abiertas.

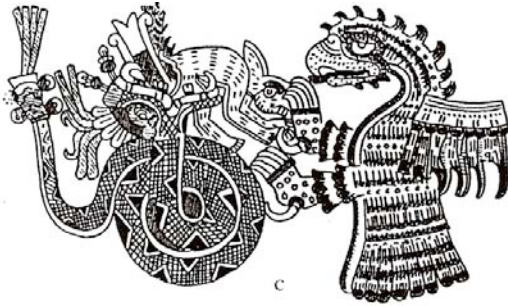
Las formas plasmadas sobre papel no expresan únicamente un sentido preestablecido, éstas se enlazan, conjuntan o enredan entre sí, para crear el sentido, estructura y orden en la imagen. “Lo que se enreda, se estructura, se formaliza, se compone, mientras que lo que se desenreda regresa de nuevo al caos, a la descomposición, a la muerte”.

Es por ello que dentro de los libros pictóricos se crea el sentido a partir de la estructuración de las figuras. Los elementos que componen el espacio pictórico pueden evocar sentidos gráficos más allá del personaje u objeto que representan.

En conclusión, las formas de los animales (y de los demás seres en general), son creadas a partir de una observación del mundo real, fundadas en una estructura dinámica que se compone de una línea de contorno, ancha y precisa. El artista mexicana emplea el uso de la forma simbólica a la que añade elementos de la realidad, para incrementar un efecto mítico visual. “Encomienda a la forma la función de estimular la fantasía religiosa sujeta a la ley, al orden, al ritmo, la forma misma se vuelve instrumento del conjuro mágico”.

6P. Johansson, *La palabra, la imagen y el manuscrito. Lecturas indígenas de un texto pictórico en el siglo XVI*, p.63.

7Paul Westheim, *Arte antiguo de México*, p.75.



El águila apresando al conejo y la lagartija. *Códice Vaticano B*

2.2.2 Ritmo

La concepción mítica mexicana interpretaba que el actuar de la naturaleza se producía en series de repetición, las cuales producían un efecto rítmico:

El nacimiento, la madurez y la muerte se suceden inexorablemente en la vida humana, la noche sucede al día; las estaciones del año se alternan interminablemente de la primavera al verano y del otoño al invierno, los planetas se mueven a través del espacio en sucesión eterna.⁸

El encontrar estos ritmos y entender sus vibraciones complicadas y dotadas de orden, permitían, según la cosmovisión mexicana, la supervivencia del pueblo. Ritmo y forma son parte fundamental del culto mágico. El ritmo es un elemento formal de suma relevancia para el arte mexicano, subraya y manifiesta con enérgica acentuación: la religión, los mitos y sus deidades. La repetición es una afirmación que permite grabar el mensaje en la memoria, es movimiento rítmico, duplicación de lo mismo, de una sola forma: posee un efecto mágico y religioso, una alabanza a lo divino, a través de éste se busca exaltar las potencias psíquicas y llegar a un éxtasis espiritual. El ritmo se expresa en toda la plástica junto con la poesía y arquitectura.

Por ejemplo, en Teotihuacan, la pirámide de *Quetzalcóatl*, presenta 364 veces la cabeza de este dios, alternada con la de *Tláloc*, sin descanso en toda la pirámide; en Tenayuca, cabezas de serpientes del mismo tamaño, a la misma distancia, se reparten por toda la superficie

⁸George Vaillant, *La civilización azteca. Origen, grandeza y decadencia*, p.142.

piramidal. Un orden solemne que busca afirmar su concepción religiosa por medio de la repetición.

En las figuras de los animales, el ritmo se aprecia en la representación de las plumas de las aves y en el pelo de los mamíferos. En el primer caso las alas del guajolote son conformadas por una sucesión de líneas rectas de manera ordenada sugiriendo con este recurso su abundante plumaje. En relación a los mamíferos, el pelo del venado se sugiere con una serie de pequeñas líneas rectas insertadas con demasiado orden en todo el cuerpo del animal.

Concluyendo, en las piezas mexicas, la repetición implícita en el ritmo es expresión, movimiento, invocación mágica, a partir de la forma o bien del elemento gráfico de la línea.

Surge como intención de divinizar al objeto, se realiza tanto en el detalle (figuras de animales) como en el conjunto de las piezas, no se ve en este recurso una falta de imaginación o monotonía, su objetivo era enaltecer y reafirmar a sus deidades.



Guajolote, *Códice Borgia*

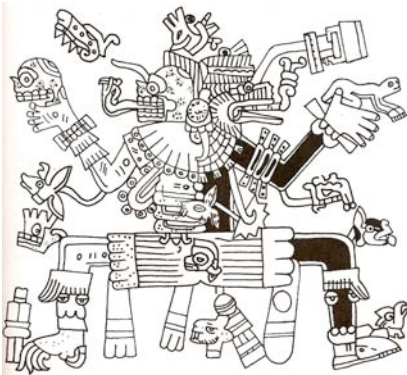


Venado, *Códice Borgia*

2.2.3 Simetría

Las obras del arte mexica presentan un equilibrio en sus composiciones, creado a través de dos fuerzas de direcciones opuestas e igual intensidad, es decir, un orden simétrico. La disposición de los elementos se presenta de manera proporcionada, pues en la composición se puede trazar imaginariamente una línea vertical, dividiendo la imagen en dos partes iguales, a través del eje axial o simétrico. En algunos ejemplos, las formas se repiten hacia uno y otro lado dentro del plano, generando con esto ritmo y equilibrio.

El artista mexica emplea el equilibrio simétrico para exaltar la dualidad de su cosmovisión, por ejemplo en el *Códice Vaticano B*, se encuentra el dios del viento y al dios de la muerte en una misma figura, ambas fuerzas se repiten hacia un lado y otro en direcciones opuestas (derecha e izquierda).



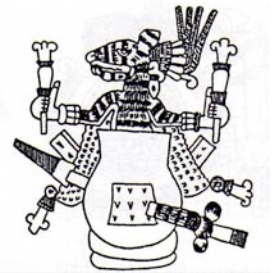
El dios del viento y el dios de la muerte. *Códice Vaticano B*.

La simetría es un reflejo de dos posibilidades que puede conseguir el hombre mexica, es por ello que es un valor plástico empleado frecuentemente en su cultura, reflejo de un orden preciso que debía existir en la sociedad para su funcionamiento correcto, es el equilibrio en el cual se muestra el contraste y comunión entre formas y símbolos, la dualidad presente entre el día y la noche, la época seca y la estación de lluvias, vida y muerte.

Con respecto a las figuras de animales se puede observar que algunos de ellos se establecen a través de un patrón esquemático fundado en la simetría. Las aves, por ejemplo, al mostrarse con las alas abiertas repiten de forma equilibrada (izquierda-derecha) sus puntas, quedando al centro la cabeza; lo anterior es posible constatarlo en la imagen del halcón, del *Códice Borgía*. Otro ejemplo del manejo de la simetría se halla en la imagen de los dioses del pulque contenida en el mismo Códice, pues en ésta se aprecia una disposición de las extremidades superiores del conejo, junto con otros elementos simbólicos repartidos hacia la derecha e izquierda, concentrándose en el centro de la imagen su estructura principal.

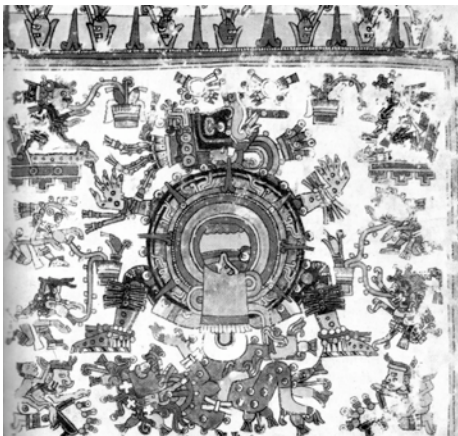


Halcón, *Códice Borgia* 11



Octecomatl, la olla del pulque y *tochtli*, el conejo, la imagen de los dioses del pulque, *Códice Borgia* 23

El *Códice Borgia*, en la lámina que presenta “El este del inframundo, con el corazón de Quetzalcóatl transformado en lucero matutino”, muestra una figura antropomorfa colocada al centro (lugar donde todas las fuerzas visuales se equilibran unas a otras, posición de reposo), y a su alrededor se aprecian en orden simétrico diez figuras de sacerdotes y dioses en posiciones idénticas, con sus atributos (cinco a la derecha y cinco a la izquierda), todas en dirección a la figura central, composición que evoca equilibrio dentro de la imagen.



El este del inframundo, con el corazón de *Quetzalcóatl*. Transformado en lucero matutino. *Códice Borgia*.

En conclusión, la simetría en el arte mexica se basa en la repetición de las formas, elementos simbólicos es una tensión de fuerzas y direcciones orientadas hacia la derecha e izquierda dentro del plano visual, para generar un equilibrio enfático, que evoca el orden y la dualidad de su pensamiento mítico.

2.2.4 Espacio

La producción de imágenes creadas por los mexicas exhibe a los personajes organizados sobre un espacio bidimensional, la tridimensionalidad del mundo exterior se simplifica a dos dimensiones gráficas, insertando así los elementos pictóricos: animales, templos, hombres, árboles, deidades, instalándolos de frente o perfil para su expresión.

“A la realidad se le omiten elementos considerados como contingentes y de su eventual profundidad para condensarse en una forma bidimensional que la represente”.⁹ No pretendían crear un parecido con la totalidad del mundo en sus pinturas, el fondo no existe, es decir, es nula la profundidad espacial. La perspectiva y la ilusión óptica se obtienen degradando el tamaño de las figuras, las de mayor peso aluden a la cercanía, las menores se encuentran en un segundo plano.

En el campo pictórico, un personaje, animal o elemento de la naturaleza abandonan lo que son en un espacio- tiempo histórico para transformarse en signos en un espacio de papel, éstos se relacionan con otros hasta que forman un discurso pictórico expresivo parecido al del lenguaje verbal. No existe unidad estructural en la superficie, nunca fue una preocupación. Los signos y las imágenes se preceden unos a otros en el orden sugerido por la concepción mitológica.

Al trabajar en dos dimensiones “con- figurativas” la realidad se “des- figura” y este acto de desfiguración crea una nueva con-figuración bidimensional de los elementos plasmados sobre el espacio, donde anulan sus atributos reales, se descompone para recomponerse gráficamente.

En suma, las imágenes mexicas se insertan en un espacio bidimensional, el tamaño de los elementos de mayor a menor se ordenan según la importancia de los personajes en el plano visual, determinando el orden de la lectura, No existe perspectiva, escorzo o sombras; no pretende la

9P. Johansson, *La palabra, la imagen y el manuscrito*, p.54.

creación de una ilusión óptica, las imágenes tenían un carácter divino por lo que trascendían el espacio humano.

2.2.5 Color

El color es un valor expresivo frecuentemente empleado en la producción plástica mexicana, especialmente en los códices, no posee una función decorativa, ni era utilizado para dar a las piezas un aspecto estético; éste posee una expresión y valor simbólico que trasciende más allá de su simple presencia. En Mesoamérica, el color depende del significado mágico-religioso. Según P. Westheim es un colorido mítico, los colores se presentan por pares (tonales) probablemente el principio de dualidad de su cultura se traslada al mundo cromático.

Según el mito de la creación del quinto sol originó elementos fundamentales como el movimiento y el color. Este último siempre se encuentra relacionado a un dios, objeto o animal y particularmente a cada uno de los cuatro puntos cardinales: al Este le corresponde el amarillo, el de la “casa de los plumones amarillos”, su símbolo es el venado; el Norte es la casa de oscuridad, el negro, su símbolo la piedra y su dios *Tezcatlipoca*; al Oeste, la Casa de *Quetzalcóatl* y de los dioses de la lluvia, el verde su símbolo es el lagarto y al sur, el Blanco “la casa blanca con flores en la cresta”, símbolo del rumbo, el maíz.

El blanco y negro se caracterizan por sus connotaciones de claridad y oscuridad; en náhuatl: *chipahuac* contra *tlinaltona*. Claridad y negrura, espacio alumbrado y carencia de luz.

El conflicto vital que se desarrolla entre los demonios de la claridad y la oscuridad está (inevitablemente) ligado al par de contrastes blanco y negro. Entre ellos se establece una tensión, un juego de fuerzas que tienen lugar en toda la extensión intermedia entre los dos polos; extensión que puede situarse en un espacio de la naturaleza o en un espacio plástico, como son el volumen y la superficie bidimensional.¹⁰

En lo más alto se encuentra la luz del sol y la parte más baja corresponde a la oscuridad del inframundo. La dimensión claro-oscuro y el arriba-abajo mantienen un contraste de temperatura, el artista mexicano emplea el color según sus características tonales, luminosas y oscuras, además de su temperatura frío- caliente, piensa en colores. El contraste

¹⁰*Ibíd*, p. 92.

más violento en el mundo cromático es del blanco y negro; el blanco luminoso y brillante; el negro, sombra.

Algo que cabe destacar es que el pintor empleaba el color en relación a la intensidad del mismo. En los vestigios de sus piezas se aprecia que éste se utilizaba muy concentrado. En sus creaciones los colores no son rebajados ni con negro o blanco, mantienen una “cualidad de pureza y luminosidad”. No se empleaba la degradación del tono, “la primera impresión del código es la de una policromía abigarrada y a veces hasta chillona para el ojo acostumbrado al armonioso equilibrio de los valores cromáticos”.

En la paleta del artista mexicana sólo existen colores de gran intensidad: azul claro, verde claro, un rojo clarísimo, blanco y un tono carne que se desenvuelven libremente con toda su estridencia, excitando los sentidos del espectador.

2.3 RECURSOS DE LA REPRESENTACIÓN VISUAL.

2.3.1 La estilización

El artista elabora sus piezas sin tratar de realizar una copia fiel de su universo, la estilización es un recurso expresivo en el que se destacan y enfatizan algunos elementos, o bien se suprimen y sintetizan seres u objetos representados a sus líneas estructurales; también transforma y recrea los diversos componentes que representan, es decir, lo no característico.

En las pinturas de los códices, se simplifican los elementos naturales a sus rasgos primordiales: un venado se representaba por la cabeza del animal y aún por la oreja, al igual las plumas y las alas de las aves a manera de líneas rectas o curvas en distintos grosores, las manchas en forma de círculos o formas irregulares en el caso del jaguar, las alas y antenas de las mariposas reducidas a líneas curvas o rectas.



Venado, *Códice Borgia 5* Guajolote, *Códice Borgia 10*



El artista conserva elementos de la realidad, logrando que se destaquen en la figura como características particulares de los animales: el colibrí con lo largo y puntiagudo de su pico; los ocelotes con su garras, por mencionar algunos casos. Es por medio de la estilización de la forma como el artista mexica consigue proporcionarles un sentido diferente a los animales y a los hombres para subrayar su relación con las divinidades.

2.3.2 La abstracción

La abstracción es la generalización de un conjunto de formas (datos), en la que se destacan una serie de rasgos comunes, se conjuntan y crean en un concepto general. El artista mexica abstrae las formas esenciales de la naturaleza, las agrupa y ordena en una estructura. Organiza las figuras para evocar un concepto muy preciso: el de la naturaleza en su amplitud y su relación con los dioses. La abstracción dentro de esta cultura va más allá de ser únicamente una presentación de rasgos, modifica elementos que contienen un alto grado de importancia simbólica: calaveras, serpientes, corazones, sangre, flores, con base a una economía de la forma y al transformarlas en ocasiones en formas geométricas.

El creador da un nuevo sentido de representación a las formas de animales, plantas u otros; elaborando un lenguaje visual característico en el que se pueden observar elementos o formas del mundo real que son mezclados con la abstracción. Lo anterior, hace que el hombre

mexica entre en contacto con un mundo mágico el cual no puede ser revelado de manera clara, y con esto busca que las formas creen un vínculo entre lo real y lo irreal.

Un arte realista no sirve al propósito del creador mexica, sus piezas no fueron elaboradas para la admiración placentera, el detalle realista obstaculizaría el fin de las creaciones, el rendir culto y dar cuerpo a potencias sobrehumanas: transformar a los objetos, animales o seres humanos reales, mediante la modificación de sus formas principales en potencias cósmicas de gran poder.

Cuando representa a la fauna, el pintor mexica persigue abstraer rasgos característicos como miembros u órganos: colmillos, garras, plumas, además de recurrir a la síntesis de la forma, creando con esto un lenguaje propio y característico del pueblo mexica.

2.4 El animal y su vinculación con la cultura mexica

2.4.1 La relación del animal con la cosmovisión y el mito mexica

El hombre nahua encontró en la mayoría de los animales una multiplicidad de elementos simbólicos, relacionados con sus dioses, los astros, el calendario, la muerte o los espíritus, porque los consideraban una clara representación de ellos, debido a sus características físicas y naturales.

Los mexicas establecen su concepción de la naturaleza a partir de la unidad del cosmos con sus deidades, en donde todos los elementos se relacionan con los seres divinos. Todas las creaciones que existen en el cielo, tierra y agua fueron fundados a partir de sus dioses, quienes determinan la vida del hombre, presentándose en las más variadas formas: sol, fuego, agua y animales;¹² por lo que actúan en luchas de

12 El origen del pueblo mexica es adjudicado a la obra elaborada por la "Pareja Divina" Ometecuhtli y su mujer Omecihuatl que se encargan de sustentar el orden del universo, ellos tuvieron cuatro hijos que son los dioses creadores de todo lo que existe: Tezcatlipoca Negro, del Norte: dios de la noche, del frío y el cielo nocturno; Quetzalcóatl, Serpiente Emplumada, dios sacerdote, dios blanco del Oeste y del sol poniente del viento; Xipe Tótec o Tezcatlipoca Rojo, dios de la siembra, del Este y del sol levante y Huitzilopóchtli, dios del Sol y de la guerra. De estas cuatro

carácter sobrenatural, en esta noción del mundo se reconoce en los fenómenos naturales el accionar de los dioses, el universo está destinado a perecer; pues nace y termina con cataclismos.”

El pensamiento mítico mexicana recurre a la fauna, para demostrar las características de sus dioses, sus representaciones son “expresiones de conceptos mágico-míticos, símbolos que representan deidades”.¹³ Ernest Cassirer, menciona una relación mágica dentro de las culturas antiguas, afirma que los animales se presentan como seres dotados de fuerzas fantásticas.

La concepción religiosa del México prehispánico dota al animal de características metafísicas, debido a sus cualidades particulares como: capacidad de movimiento, expresión por medio de sonidos al ladrar, rugir, mugir, silbar, etc.; comportamiento inesperado, apariciones o desapariciones, ataque al hombre o antipatía ante éste, “son seres misteriosos, admirables y temibles por poseer cualidades de las que las personas carecen, como volar, tener una gran fuerza o transmutarse”,¹⁴ en consecuencia encontró amplia relación con los animales. Los dioses se convierten en animales.

divinidades dependía la vida del pueblo mexicana, aunque es claro que no eran las únicas.

13La primera edad, *Cuatro Océlotl*, tenía a *Tezcatlipoca* como dios reinante, quien al final se transformó en sol, en tanto que los jaguares se comían a los hombres y a los gigantes que en aquel entonces poblaban la tierra. *Quetzalcóatl* era el gobernante divino en la segunda era, *Cuatro Viento*, a la expiración de la cual los huracanes destruyeron el mundo y los hombres se transformaron en monos. El dios de la lluvia *Tláloc*, dio luz al mundo en la tercera época, *Cuatro Lluvia*, que terminó por una lluvia de fuego. *Chalchiuhtlicue*, *Nuestra Señora de la Falda de Turquesas* era una diosa del agua, que presidió con aptitud durante el Cuarto sol, Cuatro Agua, en el que tuvo lugar una inundación que transformó a los hombres en peces.

