



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Acatlán

Impacto de la cultura identitaria en el lenguaje visual: Rescate del legado gráfico de la cultura maya en el diseño actual. Rediseño de glifos de deidades con base en un análisis semiótico.

Tesis

Que para obtener el título de

Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta

Pamela Oropeza Nájera

Asesora

Mtra. María Teresa Lechuga Trejo

Enero 2016

Santa Cruz Acatlán, Naucalpan, Edo. de México



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.

Agradecimientos

A Manuel Guillermo Oropeza Garzón, gracias por el apoyo incondicional, por la paciencia y por no perder la esperanza.

A Gloria A. Nájera Sepúlveda, gracias por siempre estar ahí, por los alientos y los ánimos, por enseñarme a vivir la vida y mostrarme el camino para hacerlo.

A Karina Oropeza Nájera, gracias por enseñarme el mundo del diseño a través de tus ojos y por compartir esta profesión y mucho más.

A mis tías y tíos por abrirme las puertas de sus hogares y hacerme sentir como en casa, por su presencia y por su apoyo.

A mi abuela, por la ayuda y por el ejemplo de no darme por vencida.

Al Sr. Tul y a la Sra. Tora por siempre hacerme compañía en estas largas horas de libros, revistas y computadora.

Agradezco a mi familia y amigos su apoyo y sobre todo, por hacer de esta vida y de este mundo, un lugar mejor y más divertido.

Índice

Índice.....	
Introducción	9
1. Lenguaje visual	11
1.1. Lenguaje y lenguaje visual.....	11
1.1.1. Alfabetidad visual	12
1.1.2. Importancia del análisis del lenguaje visual	13
1.2. Imagen	15
1.3. La semiótica de la imagen	16
1.3.1 Signo	16
1.4. El Diseño Gráfico: encargado de la sintaxis y el análisis del lenguaje visual	17
1.4.1. Definición de Diseño Gráfico.....	17
1.4.2. Elementos básicos del diseño	19
1.5. Breve reseña histórica del Diseño Gráfico: reflejo de una identidad..	23
1.6. La comunicación en el diseño	47
2. Cultura Maya	50
2.1. Nacimiento, esplendor y decadencia de la cultura maya	50
2.1.1 Entorno	50
2.1.1.1. Preclásico.....	52
2.1.1.2. Clásico	52
2.1.1.3. Posclásico	53
2.1.1.4. Conquista y evangelización	54
2.2. La arquitectura, la escultura y la pintura.....	54
2.3. La lengua y la escritura	60
2.4. Religión y cosmogonía.....	62
2.4.1. Mitos de la creación	66
2.4.2. Principales deidades.....	67
2.5. Glifos	72
2.5.1. Escritura maya	73
2.5.2. Breve reseña histórica sobre el desciframiento	74

3. Identidad	80
3.1. ¿Qué es la identidad de un pueblo?	80
3.2. El concepto de identidad de la sociedad maya.....	81
3.3. Elementos que conforman la identidad del pueblo maya	83
3.3.1. El lenguaje	83
3.3.2. La religión	85
3.3.3. El entorno geográfico.....	87
3.3.4. La población.....	97
3.3.5. Su cosmogonía.....	99
3.4. El lenguaje visual. Instrumento que presenta la identidad de la sociedad maya.....	100
3.4.1. Composición.....	100
3.4.2. Color.....	102
3.4.3. Forma.....	103
3.4.4. Los discursos del diseño.....	103
4. El Diseño Gráfico y la semiótica de la imagen maya.....	105
4.1. Aportación del análisis semiótico al Diseño Gráfico.....	105
4.2. Modelo de análisis del lenguaje visual desde la semiótica de la imagen. Propuesto por María Acaso.....	106
4.2.1. Modelo de análisis de María Acaso	106
4.3. Glifos de deidades mayas y la difusión de identidad. Análisis semiótico.....	108
4.3.1. Explicación sobre el análisis semiótico.....	108
4.3.2. Análisis semiótico de la representación de las principales deidades mayas.....	109
Itzamnaaj, dios D.....	109
Ix Chel, diosa I, diosa O.....	112
K'inich Ajaw, dios solar, dios G.....	116
Chaac, dios B.....	119
Nal, dios del maíz, dios E.....	122
Yum Kimil, dios de la muerte, dios A.....	125
Bacab, Pawahtún cargador del cosmos, dios N	128

K'awill, dios K.....	131
Ek' Chuak, dios M.....	134
Dios L.....	137
4.3.3. Iconografía	139
5. Propuesta de rediseño de los glifos de deidades mayas	141
5.1. Metodología creativa. Propuesta por Rodolfo Fuentes	141
5.1.1. Necesidad, análisis e investigación.....	143
5.1.2. Concepción	145
5.1.3. Concreción	159
5.1.3.1. Estructura	159
5.1.3.2. Escala	166
5.1.3.3. Color	167
5.1.3.4. Tipografía.....	172
5.1.3.5. Usos y soportes.....	173
5.1.3.6. Naturaleza de las imágenes.....	180
5.1.4. Control, evaluación y crítica.....	181
5.1.5. Análisis del impacto	181
Conclusiones	182
Bibliografía.....	185
Anexo	189

Introducción

La identidad ha sido un tema central en los estudios de un gran número de profesionales en los últimos años, los cuales han dirigido su trabajo hacia el entendimiento de qué es la identidad, cómo se conforma y cómo se manifiesta su carencia. Esta problemática de identidad tiene mucho que ver con las características particulares del mundo en el que vivimos. La apertura social, económica, tecnológica y cultural que ha generado la globalización, también ha suscitado incertidumbre entre las sociedades en desarrollo; sociedades con realidades muy distintas a las que se vive en los países primermundistas. Para estas sociedades, aspirar al capitalismo democrático y al sueño americano ha resultado muy costoso. Surgen preguntas como quiénes somos y hacia dónde vamos.

A los seres humanos nos resulta natural mirar el pasado para entender en dónde estamos y cómo llegamos aquí. Es necesaria una profunda reflexión para poder entender las condiciones y circunstancias que nos llevaron a la realidad actual del país. La sociedad mexicana se encuentra muy polarizada, el definir una identidad mexicana supone una tarea sumamente compleja y definir la identidad de la juventud mexicana resulta casi imposible. El objetivo de esta investigación es regresar a nuestras raíces, voltear hacia atrás y ver qué cosmogonía, qué valores, qué visión, qué realidad y qué identidad permitió que la cultura maya alcanzara el esplendor. Se propone que analizar las culturas prehispánicas, así como nuestras raíces como mexicanos, nos puede brindar una perspectiva distinta de análisis y puede aportar nuevas soluciones a la problemática de identidad actual entre los jóvenes.

El ejercicio de encontrar la identidad de la cultura maya se plantea desde el contexto del lenguaje visual. La historia del Diseño Gráfico nos ha enseñado que la evolución de las culturas ha quedado plasmada en las imágenes que éstas han creado. El arte maya ha sido una puerta invaluable en el estudio de esta cultura. La comunicación visual dentro de la sociedad maya jugó un rol esencial. Es por esto, que probablemente el lenguaje visual debió tener un papel importante en la formación de la identidad maya.

Para entender la función que tuvo el lenguaje visual en la época maya es necesario primero comprender este concepto. En el primer capítulo de esta tesis se analiza el lenguaje visual y cómo se conforma. Después se plantean elementos básicos del Diseño Gráfico, disciplina que se encarga de la configuración de mensajes visuales. También se presenta una reseña histórica del diseño donde se ejemplifica su aportación en la decodificación de la identidad de una cultura.

En el segundo capítulo se estudian las características generales de la cultura maya. Este estudio se realizó desde una perspectiva histórica, con la intención de retomar la importancia de la multidisciplina, para tener bases sólidas al momento de proyectar diseños. Se analizan el arte maya, el lenguaje, la escritura, la religión y la cosmogonía. Al final se presenta un breve estudio de los glifos mayas; las características de su escritura y una breve reseña histórica sobre su desciframiento.

En el tercer capítulo se desarrolla el concepto de identidad y posteriormente se aborda la noción de identidad maya. A partir de estas definiciones se realiza un estudio detallado sobre cinco elementos esenciales en la conformación de una identidad. Al finalizar el capítulo se analiza cómo se entrelaza el lenguaje visual con la identidad de la cultura maya.

A lo largo del cuarto capítulo, y con base en los anteriores, se desarrolla un análisis semiótico de diez glifos de deidades mayas. La semiótica aporta herramientas claves para la lectura de mensajes visuales, por esto se utilizó la metodología de María Acaso, la cual hace énfasis en la imagen sin dejar de lado la importancia del contexto en el que surgen las obras. Por estas características, esta metodología en particular permite realizar un análisis semiótico más completo. Después de lo obtenido en los análisis se presenta la iconografía, en donde se reflexiona sobre el entendimiento al que estas obras nos pueden llevar, se plantea si la identidad maya realmente se puede conocer a través de estas muestras de lenguaje visual.

Con base en el estudio que se presenta en los cuatro primeros capítulos y con la información obtenida del análisis semiótico, el quinto capítulo se ha destinado para el rediseño de los glifos de diez deidades mayas. Para realizar los rediseños se utilizó la metodología creativa de Rodolfo Fuentes, gracias a esta, fue posible sintetizar en diez productos gráficos, conocimientos de Diseño Gráfico e Historia.

Además del desarrollo del quinto capítulo, se busca generar en el lector y en el público objetivo, una opinión crítica. Se intenta abrir las puertas hacia nuestro pasado para explorar nuestras raíces y así encontrar diferentes caminos que nos lleven a las soluciones de problemáticas planteadas, en este trabajo y en general, en el Diseño Gráfico en nuestro país.

1. Lenguaje visual

“The whole philosophy of art is that you don't try to be artistic but you just approach the objects as they are, and then the message comes automatically”
(Chögyam Trungpa, 2004, p. 102).

1.1. Lengua, lenguaje y lenguaje visual

La lengua es un sistema de signos que nos permite expresar sentimientos, emociones, ideas, etc. por medio de códigos establecidos dentro de una sociedad, es por esto que la lengua es propia de la sociedad, la lengua funciona como vehículo de expresión cultural.

Según Francisco García Olvera (1995) el hacer común lo propio individual es comunicar; se comunica lo que se es, lo que se hace, lo que se ha, lo que se tiene y lo que se posee, es decir, la comunicación es el hacer común el pensamiento propio. Ahora, García Olvera clasifica los pensamientos en dos tipos: los pensamientos del ser de cada uno, que son subjetivos y se encuentran en constante cambio, y los pensamientos del ser del mundo en el cual se encuentra uno inmerso, que están también en movimiento interminable. Y lo que surge de la mezcla de ambos, dentro de un espacio y de un tiempo determinado, constituye la historia. Es por esto que los pensamientos son múltiples, diversos y complejos. Al conjunto de términos, ya sea orales o escritos, que expresan en un pueblo el pensamiento de esa historia, García Olvera lo denomina lenguaje.

El correcto entendimiento del lenguaje, nos permite conocer la evolución de una sociedad; su contenido nos muestra el conocimiento y la sabiduría que un grupo social ha ido adquiriendo con el paso del tiempo, con respecto al hombre, a su realidad y a su entorno.

María Acaso (2009) nombra al lenguaje visual, como el código específico de la comunicación visual. “Las imágenes son al lenguaje visual lo que las palabras al lenguaje escrito: sus unidades de representación” (p. 19).

Los lenguajes son sistemas de signos creados por el hombre, los cuales según Dondis (2008) tienen sus componentes básicos, que en el caso del lenguaje escrito serían: las letras, las palabras, la ortografía, la gramática y la sintaxis. Son éstos elementos, llamados códigos, los que permiten un entendimiento del mensaje por parte del emisor y del receptor. Pero en el caso del lenguaje visual, se complica su entendimiento, ya que es un sistema de comunicación semiestructurado (Acaso, 2009) lo que significa que mantiene un carácter subjetivo, lo cual dificulta su

correcta comprensión. De la misma forma como una persona alfabetizada puede ampliar sus conocimientos y su entendimiento hasta el grado de considerarse culta, sucede con el lenguaje visual, para lograr un completo entendimiento de los mensajes es necesario, no solamente una lectura de la imagen, sino también una correcta decodificación de la misma.

1.1.1. Alfabetidad visual

En la sintaxis de la imagen Dondis (2008) apunta que el lenguaje ha evolucionado desde su forma primitiva y pura, hasta la alfabetidad. Y señala que la misma evolución debe tener lugar con todas las capacidades humanas. “Este lenguaje visual es la base de la creación del diseño” (Wong, 2009, p. 41).

Existen principios, reglas y conceptos, referentes a la organización visual. La gramática de este lenguaje visual, es el código que se debe conocer. Una adecuada comprensión del código aumentará la capacidad para la organización visual, para poder diseñar con eficacia y para poder leer correctamente una imagen.

Dondis señala que para algunos observadores, la información proporcionada por una imagen, no supera un primer nivel de información. Para Leonardo da Vinci un pájaro significaba la posibilidad de poder volar y su investigación sobre eso lo llevó a intentar la invención de máquinas voladoras. “El visionario no se detiene ante lo evidente; ve más allá de la superficie de los hechos visuales, llegando a reinos mucho más vastos de significado” (Dondis, 2008, p. 84).

Expresamos y recibimos mensajes visuales en tres niveles: *representacionalmente*, lo que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia; *abstractamente*, un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementales básicos, destacando los medios más directos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje; y *simbólicamente*, el vasto mundo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que asigna un significado (Dondis, 2008).

- Representación: “La realidad es la experiencia visual básica y predominante.” (Dondis, 2008, p. 85) Por ejemplo la idea general de un pájaro, que comparte características comunes, se puede ir afinando hacia un pájaro más específico por medio de factores de identificación más detallados; color, proporción, tamaño, movimiento etc. Toda esta información se puede obtener mediante diversos niveles en la experiencia del ver mientras más atenta y detallada sea nuestra experiencia, mayor información podemos obtener de la misma.

Lo que más se aproxima a la visión real de un pájaro, es una fotografía, un dibujo o una pintura realista, aunque Dondis (2008) recalca que, toda experiencia visual está sometida a la interpretación individual, el mensaje siempre está abierto a la modificación subjetiva. Recordamos que el lenguaje visual es un sistema semiestructurado, que está constantemente sujeto a interpretaciones subjetivas.

La fotografía es el medio de representación de la realidad visual que más depende de la técnica, con el paso del tiempo la fotografía ha ido evolucionando de la mano de la tecnología, con el fin de perfeccionar las técnicas para fijar y conservar una

imagen. Ya sea fija o en movimiento, la fotografía ha logrado plasmar la realidad de nuestra sociedad, aunque actualmente, los mismos avances tecnológicos han permitido que se pueda manipular una imagen fotográfica, ya sea con la computadora o por distintas técnicas al momento del revelado, lo que aleja a la imagen de la realidad; otorgándole distintos significados propuestos por el fotógrafo.

Siguiendo con el ejemplo del pájaro, un pájaro puede quedar fijado en un tiempo y en un espacio determinado por medio de una pintura o un dibujo realista. El artista, al igual que el fotógrafo actual, puede controlar y manipular su obra, agregar o eliminar detalles de la realidad, y esto representa un comienzo en el proceso de abstracción, en el que se eliminan los detalles que no interesan y se carga el acento en los rasgos distintivos (Dondis, 2008).

- **Abstracción:** es un proceso de exclusión, en el que se reducen los múltiples factores visuales, a aquellos rasgos esenciales y más específicos de lo representado. La eliminación de detalles hacia una abstracción puede seguir dos vías: la abstracción hacia el simbolismo, algunas veces con un significado experimental y otras con uno arbitrariamente atribuido, y la abstracción pura o reducción a los elementos básicos que no guardan conexión alguna con la información representacional extraída de la experiencia del entorno (Dondis, 2008).

La abstracción no tiene que guardar necesariamente relación con la simbolización real cuando el significado de los símbolos se debe a una atribución arbitraria. Por otro lado, el proceso de abstracción está ligada a la correcta comprensión de los mensajes visuales, cuanto más representativa sea la información visual, cuantos más elementos tenga de la realidad, más específica es su referencia y es más fácil su correcta comprensión; cuanto más abstracta sea, más general y abierta es su referencia y resulta más difícil su correcta comprensión (Dondis, 2008).

- **Simbolismo:** la abstracción hacia el simbolismo, requiere de una gran simplicidad, la reducción del detalle a lo mínimo. También un símbolo requiere para ser efectivo, no sólo de verse y reconocerse sino también debe recordarse y reproducirse. Sin embargo, puede retener algunas cualidades reales con algún elemento adicional pueden simbolizar algo más. Pero en este caso es necesaria cierta educación por parte del receptor para que el mensaje sea claro y se comprenda correctamente. Entre más abstracto sea el símbolo, se necesita penetrar con mayor intensidad en la mente del receptor para educarla y que así pueda realizar una correcta lectura del mensaje.

El símbolo tiene sus ventajas ya que como medio de comunicación visual su significado es, en muchos casos, universal, de esta forma se vuelve un código que sirve de ayuda al lenguaje escrito; los números, las notas musicales, fueron desarrollados para sintetizar información de modo que sea más fácil registrarla y comunicarla a una audiencia mayor. “Si es cierto el adagio chino de que «una imagen vale por mil palabras», más lo es el que un símbolo vale por mil imágenes” (Dondis, 2008, pp. 88-90).

1.1.2. Importancia de análisis del lenguaje visual

Todo lo anterior, nos sirve para resaltar la importancia de una correcta comprensión del mensaje visual. El poder decodificar una imagen nos permite conocer su

verdadera intención. Rescatar y obtener toda la información posible de la imagen nos acerca a la alfabetidad visual y a la culta comprensión del lenguaje visual.

Bruno Munari (1985) decía “conocer las imágenes que nos rodean equivale a ampliar las posibilidades de contactos con la realidad; equivale a ver y a comprender más” (p. 22). Y Dondis (2008) añade algo más “la experiencia visual humana es fundamental en el aprendizaje para comprender el entorno y reaccionar ante él; la información visual es el registro más antiguo de la historia humana” (p. 15).

Algo que me parece importante resaltar de la afirmación de Dondis es, el conocer el entorno para poder reaccionar ante él, a final de cuentas, en lenguaje visual es el código de la comunicación visual y la comunicación implica una reacción, como respuesta al mensaje, por parte del receptor.

A lo largo de la historia, ha habido un sin fin de ejemplos de lo que la mala o la pobre lectura de una imagen puede ocasionar en una sociedad. Es muy alta la capacidad de manipulación que se puede ejercer sobre una población mal informada. Pero lo que se busca es que las personas puedan realizar una correcta lectura de los mensajes visuales para poder estar más atentos a su realidad, para que las cualidades que nos brinda la comunicación visual no sólo se concentre en los grupos de poder, sino también sirva como herramienta para las minorías.

Mala lectura

La propaganda visual en la Primera Guerra Mundial

El carácter de emergencia de la guerra, permitió devolver al Estado el antiguo monopolio de los medios y técnicas de comunicación social. Así pues, con la caída de los valores sociales y humanos, y el grado de inquietud y angustia de la población civil, el Estado halla en el cartel una eficaz herramienta para contribuir a la exaltación del patriotismo, a la participación activa en el frente, al optimismo de la retaguardia, a la tranquilidad de la población civil, al fortalecimiento de la convicción en la victoria, al desprecio por el enemigo, etc. En dicha situación, el atractivo del diseño, la imagen y el color de los carteles se presenta como un recurso sensorial para producir una catarsis colectiva.

Buena lectura

El Constructivismo y la Revolución Rusa

Para los constructivistas, comprometidos con su Revolución, la elección de una tipografía sencilla y legible (palo seco) y la referencia obligada a la fotografía como lenguaje icónico testimonial, tiene un papel decisivo. Ya que adquiere una inmediata credibilidad entre públicos receptores con escasos conocimientos culturales. La imagen adquiere en manos de los constructivistas soviéticos, una capacidad de expresión, de síntesis y de agitación, desarrollando una lucha ideológica, reorganizando las formas de la vida cotidiana, elevando el nivel cualitativo de la producción industrial, educando el gusto de obreros y campesinos, intentando educar a las masas, convirtiéndose así en la voz oficial de la mayoría (Satué, 1995).

1.2. Imagen

Es la unidad de representación, realizada mediante el lenguaje visual (Acaso, 2009). Una imagen no es la realidad, es lo que el emisor logra configurar para representar la realidad, o su realidad. Mauricio Vitta afirma “en el mundo en el que vivimos el cambio más importante con respecto a las imágenes es que no se limitan a sustituir a la realidad, sino que la crean” (Vitta cit. por Acaso, 2009, p. 36).

Ahora algunas imágenes ya no sólo buscan el mimetismo con la realidad, ahora los fotógrafos, los artistas, los diseñadores, buscan crear nuevas realidades por medio de las imágenes y es así como adquieren un gran papel en el proceso de la comunicación visual.

Imagen, información gráfica, producto visual, desarrollo plástico, texto icónico, artefacto visual, representación visual. Son términos que se refieren a un proceso en que el intervienen los siguientes elementos:

1. La realidad
2. El emisor o creador, acto de representación
3. El receptor o espectador, acto de interpretación (Acaso, 2009).

En la primera parte en la construcción de una representación visual, el emisor representa la realidad, sustituyendo una cosa por la otra, sustituyendo la realidad a través del lenguaje visual (Acaso, 2009). El emisor decide qué representar, cómo hacerlo y en dónde, el autor aporta su experiencia personal y es por esto que si dos artistas pintan el mismo paisaje, se crean dos obras distintas, cada representación visual implica fundamentalmente la experiencia y el contexto personal del autor.

En la segunda parte de la construcción de la representación visual, el receptor es el que otorga significado a las representaciones de carácter visual. Ahora el que aporta su experiencia personal es el receptor, ya que cada persona consume un mensaje de diferente manera, dependiendo de su contexto, el espectador realiza un acto de significación y otorga un nuevo sentido a lo representado (Acaso, 2009).

La imagen es un sistema de representación, una unidad de significación, en donde un elemento sustituye a otro, comúnmente a la realidad, incluso llegando a construirla. Pero este proceso se hace y se consume en un espacio y en un tiempo determinado (Acaso, 2009).

El espacio y el tiempo pueden cambiar totalmente el significado que le damos a una imagen, es por esto que existen múltiples interpretaciones sobre la misma imagen. Para lograr alcanzar una buena lectura de la imagen, es necesario que tanto el emisor como el receptor compartan un mismo código, para que así el receptor pueda decodificar el mensaje que el emisor desarrolló. Pero María Acaso (2009) nos recuerda un detalle que no hay que olvidar “comprender una imagen no consiste en averiguar qué quiso decir el autor, sino en establecer qué quiere decir la imagen para nosotros” (pp. 45-46). Una maestra una vez me dijo que para

el análisis de una imagen el autor pone el 50% y el espectador el otro 50%, es importante tener en mente esto a la hora de crear y de entender adecuadamente las imágenes.

1.3. La semiótica de la imagen

La semiótica o semiología, es una rama de conocimiento que surge de la Teoría de la Comunicación que se encarga del análisis del contenido de los mensajes. Dentro de un sistema de comunicación la pieza clave para que el receptor comprenda el mensaje es el uso de un código común entre emisor y receptor, partiendo de la base de que cualquier código es un sistema de signos (Acaso, 2009).

Breve reseña del desarrollo de esta disciplina:

- Charles Morris (1901-1979), estableció a la semiótica como una disciplina formal en 1971 publicando sus escritos sobre la teoría general de los signos.
- Charles Peirce (1839-1914), desarrolló la teoría del significante y el significado.
- Roland Barthes (1915-1980), partiendo del neo-marxismo fue uno de los investigadores más influyentes en este campo, fue uno de los pioneros en entender la semiótica como un sistema de lucha contra las estructuras de poder.
- Umberto Eco, probablemente el semiólogo más famoso de nuestro tiempo, escribió el *Tratado de semiótica general* en 1975, una obra fundamental que define a la semiótica como el estudio de cualquier cosa que pueda representar a otra (Acaso, 2009).

La comunicación y la semiótica estudian tres sistemas de transmisión de mensajes; comunicación verbal, comunicación escrita y comunicación visual. La semiótica de la imagen, es la rama del saber centrada en los problemas de la comunicación a través del lenguaje visual (Acaso, 2009). Estudia los signos visuales y la relación de éstos con la sociedad.

“La semiología o semiótica, no sólo ayuda al estudio de todos los signos o elementos que integran un mensaje, sino que establece también una relación entre los elementos de significación y los procesos culturales” (Ortiz, 2004, p. 66).

La correcta interpretación de los signos nos permite conocer a una sociedad, ya que son los signos los que representan la realidad en la cual se encuentran inmersos. Los signos del arte maya son los que ésta investigación busca interpretar.

1.3.1. Signo

Un signo es cualquier cosa que representa a otra; es una unidad de representación. Un signo visual es cualquier cosa que representa a otra a través del lenguaje visual, que utiliza al lenguaje visual como código (Acaso, 2009).

Todos los signos, trabajan desde dos niveles el nivel literal y el del significado. El nivel literal tiene que ver con el significante, del que se desprende el discurso de-

notativo, consiste en el aspecto físico del signo, la parte que atiende a lo objetivo y a lo consciente, el carácter descriptivo del discurso denotativo hace que la interpretación por parte del receptor sea similar. El nivel del significado, atiende a lo subjetivo y a lo inconsciente y de él se desprende el discurso connotativo, en el que el observador interpreta libremente los elementos de la imagen, ésta interpretación tiene que ver con el contexto y con la experiencia del receptor (Acaso, 2009). Es por el discurso connotativo que se dificulta la correcta interpretación de un signo, de aquí surge el carácter subjetivo del lenguaje visual. El discurso connotativo varía según la interpretación visual que de él haga su receptor.

Y dentro de éstos signos visuales, según la clasificación elaborada por Charles Sanders Peirce y luego adoptada por otros expertos del lenguaje visual como Jacques Aumont o Rudolf Arnheim, podemos encontrar tres grandes tipos: huella o señal, icono y símbolo (Acaso, 2009).

Huella o señal

Es un signo formado a través de algún resto físico del elemento representado sobre cualquier soporte. Ejemplos, la planta de nuestro pie sobre la arena o nuestra huella dactilar (Acaso, 2009).

Icono

Es un signo en el que el significado permanece conectado con el significante en algún punto; ha dejado de tener algunas características físicas con el original, pero sin dejar de tener una relación de semejanza con lo representado. Ejemplos, la cruz cristiana (Acaso, 2009).

Símbolo

Es un signo que ha perdido por completo las características del original, de tal forma que la realidad se representa por medio de unos rasgos que la asocian con ella, mediante convencionalismos. Ejemplo, la paloma es símbolo de la paz (Acaso, 2009).

1.4. El Diseño Gráfico: encargado de la sintaxis y del análisis del lenguaje visual

El Diseño Gráfico es una actividad muy compleja, que involucra muchos factores, ya que va evolucionando junto con la sociedad por lo que se reinventa día a día.

Como apunta Peter Kneebone, en el prólogo al libro *El diseño de comunicación*: “Decir que el diseñador es un arquitecto de comunicaciones ayuda a ver más claramente el caleidoscopio de aspectos involucrados” (Frascara, 2006, p. 14). Por lo que considero oportuno desglosar sus características y objetivos.

1.4.1. Definición de Diseño Gráfico

De la relación entre el arte y el diseño, que como veremos más adelante, sus orígenes y su historia se entrelazarán por muchos siglos y por momentos esa delgada línea divisora desaparece.

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (Wong, 2009, p. 41).

Del Diseño Gráfico, como solución a problemáticas sociales, como factor de transformación dentro de una sociedad, y su naturaleza innovadora.

“Diseño Gráfico es la disciplina proyectual orientada hacia la solución de problemas de comunicación visual que el hombre se plantea en un proceso de adaptación al medio según sus necesidades” (Vilchis, 2010, p. 17).

“La tarea esencial del diseñador gráfico consiste en una transformación del entorno, expresada en objetos gráficos que por extensión modifican la condición del ser humano” (Vilchis, 2010, p. 18).

“Sólo puede hacerse mediante el despliegue de una naturaleza innovadora y transformadora” (Mosqueda, 2007, p. 16).

Del Diseño Gráfico, como profesión. Que se configura a mediados del siglo XX. Si bien es cierto que desde la Bauhaus se abre una brecha entre el arte y el diseño con sólidas bases, es hasta mediados de siglo que la profesión del diseñador gráfico se configura.

“El nacimiento de la práctica del Diseño Gráfico está directamente relacionada con el desarrollo económico y social de la llamada segunda etapa de la sociedad de consumo (fin de la década de los cincuenta y los sesentas) y con el desenvolvimiento de los procesos culturales ligados estrechamente con el inicio de la sociedad de comunicación” (Mosqueda, 2007, p. 15).

Del Diseño Gráfico y su objetivo de comunicar.

“A pesar de que en el lenguaje se usa el término «diseño gráfico» es mucho más descriptivo decir «diseño de comunicación visual». Esta definición incluye los tres elementos requeridos para distinguir un campo de actividad; un método: diseño; un objetivo: comunicación; y un medio: la visión” (Frascara, 2006, p. 24).

El Diseño Gráfico como ciencia social, arte, tecnología y oficio.

“Es ciencia social porque siempre está dirigiendo a la gente, y la psicología, la sociología y la antropología tienen mucho que ofrecer a la concepción de comunicaciones eficaces. Es arte porque trabaja con formas y requiere conocimiento y sensibilidad hacia los lenguajes visuales de diferentes lugares y de su gente. Es tecnología porque siempre se lo produce por medio industriales. Y es oficio porque las tecnologías utilizadas requieren un conocimiento íntimo para que rindan al mejor nivel” (Frascara, 2006, p. 167).

El Diseño Gráfico y su responsabilidad ética.

“En todo lo que sea transmitir información se debe ser consciente de la responsabilidad ética y cultural que se adquiere ante la sociedad.” (Müller-Brockmann, 2001, pp. 162-163)

Según lo dicho por los autores, me es posible formular una definición personal del Diseño Gráfico.

El Diseño Gráfico es un proceso de creación visual, de naturaleza innovadora y transformadora, que tiene como propósito la solución de problemas de comunicación visual, que surgen de las necesidades del hombre en su búsqueda de adaptación al medio. Sin perder de vista la responsabilidad ética que tiene cualquier disciplina que comunique.

1.4.2. Elementos básicos del diseño

Como cualquier otra disciplina, el Diseño Gráfico cuenta con elementos esenciales, en los que fundamenta su trabajo cotidiano, y los cuales establecen las bases para cualquier análisis formal.

Existen muchos autores que hablan y delimitan los elementos básicos del diseño, en este punto, retomo los elementos transmitidos en el Taller de Apreciación Artística impartido por Gertrudis Manzanilla.

Punto

“Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima de la comunicación visual” (Dondis, 2008, p. 55). No tiene dimensión, es decir no tiene ancho ni largo. Es el principio y el fin de una línea y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.



1. Punto

Línea

“Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea” (Wong, 2009, p. 42). La línea es la primera dimensión; tiene largo, tiene una posición y una dirección.



2. Línea

Plano

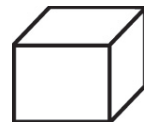
“El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un plano” (Wong, 2009, p. 42). El plano es la segunda dimensión; tiene largo y ancho, tiene posición y dirección.



3. Planos

Volumen

“El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen” (Wong, 2009, p. 42). El volumen es la tercera dimensión; tiene largo, ancho y profundidad, tiene una posición en el espacio. En una imagen bi-dimensional, el volumen es ilusorio.



4. Volumen

Color

“El color es un fenómeno lumínico cuya percepción depende no solo de la iluminación que reciba el objeto sino también depende de sus colores vecinos” (Acha, 1994, p. 100).

Para entender lo anterior aclaremos que el concepto de luz es lo que ilumina los objetos y los hace visibles. Está constituida por ondas electromagnéticas llamadas

fotones. “De la intensidad de la luz depende nuestra percepción exacta del color” (Acha, 1994, p. 100).

Al pasar un rayo de luz por un prisma, éste se descompone en sus colores. En el arco iris, cuando la luz pasa a través de las gotas de agua, se descompone en los colores de dicho arco iris.

“Se ha descubierto que el color, como tal no existe en los objetos, sino es producto de la impresión que hace en la retina la luz reflejada por los cuerpos; es decir, el color se debe a la forma en la que cada uno de los objetos y seres de nuestro planeta absorbe, descompone como en un prisma y refleja la luz (del Sol) y es captada por nuestra retina” (Acha, 1994, p. 102).

“El color nos ofrece un enorme vocabulario de gran utilidad en la alfabetidad visual” (Dondis, 2008, p. 67).

Tipos de color

A lo largo de la historia se han elaborado múltiples teorías del color, retomé algunos conceptos utilizados por Juan Acha y algunos otros obtenidos en el Taller impartido por Gertrudis Manzanilla.

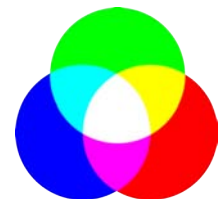
Las principales teorías del color, los dividen en dos tipos; los colores luz y los colores pigmento:

Los colores luz; Hermann von Helmholtz definió las bases de la llamada mezcla aditiva del color, un sistema de interrelación de luces cromáticas (Ferrer, 2007). Teniendo como colores primarios la luz roja, la verde y la azul. Combinando los colores primarios, surgen los secundarios; amarillo, cyan y magenta. La suma de los tres colores primarios nos da luz blanca, y la ausencia de los tres colores nos da el negro. Las televisores y las pantallas de las computadoras son las aplicaciones más comunes de la síntesis aditiva.

Los colores pigmento; cuando en lugar de mezclar luces de colores, mezclamos pigmentos o tintas, surgen los llamados colores pigmento. “Cada sustancia de color que se agrega resta radiaciones a los tonos que le anteceden, de ahí que se conozca como mezcla sustractiva” (Ferrer, 2007, p. 89). Sus colores primarios, los que no se pueden obtener por ninguna mezcla, son el cyan, el magenta y el amarillo. Si mezclamos dos colores primarios obtenemos los colores secundarios; violeta, naranja, verde.

Son los colores pigmento los que conciernen a esta investigación, así que ahondaremos más en ellos. Los colores pigmento se pueden dividir en colores acromáticos, los que carecen de color; negro, blanco y la escala de grises, y colores cromáticos, los que tienen color, en los que se encuentran los colores primarios, magenta, cyan y amarillo.

Si se mezcla un color primario con uno secundario se obtienen los colores terciarios. El círculo cromático es una herramienta muy útil para conocer el comportamiento del color.



5. Colores luz



6. Colores pigmento



7. Cromáticos-acromáticos



8. Círculo cromático

La gama, es el paso de un color primario a otro primario, por sus secundarios y terciarios, la gama recibe el nombre del color secundario; gama de verdes, gama de violetas, gama de naranjas.

Los colores complementarios, son aquellos que se encuentran de frente en el círculo cromático. En un par de complementarios se puede encontrar los tres colores primarios; en el caso del amarillo-violeta, el violeta se forma de la unión del cian con el magenta.

Tonos y matices

Los tonos, son la degradación de un color, se pueden obtener por:

Calidad; se refiere a la cantidad de luz o claridad que tiene un color, se pueden conseguir usando un solvente (agua) y los tonos que se obtiene son traslúcidos, como la técnica de la acuarela. O se pueden conseguir mezclando el color con blanco, en este caso, los tonos que se obtiene son tonos opacos, como los colores pastel.

Cantidad; se refiere al grado de saturación de un color, es decir, el porcentaje de color que éste tenga, esto se puede lograr por medio de la técnica del puntillismo, por el uso de tramas, etc.

El matiz es el resultado de un color mezclado con otro, pero se obtiene un color agrisado. Se pueden obtener de dos formas:

- Un color mezclado con negro. Matiz sucio.
- Un color mezclado con su complementario. Matiz limpio (Manzanilla, 2012).

Armonías cromáticas

“No existe un sistema unificado y definitivo de las relaciones mutuas de los colores” (Dondis, 2008, p. 67).

La siguiente lista de armonías cromáticas la obtuve del Taller de Apreciación Artística (Manzanilla, 2012):

- Por riqueza del color, cuando en la imagen se encuentran presentes los tres colores primarios; ya sean como matices, como acentos (pequeños espacios en la composición que crean un contraste), de forma pura, etc.
- Por colores complementarios, cuando la imagen está resuelta a nivel cromático con colores complementarios; composición amarilla y acentos en violeta.
- Por colores fríos y cálidos, el contraste en la composición se da por medio del uso de colores fríos (azules, violetas, grises) y colores cálidos (rojos, amarillos, naranjas) “El cian es el color más frío” (Manzanilla, 2012).
- Por cantidad, cuando en una imagen predominan los acentos.
- Por calidad, cuando una composición está resuelta en tonos.
- Por luminosidad, cuando lo que genera la armonía en la variación de la luz, colores más luminosos y colores muy oscuros.
- Por simultaneidad, cuando una composición está hecha con dos colores primarios, y el otro color primario se percibe como una ilusión óptica, dentro de la



9. Gama de violeta



10. Colores complementarios

composición, pero en realidad el tercer color primario no está presente en la composición (Manzanilla, 2012).

Psicología del color

El color tiene una afinidad intensa con las emociones, en realidad, el color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Es por eso, que constituye una fuente muy valiosa de comunicaciones visuales (Dondis, 2008).

“No le falta al color, en la exigencia de toda forma de lenguaje, su propia gramática, tan sensible como comprensible en el mundo de su totalidad... como toda gramática inserta en un lenguaje, la del color está gobernada por las representaciones simbólicas” (Ferrer, 2007, pp. 103-104).

El color, como un instrumento de comunicación visual, ha sido estudiado por la psicología. Se han realizado estudios para conocer la reacción y la percepción del hombre ante determinados colores y así poder conocer los simbolismos del color.

El simbolismo en el color, se ha ido utilizado y fomentado durante toda la historia humana, por ello se encuentra inmerso en toda su expresión. El simbolismo se ha logrado de forma intuitiva al relacionar el color con la naturaleza, pero éste cambia de acuerdo a las culturas, incluso entre personas del mismo grupo social. Aunque existen significados tan específicos que se pueden descifrar en distintas sociedades, por ejemplo el rojo de un semáforo indica “alto” en cualquier lugar del mundo.

Los colores y las combinaciones de los mismos, nos provocan emociones. La siguiente lista nos muestra a los colores con sus principales reacciones; en *itálicas*, los resultados de los estudios de Georgina Ortiz, realizados a un grupo de universitarios de la Universidad Nacional Autónoma de México, el resto es lo dicho por María Claudia Cortés en su página web, Color in Motion y por Tinay Sutton y Bride M. Whelan en su libro *La armonía de los colores*.