14Paul Westheim, *Op Cit.*, p. 35.

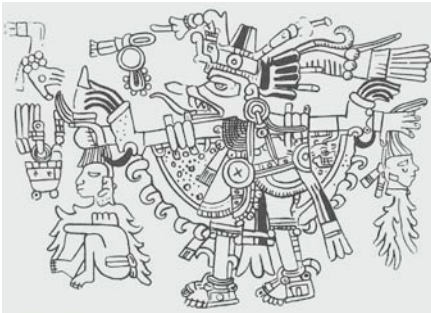
15Yólotl González Torres, *Animales y plantas en la cosmovisión mesoamericana*, p. 145.



Ocelotl, jaguar, señor del norte Imagen del dios Tezcatlipoca, Códice Vaticano p.84
Quetzalcóatl, la serpiente emplumada tragándose un hombre. Códice Borgia p. 67



Dentro del reino de los muertos cada zona es gobernada por alguno de los animales destrozadores: el Oriente es dominado por el Murciélago, en el *Códice Vaticano B* se representa con una cabeza humana en cada pata; en el *Borgia* le saca el corazón a un esqueleto. El Norte pertenece al jaguar que destroza al hombre. El Poniente lo rige el caimán, le quita un pie a *Tezcatlipoca* y el Sur lo domina el águila, los códices lo presentan agarrando a un conejo que asoma por las fauces de una serpiente.



Dios murciélago. *Codice Vaticano*

16 En una de las leyendas nahuas de creación, se menciona que existía sólo un océano primigenio, donde únicamente vivía el dueño de la tierra, *Cipactli*, *Tezcatlipoca* ofreció su pie como ofrenda, y *Cipactli* emergió de la tierra y se lo comió. Entonces *Tezcatlipoca* y *Quetzalcóatl* se apoderaron de él, y lo extendieron para convertirlo en la tierra. Sus múltiples ojos se convirtieron en estanques y lagunas, sus fosas nasales son las cuevas. (www.elforro.com/historia-y-mitologia/42600-tezcatlipoca.html)

En conclusión, para el hombre mexica la fauna mantenía un vínculo importante con el terreno divino y cósmico, debido a esto los dioses se presentan bajo la apariencia de algún animal por sus características naturales y particulares: rapidez, fuerza, cambio de piel, capacidad de vuelo, permanecer bajo el agua; ubicándolos como personajes protagónicos en mitos o leyendas y se transforman en símbolos de valores mágicos-sobrenaturales.

2.4.2 El animal en la vida cotidiana del hombre mexica

Dentro del calendario ritual de 260 días, llamado *Tonalpohualli*, que significa “la cuenta de los días”, encontramos, entre los veinte signos, diez animales: 1 *océlotl*, 2 águila, 3 zopilote, 9 *cipactli* (cocodrilo), 12 lagartija, 13 serpiente, 15 venado, 16 conejo, 18 perro y 19 mono. Los otros son plantas como la caña (*acatl*) u objetos como el cuchillo de pedernal (*técpatl*). Todos estos días con su signo se utilizaban para adivinar el destino de los hombres mediante una combinación entre ellos empleando los números del 1 al 13, el resultado determinaba la vida de cada ser humano.¹⁷

En consecuencia, el día del nacimiento es fundamental para el destino del recién nacido, hay seres felices y otros infelices. “Los que nacen en un día “cabeza de serpiente” están destinados a ser grandes trabajadores, buenos agricultores, guerreros esforzados, comerciantes favorecidos por la suerte, etc. Los nacidos en un día serpiente serán pobres, mendigos sin casa propia, vivirán desnudos como la serpiente”.¹⁸

Otra creencia relacionada con el nacimiento es aquella que menciona una unión entre individuo y animal desde el nacimiento, en otros casos esta correspondencia se descubría hasta que la persona llegaba a la

¹⁷En las cuentas de augurios se presentaba también doce aves y una mariposa, que servían como numerales y marcadores, que al integrarse con los demás elementos del *Tonalpohualli* ayudaban a la realización de un pronóstico más detallado del destino de los nacidos. De los signos de animales más importantes del *Tonalpohualli*, que poseen un valor simbólico para los mexicas son: águila (nahual de *Tetzauhtéotl*, en la peregrinación representa a los guerreros más valerosos); jaguar (poderes oscuros de la naturaleza, animal fiero); serpiente (fertilidad, tierra y *Quetzalcóatl*).

¹⁸P. Westheim, *Arte antiguo de México*, p. 21.

pubertad, mediante algunos ritos el espíritu del animal dota de fuerza al hombre que lo posee.

Un aspecto importante es el nahualismo, relacionado con la hechicería, actividad muy practicada en la cultura mexicana que imponía gran respeto los hechiceros (*nahualli*, palabra que significa disfraz, también se les llamaba hombres búho y se dedicaban a preparar pócimas de amor y bebidas envenenadas a base de hierbas), tenían la facultad de mutar su cuerpo en perros, búhos ó cualquier otro animal e incluso en una bola de fuego, con la finalidad de ocultarse de sus enemigos. El jaguar (representante de la noche y el señorío nocturno) era el nahual por excelencia, de chamanes y hombres de autoridad.¹⁹

En relación con las tradiciones, el animal se asocia con la muerte al fallecer una persona se sacrificaba un perro que se enterraba con ésta para que lo acompañara en su viaje al inframundo, en el cual, el individuo era sometido a nueve pruebas, entre las cuales estaban pasar entre dos montañas por un pasaje estrecho, andar por un camino lleno de serpientes y un cocodrilo monstruoso; luchar contra un viento glacial y finalmente atravesar el borde de los nueve ríos, *Chiconahuapan*, todo esto con la ayuda de su perro.

También existía la creencia que las almas de los individuos al morir se transformaban en animales un caso específico es aquella afirmación donde se comenta que los espíritus de los guerreros muertos en combate o sacrificados seguían al sol desde el este hasta el cenit, cantando y agitando sus armas, después de cuatro años se transformaban en colibríes y regresaban a la tierra.

Es evidente que los animales tenían una importante presencia en la cultura mexicana, representaban un conjunto de elementos que servían como presagios para los hombres, tenían relación con la muerte, generaban potencias sobrenaturales y además representaban diversos conceptos. El pulque (conejos); el fuego (mariposas) y el búho encarnación de los espíritus destructores, entre otros. “Los animales se

¹⁹Fray Bernardino de Sahagún menciona que dentro de los mexicanos existía otro grupo de gente nombrado *nonotzaliique* que eran personas adiestradas para matar y comenta que siempre llevaban con ellos un pedazo de piel de tigre en la frente y otro en el pecho; además de cargar con la cola, uñas, corazón, colmillos u hocicos del animal. Tenían la creencia de que estos elementos los hacían fuertes y temibles hacia todas las personas, también se les nombraba *pixiique teyoipachonime*.

relacionan con la cultura en todos los planos imaginables pero, en particular, constituyen una generosa fuente de analogías para comprender el conjunto del universo”, debido a esto poseen trascendencia en el mundo mexicana.

2.4.3 La representación visual y simbólica de los animales protagonistas del refrán mexicana

Águila

En el aspecto simbólico representa el décimoquinto de los veinte signos de los días, así como la imagen de los guerreros valerosos. Se presenta pintada en color café, sus plumas de la nuca y la espalda aparecen en forma de concha. Su cresta, eréctil, se muestra en ocasiones pintada de un solo color o con diversas franjas, en otros casos como mancha oscura y con pocas plumas. El contorno de su cabeza y de todo el cuerpo está cubierto de cuchillos de pedernal. (símbolo del sacrificio, de los guerreros destinados a morir en combate). Es característico un anillo alrededor del ojo conformado por pequeñas plumas, se aprecia con las alas extendidas compuestas por calidades y ritmos lineales.



El águila sobre el árbol del norte, *Códice Borgia 50*

Caracol

Simboliza al dios de la luna: *Tecciztecatl*, representado por el caracol marino personifica la matriz femenina y el nacimiento. Se asocia también con el mar debido a su naturaleza y con el viento (*Ehécatl*),²¹ puesto que este animal mantiene encapsulado al sonido, lo cual se constata al escuchar su efecto sonoro profundo.

Se aprecia con alto grado de realismo dotado de una dinámica en su forma y se relaciona con músicos que tocan trompetas. En su representación se aprecian colgantes “cintas guarnecidas de flores, y de la abertura del caracol surge en lugar del niño un brazo humano que sostiene el punzón de hueso, *ómitl* y una espina de maguay, *huitztl*, los bolos de devoción”.²²



Tecciztli, el caracol símbolo del nacimiento, 156, *Códice Borgia*

²¹*Ehécatl* es una deidad con una voz audible para el hombre. Por esta razón pueden encontrarse silbatos como el de Tlapacoya, en el cual el aire se inyecta por el gorro y sale, sonoro y nítido, por la boca de la posible antecesora de la deidad del viento” (Yólotl González Torres, *op. cit.*, p. 268). Con los caracoles, se producían las trompetas, que tenían una importancia vital dentro de los rituales; *quetzaltecciztl*, su nombre mexica que se traduce como “caracol divino” o “caracol precioso”.

²²Eduard Seler, *op. cit.*, p. 42.

Colibrí

Uitzitzilin era su nombre en náhuatl. Tenía relación con el concepto de lo punzante, lo que perfora: la ofrenda y el autosacrificio, simbolizado con lo largo de su pico. Se vincula con dioses que portan en su tocado el punzón de hueso (insignia del autosacrificio).

Representa el rumbo del oeste y la resurrección de los guerreros fallecidos en combates, que cuando bajan del cielo se presentan como colibríes además *Huitzilopochtli* es patrono de los soldados muertos en guerra, y él también resucita cada mañana, siendo el colibrí su atributo. "Lo dice su nombre: *Huitzitzilin* significa colibrí. Su tocado se compone de plumas de colibrí y se le suele representar asomando la cabeza por el pico de este pájaro".²³

En cuanto a su representación en el *Códice Borgia* se observa bajo los colores azul, verde, con el pico largo y puntiagudo, caracterizado por lo diminuto de su forma.



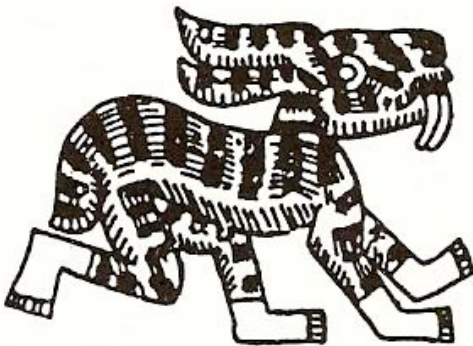
Colibrí Azul. *Códice Borgia* 71

Conejo

Al conejo se le denomina *tochtli* o *tochin*, es el portador de los años, señala el rumbo del sur y el elemento del fuego, alternadamente es símbolo de la luna, puesto que se creía ver en este astro la imagen de tal animal.

Representaba a los dioses encargados del pulque, se les llamaba *centzon tochtin*: 400 conejos (se les estimaba como innumerables), se consideraban deidades de la borrachera. Según una tradición, decía que existían variadas formas de estar ebrio, por lo que a cada una de éstas, corresponde un dios, “cuatrocientos conejos representaban la embriaguez completa, en tanto que quince o veinte sugerían una mera convivialidad”.²⁴ Por otra parte, se comenta que también eran encargados de cuidar las cosechas y los banquetes.

En los diversos códices mexicas el conejo se coloreaba de color amarillo, con blanco y rayas negras aunque también en raras ocasiones es completamente de negro. En el *Códice Borgia* se halla pintado de blanco con líneas negras y dentro de la luna con una coloración amarilla. Se aprecia compuesto por dos calidades de líneas (contorno y manchas del cuerpo), predomina la línea curva, otorgándole movimiento. La característica primordial de su representación es lo largo de sus orejas, su ojo lo dibujan redondo y continuamente destacan sus dos dientes de la mandíbula superior, éstos aún con la boca cerrada cubren la mandíbula inferior.



Conejo. *Códice Borgia* 20

²⁴George Vaillant, *La civilización azteca. Origen, grandeza y delicadeza*, p.154.

Coyote

Los mexicas le llamaban *coyotl*, personificaba a un ladrón, se relaciona con el jaguar y lo consideraban como un animal de gran capacidad sexual y musical por lo que representaba al dios de la Danza y el Canto: *Ueuecoyotl*. Era símbolo de los guerreros, por lo que algunos de ellos se vestían como coyotes en danzas o batallas.

En los códices se presenta con abundante pelaje de color café, amarillo o rojo. También se muestra con manchas redondas similares a las de los perros las cuales tiene su contorno blanco o amarillo. Su cabeza es larga y presenta una zona amarilla en el contorno del ojo, “alrededor de los ojos se localiza una zona más clara de color amarillo claro, cuyos pelos terminan en puntas blancas, por lo cual resaltan fuertemente del resto de la cara y del cuello”.³ Esta mancha característica, vincula al coyote como animal de las fuerzas destructoras; en ocasiones presenta también ritmos de línea para sugerir el pelo; cuando representa al dios viejo *Ueuecoyotl*, se encuentra ataviado con collares o pectorales de concha, taparrabo y penachos.

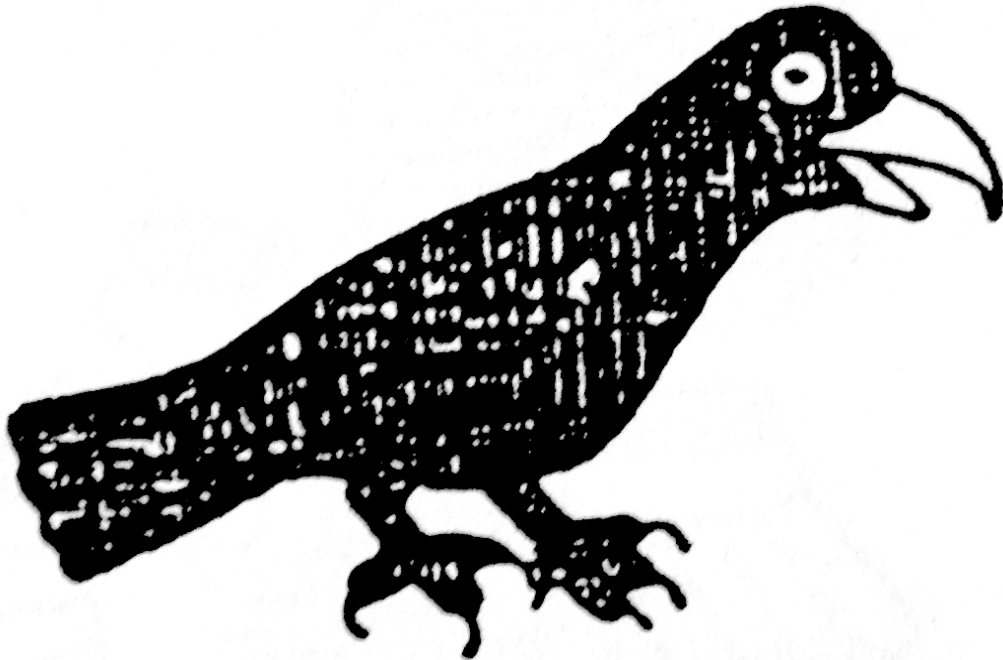


Ueuecoyotl, el coyote viejo, el dios de la danza, *Códice Borgia* 64

Cuervo

Esta ave, *cacalotl*, tiene amplia relación con el descubrimiento del maíz, ya que se menciona con gran frecuencia dentro de los mitos mayas.

La representación del cuervo se encuentra en la lista de tributos del *Códice Mendoza*, como jeroglífico de la ciudad denominada *Cacalomacan*, ubicada en el Valle de Toluca. Allí se muestra con un pequeño pico, cabeza redonda y color negro, en representaciones del *Códice Tro* (de procedencia maya), también se exhibe de manera similar.



Cuervo, jeroglífico de la ciudad Cacalomacan (Valle de Toluca) *Códice Mendoza* 35, 8

Golondrina

La llegada de las golondrinas significaba el inicio de las lluvias, aunque también se relacionan con el viento. En la obra de Sahagún se presenta junto con las verdaderas aves acuáticas, en el rubro "*De las aves que viven en el agua o que tienen alguna conversación con el agua*".

Guajolote

En náhuatl, al guajolote se le nombra *uexolotl*. En el *Tonalamatl*, es la representación de los días, *tecpatl*: cuchillo de pedernal también es nombrado pájaro precioso o pájaro adornado con jade, tal vez debido a esto se le pintaba de verde. Esta ave es disfraz de *Tezcatlipoca*, quien por ser mago podía adoptar múltiples formas.

La característica principal del guajolote son las verrugas sobre la cabeza raza, las zonas de su cuello de color azul y rojo, la larga deformación dérmica que le cuelga y el pico negro. Se le conoce por un plumaje oscuro a base de bandas y rayas donde las plumas pectorales se destacan visiblemente; éstas se interpretan como un espejo-pectoral que representa un disco de piedra preciosa. Sus plumas en ocasiones son presentadas de manera esquemática, en otros casos muestran su gran colorido.

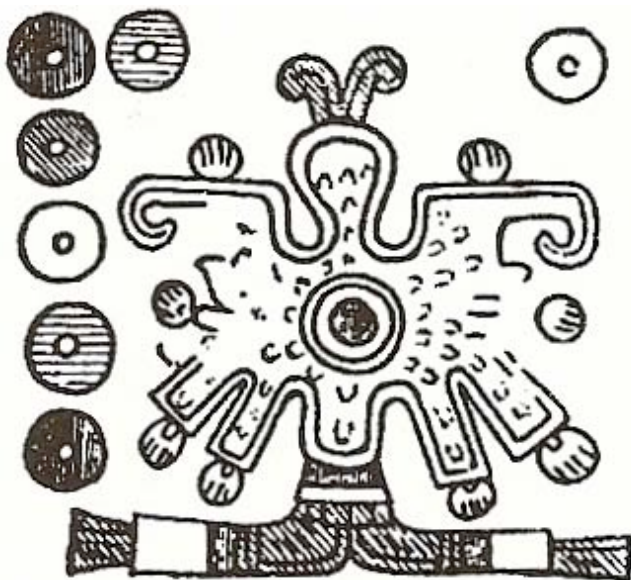


Mariposa

En el mundo mexica a la mariposa se le denominaba *papalotl*, era una representación del fuego, significaba la lengua y como representación gráfica era una expresión de guerra.

Se relacionaba con los viejos y muertos. Aunque es necesario precisar que no se vinculaba a los fallecidos comunes, únicamente aquellos que viven en las profundidades de la tierra, más allá de la gran agua, en *Chicunauhmiclan*, en donde, una vez que parten hacia allá, nunca vuelven; o bien a guerreros que fallecían en combate, destazados en la piedra de sacrificio y mujeres muertas al dar a luz.

Las almas de los guerreros muertos son seres diurnos, representan al sol, son mariposas del día, y las almas de las mujeres muertas bajan a la tierra de noche y encarnan a la luna, en consecuencia son mariposas nocturnas. En el *Códice Borgia*, su forma se halla trazada por una línea de contorno curva, que sugiere esquemáticamente su silueta, además de poseer una estructura simétrica. En otros ejemplos se observa a la mariposa con cabeza, cuerpo y alas, o bien es representada de manera natural.



Mariposa, El séptimo de los 13 pájaros. *Códice Borgia* 71

Nahual

Particularmente dentro de la cultura mexicana el nahual no es precisamente un animal del mundo real, éste es una concepción mítica que aludía la personificación de hechiceros o sacerdotes, que poseían la facultad de transmutar su cuerpo en forma de jaguar u otro animal, mediante poderes sobrenaturales, para atacar a sus enemigos. Por ejemplo, el nahual de *Tezcatlipoca* era un jaguar y como él, otras deidades tenían su representación animal.

Ocelote

En la cultura mexicana al jaguar se le nombraba *ocelotl* o *tequani*: animal que muerde y devora. Representaba un animal fuerte, valeroso, por lo que los grandes guerreros eran asociados con este felino.

A su vez era el regente de la oscuridad y la tierra, devoraba al sol durante el eclipse solar. Se asocia con *Tezcatlipoca* y es el encargado del norte, además de ser el signo del decimocuarto día.

Este felino se caracteriza por tener cabeza redonda y sus manchas dibujadas (en diversos casos trazadas en forma de círculos y en otros se presentan de forma irregulares) aunque en ocasiones con una cabeza alargada.

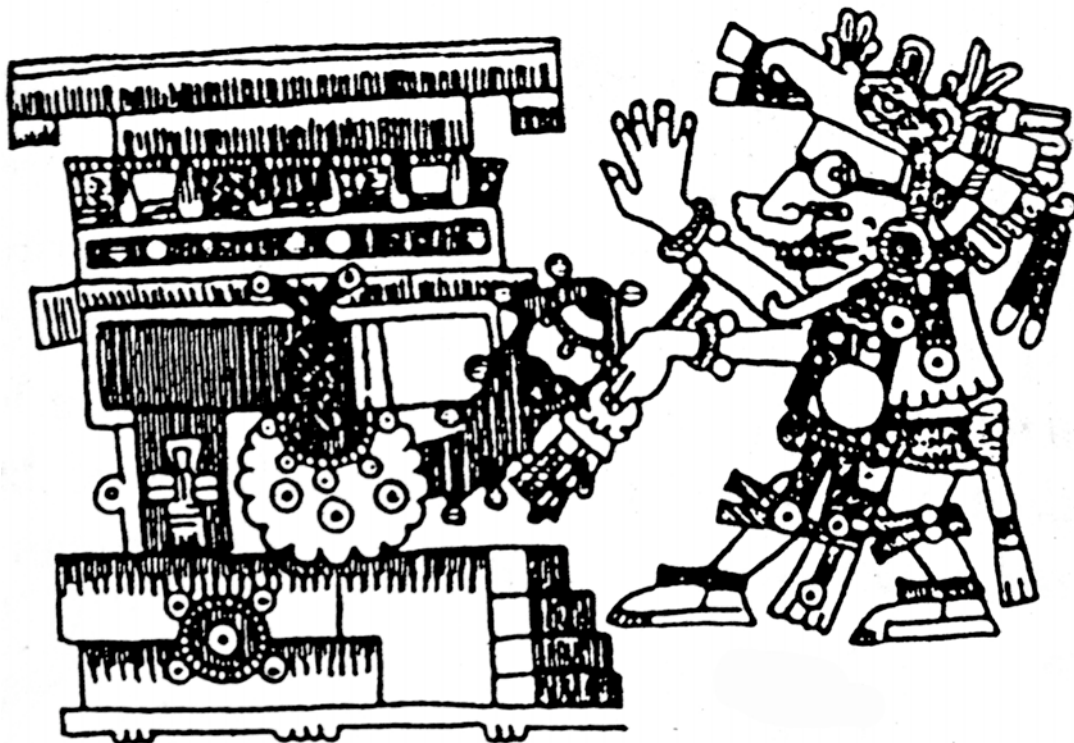


Ocelotl, el jaguar. Códice Borgia 10

Paloma

En náhuatl se denomina *uilotl*. Probablemente se relaciona con el dios del maíz, ya que forma parte de la máscara que porta la deidad, en una imagen del *Códice Borgia* también se encuentra en la careta de la diosa del maíz.

La paloma en sus representaciones solamente se distingue por el color azul, su delgado pico, unas pequeñas líneas sobre sus alas y por acompañar a las divinidades de este alimento.

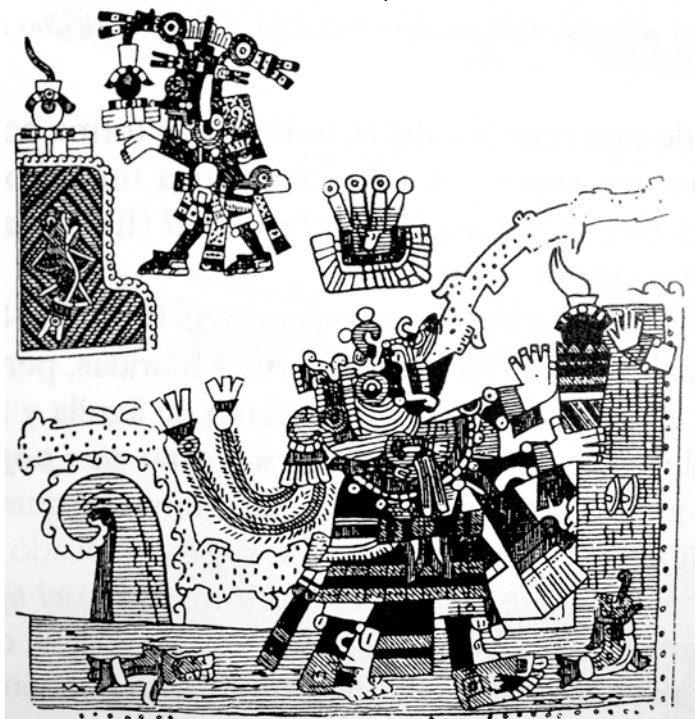


El dios del maíz, señor del oeste con una máscara de paloma, *Códice Borgia* 57

Pez

Este animal se nombra en náhuatl *michin*, se presenta acompañando a *Tlaloc*, dios de la lluvia, en el *Códice Borgia*. Se le encuentra como símbolo de la fertilidad en el *Códice Vaticano*, donde se aprecia mamando del seno de la diosa del maguey: *Mayahuel*, la cual concibe como un prototipo de la fertilidad, la mujer de los cien senos.

Las imágenes de peces son escasas, las que existen son muy pequeñas. Su representación en algunos casos es muy apegada a la realidad en cuanto al tratamiento de escamas, aletas, agallas y la bifurcación de la cola. Pero en algunos dibujos del *Códice Borgia*, el ojo se complementa con una ceja y las aletas se representan en forma de alas; la cola tiene un jeroglífico *chalchiuhtl* o finaliza con un adorno de plumas.

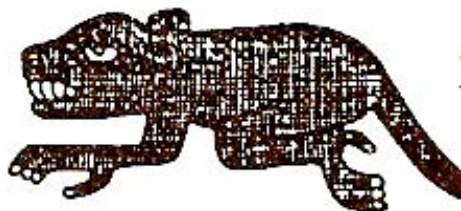


Tlaloc, dios de la lluvia, acompañado por peces *Códice Borgia* 14, *Códice Vaticano* B 23

Ratón

De este roedor (quimichin) tomaron su nombre los espías del mundo mexica, “escuchan lo que se dice y hace en otras casas; para irlo a decir a otra parte”.²⁶

Las representaciones de ratones se exponen en el jeroglífico de la Ciudad de *Quimichtepec*, Cd. de ratones del *Códice Telleriano-Remensis*, aquí las figuras lucen orejas y dientes superiores pequeños, con una larga cola sin pelos. En el *Códice Laud* también se halla una representación que parece ser un ratón ya que presenta orejas y dientes pequeños junto con una cola larga.



Ratón. *Códice Ferjérvarváry- Mayer* 34



Ratones (quimichin), jeroglífico de la ciudad de *Quimichtepec*, *Códice Telleriano- Remensis* 41 verso, 42 verso

Sapo

Al sapo se le llamaba *tamacolin*, los mexicas asociaban la tierra con la forma de este batracio. Por esta razón *Tlaltecuhli*, “Señor de la Tierra”, se personificaba con un aspecto terrorífico, presentando los atributos del sapo y de un cocodrilo.

También se halla una relación de los sapos con varios dioses asociados a la luna, por ejemplo, en el Museo Británico, se encuentra una escultura de piedra verde (jadeíta) que representa a *Quetzalcóatl* a manera de sapo, con un disco solar sobre el dorso y agarrando con su mano el *xonecuilli*: imagen del relámpago.

De este animal se halla una representación de la diosa de la tierra *Tlaltecuhli*, (señora del 2º cielo) y se encuentra su imagen en la parte

26 Bernardino de Sahagún, *Historia General de las Cosas de la Nueva España*, p. 233.

inferior, junto al piso en monumentos mayores y menores. Presenta las articulaciones de las manos y pies marcadas en forma de hociocos abiertos con un ojo arriba.



Tlaltecuhli "Señor de la tierra", Piedra



Quetzalcoatl, dios del viento, con la efigie de un sapo, portando el disco solar sobre la nuca y llevando en la mano el xonecuilli, la cuña del relámpago.

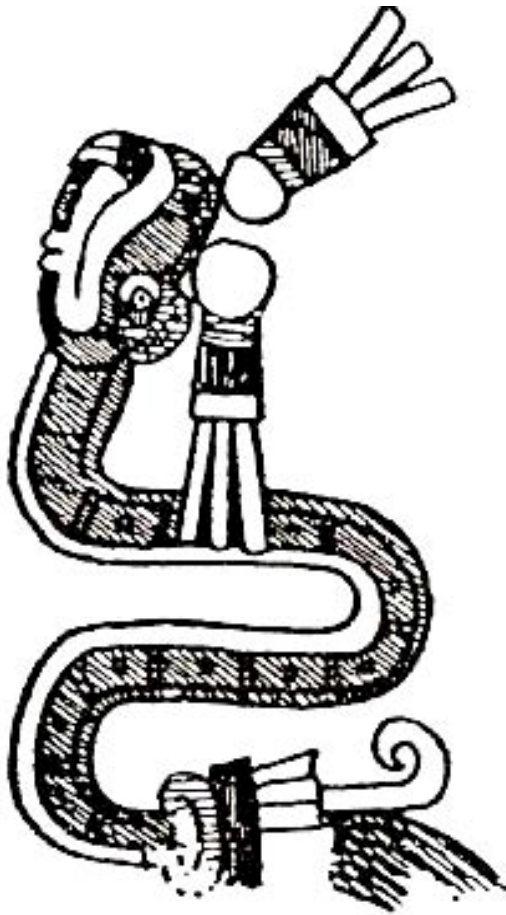
Serpiente

Se denomina en náhuatl *couatl*, para esa cultura y algunos pueblos centroamericanos era un reptil que poseía fuerza extraordinaria, personaje sobrenatural, divino y misterioso. Su forma del cuerpo y su manera de moverse hicieron que se le relacionara con el agua y el relámpago.

Es el quinto de los veinte signos de los días y se manifiesta como la diosa del agua, es el elemento característico del dios *Xipe Tótec*; evoca el líquido precioso: la sangre del autosacrificio y además se le asocia con la diosa del pecado y los pecadores.

Su forma se compone del uso de líneas curvas para enfatizar el movimiento propio del reptil, presenta texturas creadas a base de líneas rectas y entramados que evocan su piel, además de crear un efecto contrastante.

La serpiente se muestra con los siguientes colores: verde, amarillo o rojo, acompañado con manchas negras, también se aprecia ataviada con plumas de quetzal. En ocasiones se dibuja sin el crótalo de la cola, se enfatiza el movimiento de su cuerpo mediante líneas curvas o bien como un cuerpo largo estático, con líneas rectas.



Coatl, serpiente, quinto signo de los días de los mexicanos. *Códice Borgia* 11

Zopilote

A esta ave se llamaba *cozcaquauhtli*, “águila de collar”, significaba el decimosexto de los veinte signos del calendario mexica. En éste su imagen era *Itzpapalotl*, representante de las *Cihuateteo*, almas sacrificadas, mujeres fallecidas al dar a luz para convertirse en diosas. El zopilote entre los pájaros es calvo (de aquí que se asocie con la vejez), se vincula con la inmundicia y el pulque.

En la figura del zopilote no se aprecia su cuello al que hace referencia su nombre “águila de collar”, *cozcaquautli*. Se observa con gran claridad,

su cara desnuda, un mechón de plumas en la cabeza, verrugas, arrugas y otras carnosidades de la piel en la cabeza en color rojo y de blanco la punta del pico.

Como figura entera se halla de color negro en las plumas de las alas y la cola; en blanco se presenta el vientre y las patas. “Como ave mitológica y para ilustrar la palabra *cozcatl*, “joya de orfebrería” (Geschmeidel), que lleva su nombre, casi siempre está provisto de una oreja humana con arete, el cual tienen la misma forma que el pendiente del dios de la danza”.



Zopilote, cozcaquauhtli. Códice Borgia 20

CAPÍTULO 3.

CAPÍTULO 3.

PROPUESTA GRÁFICA DEL REFRÁN MEXICANA DE ANIMALES Y PROCESO CREATIVO

3.1 El dibujo artístico, base fundamental en el proyecto

El dibujo es un lenguaje universal, medio de comunicación y expresión, acto creador, relacionado con muchas actividades humanas. Se conforma por dos valores, “uno de utilidad, el cual corresponde a la comunicación, señalización, diseño, reproducción o copia y otro intrínseco, referente a la: tensión, intensidad, emoción”; este último tiene que ver con la expresividad y un discurso personal, por tanto, es empleado dentro del proyecto.

Respecto a su utilidad, fue un medio poderoso para la magia, utilizado por el hombre de la etapa prehistórica; posteriormente sirvió para la representación y elaboración de objetos, máquinas, construcción de edificaciones, el orden de las batallas y la transmisión de ideas de diversa índole (religiosas, políticas, educativas etc.).

En cuanto al valor intrínseco, se inserta al dibujo artístico como una acción innata de carácter individual, se realiza trazando sobre un soporte que puede ser un mueble, tela o papel es un registro, una representación que sirve para expresar o comunicar algo en particular, resultando un medio de reflexión para el artista, donde se delimita y define con precisión su expresión clara, a su vez se asimila y traslada diversas ideas, pensamientos, vivencias, etc.

El dibujo artístico se presenta para esta propuesta como un medio que posee un principio gráfico, mediante un trabajo de producción donde se emplean manualmente diferentes herramientas y procedimientos. Predomina lo gráfico porque el dibujo se constituye principalmente de trazos puramente lineales, los cuales, según Paul Klee, pueden dividirse en tres tipos de línea: activa, media y pasiva o mancha distendida (*Juan Acha, Teoría del Dibujo*). La línea activa y media poseen diversas lecturas: el temblor de su curso y su deslizamiento sobre la superficie, así como los accidentes que presentan gestos que manifiestan diversas

emociones. La línea pasiva o mancha distendida, se encuentra cuando predominan planos o manchas.

El dibujo presenta figuras esquemáticas, producto de la síntesis de la forma, se acude a la elipsis, además se pretende crear mensajes de lectura sumaria y rápida.

Las imágenes del dibujo gráfico no se consideran acabadas como las del espejo: han sido enrarecidas ex profesamente por el dibujante, para suscitar en el receptor la necesidad de completarla de acuerdo con su fantasía y experiencias.

El dibujo surge de una reflexión sobre el objeto, no forma parte ni es resultado de una habilidad o método; es interpretación, razonamiento de la forma; su función no es la reproducción de la realidad.

En suma, el dibujo artístico se crea para representar y apreciar la realidad a través de una configuración imitada, inventada o ideada, para trasladar la tridimensionalidad a la bidimensionalidad, explorar y comunicar realidades mentales, imaginadas o evidentes, para vincular la realidad con la visión y la representación de elementos empleados de la misma como imágenes gráficas. Asimismo el dibujo ofrece la opción de generar nuevos mundos y concepciones del mismo, con base a toda una gama de posibilidades diversas.

En este sentido, para el proyecto se emplea el valor intrínseco del dibujo como herramienta primordial para la interpretación gráfica de algunas representaciones visuales de animales mexicas y conceptos contenidos en el refrán; mediante un discurso plástico personal que inicia con los bocetos para culminar en la imagen creada en el grabado.



Boceto para el refrán *Mira tanto un colibrí*

3.1.1 El boceto o dibujo previo y su configuración dentro del proyecto

El boceto es un dibujo de carácter espontáneo ejecutado con rapidez en el que se estructuran los aspectos formales de la imagen, donde se observa la gestación e intuición neta del concepto en forma plástica elemental. Su valor reside en mostrar aciertos y errores, además de que sirve para realizar una reflexión visual acerca de lo que se puede corregir dentro del proceso creativo influyendo sobre el resultado en la obra finalizada.

El dibujo previo juega un papel vital, por medio de él se pulen la mayoría de los aspectos formales de la obra, planificando los valores de composición (tanto de los elementos como los del plano), manejo y apropiación de las formas, pesos visuales, color, etc., en complemento con las modificaciones que permiten los recursos técnicos del grabado en metal: tiempos de atacado, materiales, técnicas, modos de entintado, que la imagen pueda sufrir al trasladarse al metal.

Este boceto parte de una observación de la representación de animales mexicas, de los cuales me apropio de algunas formas y elementos característicos de cada uno, como puede ser el pico, las garras, los dientes, la forma del cuerpo, etc., para plasmar por medio de elementos gráficos al papel la interpretación visual de los mismos. A su vez se retoma la idea primordial de cada sentencia para traducirla mediante recursos plásticos y visuales (engaño, mediocridad, presunción).

El dibujo previo es un acto experimental de la imagen, posee una actitud intuitiva, dotada de un trazo contundente en la estructuración de las formas que establece para tener una idea clara del resultado. Por lo que se realizan un conjunto de dos a cinco dibujos por cada refrán, así como de los animales, donde a pesar de la inmediatez se pretende que el resultado sea contundente. Esto permite conjuntar una diversidad de ensayos sobre cada sentencia y animal, obteniendo resultados variables, existe la posibilidad de elegir u omitir formas, elementos, disposiciones, tamaños, etc., que se verán reflejados en el resultado final.

Otro aspecto, es que la realización de estos dibujos, permite obtener una continuidad sobre la producción del proyecto, y dentro de su desarrollo funcionan intermitentemente para la creación de las siguientes piezas, es decir, poseen un seguimiento basado en composición de la forma y disposición de los elementos en el espacio.

Serie de cuatro bocetos para el refrán *Guajolotes se pican solos*.



1



2



3



4

En conclusión, el boceto es un dibujo de carácter espontáneo en el cual plasmó el concepto del refrán mexicana de manera general, dotado de una carga de síntesis de los elementos y del aspecto compositivo presenta el origen y desarrollo del proceso creativo del proyecto realizado. En este sentido, el boceto sirve para la gestación de una obra concreta, además de ser parte de un proceso continuamente activo, como expresión, lejos del mero instrumento de adiestramiento.

3.2.1 Elaboración de bocetos previos

La realización del conjunto de dibujos previos consiste en el ensayo de la imagen a partir del uso de diversas técnicas y materiales;

estableciendo múltiples soluciones visuales por cada refrán; proceso que culmina en la plancha de grabado. Estos bocetos son examinados por su precisión para trasladarlos al grabado.

Para su creación se emplean lápiz, bolígrafo, tinta china y aguadas; se utilizan estas herramientas por la facilidad e inmediatez de su manejo, así como la expresividad y espontaneidad que se puede lograr. Del lápiz y el bolígrafo se aprovecha el uso de distintas calidades de líneas y los entramados que pueden obtenerse; la tinta china, por la posibilidad de conseguir líneas y manchas, así como toda una riqueza de tonalidades; medios utilizados de manera individual o mixta, en los cuales se emplea color negro debido al contraste y la riqueza tonal que posee sobre el papel.