Rojo Color más intenso del espectro. Figura cuadrado.	Representa, <i>agresión</i> , agresivo, alerta, ambición, <i>amor</i> , batalla, brillantez, calor, caliente, circulación, compromiso, coraje, deseo, dinamismo, dolor, drama, emoción, encanto, energía, enojo, éxito, erotismo, excitación, exclusivo, fervor, fortaleza, fuego, <i>fuerte</i> , gracia, guerra, humillación, impaciencia, intensidad, <i>inquieto</i> , locura, lujuria, malicia, martirio, odio, ofensa, pasión, <i>placer</i> , pecado, peligro, perversión, popular, prohibición, rebeldía, romanticismo, sacrificio, sensualidad, sufrimiento, triunfo, valentía, valor, violencia.
Naranja Figura rectángulo.	Representa, acción, advertencia, alegría, ambición, apetito, cálido, cambio, carisma, celebración, certeza, comodidad, competencia, comunicación, creatividad, determinación, desorden, diversión, emoción, energía, estímulo, exageración, exótico, explosión, extraversión, flexibilidad, generosidad, humor, invitación, lúdico, motivación, radiación, seguridad, servicio, sonrisa, trópico.
Amarillo Color más alegre del espectro.	Representa actividad, alegría, alerta, amistad, aspiración, brillantez, calidez, cobardía, comunicación, confianza, conocimiento, energía, enfermedad, envidia, espontaneidad, expansión, expresión, ideas, imaginación, innovador, inspiración,

Figura triángulo.	inteligente, intuición, juventud, lógica, luz, miedo, optimismo, orden, peligro, perdón, poder, precaución, satisfacción, señal, traición, verano, vigoroso.
Verde	Representa, ambiente, armonía, aspiración, aventura, bondad, buena suerte, calma, celos, codicia, comodidad, crecimiento, eficiencia, energía, enfermedad, envidia, equilibrio, <i>esperanza</i> , fe, fertilidad, follaje, franqueza, frescura, generosidad, ignorancia, indiferencia, juventud, libertad, melancolía, naturaleza, pereza, primavera, progreso, prosperidad, quietud, relajamiento, renovación, reproducción, sabiduría, salud, seguridad, simpatía, sinceridad, vegetación, vida, vigor.
El verde pálido es el color más relajante del espectro.	
Figura hexágono.	
Azul	Representa, aceptación, aislamiento, armonía, autoridad, bondad, equilibrio, esperanza, calma, compasión, confianza, conservador, contemplación, cooperación, cuidado, cultura, depresión, desesperación, dignidad, fe, <i>felicidad</i> , frialdad, flexibilidad, franqueza, frescura, hielo, integridad, inteligencia, ley, libertad, limpieza, lógica, madurez, <i>masculino</i> , nostalgia, pacífico, piedad, profundidad, protección, quietud, reflexión, respeto, rigidez, riqueza, seguridad, serenidad, silencio, soledad, tecnología, tranquilidad, tristeza, unión, valor, virtud.
Figura círculo.	
Morado o púrpura	Representa, ambición, angustia, ansiedad, aristocracia, arte, arrogancia, balance, belleza, carácter, compasión, congoja, conflicto, creatividad, devoción, dignidad, dolor, drama, encantamiento, enigma, equilibrio, espiritualidad, extravagancia, fantasía, feminidad, independencia, inspiración, inteligencia, introspección, justicia, liderazgo, lujo, luto, magia, majestad, meditación, misterio, nobleza, nostalgia, orgullo, pasión, pasividad, preciosidad, pena, poder, quietud, realeza, reflexión, responsabilidad, riqueza, romántico, sensualidad, seriedad, silencio, sobriedad, sofisticación, solemnidad, sublimación, sueño, tristeza, valor.
Rosa	Representa, actual, afabilidad, amabilidad, calma, compasión, curativo, divertido, <i>femenino</i> , maternidad, pasividad.
Marrón o café	Representa, lo apacible, cálido, natural, neutro, rústico, tierra.
Negro	Representa, agresividad, convencional, digno, dolor, elegante, <i>feo</i> , luto, <i>miedo</i> , <i>muerte</i> , <i>noche</i> , <i>odio</i> , <i>profundo</i> , <i>pesado</i> , severo, solemnidad, sofisticado.
Blanco	Representa, <i>bondad</i> , fidelidad, frío, inocencia, <i>ligero</i> , limpieza, paz, profundidad, pureza, salud, seguridad, verdad, virtud.
Gris	Representa, autoridad, calmante, ciencia, competencia, convencional, digno, distante, estricto, <i>fatiga</i> , frío, madurez, opulencia, sabiduría, siniestro, solemne, tecnología, <i>triste</i> (Cortés, s.f.) y (Sutton y Whelan, 2006).

1.5. Reseña histórica del Diseño Gráfico: reflejo de una identidad

El lenguaje visual como herramienta en el proceso de comunicación ha existido desde la prehistoria.

El desarrollo de la disciplina encargada de la configuración del lenguaje visual, es un hecho reciente. En muchas ocasiones la evolución del Diseño Gráfico, como disciplina, va de la mano e incluso llega a confundirse con la historia del arte, inclusive con el desarrollo de la escritura. Sin embargo es importante reconocer cuando fue que la comunicación visual surgió, es decir, el uso del lenguaje visual

con fines específicos, y entender el desarrollo de las tecnologías utilizadas para este fin. Todo esto, con la intención de poder tener un claro panorama de lo que el Diseño Gráfico implica; conocer su evolución como disciplina, que va de la mano con los cambios de la sociedad; ideología y tecnología.

Desde sus inicios, el lenguaje visual, se ha caracterizado por reflejar la ideología y la cultura de la sociedad en la que es creada. Al igual que la comunicación visual nos sirve para conocer el crecimiento de una sociedad, también compone un retrato de sus tradiciones, de sus costumbres y de su ideología... la manera en la que perciben la vida.

Es por esto que planteo que para conocer la identidad de una sociedad, resulta necesario el análisis de su lenguaje visual, lenguaje que, en muchos casos, es generado por los grupos de poder.

A continuación mostraré un breve recorrido de algunas etapas dentro de la historia del hombre, en las que se desarrolla el lenguaje visual y en las que la comunicación visual desempeña un papel fundamental en la formación y en la difusión de una identidad.

“La historia del Diseño Gráfico en el mundo inicia con la diversidad de formas de comunicación y entre ellas con la creación de formas gráficas, las cuales son los primeros vestigios de comunicación visual” (Vilchis, 2010, p. 31).

20 000 - 4 000 a. C. (Prehistoria)

Pinturas rupestres en Pech-Merle, sur de Francia, 15 000 a. C.

“Detrás de todas las obras primitivas, hay una inspiración puramente utilitaria, social, mágica o religiosa... El primitivo creía que ellas le daban poder sobre el animal, garantizándole el éxito en la caza. El arte primitivo constituye así una expresión directa de la vida práctica” (Müller-Brockmann, 2001, p. 10).

Mesopotamia

Hacia 3000 a. C. los sumerios inventan la escritura, que se crea a partir de pictogramas preexistentes.

Egipto y Fenicia

Egipto, en la escritura jeroglífica, las palabras se expresaban mediante una imagen. Hacia 1400 a. C. en Fenicia se elaboró el alfabeto consonántico, que fue la base de la escritura europea y occidental. El alfabeto procede de una simplificación de la escritura jeroglífica egipcia y de la escritura cuneiforme babilónica (Müller-Brockmann, 2001).

México

En México, entre 2500-1500 a. C. datan los primeros vestigios de textos visuales en los inicios de la vida sedentaria, sobre todo de la última etapa cuando surgió la cerámica ornamentada con tramas y patrones geométricos simples. Las expresiones gráficas se vieron favorecidas por los asentamientos permanentes y por la

búsqueda de recursos para la agricultura, de los cuales se retomaron elementos que nutrieron las técnicas de representación y la creación de objetos ornamentados. Surgen los sellos, por el año 1000 a. C. cuyo uso y comercialización eran costumbre, debido a que su función se extendió hacia la identidad social, por ejemplo, con emblemas de grupos o familias. Otro objeto que surge de gran relevancia para la comunicación visual fueron los glifos, cuya sintaxis gráfica daba cuenta de lugares, fechas, cargos, o testimonios de acontecimientos.

“Tanto en el preclásico como en el horizonte clásico es posible encontrar representaciones gráficas. Los pueblos prehispánicos desplegaron una visualidad minuciosa y detallista que puede apreciarse todavía en los vestigios gráficos, es decir, murales, calendarios y esquemas o diagramas con descripciones particulares, gracias a los cuales tenemos testimonios importantes sobre su cosmovisión, su historia, sus ritos, sus costumbres y su organización social. Sin embargo por su carácter narrativo intencional, por sus características gráficas, por el uso de códigos morfológicos cromáticos y por su diagramación y estructura de lectura, los códices representan sin duda el modelo prehispánico que se considera antecedente del diseño gráfico.” (Vilchis, 2010, p. 31)

Grecia

En Grecia poco antes del año 1000 a. C., los griegos se apropian de la escritura fenicia, enriqueciéndola con los signos vocálicos (Müller-Brockmann, 2001). “El uso de la escritura —en tanto que representación gráfica de la palabra— se mantuvo reservado... a la clase instruida... a aquellos miembros de la colectividad dotados de la habilidad gráfica necesaria para representar visualmente (con imágenes y signos) aquello que se expresaba con palabras y había que fijarse en las mentes del pueblo” (Satué, 1995, p. 13).

Roma

Los romanos tomaron su alfabeto de los etruscos y de los griegos. En Roma en el año 114 d. C. una columna conmemorativa erguida en el mandato del emperador Trajano, presenta una inscripción grabada sobre piedra de mármol “con un tipo de letra por cuya sobria belleza, serena armonía y extraordinaria claridad... ha sido justamente calificado como el prototipo perfecto de toda la tipografía desarrollada hasta hoy en el mundo occidental” (Satué, 1995 p. 16). Ya en el 300 d. C. había en Roma 28 bibliotecas públicas (Müller-Brockmann, 2001).

China

Hacia 1101 d. C. en China el emperador Huitsung de la dinastía Sung, comenzó con la producción de libros, en una revolución lenta pero incesante. En la que hubo dos fases: una en la que se grababan bloques de madera para imprimir páginas enteras, y otra la que se usaron tipos móviles, obtenidos vertiendo metal fundido en moldes de cobre. “Esta invención puede ser considerada la más importante de la historia de la humanidad después de la escritura” (Müller-Brockmann, 2001, p. 17).

Edad Media, finales del siglo IV-siglo XV d. C.

Con el Cristianismo occidental, la Iglesia toma las funciones educativas. Pero el

pueblo seguía viviendo en el analfabetismo. “El Cristianismo... acudió una y otra vez a la representación gráfica como el medio más eficaz de comunicación elemental... elabora una verdadera política de imagen gráfica de grandes proporciones... a través de cuyos mosaicos se afirma el poder espiritual de la Iglesia por medio de un lenguaje simbólico esquemático y jerarquizado cuya lectura... exige del pueblo un reconocimiento (que no una lectura) de carácter subjetivo de aquello que no ven ni saben, convirtiendo así la lectura de imágenes en un oscuro... acto de fe... (se neutralizaba toda posibilidad de verificación —por falta de datos culturales— dando por buenos los símbolos que el emisor del mensaje proponía)” (Satué, 1995, pp. 21-22).

“A partir de los siglos VIII y IX se desarrolla una ilustración que constituye el gran esfuerzo artístico de la Edad Media... en el estilo propio de la época... se muestra una admirable unidad entre escritura e imagen” (Satué, 1995, pp. 22).

“Desde el siglo IX al XI el Estado y la Iglesia parecen alternar su participación rectora en la elaboración de un ambicioso programa de imagen de identidad... Este fenómeno se ha de repetir otras veces a lo largo de la historia coincidiendo con otras situaciones totalitarias. Y es que todo símbolo gráfico portador de valores ideológicos... es por su naturaleza icónica literalmente reaccionario, fanatizado y obsesivo. No es de extrañar, pues, que algunas de las mejores realizaciones en el campo de la imagen de identidad se produzcan en regímenes políticos tremendamente autoritarios, desde la Europa feudal al Tercer Reich... También es cierto que el inteligente uso de la imagen como servicio de comunicación suele coincidir con sociedades cultas y opulentas” (Satué, 1995, pp. 22-23).

“Hacia el siglo XIII surge la denominación de maestro aplicada a los cabezas de grupo o escuela, y con ello una primera forma de individualización” (Satué, 1995, pp. 23).

En el año 1026, Guido de Arezzo codificó y sistematizó el uso de las líneas del pautado musical y estableció las notas de las escalas en dos tonos (Satué, 1995).

En la primera mitad del siglo XIV, surge en Europa la xilografía. El grabado sobre madera, primer procedimiento de impresión seriada a partir de un original, facilita el consumo de imágenes utilizadas principalmente por la Iglesia y el Estado como imágenes-recordatorios para que el pueblo tenga presente las consignas, órdenes y dogmas (Satué, 1995).

Alrededor del año 1440 Johannes Gutenberg inventa en Alemania un procedimiento de impresión a base de tipos móviles, que revoluciona el medio de la escritura; la imprenta. Entre 1452 y 1455 se publica la Biblia de 42 líneas de Gutenberg. El resto de la producción de Gutenberg continúa con la temática religiosa.

Renacimiento

Por otro lado, paralelamente en Italia, se desarrolla un movimiento intelectual que modifica la concepción medieval del arte, los artistas se convierten en parámetro cultural de su tiempo, en donde se introduce el diseño del libro impreso en un

tiempo en el que las formas visuales son reconsideradas a través de los planteamientos del Renacimiento y en un momento histórico en el cual la clase intelectual apoya a la tipografía y a su poder de difusión cultural (Satué, 1995).

En 1469, Venecia se erige como el punto más importante de imprentas, con cerca de 200 talleres tipográficos. En el libro *De divina propotione* escrito por el fraile Luca Pacioli e ilustrado por Leonardo da Vinci se recopila la investigación sobre las proporciones armónicas ideales, entre la masa impresa y la superficie en blanco del papel, sobre la arquitectura gráfica del libro impreso, propone armonías fundamentales; punto áureo y sección áurea (Satué, 1995).

En 1471 se crean los ex-libris para la distinción del propietario de un libro (Müller-Brockmann, 2001). Los ex libris conservados por el paso de los siglos, usados por bibliotecas públicas o privadas “constituyendo un verdadero arsenal gráfico” (Satué, 1995, p. 55).

“Estableciendo un paralelo comparativo entre Alemania, la cuna de la tipografía, e Italia, su más inteligente perceptor, Lippman escribe a este propósito «en Alemania surgió la ilustración de la necesidad de la imagen explicativa; en Italia en cambio, del gusto por el adorno plástico, acusando una tendencia didáctica en Alemania y un carácter esencialmente decorativo en Italia»” (Lippman cit. por Satué, 1995. p. 40).

“Como conclusión a tan espléndido periodo hay que señalar los tratados de leyes y normas teórico-matemáticas de composición, proporción y metodología aplicadas al diseño tipográfico, que han sistematizado la arquitectura gráfica de los impresos hasta la actualidad. Pero hay algo más, durante el Renacimiento se perfila una actividad —el diseño gráfico— cuya especificidad no quedará suficientemente concluida y categorizada hasta casi quinientos años más tarde” (Satué, 1995, p. 45).

Siglo XVI

La inquisición de la Edad Moderna. En 1543 se instauró un mecanismo coactivo que acabó con la actividad creativa y liberal que caracterizó a la producción de impresos del siglo anterior, la censura de imprenta. En estas condiciones, un avance al mismo tiempo retrógrada fue la reaparición de la caligrafía, favorecido por la monarquía de España y Francia, mientras que la imprenta, en manos de la Iglesia y del Estado se convierte en una actividad conservadora (Satué, 1995).

En el campo tipográfico y debido a las condiciones político-económicas de la época, la más grande intervención del siglo fue en el diseño de tipos. En este período conocido como la Edad de Oro de la tipografía francesa, la calidad de diseños del tipo, la armonía entre mayúsculas, minúsculas y cursivas, y el sentido ornamental presente en algunos trazos, hacen de Claude Garamont y de su tipografía Garamond, fundida en 1545, el perfecto resumen de la tipografía romana (Satué, 1995).

Siglo XVII

En Francia, con Luis XIV, la Academia ejerce un completo dominio sobre las ten-

dencias estéticas. La industria manufacturera se centraliza bajo el Estado, creando un estilo homogéneo en toda manifestación artística o artesanal. El arte se reduce a un exclusivo virtuosismo técnico, sin impulso creativo alguno. Escapando de esta generalización se encuentran Rubens y Rembrandt (Satué, 1995).

El arquitecto Peter Behrens escribía “el tipo es uno de los más elocuentes medios de expresión de cada época o estilo. Próximo a la arquitectura, proporciona el más característico retrato de un período y el más severo testimonio del nivel intelectual de una nación” (Behrens cit. por Satué, 1995, p. 54).

A principios de siglo, la publicación diaria de hojas sueltas en las ciudades mercantiles más importantes de Europa, responden a la pública necesidad de información, desarrollando la prensa diaria, el cartel y el panfleto se establecen como vehículos de información pública (Satué, 1995).

“En la evolución de las etiquetas de productos comerciales el texto, el ornamento y la ilustración son componentes que van apareciendo sucesivamente... en un momento histórico en que la imagen empieza a valorarse como complemento del texto y no, como hasta entonces, como único elemento susceptible de ser «leído» por el público” (Satué, 1995, p. 55-56).

Siglo XVIII

La educación fue extendiéndose dentro de la población de la nobleza y de la burguesía, la publicación de libros crecía año con año a pesar de los intentos de la Iglesia para contenerlos. La ilustración alentó e impulsó los movimientos políticos de oposición (Müller-Brockmann, 2001).

En Londres, algunos sectores comerciales, introducen la práctica del cartel mural como anuncio directo de venta. Eran carteles de formato pequeño ilustradas con xilografías (Satué, 1995).

El Siglo de las Luces ubica a la imagen en un contexto más preciso, utilizándola como complemento orgánico del texto, para favorecer el concepto utilitario y didáctico con el que, en este siglo, se trata el conocimiento humano como materia de información y comunicación; desde las enciclopedias hasta los libros infantiles (Satué, 1995).

El mayor acontecimiento histórico del siglo, se produce en julio de 1789, la Revolución Francesa. Con la idea de una sociedad igualitaria, se proclama la libertad de prensa aboliendo la censura de imprenta. Por otro lado, el pintor David fue el responsable de la propaganda artística de la Revolución, con lo que impulsó un tipo de cartelismo político. Además la propaganda política introduce un nuevo instrumento para el intenso debate que se establece entre el poder y la oposición, en el cual, el elemento gráfico estará presente hasta nuestros días: la caricatura. La Revolución logra una práctica sistematizada de la caricatura como forma metafórica de protesta y denuncia, suavizando o acusando por su perfil crítico, sin perder su contenido original: político, social o religioso (Satué, 1995).

En 1796 el alemán Alois Senefelder inventa la litografía, técnica que supera definitivamente el obstáculo que representaba la aplicación del color en los impresos. La invención de la litografía introduce dos novedades esenciales para el desarrollo del cartelismo; por un lado permite la impresión a varios colores con mayor facilidad y por otro, la piedra caliza lisa que se usa como molde otorga al artista la facultad de dibujar directamente sobre ella, dando así mayor fidelidad al impreso (Satué, 1995). Además de grandes tiradas a menor precio y formatos de cualquier tamaño.

Siglo XIX

Desde el siglo XIX y hasta el comienzo de la Primera Guerra Mundial, el diseño de mensajes visuales fue ejecutado de manera alternada por dos profesionales: el dibujante y el impresor. El primero formado como artista y el segundo como artesano. El interés en la ornamentación y en la proliferación de medidas y de estilo tipográfico, como símbolo de buen diseño, siguió con gran ímpetu hasta finales del siglo (Frascara, 2006). Charles Dickens subraya, “el impresor es el único producto de la civilización necesario para la existencia del hombre libre” (Dickens cit. por Satué, 1995, p. 71).

A principios de siglo, se inaugura en Inglaterra la era de la mecanización de la industria de la impresión. Gracias al importante auge que Inglaterra tuvo en el desarrollo del capitalismo, convirtiéndose así, en la primera potencia política, económica e industrial del mundo. En 1851, se vieron consumados los esfuerzos con la primera gran Exposición Universal, celebrada en Londres, que constituyó “el epicentro de una concepción utilitaria del progreso industrial” (Satué, 1995, p. 74). Se produjeron y se distribuyeron los primeros bienes de consumo, fabricados en serie.

Una de las consecuencias sociales de la Revolución Industrial, fue el crecimiento planificado de las ciudades; con amplias avenidas y bulevares. Las calles se convirtieron pues, en “el gran descubrimiento social del siglo” (Satué, 1995, p. 81). modificando así la señalización y la publicidad. La figura femenina, surge como elemento simbólico de atracción en el nuevo proceso de consumo, en Inglaterra y Francia bajo distintas ópticas.

Estados Unidos, con su reciente independencia en 1776, se perfila como una poderosa nación y un gigante económico, que antes de finalizar el siglo, contará con algunos de los mayores monopolios del mundo; la industria del petróleo con los Rockefeller, Coca-Cola etc. (Satué, 1995).

A pesar del ascenso de la industria en Inglaterra, los grandes ilustradores del siglo, se sitúan en Francia, “se dirá que a Inglaterra le sobran condiciones y le falta genio, mientras que en Francia ha ocurrido exactamente lo contrario” (Satué, 1995, p. 77).

“La comunicación visual se vio enriquecida con una invención de importancia trascendental: la fotografía” (Müller-Brockmann, 2001, p. 63). A partir de 1839, Daguerre y Talbot completan el invento y revelan un sistema de representación gráfica, verdaderamente revolucionario, que se convertirá progresivamente en el

“más autorizado testigo de nuestra época de la mano de su capacidad referencial absoluta” (Satué, 1995, p. 85).

Del mismo modo que en el siglo XV, cuando la tipografía “«consumó la primera alianza histórica entre máquina y cultura para la difusión de esta última»... ahora la fotografía se inserta en ese proceso completando y potenciando el conocimiento humano a través de la comunicación visual” (Satué, 1995, p. 85).

Bastarán apenas 50 años para que los defectos técnicos de la fotografía sean superados, y esta logre popularizarse. “La fotografía es el primer «arte popular» global y con criterios universalmente aplicables” (Müller-Brockmann, 2001, p. 63).

Los artistas utilizaron la fotografía como herramienta para sus retratos o paisajes. La publicidad tardó, pero llegó a apreciar las virtudes de la fotografía como medio de comunicación. “Desde entonces la fotografía se ganó una posición preeminente como medio de información en la publicidad y en muchos otros terrenos de la comunicación visual” (Müller-Brockmann, 2001, p. 64).

A mediados de siglo, aparece Jules Chéret «padre del cartel moderno», un maestro del cartel, desde el punto de vista técnico y artístico, que establece en París un taller litográfico, donde produce más de mil carteles, utilizando a la figura femenina con una gran carga erótica, que sin duda fue responsable de su éxito (Satué, 1995).

Hacia finales de siglo surge la figura de Henri de Toulouse-Lautrec, quien marcó en el cartel “una profunda y duradera huella” (Satué, 1995, p. 80). “Ningún otro artista del cartel estuvo tan acertado en cuanto a la unidad de texto e imagen” (Müller-Brockmann, 2001, p. 67).

En 1895, fue la primera proyección pública del cinematógrafo, en París exhibida por los hermanos Lumière. El dinámico progreso que se dio en la industria, la ciencia y la técnica caracteriza al siglo XIX y permite un impulso sustancial en la comunicación visual (Satué, 1995).

A finales del siglo XIX surge el Modernismo, entusiasta de lo gótico y la naturaleza (Satué, 1995). El Modernismo es el término que designa el movimiento estilístico de la burguesía industrial española de finales del siglo XIX. Forma parte de un amplio movimiento europeo y americano que tuvo en cada país características diferenciales propias; *Arts & Crafts* y *Modern Style* en el Reino Unido y Estados Unidos; *Art Nouveau* en Francia y Bélgica; *Secession* en Austria; *Jugendstil* en Alemania, y *Liberty* en Italia.

Surge William Morris, «el arte de una época no puede estar separado de su sistema social» que además de su labor en el terreno editorial contribuyó en el terreno de las ideas fundó el movimiento *Arts & Crafts*, que posteriormente desencadenaría el estilo homogéneo que proveyó a la industria gráfica de Europa y E. U. hasta 1907 (Satué, 1995).

“La joven industria europea, a la búsqueda de una estética complaciente y complacida, halla en el Modernismo una forma de representación orgánica que desde la arquitectura al libro, del mobiliario a la joyería, de los objetos de uso cotidiano a la escultura decorativa o al cartelismo, proporciona una repuesta plástica coherente y amable, a la exacta y precisa medida de sus ambiciones pequeño-burguesas” (Satué, 1995, p. 102).

En el *Art Nouveau* francés surgen nombres como Théophile-Alexandre Steinlen, Eugène Grasset, y su mayor representante, el checo, Alphonse Maria Mucha, que reúne todos los ingredientes que concretarán el Modernismo gráfico; el conjunto de su homogénea obra, densa y recurrente; la síntesis orgánica de repertorios, caligrafías, composición y tipografía. Además del proceso de resumir en sus figuras femeninas una nueva dimensión sensual, entre virginal y fetichista, distanciada del arquetipo de Chère (Satué, 1995).

La divulgación de formas modernistas se consolida a través, principalmente, de la arquitectura, y del resto de las actividades concentradas en el campo del diseño; interiorismo, objetos de uso, Diseño Gráfico (Satué, 1995).

Siglo XX

En la industria de la impresión, se aporta la invención de la máquina de tres cilindros *offset*, en 1906 por el alemán Mann. Alemania se va perfilando; con intervenciones tecnológicas, estratégicas y creativas, como la potencia europea con mayor futuro (Satué, 1995).

El arquitecto Hermann Muthesius, canalizará la actitud de la industria alemana en un estilo orgánico, homogéneo e integral, con la fundación del Werkbund Institut; con una clara racionalización y funcionalidad en la proyección de objetos de uso y consumo. Esta ideología es propagada a través de escuelas y centros en toda Alemania. Teniendo en cuenta que “ni la tipografía, ni la composición, ni el color, recuerdan el estilo que privaba todavía en la mayor parte de Europa” (Satué, 1995, p. 118). Alemania ya no considera al cartel como un arte, sino como un «medio de comunicación». No debe contener informaciones detalladas y sólo se exige de él que establezca una clara y exacta conexión entre emisor y receptor, utiliza la plástica como un vehículo anónimo de signos (Satué, 1995).

Es “en Alemania donde el Modernismo se transforma en la única línea que permitirá una evolución estructural” (Satué, 1995, p. 120).

Durante la primera mitad del siglo XX, el mundo experimentó grandes cambios políticos, económicos, sociales, tecnológicos y culturales; causados por la Revolución Rusa y la Primera Guerra Mundial; la creciente sustitución del trabajo manual por la automatización; las legislaciones sociales, gracias a las cuales mejoraron las condiciones de vida de los trabajadores; los avances científicos y tecnológicos y los nuevos movimientos artísticos que reemplazaron la tradicional visión “objetiva del mundo... por conceptos analíticos, elementalistas, de las formas y los colores” (Müller-Brockmann, 2001, p. 77).

Los movimientos artísticos de la segunda década del siglo XX, generan dramáticos cambios en el diseño de comunicación visual. Crearon una nueva visión que influyó todas las ramas de las artes visuales y el diseño. Todos estos movimientos se oponen a las artes decorativas y populares de sus tiempos (Frascara, 2006). El objetivo de todas las vanguardias artísticas “era la superación de las convenciones tradicionales en beneficio de nuevas ideas, nuevas formas de ver... y nuevos diseños de las mismas. Sus efectos sobre la tipografía y el diseño gráfico no han cesado hasta hoy” (Müller-Brockmann, 2001, p. 90).

Cubismo

Surge como vanguardia artística hacia 1908 en Francia, en medio del apogeo del *Art Nouveau*. Se caracteriza por la “síntesis compositiva ordenada tras la descomposición de los objetos, de su posición yuxtapuesta y de la transparencia resultante, violando la tradicional noción de plano” (Satué, 1995, p. 131).

Futurismo

Tomaso Marinetti publica en 1909 *Manifiesto Futurista*, en el que expresa entusiasmos por la vida moderna, la velocidad; “dinamismo universal, que la pintura debe reproducir como sensación dinámica” (Müller-Brockmann, 2001, p. 90). También se le otorga a la tipografía un papel inédito, la forma de la tipografía debía acentuar el contenido escrito dejando atrás las normas establecidas sobre la armonía. La letra se libera de la clásica alineación, adoptando formas concretas figurativas. Así se inicia una “revolución tipográfica” (Satué, 1995, p. 125).

Constructivismo

La presencia rusa en la formación de la revolución plástica de las primeras décadas se manifiesta, paralelamente, a los indicios de su inminente revolución social. El constructivismo viene de una práctica formal constructiva que ordena los elementos estéticos bajo criterios esencialmente matemáticos. Estilo que la Revolución asumió como lenguaje visual de masas (Satué, 1995).

Dadaísmo y De Stijl

Movimientos paralelos que surgen en 1916 y 1917, respectivamente, ambos presididos por la Primera Guerra Mundial.

Las declaraciones de los dadaístas fueron concebidas como protestas contra la guerra y los dudosos valores sociales, iban dirigidas en especial contra la fe superficial en el progreso, contra la moral, la filosofía y la religión de la época. Se reconoce el efecto azaroso en la actividad del inconsciente, pero al mismo tiempo, se busca la forma de un nuevo orden que conjunte lo espontáneo con lo planeado (Müller-Brockmann, 2001). El movimiento Dadá apuntaba hacia una completa revolución cultural. El diseño recoge algunos elementos de expresión gráfica dadaísta; la revolución tipográfica, el collage, el fotomontaje, fotomontaje político y el diseño de revistas especializadas (Satué, 1995).

El De Stijl fue un movimiento revolucionario, pero centró sus objetivos en un plano teórico casi exclusivamente estético. Se caracteriza por la reducción a los

colores primarios y por composiciones estrictamente geométricas (Satué, 1995). Este movimiento se oponía al subjetivismo, admitiendo solamente recursos que permitieran representar la armonía universal al margen de toda influencia emocional (Müller-Brockmann, 2001).

El desarrollo del diseño, organizado bajo el patrocinio de una burguesía industrial y comercial, se vio bruscamente interrumpido por la Primera Guerra Mundial. Factor que determina el nuevo rumbo que el diseño va a tomar a partir de 1918, concretamente en Alemania tras el desastre de la guerra (Satué, 1995).

Bauhaus

La *Staatliche Bauhaus* fue fundada en abril de 1919 en Weimar bajo la dirección de Walter Gropius, que escribía “«tras aquella tremenda interrupción (refiriéndose a la guerra), todo hombre de pensamiento intuyó la necesidad de un cambio en el frente intelectual... de tender un puente sobre el abismo abierto entre la realidad y el idealismo... el intento de establecer contacto con la producción industrial y formar jóvenes en el trabajo mecánico, simultáneamente, así como en la elaboración de proyectos. Estos fueron los objetivos emprendidos por la Bauhaus»” (Gropius cit. por Satué, 1995, p. 149). László Moholy-Nagy, húngaro procedente del Constructivismo, Dadaísmo y De Stijl se incorpora en 1923.

El contenido político que de ahí se derivó fue combatido por las nacientes fuerzas sociales reaccionarias, las cuales logran expulsar de Weimar a la escuela en 1925 (Satué, 1995).

La fotografía y la tipografía son dos lenguajes de comunicación visual utilizados por la Bauhaus para la renovación y modernización de la gráfica publicitaria. En la evolución de la representación de las formas, desde el figurativismo tradicional hasta los movimientos abstractos, la fotografía como herramienta de ilimitadas posibilidades, es la única capaz de superar “el culto anacrónico fetichista del «trabajo hecho a mano»” (Satué, 1995, pp. 156-157). La tipografía fue un gran medio de unión entre el contenido de una comunicación y la persona que lo recibe. Se comenzó a tener en cuenta que forma, formato, color y disposición de letras y signos poseen una gran eficacia visual.

La estructura pedagógica permitió la relación del Diseño Gráfico con la arquitectura (exposiciones, decoración gráfica de interiores), con el diseño industrial (marcas, envases, anuncios), con el teatro (decorados, invitaciones, carteles), integrando al Diseño Gráfico en una dinámica interdisciplinaria (Satué, 1995).

La Bauhaus, además de considerar al Diseño Gráfico como un factor comercial, lo considera “como una contribución cultural que debía expresar y manifestar el espíritu de su época. Para conseguir ese ambicioso objetivo, la formación académica ofrecía los instrumentos analíticos y críticos indispensables para verificar con ellos la validez de las soluciones gráficas a los problemas supuestos” (Satué, 1995, p. 164).

Surrealismo

Nació sobre los cimientos del Dadaísmo en 1924, “el Surrealismo desplaza la dimensión de absurdidad dadaísta hacia los dominios del inconsciente, «fundando su estética en las fuentes ocultas de la imaginación»” (Satué, 1995, p. 132).

Primera Guerra Mundial

Dos elementos se inician en estos años y se desarrollan en la tercera década del siglo: uno es el cambio de estilo gráfico, que propone un estilo más desnudo y geométrico que va a ejercer una influencia duradera e ineludible en el desarrollo de la comunicación visual del siglo. El otro elemento es el creciente uso de la forma visual como elemento de comunicación. Como los dadaístas que usaron el nivel visual de sus mensajes para manifestar su concepción artística (Frascara, 2006).

La nueva figuración con que las vanguardias artísticas estuvieron probando sus nuevos lenguajes formales, permeó fácilmente de su condición artística a modelos de representación de marcas y anuncios comerciales (Satué, 1995). Sin embargo, la presencia del diseñador en el mensaje se transforma en ruido, ya que el estilo estético juega un papel preponderante por encima del contenido. Con el paso del tiempo, en especial la Bauhaus, comenzó con un creciente interés por ordenar el mensaje, empezando a generar diseños centrados en la función (Frascara, 2006).

En Europa la renovación del diseño se produce fundamentalmente en los campos del diseño tipográfico y en la evolución y aplicación de la fotografía como medio de representación en la comunicación de carácter publicitario (Satué, 1995).

Al término de la Primera Guerra Mundial, el grupo dadaísta alemán, busca un nuevo método de expresión alternativo a la ilustración figurativa, basado en la manipulación y montaje de fragmentos de distintas fotografías, llamado fotomontaje, que sirvió como vehículo ideal de crítica y agitación, convirtiéndose así en la voz clandestina de una minoría que se opone al terror nazi. Como comentó John Heartfield “el fotomontaje ha sido y seguirá siendo un arma del arte revolucionario” (Heartfield cit. por Satué, 1995, p. 205-206).

Por otro lado, el medio de comunicación más eficiente ante unas masas analfabetas, es el cine, un instrumento ideal de propaganda (Satué, 1995).

Periodo entre guerras

La Nueva Tipografía, movimiento revolucionario tipográfico alemán, surge por primera vez en un ensayo de Jan Tschichold en 1928. Bajo la influencia del Constructivismo soviético, el nuevo movimiento proponía la renovación de la tipografía (en el diseño de tipos y como elemento de composición) eliminando todo elemento decorativo, reduciéndola a sus funciones comunicativas, eligiendo tipografía de palo seco. También proponiendo la asimetría de los bloques y líneas de texto, dejando de lado las composiciones centradas clásicas (Satué, 1995).

El futuro poder nazi, comienza con vigilancia, agresión y persecución contra las formas intelectuales; cerraron finalmente a la Bauhaus en 1931 (Satué, 1995).

En la propaganda gráfica del Tercer Reich, el simple diseño de la esvástica, que estaba bastante alejado de otras asociaciones, fue el perfecto portador para una nueva significación. La imposición fue tan eficaz que el emblema llegó a contener y exudar visualmente una connotación emocional. Los colores rojo, negro y blanco apelaban al nacionalismo, por la antigua bandera del Imperio Alemán. La angulosidad y su limpia geometría armonizaban con el gusto moderno del diseño funcional. También aludía a la raza aria. Se creó el Ministerio de Propaganda, que plasmó la esvástica y el águila imperial en todo soporte visible.

El uso de técnicas modernas, dentro de la gráfica nazi, como la fotografía en blanco y negro y la tipografía de palo seco, parecería una total incongruencia, tomando en cuenta el hostigamiento nazi a los miembros de la Nueva Tipografía o la Bauhaus. Sin embargo, Schoeckel, el responsable del diseño nazi, apuntaba que los más modernos estilos artísticos deberían ser empleados (Satué, 1995).

Segunda Guerra Mundial

Durante la Segunda Guerra Mundial, la mayoría de los países europeos limitaron o suspendieron sus empeños educativos y culturales. El diseño se relacionó a menudo con intereses militares. Sin embargo, la situación neutral de Suiza, permitió que los diseñadores de este país pudieran proseguir su labor, enriqueciendo la comunicación objetivo-informativa. El diseño suizo tenía como características; el uso frecuente de la fotografía de objetos y el tipo de letra Sans Serif, el empleo del color en relación con el tema, la ausencia de ornamentación, el texto de contenido objetivo y la composición rigurosa basada en tramas. Estas características permitieron hablar de una «Escuela Suiza» (Müller-Brockmann, 2001).

Después de la Segunda Guerra Mundial, el diseño político, en tiempos de paz, se dedicó, por una parte a las campañas oficiales de carácter internacional, que giran entorno a temas sociales e instituciones: el hambre en el mundo, la alfabetización, la contaminación, el pacifismo, la lucha contra la bomba atómica, el feminismo, las Olimpiadas, la energía nuclear, la ecología, las campañas de movilización estudiantil, la respuesta de la juventud americana frente a la guerra de Vietnam, los sindicatos libres en los países socialistas, etc. Por otra parte, la intervención del cartel en las campañas políticas se dio en una forma sistematizada, ya que los intereses políticos y económicos son complejos y suelen necesitar una estructura precisa. En manos de grandes agencias de publicidad encargadas de construir imágenes agradables que se correspondan con las necesidades y expectativas de un colectivo social concreto. Y por último, también está, el uso del cartel como instrumento político de educación de masa, atribuido a los países gobernados por regímenes totalitarios. En Cuba en 1960, la revolución triunfante impulsa un movimiento de propaganda política a través de un cartelismo populista moderno, lúdico y barroco. Que logra insertarse en el corazón del pueblo cubano con gran facilidad (Satué, 1995).

“Desde los planteamientos de agitación subversiva practicados por Heartfield se ha extendido una zona de intervención del diseño gráfico en el campo de la ideología política (más o menos tolerada o simplemente clandestina) colectiva, individual o

en grupo, que utiliza sistemáticamente este recurso como arma de crítica, agitación u hostigamiento hacia el poder establecido” (Satué, 1995, p. 216). Como la iconografía del llamado «mayo francés» “uno de los hitos creativos de la sociedad contemporánea” (Satué, 1995, p. 216).

Estados Unidos tras el exilio europeo

Entre 1933 y 1945, se institucionaliza la persecución en Alemania, con ello se consuma el cuadro de técnicos artistas y profesionales del diseño y la fotografía que emigran a Estados Unidos. Fue muy significativo, porque llegaron también escuelas, tendencias y grandes individualidades con una clara vocación pedagógica (Satué, 1995).

László Moholy-Nagy fundó *The New Bauhaus*, en Chicago, que distó de su esplendorosa etapa alemana. También creó el *Institut of Desing* en la misma ciudad. Y Walter Gropius llegó a Harvard (Satué, 1995).

También se implantó una nueva tendencia en el campo del diseño de revistas; *Harper's Bazaar*, *Vogue*, *Vanity Fair*. Mehemed Fehmy Agha (Dr. Agha) de origen turco-ruso, a la cabeza de la dirección artística de *Vogue* y posteriormente de *Vanity Fair*, manifiesta “la articulación visual de una revista no debe ser un acto posterior al hecho editorial, sino una función integral del proceso” (Fehmy Agha cit. por Satué, 1995, p. 259-260).