Boceto, *Ya vino el nahual.*



Boceto, *Ojalá tal cosa sea cuando me vuelva coyote.*

Se trabaja sobre papeles de diversa calidad y gramaje, desde aquellos que son de algodón: Guarro Super Alfa de 250 grs., Fabriano y Rústicus de 130 grs. y sobre hojas de papel bond. El formato que se maneja en estos dibujos es de 22 X 30 cms, 28 x 38 cms., 21 x 29. cms.; y otros pequeños de 7 X 15 cms.

En este proceso, el dibujo se inicia con el estudio visual del animal. Pretendo que al reinterpretarlo, conserve algunos elementos esenciales de su representación y se contrastan con la modificación de la forma en cuanto a síntesis e integración con figuras antropomorfas, abstracción, volumen o ubicación en el plano, entre otras características. La finalidad de esto es recrear al animal mexicana, mezclando todos estos aspectos

anteriores para obtener una nueva interpretación del mismo. Asimismo se ensayan composiciones de cada concepto de refrán: engaño, lujuria, muerte, que presentan variantes en cuanto a dinamismo y ubicación de los elementos, buscando evocar en todas ellas una imagen caótica, para exaltar la idea contenida en el proverbio.

Por lo anterior, utilizo líneas y manchas de distintas calidades gruesas para crear los contornos de las figuras, medias o finas, al sugerir pesos visuales mediante el entramado, dando por resultado tonalidades diferentes hasta llegar al negro, además de generar una riqueza de texturas, atmósferas visuales y dinamismo. Se recurre en ocasiones a la saturación de las figuras o planos por medio de líneas con garabato, encontrando así otro recurso de gran expresividad. En lo que corresponde al uso de manchas, generadas con pincel, funcionan para evocar atmósferas, planos, volúmenes, texturas y obtener otro tipo de efectos visuales.

Las diversas líneas que se encuentren dentro del boceto son traducidas como aguafuertes o azúcares; mientras que las manchas y atmósferas son trasladadas a manera de aguatinas al momento de la realización del grabado.

Entonces, el dibujo previo es una estructura general, un proceso empleado para concretar una idea y dar posibles soluciones visuales a la obra; es una alternativa, sujeta a modificaciones al trasladarse a la matriz del grabado el hecho de realizar estos dibujos no significa que la imagen planteada en ellos vaya a seguirse al pie de la letra, pues al elaborar el grabado, este puede tener variaciones visuales dentro del proceso de su elaboración, es decir, es una imagen activa (no concluida) que se va enriqueciendo según las experimentaciones plásticas realizadas. La función de estos ejercicios es poder integrarse con bocetos posteriores según el desarrollo del proyecto, es preciso señalar que todo esto repercutirá en la realización de la obra gráfica.

3.2 La reinterpretación del animal mexicana en la propuesta gráfica Cenizas del conocimiento antiguo

3.2.1 Apropriación de la forma

La apropiación de las representaciones visuales se basa en características generales y particulares de los animales. De las primeras se destacan

posiciones en perfil, sentados o de pie, uso de un contorno grueso que delimite la figura, síntesis de la forma y disposición sobre un espacio bidimensional; de los elementos característicos se retoman cabezas, garras, orejas, ojos, manchas, colmillos, pico, etc.; los cuales son trasladados a la figura producida resultando formas figurativas, sin llegar a la reproducción fiel de las creaciones mexicas.

Por cada animal, la construcción de la forma tiene un proceso que inicia con la realización de dibujos previos, (que parten de una observación de las representaciones de los elementos plásticos característicos de cada animal), que van encaminados hacia una transformación de las figuras en base a diversos recursos plásticos (líneas, manchas, texturas, dinamismo), aunque en algunos casos, se conservan algunos elementos figurativos. Genero la modificación de la figura del animal por el uso de calidades diversas de líneas, entramados, manchas, contrastes, tamaño y color; generando así dinamismo, peso visual, ubicación en el plano, tamaño, texturas, además de su integración con otros elementos, aspectos que contrastan ampliamente con las figuras producidas por los mexicas.

También integro personajes con características humanas mezclados con elementos zoomorfos, realizo una omisión o integración de rasgos, dando por resultado seres irreales o fantásticos de gran expresividad y movimiento, aspectos que pueden observarse en la figura creada del coyote.



Coyote, *Códice Vaticano B 31*, 90



Boceto, Coyote



Ueuecoyotl, el coyote viejo. Códice Borgia 10



Boceto 2, Coyote

En conclusión, creo una forma que tiene origen dentro de sus representaciones, pero que al final es resultado de una invención personal, ya que fueron sometidas a diversas modificaciones visuales, instaurando nuevos personajes, para insertarlos en la época actual a partir del terreno de la gráfica.

3.2.2 Manejo del espacio

Dentro de las piezas elaboradas para el presente proyecto (dibujos previos o grabados), el espacio es empleado mediante un tratamiento bidimensional, de carácter dinámico enfatizado por el uso de líneas, atmósferas, la diversidad de pesos visuales y tamaños de los elementos.

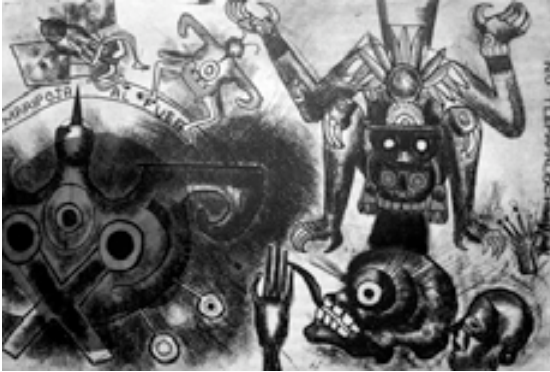
En estas obras el espacio visual es un hecho concreto y finito, se muestra en el plano, colocando los diversos componentes de la imagen. Posee existencia como generador de sensaciones diversas: cercanía, profundidad, alto, bajo y contraste de componentes, que se relacionan y dan estructura a las diferentes figuras de la composición. Acudo a este manejo del espacio porque en él los elementos adquieren un carácter que tiene que ver más con el símbolo, con lecturas visuales lapidarias y

con un lenguaje personal, es un espacio inventado sin lugar y sin tiempo.

La imagen bidimensional es conformada por dos áreas poco profundas que aparecen a diferentes distancias del observador, “como sistema de planos frontales está representada en su forma más elemental, por la relación figura fondo. Aquí, se tienen en cuenta sólo dos planos. Uno de éstos ocupa más espacio que el otro, y tiene que ser ilimitado; la parte directamente visible del otro tiene que ser más pequeña y estar delimitada por un borde”. Uno se antepone delante del otro: uno es figura; el otro, fondo.

En estos casos, el manejo bidimensional, presenta dos factores, el primero multiplicidad de tamaño: elementos pequeños y grandes; el segundo es la dirección y la orientación. Las formas se pueden encontrar en las variadas orientaciones (izquierda-derecha) y su colocación es muy diversa (arriba, abajo, en el centro) el movimiento se encontrará en toda la gama de direcciones, obteniendo en consecuencia un acentuado dinamismo.

La estructura bidimensional maneja la noción del espacio adelante-atrás y arriba-abajo, en el primer caso se establecen las diferentes formas de la imagen y se estructuran poco a poco por grados de tamaño, se colocan los más grandes hasta adelante del plano visual (más cerca del espectador) y los de menor cuerpo se instalan atrás, siendo los más lejanos, auxiliándose del peso y el tono dado a las figuras. Por ejemplo, los elementos dispuestos para el grabado denominado *Mariposa al fuego*, fueron situadas, en primer plano, aquellas figuras de mayor cuerpo: dos mariposas y una calavera y presentan un mayor peso visual con base al entramado que poseen; se ubicaron en la parte de atrás dos mariposas de dimensiones menores, creando así una sensación de profundidad: adelante-atrás.



Como mariposa al fuego. Aguafuerte y china collé

En el segundo caso, la noción arriba-abajo se establece mediante la inserción de los elementos de mayores dimensiones abajo y los de menor tamaño arriba, dividiendo el plano del dibujo o grabado, mediante una línea curva, que se integra al espacio produciendo una sensación de movimiento. En este caso, en el grabado *Acaso carga su lumbre el coyote* el espacio fue dividido mediante una línea curva, en donde los tres personajes de abajo se ubican adelante por peso visual, contorno y color, en contraste con los tres que se hallan arriba y atrás, su peso es más ligero debido a las líneas que los constituyen y la atmósfera. Asimismo, la órbita que divide el plano produce un corte en el espacio y genera movimiento.



¿Acaso carga su lumbre el coyote? Aguafuerte, azúcar, aguatinta

En otros casos, la imagen se establece mediante la relación de un solo plano, en éste los elementos se corresponden en el espacio por superposición de las formas, quedando así unos adelante de otros, mediante el grosor de las líneas y el peso visual.

En una palabra, el espacio creado en la mayoría de las imágenes (grabados o dibujos previos) de carácter bidimensional, presenta gran dinámica, debido a la disposición de los elementos establecidos bajo una constante línea curva y la dirección de los mismos (izquierda-derecha) en el plano visual; aunado al conjunto de atmósferas, tonalidades, texturas, que son creados principalmente por el uso de ritmos lineales, entramados, manchas o planos de color. El espacio es empleado como soporte, enfatiza y da vigor a los diferentes elementos, los dota de energía, unidad y fuerza.

3.3.3 La estructuración del ritmo



Ojalá tal cosa sea cuando me vuelva coyote. Siligrafía

En la obra realizada, las líneas curvas (activas) son empleadas para generar atmósferas, direcciones y peso visual. Las primeras se crean mediante calidades diversas de tales líneas (pueden ser gruesas o muy finas) en combinación o contraposición con rectas u onduladas; a partir de entramados o espaciamentos, con esto se dotan las vibraciones energéticas y refuerza a la imagen.

Las direcciones son concebidas mediante líneas gruesas, para originar unidad y una lectura dinámica, lo que conlleva a la visión de un elemento o un plano de un lugar a otro (izquierda – derecha, arriba – abajo) debido a la fluidez y energía que se obtiene del mismo modo, la curva que divide el plano en algunos casos es generador de movimiento, que enfatizan los ritmos lineales insertados en el espacio; un ejemplo, se muestra en diversos bocetos y sobre todo en la imagen del grabado llamado *Ya su conejo es así*.



Ya su conejo es así. Siligrafía



Boceto. *De cualquier sapo hacen mole*

El ritmo cromático es utilizado en menor medida, se aplica para generar vibraciones mediante contrastes de color dentro del grabado, esto con base al uso de coloraciones como el rojo y el negro; cálidos (rojo y amarillo) y fríos (diversas tonalidades de azul), y su integración con el negro, para evocar fuerzas que sugieran planos: adelante y atrás, así como exaltar y dotar de energía a la imagen.

A excepción de lo anterior, dos piezas fueron ejecutadas bajo un esquema rítmico horizontal, en las que las unidades son dispuestas mediante una sucesión arriba-abajo, con lo cual se procuró crear una sensación de estabilidad, estructura que se presenta en los grabados: *Mira tanto un colibrí* y en *La estera del águila, estera del ocelótl*.



¿Mira tanto un colibrí?



Estera del ocelotl, estera del águila

Finalmente, en los dibujos previos o grabados, el ritmo pretende evocar una manifestación energética continua que dota a la imagen de fuerza y movimiento, mediante el uso de recursos plásticos ya mencionados. Es una huella del artista que se plasma en la plancha, del grabado o papel, donde se depositan todas las energías personales, “la trasposición energética promete dar vida (componiendo los distintos elementos plásticos) dentro de una imagen”.

3.3.4 El manejo del color

La realización de los grabados comprendió el uso de los siguientes colores: negro, rojo de sol, azul, amarillo y ocre, con la finalidad de crear emotividad así como una serie de significados y símbolos dentro de la imagen, tomando como referencia el valor que éstos poseían dentro de la cultura mexicana y con esto apoyando el discurso visual.

Según la cultura mexicana, el negro es utilizado por su vinculación con la muerte, la noche y sus diversos elementos; el rojo, con el sacrificio, la

sangre, el fuego y el sol; el azul, con el agua y la noche; el ocre y amarillo, por su relación con la tierra.

El uso del color dentro de las imágenes persigue además del valor simbólico generar una dinámica visual, avances, retrocesos de los elementos y generación de espacios a partir de sus características significativas. El rojo se aplica por su evocación de lo cálido, dinámico y excitante, así como por su sensación de proximidad; el amarillo, debido a su luminosidad y como elemento contrastante; el azul, color frío, otorga a los elementos un aspecto de lejanía. Estos colores se insertan dentro del grabado, generalmente en pares: azul- rojo; magenta-rojo; negro-rojo y rojo-amarillo, insertándolos ya sea sobre un plano amplio o únicamente sobre algún elemento, así se consigue un contraste cálido-frío, dinámico-estático y la generación de espacio adelante-atrás.

El grabado otorga diversidad y riqueza mediante el uso del color, a partir de los diferentes modos en que se realiza el entintado. Para este proyecto, las placas se entintaron de tres formas distintas: a la *poupée*, con rodillo y mediante un solo color *intaglio* en monocromía.



Ya anduve zopiloteando. Entintado a la *poupée*



Mi trabajo es cuidar guajolotes. Entintado a una tinta Prueba de estado n.3

5El color posee un significado propio, que le pertenece y lo caracteriza. Su característica significativa es un símbolo referido a algo específico definido e inmutable.



Mensajero del cuervo. Entintado con rodillo, prueba de estado, no. 3

Mediante estos aspectos el color es usado como una herramienta visual que expresa significados simbólicos de la cultura mexicana y refuerza el discurso plástico a partir de una dinámica visual de la obra, mediante los diferentes tipos de entintado que otorga la gráfica.

3.3.5 Composición

La composición es la organización y disposición de los elementos plásticos sobre el plano visual, para conseguir un efecto de unidad y expresión en la obra. Las imágenes creadas se insertaron con una estructura fundada en líneas curvas y diagonales, en la que predomina una composición en la que se satura el plano con una diversidad de formas con el objeto de crear una espacialidad y dotar a la imagen de dinamismo y energía.

Los componentes visuales, sean animales o seres antropomorfos, son repartidos por todo el espacio en la parte superior e inferior, así como a la derecha e izquierda y están alejados del centro asimétricamente, lo que genera un efecto de tensión en el espacio; las figuras se contrastan mediante tamaño (mayor a menor), por tratamientos visuales diferentes: entramados, contornos, diferentes calidades de líneas; tonos o en algunos casos por color: rojo-azul, negro-rojo, todo esto para crear una diversidad y riqueza plástica dentro de la imagen.



De cualquier sapo hacen mole *Bébaselo un ratoncillo*. Prueba de estado n.2

Los elementos se entrelazan por una línea curva imaginaria, ésta permite que se integren mediante la dirección de la lectura que origina dicha línea y por el uso de diversas atmósferas tonales o lineales. A excepción de dos obras, ya presentadas arriba (*Mira tanto un colibrí* y *La estera del águila, estera del ocelótl*) en las que su composición se ubica en el centro y con los elementos totalmente equilibrados, bajo una estructura simétrica, en todas las piezas creadas la composición es dinámica y caótica, pues los elementos son repartidos en todo el plano visual (arriba, abajo), (izquierda, derecha) para enfatizar movimiento y vitalidad a la imagen.

3.3 La interpretación gráfica del refrán mexicana

3.3.1 La construcción de la imagen

La construcción de cada obra gráfica atiende a todo un proceso creativo y técnico, del cual resulta un discurso contemporáneo a través de entender el concepto al que hace referencia cada frase: mentira, lujuria, desobediencia con esto realizo una interpretación visual, tomando como punto de referencia a los animales, que son los que ejemplifican la idea

de cada sentencia, presentándose bajo ambientes caóticos, en donde su condición existencial se ve en riesgo, debido al caso omiso que se hace de los proverbios. Cabe señalar que se persigue crear metáforas visuales que aludan al significado del refrán.

El proceso técnico se divide en dos etapas, una conformada por la elaboración de dibujos previos y otra por la creación de los grabados; en la primera, se estudian los aspectos de forma, composición de los animales y una interpretación del concepto del refrán. En la segunda, se realiza la traducción del dibujo y complementa en técnicas tradicionales del grabado en hueco, siligrafía y transferencias, buscando enfatizar texturas, líneas y atmósferas para evocar una expresión contundente en la imagen.

Después de estos estudios consumados se conforma el discurso plástico dentro de la imagen, inicio con la distribución de los elementos dentro de un espacio bidimensional, en el que se insertan, primero, los animales, ubicando a éstos dentro del primer plano y dotándolos de mayor peso visual. El espacio bidimensional se conforma de un abajo (considerando lo más cercano: la tierra) y el arriba (lo más lejano: el cielo). En la zona baja, se ubican los animales por ser los protagonistas de las sentencias y en la otra área elementos secundarios, el espacio se conforma de una estructura dinámica por medio de líneas curvas, para generar movimiento.

Los animales se van configurando a partir del uso de una línea de contorno grueso, lo que genera un peso visual destacable sobre los demás personajes, además de distinguirse por su tamaño y saturación lineal. Con base a éstos, se van colocando los demás elementos: seres antropomorfos, calaveras u otras figuras, empleando la totalidad del espacio (derecha-izquierda, arriba-abajo) y que se distinguen por ubicarse en un segundo plano y por tener un contorno lineal más delgado, aspecto que los relega a un plano anterior, estos personajes son sobrepuestos a los principales y se caracterizan también por su tamaño inferior.

Después de estructurar cada elemento dentro del plano visual se recurre a la integración de diferentes atmosferas obtenidas por medio de manchas, distintas calidades de líneas, y texturas (con diversos tipos de atacado), con objeto de dotar a la imagen de otras cualidades plásticas diferentes a las de los códices y evocar una calidad fantástica, ya que se pretende la alusión a un mundo alejado de nuestra realidad aunado a otra solución estética.

Bocetos y prueba de estado n.1. De cualquier sapo hacen mole



1



2



3



4



Prueba de estado

El animal, según el caso, se inserta en la imagen bajo una interpretación de la acción que en el refrán se expone. Por ejemplo, el guajolote, como ave envuelta dentro de una riña; el zopilote, pájaro de la inmundicia con relación a actos sexuales, igual que el coyote o el colibrí con su correlación a lo pequeño.

En conclusión, la construcción de cada grabado de este proyecto posee un proceso de elaboración que tiene como objetivo presentar la idea de cada frase de modo enigmático.

3.3.2 Elementos gráficos para la construcción de la interpretación

La construcción de las imágenes planteadas para este proyecto, sean dibujos o grabados, demanda el uso de los siguientes recursos gráficos: líneas y manchas de calidades diversas con objeto de lograr en las piezas una riqueza plástica y expresiva, que enriquezca el discurso visual.

Las líneas son el elemento principal con lo que se construye y estructura la imagen, a partir de éstas se pretende evocar un simulacro de movimiento y fuerza. Se utilizan desde gruesas a muy finas para conseguir una variedad gráfica en cuanto a texturas, sensación de profundidad, ritmo, tonalidades, atmósferas y personajes.