Además de la revistas *Harper's Bazaar* y *Vogue*, la fotografía artística fue cobijada por *Life* una de las grandes publicaciones periodísticas en E.U. que tuvo como mérito haber utilizado la imagen fotográfica como el texto fundamental de la revista (Satué, 1995).

Por otro lado, está Walt Disney, nacido en Chicago a principios de siglo, que hasta 1923 se dedicó al diseño publicitario, posteriormente junto con su hermano Roy funda la sociedad universalmente famosa, en donde empezó realizando dibujos animados de un minuto de duración, que constituían anuncios comerciales. En 1927 crea a Mickey Mouse, al Pato Donald y a Pluto. Después de la Segunda Guerra Mundial, siguieron las películas de dibujos animados (Satué, 1995).

“Paul Rand está considerado como el más eminente de los diseñadores gráficos norteamericanos del período de construcción de un diseño nacional, propio” (Satué, 1995, p. 267). Una de sus mayores aportaciones fue la utilización de la retícula para estructurar sobre ella sus composiciones gráficas. “Un procedimiento europeo, creado en Alemania, asumido y divulgado por Suiza y generalizado en Estados Unidos a finales de los años sesentas” (Satué, 1995, p. 268).

El diseño de comunicación visual, desarrolla sus elementos esenciales en los años 20, e inicia otro cambio fundamental en los años 50, cuando, gracias a la influencia de nuevos conocimientos desarrollados en psicología, sociología, lingüística y comercialización, el objetivo del diseño deja de ser la creación artística y pasa a ser la construcción de una comunicación más eficaz. El cambio que tuvo lugar entre los años 20 y los 50, muestra una evolución; del énfasis en lo estético al énfasis en lo comunicacional (Frascara, 2006).

El estilo americano

En Estados Unidos, los indicios de una organización publicitaria muy distinta a la europea, comenzaron desde antes de la guerra de 1914. Por ejemplo, las agencias publicitarias empezaron a mediados del siglo XIX. El concepto de la división del trabajo para mejorar (en cantidad y calidad) la producción habitual, era algo insospechable en la Europa de la época. Surge también, dentro del negocio publicitario, la figura profesional del director artístico, que permitió crear una compleja estructura colectiva, emisora de mensajes programados cuidadosamente con la ayuda de la ciencia. El principio informativo de la publicidad, al cual, poco a poco los cartelistas dotaron de un carácter sugestivo, se transforma en manos de los americanos en materia de estudio psicológico; el conocimiento del mercado, las estadísticas, la encuestas, el conocimiento de la competencia, etc. conforman el hoy llamado marketing, convirtiéndose en los años 60 en una técnica ampliamente depurada (Satué, 1995).

Una serie de elementos favorables, le permitió a Estados Unidos convertirse en la primera potencia mundial del Diseño Gráfico. La más determinante fue la situación vencedora de la Segunda Guerra Mundial, que le permitió convertirse en la mayor potencia cultural del mundo occidental (Satué, 1995).

La publicidad, alcanzó tal auge que en la década de los 60, las mayores agencias de publicidad se convirtieron en empresas multinacionales, “contribuyendo a convertir la publicidad en una inspirada ciencia, capaz de vender no-importa-qué-no-importa-dónde” (Satué, 1995, p. 271-272). En colaboración con un nuevo y poderoso medio, la televisión.

Dentro del diseño editorial americano, la industria del libro no logra consolidarse (Satué, 1995).

Por otro lado, siguiendo con el diseño editorial, el diseño de revistas alcanza un gran éxito, logrando la fabricación de un producto de consumo con un nivel de exigencia estética alto y un planteamiento gráfico atrevido. La publicación *Life* se afianza como el gigante de las publicaciones periódicas entre los años 30 y 60. Su peculiar estilo yuxtapone los extremos, creando un sentido de urgencia y de incertidumbre; la próxima página es siempre un misterio, logrando que el ojo absorba la página como un todo. Sin embargo es interesante que el diseño no es utilizado necesariamente como elemento de venta. La publicación necesitó de “el complemento competitivo de un diseño gráfico estimulante, audaz o simplemente correcto” (Satué, 1995, pp. 290-291).

La revista *Look*, competidora de *Life*, por el contrario, dispuso de un gran equipo de diseñadores. La publicación *Esquire* al mando de Henry Wolf, consigue siempre una exacta mezcla entre creatividad y conocimientos teóricos (Satué, 1995).

La dura competencia resultó favorable para el nivel de diseño en las publicaciones editoriales. Siempre de la mano, de un numeroso grupo de fotógrafos e ilustradores, cuyo trabajo elevó la calidad de las publicaciones. La fotografía comercial

y periodística de los Estados Unidos, estuvo a la cabeza del *ranking* mundial. La prensa gráfica, en la década de los 60, generaliza operaciones de rediseño, incorporando la retícula como herramienta para lograr una dinámica compositiva dentro de una publicación (Satué, 1995).

Francia

“Desde 1945, los Estados Unidos ha determinaron definitivamente una manera peculiar de ver el mundo y todo cuando contiene” (Satué, 1995, p. 299). El estilo americano se presenta en cualquier país capitalista. Por este motivo, el Diseño Gráfico europeo tiene la necesidad de adoptar un cierto estilo de supervivencia (Satué, 1995).

Las sucesivas crisis económicas que vivió Europa, han influido directamente en el «retraimiento creativo» de países como Francia (Satué, 1995).

Dejando atrás aquel glorioso período del cartelismo francés. El cartel tradicional se encuentra en vías de extinción; el lugar de exhibición de cartel, la calle, se encuentra ahora monopolizada por grandes espectaculares luminosos al servicio del sector comercial multinacional. El espacio y el tiempo que requería un cartel para su lectura, ahora se ha reformulado, requiriendo de mayor espacio y mejor visibilidad, en el plano de los automovilistas. El papel del cartel clásico, queda relegado a pequeñas iniciativas comerciales o culturales como: comercios, cines, teatros y actividades culturales en general (Satué, 1995).

El cartel en Francia, es un claro ejemplo de que, el desarrollo gráfico, o el lenguaje visual, va de la mano de la evolución en las ciudades, ya sea en el campo tecnológico, ideológico o cultural.

En el diseño tipográfico, los años 50 están marcados por “la idea de un «renacimiento del grafismo latino»” (Satué, 1995, p. 305). El resultado son unos alfabetos excesivamente ornamentados, que hallaron un mercado en las ediciones de lujo, ilustradas, comúnmente, por grandes artistas residentes en Francia, como Picasso, Matisse etc. Los tipos diseñados por Roger Excoffon y François Ganeau han marcado toda una etapa y se han convertido en un estilo tipográfico francés fácilmente reconocible (Satué, 1995).

En el campo de la edición, las revistas de modas, semanales o quincenales, le dieron un mayor prestigio internacional a lo francés. Además de ser una estupenda plataforma para los fotógrafos publicitarios y los diseñadores gráficos (Satué, 1995).

Inglaterra

El diseño inglés goza de una coherencia interna, con sus constantes “respetuosas y en cierto modo educativas” (Satué, 1995, p. 310) que desaparecen de súbito en la década de los 60. A principios de los 60 Inglaterra se convierte en la exportadora de artículos para los jóvenes. Fue inmensa la cantidad de ganancias que este fenómeno aportó. El uso de colores atrevidos, formas insospechadas creadas por diseñadores desconocidos que rápidamente hicieron fama. En el diseño no se in-

ventó nada nuevo, se recreó el repertorio icónico victoriano con una nueva gama de colores “erógenos de la moda Pop y con una buena dosis de sana ironía” (Satué, 1995, p. 310). En el campo editorial, la revista *OZ*, aparece como la más sugestiva de las revistas contraculturales de la década, en cuanto al diseño.

La revista *Nova*, por algún tiempo, constituye un competidor de las grandes publicaciones francesas y americanas como *Vogue*, *Elle*, *Esquire*, etc. La fotografía de modas inglesa publicada en la edición inglesa de *Vogue*, se convierte en parámetro universal de la especialidad, con David Bailey (Satué, 1995).

La evolución de la señalización vial, logra en Inglaterra una sutileza y una eficacia inigualable en la época. Logrando renovar y completar la señalización vial de una manera “inadvertida y orgánica, llegando a implantar una de las primeras políticas de imagen de información visual en los ferrocarriles, carreteras y aeropuertos” (Satué, 1995, p. 314).

En el Diseño Gráfico de imagen de identidad corporativa y publicidad, están *DRU* y *Pentagram*, quienes toman las nuevas corrientes gráficas (el estilo suizo, el ingenio norteamericano, la fotografía en alto contraste y la tecnología) logrando una nueva tendencia de gran originalidad. (Satué, 1995).

Alemania

Tras la derrota militar al término de la Segunda Guerra Mundial, el gran potencial de crecimiento alemán se ve detenido.

En estas condiciones, surgen los diseñadores de «transición» que están entre los que perdieron la guerra y los que nacieron alrededor de ella. Con estilos y tendencias ajenos a su tradición (Satué, 1995).

El nuevo «estilo alemán» se consolida con Otl Aicher, miembro fundador de la escuela de diseño, Hochschule für Gestaltung, inaugurada en 1953, en la ciudad alemana de Ulm (Satué, 1995). Max Bill diseñó el edificio y el programa de estudios. Las teorías y los resultados prácticos de la *HFG* crearon nuevas tendencias. Con el tiempo se fueron desarrollando nuevos soportes de información. La televisión, como medio audiovisual, amplía el dominio de las experiencias humanas. Estas tareas exigen una formación técnica y capacidad para desenvolverse entre los complejos problemas de la sociedad humana (Müller-Brockmann, 2001).

“Una buena parte de la Alemania renacida está diseñada por Otl Aicher o, para ser más exactos, está marcada por el influjo de un método que se ha convertido en un estilo” (Satué, 1995, p. 320). Su proyecto más divulgado fue el material gráfico (logotipo, papelería, carteles, señalización vial, etc.) de los Juegos Olímpicos de 1972 en Munich.

Suiza

Siendo el único país europeo que no se vio involucrado en ninguna de las dos guerras mundiales, Suiza, adquiere una situación privilegiada en el desarrollo eco-

nómico y social; con prosperidad económica y sin daños sociales ni políticos. Por otro lado, la parte suiza de habla alemana, se sirve de los movimientos culturales vanguardistas que se vieron interrumpidos por Hitler, en Alemania; la estructura pedagógica de la Bauhaus, el uso de la fotografía y la tipografía (Satué, 1995).

El núcleo de diseñadores «responsables» del nuevo estilo suizo, son en su mayoría, de formación extranjera. Tal es el caso del alemán Anton Stankowski, o de Jan Tschichold (Satué, 1995).

Un elemento que buscaba enaltecer el diseño suizo, fue el diseño para uso y consumo de los transeúntes. Gran parte de la comunicación publicitaria vial es propiedad del Estado. A principios de siglo, comienzan las campañas de turismo, y en los años 20 y 30, utilizan el lenguaje fotográfico, el fotomontaje y la Nueva Tipografía. Se estandariza el tamaño de los carteles (90.5 × 128 cm) dando armonía a las calles suizas, despertando la admiración europea (Satué, 1995).

Es así, como el diseño suizo se vuelve un producto apoyado, promocionado, divulgado y exportado como riqueza nacional. Una parte importante del poder económico suizo, está en manos de grandes empresas multinacionales, vinculadas a la promoción del diseño suizo (Satué, 1995).

La escuela de Artes y Oficios de Basilea contó, en los años treinta, con Jan Tschichold, quien “enfrenta el problema de organización tipográfica como un problema funcional de organización visual de mensajes. Lo estético, si bien no lo ignora, lo pone al servicio de la comunicación” (Frascara, 2006, p. 45-46) contribuyendo al desarrollo de una lectura organizada.

Max Miedinger a finales de los cincuenta diseñó un tipo que “había de convertirse en el símbolo de la tendencia suiza por excelencia y, como consecuencia de ello, en la etiqueta de la modernidad de cualquier diseño gráfico de la época” (Satué, 1995, p. 331) la Helvética.

“Todo movimiento moderno en la historia del diseño gráfico se ha apoyado en una nueva tipografía alternativa, que tiene la virtud de renovar la forma al tiempo que contribuye eficazmente a llenar de contenido epistemológico el ideario correspondiente” (Satué, 1995, p. 331).

Gracias a la *helvetización* los resultados pedagógicos y la nueva tipografía, los jóvenes diseñadores suizos “se lanzaron a la conquista del mundo entero” (Satué, 1995, p. 334).

Italia

La capacidad de adaptación del Diseño Gráfico publicitario italiano, permitió que en el transcurso de la guerra no se interrumpiera el trabajo en los estudios, como en el de Boggeri. La contribución de una industria moderna, consciente del beneficio económico y cultural que resulta de una inversión en publicidad «bien hecha» constituye en Italia, un factor determinante (Satué, 1995).

En 1936, Benito Mussolini prohíbe imprimir carteles que no hubieran sido diseñados en Italia. Sin embargo, muchos diseñadores extranjeros decidieron establecerse en Italia (Satué, 1995).

La empresa Olivetti, tuvo desde los años treinta un protagonismo progresista en el campo del diseño, de la mano de Adriano Olivetti, ya que solicitaba la calidad en todos sus productos; en las máquinas, en los edificios donde se fabricaban y en los anuncios que ayudaban a venderlas. A este programa integral de la forma (sin caer en la sistemática de la imagen corporativa) que influyó decisivamente en el desarrollo del todo el diseño italiano (desde la publicidad a la arquitectura, pasando por el diseño industrial) se le denomina *design*. No solo las grandes empresas apostaron por el *design*, sino que también lo hicieron pequeños comercios (Satué, 1995).

El argentino, Tomás Maldonado, establecido en Italia, añade al *design* una tendencia a sistematización rigurosa “que ha supuesto para el diseño italiano una prueba más de la vitalidad de un «estilo» multiforme (capaz de integrar en él cualquier experiencia ajena)” (Satué, 1995, p. 343). La capacidad de los “italianos en metabolizar cualquier patrón, modelo o estilo, dándole una particular y renovada versión, más brillante (cuando el éxito les acompaña) que la original” (Satué, 1995, p. 345).

En el renacimiento del Diseño Gráfico italiano, iniciado después de la Segunda Guerra Mundial y en la concreción del *design*, residen algunos elementos fundamentales para la construcción de este producto «genuino». Primero, la asimilación de la manera suiza (metodología sistemática) a través de los diseñadores establecidos en Italia desde el embrión, que fue lo que significó para el diseño italiano el estudio de Boggeri. Segundo, la natural aceptación de la tipografía Helvética. Tercero, la metodología y los peculiares tratamientos de la imagen originados en Alemania y vulgarizados por los suizos, como el uso y abuso de la tipografía y la fotografía objetiva. Cuarto, la asimilación de los métodos centroeuropeos rígidos y tecnológicos (Satué, 1995).

Polonia

“La capacidad de amar la profesión se aprecia fácilmente en la obra proyectada. Y si algún colectivo nacional lo ha demostrado es... el polaco” (Satué, 1995, p. 350). En la escuela del cartel polaco, sus obras se caracterizan por “un impulso colectivo pasional” (Satué, 1995, p. 350).

Los creadores del cartel polaco moderno son Henryk Tomaszewski y Tadeusz Trepkowski, seguidos de Walerian Borowczyk, Vactor Gorka y Jan Lenica. Sin embargo, “hay un nombre que puede soportar, por sí solo, todo el peso de la escuela polaca con absoluta dignidad” (Satué, 1995, p. 352) Roman Cieslewicz, que comenzó a popularizarse a mediados de los años 50, y en la siguiente década se establece en París. Tiene “la cualidad de dar inédito contenido formal a imágenes convencionales” (Satué, 1995, p. 353). Reflexionando sobre su obra afirma: “En el trabajo que ejerzo, el placer de crear ha sido siempre mi mayor empeño” (Cieslewicz cit. por Satué, 1995, p. 353).

La imagen en el cartel polaco tiene la mayor carga de significantes del mensaje, reduciendo la presencia tipográfica a un mínimo indispensable, “forzando con este asombroso planteamiento una lectura analítica y no literal de la imagen, con lo cual «la escuela polaca del cartel» ha impulsado no sólo una nueva forma sino también un nuevo contenido de la imagen” (Satué, 1995, p. 354). El cartel polaco, se ha aplicado a anunciar, casi sistemáticamente, filmes, obras de teatro, acontecimientos musicales, deportivos, circenses, exhibiciones artísticas, temas sociales (turismo, cultura, salud).

A pesar de su innovación el estilo polaco, es un producto nacional, sin posibilidad de ser exportado. Como Jan Lenica apuntaba: “la semejanza acaba con el cartel” (Lenica cit. por Satué, 1995, p. 354).

América Latina

Las circunstancias económicas de América Latina, como países capitalistas en vías de desarrollo, orilla a que la práctica del Diseño Gráfico sea minoritaria y selectiva (a un nivel socioeconómico alto) (Satué, 1995).

Colombia, es uno de los países con mayor tradición histórica en las artes gráficas, su obra impresa data del siglo XVII (Satué, 1995).

El Diseño Gráfico comienza a ser impartido a nivel universitario en 1963. Y David Consuegra, que es la figura colombiana más relevante en el diseño, emprende una gran labor como artista y como pedagogo (Satué, 1995).

En Perú, durante los años sesentas, muchos diseñadores suizos se establecieron y encontraron un gran acervo plástico inca. El cual trataron de sistematizar con la intención de recuperar el Diseño Gráfico peruano (Satué, 1995).

A principios de los años 60, la Universidad Católica de Perú, incluye la materia de Diseño Gráfico en su cuadro de estudios superiores. Claude Dieterich de origen francés, pionero del Diseño Gráfico moderno en Perú, se establece en Lima en 1961, además de su gran labor profesional, ha sido profesor de Diseño Gráfico en la Universidad Católica (Satué, 1995).

En Venezuela, para modernizar el Diseño Gráfico, la Administración de Correos, decreta en 1975 mejorar el nivel de diseño en sus sellos (Satué, 1995).

Gerd Leufert, lituano, se establece en Caracas en 1951. Se desempeña como profesor de arte aplicado en la Universidad Central posteriormente en el Instituto de Diseño, es autor de 26 sellos. Críticos y diseñadores, coinciden en que “en Venezuela hay diseño gráfico antes y después de Leufert” (Rodríguez, cit. por Satué, 1995, p .392-393).

Chile, fue uno de los países privilegiados en cuanto a la temprana instalación de la tipografía. Antes de su independencia ya disponía de dos periódicos (Satué, 1995).

En 1973, Chile vive una situación política similar a la que Cuba vivió una década antes, lo que le permite una rápida superación en el proceso del Diseño Gráfico colectivo, al que se une la mayor parte de los artistas chilenos, realizando colecciones de grabados en forma de álbumes, los cuales, son distribuidos gratuitamente. El principal objetivo es la producción de un arte accesible a un gran público, para que participe en la modificación del contexto social, con la voluntad de utilizar estos medios con fines «educativos para elevar la conciencia» (Satué, 1995).

Resulta congruente que en los países latinoamericanos con la mayoría de la población obrera y rural, se dé preferencia a la imagen como elemento principal para llegar, en mayor medida, a todos los ciudadanos, ilustrados o no (Satué, 1995).

Fernando Krahn es el exponente más original en la Revolución Chilena. En 1963 comienza a colaborar como caricaturista, también en la ilustración de cuentos infantiles (Satué, 1995).

México en 1519, cuando llegan los colonizadores, tenía ya grandes culturas; teotihuacana, olmeca, tolteca, maya, azteca, etc.

Durante el periodo colonial, México fue uno de los principales centros culturales de América Latina. En 1539 se establece la tipografía. Fray Juan Zumárraga es el autor del primer libro impreso en América en 1543, una *Introducción a la doctrina cristiana* para los indígenas (Satué, 1995).

Durante el siglo XVIII se ocupan principalmente en reproducir imágenes religiosas. Después de 1830, la litografía incorporó en sus temas, sátiras de las costumbres y caricaturas políticas en los primeros periódicos (Satué, 1995).

En México no es “fácil distinguir entre artista plástico y diseñador gráfico, o artesano y técnico; y es porque no existe una distinción apreciable entre arte libre y arte aplicado” (Satué, 1995, p. 398).

El xilógrafo José Guadalupe Posada “fue más que un artista, un ilustrador y, todavía más que eso, un cronista gráfico de todo acontecimiento de la vida mexicana, sensible ante todo a los sentimientos populares” (Satué, 1995, p. 398).

La Revolución Mexicana proporciona a la producción artística nuevos contenidos, de importancia para todos y comprensibles para todos, también surge un nuevo tipo de artista, los muralistas, con “una nueva finalidad artística: la «utilidad social»” (Satué, 1995, p. 400).

La Guerra Civil Española, trajo consigo una ola de exiliados a México. Como Miguel Prieto, que revolucionaría la producción de diseños destinados a libros, revistas y periódicos. También su discípulo Vicente Rojo, quien en opinión de Fernando Benítez “México le debe a Vicente Rojo, las revistas, los carteles, los programas y los libros más bellos y originales de los últimos años” (Satué, 1995, p. 402).

“Lo cierto es que el balance actual del diseño mexicano estrictamente gráfico no es tan positivo como correspondería a su ejemplar historia, con la primera imprenta del continente y con la extraordinaria escuela de grabado xilográfico creada por Guadalupe Posada” (Satué, 1995, p. 405) salvo algunos ejemplos de alcance internacional, como el logotipo y el sistema gráfico realizado para los Juegos Olímpicos de México en 1968. Y posteriormente la señalización producida para el metro de la Cd. de México. Ambas diseñadas por el norteamericano Lance Wyman.

Cuba se puede dividir en dos épocas de actividad gráfica: antes y después de la Revolución de 1959 (Satué, 1995).

Cuba, disponía de una antigua tradición en el diseño gráfico aplicado al consumo. Su principal riqueza la ha constituido la producción y exportación de tabaco y azúcar. Desde mediados del siglo XIX esta intensa actividad mercantil, necesitó del Diseño Gráfico para la evolución de las marcas (Satué, 1995).

A mediados del siglo XIX la industria de tabaco cubano, disfrutaba ya, de un gran prestigio en los países extranjeros. Por lo que los envases se convirtieron en verdaderos estuches de lujo. En la segunda mitad del siglo, el sistema de envases cambió notablemente. Se colocaba dentro de la caja una etiqueta impresa en litografía a una sola tinta, en papel de diversos colores. En ella se especificaba el nombre del tallerista, la marca o un dibujo de representación y el lugar de procedencia. A veces esta información era traducida al inglés, francés o alemán. Alrededor de 1860 comienza el uso del anillo; una banda estrecha litografiada en donde aparece la marca y el nombre del fabricante, que se coloca en la parte superior del tabaco. En 1865 se importa de Francia un sistema de impresión, que permitía imprimir etiquetas en varios colores, con dorados y relieves. Sin embargo, “desde el punto de vista del diseño, no hay demasiada evolución” (Satué, 1995, p. 409).

En 1959 se da un hecho histórico, el establecimiento de un sistema socialista en uno de los países tutelados por Estados Unidos. Dando pie a un cambio total y definitivo (Satué, 1995).

Una vez nacionalizados, los talleres de diseño y las agencias de publicidad se pusieron al servicio de los intereses de la Revolución. Había que explicar, informar, proponer, recordar, etc., a casi toda la población cubana. Así que “el diseño gráfico se convirtió en una de las herramientas culturales más solicitadas” (Satué, 1995, p. 411).

“Puede afirmarse limpiamente que los cubanos pasaron —en diseño gráfico— de la iconografía de las cajas y cajetillas de tabaco a los carteles de la Revolución” (Satué, 1995, p. 411). Por lo que el dominio técnico era insuficiente. Sus aciertos se producían “por su abundante colorido, que tan bien corresponde con la propia vida de Cuba” (Beltrán cit. por Satué, 1995, p. 411).

El comandante Raúl Castro, como ministro de Educación decía que “los trabajadores de la cultura producen conceptos ideológicos, forman opiniones y criterios

estéticos, estimulan tendencias en las costumbres de la población e influyen poderosamente en los niños y en los jóvenes” (Satué, 1995, p. 412).

Sin embargo, debido a la urgencia social y a su gran campo de acción, al Diseño Gráfico cubano se le dificulta y se retrasa la creación de una política de formación profesional (Satué, 1995).

En 1964, Cuba organiza su primer curso básico en la Escuela de Diseño Industrial al mando de Félix Beltrán, quien resulta ser, posteriormente a la Revolución, el único nombre de trascendencia en el campo del Diseño Gráfico (Satué, 1995).

En Argentina, en 1705, bajo la dirección de misioneros europeos surge el libro *La diferencia entre lo temporal y lo eterno*, siendo éste el primer arte gráfico producido en Argentina (Satué, 1995).

En 1801, aparece el primer periódico, con una notable influencia francesa, que incluso es apreciable en la arquitectura de Buenos Aires (Satué, 1995).

A finales del siglo XIX, Argentina goza de estabilidad económica y social, con un significativo auge en la industria. Por lo que se da una gran inmigración, causa por la cual hoy en día, nueve de cada diez argentinos son de origen español o italiano (Satué, 1995).

Con el cambio de siglo, la aspiración argentina por integrarse a las naciones modernas y al desarrollo de actividades artísticas y comunicativas sofisticadas, se materializa con la Primera Exposición Universal de Carteles Comerciales. Sin embargo, algunas causas impiden el desarrollo que estaba por producirse en el país (Satué, 1995).

A pesar de esta situación, surgen los mejores cartelistas argentinos de la historia: Amaldi y Guillard.

En 1958, se fundó el Instituto Torcuato di Tella. La gráfica del Instituto, a cargo de Juan Carlos Distéfano, se ha de convertir en un auténtico “modelo cuya influencia se ha de sentir sobre todo el continente sudamericano” (Blum cit. por Satué, 1995, p. 420).

Durante unos años en la década de los sesentas, se dio en Argentina una éxodo de profesionistas a Europa, lo que impidió una formación de una sólida tendencia del Diseño Gráfico en Argentina (Satué, 1995).

En el campo de diseño de cubiertas e ilustración de libros, gracias a que algunos profesionales europeos emigraron a Argentina después de la Segunda Guerra Mundial, se estableció una base sólida de la que se podía partir. “Tal vez sea la ilustración la especialidad en la que los argentinos han conocido mayor proyección” (Satué, 1995, pp. 423-424).

Aunque hoy en día Argentina es exportadora de diseñadores e ilustradores a todo el mundo. En especial de caricaturistas, como de Quino (creador de las tiras infantiles de Mafalda) que suscitan gran interés en Europa. La figura más relevante es Tomás Maldonado. “Maldonado es un eminente técnico en el campo de la educación, de la tecnología y de la metodología del diseño, como acredita su copiosa bibliografía” (Satué, 1995, p. 424).

La colonización de Brasil, se llevó a cabo por los portugueses, quienes ejercieron tal represión que, por ejemplo, se prohibió toda actividad tipográfica en Brasil hasta 1808, cuando se instaló la primera prensa para impresión. Esta represión ha impedido también el desarrollo económico, industrial y cultural de un país riquísimo (Satué, 1995).

La independencia propiamente dicha empezó hasta 1891.

A pesar de ser un gran productor de café, tabaco y azúcar, Brasil, no logró aprovechar, como Cuba, el Diseño Gráfico como herramienta para la distinción y la comercialización de sus productos (Satué, 1995).

A principios de los años 20, Brasil es capaz de imprimir y producir sus propios libros (Satué, 1995).

En los años 40, se da el primer gran desarrollo industrial y mercantil del país, que coincide con el establecimiento de sucursales de las grandes agencias publicitarias americanas (Satué, 1995).

“Lo cierto es que, si los brasileños aprenden a diseñar anuncios publicitarios en 1940 —y han empezando a imprimir en 1920—, los progresos logrados en tan poco tiempo son extraordinariamente alentadores” (Satué, 1995, p. 427).

Y de repente, en 1962, se inaugura en Río de Janeiro la primera Escuela Superior de Diseño Industrial de América Latina (Satué, 1995).

Los pioneros del Diseño Gráfico brasileño son Aloisio Sergio Magalhães y Alexandre Wollner. Magalhães acumuló tanto prestigio y tanta influencia en las jerarquías militares que estaban a cargo de Brasil, que acabó siendo ministro. Alexandre Wollner estudió en la célebre escuela de Ulm y a su vuelta protagonizó “la única batalla seria librada contra la influencia publicitaria norteamericana” (Bardi cit. por Satué, 1995, p. 429).

Y de ahí los más jóvenes han ido cambiando radical y positivamente el panorama. “Porque han añadido al diseño el ingrediente renovador que cada nueva generación aporta... porque esta vez el modelo a estudiar, imitar, o en su caso, superar... sea la ecléctica y refrescante tendencia de los estudios de diseño norteamericanos, cuya eficacia y calidad se ha comprobado ya en todo el mundo” (Satué, 1995, p. 429).

“Mezclando siempre lo internacional y lo nacional, tanto diseñadores independientes como los publicitarios se esfuerzan en hallar claves lingüísticas propias, originales y autóctonas... Las grandes agencias del país tratan de cimentar su prestigio sobre bases éticas de respeto a la sociedad consumidora, conscientes de su influencia moral” (Satué, 1995, p. 431).

Presente y futuro

En las últimas décadas la comunicación visual y por ende el Diseño Gráfico han vivido un cambio, fundamentalmente debido a los desarrollos tecnológicos. Las tareas del diseñador continúan incrementándose con el incesante progreso de la economía, la industria y la tecnología. Los problemas que se plantean al diseñador son más exigentes y de mayor alcance. “El presente necesita diseñadores capaces de evolucionar y de reflexionar y decidir junto con otros sobre cuestiones intelectuales y sociales” (Müller-Brockmann, 2001, p. 153).

“El futuro del Diseño necesita humanizarse. El Diseño puede y debe hacerlo. Él posee la capacidad dinámica de socialización por medio de los objetos y los mensajes que se relacionan con los individuos. Y la aptitud por *construir y difundir conocimiento*, es decir, cultura.

Si nuestra época se define con estas cuatro ideas

era de la *Comunicación*
economía de la *Información*
cultura de *Servicio*
y sociedad de *Conocimiento*,

entonces, éstos son los cuatro puntos cardinales que han de orientarnos hacia el futuro del Diseño. Y el diseño del Futuro” (Costa, s.f.).

Como se ha explicado a lo largo de este recorrido histórico, el lenguaje visual ha sido utilizado por el hombre con la intención de comunicar un ideal de identidad a lo largo de los siglos. También ha servido como herramienta para difundir el modelo de identidad nacional, como ya hemos visto. Por lo que el diseño gráfico, ha estado involucrado de una u otra forma en el desarrollo de esta identidad. Frente a los cambios sociales, la comunicación visual ha sido una herramienta y un medio muy eficiente, que ha servido para conocer posturas, para informar, para convencer, para desacreditar, etc., como en el caso de la Revolución Rusa, la Revolución Cubana, las Guerras Mundiales, etc. Es por esto, que el desarrollo histórico de la comunicación visual, es un retrato de la realidad de una sociedad, configurado dentro de sí misma. La comunicación visual es reflejo de su cultura, por lo tanto lo es de su identidad.

1.6 La comunicación en el diseño

Sobre este tema, existen muchos autores y teóricos del diseño que han desarrollado sus propios esquemas de comunicación, adaptados a las necesidades del diseñador gráfico. Lo cierto es que todos coinciden, en que una parte fundamental del Diseño Gráfico es su carácter comunicativo. A final de cuentas, ésta disciplina se

encuentra en constante evolución y es ahora que, su carácter comunicativo, está ampliando sus fronteras, sus alcances y su relevancia a nivel social.

Sobre el tema, Joan Costa (2012) escribió un artículo *Cambio de paradigma: la Comunicación Visual* del cual me gustaría retomar algunos puntos.

“En tanto que diseñador, pero también como sociólogo y comunicólogo, no puedo entender las producciones del diseño gráfico como «cosas» (carteles, marcas, webs, embalajes, paneles señaléticos), sino como «hechos sociales», es decir, causas de comunicación... Es aquí donde el Diseño está vivo. Cuando entra en interacción con la gente. Si es verdad que «todo comunica» es porque todo significa... el diseño gráfico ha evolucionado, y hoy es fundamentalmente, comunicación visual. Y así será cada vez más en el futuro, donde la noción de proyecto crecerá para entenderse, más allá de «lo gráfico», a la dimensión visual del ser.” (Costa, J., 2012., *Cambio de paradigma: la Comunicación Visual*)



Primero fue el Grafismo (siglo XV). Después el Diseño gráfico (siglos XVIII-XX). Ahora, la Comunicación visual (siglo XX). Esta última integra las etapas precedentes y abre una nueva dimensión para el diseño.

11. Imagen tomada de Costa, J. (2012)

Con lo anterior, podemos confirmar que el Diseño Gráfico es un ente en movimiento, que evoluciona a la par de la sociedad. Las necesidades del hombre actual, precisan que el carácter comunicativo del diseño se anteponga, de manera decisiva, a su carácter estético. Como bien apunta Frascara (2006) “a veces la preocupación por la originalidad y la belleza ha contribuido al desarrollo de la sofisticación visual y el valor cultural, pero no ha promovido la función comunicacional del diseño, y frecuentemente ha distraído a los diseñadores del propósito fundamental de su trabajo” (p. 31).

Retomando el artículo de Joan Costa. El autor aporta los «12 principios para la Comunicación Visual» de los que destacaré ciertas ideas.

1. “El Diseño se dirige a las personas, a diferentes partes de la sociedad en un contexto cultural dado. Ellas son la razón de ser del diseño...”
2. El Diseño es una actividad *proyectual*. Todo diseño es fruto de un designio. Está hecho para cubrir una función, para solucionar un problema o para mejorar la calidad de vida de la gente. Diseño responsable.
3. Lo que define la idea de *proyecto*, son sus componentes creativas y técnicas, es su potencial de *innovación*. Proyecto e Innovación constituyen la matriz del Diseño...

4. El diseño gráfico es, específicamente, diseño de *comunicación*. Vincula la *información* con la *semiótica*. Los mensajes son sistemas semióticos. Contienen significados, tanto por la vía semántica como por la vía estética.

5. La facultad de transmitir información implica que todo proyecto gráfico o visual, y todo mensaje se refiere a cosas ausentes... significados. Los mensajes son *sistemas de signos* y el visualista opera con ellos y los organiza en formas comunicables portadoras de sentido.

6. Esta condición comunicativa es propia del Lenguaje. De su capacidad por tratar el pasado, del presente y del futuro; de lo real, de lo imaginario y de todo lo que puede ser pensado. Una propiedad específica que solo posee el diseño gráfico...

7. Diseño gráfico es diseño de *comunicación*, es decir, transmisión de información, de significados...

8. El paso del concepto de «diseño gráfico» al de *comunicación visual* es el salto directo con el que superamos nuestra tradicional introversión en “el diseño” (mi oficio, la disciplina...), y en «lo gráfico» (el medio y el lenguaje que utilizo).

9. Asumir la *comunicación* como función esencial del diseño gráfico, es salir fuera de la burbuja profesional para interactuar con las personas y la sociedad, a través del principal canal de percepción, de conocimiento y de recuerdo: el canal *visual*...

10. Esta mutación del diseño que va más allá de los límites del espacio gráfico (hoja de papel y pantalla), abre un inmenso horizonte a la innovación y al desarrollo de la *comunicación*, ya que ella abarca todas las dimensiones de lo *gráfico*, lo *visual* y lo *visualizable*...

11. La última de estas dimensiones es la Esquemática, una faceta de largo recorrido y utilidad que está prácticamente por descubrirse. A través de la creación de modelos, la comunicación visual deviene una herramienta estratégica, incluso para el propio diseñador...

12. Los nuevos campos de la comunicación visual sobrepasan incluso las clásicas colaboraciones del diseño gráfico con la arquitectura, el diseño industrial, la moda, la publicidad y el marketing. La sociedad de *conocimiento* reclama la intervención de la comunicación visual en los grandes ámbitos en desarrollo: las industrias culturales, la difusión de la ciencia, la tecnología, la educación, la cultura ambiental, el entorno urbano, la innovación, el civismo, la responsabilidad social...

... La comunicación visual, no es un movimiento aislado. Es un epifenómeno que avanza paralelamente con la tecnología hacia el futuro. Con la sociedad del conocimiento y de los valores. Con los movimientos sociales interculturales y medioambientales” (Costa, 2012).

Para cerrar este capítulo, podemos concluir que el Diseño Gráfico es, en realidad, un ente sumamente complejo, ya que como hemos visto, va evolucionando junto con la sociedad, al mismo tiempo que la va retratando; sirviendo como medio de expresión, de comunicación, de información, de identificación, etc. Y ahora, con el desarrollo tecnológico y de informaciones, la sociedad rescata la relevancia del diseño y reclama de él una participación; en todas las áreas de nuestra sociedad, como mencionó Joan Costa.

2. Cultura Maya

“Awareness puts us in tune with the elements. This elemental connection is part of being alive... When we connect with them, they inspire us and make us stronger, allowing us to communicate with the world in much subtler ways.”

(Sakyong Mipham, 2012).

2.1. Nacimiento, esplendor y decadencia de la cultura maya

La cultura maya es, sin duda, una de las que atrae más la atención dentro de las culturas prehispánicas; ya sea por su imponente arquitectura, su arte pictórico, su compleja cosmovisión, el desarrollo de sus calendarios, de su numeración, etc. Los mayas fueron una de las culturas prehispánicas que mayor desarrollo alcanzaron.

Ahora, los tesoros mayas comprenden un universo de miles de sitios, la gran mayoría aun sin explorar, y una gran cantidad de edificaciones, esculturas, cerámicas, objetos de lujo, herramientas, etc. Durante muchas décadas, arqueólogos y otros especialistas se han afanado en interpretar y comprender el significado de cada uno de estos vestigios. Gracias a eso, ahora se tiene una visión razonablemente amplia sobre la historia de los antiguos mayas, aunque cabe resaltar, que aun hay mucho por descubrir e investigar. También es importante recordar que toda esta información ha sido interpretada para darle un significado, por lo que el resultado puede variar dependiendo las fuentes. Este punto es más crítico, sobre todo, en la interpretación de la cosmogonía maya.

2.1.1. Entorno

Los datos aún son escasos sobre el poblamiento del área maya. Los primeros indicios de poblamiento datan del 12000 a. C. grupos nómadas de cazadores-recolectores. No hay certeza alguna de que estos primeros grupos sean los ancestros de los mayas que posteriormente ocuparían la región (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

La zona maya se ha visto reducida por múltiples factores, sin embargo continúa siendo un área de gran tamaño, que abarca hoy en día los estados de Yucatán, Quintana Roo, Campeche, Chiapas, Tabasco. El país vecino, Belice, la mayor parte de Guatemala y una parte de Honduras (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

Una característica de este territorio es su enorme diversidad ecológica. Al norte hay planicies y ríos subterráneos. Más al sur, el paisaje se vuelve ondulante; ríos superficiales, lagunas y pantanos. Siguiendo hacia el sur, los ríos se vuelven caudalosos y se alcanza el sistema montañoso de Chiapas-Guatemala, hasta llegar a la planicie costera del Pacífico. “Es sorprendente que en esa diversidad se haya

desarrollado una cultura tan homogénea como la maya, con tan pocas variantes regionales... Esa uniformidad se manifiesta no sólo en aspectos de la cultura material, como la temática de sus obras escultóricas, la decoración de su cerámica policroma y los estilos arquitectónicos, sino también en sus mitos y en su patrón de asentamiento. Los textos mayas sobre la creación de los seres humanos dan fe de esa uniformidad, así como de la gran profundidad histórica de las ideas que lo mayas tenían de sí mismos” (Nalda, *Arqueología Mexicana*, octubre 2003 p. 6).



12. Mapa de zonas ambientales del mundo maya

2.1.1.1. Preclásico 2 000 a. C. - 250 d. C.

Los vestigios arqueológicos son muy escasos hasta el preclásico temprano (2000 - 1000 a. C.) Se reducen a restos de cerámica relativamente elaborada. No es posible establecer, por la escasa información, si esos primeros asentamientos son los antecesores directos de los pobladores de las siguientes épocas.

La cultura maya, comienza a configurarse en el preclásico medio (1000 - 350 a. C.) En Nakbé (Guatemala) se encuentra un juego de pelota de finales del preclásico medio (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

En el preclásico tardío (350 a. C. - 250 d. C.) es la época en la que se establecen y se consolidan las cualidades que posteriormente caracterizarán a las ciudades-Estado del periodo clásico. Se edifican los primeros observatorios astronómicos y las primeras construcciones con bóveda en saledizo; la arquitectura monumental. Este nuevo desarrollo es consecuencia de un notable incremento demográfico, de una jerarquización social y del desarrollo en las técnicas agrícolas, que en combinación con un perfeccionamiento en las técnicas de construcción, permitieron levantar grandes conjuntos arquitectónicos.

El final de este periodo está marcado por la caída y el abandono de los grandes centros que habían dominado la escena política de la época. Como El Mirador (Guatemala) una de las ciudades más importante del periodo con un gran número de construcciones monumentales; una con más de 70 m de altura (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

2.1.1.2. Clásico 250 d. C. – 1000 d. C.

De la caída de los grandes centros del preclásico, surgen las ciudades de Tikal (Guatemala) y Calakmul (Campeche). Ciudades de gran tamaño, con una compleja estructura política.

La escritura jeroglífica y el sistema de registro calendárico, llamado de cuenta larga, estaban plenamente conformados, y sirvieron como herramientas de legitimación para el grupo gobernante. En las cerámicas y en las estelas, se plasmaron jeroglíficos que dan cuenta de temas como ceremonias propiciatorias, entronizaciones, etc.

Se ha discutido acerca de si habría muchas organizaciones políticas pequeñas e independientes o si sólo se trataba de unos cuantos centros importantes que crearon estados regionales. Lo cierto es que ningún centro maya dominó toda el área durante mucho tiempo.

Otra gran ciudad de la época fue Copán (Honduras) que mantuvo nexos con Teotihuacán, tal vez por subordinación política o por relaciones comerciales (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

El clásico tardío (600-800 d. C.) fue la época de mayor esplendor para los mayas y, paradójicamente, la que condujo al declive de gran parte de los centros de las Tierras Bajas del Sur. Grandes ciudades como Tikal (Guatemala), Calakmul (Campeche), Palenque (Chiapas), Yaxchilán (Chiapas-Guatemala) y Dzibanché (Quintana Roo) tuvieron su mayor apogeo en este periodo. Gracias a un notable incremento demográfico, tuvo lugar un auge constructivo sin precedentes, grandes edificaciones públicas con ricas y complejas decoraciones, ubicadas alrededor de grandes plazas.

A finales del siglo IX, Tikal (Guatemala) entró en una crisis de la cual no pudo recuperarse y la ciudad fue abandonada casi en su totalidad. Lo mismo había ocurrido antes con Palenque (Chiapas), Yaxchilán (Chiapas-Guatemala), Copán (Honduras) y Caracol (Belice). El fenómeno es conocido como el «colapso» del clásico maya de las Tierras Bajas. Este colapso, significó el declive y el abandono masivo de los grandes centros, la desaparición de las dinastías reinantes y el término de prácticas como el registro de fechas en el sistema de la cuenta larga.

En cambio la región Puuc (Yucatán), Río Bec (Campeche) y Chenes (Campeche) tuvieron un auge importante, que podría estar asociado a la migración desde las ciudades abandonadas.

Lamanai (Belice) fue un lejano centro que desde esta época hasta la Colonia, se mantuvo sin cambios demográficos significativos (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

2.1.1.3. Posclásico 1000 – 1550 d. C.

Tras el colapso de los centros de las Tierras Bajas del Sur, se produce un renacimiento cultural en la costa del Caribe y un impresionante desarrollo en el centro y norte de la península de Yucatán.

Los focos culturales establecidos desde la primera mitad del clásico tardío (600-700 d. C.) alcanzaron en estas regiones un máximo desarrollo a finales del clásico y principios del posclásico (900-1000 d. C.). Tal es el caso de Uxmal (Yucatán), que pasó de ser un sitio entre tantos del Puuc, a convertirse en el centro hegemónico de la región. Paralelamente, Chichén Itzá iba cobrando, más y más importancia, hasta que llegó a sustituirlo como centro hegemónico regional. Chichén Itzá tuvo sus primeros pasos en el siglo IX, pero fue hasta el siglo X cuando consolidó su liderazgo en las Tierras Bajas de Norte, que retuvo por dos siglos de 1000 a 1200 d. C. fecha de su abandono (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

En el posclásico tardío (1200-1550 d. C.), la caída de Chichén Itzá provocó un reacomodo en la situación política de la península. Mayapán (Yucatán) fue el principal centro de la región, hasta 1441 d. C., año en el que fue abandonada, casi un siglo antes de la llegada española a la península de Yucatán.

Desde el abandono de los grandes centros del sur, hasta la aparición de los grandes centros del norte, la organización social tuvo un importante cambio, tornándose mucho más compleja; cuando los españoles llegaron a la península encontraron el territorio dividido en provincias nombradas por los mayas, *k'uuchkabal* en donde había un gobernante supremo (*jalach winik*). En la época de Chichen Itzá y Mayapán había otra forma de organización, conocida como *mul tepal*, que consistía en una alianza entre entidades políticas, relativamente autónomas, su sede era rotativa aunque normalmente se ubicaba en la población de mayor tamaño o mayor peso político.

En la costa oriental, tuvo su apogeo Tulum (Quintana Roo), una ciudad fortificada con un avanzado sistema comercial marítimo.

De las Tierras Altas de Chiapas y Guatemala, proceden documentos importantes para el estudio de la cultura maya, como el *Popol Vuh* (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

2.1.1.4. Conquista y evangelización 1540 – 1697 d. C.

Las costas de la península de Yucatán fueron las primeras tierras mexicanas pisadas por los exploradores españoles. Desde el encuentro que tuvo Cristóbal Colón con navegantes mayas cerca de la costa de Honduras en 1502, hubo varios encuentros casuales entre pobladores mayas y españoles. Hasta que dio comienzo la conquista de la península en 1527 bajo el mando de Francisco de Montejo. Antes en 1523, Pedro de Alvarado, había emprendido la conquista en Guatemala y por esas mismas épocas, Diego de Mazariegos había incursionado por los Altos de Chiapas.

Para que los españoles dominaran totalmente la región habrían de transcurrir casi dos siglos, desde el encuentro de Colón con los navegantes mayas. En 1697 fue sometido Kanek' gobernante de Tayasal (Guatemala) que fue el último poblado maya en ser conquistado (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

Durante la conquista española, además de las acciones militares, se emprendió una intensa labor de evangelización. En una primera etapa, entre 1540 y 1600, los dominicos ocuparon de las poblaciones de los Altos de Chiapas y Guatemala y los franciscanos se hicieron cargo principalmente de la península. La distribución de estas primeras fundaciones, refleja la distribución de la población al momento de la conquista (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

2.2. La arquitectura, la escultura y la pintura

En el caso de la arquitectura “se puede afirmar que en la mayor parte de los monumentos mayas había un doble propósito: por un lado, servían como centro de reunión para actividades específicas y, por otro, representaban, en la forma, ordenamiento y contenido simbólico de sus fachadas esculpidas, un importante mensaje cosmogónico” (*Arqueología Mexicana*, junio 2012, p. 19).

La arquitectura maya abarca desde simples cuartos sobre plataformas, hasta grandes pirámides escalonadas, pasando por pequeños templos. Los edificios, al igual que las subestructuras, están compuestos por elementos ordenados bajo un conjunto de normas bien establecidas. En general, el modelo constructivo constaba de una base, un paramento inferior y otro superior, los detalles y las proporciones de cada elemento se planeaban y ensamblaban para lograr un conjunto armónico. Los cuartos generalmente son pequeños y los techos están formados por arcos falsos, rasgo distintivo de la arquitectura maya.

Comúnmente las estructuras formaban parte de complejos: cuadrángulos, grupos de templos o ciudadelas.

Generalmente, las ciudades mayas son la suma de múltiples complejos cívico-ceremoniales de arquitectura monumental, conectados entre sí por anchas avenidas. Alrededor de estos grandes complejos, a distancias variables se distribuían las casas de la población en general, en la mayoría de casos, las fachadas y los patios estaban orientados hacia los puntos cardinales. En torno a las casas, había huertos, en donde se cultivaban hortalizas, plantas medicinales y árboles frutales, también se criaban animales domésticos. Más allá del área construida había grandes extensiones dedicadas al cultivo de maíz, frijol, etc. “El patrón de asentamiento maya es producto de una forma de organización espacial propia, una alternativa para dar sentido social y político a grandes conglomerados” (*Arqueología Mexicana*, junio 2012, p. 30).

Casi toda la arquitectura monumental contenía motivos decorativos; labrados, pintados o ambos, tanto en el exterior como en el interior.

Los estilos arquitectónicos de los mayas se clasifican de la siguiente forma, según la revista *Arqueología Mexicana*. (Imágenes y textos tomados de *Arqueología Mexicana*, junio 2012, pp. 19-20)

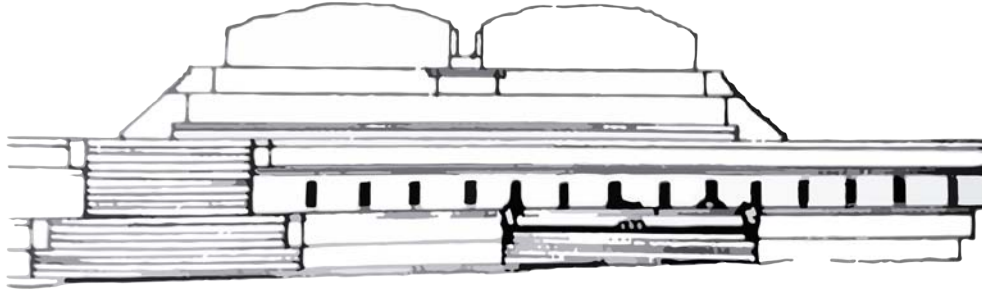
Arquitectura estilo Planicie Nororiental



Pirámides templo con simetría radial. Columnas serpentinatas, rampas con serpientes emplumadas, figuras de Chac Mool.

13. Arquitectura estilo Planicies Nororientales Chichen Itzá, Yucatán

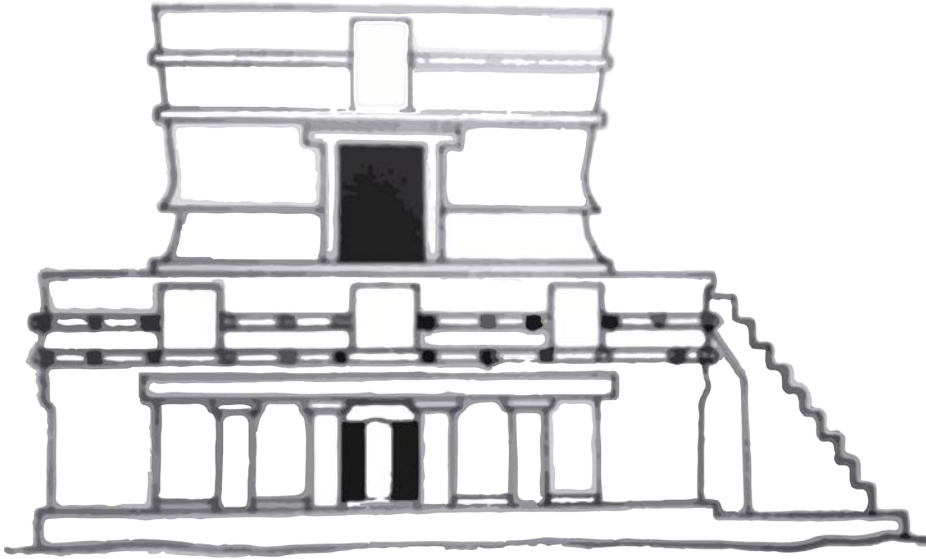
Arquitectura estilo Sudoriental



14. Arquitectura estilo Sudoriental Copán, Honduras

La cantidad y calidad de monumentos labrados y con inscripciones jeroglíficas son su principal característica.

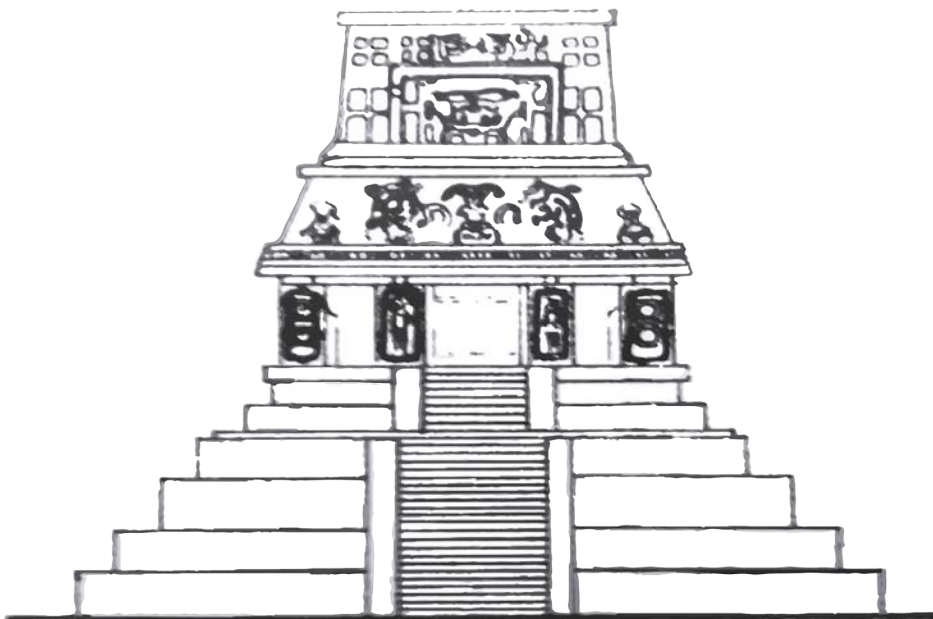
Arquitectura estilo Costa Oriental



15. Arquitectura estilo Costa Oriental Tulum, Quintana Roo

Edificadas entre 1400 y 1550 d. C. Pequeñas construcciones de techo plano, comúnmente con nichos verticales que muestran la efigie de algunos dioses en estuco.

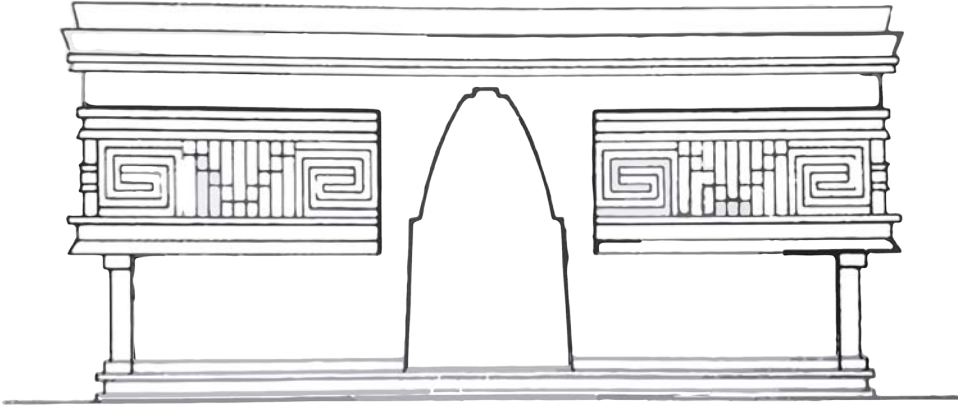
Arquitectura estilo Noroccidental



16. Arquitectura estilo Noroccidental Palenque, Chiapas

Énfasis a la escala humana, el uso de la escultura de estuco y piedra labrada. Edificios pequeños tipo templo. Construidos sobre pirámides de altura media.

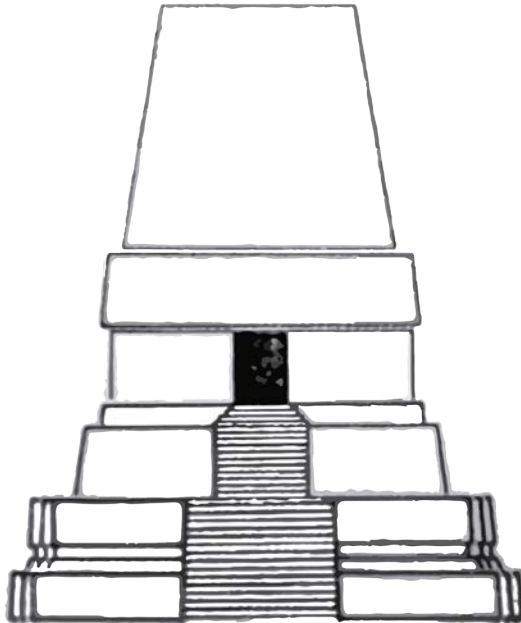
Arquitectura estilo Puuc



17. Arquitectura estilo Puuc Labná, Yucatán

Estilo Puuc temprano: Paredes de bloques cincelados y arcos falsos, aplandadas con gruesas capas de estuco, utilizadas también para dar relieve. Estilo tardío: Paramentos inferiores rara vez decorados, los superiores elaborados con esculturas geométricas.

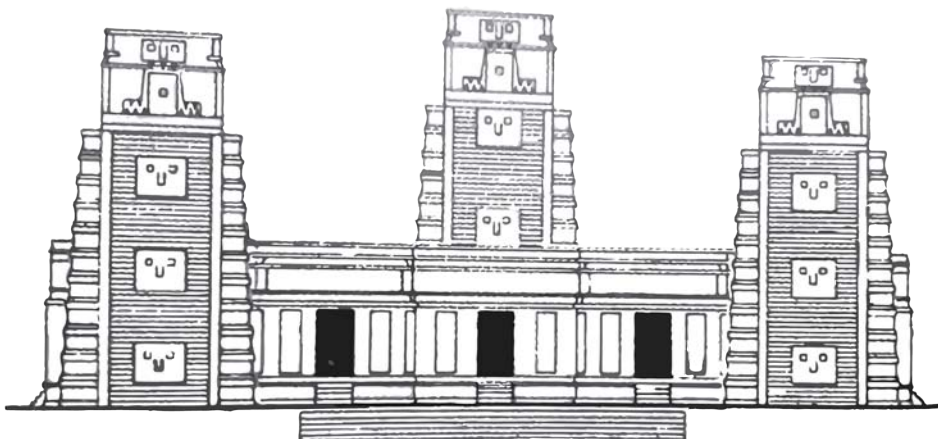
Arquitectura estilo Petén Central



18. Arquitectura estilo Patén Central Tikal, Guatemala

Templos que yerguen sobre pirámides con pendiente pronunciada. Cuartos angostos con techos bajos de arco falso, paramentos inferiores sin adorno y fachadas altas.

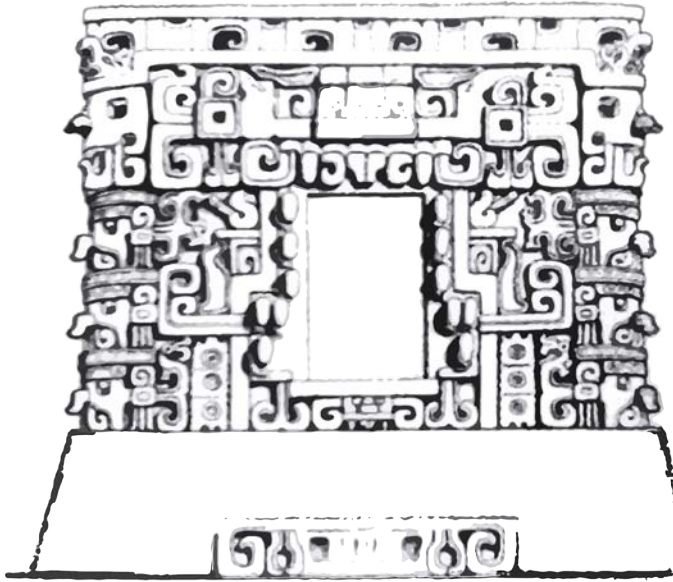
Arquitectura estilo Río Bec



19. Arquitectura estilo Río Bec Xpuhil, Campeche

Notables complejos de torres gemelas, se colocaban simétricamente alrededor de cuartos centrales sobre edificios de un piso.

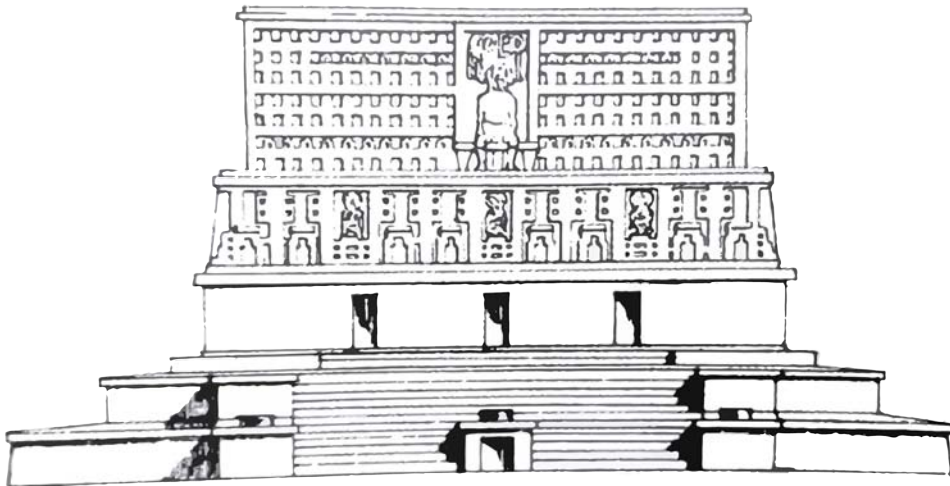
Arquitectura estilo Chenes



20. Arquitectura estilo Chenes Dzibilnocac, Campeche

Edificios con fachadas en tres partes. Amplio uso de máscaras zoomorfas alrededor de las puertas y las fachadas superiores.

Arquitectura estilo Usumacinta



21. Arquitectura estilo Usumacinta Yaxchilán, Chiapas

Edificios tipo templo, erigidos sobre laderas o sobre elevaciones naturales, y no sobre pirámides.

Por otro lado, también dentro de la arquitectura maya se encuentran las estructuras menores de arquitectura doméstica.

“Las casas habitación resultan de primera importancia para comprender los modos en que se organizaban y funcionaban las comunidades prehispánicas. En el Área Maya, el interés por explicar lo cotidiano y, de ahí, por explorar las casa habitación ha recibido un gran impulso en los últimos 20 años, lo cual ha permitido un mejor conocimiento sobre la vida económica y social de los antiguos mayas” (Nalda y Balanzario, *Arqueología Mexicana*, nov-dic 1997, p. 6).

En general los mayas antiguos debieron de haber vivido en conjuntos habitacionales de una sola familia nuclear (pareja con hijos) o bien, conformadas de varias familias nucleares. Estas últimas, habitaban en casas individuales compuestas de

varias construcciones dispuestas alrededor de un patio. Entre casas vecinas había un área sin construcción, y conforme se alejaba del centro cívico religioso, el espacio iba aumentando. Este espacio, muy probablemente, era utilizado como un pequeño huerto.

Los vestigios arqueológicos que se observan actualmente corresponden a restos de cuartos en donde la gente dormía. Son cuartos estrechos, normalmente con un solo acceso, sin ventanas, mal iluminados y mal ventilados. Es por esto que se piensa que la gente trabajaba afuera de estos espacios, alrededor del patio, y utilizaban los cuartos solo para dormir (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

En el caso de la escultura, al igual que la arquitectura, fue utilizada por los mayas como medio para honrar a sus dioses, también para registrar eventos significativos. Y algo muy importante, que atañe a esta investigación, es la función de la escultura como medio para difundir entre la población información que proporcione cohesión a la sociedad. Fue uno de los medios más útiles en este sentido, ya que podían colocarse en lugares públicos y ser incluso, objetos de ceremonias. El repertorio escultórico maya es notablemente amplio; desde pequeñas estatuas, hasta enormes monolitos, esculturas independientes como altares y estelas y algunas otras que formaban parte de la decoración de los edificios como dinteles, mosaicos y cresterías.

“La intención principal de la escultura era transmitir un mensaje determinado y que éste debía de ajustarse al sistema de creencias mayas y responder a un código claramente establecido” (*Arqueología Mexicana*, junio 2012, p. 46). Es por esto que el escultor debía ser alguien instruido en las costumbres y en la cosmovisión de la cultura maya.

En el caso de la pintura, las expresiones pictóricas mayas se encuentran entre los mejores ejemplos de su género en la época prehispánica; por sus innegables cualidades estéticas, por el uso de las diferentes técnicas, alcanzando gran maestría, y principalmente por ser una vía de estudio de muchos aspectos de la cultura maya.

Al igual que la arquitectura y la escultura, la pintura maya contiene elementos que nos permiten conocer su compleja visión del mundo, sus ritos y sus calendarios.

Gran parte de la evidencia que se tiene de las expresiones pictóricas se encuentra en tres soportes: la pintura mural, códices y vasijas pintadas de cerámica. En ellos se encuentran elocuentes escenas, frecuentemente acompañadas de textos jeroglíficos.

Las pinturas murales más famosas por su extraordinario estado de conservación, se encuentran en Bonampak (Chiapas). Actualmente en las grandes ciudades mayas predomina el tono de la piedra desnuda. Sin embargo, en su momento debieron estar totalmente pintadas, tanto en los interiores como en los exteriores. Hoy en día, se pueden apreciar en Calakmul (Campeche) y en la propia Bonampak (Chiapas), complejos y largos murales. Desgraciadamente en la actualidad, gran parte de las pinturas murales se ha perdido, ya que fueron creados sobre paredes

recubiertas de estuco que en su mayoría no pudieron resistir el paso de los siglos. (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

Existe evidencia que muestra que los códices eran utilizados desde las épocas antiguas, de cuando los mayas producían una enorme cantidad de textos jeroglíficos. Los que han sobrevivido de aquellas épocas, se encuentran en monumentos de piedra y cerámica, principalmente. Ahora sólo se conservan tres ejemplos de códices mayas. Elaborados en el posclásico tardío (1200 - 1550 d. C.), contienen su cosmovisión, su estructura calendárica, los distintos dioses y sus rituales asociados. “Eran considerados objetos sagrados, tanto por su contenido como por el uso que se les daba; estaban destinados a guiar a los sacerdotes, y con ellos a pueblos enteros a lo largo del tiempo” (*Arqueología Mexicana*, octubre 2003, p. 45). Dresde, París y Madrid, son los tres códices mayas que se conocen, todos nombrados por la ciudad en la que se encuentran actualmente, han sido de suma importancia para la investigación de su estructura religiosa, la comprensión del sistema de cómputo del tiempo, para desciframiento de su escritura, entre otras muchas cosas (*Arqueología Mexicana*, junio 2012).

Sin embargo, es en la cerámica, en donde sí ha sobrevivido gran evidencia de la riqueza pictórica maya. En donde, de igual manera, se pueden entrever algunos rasgos de la nobleza maya, detalles de la historia y la religión. La particularidad de la cerámica maya, radica “en el gran pulimiento de las superficies, la amplia gama de colores y su exquisito terminado de acuarela”. (Reents-Budet, *Arqueología Mexicana*, nov-dic 1997, p. 21)

Para concluir este apartado, es de vital importancia, resaltar la capacidad, talento y conocimiento, de los artistas mayas. Que proyectaron, edificaron, esculpieron y pintaron; su cosmovisión, sus rituales, sus calendarios, los sucesos trascendentes, su día a día, y mucho más. Todo con la intención de informar y configurar su cultura, su identidad y su pueblo.

“Los artistas del clásico maya supieron, con una extraordinaria sensibilidad, unir las representaciones pictóricas y la escritura jeroglífica para crear complejas composiciones en cerámica en las que es evidente su dominio de la cosmogonía y la historia de su pueblo; esas obras se sitúan, por pleno derecho, entre las mejores del mundo.” (Reents-Budet, *Arqueología Mexicana*, nov-dic 1997, p. 20)

2.3. La lengua y la escritura

La lengua maya, es prueba de la resistencia que los mayas presentaron a las costumbres impuestas; desde la conquista española, hasta nuestros días.

El apego de los mayas a su propia lengua y la premisa de que la lengua y la cultura van de la mano, son las bases para que Thompson, en su libro *Historia y Religión de los mayas* (1975) afirme que “la cultura maya no murió con la conquista española, y aún persiste” (p. 3). Sin embargo, en los últimos años, esta llamada «cultura» nombrada por Thompson, se ha ido fundiendo con un materialismo tecnológico,

lo que ha devenido en la pérdida de las antiguas costumbres y en un futuro, tal vez, en la pérdida del antiguo lenguaje, así como la espiritualidad maya y por ende en la pérdida de su cosmogonía.

Actualmente se conocen 15 dialectos mayas principales; dos más se extinguieron no hace mucho tiempo. Algunos tienen subdivisiones que se mezclan entre sí. “Con buen fundamento podríamos hablar de dos idiomas mayas: uno de las tierras altas y otro de las tierras bajas. Las demás formas podrían clasificarse como dialectos” (Thompson, 1984, p. 43).

En la actualidad, el estudio de la lengua maya representa una fuente de información fundamental para las investigaciones que se llevan a cabo sobre dicha cultura. Que junto con los textos jeroglíficos, las transcripciones de los tiempos de la Colonia, las aportaciones de los descendientes actuales de los antiguos mayas, aunado con la información que proporciona la arqueología, es lo que nos permite conocer un cuadro real de la vida maya.

Por otro lado, la escritura maya, como anteriormente comentamos, es sin duda una de las fuentes más importantes de información sobre la cultura. Se puede encontrar plasmada sobre cerámica, hasta esculpida en piedra en las grandes edificaciones mayas.

La escritura maya, al igual que la de la mayor parte de las culturas mesoamericanas, está expresada, en su mayoría, en forma de escritura pictórica; glifos. Sin embargo los jeroglíficos mayas son mucho más numerosos y mucho más complejos que los de cualquier cultura prehispánica. Los jeroglíficos mayas se encontraban esculpidos en estelas de piedra, altares, marcadores y anillos en las canchas del juego de pelota, escaleras, paneles, paredes de edificios, en dinteles de piedra o madera. De igual forma, fueron modelados en estuco; grabados en ornamentos personales, de jade o concha; pintados en vasijas, sobre murales y sobre papel, en los códices (Thompson, 1975).

Sin embargo, la escritura jeroglífica maya, resulta sumamente compleja. Por ejemplo, el uso de la escritura en *rebus* (aquella en que para expresar, la palabra «soldados» se dibuja un sol y unos dados) no es muy común antes de la llegada de los españoles, sin embargo sí se utilizó. Un ejemplo del viejo estilo de la escritura en rebus es el signo maya para “cuenta”. En yucateco la palabra *xoc* significa «contar» y al mismo tiempo era el nombre de un pez mítico que moraba en el cielo y al cual se rendía culto. Entonces los mayas con la dificultad de expresar la idea abstracta de «cuenta» acudieron a la escritura en rebus y usaron la cabeza del pez *xoc* como glifo para *xoc* en su significado de «cuenta». Los glifos ideográficos fueron utilizados por los mayas en forma extensiva; siguiendo con el ejemplo anterior, como la cabeza del pez *xoc* no era fácil de tallar y se podía confundir con la cabeza de algún otro pez o de algún otro animal, los mayas sustituyeron la figuración de la cabeza del pez *xoc* por un ideograma, el símbolo del agua, evidentemente, la idea del agua como medio en el que viven los peces recuerda al pez *xoc*. Sin embargo, el símbolo para el agua era una cuenta de jade, ya que, tanto el agua como el jade

son considerados objetos preciosos de color verde. De esta forma, el jade igual al agua, ésta igual al pez *xoc* y éste, a su vez, igual a «contar». El sistema era extremadamente complejo. “Es necesario tener idea de los procesos del pensamiento maya para poder comprender sus glifos” (Thompson, 1975 p. 229). Un rasgo notable es que muchos glifos, sobretudo los calendáricos, tenían dos formas completamente diferentes y las podían usar indistintamente; una es una forma de cabeza; la otra es una forma simbólica o ideográfica, generalmente algún atributo o elemento convencionalizado (Thompson, 1975).

Casi todos los glifos están compuestos de; un elemento principal al cual se le agregan varios afijos (son preposiciones o adverbios que sirven para modificar el significado). Un prefijo puede estar al lado izquierdo o sobre el elemento principal y el sufijo puede estar a la derecha o debajo del elemento principal. El factor decisivo sobre la colocación del sufijo o del prefijo era de naturaleza artística; la realización de una mejor sintaxis entre el espacio y los elementos (Thompson, 1975).

Pero la escritura maya es tan fluida que un afijo puede cambiar su lugar con el elemento principal, o puede volverse “infijo”, esto es, que ese afijo puede omitirse, pero se agrega su característica más sobresaliente como un detalle al interior del glifo principal. De manera similar, dos glifos pueden fundirse en uno, combinando los elementos esenciales de ambos hasta formar un glifo nuevo (Thompson, 1975).

Por todo lo anterior, que es solo una pequeña muestra, podemos concluir que la naturaleza de los glifos mayas es sumamente compleja, por lo tanto su lectura también lo es.

La mayor parte de los glifos están aún sin descifrar. Lo más cercano a una clave para su desciframiento es la información que sobre los glifos del calendario dejó el obispo Landa (Thompson, 1975). Esto lo escribió Thompson hace ya algunos años. Lo cierto es que actualmente, los estudios de Yuri Knorozov han resultado fundamentales para los epigrafistas, ya que ahora el número de glifos descifrados ha aumentado y se espera que siga aumentando.

La escritura maya alcanzó un desarrollo inigualado en Mesoamérica: entronizaciones, y ceremonias propiciatorias son los principales temas registrados. Los mayas usaron la escritura —comúnmente llevada por lo escribanos al nivel de obra de arte— para representar su historia, su forma de ver el mundo y su tipo de vida. “Colocaron la palabra escrita en el centro de su cultura, como un medio para comunicar sus ideales políticos y religiosos” (*Arqueología Mexicana*, octubre 2003, p. 45).

2.4. Religión y cosmogonía

“Para comprender a un pueblo es necesario comprender su religión. «El entendimiento es el comienzo de la sabiduría»” (Thompson, 1975, p. 202).

Consideraciones generales

La imagen que se formaron los mayas de su cosmogonía, queda reflejada en tes-

timonios y en distintas fuentes; como los monumentos y murales, principalmente del periodo clásico, los tres libros jeroglíficos supervivientes, los códices de Dresde, Madrid y París, los documentos escritos por indígenas o cronistas durante el período Colonial y en épocas posteriores, los libros de *Chilam Balam*, *Ritual de los Bacabs*, *Popol Wuj*, la contribución de los escritores españoles, principalmente del obispo Diego de Landa *Relación con las cosas de Yucatán*. Y en las investigaciones etnológicas en comunidades de Tierras Altas y Bajas de la zona maya.

Las diferentes procedencias, espacial y temporalmente, de las fuentes y testimonios anteriormente señaladas, como bien apunta León-Portilla (1986)

“explica ya las variantes que habían de encontrarse en la que genéricamente estamos designando como imagen maya del universo espacial. Mas a pesar de los elementos distintos que denotan influencias externas o diferentes maneras de evolución en algunos grupos de la misma cultura... hay también una especie de común denominador en la simbología y en los rasgos características de lo que fue el núcleo de su visión universal espacial” (p. 65).

Thompson (1984) lo llama “estructura cosmológica general” (p. 308). Cabe recalcar que ambos autores coinciden en que existen diferencias en las concepciones religiosas en las distintas regiones de la cultura maya. “Peligrosa ingenuidad sería presuponer que fueron una e idéntica la visión del mundo y las concepciones religiosas de quienes vivieron en las distintas áreas y en los distintos periodos que abarca la que genéricamente se conoce como «cultura maya»” (León-Portilla, 1986, p. 13).

Debido a la supresión de buena parte de la cultura y la religión maya por los españoles, y al interesante hecho de que los mayas aceptaron el cristianismo, de una forma peculiar; no lo hicieron para reemplazar a sus dioses, sino que poco a poco, se fueron entrelazando una y otra religión hasta formar una mezcla según sus propias ideas. Resulta sumamente complicada la interpretación de toda la información recopilada. Lo que también se presta a un sin fin de interpretaciones correspondientes a un sin fin de autores. Sobre esta dificultad, Thompson (1975) agrega “las oscuridades que rodean buena parte de la mitología maya y las dificultades que presenta la traducción de los escritos alegóricos cuando uno no está seguro del desarrollo del relato” (p. 341).

Nociones cosmogónicas

Los mayas concebían al mundo como un bloque plano cuadrado, con los cielos arriba y los mundos inferiores abajo (Thompson, 1975).

La existencia de un cielo dividido en trece niveles. En su disposición física esos niveles pueden haber sido concebidos como compartimentos, uno encima de otro, o bien como “escalones de los cuales seis ascendían por el lado este, seis descendían por el oeste y habría un séptimo, que quedaría en la cima central” (Thompson, 1984, p. 308).

El cielo estaba sostenido por cuatro dioses, los Bacabes, quienes estaban colocados en los cuatro lados del mundo. En la religión maya, hay una asociación de gran importancia; los colores con las direcciones cardinales, el rojo es el color del Este, el blanco del Norte, el negro del Oeste, el amarillo del Sur, y un quinto color, el verde, corresponde al centro. Por lo tanto, el Bacab rojo estaba al Este, el Bacab blanco al Norte, el Bacab negro al Oeste y el Bacab amarillo al Sur (Thompson, 1984). El oriente es siempre la dirección más importante para los mayas. Por lo general en los mapas antiguos, el Este está siempre arriba (Thompson, 1975).

En cada lado del mundo, también había una ceiba sagrada, *yaxché*, que al igual que los Bacabes, estaban asociadas con los colores del mundo. En cada árbol, a su vez, hay un ave del color correspondiente (Thompson, 1984).

En el centro de la tierra una gigantesca ceiba se erguía, sus raíces penetran en el mundo inferior y su tronco y ramas atraviesan las diferentes capas de los cielos (Thompson, 1975).

“Casi es seguro creer que los mayas... creían que el mundo descansaba sobre el tórax de un enorme caimán o lagarto, y que éste, a su vez, flotaba sobre una vasta laguna. Personalmente, yo me inclino a creer que puede haber habido cuatro de estos monstruos terrestres, a cada uno de los cuales le estaba asignada una de las direcciones del mundo, y cada uno ostentando características particulares” (Thompson, 1984, p. 309).

La existencia de nueve inframundos, uno debajo del otro, o de modo semejante al cielo, en forma de gradas; en donde cuatro escalones bajaban desde el horizonte occidental hasta el mundo inferior, un quinto escalón, y otros cuatro escalones más subían hasta el horizonte oriental (Thompson, 1975).