Como ya se mencionó, con la línea gruesa se crea a los personajes principales. Las líneas de calidades medias y finas, curvas o rectas, se utilizan para crear contornos, y con estas mismas, se agregan entramados ya bien sea suaves o medios para enfatizar el peso visual y modelar a los personajes ubicados, incluso algunos en segundo plano estos elementos al ser realizados con líneas ligeras son relegados hacia zonas que sugieren lejanía, obteniendo una sensación de profundidad. Además, en algunas imágenes se otorga un uso más expresivo de la línea sin relación con el entramado, para plantear atmósferas visuales.

Las líneas rectas crean un ritmo y dinámica que acompaña a los personajes de la imagen, éstas pueden emerger de los mismos o bien presentarse como una atmósfera visual que enfatice planos espaciales, lo cercano y lo lejano se va creando por una superposición de líneas en donde la saturación del mismo tramado crea distintos tonos y contrastes. Para dividir el espacio visual en dos planos, arriba-abajo, se insertan líneas curvas de calidades medias, logrando una separación evidente.

En las imágenes, la mancha es manejada para generar planos tonales o atmosféricos, grises tenues hasta negros intensos, con la finalidad de recrear una sensación de espacio, texturas y profundidad que contrasten y se integren con las calidades lineales. La mancha, por lo general, es empleada de manera irregular, es generadora de movimiento, energía y gestualidad.

Por lo anterior, la producción de cada grabado y dibujo previo realizados para este proyecto se constituyen del empleo de líneas y manchas con una función expresiva específica dentro de la imagen que permiten crear un lenguaje visual propio.



Pobre palomita Boceto



Pobre palomita Prueba final



Ya anduve zopiloteando Boceto



Ya anduve zopiloteando Prueba final

3.3.3 La idea principal del refrán y su traslado a la imagen

Cada uno de los dieciocho refranes presenta una sentencia que amonesta el actuar del hombre, situando como protagonista (modelo) a un animal que ejemplifica la conducta humana y sus vicios. El concepto primordial, en la mayoría de los casos, se encuentra escondido, no es clara la idea que expresa el refrán debido a que se compone de metáforas ocultas; su objetivo era sugerir (característica del refrán mexicana) por lo que, el escucha debía saber descifrar cada enunciado.

La interpretación visual que realicé de los proverbios, se inicia con el estudio del significado, el cual fue revisado en diversas obras (ya mencionadas), con objeto de entender la idea incluida. Posteriormente, el concepto de cada refrán: engaño, impaciencia, desobediencia, se traduce a la imagen mediante una apropiación de éste, haciendo alusión a la insensatez o al infortunio que ocurre al no prestar atención a estos consejos de sabiduría.

Para hacer las imágenes me basé en el uso de figuras retóricas: metáfora y circunloquio, creando así un enigma visual, por lo que la idea se torna críptica; aspecto exclusivo que se retoma del refrán mexicana, pues no es mi objetivo el recrear de manera clara la idea de cada enunciado.

La idea es llevada al plano visual a partir de una interpretación de la ambición, el engaño, la desesperación, holgazanería, entre otros, utilizando a los animales sin que éstos realicen claramente la acción que se señala en la sentencia. El concepto y las acciones se fundan en la creación de imágenes fantásticas, dotadas de violencia, caos, ruido, muerte, que es la manera en que interpreto toda la serie de proverbios, el actuar humano como una constante de lo irracional.



Acaso carga su lumbre el coyote

3.4 Técnicas tradicionales y alternativas del grabado en metal para la construcción de un discurso plástico

3.4.1 Técnicas tradicionales del huecograbado

La presente propuesta gráfica se funda esencialmente en el empleo de algunas de las técnicas tradiciones del grabado en hueco: azúcar, aguafuerte, aguatinta y *mezzotinta*, para aprovechar sus recursos plásticos particulares en la construcción de la imagen y enriquecer potencialmente el resultado de la obra con alta expresividad.

3.4.2 Matrices utilizadas

La obra creada en técnicas tradicionales recurre al uso de matrices de hierro (láminas), calibre 18, usadas debido a la viabilidad para trabajar las técnicas ya mencionadas y conseguir sus efectos específicos. Las uso por la capacidad de lograr atacados de gran profundidad, además de que es un metal barato lo que permite trabajar formatos mayores.

Entre otras características de la lámina de hierro se hallan, el poseer un grano muy abierto, por lo que el atacado realizado con los mordientes suaves o fuertes, se vuelve lento e irregular, sobre todo con la técnica del azúcar.

El proceso de preparación para las matrices de lámina negra consiste en un laborioso procedimiento que inicia con pulir ambas caras de la placa

⁶El grabado en hueco es el acto de dibujar sobre una materia dura, mediante una punta de acero u otra herramienta.

En el siglo XV se descubre el grabado en hueco, el cual tiene su origen en la orfebrería, gracias al italiano Maso Finiguerra. Los orfebres grababan placas de plata o de cualquier metal fino al que llamaban nielos, el molde que se obtenía del grabado era para encontrar la perfecta combinación entre metales y esmaltes que se unirán en la parte grabada al buril. Con el objeto de agilizar la operación, el niellatore sacó unos moldes con tinta negro de humo y así encontró la impresión del grabado en hueco, como algo independiente y no como parte de otro trabajo.

con lijas de agua del número 100 al 600 para eliminar imperfecciones en su superficie, así como para que al momento de la estampación se facilite obtener blancos totales. Una de las caras se bloquea con esmalte acrílico en aerosol para evitar el atacado de ésta al sumergirse en ácido y se realizan biseles de 45° por sus cuatro lados con dos objetivos: que no se rompa el papel o incluso el fieltro al momento de la impresión con el tórculo y que la imagen tenga un encuadre que pueda limpiarse con facilidad, brindando pulcritud a la estampa.

Finalmente, la plancha se limpia con aguarrás y alcohol industrial, y se lava con detergente en polvo para desengrasar por completo, quedando lista para trabajar con las técnicas ya mencionadas.

Por lo anterior, la lámina negra fue la matriz destinada a la producción de la obra gráfica, encontrando en ésta el soporte adecuado para el trabajo gráfico efectuado.

3.4.3 Mordiente

El mordiente es una solución química que se compone de ácido nítrico (HNO_3) mezclado con agua (en proporciones variadas), de característica transparente, densa e incolora y con gases altamente tóxicos para la salud. En huecograbado se aplica para incidir la lámina negra, la corroe de manera enérgica según el número y tiempo de atacados que se propongan.

El uso de ácidos era considerado por William Blake como “pintar de un modo infernal, con corrosivos que en el infierno son salutíferos y medicinales..., y con ellos... desvanecer superficies aparentes, y mostrar el infinito que había sido escondido”, de este modo el mordiente actúa sobre el metal como creador-destructor de la imagen, haciendo aparecer o desaparecer formas y figuras en el plano visual.

Los atacados realizados a las planchas fueron en dos proporciones: 700 ml. de ácido nítrico x 4 litros de agua (ácido fuerte) y 500 ml. de ácido nítrico x 4 litros de agua (ácido medio), se manejan estas proporciones debido a que éste es un metal difícil de corroer, (aguafuerte y azúcar en ácido fuerte; aguatinta y *mezzotinta* en el medio). Se someten a baños

de distintos tiempos (mínimo 4 atacados por placa), en el caso del azúcar 100 minutos; 15 minutos para aguainta; 70 minutos con aguafuerte y *mezzotinta* hasta 40 minutos, logrando así diversos efectos y texturas en la lámina.

En conclusión, esta solución química es un elemento fundamental en el desarrollo de la propuesta, mediante su enorme acción corrosiva sobre el metal, permite enfatizar y exaltar el discurso gráfico personal.

3.4.4 Las técnicas tradicionales, su función y empleo dentro de la propuesta

Aguafuerte

La técnica empleada fundamentalmente para la creación de las piezas es el aguafuerte, ya que permite obtener diversas calidades de líneas, las cuales son utilizadas para generar contornos, volúmenes, pesos visuales, atmósferas, tonalidades y direcciones dentro del espacio. Esto se consigue gracias al uso de diferentes puntas de acero con grosores distintos.

Un recurso muy importante de esta técnica es que, a través del mordiente, se pueden lograr distintos tipos de profundidad en las líneas, existiendo algunas muy penetrantes y otras más suaves (traduciéndose en calidades de línea pesadas o ligeras), el tramado de las líneas, planteado como sucesivas mordidas del metal, con lo que se crean atmósferas. En el primer caso, se ubica a los personajes en primer plano, ya que las líneas han tenido mayor duración de atacado y a los de menor tiempo en segundo plano, o también sirve para sugerir zonas atmosféricas, obtener texturas y profundidad por tono, a partir de la superposición o el entramado de las líneas, con su correspondiente atacado.

Para esta técnica se aplica un barniz líquido sobre la lámina, posteriormente se dibuja o mejor dicho se descubre la placa por medio del uso de tres tipos de punta: raedor, roma y fina. Se trazan primero todos los contornos de las figuras principales de la imagen con el raedor, así como ciertas atmósferas o líneas sobre los personajes con la punta mediana. Enseguida se somete la placa a un primer atacado de 30 a 45 minutos en ácido fuerte.

Posteriormente, la placa se trabaja mediante el tramado de líneas, con puntas de metal (fina y mediana) y la del raedor, se sumerge otras dos o tres ocasiones más al ácido, por un periodo de 30 minutos, con lo cual

se logran distintos niveles de profundidad en las líneas y una riqueza tonal, mediante la acumulación de los sucesivos tramados. El aguafuerte es una técnica importante dentro del desarrollo de la obra gráfica.



Ya vino el nahual. Aguafuerte.

Azúcar

La técnica del azúcar otorga líneas de gran grosor y gestualidad, dotando a los elementos y a la imagen, en general, una alta expresividad y fuerza plástica. Para ésta se emplea el jarabe de azúcar (azúcar, escamas de jabón neutro y anilina), el cual es aplicado con pincel sobre la matriz generando manchas para sugerir atmósferas y texturas.

La plancha se cubre con barniz de azúcar y se ataca en ácido fuerte por un tiempo de 60 a 100 minutos, según el nivel de profundidad que se requiera, lo cual genera una potencia dentro de la forma. En ocasiones, las líneas y manchas creadas con el azúcar son resinadas con colofonia y atacadas a manera de aguatinta, para que presenten variadas tonalidades del gris claro al negro. Esta técnica se utiliza primordialmente para crear los contornos de los elementos más importantes del grabado.

En algunos casos, el interior de las figuras que están resueltas con líneas pesadas, son complementadas e integradas con líneas de aguafuerte para dar una sensación de saturación y aumentar su peso en relación a los demás elementos del grabado.



Mi trabajo es cuidar guajolotes. Azúcar, aguafuerte aguainta, mezzotinta

Aguatinta

La técnica del aguainta brinda la posibilidad de generar tonos variados, mediante planos o manchas amorfas, se utiliza para crear y reforzar diversas atmósferas, contrastes tonales de negros a grises, texturas, además de dar un equilibrio e integrar los elementos principales del grabado creados con las técnicas del azúcar y el aguafuerte.

Para la realización de esta técnica se emplea resina llamada colofonia o resina de pino, la cual se aplica con saleros o con caja sobre la placa, se fija por medio del calor para que los granos se adhieran al metal. Posteriormente, se sumerge en mordiente suave y se van bloqueando con goma laca y pincel o brocha aquellas áreas que no se quieran atacar, la placa se somete de tres a seis baños en periodos de 6 a 20 minutos, con lo que se consiguen grises suaves a negros puros y texturas finas o abigarradas que sirven para enmarcar a los elementos de la imagen.

Mezzotinta

Con la *mezzotinta* se adquieren variadas tonalidades grises y principalmente blancos, ya sean planos o bien líneas de calidades

⁸En este caso el grueso de la resina dependerá de la tela que se use para el salero, que puede ser seda, tarlatana, manta de cielo entre otros, con lo que se consiguen resinas finas o gruesas y en consecuencia diferentes efectos o texturas.

diversas, se utiliza para crear esfumados y texturas, dotando a la imagen de espacios atmosféricos y luces contrastadas o difuminadas.

Se trabaja suavizando la superficie de la plancha con bruñidor, raedor y lijas de agua del número 1200 al 2000, después de haber realizado uno o varios atacados en mordiente suave, es decir, que la matriz presenta una textura con tonalidad negra a partir de la cual se busca rescatar e integrar tonalidades blancas similares a las luces.



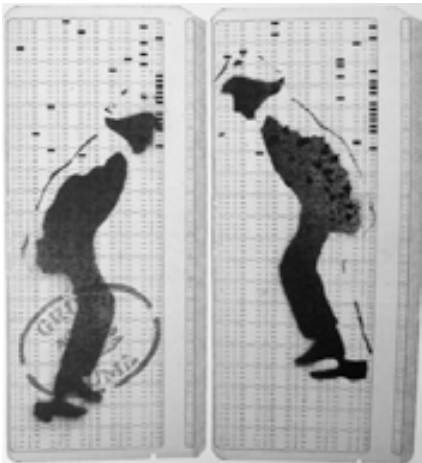
Mira tanto un colibrí. Aguatinta/ Mezzotinta, Prueba de estado

3.4.5 TÉCNICAS ALTERNATIVAS DEL GRABADO

Las técnicas alternativas son un conjunto de procesos técnicos que emplean materiales, herramientas, matrices, técnicas de impresión ajenas a lo que se utiliza dentro del grabado tradicional, con lo que también es posible conseguir valores plásticos y visuales dentro de la imagen. Entre estas, se encuentra el monotipo;⁹ los sellos de polímero, la electrografía, la gráfica digital, las transferencias y la siligrafía (estas dos últimas se emplean dentro del proyecto). Son procedimientos que surgen debido a la experimentación e investigación que diversos artistas han realizado a lo largo de las últimas décadas.

⁹Es un procedimiento que permite hacer una sola copia, se logra pintando sobre una plancha de metal o acrílico, lo cual será estampado en una pasada sobre el tórculo.

Entre los materiales y herramientas no convencionales que adoptan estas técnicas se encuentran: fotocopadoras, cámaras fotográficas, máquina de escribir, escaners, rayos X, computadoras, plotters, offset, entre otros. En cuanto a las matrices, dependiendo de la técnica, se emplean acetatos, hojas de papel bond, en el caso de las transferencias o las fotocopias, diversos plásticos, como el acrílico y en relación a los medios de impresión, se utilizan cartones, papeles de calidades diversas como periódico, reciclado, crepé, madera, telas, etc., o bien tarjetas de computación (Grupo Suma) todos estos aspectos expanden el terreno del grabado con lo cual se conciben nuevos panoramas visuales dentro de la disciplina.



Grupo Suma, *El desempleado*. Impresión con plantilla en tarjetas de computación

Electrografía

La electrografía se define como la producción creativa de imágenes a través de instrumentos de las nuevas tecnologías (sea de modo total o parcial), tales como fotocopadoras, fax, computadoras, impresoras, cámaras fotográficas, plotters, etc., que poseen una serie de características particulares como la inmediatez, la capacidad de trasladar una imagen hacia otro soporte (papel-papel; papel-cartón; papel-lienzo, e incluso imprimir directamente sobre estos materiales) y, sobre todo, la capacidad de proveer al artista “de una biblioteca ilimitada, manipulable desde cualquier parámetro y susceptible de

redefinirse constantemente como imagen gráfica".¹⁰ Lo cual produce un proceso revitalizador en el campo del grabado y la estampa tradicional al dotar al artista de la capacidad de apropiarse de ciertos íconos visuales y así generar nuevos discursos plásticos.

A partir de la década de los sesenta, múltiples artistas fueron adoptando toda una serie de herramientas de las nuevas tecnologías para la creación de su obra, como Andy Warhol, Wolf Vostell; en México, Felipe Erhenberg, El grupo Suma, entre otros, encontrando nuevos resultados plásticos.

En el terreno de la electrografía se engloba a las transferencias que se fundan en el uso de la fotopiadora, "transferir significa pasar de un lugar a otro; extender el significado. Por lo tanto, transferir implica controlar ese *plus* de sentido, ese exceso de significación que se le añade al otro".¹¹ Con este medio se modifica y se descontextualiza el sentido de la imagen, ya que esta transferencia siempre implica inversión, tanto desde la idea de soporte como desde la imagen.

El uso de la fotocopia es vital para la realización de este proceso, a partir del uso del tóner.¹² Por este medio se traslada la imagen desde un soporte que puede ser la fotocopia de un dibujo o un documento a otro mediante el papel bond de 80 grs, realizando la operación por calor o con el uso de solventes, como el thíner.

Cabe mencionar, que existen otros procesos mecánicos con los que se pueden realizar transferencias como son los fotográficos, fotolitográficos, materiales fotosensibles, fotograbado, pero para este estudio sólo se acudió al electrográfico.

10Jesús Pastor y José R. Alcalá, *Procedimientos de transferencia en la creación artística*. p. 111.

11***Ibid.*** p. 13.

12Es un pigmento opaco, coloreado, recubierto de silicona, es un polímero de la familia de los acrilatos (plástico), disolvente en benceno, acetona y además es termoplástico, lo que hace que se funda cada vez que lo calentamos y que rechace el agua. Cada grano de tóner posee una zona opaca (debido al tóner) y una zona transparente (debido al polímero). Dentro de la fotocopia en blanco y negro, el pigmento básico es el negro de humo y en la fotocopia a color son el amarillo, cyan y magenta.

La siligrafía o litografía sin agua

Se funda en el principio de que la tinta grasa y el silicón se rechazan; el empleo del agua se sustituye por una delgada capa de silicón se trabaja sobre planchas de aluminio graneadas o láminas negras. Es una técnica de estampación planográfica que permite dibujar directamente sobre la plancha con una diversidad de herramientas: bolígrafo, lápiz acuareleable, plumones indelebles, tóner o bien hacer uso de transferencias, consiguiendo resultados diferentes: líneas, manchas, atmósferas y texturas de gran valor plástico.

La siligrafía permite alcanzar resultados inmediatos. Es posible terminar una pieza por sesión, después de realizar el dibujo sobre la plancha, únicamente se aplica y fija el silicón, sin necesidad de acudir al uso de mordientes.

La industria de las artes gráficas fue pionera al recurrir a dicho método de impresión con objeto de ahorrar dinero al dejar de usar agua. La compañía Minnesota Mining & Manufacturing Company o 3M comenzó las investigaciones en la década de los 60 sobre el desarrollo de dicho proceso para que fuese utilizado en la industria del *offset*, partiendo de que el silicón podía rechazar la tinta grasa, consiguiendo por este medio que las prensas litográficas *offset* comenzaran a emplear tal sistema.

Es un medio inmediato para la transmisión de imágenes y representa una ruptura de las fronteras establecidas por la gráfica tradicional, ya que genera una nueva concepción en cuanto a la distribución, el uso de soportes y métodos para la generación de imágenes, modificando así el campo de la gráfica. Brindando la posibilidad para la stampa única sin dejar a un lado la capacidad de multireproducción, las matrices se conforman mediante programas del ordenador y los soportes pueden variar desde papel, vinil, entre otros.

13En la litografía tradicional la preparación de la piedra pretende conseguir unas zonas en la imagen que rechacen la tinta convirtiéndose en hidrófilas, ya que se basa es la incompatibilidad entre la grasa y el agua. Tradicionalmente la piedra o la plancha son humedecidas con una esponja empapada en agua que es retenida por las zonas negativas de la imagen (las que corresponden a los blancos), siendo solamente receptoras de estampación las zonas de dibujo (positivas), en la siligrafía todo esto se sustituye por el silicón.

Las técnicas alternativas representan un campo para la experimentación y el ensayo, abriendo nuevos senderos para la realización de imágenes y la concepción del grabado.