Con respecto a las trece capas del cielo y a las nueve del inframundo, en realidad según Thompson, había sólo siete capas celestiales y cinco infernales y el sol seguía este romboide escalonado en su diario viaje por el cielo, hasta su nocturno recorrido del mundo inferior, para luego volver con el alba a su punto de partida, y así poder seguir con el ciclo de los días (Thompson, 1975).

Existe un antagonismo entre el inframundo y el cielo; se producen combates entre los trece dioses y los nueve dioses, que personifican esas abstracciones. El cielo, con sus poderes y personificaciones representa la bondad que inspira confianza y rectitud; el inframundo, con sus relaciones con la muerte, representa las potencias del mal, las tinieblas, cubiertas de seres temibles que salen de ellas para hacer daño al hombre (Thompson, 1975).

Otras consideraciones de la religión maya

“Sería una burda exageración decir que hubo dos religiones mayas —una de los que mandaban y otra de los campesinos— pero sí hubo diferencias muy importantes de actitudes y creencias entre los dos grupos... Tenemos mucha información

acerca de la de los campesinos porque sobrevivieron bastante durante el período Colonial y aún continúan en nuestros días. En cambio, las creencias y prácticas de la clase dominante murieron cuando ésta cesó de pensar como maya... Los franciscanos... se encargaron de educar a los hijos de los antiguos nobles y sacerdotes... Por consiguiente, la información acerca de los cultos de las clases superiores... es escasa” (Thompson, 1975, pp. 13-14).

“El maya es animista de todo corazón, o sea cree que toda la creación es viva y activa. Árboles, piedras y plantas son seres animados que le ayudan o se le oponen. La tierra y los cultivos son seres vivos y debe propiciárseles” (Thompson, 1975, p. 208).

“En todos los mitos de la creación propios de Mesoamérica, el punto culminante no es la aparición del hombre, sino el momento de la aurora... Los mayas no colocaban al hombre como criatura muy diferente del resto de los otros seres vivientes, como lo hacemos nosotros, sino que tenían y aún tienen hoy día un profundo sentido de la posición de este ser en el contexto general de la Creación” (Thompson, 1984, p. 330).

En la cultura maya, la religión y sus los ritos, se relacionaban principalmente con el mantenimiento del orden del cosmos, la fertilidad y el bienestar general. Prácticamente todos los asuntos de la sociedad, incluidos los acontecimientos cotidianos; nacimientos, matrimonios y muertes, “se encontraban inmersos en una compleja estructura de creencias que dictaba pautas de comportamiento y que explicaba y justificaba la naturaleza del mundo. Con base en los conceptos religiosos se establecieron los calendarios, se justificaba el papel de los gobernantes y se planeaba los ciclos de producción agrícola... Para ello se realizaba un amplio y variado conjunto de ritos, efectuados por reyes y sacerdotes, que incluían danzas, sacrificios, autosacrificios, encuentros de juego de pelota, etc.” (*Arqueología Mexicana*, octubre 2003, p. 53).

A continuación, se presentan los resultados de la tesis que expone León-Portilla (1986). Teoría que personalmente me parece extraordinaria.

“Ciertamente es que el universo de los mayas está poblado de rostros de dioses que son fuerzas que actúan por los rumbos de colores y en las regiones celestes e infernales. Pero a diferencia de cualquier forma de animismo, el pensamiento maya ha descubierto las medidas de los ciclos que con un orden intrínseco rigen el acontecer universal. Las fuerzas divinas ni son indeterminadas ni oscuras, su actuación puede proveerse por medio de observaciones y cálculos. Como en el caso de ninguna otra cultura, los sacerdotes y sabios hacen de los cálculos del tiempo fórmulas de rito y adoración... La vida entera de los mayas se presenta así orientada por un patrón cultural manifiesto en el conjunto de sus instituciones relacionadas esencialmente con el tema del tiempo... Idea maya de *K'in*, tiempo divino, que asimismo permea el universo y, a través de sus ciclos, gobierna el acontecer de las cosas... El hombre maya se esfuerza por acercarse a *K'in* y descubrir sus alternancias y secuencias para situarse en el mundo y adaptar su vida al rito de los influjos del tiempo... El arte y la ciencia maya de medir el tiempo, originadas probablemente desde antes de los comienzos del horizonte clásico, extraordinariamente desarrollado a lo largo de éste y con atenuada vigencia hasta los últimos vestigios de calendarios mayences todavía en uso en comunidades aisladas, integran un patrón cultural,

apoyo de muchas instituciones. En él encuentran su norma la economía de la vida cotidiana, el saber astrológico, los ciclos de fiestas con sus ritos y sacrificios, el culto a los dioses, el meollo de la simbología presente en el arte, y por encima de todo la cronovisión de los sabios, la concepción integral de un universo en que lo espacial, lo viviente y lo humano derivan su ser de la atmósfera siempre cambiante de K'inh, el tiempo cíclico, suma de rostros de la divinidad... K'inh no tiene límites pero sí recurrencias, variaciones y conjunciones de fuerzas, momentos de completamiento y de relevo de quienes traen consigo su carga. Esta es la realidad primordial, una y múltiple a la vez, presente a través de las edades cósmicas en los cuatro rumbos y en el centro, en los pisos celestes y en los planos inferiores... Así concibió sus mitos, creó símbolos, se valió del cero, inventó nuevos cómputos, afinó fórmulas de ajuste y corrección. Llegó a ser adorador de la realidad primordial, omnipresente y sin límites. Ponerse a tono con ella era el mayor interés de su vida. La sabiduría de sus sacerdotes y sabios precisamente lo llevaba a entrever su lugar en la tierra, a atisbar el misterio y a continuar siempre en busca del ritmo divino del universo”. (León-Portilla, 1986, pp. 106-110)

2.4.1 Mitos de la creación

Sobre este punto Thompson (1975) apunta lo siguiente “el material está muy disperso y en algunos casos es de acceso difícil, y es evidente que lo recuperado representa tan sólo una parte mínima de todo lo relativo a esta materia” (p. 397).

El mito más completo acerca de la creación se encuentra en el *Popol Wuj, Libro del Consejo*, libro de leyendas y de historias de los mayas quichés. Es un manuscrito de mediados del siglo XVI. “Debemos tener presente que el Popol Vuh, aunque proceda de la antigua tradición oral, se puso en escritura suficiente tiempo después de la conquista española... En aquel medio siglo, o más, pueden haberse presentado pequeñas confusiones acerca de títulos y relaciones oscuras” (Thompson, 1975, p. 251).

En él se cuentan las aventuras del sol y su hermano gemelo en la tierra, antes de que recibieran el encargo de sus actuales obligaciones. También se relata la creación del hombre como culminación de una historia de fracasos:

Primera creación, los dioses crearon al hombre de barro, por lo que se deshacían, no tenían movimiento, tenían velada la vista y fueron incapaces de resistir el agua, por lo que los dioses acabaron con ellos.

Segunda creación, después crearon seres de madera que se reprodujeron por todos lados, podían ver y hablar pero carecían de expresión, sin sustancia, sin alma y sin poder recordar el nombre de sus creadores, por lo que los dioses mandaron una resina densa y una lluvia negra que oscurecieron la faz de la tierra. Los demonios animales mataban a la gente, los animales domésticos y los utensilios mataron a sus dueños. La raza fue aniquilada y de sus supervivientes descienden los monos. Antes del tercer intento, está la historia de los gemelos Junajpu y Xb'alanke. Quienes vengando a sus padres, viajan a Xibalbá, y tras una serie de pruebas y un juego de pelota, derrotan a los señores del inframundo y se convirtieron en el Sol y la Luna, preparando así el escenario para un nuevo intento de la creación humana.

Tercera creación, por último cuatro hombres y cuatro mujeres de maíz blanco y

amarillo fueron creados, se multiplicaron y dispersaron por el mundo. Sabían venerar a sus dioses, obedecerlos y cuidarlos. Eran demasiado sabios, y los dioses no deseaban que fueran casi igual de sabios que ellos, por lo que el Corazón del Cielo sopló un vapor en sus ojos, y desde entonces la visión de los hombres de maíz quedó limitada. El mundo estaba todavía en tinieblas. Finalmente llegó la aurora; surgió la estrella de la mañana y surgió el Sol. Por ello los mayas son «los hombres de maíz» (*Popol Wuj*, 1995).

Existen referencias a este mito en el arte maya, en especial en el cerámica del clásico.

“En el *Popol Vuh* no está dicho que el mundo actual terminará destruido, pero hay una extraordinaria alusión al hecho en el testimonio dado en 1563 por el fraile... Luis Carrillo San Vicente. No se especifica a qué región se refiere, pero es decididamente de los altos de Guatemala y casi con toda seguridad de la parte ocupada por los quichés. Según este fraile, los indios antiguos a punto de morir pasaban sus ídolos a otros y mandaban a los recipientes que los guardaran, honraran y veneraran, porque los que sigan su ley y costumbres prevalecerán, mientras que los españoles, que eran unos advenedizos fenecerán, y «cuando estuvieren muertos, esos dioses enviarían un nuevo sol que daría luz a quien lo siguiera, y la gente se repondría en su generación y poseería su tierra en paz y tranquilidad”.

(Thompson, 1975, pp. 402-403)

Entonces para los quichés hay tres razas de personas creadas y dos aniquiladas en el pasado, con una tercera destrucción y una cuarta creación prometida para el futuro (Thompson, 1975).

El *Chilam Balam de Chumayel*, texto de finales del siglo XVIII del norte de Yucatán, contiene un mito similar. La creación comienza con un universo cautivo de los dioses del inframundo. En esa época llovía fuego y cenizas. En un mundo sin sol, sin noche y sin luna, los dioses del cielo, destruyeron todo bajo un diluvio. A partir de ese universo aniquilado habría de iniciarse la nueva creación: los cuatro *bacabes*, dioses sostenedores del cielo, levantarían la tierra que se había hundido al desplomarse el firmamento, colocados uno en cada esquina del mundo. Y al centro sembraron una ceiba: *axis mundi* del universo maya, camino que conduce al cielo.

En ambos mitos, el mundo en el que vivimos es el último de los ensayos de los dioses, el final de la lucha entre el cielo y el inframundo. En donde la victoria es del cielo. “Aunque comparte con el resto de los pueblos mesoamericanos la visión catastrófica y renovación que conduce a la creación humana, el mito maya es, sin embargo, claramente diferenciable y de raíces profundas, como lo es también el panteón de sus dioses” (Nalda, *Arqueología Mexicana*, octubre 2003, pp. 6-7).

2.4.2. Principales deidades

Thompson en sus libros *Historia y religión maya* (1975) y *Grandeza y decadencia de los mayas* (1984) nos presenta unas listas en donde expone los rasgos característicos de sus dioses. A continuación, presentaré una síntesis de dichas listas, retomando sólo los aspectos relevantes para esta investigación.

1. Son pocos los dioses que tienen forma humana, y la mayoría son una combinación de rasgos humanos y animales. Por ejemplo, las deidades de la lluvia y de la tierra muestran detalles que devienen de las representaciones de serpientes y cocodrilos, a menudo fundidos con elementos tomados de otros animales. Pero los dioses derivados de animales pueden aparecer de forma puramente humana, como el aspecto creador de Itzam Na.
2. Hay una cuadruplicidad de dioses, cada uno atribuido a un rumbo y un color diferente del mundo. Pero a veces considerados místicamente un solo ser.
3. Dualidad en el aspecto, a veces los dioses podían ser tanto benevolentes como malévolos, podían igualmente cambiar de sexo. Esta dualidad se extiende hasta la edad, porque en algunos casos, hay aspecto joven y aspecto viejo del mismo dios, y al parecer ambos cumplen las mismas funciones.
4. Los dioses se forman indistintamente en cuatro categorías, de modo que un dios podía pertenecer a dos grupos diametralmente opuestos. Por ejemplo, el dios del sol, era primordialmente un dios celeste, pero debido a su paso por el inframundo en sus viajes diarios hacia el oriente, se convirtió en uno de los nueve señores del inframundo.
5. Predominan los dioses relacionados con todos los períodos de tiempo; la divinización de los días y otras divisiones cronológicas. Este punto concuerda con la teoría de León-Portilla (1986) sobre la divinidad maya K'uh explicada anteriormente.
6. Las inconsecuencias y la duplicidad de funciones se deben a la imposición de las jerarquías sobre la estructura más sencilla de los dioses de la naturaleza adorados por las comunidades campesinas.
7. Los objetos inanimados recibían espíritus moradores que a veces llegaban a alcanzar la categoría divina.
8. Adoraban a los animales, al jaguar por ejemplo.
9. Se formó un orden social divino, semejante al humano, con dioses menores como mensajeros y sirvientes y un jefe de cada grupo de cuatro deidades.
10. Un solo dios podía tener diferentes aspectos con nombres distintivos correspondientes. Esto genera la impresión de que los dioses mayas eran muchos más de los que realmente son.
11. Hay indicios de algo parecido al monoteísmo en la clase superior durante el período clásico. El culto se dirigía a Itzam Na “Casa de Iguanas”, grupo de divinidades que formaban el marco en donde estaba contenida la tierra y siendo al mismo tiempo cielo y tierra procuraban al hombre su sustento mediante del debido riego del suelo. (1975, pp. 247-249 y 1984, p. 320)

Dioses de la creación

Hunab ku: En el diccionario de Motul hay una entrada que dice “Hunab Ku: único dios vivo y verdadero. Era el más grande de los dioses de Yucatán. No tenía imagen porque decían que siendo incorpóreo no podía pintarse” (Thompson: 1975, p. 253). Considerado, por muchos, padre de Itzam Na (*Arqueología Mexicana*, octubre 2003).

Itzamnaaj: «Casa de Iguanas» era la divinidad más importante para los mayas, pero al mismo tiempo el más confuso. A quien le debía su origen, conservación y muchos de los beneficios en la vida de los hombres de maíz. Era primordialmente una configuración reptilina, sin embargo, en su papel de creador era representado

en forma humana. Hay pruebas de que Itzamnaaj moraba en el cielo y desde ahí dictaba los designios del cosmos. Debido a su omnipresencia, se le representaba de distintas maneras y recibió varios nombres; como ave, simbolizaba el plano celestial y como cocodrilo el plano terrestre. En su aspecto terrestre Itzamnaaj hacía también de dios del fuego. Pero se le asociaba con el agua. Itzamnaaj era el dios de la medicina, sanaba a los enfermos y algunas veces resucitaba a los muertos. Dios D de los códices. Itzamnaaj penetraba en todos los aspectos de la vida maya. Era el creador a quien todos los hombres debían la existencia; dependían de él las dos condiciones esenciales de la vida: la lluvia a tiempo y las tierras fértiles. Él mandaba en los seres menores que surcan los cielos o moran en la tierra o dentro de ella. Él daba la vida, pero también podía quitarla y si quería la podía devolver. “Como la casa que daba abrigo al mundo, él era el protector de todos” (Thompson, 1975, p. 268). Según el *Ritual del los Bacabs*, son cuatro Itzamnaajs cada uno atribuido a su respectiva dirección y color. Itzamnaaj era el dios de los jerarcas y los Chacs eran los favoritos de los campesinos (*Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007 y Thompson, 1975).

Ix Chel: Esposa del creador. Diosa lunar. En el *Ritual de los Bacabs*, se cita a una diosa, «Señora Única Dueña del Pincel» y «Señora Única Dueña de la Tela» que tenía un pincel con el cual pintó de rojo la tierra, las hojas de algunos árboles y la cresta del pájaro carpintero. Según Thompson (1975) “es evidente que se trata de Ix Chebel Yax, y que sus actividades son las de una diosa de la creación” (p. 257). Era la diosa de la pintura, el brocado y el tejido. Patrona de la concepción, del embarazo y del parto. Deidad de la medicina y las enfermedades, de la fertilidad de la tierra, de la noche y se le relaciona con el agua. Thompson (1975) apunta que esta diosa tiene varios nombres, que reflejan sus diversas actividades. Diosa O y diosa I en los códices (*Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

K'inich Ajaw: Dios solar. El sol más temido que amado porque a menos que intervinieran los dioses de la lluvia, arrasaba con las cosechas. Generaba la luz, el calor, los cuatro rumbos del universo. Se le concibe como una de las manifestaciones de Itzamnaaj. La divinidad celeste, por la tarde desciende al inframundo transformado como jaguar a causa de sus viajes nocturnos, era uno de los nueve señores de la noche. En el *Popol Vuj*, es el único relato maya en el que el sol y la luna no son pareja. De hecho son los héroes gemelos Xb'alanke y Junajpu. El resto de los mitos mayas los señala como pareja (Thomson, 1975 y *Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

Chaacs: Su culto es principalmente en las Tierras Bajas. Sus acciones están relacionadas con la producción agrícola, la lluvia, el relámpago, el trueno y entre sus facultades está el retener la lluvia, esto se muestra cuando son representados con antorchas ardiendo. Landa habla de los cuatro Chaacs adscritos a los cuatro rumbos y colores del mundo. Se acepta que los Chaacs son los mismos que el dios B de los códices. Según Schellhas en el código de Dresde están representados 141 veces, aproximadamente la mitad del total de todos los retratos de dioses (la diosa lunar 51 veces, el dios de la muerte 33, el dios D 19, el dios C 17, el dios de maíz 14.) El Chaac más conocido es el Chaac Rojo del Este, *Chak Xib' Chaak*. Los Chaacs menores, cuando no están dedicados a hacer lluvia, van por la selva refugiándose en cenotes o cuevas, de esta forma, el culto al cenote era primordialmente una petición de lluvia. Las ranas, *uo*, que con su croar anuncian las lluvias, están ínti-

mamente relacionadas con los Chaacs. Son sus músicos y sus huéspedes. De modo semejante las tortugas son aliadas de los Chaacs. En los códices se les representa con cuerpo humano de serpiente y un rostro fantástico en el que destaca su larga trompa con atributos de serpiente o lagarto. Su color es azul, puede portar una vasija para derramar agua, o de su cuerpo puede manar, también se le puede ver con un hacha con la que produce los truenos y los relámpagos o antorchas con las que produce las sequías. En sus representaciones del periodo clásico porta orejeras y diadema de concha como atributo de fecundidad. Los muchos nombres de los Chaacs, responden a la costumbre maya de aplicar muchos apelativos a una solo divinidad o a un grupo de divinidades, para poner en relieve sus funciones. Sacerdotes, nobles y campesinos se unen en la adoración a los Chaacs, convergencia comprensible, puesto que una sequía era constante causa de angustia. Para la jerarquía representaba una forma de conciliación con el campesino, en cuyo trabajo y sustento se apoyaba todo el régimen. Un esfuerzo decidido para propiciarse los dioses de la lluvia podía asegurar la prosperidad colectiva y contribuiría con la estabilidad política. En el caso del campesino, su acercamiento era más directo y emocional (Thomson, 1975 y *Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

Nal: Todos los mayas desde niños aprendían que después de fracasar con otros materiales, los dioses habían conseguido hacer hombres de maíz. Thompson apunta que en ello hay más verdad de lo que parece, ya que actualmente 75% de la ingestión diaria de energía del yucateco proviene del maíz y ésta cifra probablemente aumentaría en los tiempos precolombinos. Por depender de este único cultivo y por sus interminables combates para protegerlo de sus enemigos naturales, la relación que el campesino tiene con el maíz es muy íntima. Una característica importante de Nal es que siempre es representando como hombre sin ningún rasgo animal; como la imagen misma de los humanos. En algunas inscripciones se utilizó para indicar el número ocho, *wasak*, por lo que se le considera patrón de este número. También se le relaciona con el día *k'an*, cuarto en el calendario ritual. A pesar de sus múltiples representaciones su nombre no es del todo conocido. El jeroglífico que acompaña a su imagen en los códices se ha leído como *nal*, maíz. Thompson (1975) utiliza una cita de un misionero franciscano escrita hace más de 250 años, refiriéndose al maya de las Tierras Altas, para concluir las relaciones que tiene el maya con el maíz, y dice “todo cuanto hacían y decían era en orden al maíz, que poco faltó para tenerlo como dios, y era, y es tanto el encanto y embelleso que tienen con las milpas que por ellas olvidan hijos y mujer y otro cualquier deleite, como si fuese la milpa su último fin y bienaventuranza” (p. 348). Al final Thompson corrige, los mayas consideraban efectivamente, un dios al maíz (*Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

Yum Kimil: En yucateco el inframundo se llama *Metnal*, para los mayas de las Tierras Bajas es *Xibalbá*. Y es la morada de varias deidades vinculadas con la muerte, la fecundidad y la germinación. El dios principal responde a muchos nombres, Yum Kimil, Señor de la muerte, es uno de ellos. Es un ser andrógino, se le observa realizando actividades rituales y cotidianas como fumar tabaco, presenciar sacrificios danzar, copular con la diosa lunar, confeccionar textiles. Es patrón del número diez, *laju'n* y también del día *Kimi*, del calendario ritual (Thomson, 1975 y *Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

Bacabs o Pawahtún: Se creía que era uno y cuatro a la vez, cada uno sosteniendo un esquina del cosmos, también se le relaciona con las cuatro direcciones, con los colores y como cargadores de los años. Cada uno lleva en la espalda la imagen del dios que gobierna el año entrante, parecería indicar, que es responsabilidad suya el destino del próximo año. Tiene rasgos ancianos y en ocasiones sostiene un lirio acuático. También se le representó con un caparazón de tortuga y puede vérselo emergiendo de una concha. El culto a los Bacabs data del periodo clásico. En general poco sabemos de ellos. Su glifo se ha descifrado y forma la palabra *Pawahtún*; *Pa* es el prefijo fonético en forma de red, *wah* el afijo de tamal, *tun* piedra. Su cabeza representa el número cinco. Y se le relaciona con el dios Mam. También es el patrón de los pintores y los escribas (Thomson, 1975 y *Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

K'awiil: Imágenes de esta deidad se muestran en reiterados accesorios utilizados por los gobernantes del periodo clásico. Es una deidad con cuerpo humano y tiene una pierna de serpiente. Se le asocia con la nobleza, las ofrendas de sangre, la fertilidad y la germinación. En el posclásico lo llamaban *B'olon Tzakab* (*Nueve generaciones*). Su nombre K'awiil quiere decir abundante cosecha. Se le relaciona principalmente con los gobernantes, ya que su glifo fue utilizado en el nombre de muchos de ellos y también con la cosecha y la fertilidad, se le considera guardián de la vida. Muchos autores coinciden en que es una manifestación más de Itzamaaj (Thomson, 1975 y *Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

Ek' Chuak: Es el dios de los comerciantes. Su nombre se traduce como *Chuak*, escorpión, *Ek*, negro o estrella. Los comerciantes le rendían culto por las noches en medio del camino con la esperanza de regresar a casa sanos y salvos. Algunos autores consideran que es el dios del centro del mundo, por lo que enciende el primer fuego. En sus representaciones se muestra con rasgos humanos de joven o anciano, con el cuerpo pintado de negro, cola de escorpión, labios rojos y nariz prominente (Thomson, 1975 y *Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

Dios L: Se desconoce el nombre de esta deidad, pero se le relaciona con la noche, el inframundo, Venus cuando no es visible, la muerte, el comercio, la destrucción, y el instante de la creación del cosmos. Ostenta varios atuendos pero el más distintivo es un sombrero decorado con plumas de búho cornudo (*ave muwaan*) (*Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007).

Los Tzultacah: «Montaña Llanura» o «Montaña Valle». La idea de dioses de la superficie terrestre, está más arraigada en las Tierras Altas. Combinando rasgos terrestres y de lluvia, los Tzultacah llevan el proceso de identificación de dioses de la lluvia con rasgos naturales, como son las montañas, las fuentes y los ríos. Los Tzultacah son innumerables pero a veces se emplea el término Trece Tzultacah para abarcar a todos como una sola entidad. Puede vivir y personificar una fuente o un río, pero sobre todo cada Tzultacah es señor de una determinada montaña, con la que se identifica y en la que vive. Hay Tzultacah machos y hembras y se casan entre ellos (Thomson, 1975).

Oxlahún ti Ku, los trece dioses y Bolón ti K, los nueve dioses: Son los trece dioses que moran trece niveles celestiales y los nueve dioses de los nueve niveles del inframundo. Es posible que como en el caso de los Chaacs, estos grupos de dioses se entendieran como distintas personalidades o colectivamente como un solo

personaje. Es extraño que una divinidad de un grupo pudiera pertenecer como divinidad también al otro grupo, tal es el caso, antes ya mencionado, del dios del sol. En un fragmento de la creación en los libros de *Chilam Balam*, se habla de una pelea entre los dos grupos (Thomson, 1975).

Los guardianes invisibles: Hay grupos no muy bien definidos de espíritus guardianes que protegen al maya yucateco en su vida diaria. En teoría cada ciudad maya tiene cuatro entradas orientadas hacia los cuatro rumbos, y en cada una de ellas un Balam está montando guardia para proteger al pueblo. Algunos dicen que en el centro del poblado hay un quinto Balam. Éstos Balams son también llamados *Nucuch Uinic* o *Nucuch Macob* «los Hombres Enormes». Son protectores contra animales peligrosos, disparan fragmentos de obsidiana. Balam significa jaguar y esta palabra también se utiliza para designar a los príncipes y sacerdotes de la ciudad, que con valor cuidan de ella. El jaguar era símbolo de ferocidad y valor. Algo semejante son los *Kuil Kaxob* «Dioses de la Selva» también están los *Ah Beob* «los de los Camino» que van delante de uno abriendo camino y protegiendo de todo daño. Todos ellos comparten la ya nombrada cualidad maya de la dualidad, porque los Balams también pueden ser dañinos; si uno no les hace ofrendas, le envían una enfermedad. Son seres muy reales para los campesinos (Thomson, 1975).

El dios jaguar: En el arte del período clásico sobresale un dios jaguar. Sin embargo, esta divinidad no aparece en los códices, por lo que se tienen pocas indicaciones acerca de sus actividades. La piel del jaguar parece significarse «el Cielo Estrellado». El jaguar está íntimamente relacionado como el mundo inferior, por lo que se vuelve otro caso de esta dualidad maya, reina en el cielo y en la tierra o debajo de ella. Existe la creencia lacandona de que el mundo lo acabarán los jaguares que subirán del inframundo para devorar al sol y a la luna (Thomson, 1975).

Mam: dios del mal, en los últimos cinco días del año, los *Uayeb*, un período de ayuno, tristeza y peligro, en ellos no se hacía ninguna actividad innecesaria. Este período también es de preludio de un nuevo ciclo vital. En su representación el Mam es un personaje de madera, muy parecido a un espantapájaros, que al inicio de los días *Uayeb* era ofrendado y al finalizar éste período era olvidado. Mam es un temido dios del mal, que sólo dejan salir de su morada subterránea en tiempos determinados, y que al acabar, Mam ya no es temido y es olvidado. No se ha identificado con certeza representaciones precolombinas del Mam (Thomson, 1975).

Las deidades de los números: las deidades de los números, los dioses del día, del mes, también de los años y de otras más, se reúnen en los distintos períodos a través de los ciclos y con lo que resulta de sus fuerzas van moldeando de múltiples formas el escenario universal en el que viven y piensan los mayas (León-Portilla, 1986).

2.5. Glifos

Algunas consideraciones

Los sistemas de escritura desarrollados en el mundo. Según Michael Coe (2005) se puede dividir en tres grupos:

- Alfabético: Cada consonante y cada vocal cuentan con un símbolo particular, es fonético. La cantidad de símbolos en este tipo de escritura puede variar entre 20 y 35.

- **Silábico:** Cada símbolo representa a una consonante seguida de una vocal, exceptuando los casos de las vocales puras, que tienen su propio símbolo. El sistema de escritura japonés es silábico. La cantidad de símbolos para este tipo de escritura varía entre 80 y 120.
- **Logosilábico:** Que se conforma de una mezcla entre logográfico (que expresa una palabra completa) y fonético. Los elementos logográficos nunca se usan de manera aislada, siempre van acompañado de alguna «pista» para indicar cómo se pronuncia. Esta pista suele ser una representación silábica a la que se le llama complemento fonético. El sistema de escritura chino es así, la escritura cuneiforme de la Antigua Mesopotamia era así. Y la escritura maya, ahora se sabe, que también es así. La cantidad de símbolos en este tipo de escritura puede ir desde los 300 hasta los 800 o más.

2.5.1. Escritura maya

El gran auge de la escritura maya se dio en el periodo clásico. Sin embargo, a finales de este, algo cambió drásticamente; las representaciones de la escritura maya cesaron casi por completo. Sin embargo, se conservan en la actualidad cuatro códices que datan de la época de la llegada de los españoles.

El códice de Dresde, es sumamente complejo y gracias a él es que se conoce parte de las ideas astronómicas de los mayas. La calidad de la elaboración de esta pieza supera por mucho al resto de los códices conocidos hasta ahora. Se cree que esta pieza fue copiada de prototipos de la época clásica, por lo que se podría afirmar que algunos escribanos sobrevivieron, junto con muchos de los conocimientos ancestrales.

El códice de Grolier descubierto en México en 1965 data de principios del periodo postclásico y nos presenta un calendario de Venus.

Los códices de París y de Madrid, resultan ser más sencillos en su elaboración que el códice de Dresde, pero nos revela información fascinante (Coe, 2005).

Sobre los escribas, afortunadamente se sabe quiénes realizaron las escrituras. A veces firmaban su nombre en las cerámicas o en los monumentos. También se conoce que eran especialistas llamados *u tzib*. Muchos mayistas están de acuerdo en que probablemente había distintos tipos de escribanos; dependiendo de qué era lo que escribían. También se cree que su estatus era muy elevado dentro de la sociedad. Existen

Glosario

El estudio de los glifos mayas es muy complejo, resulta indispensable retomar un glosario de los términos necesarios para el entendimiento de este apartado.

Escritura: Sistema de símbolos que está atado a un lenguaje.

Epigrafía: El estudio de los sistemas y los textos de escritura antigua.

Escritura logográfica: Sistema de escritura mixto que consiste de logogramas y de signos fonéticos o de signos semánticos combinados con signos fonéticos. Sinónimo de *jeroglífica*.

Escritura silábica: Sistema de escritura en el que el signo representa sílabas enteras. La lista total de signos silábicos constituye una *silabario*.

Glifo: Contracción de *jeroglífico*. En epigrafía maya, indica un logograma, un signo fonético o un signo compuesto.

Jeroglífico: Habiendo significado originalmente «escultura sagrada» ahora en general es sinónimo de logograma.

Infijo: En la escritura maya, signo semejante a un prefijo que puede aparecer dentro de un signo principal.

Logograma: Signo escrito que representa un morfema o, rara vez, toda una palabra.

Morfema: La unidad de habla más pequeña con significado.

Pictograma: Signo que representa un objeto o una cosa del mundo real.

Polifonía: Forma de polivalencia en que se asignan más de un valor fonético a un signo determinado.

algunas cerámicas que muestran a algunos nobles mayas con equipamiento para la escritura (Coe, 2005).

El sistema de escritura maya, murió por completo en el siglo que siguió a la conquista española. Probablemente los castigos infligidos por los misioneros a los que escribían en el antiguo sistema fueron mortales.

Sobre lo que se tiene no más que especulaciones, es el qué tan esparcido estaba la capacidad de leer estas escrituras entre la sociedad maya. Algunos piensan que solo la nobleza y los sacerdotes, digamos la clase alta maya. Y otros como Micheal D. Coe, piensan que estaba bien extendida entre la población.

Con la llegada de los españoles, los niños nobles mayas fueron instruidos en español y en latín. Y se les incluyó como cantores en las iglesias católicas nativas, sin embargo, también fungían como escribas. La intención de todo esto era extirpar las formas idólatras pertenecientes a sus antepasados. Estos jóvenes se adaptaron rápidamente a estas nuevas formas de escritura.

El sistema maya pasó a la historia, pero se siguió escribiendo en lengua maya utilizando el alfabeto romano, que resultó ser mucho sencillo que el complejo sistema logográfico de escritura maya. Ellos fueron los guardianes de sus tradiciones, y de ahí surgieron los libros del *Chilam Balam*. Cada comunidad tuvo escribas que relataron historias antiguas mayas y se cree que son transcripciones, en alfabeto romano, de los textos jeroglíficos.

2.5.2. Breve reseña histórica sobre el desciframiento

Ningún libro, ni nada escrito, sobre papel de corteza; ya sea cubierto en yeso o en estuco, que date del periodo clásico ha sobrevivido. Lo que aún sobrevive son los textos escritos sobre piedra (Coe, 2005).

La primera clave para comenzar con el desciframiento proviene de mediados del siglo XVI y nos la da el Obispo Landa, el cual presenta el *abecedario* maya. Que resultó ser más bien un silabario, que en lugar de representar letras, representa sílabas. Tuvo el apoyo de Gaspar Antonio Chi que se cree fue un nativo noble y porque no, un escribano. Esta clave representó el punto de partida en el comienzo del desciframiento,

Polisemia: Forma de polivalencia en la que se asigna más de una significación a un signo determinado.

Polivalencia: La asignación de más de un valor a un signo escrito.

Prefijo: En la escritura maya, un signo más pequeño, habitualmente aplanado, que se agrega al signo principal.

Rebus: El principio de la «escritura de acertijos» en la que un morfema o una palabra difícil de expresar por medio de una imagen, se expresa por medio del pictograma de un homónimo.

Signo: En el estudio de sistemas de escritura, una unidad de comunicación visual. Para los mayistas, es sinónimo de *glifo*.

Signo principal: En escritura maya, el signo mayor al que se agregan los prefijos; los signos principales también pueden valer por sí mismos. No existe diferencia funcional necesaria entre prefijos y signos principales.

Signos semánticos: En las escrituras, los signos que pertenecen al significado.

Signos fonéticos: En las escrituras, los signos que indican sonidos del habla, en oposición a los *signos semánticos* que sólo transmiten significado.

Topónimo: Un glifo maya que indica el nombre de un lugar, una característica geográfica o una ubicación importante dentro de una ciudad.

Variante de cabeza: Glifo maya que sustituye a un coeficiente de barras y puntos en los textos de la Serie Inicial; adopta la forma de la cabeza del dios que preside a ese número (Coe, 1999).

y posteriormente Yuri Knorosov probó que cada uno de los signos del *abecedario* de Landa corresponde a un signo silábico. Landa tuvo la base pero lo interpretó como un sistema de escritura alfabético, en lugar de logosilábico (Coe, 2005).

A principios del siglo XIX Constantine Rafinesque, un extraordinario y excéntrico personaje, descubrió cómo leer los puntos y las barras; los números mayas. Y este fue el primer desciframiento de un jeroglífico maya (Coe, 2005).

También en el siglo XIX la dupla conformada por John Lloyd Stephens y el ilustrador Frederick Catherwood, realizaron una serie de viajes por el área maya, posteriormente publicaron el libro *Incidentes de viajes a Centroamérica, Chiapas y Yucatán*, y con este, presentaron a los mayas al mundo. Stephens había visto y estudiado ya otras antiguas civilizaciones como la de Egipto y al ver los jeroglíficos sobre los monumentos de Copán, dijo “Esto es así, ellos deben haber tenido una historia y esto ha de ser de lo que se trata. Si tan solo pudiéramos leerlos” (Stephens cit. por Coe, 2005, p. 25). Después, por más de un siglo, se dijo que estas inscripciones no contenían ningún dato histórico, aunque ahora sabemos que Stephens esta completamente en lo correcto.

El Abad Brasseur de Bourbourg, en el siglo XIX fue el mayor descubridor de manuscritos, hablando de la civilización maya. Descubrió el *Popol Vuh*, que es el mito más importante que se tiene sobre los mayas. Según Coe, es la Biblia de los estudios mayas; actualmente, para todo lo que tenga que ver con iconografía y con interpretar lo que se ve, se remonta al *Popol Vuh*. También descubrió el *Rabinal Achí*, que proviene de la ciudad kekchi de Rabinal, todo un drama maya. Que data aproximadamente del siglo XV. Y no hay que olvidar que él también descubrió los manuscritos del Obispo Landa, *La relación de las cosas de Yucatán*.

En la segunda parte del siglo XIX Ernst Förstemann, director de la Biblioteca del Estado Sajón, en la ciudad alemana de Dresde, estudió y publicó en 1880 una edición facsímil del códice de Dresde, el cual se encontraba en muy buen estado en esa época. Recordemos que el códice estuvo bajo el agua durante la Segunda Guerra Mundial, lo que lo deterioró un poco. Förstemann fue el primero en descubrir los detalles de funcionamiento del complejo calendario maya (Coe, 2005).

Alfred Percival Maudslay, a finales del siglo XIX, realizó el primer *corpus* de las inscripciones mayas. A partir de su trabajo, por primera vez, se pudo ver con gran detalle y precisión cada jeroglífico de cada inscripción. Tal vez él no descifró ningún glifo, pero sin duda, lo hizo posible para otros (Coe, 2005).

Harvard Corpus Project, es un proyecto que se surgió de la necesidad de tener un sólido *corpus* de inscripciones mayas, que incluyera todos los descubrimientos que se dieron después del trabajo de Maudslay, hasta mediados del siglo XX. El indicado para esta tarea fue Ian Graham. Y gracias a muchos años de trabajo, ahora se han publicado, por ejemplo de la ciudad de Yaxchilan, cada cosa que ha sido tallada o esculpida. Este tipo de estudio ayudó, por ejemplo, al trabajo de Tatiana Proskouriakoff sobre la naturaleza histórica de las inscripciones. Se han

estudiado, con este nivel de detalle, varias ciudades más. Sin embargo esta tarea aún no se completa, porque quedan muchos lugares por estudiar (Coe, 2005).

Hacia finales del siglo XIX, ya se sabía mucho sobre las inscripciones mayas, sin embargo, no se sabía leer el material que no fuera calendárico. Ya se tenía el *corpus* de Maudslay pero realmente no se sabía que hacer con él, y pasaría mucho tiempo hasta que alguien supiera aprovecharlo (Coe, 2005).

La era de Eric Thompson, primera mitad del siglo XX. Muy joven estuvo en las trincheras en la Primera Guerra Mundial, después estudió arqueología en la Universidad de Cambridge, al finalizar, se trasladó a E. U. y trabajó en el Museo de Historia Natural de Chicago, tiempo en el que profundizó en sus estudios en la cultura maya, posteriormente y por el resto de su vida laboral, trabajó para Sylvanus Morley y para la Institución de Carnegie; en dónde se hacía investigación, principalmente, sobre el concepto del tiempo para los mayas, dejando de lado el resto de los jeroglíficos. Digamos que el desciframiento quedó un poco estancado durante esta época.

En la actualidad, se critica mucho a Thompson, como una piedra en el camino al desciframiento de los glifos mayas y también por su visión, ahora comprobada como errónea, del pueblo maya como una sociedad pacífica a la que solo le interesaba el tiempo y no su historia. Su temprana experiencia con la guerra y su amistad con Jacinto Cunil (maya de la zona de Socotz) influenciaron enormemente su visión y entendimiento acerca de los mayas. Durante toda su carrera, tuvo un enfoque muy concreto sobre esta cultura. Y solía desacreditar a todo aquel que pensara diferente. Por un lado, siempre dijo que los glifos mayas simplemente expresaban números, fechas, datos calendáricos, datos astronómicos y rituales. Siempre negó que los mayas expresaran su historia a través de los glifos. También negó que los glifos mayas tuvieran un componente fonético y alguna relación con la lengua maya. Él concebía que todos los glifos mayas eran logogramas, que solamente expresaban ideas. Y por el otro lado, y aquí es donde la guerra y Jacinto Cunil influyen de manera más tangible en su opinión, él veía a los mayas como una sociedad pacífica, en la que nunca había guerras ni disputas. Y en donde tampoco existían castas gobernantes, sino que eran los sacerdotes los que «guiaban» a la sociedad. Sin embargo, se respeta todo el trabajo que hizo sobre los aspectos calendáricos, astronómicos y etnográficos (Coe, 2005).

En mi opinión, ahora los mayistas critican mucho a Thompson porque durante algunas décadas, debido a sus ideas y a su autoridad dentro de esta comunidad, no permitió que otras teorías surgieran. Y siendo que ahora, algunas de sus teorías se han demostrado erróneas, se dice que entorpeció el camino para el desciframiento de la escritura maya. Sin embargo creo que el contacto con los mayas y en especial con Jacinto Cunil le dio un enfoque muy claro y particular sobre esta sociedad. Recordemos que es una sociedad a la que se le ha ido redescubriendo poco a poco, y aún ahora, no se tiene certeza absoluta de la información obtenida. La interpretación es la clave en el estudio de la cultura maya. Siendo este un trabajo sobre Diseño Gráfico, me parece importante que tenga bases sólidas sobre los mayas, bases

de las que el trabajo de diseño pueda partir, sin embargo el objetivo de este trabajo no es un estudio antropológico de la cultura maya. Por eso resulta importante conocer y leer varios autores y retomar un poco de todo para tener una perspectiva amplia de lo que la sociedad maya en la actualidad significa.

Siguiendo con la breve reseña histórica, el alemán Hermann Beyer, que igualmente trabajaba para la Institución Carnegie y para Morley, fue el primero en notar un patrón de repetición en los glifos no calendáricos. No logró dar mayor significado a esto, pero sin duda significó un paso hacia delante en el camino del desciframiento (Coe, 2005).

Yuri Knorosov, de origen soviético, fue parte del ejército ruso hasta el término de la Segunda Guerra Mundial. Posteriormente, regresó a Moscú para terminar sus estudios. Por azares del destino llegó a él una copia de la reproducción hecha por los Villacortes de los tres códices mayas conocidos (Dresde, Madrid y París). Después empezó a trabajar en el desciframiento de los glifos mayas. Fue el primero en reconocer que el hasta entonces llamado abecedario de Landa, era en realidad un silabario. Encontró que en el código de Dresde, muchos de los glifos utilizados en el ahora silabario de Landa acompañaban a un logograma, intentó leerlos con la ayuda de un diccionario de la lengua maya y logró leerlos fonéticamente como un silabario. En 1952, Knorosov publicó los resultados de su investigación. Inmediatamente Thompson, desaprobó por completo las conclusiones a las que Knorosov había llegado.

Knorosov aportó las claves para el desciframiento. Primero que nada, reconoció el valor del silabario de Landa, que hasta entonces no había sido objeto de mucho estudio. Después, descubrió cómo funciona todo el sistema de escritura maya; los glifos no calendáricos, se componen de un logograma y de un glifo con valor fonético. La escritura *glífica* maya es igual que el sistema de escritura chino o egipcio. Los mayas, tenían un silabario *glífico* con el que podían escribir todo y además contaban con logogramas. En cuanto al desciframiento de los logogramas, Knorosov no tuvo mucho éxito, sin embargo su trabajo fue la base fundamental de todos los estudios posteriores y del desciframiento en general (Coe, 2005).

A partir de aquí se pensó que el desciframiento se daría en cadena, sin embargo esto no fue así. Knorosov dijo que el sistema de escritura maya era mixto, como el egipcio o el chino. Que había signos logográficos y signos fonéticos y la escritura maya era una mezcla de estos dos. También apuntó que él podía leer los signos fonéticos pero no podía necesariamente leer los signos logográficos, se necesita leer ambos para realmente entender la escritura maya (Coe, 2005).

Tatiana Proskouriakoff, de nacionalidad rusa viajó muy joven a los Estados Unidos. Ahí terminó sus estudios como arquitecta y consiguió un trabajo como artista en una expedición a Piedras Negras, con sus dibujos, reconstruyó la ciudad. Su trabajo fue tan bueno, que consiguió un empleo con Morley en la Institución Carnegie, en donde ejerció el resto de su vida. Tatiana se hizo famosa por sus reconstrucciones, y mientras trabajaba en ellas, se empezó a interesar en las inscripciones.

A finales de la década de los 50, después de analizar las fechas en las estelas de Piedras Negras, formuló la hipótesis de que estas hablan de un gobernante en particular; de su vida, de sus logros, de su historia. Fue la primera en descubrir que los glifos mayas labrados en los monumentos, relataban su propia historia. En 1960 publicó sus estudios. Tatiana fue una querida pupila de Thompson y al presentarle esta hipótesis logró su aprobación. Y ahí empezó todo, se supo que los glifos en los monumentos, no solo representaban fechas y símbolos astronómicos. En estos monumentos, se encontraba la historia de los mayas (Coe, 2005).

Sin embargo, no fue hasta 1979 en una conferencia en Albany, en donde mayistas se reunieron con algunos lingüistas y por primera vez se reconoció el trabajo de Knorosov como punto de partida (Coe, 2005).

Las mesas redondas de Palenque, se llevaron a cabo en 1973 y 1974. Ahí se dieron cita interesados y expertos en el arte de Palenque y lo que resultó de esto fue crucial para el estudio de los mayas, especialmente para la epigrafía (Robertson, 2006).

Por primera vez se completó una tabla con la secuencia dinástica de Palenque, con fechas. Fue la primer secuencia larga que se tuvo de un sitio maya. Sin embargo, los nombres que les pusieron a estos reyes fueron una especie de apodos, porque aún no los podían leer, apodos que inventaron según lo que el glifo parecía. El trabajo de Tatiana en Piedras Negras y Yaxchilán era sólo una pequeña parte de la historia de estas ciudades (Coe, 2005).

En 1974 en la conferencia Dumbarton Oaks, Floyd Lounsbury, lingüista y antropólogo social, que fue parte del equipo que presentó la secuencia larga de la historia de Palenque, estableció la primera metodología para leer los glifos mayas, glifos individuales.

En 1979, gracias al hallazgo de un par de orejeras que contaban con una inscripción, Peter Mathews con la ayuda del trabajo de Knorosov, el silabario de Landa y todo el trabajo hecho hasta entonces, descubrió que los mayas etiquetaban todo, que les encantaba nombrar a las cosas, y cuando un glifo con *u tup*, que significa de él o de ella, un posesivo, es seguido de un nombre, significa que este objeto pertenece a tal persona. Lo que significó la posibilidad de leer todo un *cuerpo* de glifos, especialmente los que se encuentran en la cerámica y en objetos (Coe, 2005).

En los 80, una nueva generación, comenzó a realizar estudios sobre glifos mayas, y gracias a las tecnologías en desarrollo, permitiendo que estos jóvenes trabajaran en red y estuvieran en contacto, la ola de desciframientos comenzó (Coe, 2005).

En 1986 se montó la exhibición *Blood of Kings*, en donde se presentó la teoría de la relación que los mayas tenían con la sangre. Que resultó ser, no tan pacífica como Thompson decía, sino que más bien había guerras, sacrificios y auto sacrificios, todo esto se percibió a través del arte. La reacción a esto por parte de los arqueólogos, fue totalmente negativa, con esta nuevo descubrimiento se entendió que en el caso maya, la epigrafía y la iconografía resultan tan relevantes como la arqueología (Coe, 2005).



22. Glifo Itzamna



23. Glifo Bacab



24. Glifo Witz, montaña



25. Glifo Sak, blanco



26. Glifo K'uk, quetzal

Hasta que se comenzó a estudiar la ciudad de Copán, las diferencias entre el grupo de epigrafistas, iconografistas e historiadores del arte y el grupo de arqueólogos, quedaron atrás. Los epigrafistas encontraron, gracias a las inscripciones, que la ciudad de Copán había sido gobernada por una sola dinastía de 16 o 17 reyes y encontraron referencias del fundador en la parte superior de un altar. Cuando los arqueólogos comenzaron a excavar encontraron la tumba del fundador. A partir de ahí estos dos grupos comenzaron a trabajar juntos y comenzó una nueva era en los estudios sobre los mayas (Coe, 2005).

El siguiente paso en el camino al desciframiento, era la gramática. Se había estado descifrando sin prestar atención a los pequeños elementos que estaban junto a un bloque de glifos o junto al elemento logográfico. Para pasar al siguiente nivel, era necesario detectar en qué lengua maya estaba escrito y trabajar con la gramática de esa lengua. Los mayas eran perfeccionistas y ningún elemento en los glifos estaba puesto al azar (Coe, 2005).

El desciframiento de los glifos mayas en la actualidad se encuentra en un buen momento. Ahora se sabe como funciona el sistema de escritura, y se está trabajado en los detalles, hay glifos que resultan muy difíciles de descifrar, debido a que son completamente logográficos. Sobre el futuro, poco a poco se está conociendo cada vez más sobre los orígenes preclásicos de los glifos mayas. El entendimiento de las primeras inscripciones, seguro modificará el entendimiento que hay, en la actualidad, de las inscripciones del periodo clásico (Coe, 2005).

3. Identidad

“How we move forward cannot depend on one spiritual tradition, economy, or political system, but rather should depend on who we feel we are, both personally and socially. What is the nature of humans and our society?”
(Sakyong Mipham, 2013).

3.1. ¿Qué es la identidad de un pueblo?

“Parece ser que desde que existe la diversidad social y cultural entre los distintos grupos humanos, surge la preocupación por definir qué es lo que diferencia a unos pueblos o grupos de otros, y qué es lo que propicia tales diferencias” (Béjar y Cappello, 1990, p. 45) Es así como surgen conceptos como identidad y cultura. Sin embargo su estudio y análisis es muy complejo, ya que las sociedades están conformadas por individuos que interactúan entre sí, con su entorno geográfico y con sus instituciones. Por lo que es importante resaltar el carácter subjetivo de la identidad. A pesar de la dificultad que lo anterior sugiere en el planteamiento de una identidad homogénea, en el siguiente capítulo analizaremos, entenderemos e interpretaremos la concepción de una identidad dentro del contexto maya. Además se estudiará cómo por medio de la comunicación gráfica de esa época es posible observar las características de dicha identidad.

A continuación, retomaremos algunos elementos de la identidad desarrollados por Béjar y Cappello (1990)

“Las identidades, como todas las realidades socialmente construidas, son estructuras con lógicas internas de acción, pensamiento y sentimiento, que dirigen la conducta, interpretan la experiencia y proveen los únicos materiales de que disponen los individuos para dar un sentido a su vida. Obvio es decir que el sentido de la vida sólo puede darse cuando el plano de la organización social posee un significado coherente y un proyecto que ofrezca un sentido claro hacia el futuro de los individuos” (p. 54). “La identidad no es alcanzada como un proceso mecánico. Por el contrario, es un proceso dinámico donde la historia de la vida de las personas se influye con los acontecimientos sociales” (pp. 44-45). “La identidad, aún para los individuos, es una resultante de la interacción social” (p. 54).

La identidad, es un ente histórico y en consecuencia es un ente cambiante y en movimiento. En el cual los integrantes de un grupo social sienten como propias al conjunto de características que le dan valor y significado a su cultura, a su sociedad y por lo tanto a su historia.

“La identidad... se forma a partir del desarrollo de un sentido de pertenencia de parte de los ciudadanos hacia las instituciones más conspicuas... Es decir, es la

apropiación, por parte de los ciudadanos, de los valores de la historia, de las actitudes inmersas y de las formas representativas de los símbolos en que se estructura la idea de la nación, a través de sus instituciones formales e informales. La familia, la religión, la escuela, la moneda, las organizaciones comerciales y financieras... son los planos en los cuales se adquiere este sentido de pertenencia” (Béjar y Cappello, 1990, pp. 109-110).

“La identidad tiene que ver con procesos de apropiación... Se manifiestan como expresiones de solidaridad, satisfacción de los productos de la misma, sentido comunal hacia los símbolos de la inclusividad nacional, orgullo de reconocerse con un pasado y un presente histórico compartidos, fijación y reconocimiento estéticos a las formas y perspectivas del territorio, devoción, admiración y sentimiento hacia los productos de la cultura originaria y, aún más, complacencia ante las organizaciones que favorecen la vida y las relaciones colectivas. En suma, todo aquello que lleva hacia un fuerte sentido de pertenencia a las instituciones” (Béjar y Cappello, 1990, p. 94). A través de “imágenes, percepciones, estereotipos, motivaciones, representaciones, creencias, actitudes, valores y conductas manifiestas” (Béjar y Cappello, 1990, pp. 28-29).

La identidad es dinámica y coexiste con la cultura; éstas a su vez se desarrollan a la par, mostrando así la evolución de una civilización.

Son muchos los elementos que definen la identidad de un pueblo. Sin embargo, son cinco factores, los que quizá, influyen de manera más tangible la conformación del concepto identidad: el lenguaje, la religión, el entorno geográfico, la población y su cosmogonía. Estas características han estado siempre presentes en la definición de la cultura de los pueblos y en la evolución de las sociedades. Estos factores, al igual que sucede con la cultura, influyen en la significación que un pueblo le da a su identidad.

En las siguientes páginas se analizarán estas cinco características y cómo ellas influyeron en la conformación de una identidad maya.

3.2. El concepto de identidad de la sociedad maya

“Cuando se estudian y analizan los aspectos subjetivos y objetivos que caracterizan tanto a los pueblos como a las sociedades antiguas o actuales, o a los mas diversos grupos, se presenta esta actividad como una tarea bastante complicada, dada la complejidad de situaciones, condiciones y variables que deben tomarse en cuenta, tanto para su explicación como para su comprensión fundamental”. (Béjar y Cappello, 1990, p. 63)

Siguiendo lo anterior, añadiremos que en el caso de una identidad maya, hay otros aspectos a tomar en cuenta, para lograr una comprensión fundamental de la identidad de esta sociedad.

La cultura maya ha sido víctima de varias invasiones, las cuales han acabado o deteriorado en gran medida, muchos de los elementos que le dan su identidad. La realidad es que, actualmente existe muy poco de lo que algún día fue la gran

cultura maya. Por ejemplo, en cuanto a la religión Thompson (1975) apunta “a consecuencia de la supresión de buena parte de la cultura y la religión maya por los españoles y de la escasez, en aquella época de indiferencia, de observadores interesados en tomar nota de sus encantos, que se marchitaban rápidamente, se sabe muy poco de algunas deidades y algunos cultos” (p. 369).

Otro punto importante a tomar en cuenta, es el hecho de que, mucho de lo que aún existe ha sido interpretado por estudiosos en el tema. Que gracias a sus investigaciones han ido coloreando la historia y la cultura maya, permitiéndonos acercarnos a la grandeza que algún día alcanzó esta civilización. Empero, no hay que olvidar que “al desconocimiento de los antiguos jeroglíficos también debemos añadir la incompreensión y sorpresa que nos deparan los textos mayas coloniales, transcritos o escritos con el alfabeto latino. Hermetismo lingüístico y cultural solamente desentrañable para iniciados que perteneciendo o conociendo la realidad maya sean, además, capaces de recurrir a unos procedimientos heurísticos que les aproximen al verdadero sentido de las palabras mayas” (Ligorred, 1997).

Así, lo escrito por J. Eric S. Thompson (1984) en 1964 aún conserva su validez. Será y seguirá siendo una arista en los estudios referentes a lo maya. “Así, pues, la era de los descubrimientos todavía no ha tocado su fin” (p. 13).

Otro aspecto interesante a resaltar son las intrusiones realizadas a las fuentes más valiosas que se tienen sobre los mayas. Por ejemplo, los libros que hablan de la religión maya fueron escritos por los frailes, en su mayoría, hacia el siglo XVI. Las representaciones escultóricas en los antiguos monumentos en Chiche Itzá fueron edificadas después de la invasión de los mexicas a la zona, lo cual deja ver claras influencias de esta cultura en los monumentos mayas más grandes conocidos en la actualidad. “Es bastante difícil decir hasta qué punto las ideas y las prácticas religiosas acerca de las cuales nos hablan esas fuentes son genuinamente mayas” (Thompson, 1984, pp. 307-308).

“A raíz del contacto con los hispanos se profundiza y se acelera la desintegración de los niveles más complejos del conocimiento maya, por ejemplo, los relacionados con el cosmos. Un primer proceso es el resquebrajamiento de lo maya consistente, por un lado, en la sustitución de valores, creencias y rasgos materiales que ya no son adoptados por las nuevas generaciones”. (Morales y Bastarrachea, 1994)

Pero el panorama no es tan oscuro, no hay que olvidar que “los mayas, a través de los siglos, se han visto obligados a defender sus conocimientos y su cultura frente a violentas invasiones extranjeras (siglos X, XVI, XX)” (Ligorred, 1997).

La manera en la que los mayas defendieron su cultura resulta muy interesante, por ejemplo, su acercamiento con el cristianismo; lo aceptaron, pero no suplantaron a sus dioses, sino que, paulatinamente fueron uniendo las dos religiones, hasta llegar a un resultado que iba de acuerdo con sus ideas. Al final se encuentran entrelazadas deidades mayas y santos cristianos (Thompson 1984).

“Para los mayas el choque de la conquista española fue devastador... Pero la arremetida no fue fatal para la cultura maya. La antigua religión pasó a la clandestinidad” (Thompson, 1975, p. 3). Como bien apunta Thompson (1975) “la cultura maya no murió con la conquista española y aún persiste” (p. 3).

“Es interesante que Thompson pudiera comprobar en Belice cómo se corresponden ciertas leyendas modernas, que narran la vida y las aventuras del dios Sol, con imágenes pintadas y labradas en vasijas en épocas antiguas. Parecería, por fortuna, que en algunas ocasiones «La arqueología ha identificado como auténticas las modernas narraciones populares mayas y puesto de relieve su valor como información de primera clase acerca de la religión y la psicología maya de los tiempos modernos»”. (Ligorred, 1997)

“La cultura maya... está todavía viva; uno ve su presente en su pasado y su pasado en su presente” (Thompson: 1975, p. 1).

Retomando el concepto de identidad en la cultura maya, en el período clásico, hacia el año 320 de nuestra era, los mayas empezaron a crear una cultura con elementos y características propias. A partir de este período, la casta sacerdotal se dedicó exclusivamente a especializarse en distintos saberes; la astronomía, las matemáticas, la arquitectura, las tradiciones, la historia, etc. y su número se multiplicó. Estos sacerdotes se dieron a la tarea de colorear y dar sentido a la cotidianidad maya, a su entorno y a su realidad (Yucatán: Identidad y Cultura Maya, s. f.).

Desde entonces, la identidad maya está inmersa en cada componente de su sociedad; su cultura, su lengua, su escritura, su cosmogonía, su arquitectura, su arte, su vida diaria y sus expresiones gráficas.

3.3. Elementos que conforman la identidad del pueblo maya

En las siguientes líneas, retomaremos lo planteado al principio del capítulo, sobre los componentes que definen la identidad de un pueblo. Como se mencionó anteriormente, son cinco, quizá, los elementos que influyen de manera más tangible en la conformación del concepto de identidad en la sociedad maya. Con ello, se busca conocer la identidad del pueblo maya.

3.3.1. El lenguaje

“El mismo lenguaje cotidiano maya conserva el pasado, porque las costumbres a veces quedan incluidas en el lenguaje como las moscas en el ámbar” (Thompson, 1975, p. 7).

El lenguaje es un manifiesto de la cultura de los pueblos. Es una forma de comunicación en la que los individuos muestran su interpretación de la realidad. “El lenguaje es el medio a través del cual se ha manifestado la identidad de las civilizaciones del mundo” (Ortíz 2009, p. 34).

“Se echa de ver de modo particular hasta qué punto triunfó la resistencia de los mayas a las nuevas costumbres en su apego a la lengua propia... y lengua y cultura van estrechamente unidas” (Thompson, 1975, p. 4).

En el área norte de la zona maya y en el norte del área central se habla yucateco (a veces llamado maya por antonomasia). Al suroeste y al sureste de esta región se habló el chontal y el mopán. Sobre la base del área central se van extendiendo el chontal, dos ramas del chol y, un dialecto de este último, el chortí hasta llegar a los alrededores de Copán. Al oriente de Chiapas se habla el tzotzil, el tzeltal, el chaneabal y el chuh; este último llegando a los Altos de Guatemala.

“Todos, menos el chuh, se relacionan muy de cerca, y a medida que uno viaja hacia el sur de Yucatán se observa una transición gradual y uniforme del yucateco al tzotzil, siendo mayores las diferencias cuanto mayor es la distancia... La transición va verificándose de modo tan insensible que con frecuencia es difícil decir dónde termina una lengua y principia la otra. Como dijo en una ocasión Andrade, la gran autoridad en lenguas mayas, para hacer el mapa lingüístico de estos grupos habría que combinar colores al pastel, sin emplear nunca rojos, verdes ni amarillos de aspecto definido” (Thompson, 1984, pp. 43-44).

“Algunas de estas lenguas mayas tienen un parentesco más estrecho que el que hay entre el español y el portugués; otras tienen más o menos la misma relación que guardan entre sí el francés y el italiano” (Thompson, 1984, p. 43).

Con lo anterior, podemos afirmar que, a pesar de las distintas regiones que comprende la gran cultura maya, existe cierta homogeneidad en los rasgos particulares que nos remiten a su identidad. Como bien apunta León-Portilla (1986) “a pesar de los elementos distintos, que denotan influencias externas o diferentes maneras de evolución en algunos grupos de la misma cultura, como veremos, hay también una especie de común denominador en la simbología y en los rasgos característicos de lo que fue el núcleo de su visión universal espacial” (p. 65). “Los textos mayas sobre la creación de los seres humanos dan fe de esa uniformidad, así como la gran profundidad histórica de las ideas que los mayas tenían de sí mismos” (Nalda, *Arqueología Mexicana*, octubre 2003, p. 6).

Retomando la idea del lenguaje como un elemento para rescatar la identidad. Siendo este utilizado para comunicar; servía para expresar lo que los mayas sentían y pensaban. Y siendo los mayas una cultura, en la cual su cosmogonía permea todos los aspectos de la vida, al grado de que no existe distinción entre lo espiritual y lo cotidiano. Podemos afirmar que el lenguaje cotidiano maya está impregnado de sus costumbres, de su cosmogonía, y por lo tanto, de su identidad.

Volviendo a la cita de Thompson al principio de este subtema, en el lenguaje quedan impregnadas las costumbres, y como ya vimos, en ellas no existe división entre la vida cotidiana, lo sagrado y lo espiritual.

Por ejemplo, su inquietud permanente por el tiempo queda plasmada en su lenguaje, por el uso de los clasificadores numéricos. *Dz'it* es el clasificador numérico

para los objetos largos y delgados; 2 *dz'it* velas, 4 *dz'it* elotes. “Como se pensaba que el tiempo era un viaje por un camino que se alargaba infinitamente, los períodos de tiempo resultaban también largos y delgados, y los mayas hablaban de 1 *dz'it* año o 1 *dz'it* katún” (Thompson, 1975, p. 8). *Ac* era el clasificador numérico para, lo que podríamos llamar, objetos huecos: casas, iglesias, cuevas, vasijas; 2 *ac* casas; 1 *ac* iglesia; 6 *ac* cuevas; 4 *ac* vasijas. También dentro de este grupo clasificador *ac* estaban las milpas y los pueblos; una milpa es un claro en la selva; un hueco rodeado por paredes de vegetación, lo mismo ocurre con los pueblos; son claros en la selva. “Nuestro examen de este humilde sufijo de dos letras nos ha hecho entrever la imaginación en el corazón del maya” (Thompson, 1975, p 8).

Por otro lado, el uso de la tradición oral ha sido una de las principales fuentes que se tiene para el estudio de esta gran cultura. Gracias a ella, narraciones, cuentos, hechos, etc., que datan de épocas antiguas se conocen hoy en día. Y nos muestran mucho de la cultura y de las costumbres mayas. La tradición oral nos ha acercado más a las raíces de esta sociedad, conservando experiencias, tradiciones, cultura y por lo tanto, también la identidad.

3.3.2. La religión

“Se ha dicho, con razón, que el hombre hace a sus dioses a su propia imagen y semejanza. Y así, al contemplar los dioses mayas podemos ver reflejados el carácter, la mentalidad y el modo de ver las cosas de los mayas... En sus oraciones, sus sacrificios y otros ritos los mayas desnudaban su alma frente a sus dioses; también para nosotros, si sabemos entenderlo”. (Thompson, 1975, p. 13)

Hay una delgada línea entre la religión, la cosmogonía y la vida diaria en la cultura maya. La cosmogonía está impregnada en el pensamiento maya. Y esta se insertó por medio de la religión. Si bien es cierto, que el culto a los grandes dioses de la creación era tarea de los sacerdotes, fue a través de la religión que estas nociones cosmogónicas permearon en el pensamiento del pueblo maya, coloreando y dándole sabor a su cotidianidad. Las ofrendas, los ritos, los sacrificios y hasta las «supersticiones» que continúan en la actualidad, dan fe de qué tan arraigada está la religión en el raciocinio maya.

Por ejemplo, en los ritos de preparación para una ceremonia, que salvo por la escala, eran casi iguales entre los de los pobladores y los de los centros ceremoniales, ya sean en la antigüedad o actuales, hay dos requisitos; la continencia y el ayuno. Porque “es evidente que uno ha de acercarse a los dioses con el cuerpo y la mente en el estado debido” (Thompson, 1975, p. 220). En el concepto de los mayas, la efectividad en un rito se debía a la pureza física de todos los participantes e inclusive de todos los elementos utilizados en su realización (Thompson, 1984). Con lo anterior podemos ver que, el concepto de pureza, siendo la premisa para establecer una relación entre los mayas y sus dioses, nos muestra el respeto, la devoción y la disciplina que todos los miembros de esta cultura sienten por los dioses, imagen de autoridad envuelta en misticismos, rasgo característico de su identidad.

Por otro lado, las oblaciones a los dioses podían ser de muchas formas: por medio de sacrificios, de ofrendas de sangre, ya sea de víctimas humanas o animales. También podían ser de productos y de objetos. Por ejemplo, las ofrendas realizadas a los cuerpos de agua, eran obra de un culto para invocar a la lluvia. En muchos lugares mayas se hacían estas oblaciones, y prueba de ello son todas las ofrendas que se han encontrado en los lagos de Amatlán, Petén y en los cenotes de Yucatán, principalmente en el de Chichén Itzá.

No hay que olvidar que los mayas creen en los augurios y en las supersticiones. Thompson (1984) cita a Thomas Gage, un fraile dominico, que habla de los mayas pokomames: “Son muy dados a la superstición y a observar el cruce de los caminos y el encuentro de las bestias que en él tiene lugar, el vuelo de los pájaros, su aparición y su canto cerca de sus casas en tales o cuales ocasiones” (p. 340). Estas ideas en lugar de ser contrarias a la religión, la apoyan y la mantienen viva dentro de la cotidianidad maya.

“En la vida de los mayas, cualquier aspecto de la misma tenía un sabor religioso; y no se llevaba a cabo ningún movimiento importante, bien fuera por la comunidad como tal, bien por el individuo sin antes consultar los augurios al respecto. Los sacerdotes eran los encargados de contrapesar todos los factores favorables y desfavorables... así como de anunciar cuáles eran los días propicios para realizar cosas como emprender una guerra, empezar a construir un templo para el pueblo o una choza para el individuo... iniciar la siembra o la cosecha, etc. A los ayunos públicos seguían celebraciones bien organizadas, y a los dioses se les tenía alimentados y satisfechos por medio de los ciclos perpetuos de sacrificios de comida, bebida y de incienso de copal. El individuo, por su parte, mantenía en menor escala el mismo ciclo de culto y sacrificio en forma privada: continencia, ayuno, plegarias y ofrendas de alimentos y de incienso antes y durante cada momento de crisis de su vida particular” (Thompson, 1984, p. 351).

Thompson sostiene una tesis del por qué de la evolución de la cultura maya, gracias a qué se alcanzó tal desarrollo intelectual, espiritual y artístico, que no se ha visto en otras culturas mesoamericanas. La raíz y el fundamento de la evolución de la cultura maya, según Thompson, es su religión y la coherencia con la que las acciones, la cosmogonía y la realidad maya convergen.

“El carácter general y la devoción religiosa de esta gente... contribuyeron enormemente a que la cultura maya haya seguido el sendero histórico que siguió. La devoción, la disciplina y el respeto hacia la autoridad deben haber facilitado el surgimiento de una teocracia, y en tanto que la casa sacerdotal pudo satisfacer las necesidades espirituales de las masas... El grupo jerárquico como se sabe, desempeñaba una función vital dentro de la sociedad maya: servir de nexo intermediario entre la divinidad y el hombre... también podrían dar forma a ese profundo misticismo con el cual estaba tan impregnada su relación con las entidades divinas... Esta doctrina de una ordenada predestinación tuvo un inconmensurable efecto en la vida de los mayas; y es de pensarse que difícilmente hubiera surgido, de no haber sido los mismos mayas un pueblo amante de la estructuración metódica de las cosas, porque los mayas concebían a sus dioses de acuerdo con su propia imagen y, así, concibieron también el universo regulado apropiadamente a su exis-

tencia. Y sin embargo, debido a su espíritu profundamente religioso, seguro que los mayas no podían quedar satisfechos con una simple fórmula convenida... Su marcada emotividad exigía mucho más que un papel pasivo constreñido a seguir instrucciones... Esa misma emotividad mística demandaba la confortación que sólo proporciona el propio sacrificio. Y es aquí donde una vez más, el grupo sacerdotal tenía en sus manos el poder de satisfacer esa necesidad espiritual de las masas... Aquella perpetua construcción de edificios para fines religiosos y aquella ampliación interminable del núcleo original en los centros ceremoniales daban al pueblo una oportunidad de ofrecer a los dioses la oblación de su trabajo y de su sufrimiento, y —más importante, tal vez— el sentimiento de participación, sin el cual ninguna religión puede perdurar. Esos trabajos arduos no eran para el devoto sino actos de devoción, elevados en honor de sus amados dioses del suelo dador de los bienes... Y aquel grupo jerárquico parece que se daba muy bien cuenta del valor que tenía la satisfacción de esas esperanzas del espíritu” (Thompson, 1984, pp. 357-358).

Al finalizar el periodo clásico, a lo largo de toda la zona maya, se suscitó un acontecimiento, del cual hablaremos más adelante, que provocó una desconexión entre la religión, la clase dominante y el pueblo. Se cree que eso pudo ser el inicio de la decadencia maya. En el momento en el que la sociedad maya presenta esta desconexión, su orientación y su cultura, se modifica profundamente.

Entre la religión, la cosmogonía y la cotidianeidad maya no hay división. Y este hecho por sí mismo, nos presenta ya un claro panorama de la identidad de esta sociedad.

3.3.3. El entorno geográfico

El área que ocupaban los mayas abarcaba, en la época de la conquista española, la mayor parte de Guatemala (menos la zona de la costa del Pacífico), un poco del oeste de El Salvador, la parte occidental de Honduras, Belice, y en México, los estados de Quintana Roo, Yucatán, Campeche, Tabasco (menos la zona oeste) y todo el oriente de Chiapas. El área completa tiene una forma más menos de un cuadrángulo; su eje Norte-Sur comprende más de 880 km y su eje Oeste-Este aproximadamente 560 km (Thompson, 1984).



27. Mapa de zona mayas

La zona maya se puede dividir en tres partes; Sur o Tierras Altas; Centro o Tierras Bajas del Sur y Norte o Tierras Bajas del Norte.

El área sur o Tierras Altas comprende los Altos de Guatemala y la zona adyacente de Chiapas y de El Salvador. Entre las cadenas montañosas de la zona hay valles surcados por algunos ríos. Las poblaciones de esta zona se anidan en los valles. Esta región es zona tropical con flora y fauna de climas templados. El suelo, que en su mayoría es de origen volcánico, es fértil. La temperatura es templada y las lluvias son adecuadas. También existen varios lagos aislados.

Los principales cultivos de la zona eran maíz, frijol, calabaza y camote. Sobre la costa del pacífico lo eran, las almendras y el cacao.

Otra ventaja del área, además del buen suelo y el clima, era que tenían acceso a piedra volcánica, depósitos de obsidianas, pirita de hierro, sin embargo, el artículo que contribuyó más a la riqueza de los mayas de esta zona fue, la pluma de cola de quetzal cuyo valor se estima muy alto, ya que el quetzal es un ave que sólo vive en ciertas partes de los Altos de Guatemala y en la región contigua de Chiapas y Honduras. El jade también tenía mucho valor, en las Tierras Altas del Noroeste se han encontrado yacimientos de esta piedra, que era símbolo de riqueza pero también tenía connotaciones religiosas. “Sin embargo, no parece que el Área Sur haya contribuido mucho al desarrollo espiritual de la civilización maya, no obstante todas esas ventajas de su suelo y de su clima, la variedad de la flora y la fauna, la riqueza mineral, la favorable densidad de población y su posición estratégica” (Thompson, 1984, pp. 35-36).

Esto no quiere decir que los mayas de esta zona no hubieran alcanzado ningún nivel de desarrollo. El desarrollo se originó desde el periodo formativo. Kaminaljuyú, ubicada en la ahora capital de Guatemala —casi destruida por la expansión de la ciudad— fue una de las principales ciudades mayas desde finales del periodo formativo hasta principios del clásico. Para ejemplificar lo dicho por Thompson, Tikal, ciudad de la zona central de la cultura maya, que es contemporánea a la ciudad de Kaminaljuyú estaba en una etapa más adelantada en el periodo formativo. Al menos desde el punto de vista arquitectónico; mientras que en Tikal se erigían grandes tumbas con arco, en Kaminaljuyú las edificaciones eran realizadas aún con materiales perecederos.

Thompson (1984) nos presenta la tesis de que a principios del periodo clásico los mayas de la zona sur pudieron haber estado bajo un posible control o influencia de otras culturas mexicanas no mayas, lo cual los hizo desviarse del camino de alcanzar la grandeza lograda por sus vecinos; los mayas de la zona central. Pero sí es un hecho, que a principios del periodo posclásico, en los Altos de Guatemala se dio un cambio muy significativo; de los centros ceremoniales abiertos, se pasó a sitios apropiados para realizar una fácil defensa militar; cimas de cerros o sitios rodeados por profundas barrancas, como el caso de Zaculeu, capital de los mames. Tal hecho se asocia con la invasión «mexicana» que más adelante se abordará (Thompson, 1984, pp. 33, 108, 153).

El área central o Tierras Bajas del Sur “es aquella en que la cultura maya alcanzó su más elevado nivel, y en donde los textos jeroglíficos aparecen con más

abundancia” (Thompson, 1984, p. 37). Esta zona se conforma de las Tierras Bajas del Sur de Tabasco, Campeche y Quintana Roo. Los Altos de Chiapas, el norte de Guatemala, el occidente de Honduras y Belice (estos últimos tres considerados como la zona del Petén). Esta área en su mayoría se forma de roca caliza de poca altura, entre los 30 y 180 metros sobre el nivel del mar. También es una zona con ríos (Usumacinta, Pasión, Lacantún), y en otro tiempo, con muchos lagos y lagunas. Es una tierra con vastos bosques tropicales, cuyos árboles alcanzan hasta los 45 metros de altura; caoba y ceiba (árbol sagrado de los mayas) principalmente. La vida animal es abundante pero rara vez se manifiesta. El promedio de precipitación pluvial es elevado (Thompson, 1984).

Las Tierras Altas de Chiapas, muestran un aspecto distinto, ahí el terreno se eleva hasta alcanzar los 1500 m y hay sabanas con suelos fértiles. La zona de Copán situada en el occidente de Honduras y Belice es una zona montañosa con una elevación de hasta 600 m. “Gracias a su cultura avanzada, los mayas pudieron mantener en esos Altos de Chiapas y en las montañas de Belice condiciones de habitación aceptables, aunque precarias. Fue en Copán donde lograron completo éxito a este respecto” (Thompson, 1984, p. 41).

La región del Petén (el norte de Guatemala, el occidente de Honduras y Belice) según Thompson (1984) es particularmente pobre en recursos naturales, el suelo fértil es escaso, salvo en los valles. El cultivo del cacao representó la principal riqueza para esta zona. Sin embargo se encuentra piedra caliza por doquier, materia prima para la construcción y para la escultura.

En esta zona central, se encuentran muchas de las más grandes ciudades mayas; El Mirador, Palenque, Tikal, Copán, Yaxchilán, Piedras Negras, Bonampak, Caracol, por nombrar algunas. Ricas en cultura y tradición.

“Para mí uno de los más grandes misterios es por qué la cultura maya hubo de alcanzar la cima de su grandeza en esta región tan particularmente falta de riqueza natural... En estas tierras bajas de los mayas las condiciones son tan desfavorables que no es fácil comprender cómo pudo desarrollarse aquí la civilización de este pueblo. ¿Será que desde nuestro punto de vista de occidentales, acostumbrados a ciertas comodidades en el vivir, sobreestimamos las dificultades? Es posible que para los mayas los obstáculos hayan sido tales que no hicieron sino introducir la respuesta adecuada, o sea que les sirvieron de estímulo para su óptimo esfuerzo”. (Thompson, 1984, pp. 41-42)

Creo que los mayas de esta zona, alcanzaron tal desarrollo gracias a los principios de su identidad tan arraigada en el pensamiento del pueblo. Esta idea de que:

“cada persona, cada árbol, cada cosecha y cada animal tenían sus derechos. Y nadie debía violar esos derechos, ni procurar tomar en la vida más de los que les pertenecía. Todas las cosas habían de mirarse no sólo desde el propio punto de vista, sino desde el de los demás... ese espíritu de vivir y dejar vivir”. (Thompson, 1984, p. 281)

Esto último señalado por Thompson (1984) nos muestra el respeto con el que los mayas vivían; respeto expresado no solo entre ellos, sino también hacia todo lo que

los rodeaba. Entonces para que las ciudades de esta zona, que según se dice tenían una lucha eterna con la selva implacable, alcanzaran el mayor esplendor visto en la cultura maya, fue necesaria una aproximación totalmente distinta a la occidental. El respeto por el entorno, por esta selva implacable, el respeto a la vida misma nos muestra otro ángulo para abordar la supervivencia en una zona como esta.

Ahora hablaremos de algunos de los logros alcanzados por las grandes ciudades de esta zona.

El esplendor de esta zona se alcanzó en el período clásico, pero desde el formativo, comenzaron a establecerse las primeras grandes ciudades, tal es el caso de Tikal, Palenque y El Mirador. Lo obtenido en el período clásico, fue el florecimiento de lo alcanzado en el periodo formativo gracias a un avance gradual y ordenado (Thompson, 1984).

Actualmente se sabe que los mayas de esta zona, recibieron la escultura y la escritura jeroglífica de otros sitios, probablemente proveniente de los mayas del sur, de ciudades como Kaminaljuyú, que alcanzaron su esplendor a finales del periodo formativo y a principios del clásico. Sin embargo, los mayas de las Tierras Bajas del Sur, llevaron estos elementos culturales, al igual que la arquitectura, a los más altos niveles. Prueba de ello, es que en su mayoría, los centros ceremoniales del área central erigieron elementos; ya sean estelas, dinteles, tableros, escaleras, etc., con textos que constituían súplicas a los dioses, glorificaciones a los gobernantes y principalmente “exteriorizaciones de una extraordinaria obsesión por el transcurso del tiempo” (Thompson, 1984, p. 84). Esta última cualidad, de erigir monumentos fechados, se expandió con el transcurso de los años a toda las zonas mayas, desde el norte de Yucatán, hasta Copán, pasando por las regiones del valle del Usumacinta.