Matrices

Las matrices empleadas para la realización de técnicas alternativas son láminas de aluminio (offset) y láminas negras para la siligrafía, así como hojas de papel bond blanco en el caso de las transferencias.

En el primer caso se acude al aluminio la capa de silicón que se aplica rechaza la tinta casi por completo obteniendo así blancos totales al momento de la estampación y cuando se emplean láminas negras, al estampar queda un tono ligero (pátina) lo que da otro acabado a la imagen.

Las hojas de papel bond blanco hacen la función de matriz ya que a partir de tal soporte se transfiere la imagen a otro medio como es el papel de algodón, en donde quedará finalmente la estampa.

Las matrices correspondientes a la siligrafía, son preparadas para su uso a partir de un proceso muy sencillo: la plancha se limpia únicamente para desengrasarse con alcohol del 95 y se inicia la labor del dibujo en este soporte no es necesario realizar biseles, ya que esta lámina es muy delgada. En el caso de los soportes de fierro, se somete a un atacado de dos a tres minutos en ácido nítrico (suave, 1 a 7), con objeto de granearla ligeramente, además de realizar los biseles por sus cuatro lados.

3.4.6 Su función y empleo dentro de la propuesta

Trabajé con estas técnicas con la intención de experimentar sus características visuales y conocer sus resultados en la imagen, así como integrarlos dentro del discurso gráfico personal.

Siligrafía

En cualquiera de las dos matrices ocupadas (aluminio o lámina negra), se inicia con la realización de transferencias, empleándose fotocopias

tomadas de imágenes en libros, para utilizar figuras de animales realizados en sellos (mexicas), como parte de mi discurso plástico.

La transferencia de la imagen se realiza mediante thíner una vez efectuada, se interviene con bolígrafos y plumones indelebles para variar en cuanto a su forma y significado e inmediatamente se quema para que quede fija en la plancha.

Después de este proceso, en algunas matrices se trabajó con tóner disuelto en alcohol de 95° aplicado con pincel, logrando manchas, líneas y texturas a manera de aguadas dentro de la imagen, obteniendo contornos gruesos para dar más valor a algunas formas en la imagen, líneas más delgadas para ritmos y tonos; las atmósferas se generan con una solución de tóner más diluida en alcohol procurando una mancha más expresiva. Con esta herramienta, se consiguen valores que van del negro a grises tenues, dependiendo de la carga de tóner que se utilice en el pincel.

Ya concluidos los elementos realizados con este material, se procede a calentar la plancha para fijar el tóner en la matriz hasta que se adhiera a ésta, pues de otro modo, el tóner se desprendería poco a poco con el riesgo de perder algunas líneas o rasgos del dibujo.

Al tener la imagen resuelta se aplica una capa muy fina de silicón con una servilleta gruesa, de manera uniforme sobre la misma se calienta hasta fijar el silicón a la plancha y posteriormente se limpia con thíner y estopa; de este modo se prepara para su estampación.



Mensajero del cuervo. Siligrafía

Transferencias

Las transferencias se emplearon como un recurso visual experimental a partir del uso de imágenes seleccionadas en distintos libros, así como de dibujos personales, con la finalidad de integrarlas en la propuesta creada, dando como resultado una descontextualización de las representaciones mexicas, y la generación de otras cualidades visuales dentro del grabado, ligadas al tratamiento de las herramientas propias del dibujo.



Esteras del águila, estera del jaguar. Transferencia

Las imágenes transferidas fueron: sellos, esculturas y personajes del *Códice Borgia*, y se emplearon debido a sus características plásticas, principalmente por su forma y textura visual. Se insertaron dentro de la composición como un elemento principal, contrastante con las formas y texturas del grabado; se intervinieron mediante líneas o manchas para darles otro matiz integrándose a las técnicas tradicionales del huecograbado (aguafuerte, aguainta, *mezzotinta*).

La realización de las transferencias originadas de dibujos personales, se funda en el uso de la línea y entramados para generar pesos, formas, contrastes y direcciones, obteniendo así una imagen de distintas calidades lineales, de tonalidad gris oscuro; debido a esto los personajes realizados con transferencias se colocan en un segundo plano, integrándose con los negros resultantes del grabado en hueco.

En conclusión, el empleo de transferencias permite, gracias a la fotocopia, forjar otras calidades visuales dentro del grabado: como es la posibilidad de reproducir fielmente imágenes mexicas para apropiárselas e integrarlas en mi obra, con lo cual se funda la reivindicación de éstas dentro de nuestro espacio contemporáneo. Asimismo, las transferencias creadas a partir del dibujo, brindan la opción de ampliar la imagen mediante el plotter, variando el tamaño del formato, conservando un tratamiento visual espontáneo, para llevarlo a la estampa; enriqueciendo con esto los recursos plásticos del grabado contemporáneo.

3.4.7 Estampación

El grabado y la estampación representan un binomio fundamental; constituyen dos momentos creativos únicos de igual importancia; son actividades específicas que se conjuntan y enriquecen, que poseen autonomía y libertad en su realización para dar origen a la obra gráfica.

Podemos considerar esta actividad como la segunda parte de ejecución de la obra, en la que se presenta una posibilidad de variación de la imagen mediante diversos procesos de entintado o bien, integrando papeles, planchas, gofrados, etc. “El estampador, aunque sea el mismo autor de la matriz, puede plantear la estampación de la plancha como un segundo momento creativo, con su específica problemática y recursos”. Es decir, que la plancha de grabado, al imprimirse, representa un campo abierto para la intervención creativa y la reelaboración de la imagen, existiendo así una posibilidad inagotable de soluciones.

La estampación que compone el total de las placas realizadas para este proyecto se puede dividir en dos grupos, aquéllas que pertenecen a las técnicas tradicionales y las que forman parte de las técnicas alternativas.

Técnicas Tradicionales

Para las técnicas tradicionales se obtienen una o dos pruebas de estado para considerar el trabajo realizado en cuanto al atacado de líneas, texturas, etc., además de que en algunos casos se obtienen pruebas de color para experimentar con este valor plástico dentro de la imagen, para, posteriormente, imprimir la prueba final.

En el caso de las técnicas tradicionales se recurrió a tres modos de entintado distintos: a la *poupée*, con el uso del rodillo y manejando únicamente un color (monocromía). Cada uno de estos procesos de entintado otorga la posibilidad de conjuntar, mezclar o integrar varios colores y así producir diversas vibraciones visuales de energía, teniendo cada uno de ellos algunas diferenciaciones dentro del proceso de entintado.

Mediante el entintado a la *poupée* se logra generar en la imagen ritmos y contrastes entre colores cálidos (rojo) y fríos (azul), conservando así su pureza sin que éstos se mezclen, a diferencia del entintado con rodillos

que produce una integración entre los colores sobre la placa, obteniendo combinaciones y yuxtaposiciones diversas de éstos (para este caso sólo se utilizó un rodillo duro), mientras que con el entintado a un solo color se genera por sí mismo un discurso sobre la imagen.

El proceso de impresión que se realizó conlleva los siguientes pasos y presenta ligeras variaciones para las distintas formas de entintado. Después de que la plancha se encuentra terminada, se limpia con aguarrás, alcohol industrial y se lava con detergente. Para todos los casos, se realiza un registro de la plancha, generalmente sobre cartulina bristol o papel revolución para que ésta quede de forma adecuada sobre el papel a imprimir. Se prepara la tinta que se vaya a utilizar, se calienta por medio de espátula y se le agrega una porción mínima de acondicionador para que esté muy suave y manejable; la tinta se aplica en la plancha con un rasero, se quita el exceso con papel periódico y se desentinta con papel de directorio (controlando la pátina que queda sobre la plancha grabada). Finalmente, se limpian los cuatro biseles con ayuda de un trapo y se realiza la impresión.

Para el entintado a la *poupée*, se trabajan primero las áreas que lleven los colores más claros, realizando esta operación directamente con el dedo o con un cotonete (según las zonas a entintar), a continuación se aplica el color más oscuro, que en la mayoría de los casos es el negro, ya sea con rasero o con el dedo, se limpia el exceso de tinta con periódico y se desentintan primero las zonas del color más claro con papel directorio (cuidando de no mezclar con el otro color) y finalmente se realiza el mismo proceso con el color oscuro. Se limpian los biseles con trapo y talco y se realiza la estampación.

El entintado con rodillo sigue el mismo proceso de la plancha, con la única diferencia de que la tinta que se aplicará con éste se prepara a modo de quedar muy líquida, para lo cual se agrega aceite de linaza, aproximadamente de 10 a 15 gotas, para utilizar al final el color con rodillo en una sola pasada, así la tinta quedara únicamente sobre la superficie sin penetrar en el hueco, mezclándose así los colores y obteniendo resultados diversos. Después de esta operación se vuelve a limpiar de nuevo los biseles con un trapo y talco.

Para el entintado con un color, éste se expande en la placa con ayuda del rasero y, después de desentintar con el papel de directorio y realizar la limpieza de los biseles, se efectúa la impresión de la plancha.

Técnicas Alternativas

La impresión de las imágenes realizadas en la técnica de la siligrafía o transferencias es sumamente rápida, se ejecutó imprimiendo las estampas directamente sobre papel Guarro Súper Alfa; su proceso no permite la elaboración de pruebas de estado, por lo que no pueden ser alteradas posteriormente.

En el caso de la siligrafía, ya bien sea el soporte aluminio o lámina negra, se prepara la tinta a manera de que quede muy dura, para lo cual se le agrega carbonato de magnesio, o bien se usa la marca Van Son que por sus propiedades es la más adecuada para una estampación óptima. La tinta se coloca por medio de un rodillo duro, se extiende por toda la placa en varias aplicaciones rápidas hasta depositarla bien sobre la imagen creada, buscando que no quede exceso de la misma, ni marcas del rodillo; se limpian las cuatro orillas de la placa con un trapo, para evitar manchas sobre el papel. Inmediatamente se realiza la impresión, procurando no utilizar mucha presión del tórculo, ya que esto podría dañar la fina capa de silicón, afectando la imagen para futuras copias.

Con respecto a las transferencias, la impresión se llevó a cabo de dos formas según lo transferido: las imágenes de libros o bien dibujos realizados. Para el primer caso, se acudió al uso de una fotocopia (con exceso de tóner), y se realizó la transferencia directamente sobre lámina de aluminio, frotando la imagen con estopa y thíner, logrando trasladarla a la plancha con la mayoría de sus valores tonales y gráficos.

La segunda manera de transferir las imágenes conlleva un conjunto de pasos que se inician con la elaboración de un dibujo, al cual se le tomó una fotografía para su digitalización, que permitiera realizar su impresión a través del plotter, sobre hoja de papel bond. Gracias a este medio es posible manipular el formato de las imágenes, así como los elementos del dibujo, todo esto mediante la computadora, reduciendo o ampliando considerablemente sus dimensiones, según las necesidades de cada autor; en este caso las medidas de los dibujos fueron aumentadas de 18 x 12 cms. a 60 x 40 cms. con objeto de integrarlas a planchas aproximadamente de la misma medida; además, en ocasiones se omitieron algunas figuras del dibujo que fueron creadas sobre la plancha en técnicas tradicionales.

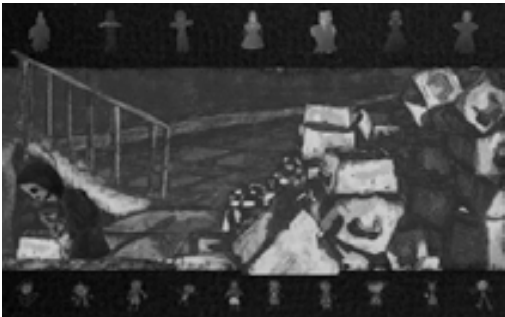
La imagen impresa en el papel bond es trasladada al papel Guarro Súper Alfa. Esta operación se elabora mediante thíner y con la presión ejercida por el tórculo; se colocan ambos papeles sobre la platina, abajo el Guarro Súper Alfa y, sobre éste, la fotocopia (papel bond), la cual se

frota con el solvente de manera rápida sobre la imagen, para inmediatamente pasarla por el rodillo del tórculo ejerciendo una fuerte presión, de este modo se consigue la estampación de la transferencia. Esto resulta una imagen de tonos grises sin llegar al negro absoluto, la cual presenta líneas y manchas planteadas en el dibujo original, con una serie de texturas similares al crayón graso.

En conclusión, es posible entender el aspecto de la estampación como un proceso abierto de creatividad, pues es vasto el campo de opciones para la impresión de las planchas, lo que enriquece y enfatiza el discurso de la imagen grabada.

3.4.8 La mixtura de técnicas tradicionales y alternativas dentro de la propuesta gráfica

Dentro del grabado contemporáneo las técnicas tradicionales y las alternativas se integran mediante diferentes medios de reproducción tales como la fotocopidora, las impresoras, los plotters y el tórculo (englobando todas las técnicas de la gráfica: huecograbado, xilografía, litografía), esto de como resultado una variedad de calidades, efectos, texturas, soportes, conceptos plásticos y visuales para la creación de la obra. Por ejemplo, en la obra del grabador Antonio Domínguez, particularmente en su serie *De trasmundos y otras desentidades*, implica el uso del aguafuerte y las transferencias sobre papel de algodón o en el caso de la artista visual Teresa Olmedo, al crear la pieza www.munequitasfeas.net, que se basa en la elaboración de un portal de internet, producido mediante animaciones creadas en Macromedia Flash y técnicas tradicionales del huecograbado: aguafuerte, aguainta, mezzotinta.



Teresa Olmedo. Foto11 de la página www.munequitasfeas.net con uno de los fotogramas de las animaciones



Antonio Domínguez, *La insoportable levedad*. Aguafuerte, transferencia, 80x 50 cms. 2008

La integración de técnicas abre un terreno inmenso de posibilidades para la producción del grabador contemporáneo, “las distintas técnicas y familias son para el grabador un repertorio instrumental y lingüístico natural que, en su potencial combinatoria, enriquece y permite la

innovación en gráfica”, “ los procesos técnicos se penetran dentro de la gráfica y en sus fronteras la interferencia tiende a crear nuevas propuestas.

Se manejaron dichas técnicas tradicionales, porque al ser procesos en los cuales se obtiene una incisión generalmente profunda del dibujo sobre la plancha, el resultado es de una riqueza, fuerza y gestualidad contundente. Las transferencias y la siligrafía, al ser técnicas planográficas, es decir, que no presentan incisión, fueron aprovechadas para ubicar a las figuras realizadas con estas técnicas en un segundo plano, es decir, atrás o arriba.

En suma, la conjugación de ambas técnicas permite darle un nuevo sentido visual y efectista al formato del grabado, es decir, rompe su estructura simétrica, completamente cuadrada o rectangular, mediante el entintado de la plancha de metal y la composición general de la imagen, además de que se presentan calidades de líneas y manchas muy contrastadas en cuanto a incisión y tonalidades.



Como dijo un caracol, aún no es tiempo que me aplasten. Aguafuerte, aguatinta, transferencia

Estampación

La estampación, en este caso, que se trabajó con técnicas tradicionales y alternativas, posee como objetivo conjuntar mediante la yuxtaposición de los elementos creados en ambas matrices una sola imagen, donde las figuras se integran a partir de la composición visual.

El proceso de estampación se constituye de la combinación de técnicas mixtas del huecograbado con la siligrafía o transferencias. Cabe destacar que lo primordial para la conjugación de estas técnicas es la elaboración de un registro, que contemple ambas planchas para que la imagen, y sus elementos presenten el resultado planteado.

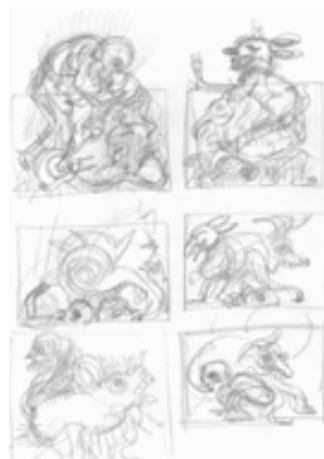
Para ambos casos, se entinta la lámina trabajada con técnicas tradicionales, únicamente la forma o área, según el caso; ya desentintada se le agrega talco a las zonas donde no hay incisión con objeto de bloquear la tinta que no es necesaria para que únicamente se imprima la figura grabada en la placa y no queden marcados de forma evidente los bordes de la misma, lo que haría que la imagen se viera cortada; posteriormente se elabora la impresión.

Después se imprime la matriz trabajada en siligrafía y de este modo se obtiene el grabado. Los elementos creados en los dos tipos de metales se integran a través de la reunión de las imágenes contenidas en éstos, para que formen parte de una composición, que finaliza en el papel al momento de realizar la estampación.

Un segundo caso, es en el que se conjuntan las técnicas tradicionales: aguafuerte, azúcar y aguatinta, con las transferencias. Esto se inicia con la estampación de la transferencia sobre el papel Guarro Súper Alfa mediante el proceso ya descrito, y sobre éste se realiza la impresión de la lámina negra, obteniendo de este modo una imagen, donde los elementos de la transferencia son superpuestos con algunas formas o texturas creados en el metal, lo que genera otras calidades visuales.

En pocas palabras, la reunión de técnicas dota a la imagen de efectos visuales muy particulares, pues se brinda la posibilidad de conjuntar figuras personales con algunos otros elementos o íconos visuales de la cultura mexicana, enriqueciendo las posibilidades expresivas, compositivas y formales de la obra gráfica.

3.5 Propuesta gráfica Dibujos previos



Bolígrafo, lápiz/papel, 21x 27.5 cms. 2008 cada uno.

CARACOL



Lapiz, tinta china/ papel, 25 x 36 cms. 2007



Tinta china/ papel, 25 x 36 cms.