Con el paso del tiempo, la arquitectura, la escritura y las artes en general, alcanzaron niveles de maestría. Esta evolución es perceptible observando el paso hacia formas más delicadas, elaboradas y complejas. Ejemplo de ello es lo alcanzado en ciudades como Piedras Negras, Yaxchilán, Copán y Palenque, en donde las especialidades fueron “estelas con dioses sentados en nichos a la manera de Budas... paneles sobre las paredes llenas de figuras y columnas con glifos, lo mismo que troncos esculpidos” (Thompson, 1984, p. 103). “Estas modalidades no fueron sino manifestaciones de un culto en expansión” (Thompson, 1984, p. 84).

Los centros ceremoniales de las principales ciudades del área central presentan características similares, como un gran patio para las ceremonias rodeado de terrazas, plataformas, pirámides, templos y estelas. “Pero cuando el investigador se familiariza con estos materiales, descubre divergencias locales en cantidad tal que llega a quedar seducido por la encantadora individualidad que las anima” (Thompson, 1984, p. 98).

Una de las características del periodo clásico en esta zona fue la enorme actividad de construcción alcanzada. El ritmo aumentó durante en los últimos tres siglos del clásico. La calidad de las construcciones, de las estelas y de la cerámica mejoró;

más amplias, más elaboradas y más finas, respectivamente. En cuanto a la escultura, la sensibilidad y la inspiración de igual forma aumentó, cubriéndose posteriormente, de un toque de ornamentación que podría considerarse ostentoso. “Los estudios de arte nos dicen que esto último es señal de que el estilo ha cerrado ya el ciclo de su evolución y se han sembrado las semillas de su decadencia, aun quizás de la cultura misma que le dio ser” (Thompson, 1984, p. 127).

Esto pudo haber sido lo que pasó con los mayas, ya que la actividad en los grandes centros ceremoniales cesó en una ciudad tras otra a finales del periodo clásico. Actualmente los estudios ofrecen varias teorías para explicar esta repentina paralización. Pero la realidad es que, hasta la fecha, siguen siendo teorías. Por ejemplo, se ha creído que los mayas de la zona central abandonaron sus ciudades para llegar a Yucatán o a los Altos de Guatemala, en donde se establecieron y posteriormente su cultura volvió a florecer (Thompson, 1984). Sin embargo, Thompson (1984) desarrolla una teoría fundamentada en pruebas arqueológicas que resulta bastante coherente. Dice que de una ciudad tras otra, el grupo dominante fue expulsado o muerto por los trabajadores, ya fueran estos, albañiles, escultores, labradores, etc., que hasta entonces se encontraban sometidos. Esto explicaría por que la construcción de monumentos y la erección de estelas cesó tan abruptamente. Sin embargo, cómo podría el pueblo maya, que tanto respetaba la vida y a su religión realizar tales actos de rebeldía en contra de la casta gobernante. Sobre este tema Thompson (1984) señala que antes de la suspensión constructiva, que no solo se vio en el área central, como más adelante veremos, la jerarquía adoptó conceptos extraños a su religión nativa: como el culto al planeta Venus. Lo cual pudo resultar en la división de la sociedad, haciendo pensar al trabajador maya que la jerarquía ya no estaba realizando su más genuina función, la de propiciar a los dioses del suelo, “únicos en los que la gente humilde creía de todo corazón” (Thompson, 1984, p. 131). No obstante lo anterior, una vez expulsada la clase dominante, la gente siguió acudiendo a los centros ceremoniales, es decir las ciudades no fueron abandonadas por completo como sugieren otras teorías. El pueblo maya acudía a los centros ceremoniales para algunos ritos religiosos y quizá para las actividades del mercado. Y entonces, los grandes centros cayeron en el descuido, porque ya no se les daba el mantenimiento y el cuidado que se les tenía otrora. Por consiguiente, “empezaron a caer poco a poco en estados de destrucción. Le había llegado el turno, pues, al imperio verde: la vegetación invadió patios, terrazas y todo” (Thompson, 1984, p. 132).

Thompson (1984) fundamenta lo anterior con los siguientes ejemplos, en Uaxactún se encontraron cadáveres que fueron enterrados después del «abandono». La cerámica llamada Tepeu 3 que antes se consideraba del periodo clásico tardío ahora se sabe del posclásico y su uso se demuestra, más bien casual. Los ejemplos “indican que los sitios fueron visitados después de su abandono oficial” (Thompson, 1984, pp. 132-133).

Un último dato sobre esta zona, y en general sobre lo hecho en toda la zona maya hasta el periodo clásico, que deja ver su identidad, fue el hecho de que en todos los centros ceremoniales de la época no hay pruebas de ninguna fortificación. Lo

que nos hace pensar que en hasta este periodo clásico esta cultura fue pacífica. Me atrevería a afirmar que uno de los rasgos de esta gran cultura fue su carácter pacífico. Ya que como veremos más adelante los conceptos de militarismo y guerra no provienen propiamente de los mayas.

Es innegable que la civilización maya en su apogeo fue más avanzada en el área central, sin embargo, sobre la zona norte, y sobre todo de Yucatán es de donde se tiene información más completa sobre cómo funcionaba la cultura maya en la época de la llegada de los españoles.

Área norte o Tierras Bajas del Norte, para finalizar con la identidad maya en el entorno geográfico, analizaremos la zona que incluye los estados de Yucatán, Quintana Roo y el resto de Campeche (centro y norte). El promedio de lluvia en esta región es realmente bajo comparada con la zona central. Esta situación se ve reflejada en la vegetación del área, ya que ésta se va haciendo más achaparrada. El terreno es muy poroso lo que permite la filtración del agua de lluvia al subsuelo, formando pozos naturales llamados cenotes, o *dz'onot* en maya. Por lo que la existencia de ríos es sumamente escasa. Existen algunos lagos como el de Cobá y Bacalar en la región oriental. Toda esta área se conforma de roca caliza. Y Thompson (1984) vuelve a apuntar que “esta región es pobre en recursos naturales” (p. 43). Es una zona mucho más árida por lo que el algodón fue uno de los principales cultivos, el cual era exportado en forma de tejidos decorados. En cuanto a la fauna, se pueden encontrar jaguares, monos y guacamayos, pero son escasos.

Esta zona, en el periodo clásico, desarrolló sus propios estilos arquitectónicos y de escultura. En el primer rubro tenemos los estilos Puuc, Chenes y Río Bec, estilos que difieren de los presentados por sus contemporáneos de la zona central. Pero no hay que olvidar que a pesar de los estilos locales, a la arquitectura maya la caracterizaban los mismos principios, “la unidad, empero, proveniente de una herencia común se imponía sobre las divergencias regionales” (Thompson, 1984, p. 138).

Durante este periodo, Chichén Itzá fue una ciudad de cierta importancia, prueba de ellos; edificaciones, obras escultóricas y textos jeroglíficos (Thompson, 1984).

La ciudad de Sayil, nos presenta una construcción con 70 aposentos distribuidos en tres pisos, que pertenece al periodo clásico tardío con estilo Puuc. En esta estructura “los arquitectos mayas planearon contrastes y variaciones que le dan al conjunto un aspecto de extraordinaria levedad” (Thompson, 1984, p. 107).

La ciudad vecina de Uxmal, nos muestra el mismo estilo Puuc, (nombre derivado de una cordillera formada por colinas pequeñas en el suroeste de Yucatán y Campeche) en sus edificaciones principales; Casa de las Monjas y la Casa del Gobernador, ambas edificadas también del final del periodo clásico.

Sin embargo, la zona norte se vio influenciada más que ninguna otra por características de otros pueblos mexicanos (término general que utiliza Thompson (1984) para designar a las culturas no mayas de México y que utilizaremos con la misma

connotación en este trabajo). Esta intrusión empieza a finales de periodo clásico y colorea todo el periodo posclásico de la zona. Durante el periodo clásico, en México florecieron otras grandes culturas, cuyo desarrollo se estableció sobre bases menos espirituales que las mayas. Empero, paralelo al abandono maya de finales del clásico, se registró un cambio de énfasis en estas culturas, pasando a ser sociedades más secularizadas y más tarde adquirieron marcadas tendencias militares (Thompson, 1984).

Sobre, la escultura yucateca Tatiana Proskouriakoff apunta que “es esencialmente heterogénea y parece representar una fusión incompleta de varios estilos independientes” (Proskouriakoff cit. por Thompson, 1984, p. 138) Por ejemplo, existen esculturas fálicas en Uxmal y Chichén Itzá. Sin embargo, la zona central maya es totalmente ajena a este concepto. Empero, estas ideas muestran un desarrollo al sur de Veracruz. Thompson (1984) asegura que la aceptación de estos conceptos «mexicanos» es síntoma del debilitamiento de la cultura maya de la zona, “se había preparado el terreno, pues, para el cambio” (p. 139).

Y este cambio comienza con el «abandono» de las ciudades mayas de Yucatán y Campeche, que se calcula casi simultáneo al «abandono» registrado en las ciudades del área central.

La invasión de pobladores no mayas y de sus ideas, se calcula a finales del periodo clásico y a principios del posclásico. Esta presencia se hace más evidente en Chichén Itzá y se calcula que para esta ciudad fue después del año 910 d. C., ya que hay ejemplos de estilos posteriores al maya yucateco sobre las edificaciones en Chichén Itzá, no obstante, no hay pruebas de que esto se haya dado al revés; estilos mexicanos recubiertos de estilos mayas. En esta ciudad, los grupos invasores desarrollaron toda una nueva arquitectura. Siguiendo su estilo propio, proveniente de Tula, pero aprovechando la típica bóveda maya (Thompson, 1984, p. 157).

Se sabe por diversas fuentes, que junto con los itzaes, grupo extranjero que se estableció en Chichén Itzá, llegó el culto a Kukulcán. Y por el obispo Landa sabemos que “con los Ytzaes que poblaron Chichenizá, reinó un gran señor llamado Cuculcán” (Landa cit. por Thompson, 1984, p. 145) Lo cierto es que la identidad de Kukulcán (*kukul*, pluma o quetzal; *can*, serpiente) y el misterio de quiénes fueron los itzaes continúan siendo meras suposiciones. Thompson (1984) supone que “los itzaes eran mayas chontales que habían estado bajo una fuerte influencia de los mexicanos en su propia tierra nativa (en la base del Golfo de México); que invadieron después Yucatán y que, llegados de la costa oriental, se establecieron en Chichén Itzá antes del arribo del culto de la serpiente emplumada, posiblemente en 918 d. C... Pienso que, tiempo después, tanto Kukulcán como algunos de sus seguidores hicieron su entrada en el katún 4 Ahau (967-987 d. C.), y que los dos grupos se fusionaron, hecho que no debe haberse producido con gran dificultad si se recuerda la marcadísima vena mexicana en la cultura Itzá” (p. 147).

Este periodo mexicano en Chichén Itzá se calcula que duró aproximadamente dos siglos (987 d. C.–1185 d. C.). Lapso suficiente para causar modificaciones

profundas en el modo de vida maya. Se logró una amplitud en los espacios ya contruidos sustituyendo las paredes de en medio (que los mayas utilizaban como soporte) por filas de columnas sobre las que apoyaban vigas que servían de base para los techos de falso arco. Este último sistema de techado resultó no ser duradero. En la actualidad no existe en Chichén Itzá ninguna edificación que se conserve en pie, en la que se haya utilizado este sistema. Sin embargo, muchas de las viejas construcciones realizadas con el sistema tradicional maya siguen en pie. (Thompson, 1984).

Junto con la intrusión mexicana, llegó un militarismo agresivo. Es importante apuntar que cuando surgió esta actividad estaba al servicio de la religión. En Mesoamérica la guerra parece haber tenido su origen en la necesidad de obtener cautivos para sacrificarlos a los dioses. La guerra aseguraba, de haber un triunfo, víctimas para sacrificios sin tener que agotar recursos humanos propios. Paralelamente, esta actividad vino a desarrollar un grupo de guerreros que, a expensas del sacerdocio, llegó a ser dominante, haciéndose acreedores de privilegios. Ya que su valentía y su coraje fortalecía a los dioses. Ahora ya no era labor exclusivo de los sacerdotes formar el vínculo entre lo divino y lo humano, los guerreros también formaban parte de esta misteriosa tarea (Thompson, 1984).

Por ejemplo, la columnata norte en Chichén Itzá en su escultura decorativa muestra escudos, jaguares, águilas, pumas etc., ofreciendo corazones humanos al sol. Estas podrían ser simbolizaciones de los propósitos de las órdenes militares que utilizaban los nombres de dichos animales. Lo anterior deja ver hasta que punto esta ciudad, a cargo de los mexicanos, estuvo impregnada con el concepto de guerra (Thompson, 1984).

Sin embargo, los invasores sí aceptaron algunas de las viejas deidades mayas. Se encuentran máscaras de Chaacs en sus edificaciones. Y parece que también respetaron el viejo sacerdocio de la ciudad, ya que es claro que en algunos templos aparecen talladas efigies de sacerdotes mayas (Thompson, 1984).

Estos conquistadores poco a poco se fueron convirtiendo en mayas; por la lengua que hablaban, por su aspecto físico, etc., conservando solamente el orgullo de sus antepasados, los guerreros mexicanos (Thompson, 1984).

Resulta evidente que el nombre de Chichén Itzá, que quiere decir «a la orilla del pozo de los itzaes» proviene de este mismo grupo. El nombre de esta ciudad antes de su llegada no se conoce con claridad pero podría ser Uucyabnal (Thompson, 1984).

Thompson (1984) cree que el cenote sagrado de Chichén Itzá fue objeto de culto de toda la zona maya. Culto que ya existía cuando los itzaes llegaron a esta área, pero con este grupo probablemente tuvo un mayor impulso.

Estos últimos, también conquistaron Cozumel, Izamal, Motul y Mayapán. Casualmente estas ciudades al igual que Chichén Itzá eran santuarios para toda la zona maya. Cozumel pudo haber sido el santuario de Ixchel, la diosa de la luna.

Izamal fue el santuario de Kinich Kakmo que es una de las manifestaciones del dios del sol y de Itzamná (Thompson, 1984).

Finalmente los itzaes fueron sacados de Chichén Itzá, se cree que por Hunac Ceel, jefe principal de Mayapán, por medio de una treta amorosa por el año 1200 d. C. La caída de Chichén Itzá comenzó seguidamente del triunfo de Hunac Ceel. Se sabe que de los trescientos años que están entre la expulsión itzae y la llegada de los españoles, Chichén Itzá tuvo una existencia casi nula; a nivel político y económico. Y por la misma época, el poderío de Izamal también desapareció (Thompson, 1984).

Se cree que Hunac Ceel regresó a Mayapán y de ahí junto con los itzaes de la zona, gobernó todo el norte de Yucatán. Este dominio duró aproximadamente de 1200 a 1450 d. C. No se sabe con exactitud hasta dónde se extendió este dominio, pero existen pruebas de que muchos de los lugares sobre la costa oriental de Quintana Roo, según muestra su arquitectura y cerámica, tuvieron su más grande desarrollo justamente durante el periodo de dominio de Mayapán. Aún en el Petén se han encontrado construcciones arquitectónicas y cerámicas relacionadas con Mayapán. Sobre las tierras de Tabasco, también florecieron muchos centros (Thompson, 1984).

En este periodo, dominado por la ciudad de Mayapán, se puede apreciar los cambios profundos que ocurrieron. El centro ceremonial de Mayapán, en esos momentos se encontraba habitado permanentemente. Son pocas las construcciones erigidas con fines religiosos. Recordemos que la ciudad contaba con mano de obra, por lo que se puede concluir que para la clase gobernante la religión ya no era de su principal interés. “Desde luego, señala la inevitable siguiente fase en el cambio de una teocracia bastante pacífica a una autocracia más o menos guerrera y secular” (Thompson, 1984, p. 171).

Los restos encontrados en las viviendas evidencian que durante este periodo el culto a los antepasados de la familia fue de suma importancia. Las grandes residencias tenían su propia capilla (Thompson, 1984).

Para esta ciudad, la agricultura deja de ser su principal fuente económica, y logra sobrevivir gracias al trabajo de sus vecinos, a modo de tributos. El ocaso artístico, que comenzó con la llegada de los itzaes a Chichén Itzá, continúa su declive con el surgimiento de Mayapán. Su arquitectura presenta un claro retroceso con respecto a lo logrado por los mexicanos en Chichén Itzá; toscos bloques de piedra sin labrar, recubiertos de gruesas capas de estuco. Los techos ya no eran de bóveda. La escultura es tosca y de mala calidad. La cerámica sosa, con malos acabados y sin policromía, a excepción de los quemadores de incienso, que tienen representaciones de los dioses con colores brillantes. El estudio de éstos últimos nos revela que fueron elaborados con distintos moldes, lo que nos presenta la primera muestra de producción en serie por parte de la cultura maya. Desde el punto de vista técnico esto parecería un gran adelanto, pero todos sabemos que, lo hecho en serie comparado con lo realizado a mano, carece de vida. Teniendo en cuenta que eran representaciones de los dioses, se pone en manifiesto a qué grado debió de haber caído la religión para que sus dioses fueran representados de esta nueva forma tan frívola (Thompson, 1984).

Los descendientes de Hunac Ceel, los llamados Cocomes se mantuvieron en el poder mediante un sistema de gobierno centralizado hasta el 1450 d. C., año en el que se dio una revuelta en su contra encabezada por Ah Xupan. Mayapán fue saqueada y muchas de sus edificaciones quemadas (Thompson, 1984).

Los restos arqueológicos de las ciudades que sucedieron a Mayapán son extremadamente pobres. Es posible que estas hayan sido utilizadas por pequeñas poblaciones (Thompson, 1984).

La caída de Mayapán aceleró el eclipse cultural que había venido gestándose en forma ininterrumpida desde finales del periodo clásico (Thompson, 1984).

Hay que recordar que la zona sur, las tierras altas de Guatemala, de igual manera fue víctima de esta intrusión. Al finalizar el periodo clásico, el militarismo fue introducido en esta área, probablemente por grupos también influenciados por Tula. Y es de esperarse, que esto produjera cambios radicales a la civilización local. Como pasó en la zona norte, un grupo se hizo más fuerte y se impuso sobre los demás. En este caso fueron los quichés, que además introdujeron el culto a Quetzalcóatl. Posteriormente los quichés se aliaron con los cakchiqueles. Los quichés se expandieron hacia el sur; hasta la costa del Pacífico y hacia el suroeste a expensas de los zutuhiles y los mames. Y los cakchiqueles conquistaron hacia el sureste, a expensas de los pipiles —grupo mexicano ahí establecido desde hacía ya mucho tiempo—. Ambas conquistas tuvieron grandes consecuencias económicas, porque estas zonas eran las más adecuadas para el cultivo del cacao en toda el Área Maya. Tiempo después, el imperio quiché cayó debido a las revueltas, probablemente después a la caída de los Cocomes en Mayapán. Posteriormente siguieron las guerras entre los poblados hasta la llegada de los españoles. Uxatlán capital de los mayas quichés e Iximché capital de los cakchiqueles continuaban habitadas en el tiempo de la conquista española (Thompson, 1984).

La conquista española comenzó por el área sur en 1525, le siguió el área norte y casi 150 años después cayó la zona del Petén, núcleo del área central maya (Thompson, 1984).

Con todo lo anterior, se demuestra que los mayas, y en general la evolución de las sociedades, depende de la capacidad que esta misma tiene, ya sea de adaptarse o sometiendo a su entorno. Como ya mencionamos, los mayas lo hicieron por medio de la adaptación a su entorno geográfico. Adaptando sus estilos de vida y su cotidianidad a lo que su entorno les ofrecía. Algo muy cierto a tomar en cuenta, era que los dioses fenoménicos eran los más queridos y los que recibían mayores oblacones por parte del pueblo maya. El respeto que los mayas tenían por su entorno, los llevaba a no tomar de él más de lo que necesitaran para subsistir. Y cuando lo hacían, sus oraciones y sus ofrendas demostraban el agradecimiento que este pueblo le tenía a su entorno. Se puede concluir entonces, que el aspecto geográfico jugó un papel fundamental en el desarrollo de la civilización maya, coloreando cada región de elementos propios, pero todos ellos provenientes de un mismo origen. Lo mismo sucede con la identidad, cada área de la zona maya nos

muestra alguna peculiaridad, pero en general se puede hablar de una identidad homogénea en toda esta zona, que tan distintos y coloridos paisajes nos presenta.

3.3.4. La población

La identidad de la población maya, tiene correlación con los aspectos que se mencionaron anteriormente. El cómo se desarrolló el lenguaje, la trascendencia de su religión y su adaptación al entorno geográfico se dieron gracias a las características intrínsecas de todo maya. En la población, se manifiestan todos los elementos que conforman la identidad de una sociedad. Ahora se analizarán los conceptos que le dieron vida a la identidad de la población maya.

Empecemos con los datos técnicos. Los cálculos sobre la población precolombina son muy variables. Unos autores calculan 1 250 000 habitantes en toda el Área Maya otros hasta 13 000 000 sólo en Yucatán. Thompson calcula que para el año 800 d. C. la población en toda la zona maya era de 3 000 000. Sin embargo, sobre este tema los datos son sumamente escasos, por lo que solo contamos con estimaciones (Thompson, 1984).

En cuanto a las características físicas, la población maya, presenta rasgos homogéneos; rechoncho, cara ancha con pómulos prominentes, cabello lacio negro, ojos oscuros con aspecto almendrado y de poca estatura (Thompson, 1984).

Sobre los rasgos psicológicos, los estudios se basan en el carácter de los mayas actuales. Morris Steggerda junto con un grupo de etnólogos, arqueólogos y misioneros realizaron una clasificación sobre los rasgos psicológicos de los mayas, obteniendo los siguientes resultados: inclinación social, gusta de trabajar en grupo. Los lazos familiares le son bastante significativos, pero no es muy dado a la demostración afectuosa. Es de muy buen carácter, afable y con una natural simpatía, bromista. Es observador sutil y tiene buena memoria. Gusta del orden, de la disciplina y de la limpieza. Es fatalista y supersticioso, no teme, de modo especial, a la muerte. El aspecto sexual carece de importancia en su vida. Es moderado en sus costumbres y por lo general es un hombre humilde. A esta lista Thompson agrega que más que supersticiosos, son un grupo «altamente religioso» de lealtad profunda y eterna. Un grupo en general pacífico, pero, cuando se le provoca surge un hombre de carácter salvaje. Desempeñan su trabajo con dignidad, sin embargo, no muestran el deseo de ser más de lo que son y tiene consideración por los demás. La justicia es importante para ellos. Lo anterior habla de los mayas en la actualidad, pero se cree que esto mismo aplica para los mayas prehispánicos y para ellos, Thompsons agregaría dos aspectos más: la inteligencia y los dotes artísticos, y esto se puede afirmar simplemente al observar todo lo que esta gran cultura logró antes de la llegada de los españoles (Thompson, 1984).

A lo largo de su libro Thompson (1984) apunta que «vivir y dejar vivir» sería el lema de todo maya. Esto aplica no sólo al prójimo, también a los animales (cazando nada más que lo indispensable para su supervivencia, una matanza injustificada traería grandes consecuencias a la comunidad) y para el resto de los seres

vivos. La tierra y la vegetación, son para ellos seres vivos, a los cuales respetan excusándose ante los dioses de la tierra cada vez que deben hacer la roza para su milpa. Y en general haciendo oblaciones a los dioses fenoménicos. Dentro de esta expresión también rescatamos la idea de la moderación; no querer tener o ser más de lo que se tiene o se es, considerando las necesidades del otro, nos deja ver que este concepto también está bien arraigado a sus costumbres. “Una vida armoniosa, una moderación y una comprensión de ese espíritu de tolerancia para las flaquezas de nuestros semejantes” (Thompson, 1984, p. 191). Se encuentra contenido en la expresión «vive y deja vivir».

En cuanto a los espacios que habitaban los pobladores mayas, es importante recordar que, estos grandes sitios que hoy en día visitamos son los centros ceremoniales, espacios sagrados y respetados por la comunidad. Se utilizaban únicamente para ceremonias religiosas y funciones de orden cívico, también allí se llevaban acabo los mercados. Y fue solo el hogar de unos cuantos. El resto del pueblo maya, se asentaba en aldeas a las afueras de los centros ceremoniales, en donde tenían sus campos y en donde transcurría su vida cotidiana. Un conjunto de casas formaban un aldea la cual tenían un pequeño centro ceremonial propio. Y un conjunto de estas aldeas formaba un distrito cuya jurisdicción pertenecía a los grandes centros ceremoniales. Aunque recordemos que en el periodo de dominado por Mayapán, las ciudades mayas se modificaron profundamente. Durante este periodo, los centros ceremoniales estaban habitados por la población. Por lo que se puede inferir que estos centros dejaron de tener la sacralidad que otrora tuvieron. Esto se asocia también, a que la religión pasó a segundo término.

Actualmente, se sabe de muchos elementos que al cohesionarse le permitieron a la sociedad maya alcanzar la grandeza que la caracteriza. Por ejemplo, hasta finales del periodo clásico la religión fue el eje de esta sociedad. Esto quiere decir que no existían influencias seculares o militares que rivalizaran con el dominio religioso. Entonces, sin tales desafíos y con esta devoción tan particular, se alcanzaron las proezas intelectuales y artísticas que hoy son símbolo de su grandeza. Su carácter y su identidad como pueblo también jugó un papel fundamental para alcanzar dicha grandeza.

“La educación de los jóvenes, el ejercicio de autocontrol, el trabajo cooperativo y la inculcación del espíritu de sobriedad vinieron a producir en el pueblo maya un carácter tranquilo que, esencialmente, fue introvertido... Este carácter, por supuesto fue el que moldeó la civilización maya, y esa civilización, una vez establecida, contribuyó a fijar el patrón cultural generación tras generación.” (Thompson, 198, pp. 194-195)

La importancia de la espiritualidad y de la religión para los mayas, una vez más se pone en evidencia. A finales del periodo clásico y hasta la llegada de los españoles estas cualidades pasan a segundo término. Y en este tiempo el motor de la vida eran el poder, la guerra y el dominio. Y no es sorpresa que a esta época se le conozca como la decadencia de los mayas. Ya que, como mencionamos anteriormente, en estos años las cualidades intelectuales, artísticas y espirituales de lo mayas no tuvieron ninguna evolución y más bien se percibe un retroceso. Thompson cree

que este debilitamiento espiritual facilitó la conquista española de la zona maya. Ya que para estos extranjeros fue más fácil penetrar en una sociedad que se iba eclipsando poco a poco.

Sin embargo, la población maya tiene una cualidad que le ha permitido mantenerse en pie después de tanto tiempo y después tan profundas y corrosivas invasiones. Y esta es su capacidad de absorción y de adaptación, a otras ideas, a otras costumbres y a otras culturas. Lo que permitió que su cultura se fuera modificando y evolucionando; incorporando nuevos cultos y nuevas tradiciones. Y esto ha mantenido viva a la cultura maya.

La identidad de su población es la que permitió el florecimiento de toda esta cultura. Y la realidad es que, después de más de 2000 años aun existen comunidades mayas, aun se habla maya yucateco y sus distintos dialectos. Y aun estos imponentes monumentos erigidos, símbolos de grandeza, son lugares sagrados, culto, ya no solo de los mayas, sino del mundo entero.

3.3.5. Su cosmogonía

Por último rescataremos uno de los elementos más importantes en la conformación de la identidad maya, su cosmogonía. La relación de los mayas con su lenguaje, su religión y su entorno geográfico, depende enteramente de las nociones cosmogónicas que esta sociedad tiene. Su manera de ver e interpretar el mundo, tuvo una profunda influencia en el florecimiento y también en su decadencia, y lo tiene hasta nuestros días.

Para esta sociedad los valores espirituales son de mucha mayor importancia que lo material. La espiritualidad tiñe la vida maya. Muchas de las circunstancias particulares por las que este pueblo ha pasado, tienen todo que ver con la conexión que en ese momento tenían con su espiritualidad.

Desde sus inicios hasta el momento en el que alcanzan su gran esplendor, su conexión espiritual regía toda su cotidianidad, tanto individual como colectiva. Todo maya estaba en donde tenía que estar, haciendo lo que tenía que hacer y confiando plenamente en el resto de su comunidad. Sin aspirar a nada más de lo que les correspondía. En completa armonía con su entorno. Es cierto que en algunas ciudades se percibe un desarrollo más notable, pero este solo fue posible gracias al trabajo realizado por los demás. Esto comprueba la idea de que todos desempeñaban sus labores con igual integridad, con la idea de que no era para beneficio propio, sino que formaban parte de algo más grande que ellos mismos.

A finales del periodo clásico y debido principalmente a la intrusión «mexicana» se puede percibir la desconexión espiritual del pueblo maya. Es aquí, cuando cegados por las ideas de poder y control, los sacerdotes mayas, ya no cumplen con el místico vínculo que conecta a las dioses con su pueblo. Los medios para acercarse a los dioses tienen otra intención. Y la espiritualidad maya decae.

A la llegada de los españoles esta situación continuaba. Y por esto es que se cree que fue más fácil conquistar a una sociedad que perdió su brújula. Una sociedad que se encontraba bombardeada de conceptos ajenos a sus creencias más profundas. Pero no hay que olvidar la capacidad que los mayas tienen para sobreponerse a las adversidades. Este lema de «vive y deja vivir» reconoce también, la diversidad de pensamientos y no olvidemos el respeto primordial a todo ser vivo.

El carácter suave y pacífico de los mayas les ha permitido navegar por estos turbios mares, tomando los conceptos que les hacen sentido y soltando todo lo demás.

La espiritualidad de esta gran sociedad es tan profunda, que es la raíz de toda su existencia, es lo que los define, lo que les permite alcanzar la grandeza y es lo que les permite seguir con vida.

3.4. El lenguaje visual. Instrumento que presenta la identidad de la sociedad maya

Como mencionamos al final del capítulo uno, la evolución del lenguaje visual de una sociedad determinada refleja la interpretación que hacen de la realidad. Para los mayas, las representaciones visuales sirvieron para registrar, para conmemorar y para enaltecer. Estos elementos gráficos se encuentran en distintos soportes; tallados en piedra; ornamental o caliza, moldeados en estuco, pintados en murales y cerámica, plasmados en códices, etc.

La gráfica maya comprende un sin fin de elementos, y cada uno de ellos responde a un fin determinado. En esta investigación se analizarán únicamente los llamados glifos mayas.

Las expresiones pictóricas de los mayas en innumerables ocasiones están acompañadas de textos jeroglíficos. En la actualidad ambas representaciones en conjunto, resultan una vía de estudio de muchos aspectos de esta cultura, ya que en ellas, los mayas plasmaron sus ritos, sus calendarios, su cosmogonía y su historia.

A continuación se presentará un análisis general de los glifos mayas. Que servirá como introducción al siguiente capítulo. Para llevar a cabo dicho análisis he tomado en consideración cuatro aspectos fundamentales para la lectura de los mensajes gráficos: la composición, el color, el uso de las formas y los discursos del diseño. Con esto, será posible identificar las ideas que se comunicaban o difundían a través de los glifos. Lo cual nos acercará un poco más a esta mística cultura y nos permitirá conocer más de su cosmogonía.

3.4.1. Composición

Cada elemento denota un simbolismo muy profundo, y ésta es su principal regla, el carácter estético está subordinado a los elementos. O más bien su estética se basa en su simbolismo. Algo que nos es totalmente ajeno en la actualidad en el arte occidental.

Los mayas eran perfeccionistas, ya que en sus composiciones no hay ningún elemento extra.

Los artistas mayas del periodo clásico unieron magistralmente las representaciones pictóricas y la escritura jeroglífica, creando composiciones complejas.

En los códices, por ejemplo, los artistas eligieron diversas modalidades en cuanto a la disposición de los elementos. En algunas ocasiones, solo muestran escenas o personajes.

En otras muestran largos cartuchos de jeroglíficos. También es frecuente ver composiciones con personajes acompañados de textos jeroglíficos (los cuales, por lo general, nombran al personaje o exponen el significado de la escena).

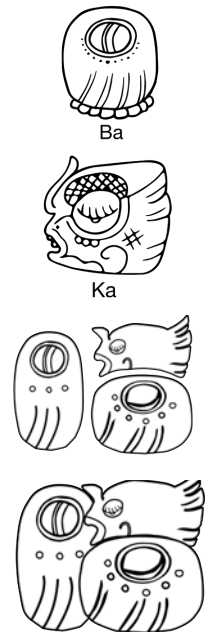
La composición de estas obras se basa en escenas generalmente simples, que muestran un número limitado de elementos. La atención, por lo general, se va con los personajes. Algunos elementos contextualizan la escena y la identidad de los personajes.

Por otro lado tenemos la composición de los glifos. En este ejemplo analizaremos al glifo *Bakab*. Las primeras dos imágenes, que provienen del silabario de Kettunen y Helmke (2010) nos muestran los signos para las sílabas *Ba* y *Ka* respectivamente. Podemos ver que modificando un poco los glifos fonéticos y gracias a la yuxtaposición de los elementos, los mayas son capaces de crear un nuevo glifo para la palabra *Bakab*. La lectura es de izquierda a derecha de arriba hacia abajo. Una peculiaridad de este glifo *bakab*, es el hecho de que, todos los elementos que lo componen son signos fonéticos, sin embargo, en el sistema de escritura maya, los glifos se pueden formar de distintas maneras. Hay glifos que mezclan signos logográficos y signos fonéticos, hay glifos que se conforman exclusivamente de glifos fonéticos y también hay glifos que se forman de elementos puramente logográficos. Los cuales, en la actualidad, han representado mayor dificultad para su desciframiento.

En las composiciones mayas, cada elemento representa algo. Podemos apreciar en ellas claramente dos signos visuales. Los iconos, aquellos en los que la representación aun conserva semejanza con lo representado, son los que ayudan a contextualizar las obras. Ciertos detalles, cuyo significado resulta evidente, ayudan a interpretar y darle una correcta lectura a la totalidad de la composición. Por otro lado las composiciones mayas también están cargadas de símbolos. Es decir, rasgos que se asocian con la realidad por medio de convencionalismos. Por esto, la lectura correcta de todo el arte maya resulta sumamente compleja. Estos convencionalismos se han perdido, sin embargo, la colaboración de muchas disciplinas, ha permitido que los mayistas poco a poco redescubran estos convencionalismos y puedan leer correctamente el arte maya. Pero, precisamente por la complejidad que representa, esta alfabetidad visual del arte maya, resulta ser solo privilegio de unos cuantos.



28. Chac y Chaac Chel derramando agua desde *Ka'an*, serpiente ondulada, que representa el cielo. Composición del códice de Madrid



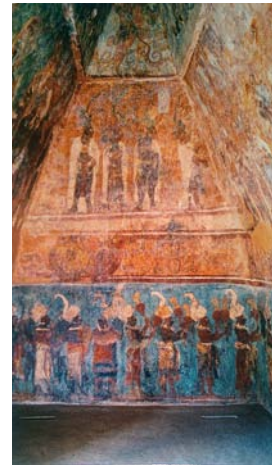
29. Elementos que componen al glifo *Bakab*

De hecho, aun no se sabe con certeza si en la época clásica todo el pueblo maya era capaz de leer estos mensajes o si solo algunos lo podían hacer.

3.4.2. Color

El estudio del color en el arte maya, resulta ser más complicado que el resto de los apartados. Ya que actualmente, queda una mínima parte de lo que llegó a ser. La evidencia que se conserva del uso del color se encuentra en las pinturas murales, en los códices y en las vasijas pintadas de cerámica.

En el color, los mayas sobresalieron principalmente por el uso y la creación de los pigmentos. En las pinturas murales de Bonampak se pueden apreciar hasta 28 mezclas de pigmentos. Sin embargo no en todas las zonas mayas se puede apreciar este uso tan complejo del color. Dos de estos pigmentos, en la actualidad se les conoce como mayas; el pigmento azul maya, que se fabrica al fijar el tinte orgánico índigo en los minerales arcillosos paligorskita y saponita, arcillas que solamente se encuentran en la península de Yucatán y en Guatemala. Actualmente se han identificado seis tonos diferentes de azul maya en los murales de Bonampak, lo que implica que los artistas mayas combinaron diferentes minerales con el pigmento azul maya para lograr distintos tonos. Este hecho, por sí mismo, nos permite tener una idea de lo complejo y elaborado que fue el uso del color dentro de la representación gráfica maya. El pigmento verde maya, se fabrica impregnando arcilla paligorskita en el colorante índigo y luego este tinte se mezcla con algún colorante amarillo orgánico o mineral.



30. Complejidad en el uso de pigmento, Bonampak

Sobre la pintura mural, se cree que las ciudades mayas, en las que ahora predomina la piedra natural, estuvieron en su momento totalmente pigmentadas. La tradición del color comenzó en el periodo clásico y se extendió por diversas regiones; en Campeche, las pinturas de Xuelen, Ichmac y Chelmí; en Chiapas, las de Bonampak y Palenque; en Yucatán, las de Chacmultún y Chichen Itzá; en Quintana Roo, las de Cobá.

Se puede apreciar un segundo momento en cuanto al uso del color en las pinturas del Templo Superior de los Jaguares en Chichen Itzá, en donde el azul maya tiene una fórmula diferente; la arcilla en la que se fijó el pigmento es kaolinita.

Un tercer momento en el color maya, se puede observar en los murales de la región Puuc en Yucatán, en donde el uso del azul y el verde maya resulta notablemente menos complejo; no se mezclaron con minerales como la azurita y malaquita.

Por último, el cuarto momento, se da en el periodo posclásico, en donde el verde maya se deja de usar y el azul se muestra de una manera mucho más homogénea.

Estos cuatro momentos que se pueden apreciar sobre el uso del color, reflejan un aspecto de la sociedad maya. El esplendor y el auge que esta sociedad alcanzó se dio en el periodo clásico y justo en este mismo periodo fue que esta cultura empezó a integrar el uso del color a sus composiciones, plasmadas en distintos soportes.

Resulta notable el grado de complejidad que los mayas alcanzaron en esta época en cuanto al uso del color. Se sabe que este esplendor se alcanzó, principalmente, en la zona maya de las Tierras Bajas del Sur. En las Tierras Bajas del Norte, el desarrollo no fue tan complejo ni elaborado, y esto se refleja también en el uso del color en esta zona. En el periodo posclásico, la sociedad maya se encontraba ya en plena decadencia y esto se manifiesta con el escaso y limitado uso del color. Es perceptible una clara decadencia en el manejo del color entre el periodo clásico y el posclásico.

3.4.3. Forma

El estilo naturalista caracterizó al arte maya del periodo clásico, este estilo presente en las escenas, por lo general se debe al dominio de la anatomía humana, la yuxtaposición de los planos, la expresividad e individualidad de cada rostro, el movimiento congelado, la delicadeza de las líneas y la sensación de contraluz que producen los tintes cafés de variada intensidad sobre las áreas de volumen anatómico y arquitectónico, en oposición a la homogeneidad del fondo (*Arqueología mexicana*, sep-oct 2008).

El trabajo de líneas; elemento que delimita las formas de muchas de las composiciones del arte maya, ya sea pintadas sobre cerámica, estuco o sobre papel hecho con la corteza de una higuera, expresan la delicadeza y la perfección de los mayas, ellas nos muestran las formas que le dan vida a su cultura, sus cánones de belleza, sus ritos y su cosmogonía.