Tinta china/papel, 36 x 41 cms. 2007



Boligrafo/ papel, 24 x 29 cms, 2007



Lapiz, crayola, tinta china/
papel, 24 x 29 2007



Tinta china/ papel, 32 x 46 cms, 2007



Tinta china/ papel, 32 x 46 cms. 2007



Tinta china/papel, 24 x 27 cms, 2007



Tinta china/papel, 32 x 46 cms, 2007

CONEJO



Tinta china/ papel, 24 x 35 cms. 2007



Tinta china/ papel, 24 x 35 cms. 2007



Tinta china/ papel, 26 x 38 cms. 2007



Tinta china/ papel, 24 x 35 cms. 2007



Tinta china/ papel, 24x 32 cms, 2007



Tinta china/ papel, 28 x 35 cms. 2007

COYOTE



Tinta china/ papel, 24 x 32 cms. 2007



Tinta china, bolígrafo/ papel, 28 x 39 cms. 2007



Lápiz, tinta china/ papel, 26 x 36 cms. 2007

CUERVO



Tinta china/ papel, 28 x 36 cms. 2007



Tinta china/ papel, 32 x 42 cms. 2007



Tinta china/ papel, 19 x 26 cms. 2007



Tinta china/ papel, 36x 42 cms, 2007



Lápiz, tinta china/ papel, 18x 26 cms ,07



Tinta china, bolígrafo/ papel, 18x 26 cms,
2007



Lápiz, tinta china/ papel, 18x 26 cms. 2007



Tinta china/ papel, 18 x 26 cms. 2007



Lápiz/ papel, 18 x26 cms. 2007

MARIPOSA



Tinta china, lápiz/ papel, 28x 34 cms. 2007



Lápiz/ papel, 18 x26 cms. 2007



Lápiz/ papel, 18 x26 cms. 2007

NAHUAL



Bolígrafo/ papel, 12x 7 cms. 2007



Bolígrafo, lápiz/ papel, 12x 7 cms. 2007



Bolígrafo/ papel, 12x 7 cms. 2007



Bolígrafo, tinta china/ papel, 12x 7 cms. 2007

PALOMA



Tinta china, lápiz/papel, 21 x 27.5 cms, 2008



Lápiz/papel, 21 x 27.5 cms, 2008



Bolígrafo, lápiz/papel 15 x 22 cms., 2008



Bolígrafo, lápiz/papel 15 x 22 cms., 2008



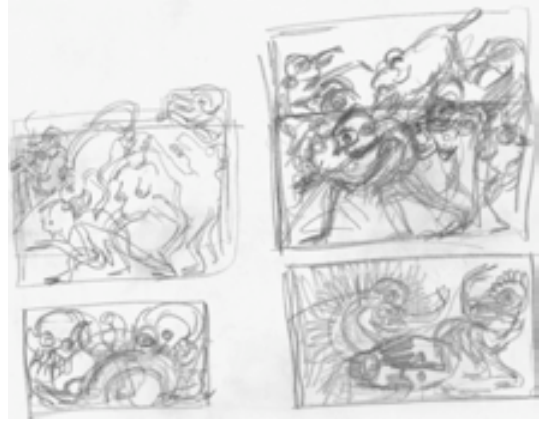
Tinta china, lápiz/papel, 15 x 22 cms., 2008



Bolígrafo, lápiz/papel, 15 x 22 cms., 2008



Lápiz, bolígrafo/papel, 21 x 27.5 cms., 2008



Lápiz/papel, 21 x 27.5 cms., 2008



Bolígrafo/papel, 21 x 27.5 cms., 2008

RATÓN



Bolígrafo/ papel, 12x 17 cms. 2007



Bolígrafo/ papel, 12x 7 cms. 2007



Bolígrafo/ papel, 12x 17 cms. 2007



Bolígrafo/ papel, 12x 17 cms. 2007

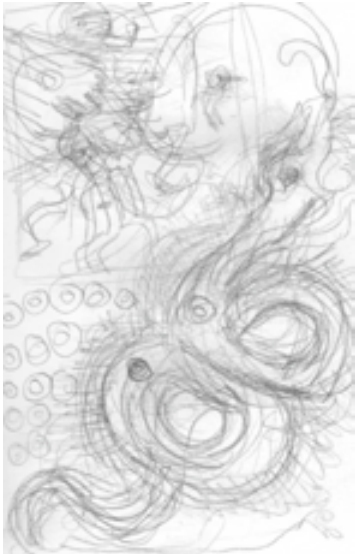


Bolígrafo/ papel, 12x 7 cms. 2007



Bolígrafo/ papel, 12x 7 cms. 2007

SAPO



Lápiz/papel, 15 x 21 cms., 2008



Lápiz/papel, 15 x 21 cms., 2008



Bolígrafo/papel, 15 x 21 cms



Lápiz/papel, 15 x 21 cms.



Bolígrafo/papel, 15 x 21 cms

SERPIENTE



Boligrafo, lápiz/ papel, 7x 12 cms, 2007



Fotocopia, sello/papel, 5x 7 cms. 07



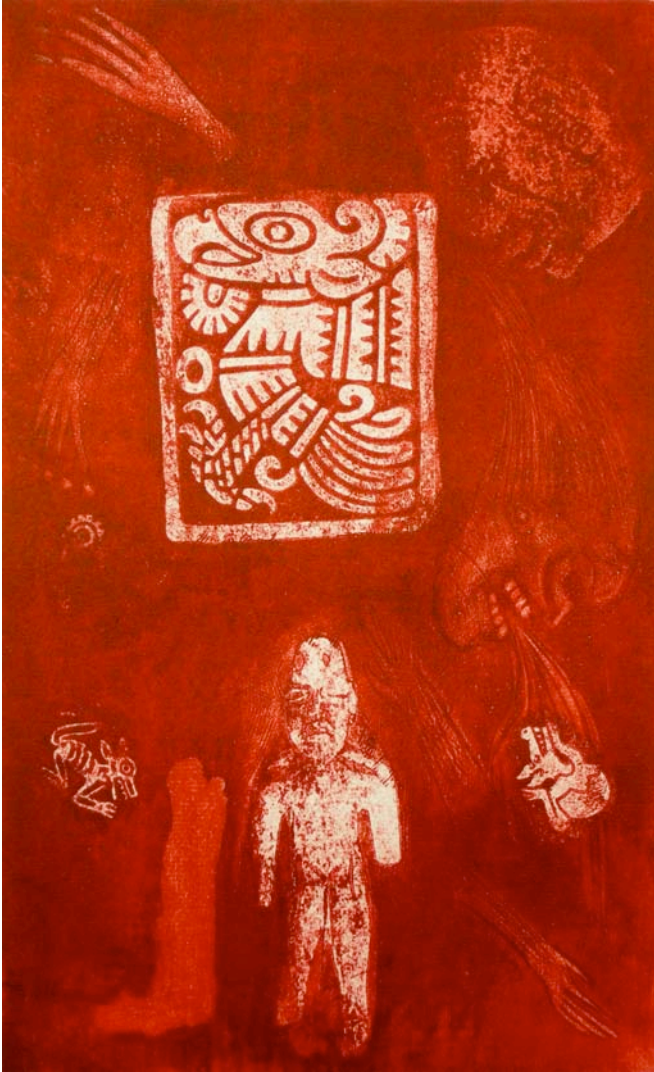
Tinta china, crayola/ papel, 26 x 32 cms. 2007

ZOPILOTE

Obra Gráfica

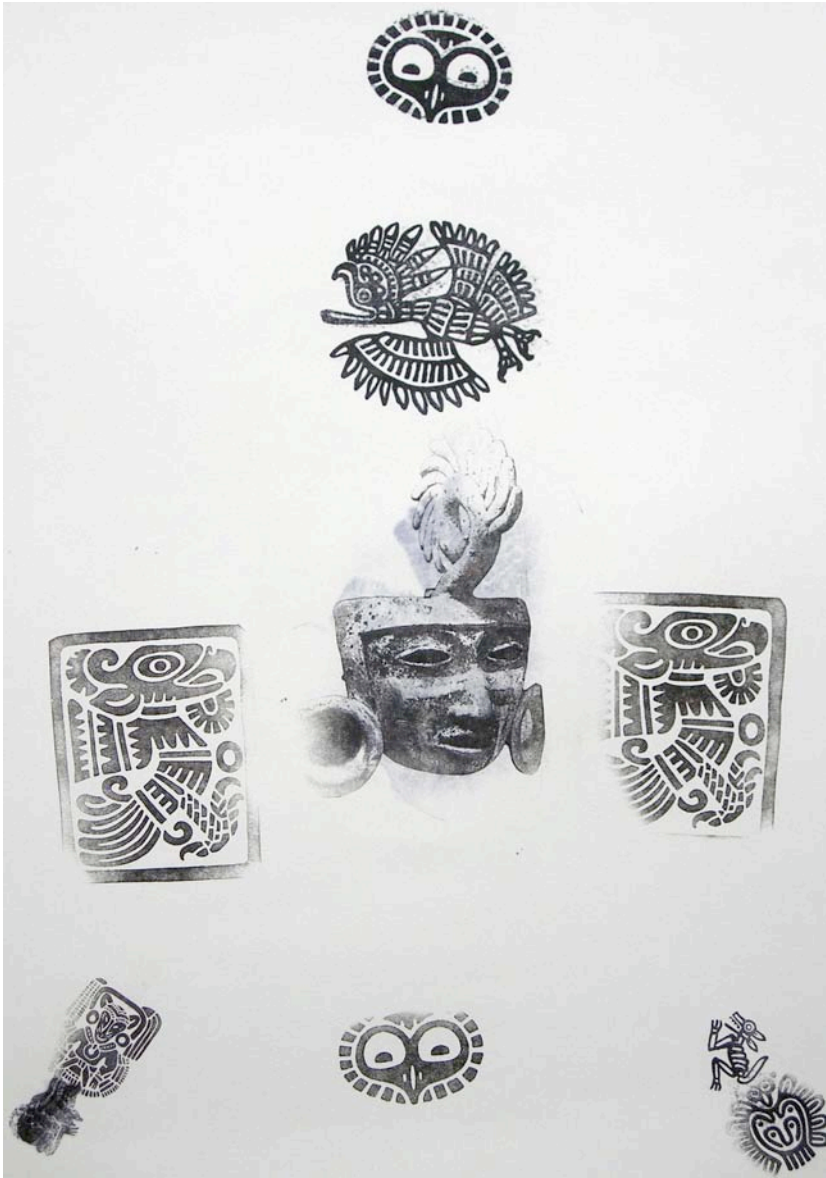
Obra Gráfica

Cenizas del conocimiento antiguo



Estera del ocelotl, estera del águila.

Aguafuerte, aguatinta, *mezzotinta* transferencia. 29 x 36 cms. 2007



Estera del ocelotl, estera del águila II

Transferencia/ papel de Algodón Guarro Súper Alfa 250 grs. Medidas: 56 x 38 cms. Año: 2007



¿Mira tanto un colibrí?

Técnica: Aguafuerte, aguainta, *mezzotinta* Medidas: 35 x 39 cms. Año: 2007



Ya su conejo es así
Técnica: Siligrafía/ aluminio Medidas: 36 x 42 cms. Año: 2007



¿Acaso carga su lumbre el coyote?

Técnica: Siligrafía/ lámina de aluminio Medidas: 36 x 42 cms. Año: 2007



¿Acaso carga su lumbre el coyote II?

Técnica: Aguafuerte, aguatinta, azúcar, *mezzotinta*/ lámina negra Medidas: 40 x 60 cms Año: 2007



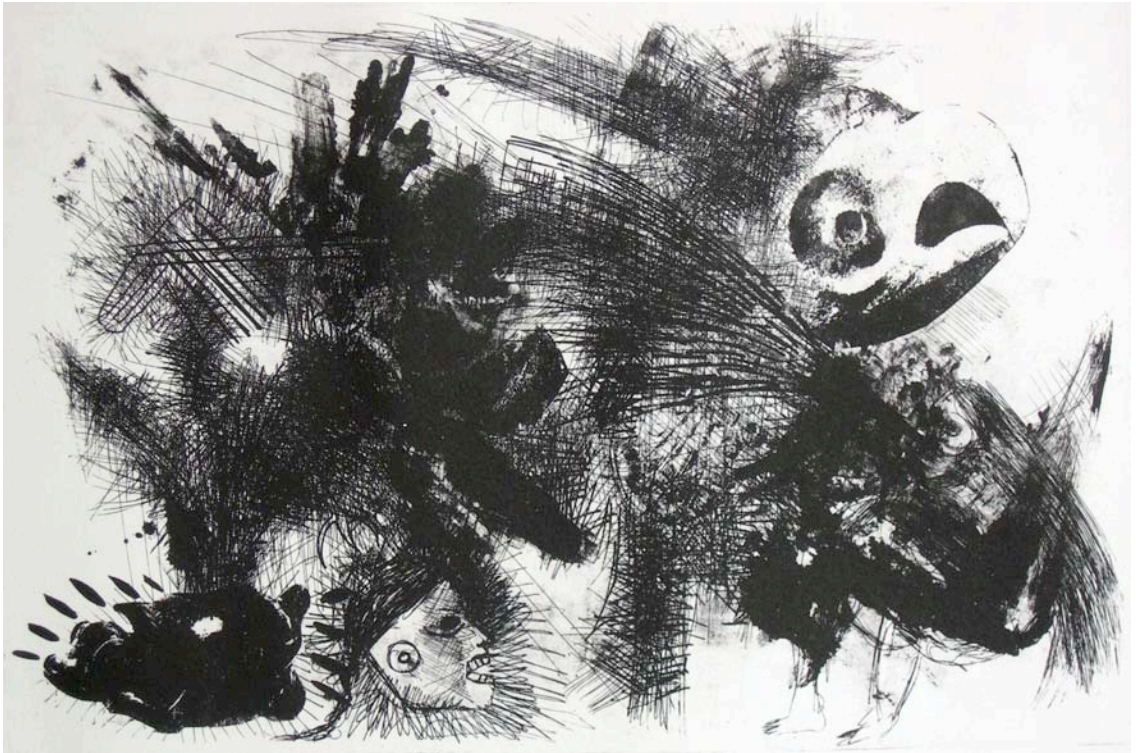
Ojalá tal cosa sea cuando me vuelva coyote I

Técnica: Sígrafía/ aluminio Medidas: 36 x 42 cm. Año: 2008



Ojalá tal cosa sea cuando me vuelva coyote II

Técnica: Azúcar, aguafuerte, aguatinta, *mezzotinta*/ fierro Medidas: 28.5 x 39 cms. Año: 2007



Mensajero del cuervo I

Técnica: Siligrafía/ aluminio Medidas: 36 x 42 cms. Año: 2007



Mensajero del cuervo II
Técnica: azúcar, aguafuerte, aguatinta, *mezzotinta*/ fierro Medidas: 38 x 74 cms. Año: 2007



Mi trabajo es cuidar guajolotes. ¿Los pico yo acaso? ¡Se pican ellos! I
Técnica: azúcar, aguafuerte, aguatinta, *mezzotinta*/ fierro Medidas: 40 x 60 cms. Año: 2007

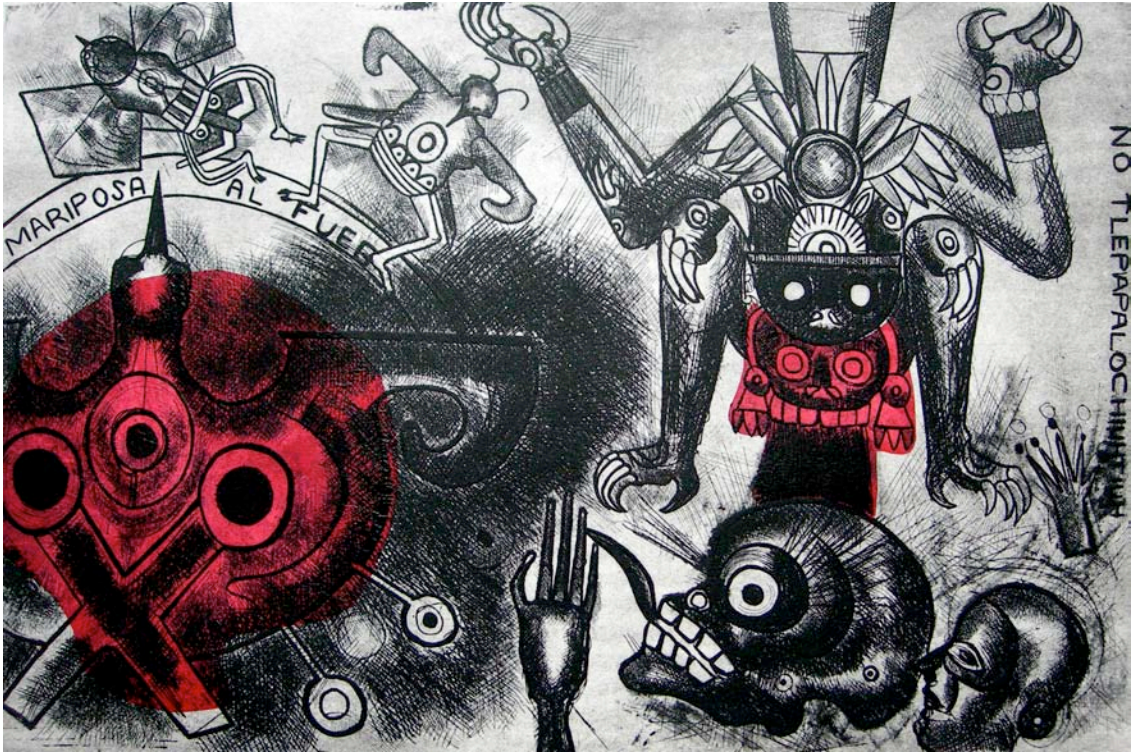


Mi trabajo es cuidar guajolotes. ¿Los pico yo acaso? ¡Se pican ellos! II
Técnica: azúcar, aguafuerte, aguatinta/ hierro Medidas: 34 x 44 cms. Año: 2007



Mi trabajo es cuidar guajolotes. ¿Los pico yo acaso? ¿Se pican ellos! III

Técnica: siligrafía/ aluminio Medidas: 42 x 36 cms. Año: 2007



Como mariposa al fuego

Técnica: aguafuerte/ fierro Medidas: 28 x 43 cms. Año: 2007



Ya vino el nugal I
Técnica: serigrafía/ papel Guarro Súper Alfa Medidas: 25x 32 cms. Año: 2006



Ya vino el nawal II

Técnica: Serigrafía/ papel Guarro Súper Alfa Medidas: 25x 32 cms. Año: 2006



La noche, el viento, el nahual, nuestro señor I

Técnica: Serigrafía/ papel Guarro Súper Alfa Medidas: 25x 32 cms. Año: 2006



La noche, el viento, el nahual, nuestro señor II
Técnica: Aguafuerte/ hierro Medidas: 35x 43 cms. Año: 2007



La noche, el viento, el nahual, nuestro señor III

Técnica: Aguafuerte, aguatinta, *mezzotinta*, transferencia/ hierro Medidas: 35x 43 cms. Año: 2007



Pobre palomita

Técnica: Aguafuerte, transferencia/ hierro Medidas: 70 x 56 cms. Año: 2007



De cualquier sapo hacen mole

Técnica: Aguafuerte, aguatinta, transferencia/ fierro Medidas: 70 x 56 cms. Año: 2007



Ya anduve zopiloteando
Técnica: Aguafuerte, aguatinta, azúcar, *mezzotinta*/ fierro Medidas: 36 x 42 cms. Año: 2007



Ve con cuidado pecesito dorado I

Técnica: Siligrafía/ aluminio Medidas: 40 x 40 cms. Año: 2008



Ve con cuidado pecesito dorado II

Técnica: Sligrafía/ fierro Medidas: 76 x 90 cms. Año: 2008



Me estoy volviendo jilguerillo, serpiente (chismoso)

Técnica: Siligrafía/ aluminio Medidas: 40 x 40 cms. Año: 2008



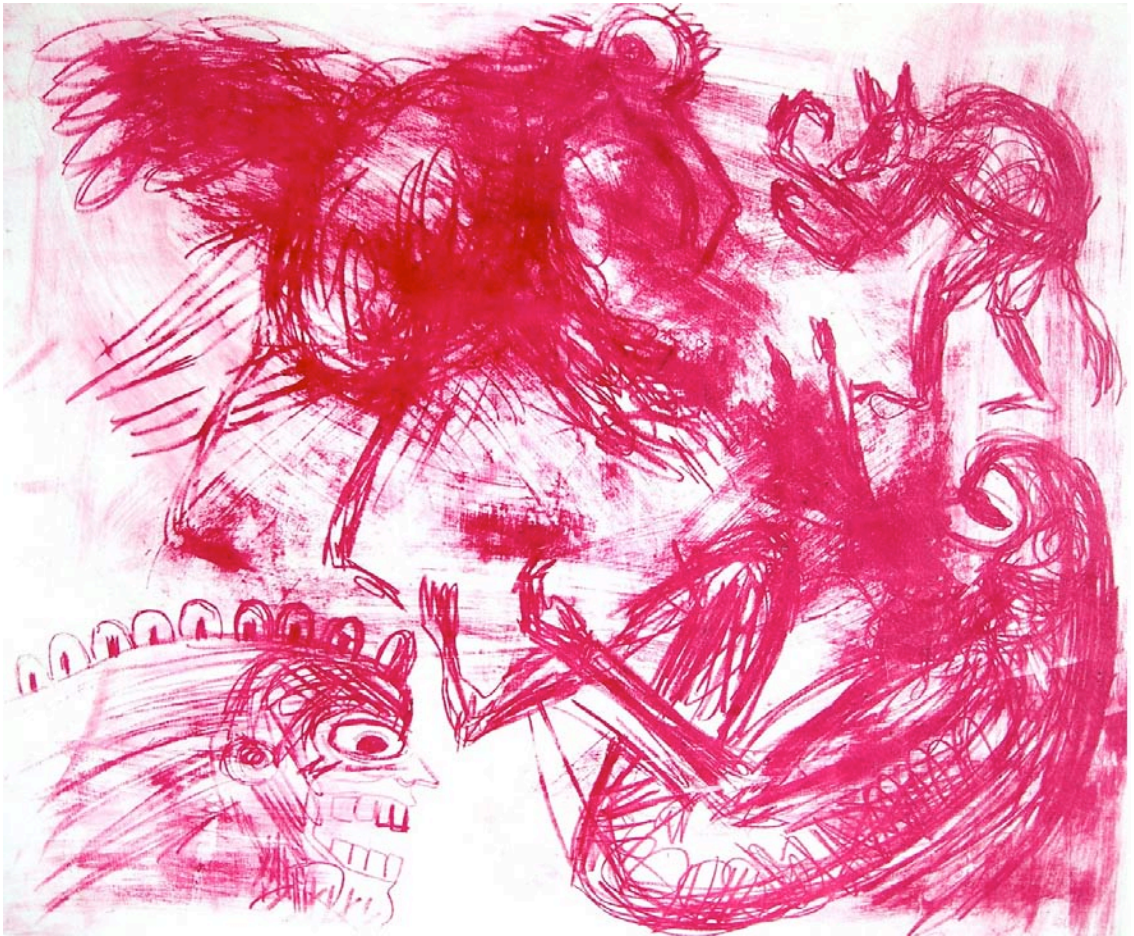
Como dijo un caracol: aún no es tiempo que me aplasten

Técnica: Aguafuerte, transferencia/ hierro Medidas: 80 x 60 cms. Año: 2008



Bébaselo un ratoncillo

Técnica: Aguafuerte, aguatinta, azúcar, *mezzotinta*, ssiligrafía/ fierro y aluminio Medidas 40 x 60 cms. Año: 2008



Mi trabajo es cuidar guajolotes. ¿Los pico yo acaso? ¡Se pican ellos!
Técnica: Siligrafía/ fierro Medidas: 28 x 28 cms. Año: 2008

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

Al finalizar este proyecto *Cenizas del conocimiento antiguo. Los animales presentes en el refrán mexicana del siglo XV. Propuesta gráfica basada en el postulado de Patrick Johansson*, se puede concluir que su elaboración dio origen a una nueva propuesta gráfica basada en la reinterpretación del proverbio y los animales mexicas, a partir del empleo de técnicas tradicionales y alternativas del grabado en metal, por lo que se cumplió con el propósito planteado al inicio de la investigación. Se logró crear como propuesta, un conjunto de veintiocho obras gráficas en las que interpreté de manera metafórica, un conjunto de dieciocho sentencias mexicas, que exponen a los animales como protagonistas de cada sentencia.

La investigación permitió rescatar y conocer el proverbio mexicana de acuerdo a sus particularidades, debido a que la información de esta parte de la tradición oral mexicana es escasa. Son pocos los investigadores que han abordado el estudio de los proverbios, como Fray Bernardino de Sahagún, insertándolos en su *Historia general de las cosas de la Nueva España*; ya en la época contemporánea destacan las aportaciones de Alfredo López Austin, Salvador Díaz Cántora y el Dr. Patrick Johansson, quienes han realizado traducciones de las sentencias.

Al interpretar visualmente el concepto de los refranes se abre un camino para la revalorización de estas frases se entendió el proverbio como una frase de advertencia o consejo dirigido al actuar humano, caracterizada por su brevedad y por presentar la idea de manera enigmática, destacando la parte que el oyente le tocaba realizar para su interpretación. Las ideas contenidas en estas sentencias poseen vigencia en esta época y tiempos futuros, debido a lo universal de su contenido, abordan la mentira, desobediencia, irresponsabilidad, etc.; además muestran una parte muy importante de la cultura mexicana, en donde los conceptos se asocian con la cosmovisión propia de su pueblo.

Por lo anterior, el refrán fue trasladado a la imagen de cada grabado mediante una interpretación gráfica, con un tratamiento metafórico del mismo en donde conserva el concepto que enuncia. Sin embargo, el pueblo mexicano nunca llevó los proverbios al terreno visual, pues no existen vestigios que lo demuestren; únicamente se hallan dentro del *Códice Florentino* un conjunto de nueve dibujos que ilustran cada uno un adagio pero este documento es ya perteneciente a la época posthispánica, por lo que la imagen posee convenciones visuales europeas.

En relación con las representaciones visuales de los animales mexicas, la creación de una nueva propuesta gráfica de los mismos permitió la revisión, el estudio de sus formas y elementos plásticos, así como el conocimiento de su significado simbólico.

Para esta parte de la investigación, se retomaron algunos aspectos particulares de cada animal mientras que otros fueron entresacados de códices y sellos, dando por resultado nuevos personajes fantásticos, zoomorfos, antropomorfos e irreales, que no dejan de tener relación con los originales. Se realizó una apropiación de sus representaciones, modificando aspectos formales en cuanto a tamaño, forma, volumen, texturas, tonalidades y estructura del espacio, mediante una gestualidad y dinamismo en el dibujo, recreados principalmente por el uso de diferentes calidades de línea.

Al efectuar un estudio de las representaciones, me permitió ubicar características visuales generales tales como: la línea gruesa del contorno para todas las formas, estructura bidimensional en la que éstas se insertaban, el uso de la simetría y el color. Además de encontrar elementos particulares visuales y simbólicos de cada animal, por ejemplo, en el caso del guajolote, con sus verrugas sobre su raza cabeza, su larga deformación dérmica y el conjunto de plumas que presenta sobre el pecho; regente de la decimoséptima sección del *Tonalamátl*, en el *Códice Vaticano*.

Otro aspecto de suma importancia es la creación de la propuesta gráfica, la cual permitió entender al proyecto como un proceso abierto y experimental, que se nutre y complementa de cada dibujo que fue realizado, así como de los grabados. Cada imagen fue un espacio para la variación y el ensayo de las formas y su composición,

repercutiendo de manera directa o indirecta en el grabado final. El mismo trabajo otorgó en algunos casos la realización directa del dibujo sobre la plancha de metal, acción que servirá para la creación de futuros proyectos.

Además de ser un campo para la experimentación técnica en el terreno del grabado, el proyecto permitió encontrar posibilidades y resultados diversos en cuanto a modos de entintado y uso de soportes, además me concedió conocer técnicas alternativas, conjuntándolas con las ya tradicionales del grabado en metal, dando por resultado una nueva concepción de la gráfica. El uso de materiales no tradicionales y provenientes de las nuevas tecnologías, producen otros efectos visuales y se distinguen por su inmediatez (por ejemplo, se retoman imágenes de tiempos pasados, pudiendo intervenirlas, retocarlas o mezclarlas); resultando imágenes híbridas, desde el punto de vista técnico.

El grabado contemporáneo presenta una ampliación explícita de conceptos, procedimientos y materiales, bajo el fundamento de lo que se ha hecho y lo que se puede llegar a hacer en esta disciplina. Esta concepción consiste en negar algunos o todos los fundamentos primarios de la gráfica, tales como: la reproducción múltiple, los criterios normativos de las técnicas tradicionales y el empleo de papel como soporte único para la estampación; en cuanto a procedimientos, la integración de la gráfica con otras disciplinas (pintura, escultura, instalación, animaciones, etc.), así como su interacción con técnicas tradicionales (xilografía, litografía, serigrafía, etc.), o bien el reflexionar sobre métodos de creación gráfica, por ejemplo el Método de Stanley William Hayter, que consistía en una secuencia de automatismo (estructura de composiciones y experimentación), dividido en dos episodios: a) el buril graba libremente, manteniéndose firme y tenso, con lo que

se obtiene un diseño incontrolado y b) recomposición de las figuras creadas. Con lo cual, se obtenían calidades y efectos plásticos de gran valor. Y en relación con la incorporación de materiales se crea todo un campo de posibilidades de gran riqueza plástica.

En consecuencia, el grabado se vuelve una disciplina para la experimentación, mediante la integración de otros materiales, herramientas, disciplinas artísticas, creando nuevas calidades, efectos o conceptos.

El resultado es la generación de imágenes que aluden metafóricamente al refrán, sin pretender ilustrarlo, ya que todas sugieren de manera indirecta las acciones del actuar del ser humano, un caos generado por agentes diversos, según los proverbios mexicas. Una configuración gráfica cargada de fuerza y dinamismo, poblada de personajes zoomorfos insertados en espacios irreales, mediante un lenguaje visual dotado de expresividad.

En resumen, este proyecto permitió llevar al terreno visual un conjunto de dieciocho refranes mexicas mediante diversas técnicas gráficas, tradicionales y alternativas, a partir de una experimentación técnica y formal, logrando la realización de una propuesta visual contemporánea, plasmada en veintiocho grabados. Además de enriquecer mi concepto personal en cuanto a la gráfica, la valoración del dibujo como herramienta fundamental de la elaboración y el entendimiento de la riqueza del proceso de creación como parte del desarrollo del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO 1

ALTAMIRANO, Ignacio Manuel, *Proverbios Mexicanos*. México, Porrúa, 1997.

APPENDINI, Guadalupe, *Refranes y aforismos mexicanos*. Prólogo de Alejandro de Antuñano, Ilustración de Gabriel Vargas, México, Porrúa, 2004 (“Sepan cuantos...”).

BAUDOT, Georges, *Las Letras Precolombinas*. México, Siglo XXI, 1979.

BIZARRI, Hugo O, *El refranero castellano en la Edad Media*. España, Ed. del Laberinto, 2004 (Arcadia de las Letras, 28).

CALLE Vales, José, *Refranes, proverbios y sentencias. Selecta recopilación de refranes y proverbios fruto de una cultura popular que sigue viviendo*. Madrid-México, Ed. Libsa Edivisión, 2000.

CANTERA Jesús y Sevilla Julia, *Vida e Interculturalidad del refrán. Pocas palabras bastan*. Salamanca, Diputación de Salamanca-Centro de Cultura Tradicional, 2002.

DÍAZ Cíntora, Salvador. *Oraciones, Adagios, Adivinanzas y Metáforas del libro sexto del Códice Florentino*. México, Librería y Editora S.C. Pórtico de la Cd. de México, 1993.

Francisco de Goya. *Grabador. Instantáneas, Disparates*. Madrid, Ed. Turner-Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Calcografía Nacional, 1992.

GARIBAY, Ángel María, *Poesía Indígena de la Altiplanicie*. 5ª. ed., México, UNAM, 1982 (Divulgación literaria).

GUTIERREZ Solana, Nelly. *Códices de México. Historia e interpretación de los grandes libros pintados prehispánicos*. México, Ed. Panorama, 1985.

GUZMÁN Díaz, Josefina, *La muerte es flaca y no ha de poder conmigo. Análisis del discurso y refranes de la muerte*, México, 2000. Tesis (Maestría en Lingüística) Instituto Nacional de Antropología e Historia.

JOHANSSON, Patrick, *La Palabra de los aztecas*. 2ª reimp., México, Trillas, 2000.

_____, *"Machiotlahtolli: La palabra modelo. Dichos y refranes de los antiguos mexicanos*. México, SEP, Mc. Graw Hill Interamericana de México, 2005.

LEÓN-Portilla, Miguel, *Códices. Los antiguos libros del Nuevo Mundo*. México, Ed. Aguilar-Altea, 2004.

_____, *El destino de la palabra. De la oralidad y los códices mesoamericanos a la escritura alfabética*. México, El Colegio Nacional-FCE, 1996.

_____, *La filosofía náhuatl. Estudiada en sus fuentes*. México, Instituto Indigenista Interamericano, 1956.

_____, *Literaturas de Mesoamérica*, México, SEP, 1984.

LÓPEZ Austin, Alfredo, *La educación de los antiguos nahuas 2*. México, SEP, Ed. El Caballito. 1985.

MARIE- Rosie y Hagen Rainer, *Pieter Bruegel el viejo. Labriegos, demonios y locos*. Alemania, Ed. Benedickt Taschen, 1994.

MARTÍN, José Juan (comp), *El gran libro de los refranes*. España, Ed. Libra, 2004.

MARTÍNEZ, José Luis, *El códice Florentino y la Historia General de Sahagún*. México, Archivo General de la Nación, 1982 (Documentos para la historia, 2).

OLMOS de Andrés, *Arte de la Lengua Mexicana*. España, Ed. de Cultura Hispánica, Instituto de Cooperación Iberoamericana, 1993.

ORBANEJA y Majada E., (comp.), *El saber del pueblo*. Madrid, Ed. Cje Inversiones Editoriales, 2000. pp. 407.

PAAZ, Zeidler Sigrun (Introducción), *Goya. Caprichos, desastres, tauromaquia, disparates. Reproducción completa de las cuatro series*. 2ª. ed. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1996. pp.217.

PANIZIO, Juliana, *Refranero temático castellano*. Valladolid, Secretariado de Publicaciones e Intercambio Científico-Universidad de Valladolid, 1999. (Serie Literatura, 42).

PERÉZ Martínez Herón, *El hablar lapidario. Ensayo de paremiología mexicana*. México, El Colegio de Michoacán, 1995.

_____, *Por el refranero mexicano*. México, UANL, 1998.

Poli de F y Baccheschi E. *Bruegel. Grandes maestros del arte*. Barcelona, Ed. Marín, 1976.

POZOS Olivares, Héctor, *La sabiduría de mi pueblo. Ensayo sobre una clasificación de refranes*. México, UAEM, Programa de Investigación Cultural, 1996.

RUBLÚO Islas, José Luis, *Sahagún y los refranes de los antiguos mexicanos*. México, Ed. Talleres de Impresión de Estampillas y Valores, 1966.

SCHEFFLER, Lilian, *La Literatura oral tradicional de los indígenas de México*. México, Premio-La red de Jonás, 1983.

WIED, Alexander. *Bruegel*. Milán, Ed. Electa, 1995.

CAPÍTULO 2

ÁVILA Aldapa, Rosa María, *Los pueblos mesoamericanos*. México, IPN, 2002.

- CLAVIJERO, Francisco Javier, *Historia antigua de México*. México, Ed. del Valle de México, 1970.
- COVARRUBIAS, Miguel, *Arte indígena de México y Centroamérica*. México, UNAM, 1961.
- GENDROP, Paul, *Arte prehispánico de Mesoamérica*. 5ª ed., México, Trillas, UNAM, Escuela Nacional de Arquitectura, Centro de Investigaciones Arquitectónicas. 1990.
- GONZÁLES, Torres Yólotl (Coord.), *Animales y plantas en la cosmovisión mesoamericana*. México, Ed. Plaza y Valdez-CONACULTA-INAH, 2001.
- JOHANSSON K. Patrick, *La palabra y el manuscrito. Lecturas indígenas de un texto pictórico en el siglo XVI*. México, UNAM, IIH, 2004 (Serie Cultura Náhuatl, Monografía 29).
- LÓPEZ A, Alfredo y López Lujan Leonardo, *El pasado indígena*. México, FCE-El Colegio de México, 1996.
- PUERTA, Felicia, *Análisis de la forma y sistemas de representación*. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes, 2007.
- TOSCANO Salvador, *Arte precolombino de México y de la América Central*. 3ª ed., México, IIE, 1970.
- SAHÁGUN de Bernardino, *Historia General de las Cosas de la Nueva España*. 2ª ed. México, Porrúa, Tomo III, 1969.

SEGOTA, Dúrdica, *Valores plásticos del arte mexicana*. México, UNAM, IIE, 1999 (Estudios de Arte y Estética).

SELER, Eduard, *Las imágenes de los animales en los manuscritos mexicanos y mayas*. Trad. Joachim von Mentz, Casa Juan Pablos, 2004.

SOLÍS, Felipe, *Gloria y fama mexicana*. México, Smurfit Cartón y Papel de México, S.A. de C.V. 1991.

SOSUTELLE, Jacques, *El universo de los aztecas*. Trad. José Luis Martínez y Juan José Utrilla, México, FCE-CREA, 1983.

VAILLANT, C. George, *La civilización azteca. Origen, grandeza y decadencia*. 9ª reimp. Trad. Samuel Vasconcelos y Margarita Montero. FCE, 1995 (Serie de Obras de Antropología).

WESTHEIM, Paul, *Arte antiguo de México*. 2 ed., Trad. Mariana Frenk. México, FCE, 1963.

_____, *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*, 3ª reimp, México, Alianza Editorial, 1991.

CAPÍTULO 3

ACHA, Juan, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. México, 2ª reimpresión, Ed. Coyoacán, 2004.

ARNHEIM, Rudolf, *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. España, Ed. Alianza, 2000.

BAMZ J, *Movimiento y ritmo en la pintura*. 5ª ed., Barcelona, Ed. Leda, 1979.

BELLISTON Larry y Hanks Kurt, *El dibujo. La imagen como medio de comunicación*. México, Trillas, 1995.

CHUHURRA López, Osvaldo, *Estética de los elementos plásticos*. Barcelona, Ed. Leda, 1971.

DAWSON, John (coord.), *Guía completa de grabado e impresión. Técnicas y materiales*. Trad. de Juan Manuel Ibeas. Madrid, Ed. Tursen, 1996.

GÓMEZ Molina, Juan José (coord.), *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. 2ª ed., Madrid, Ed. Cátedra, 2002.

DONDIS D. A, *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. 14ª ed., España, Ed. Gustavo Gili, 2000.

LOSILLA, Edelmira, *Breve historia y técnicas del grabado artístico*. Xalapa, Veracruz, Universidad Veracruzana, 1998.

MARTÍNEZ Moro, Juan, *Un ensayo sobre grabado. (A finales del siglo XX)*. España, Ed. Creática, 1998.

PASTOR, Jesús y Alcalá R., José, *Procedimientos de transferencia en la creación artística*. España, Ed. Diputación Provincial de Pontevedra-MIDE, 1997.

PUERTA, Felicia, *Análisis de la forma y sistemas de representación*. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia-Facultad de Bellas Artes, 2007.

RODRIGUEZ Prampolini, Ida, *Ensayo sobre José Luis Cuevas y el dibujo*. México, UNAM, IIE, 1998.

SAGARÓ de J, *Composición artística. El arte de ordenar figuras y elementos*. 6ª ed., Barcelona, Ed. LEDA, 1980.

TIBOL, Raquel (pról.), *José Clemente Orozco. Cuadernos*. México, SEP, Subsecretaría General de Publicaciones y Bibliotecas, 1983.

VELEZ Cea, Manuel, *El dibujo del fin de milenio*. España, Universidad de Granada, 2001.

CATÁLOGOS

Capdevila en el Museo Nacional de la Estampa. Presentación de Ramiro Sandoval Pardo, México, Museo Nacional de la Estampa-INBA-CNCA, 1991.

Grabado y fotografía en la era digital. Presentación por Ángela Moreno. España, Ed. Ayuntamiento de Huarte, 2003.

El dibujo en el siglo XX. Granada, Fundación Caja General de Ahorros de Granada, 2001.

SITIOS WEB

<http://chaneke.com/reika/index.html>

www.munequitasfeas.net

www.elforro.com/historia-y-mitologia/42600-tezcatlipoca.html