El esquematismo de las figuras corresponde a una estrategia pictórica. También las acciones y las posturas de los personajes corresponden a convecciones pictóricas; las piernas abiertas, como en una actitud de avanzar; ademanes de ofrendas, de sujetar objetos etc. En esta estrategia pictográfica la relación entre los objetos representados es conceptual, las figuras se sitúan no necesariamente para indicar interacción entre sí, sino para mostrar una relación narrativa o temática. Por ejemplo un cráneo decora un tambor y sobre este se muestra un sol, indica la relación del canto de un guerrero con el sacrificio humano para el culto solar (*Arqueología mexicana*, sep-oct 2008).

Gracias a las formas podemos apreciar los cánones de belleza maya. El estilo naturalista de sus obras nos deja ver el conocimiento y entendimiento que esta cultura tenía del cuerpo humano y en general de todas las formas de su entorno, que rodean su existencia.

3.4.4. Los discursos del diseño

En la época en la que la cultura maya tuvo su apogeo, el Diseño Gráfico como tal no existía, sin embargo el arte maya tenía ya una intencionalidad y esto es lo que se conoce como discursos del diseño. Por medio de la característica de la intencio-



31. Trabajo de líneas, techo de bóveda



32. Concepción maya del universo. En el centro los dioses de la creación rodeados de los cuatro rumbos, códice de Madrid

nalidad, los mayas plasmaron su historia, sus creencias, su cosmogonía. Gracias a la religión todos estos conceptos impregnaron a la sociedad y conformaron la identidad del pueblo maya.

Hay una cuestión que dificulta el análisis de los discursos del diseño. Actualmente, existen varios autores que apoyan la idea de que todo el pueblo maya tenía la capacidad de leer los jeroglíficos, sin embargo otros autores apoyan la tesis de que sólo la clase gobernante y religiosa tenía la capacidad de leer la antigua escritura maya. Sin embargo, para nuestra fortuna, el arte maya se conforma no sólo de elementos jeroglíficos, las composiciones mayas se encuentran cargadas de signos visuales; de iconos y simbolismos. La lectura de estos signos se da por medio del lenguaje visual y no hay que olvidar que para una correcta comprensión es necesario conocer el código, pero en el caso particular maya, este código se transmitió a través de los convencionalismos de la época, estos convencionalismos fueron difundidos al pueblo maya por medio de la religión y gracias a sus creencias, estas nociones cosmogónicas se consolidaron en el raciocinio maya.

Se sabe de la profunda conexión que los mayas tienen con su espiritualidad. Si bien es cierto que los convencionalismos se transmitieron por la religión, no se sabe con exactitud si los antiguos mayas podían leer correctamente su arte o si lo entendían gracias a estos convencionalismos.

Mucho del arte maya se encuentra en recintos a los cuales el pueblo no podía acceder, en este caso, la finalidad de del arte podría ser para enaltecer y deleitar tanto a los dioses como a la casta dominante. Pero también se encuentran muchas representaciones de arte en las fachadas de las edificaciones a la vista de toda la sociedad, en éstas, los mayas plasmaron su historia. Aunque no sabemos con certeza si el pueblo las podía leer, lo cierto es que al plasmarlas a la vista de todos, su intención podría ser informativa o para difundirlas o para enaltecer a su misma cultura. Existen, a su vez, elementos artísticos que pertenecían al pueblo; como los utensilios decorados de cerámica, algunos con imágenes de dioses y escenas de los mitos de la creación. La realidad es que hasta la fecha no se sabe con exactitud el nivel de alfabetidad visual que tenía el pueblo, de lo que sí se conoce es del aprecio y el valor que le daban. Pero algo es seguro, todo este arte se realizó con una intención; en algunos casos pudo ser informativo, en otros didáctico, en otros meramente ornamental. Sin embargo gracias a este arte, el mundo conoce y reconoce a la cultura maya como una de las más grandes y desarrolladas de la época. Gracias a la preservación de las obras, los expertos han podido estudiar y conocer poco a poco a esta sociedad en todo su esplendor. Las nociones cosmogónicas se pueden apreciar en todo su arte.

El estudio semiótico del siguiente capítulo pretenderá hallar las características cosmogónicas que dictaban la identidad y la realidad maya.

“Para entender el papel que les otorgaron los mayas mismos, en cambio, debe tomarse en cuenta la mentalidad maya, adentrándose en la visión indígena del mundo”. (*Arqueología mexicana*, sep-oct 2008)

4. El Diseño Gráfico y la semiótica de la imagen maya

“Studying itself does not lead to wisdom. Rather, by self-reflecting, I needed to internalize what I had learned, try it out in my daily life, and then reflect on the outcome”
(Sakyong Mipham, 2013).

4.1. Aportación del análisis semiótico al Diseño Gráfico

El principal objetivo del Diseño Gráfico como disciplina ha sido crear mensajes gráficos mediante el uso de un código específico, con la intención de comunicar a un receptor determinado. Para alcanzar este objetivo, el diseño se ha apoyado de otras disciplinas. La semiótica es una de ellas; estudia los signos que integran un mensaje, también establece una relación entre su significación y los procesos culturales y ha sido una herramienta indispensable para la correcta lectura de mensajes escritos, visuales y verbales.

Utilizando la semiótica, el objetivo de este cuarto capítulo es desarrollar un análisis semiótico de diez glifos que representan a las principales deidades mayas. Con ello se espera encontrar características que nos permitan interpretar las ideas cosmogónicas que dictaban la identidad y la realidad maya. Posteriormente, esta información será la base de donde se estructurará un nuevo lenguaje visual que pretende acercar a la sociedad actual a la antigua cosmogonía maya.

Ahora retomemos las bases de la semiótica para poder entender el vínculo que tiene con el Diseño Gráfico. La semiótica es la disciplina que estudia los signos y sus implicaciones con la sociedad, sin embargo Umberto Eco (2005) propone un enfoque mucho más amplio “el estudio de la cultura como comunicación... los procesos culturales como procesos de comunicación” (pp. 11, 27). Durante el siglo XX, los trabajos de Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Roman Jakobson, Claude Lévi-Strauss, Umberto Eco, Roland Barthes, entre otros, al principio, se enfocaron principalmente en los signos lingüísticos, sin embargo, en las últimas décadas del siglo XX, el campo de estudio de la semiótica se fue ampliando, Barthes (1971) escribió en los 60, “la investigación semiológica se propone reconstruir el funcionamiento de los sistemas de significación diferentes a la lengua de acuerdo con el proyecto propio de toda actividad estructuralista: el proyecto de construir un simulacro de los objetos observados” (p. 99). Los autores llegaron a la premisa de que “cualquier código es un sistema de signos” (Acaso, 2009, p. 23). Por lo tanto, existen otros sistemas de signos además de los idiomas, códigos que también responden a convencionalismos sociales, lenguajes que responden a contenidos contextualizados. De ahí que el campo semiótico se haya diversificado y entre otras ramas, surgió la semiótica visual.

La semiótica visual se centra en los problemas de comunicación a través del lenguaje visual. Se ocupa de entender qué son los signos visuales, cómo catalogarlos, de sus diversos contenidos y de sus implicaciones sociales. Para lograr estos objetivos, la semiótica visual estudia el color, la forma, la composición, la retórica visual, etc. Su intención es interpretar los mensajes de la comunicación gráfica en todos sus niveles.

Para el Diseño Gráfico, lo primero es comunicar, transmitir mensajes gráficos. Sin embargo, esto no es todo, también existe el concepto de la efectividad de un diseño. Lo que significa que, no basta con que el diseño comunique, el diseño debe de comunicar de una manera efectiva, logrando una respuesta específica en el receptor. Y es aquí donde entra la semiótica, ya que con su ayuda, el diseñador gráfico puede trazar un rumbo específico para que su diseño sea efectivo.

4.2. Modelo de análisis del lenguaje visual desde la semiótica de la imagen. Propuesto por María Acaso

El empleo de una metodología para la investigación es fundamental para llevar un orden en la información. Es gracias a ella que los resultados se alcanzan de una manera clara y eficiente. Esto es indispensable en el diseño, siendo una disciplina que utiliza “toda clase de materias y toda clase de técnicas” (Munari, 1985, p. 356). Es esencial que a la información recaudada se le de un orden y un seguimiento para que le podamos sacar todo el fruto posible y esto se vea reflejado en el diseño final, asegurando así un diseño eficaz.

En este capítulo se utilizará el modelo de análisis semiótico de María Acaso. Este modelo se enfoca más al estudio de la imagen que al estudio del texto. En el caso particular de esta tesis, se analizarán los glifos de deidades mayas como obras gráficas, ya que, al ver estos glifos es innegable rescatar su valor gráfico, por esto es que se estudiarán como imágenes. Por lo anterior se escogió el modelo de la profesora Acaso, ya que cumple con las necesidades de esta investigación; un modelo de análisis que se orienta al estudio de la imagen.

4.2.1. Modelo de análisis de María Acaso

María Acaso (2009) propone en este modelo dos conceptos; mensaje manifiesto y mensaje latente, éstos se refieren a los niveles de lectura con los que se decodifican los mensajes. El mensaje manifiesto se refiere a la información directa que recibe el espectador, aquella que decodifica casi instantáneamente de modo consciente, el discurso denotativo. El mensaje latente se refiere a la información implícita, la que contiene la verdadera intención del mensaje y que por lo general se percibe inconscientemente. El decodificar correctamente el mensaje manifiesto y el mensaje latente permite llegar al significado que transmite la representación visual. Y para lograrlo, Acaso sugiere primero seccionar y analizar cada parte por separado, y posteriormente unirlos de nuevo para obtener así un resultado global. A continuación se describe brevemente cada uno de los pasos de dicha metodología.

Clasificación del producto visual

Ésta clasificación se lleva a cabo siguiendo dos criterios:

- Características físicas del soporte: En esta categoría se indican los atributos físicos. Si la representación es bidimensional o tridimensional y en cualquiera de los casos si está en movimiento o estática.
- Por función: En este punto es esencial tener en cuenta la procedencia del producto visual. Si se contextualiza el mensaje se sabrá de qué le sirve al espectador, su finalidad.

Estudio del contenido de un producto visual

Se conforma de tres etapas:

- Análisis preiconográfico: Reside en seleccionar y enumerar los elementos narrativos clave (personajes, objetos, hechos, etc.) que conforman el producto visual. Se describen sin emitir ningún juicio de valor y sin ninguna referencia cultural, es decir, los significantes y el discurso denotativo de los elementos del producto visual. Posteriormente, se analizan, bajo el mismo esquema, las herramientas del lenguaje visual; tamaño, orientación, forma, color, iluminación, textura y composición.
- Análisis iconográfico: Aquí se analiza la imagen dentro de un contexto cultural, el discurso connotativo. Para ello, una vez que se reconocen los elementos clave de una representación visual se establece qué elemento es el más importante; *punctum*, el “detonante cultural” (Acaso, 2009, p. 150). Y con este se comienza el estudio, después, se sigue con cada elemento clave numerado en el punto anterior, estableciendo los significados individuales de cada uno. Se considera el bagaje cultural, los conocimientos, y la creatividad del espectador para establecer los significados. Este proceso, también se realiza con cada herramienta visual; tamaño, orientación, forma, color, iluminación, textura y composición.
- Fusión: En este punto, se ponen en relaciones todos los significados emitidos en las etapas anteriores, con la finalidad de llegar a una interpretación general que nos permita conocer la intencionalidad del mensaje.

Estudio del contexto

En este apartado del análisis se sitúa a la comunicación gráfica dentro de un contexto temporal, geográfico y cultural respondiendo preguntas como: quién lo creó, para qué, cuándo y dónde. El análisis de cada uno de estos elementos a detalle permitirá definir el significado del mensaje.

- Autor o autores: Además del nombre es importante conocer información más detallada sobre su vida; su trayectoria, su estatus social, sus preferencias políticas, conocer los motivos que lo llevaron a crear la representación gráfica que se está analizando. Sin embargo en muchas ocasiones, está información resulta imposible de obtener.
- Lugares: Existen dos variables geográficas de suma importancia para este análisis. Primero se estudia el lugar donde se realizó la obra, analizando las consecuencias que este lugar ejerce sobre la obra. Después, se estudia el lugar de consumo, este espacio físico de contemplación puede proporcionar también valores significativos.
- Momentos: El *momento* alude a la fecha en la que la obra se creó y al contexto cultural que la rodea. En este punto, además del estudio del momento de creación

se analiza el momento de consumo, valorando cómo las circunstancias que rodean a la contemplación de la obra pueden influir en su comprensión.

Enunciación

Finalmente, es ahora donde la información obtenida en los pasos anteriores se relaciona, como uniendo las piezas de un rompecabezas, cada pieza proporciona cierta información, pero ya en conjunto adquieren un nuevo significado. Se determina entonces, el mensaje manifiesto y el mensaje latente. Tras un análisis profundo se puede leer e interpretar correctamente el producto visual.

4.3. Glifos de deidades mayas y la difusión de identidad. Análisis semiótico

Algunas consideraciones

Como se ha mencionado anteriormente, el estudio de la cultura maya resulta sumamente complejo, y no es de extrañarse que el estudio de los dioses mayas nos lleve por caminos inciertos, es decir, “todos los datos y las interpretaciones que sobre ellos se hacen están en constante transformación, a la par de los nuevos descubrimientos” (*Arqueología Mexicana*, nov-dic 2007, p. 30). Esta cualidad de incierto nos lleva a la idea de que dentro de la cultura maya hay pocas cosas fijas, dejando la puerta abierta a nuevos hallazgos y a distintas interpretaciones. Esto permite que esta investigación sea flexible, se muestran las ideas de los principales autores y se trata de conocer y entender cómo los mayas conformaban su realidad.

Es importante, antes de comenzar con el análisis, entender que los referentes occidentales o nuestros referentes cotidianos, no serán suficientes. Para el estudio de las culturas prehispánicas en general es necesaria una mente amplia, dispuesta a ver las cosas desde distintos ángulos, los convencionalismos en aquellas épocas pueden llegar a ser totalmente diferentes a los nuestros. Puede que algunas de las formas en las que conforman su realidad parezcan banales, fantasiosas e inverosímiles, sin embargo, continúan siendo parte de cómo los mayas configuran el espacio y el tiempo, su cosmogonía.

4.3.1. Explicación sobre el análisis semiótico

Las representaciones gráficas que se conservan de algunas de las principales deidades mayas presentan señales de deterioro, de algunas otras se desconocen los datos de sus orígenes o sus características físicas. Todo esto, dificulta alcanzar el objetivo de realizar un sólido análisis semiótico. Por esta razón se decidió analizar, además del glifo, otras representaciones de la deidad con la intención de tener un mayor bagaje y mayores referentes para el rediseño que se presentará en el siguiente capítulo. Por ejemplo, algunos dioses cuentan con representaciones gráficas en su forma humana o con algún rasgo animal, digamos, tienen una apariencia propia y también tienen un nombre jeroglífico. Por otro lado, también existen representaciones de los dioses en muy distintos soportes; en códices, en esculturas, etc. Las representaciones gráficas de cada deidad que se analizarán serán de las que se tenga mayor información.

A continuación se presenta una explicación sobre el uso que se dio de la metodología.

Clasificación del producto visual; en esta etapa se estudian características físicas y por función del mensaje visual. Las imágenes analizadas de cada deidad, en lo general presentan atributos similares, pero en lo particular presentan características específicas, por esto, se desarrollarán de manera individual para cada deidad.

Estudio del contenido de un producto visual; se realiza el análisis preiconográfico, iconográfico y la fusión de ambos. El contenido de las obras que representan a cada deidad es único, por lo que se desarrollará individualmente para cada deidad.

Estudio del contexto; en este apartado de análisis se describe a los autores, los lugares y los momentos. Se contextualiza la etapa en la cual la obra se generó. Este estudio se desarrolló a lo largo del segundo y tercer capítulo. Si el lector tiene dudas sobre el contexto de las obras estudiadas, se pide retome los capítulos anteriores.

Enunciación; constituye el último punto del análisis semiótico. Aquí se define el mensaje manifiesto y el mensaje latente. Los mensajes de cada obra son específicos y se desarrollarán individualmente para cada deidad.

4.3.2. Análisis semiótico de la representación de las principales deidades mayas

En las siguientes líneas se presenta el desarrollo del análisis semiótico de distintas deidades con todas las consideraciones anteriormente mencionadas.

Itzamnaaj, dios D

Clasificación del producto visual

Itzamnaaj, el dios creador, es considerado la divinidad más importante en la cosmogonía maya. Por su omnipresencia, se le representa con diferentes atributos como: pez, venado y jaguar, asociados con el agua, también con el fuego, la muerte y la vida. Pero principalmente se representaba de forma de reptil. Según Thompson, su culto estaba a cargo, de la élite maya.

Características físicas

En cuanto al tamaño de las representaciones, regularmente responden a su utilidad. El de las obras en cerámica dedicadas al culto y de uso ritual, oscilaba entre 30-80 cm de altura y 30-60 cm de ancho. Dentro del códice de Dresde, hay una representación que cubre dos hojas; cada hoja mide 20.4 cm de alto por 9 cm de ancho. Por otro lado, el tamaño de los glifos depende de la superficie en que están plasmados; en los códices no son mayores a 5 cm de alto por 5 cm de ancho, en cambio si se encuentran sobre piedra, pueden llegar a medir 10-30 cm de alto por 10-30 cm de ancho.

La mayoría de las representaciones son de carácter tridimensional, (exceptuando las de los códices o las pintadas en las superficies de los utensilios) inclusive las plasmadas en piedra muestran tanto bajo relieve como alto relieve. Por lo general, los elementos bidimensionales sugieren cierto movimiento, en cambio, los que son tridimensionales por lo general se muestran estáticos.



33. Incensario. 60 x 34 cm

En cuanto a las técnicas usadas, las obras tridimensionales están en su mayoría modeladas con cerámica. Algunas están coloreadas con pigmentos elaborados por los mayas. Las obras en bajo o alto relieve están talladas en piedra o moldeadas en estuco. Las representaciones bidimensionales, están pintadas ya sea sobre utensilios de cerámica o sobre el papel de los códices. Para las representaciones bidimensionales muchos autores consideran que se utilizó alguna especie de pincel.

Por función

Todo el arte maya y por ende las representaciones de las deidades, tiene como fin último representar la realidad, su realidad. Sin embargo en el caso de las deidades, siendo estas entidades abstractas que representan un sin fin de cualidades sobrehumanas, cumplen con la función informativa simbólica, es decir, transmitir información abstracta, elementos y cualidades físicas intangibles. Sin embargo no hay que olvidar, que muchas de estas representaciones también cumplían con la función didáctica implícita o en algunos casos explícita, como los códices, que contenían la información necesaria para llevar a cabo los rituales y contenían elementos calendáricos y astrológicos.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico

6.5cm

12cm

34. Códice de Dresde pág. 4 y 6

Formas orgánicas de los glifos y de representación de Itzamnaaj

Números con formas artificiales; puntos y líneas

Rostro antropomorfo y rostro de reptil con fauces abiertas y elementos ornamentales

Escamas y 4 glifos en el cuerpo

Cuerpo, cola y extremidades de reptil bicéfalo

La textura; el soporte sobre el cual están pintados los códices es papel amate, hecho de fibras de líber (especie de ficus), recubiertas de una capa fina de cal. De la textura de los pigmentos no se tiene información, sólo se tuvo acceso a reproducciones del original

Bloques vertical y horizontal de glifos

Líneas que delimitan la obra

Extremidades apoyadas sobre la horizontal

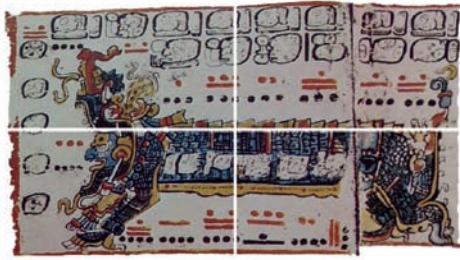
Se utilizaron 4 colores pigmento: azul, rojo, amarillo y negro

El negro se utiliza para delinear cada forma

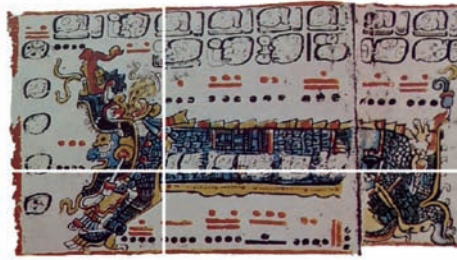
La temperatura del color está balanceada; azul, color frío, cuerpo de Itzamnaaj y rojo y amarillo, colores cálidos en elementos ornamentales que rodean a Itzamnaaj, incluso se utilizan para crear perspectiva

Se utilizó más de una hoja para esta obra

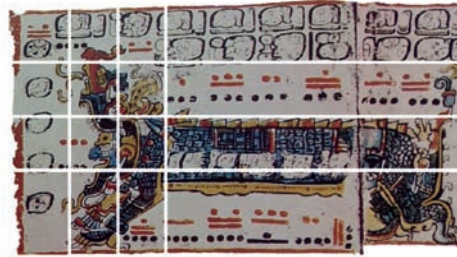
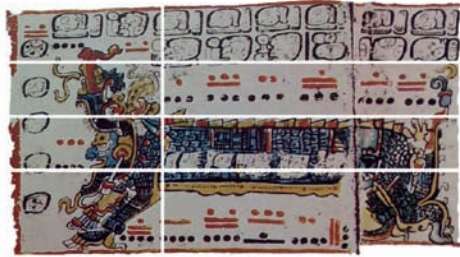
Obra dentro del códice de Dresde, el cual tiene orientación vertical



35. Composición Itzamnaaj, líneas medias



36. Composición Itzamnaaj, región áurea



37. Composición Itzamnaaj, tercios horizontales y verticales

Con base en la región áurea horizontal, se dividió en tercios; en el tercio superior está un bloque de glifos; en el medio están los símbolos numéricos; en el inferior está el cuerpo

Si hacemos lo mismo con la región áurea vertical, en el tercio de la izq. está un bloque de glifos y en el tercio central están las 2 cabezas

El elemento central define el acomodo de los demás componentes de la obra

El cuerpo está debajo de la línea media horizontal como se ve en la imagen 35

La región áurea horizontal, imagen 36, coincide con la altura del rostro antropomorfo y podría ser la horizontal sobre la cual se colocan los glifos del cuerpo

La región áurea vertical, imagen 36, coincide con el límite de la extremidad derecha y con los adornos de las cabezas

Análisis iconográfico

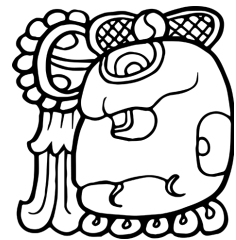
Sobre el *punctum* (Acaso, 2009), sería el rostro antropomorfo de las representaciones de Itzamnaaj. En las orejas llevan unos pendientes que cuelgan que tienen forma de hueso que son símbolo del inframundo. En muchas representaciones de Itzamnaaj en la frente lleva un elemento que puede ser el glifo *kin* «sol» o una cruz *kan* o el signo *imix*. Muestra lo que podría ser una barba, que nos remite a un dios viejo y sabio. Esta cualidad antropomorfa, resalta la noción de dualidad de Itzamnaaj. Algunas veces se muestra con aspecto enteramente humano, otras enteramente de reptil y otras como animal con rasgos humanos. ¿Cuál era la intención de los mayas al poner elementos humanos y de animales en las representaciones de sus dioses? ¿La unión del mundo natural y de los fenómenos con los humanos? ¿La dualidad que existe en todo el universo? ¿Los rasgos humanos ayudan a que los mayas se relacionen y se identifiquen con sus dioses?

Sobre el resto de los elementos en la representación, el cuerpo de reptil, por lo general se muestra con una cabeza en cada extremo del cuerpo pero en este caso, las dos están del mismo lado y una de ellas se muestra antropomorfa. Algunos autores consideran que su aspecto de reptil simboliza al Itzamnaaj del plano terrestre. Recordemos que también se le representaba con elementos de pez, de serpiente, de venado. Y se le relacionaba con el agua, el fuego, la vida y la muerte. Los mayas, en algunas representaciones eran muy textuales, si tiene elementos de pez tendría algo que ver con el agua. Recordemos la escritura rebus. Los referentes mayas era la realidad misma. Los bloques de glifos que por lo general acompañan y forman parte de las obras, sirven para describirla, nombrarla y acompañarla. Los elementos numéricos, también acompañan la obra, recordemos que el tiempo, los números y las mediciones, son sumamente importantes dentro de la cosmogonía maya.

Sobre cómo se usan las herramientas del lenguaje visual, en cuanto al tamaño, existen obras pequeñas, accesibles a la gente para que se relacionen con ellas, representaciones sobre objetos utilitarios. Aunque también las hay monumentales, representaciones en las construcciones, en la arquitectura, que resultan impresionantes y dan la idea de inaccesibilidad, lejanía, monumentalidad, etc. En el caso de los códices, que nos muestran pequeñas representaciones, se cree que eran de uso exclusivo para la élite maya. El hecho de que existan obras en una gran variedad de tamaños, con variedad de formas, de texturas, de soportes, refuerza la noción de omnipresencia. Se encuentra plasmado en soportes específicos para que un grupo determinado lo pueda apreciar en su inmensidad y en toda la pluralidad de sus advocaciones, ya sea la élite, el pueblo, o toda la sociedad maya.



38. Itzamnaaj bicéfalo, cerámica



39. Glifo Itzamnaaj

Fusión

Algunos autores reconocen a Itzamnaaj como el dios de los jercas, las obras para la élite contienen datos más explícitos sobre él. Las obras utilitarias disponibles tienen muchas veces solo su imagen, sin información adicional. Existen elementos de fácil decodificación, pero hay simbolismos solo reconocibles para algunos. Sin embargo, los mayas, sabían cómo representar a Itzamnaaj para que toda la sociedad se pudiera relacionar con él de alguna manera. Thompson (1975) señala la intención de inculcar el sentimiento de gratitud.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, consiste en la representación de Itzamnaaj, dios D, con elementos de reptil y con elementos humanos.

Mensaje latente, el objetivo de estas obras era mostrar al máximo dios maya. Cada elemento nos muestra su magnificencia y nos reitera su omnipresencia. El arte maya ayudó a consolidar a la religión como el elemento que integra a la sociedad y a su cultura. La poderosa autoridad de los seres divinos permea la cotidianidad maya. Su dualidad (benévolo o malévolos) colabora en la integración de la sociedad maya.

Ix Chel, diosa I, diosa O

Clasificación del producto visual

Corresponde a la diosa I y O según la clasificación de Schellhas (1904). Al igual que Itzamnaaj es un ser multifacético, se le relaciona principalmente con la luna. Se le representa como una mujer joven o como una mujer anciana, además es la patrona de la concepción, el embarazo y parto, también de la medicina, los textiles, la pintura, la fertilidad de la tierra y la noche, se le relaciona igualmente con la lluvia y se le considera pareja de Itzamnaaj en su aspecto de diosa creadora.



40. Ix Chel, códice de Dresde pág. 22

Características físicas

Sobre el tamaño de las representaciones, la imagen de Ix Chel se encuentra plasmada sobre vasijas de cerámica, cuya altura oscila entre los 10 y los 15 cm aproximadamente y con un diámetro de entre 15 y 20 cm. Las figurillas provenientes de la Isla de Jaina, con una altura media de 20 cm, son consideradas expresión de su culto. En los códices está representada ampliamente; en el de Dresde, sus imágenes abarcan un tercio de la hoja; 6.8 cm de altura por 9 cm de ancho. En el códice de Madrid, en donde cada hoja mide 22.5 cm de alto por 11.5 cm de ancho, las representaciones de Ix Chel son cuadrados de 11 x 11 cm aproximadamente. Los glifos en los códices miden aprox. 3 x 3 cm. Si se encuentran sobre otro soporte son considerablemente más grandes, pero son pequeños dentro de la composición general.

Existen obras de Ix Chel bidimensionales y tridimensionales. Las bidimensionales por lo general, sugieren movimiento, ya que la imagen está en acción. En cambio, las tridimensionales se aprecian estáticas.

La técnica utilizada en las vasijas para las representaciones es pictórica, posiblemente con algún tipo de pincel con los pigmentos tradicionales mayas, sin embargo, la elaboración de la vasija lleva otro proceso; arcilla modelada y posteriormente cocida. Algunas piezas nos muestran la maestría que alcanzaron los mayas con este proceso. Las figurillas, se elaboran de la misma forma que las vasijas, no obstante, su modelado resulta ser mucho más complejo, son pocos los casos en los que se aprecia el pigmento. Los códices están pintados sobre papel amate.

Por función

El caso de Ix Chel, una diosa con múltiples quehaceres definidos, sus representaciones cumplen con la función informativa didáctica explícita. En los códices principalmente se le ve realizando todas sus actividades muy claramente. Pero en algunos casos, los mayas utilizan símbolos para mostrar lo abstracto, es por eso que en algunas ocasiones, sus obras cumplen también con la función informativa simbólica, transmitiendo las cualidades intangibles de esta deidad.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico

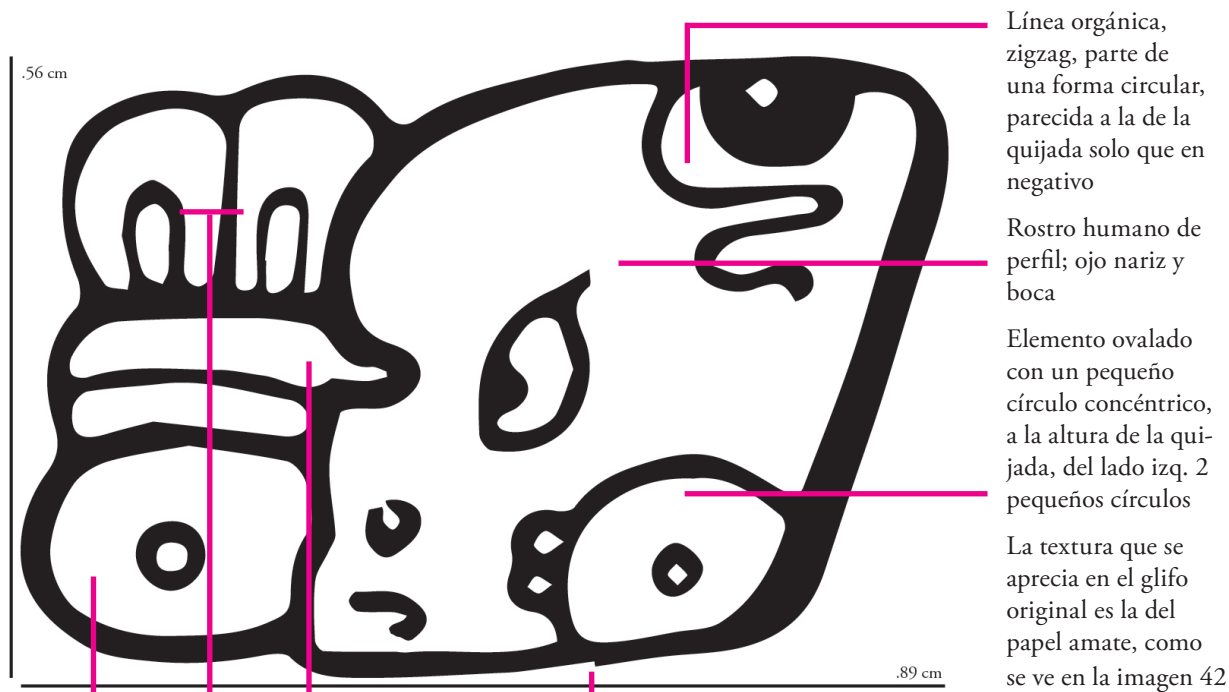
Este glifo se encuentra en el códice de Dresde, cuya orientación es vertical. Para el análisis de esta obra, se vectorizó el glifo con el fin de no perder la calidad de la imagen.



41. Ix Chel, piedra, Chiapas



42. Glifo Ix Chel, códice de Dresde pág. 22



Línea orgánica, zigzag, parte de una forma circular, parecida a la de la quijada solo que en negativo

Rostro humano de perfil; ojo nariz y boca

Elemento ovalado con un pequeño círculo concéntrico, a la altura de la quijada, del lado izq. 2 pequeños círculos

La textura que se aprecia en el glifo original es la del papel amate, como se ve en la imagen 42

43. Ix Chel, análisis preiconográfico

Elemento con 2 círculos concéntricos, uno de ellos más pequeño que el otro

Dos medios óvalos achatados, uno al lado del otro

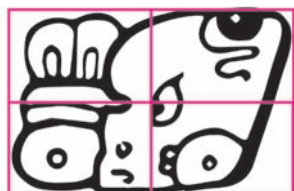
Forma, parecida a un rectángulo, que sigue la curvatura del círculo, está dividida por una línea delgada

Líneas de contorno más gruesas.

Monocromático, negro

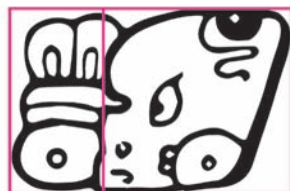
El rostro está de lado derecho y ocupa poco menos de $\frac{2}{3}$ de la obra

Todo el glifo está compuesto de formas orgánicas



44. Composición Ix Chel líneas medias

La línea media horizontal coincide con la división del elemento orgánico rectangular del lado izq. y cruza el ojo por encima de la pupila. El ojo se alinea con la media vertical



45. Composición Ix Chel, región áurea

La región áurea vertical coincide con la proporción de los elementos; el rostro abarca la parte derecha y el resto de los elementos ocupan el lado izquierdo



46. Composición Ix Chel, tercios

Al dividir en tercios; superior, la línea orgánica del rostro y los 2 semióvalos achatados; medio, el ojo y el elemento rectangular; inferior, el elemento ovalado, la nariz y la boca, y los dos círculos concéntricos,

En resumen, se puede apreciar que la composición corresponde con la región áurea y con las líneas medias. Es una composición reposada.

Análisis iconográfico

El *punctum* (Acaso, 2009) en esta representación es la cabeza de la diosa Ix Chel. Vemos que en algunas otras representaciones Ix Chel se muestra con una serpiente

encima de su cabeza, ¿el elemento en zigzag orgánico podría representar a una serpiente? Las serpientes para las mayas son símbolo de lluvia, de agua y del cielo. Ix Chel tenía un sinnúmero de labores en el mundo, se le considera patrona de muchas actividades, entre ellas como hacedora de la lluvia. En la página 30a del códice de Madrid (imagen 28), hay una representación de Ix Chel es su aspecto de diosa creadora que junto con Chaac derraman agua de una vasija y ambos se encuentran parados sobre una serpiente ondulante, *kan*, que se traduce como cielo o serpiente. Por otro lado, Thompson habla de un afijo de rollo de algodón o de tela, ¿será el elemento circular que se encuentra a la altura de la quijada? Ix Chel también es considerada diosa del tejido.

Los otros tres elementos que conforma esta composición, en conjunto forman el glifo *sak* que significa blanco o puro. ¿Esto establece una relación con la luna y con el algodón de los tejidos?

Sobre las herramientas del lenguaje visual. Tamaño, existen muchas representaciones de Ix Chel en formato de cerámica modelada que se cree se utilizaban como ídolos, muy comunes entre el pueblo maya. También es muy común encontrar representaciones de Ix Chel pintadas sobre vasijas, que igualmente representan un artefacto de uso cotidiano para los mayas. Con estos dos ejemplos se puede apreciar que la relación de Ix Chel con la cotidianidad de la sociedad maya, y con la sociedad misma, era muy cercana. También hay muchas representaciones de Ix Chel en los códices, relacionándose así con la élite maya. La representaciones de Ix Chel en distintos soportes, con distintas formas y características responde a la diversidad de atributos y acciones que corresponden a esta diosa.

Fusión

Las distintas actividades de esta diosa, las cuales resultan ser de suma importancia para una sociedad, nos demuestran su importancia para el pueblo maya. Las representaciones de Ix Chel en su mayoría son literales, sí existen simbolismos, pero resultarían ser fácilmente decodificables para la sociedad. En las vasijas se le muestra participando en acontecimientos míticos, con un claro fin didáctico, en el resto de sus representaciones se le muestra junto a símbolos propios de sus labores en el mundo.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, consiste en la representación glífica de Ix Chel, diosa I y O, acompañada del glifo de *sak*.

Mensaje latente, el objetivo de sus representaciones es conocer y relacionarse con esta diosa multifacética. A través de ellas, los mayas la integraron a su cotidianidad y le rindieron culto. Al igual que Itzamnaaj, es una diosa dual (benévola o malévolas), es diosa tanto de la medicina como de la enfermedad, esta dualidad le otorga autoridad y así ayuda a la consolidación de la sociedad maya.



47. Representaciones de glifo *sak*

K'inich Ajaw, dios solar, dios G

Clasificación del producto visual

K'inich Ajaw, es considerado por muchos una manifestación de Itzamnaaj. Es el señor de la luz, del calor, del tiempo y de los cuatro rumbos del universo. Por la tarde desciende al inframundo como un jaguar. El símbolo más frecuente que se utiliza para nombrarlo es la flor de cuatro pétalos del glifo *k'in*. En los textos glíficos es frecuente que el mono, patrón de las fiestas y las artes sustituya al Sol.

Características físicas

El tamaño de las representaciones del dios solar depende del soporte y del uso que se les daba. Hay obras antropomorfas de K'inich Ajaw, de su rostro, modeladas en estuco de entre 20 - 30 cm de alto por 15 - 20 cm de ancho, esculturas en piedra de 25 - 35 cm de alto por 10 - 30 cm de ancho. Hay vasos de cerámica de 10 - 15 cm de altura que tienen 10 - 15 cm de diámetro, que muestran, tallado en bajo relieve, representaciones del dios solar. El detalle del friso que se muestra mide 248 cm de altura por aprox. 280 cm de ancho. El tamaño de los glifos también varía según el soporte sobre el que se encuentren, en el dintel 48 en Yaxchilán, se aprecia una inscripción del sol en su forma de mono que tiene aproximadamente 44 cm de alto por 33 cm de ancho.

Las técnicas utilizadas para la realización de las esculturas consisten en modelar o labrar sobre estuco o piedra, en estas representaciones no se aprecia pigmento. Las representaciones sobre los utensilios de cerámica pueden ser pintadas o talladas directamente sobre la arcilla, en bajo relieve.

La mayor parte de sus representaciones son tridimensionales y se perciben estáticas, sin movimiento, sus efigies bidimensionales también se perciben estáticas.

Por función

La función de las representaciones de K'inich Ajaw es informativa simbólica, todas ellas personifican a la deidad del sol desde la cosmogonía maya; utilizando el glifo *k'in* como referencia a los cuatro rumbos del universo, como un jaguar en su descenso al inframundo etc.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico

Las representaciones que se analizarán en este apartado forman parte de la recopilación de Calvin (2004).



48. K'inich Ajaw, detalle de friso, piedra y estuco



49. K'inich Ajaw, estuco 21 x 15.6 cm



50. Templo del Sol, Palenque. Fuente: Wikipedia



51. Glifo *K'in*



52. Representaciones de K'inich Ajaw

Su cabeza se utilizaba para representar el no. 4, ojos siempre grandes y con forma cuadrada, se considera que muestran un fuerte estrabismo. Nariz romana, con barba enroscada

Glifo de K'inich Ajaw, en la página 5a del códice de Dresde (1.5 x 2.5 cm) formato horizontal, monocromático. Su principal elemento es el símbolo *k'in*, los elementos de arriba siempre acompañan todas las representaciones de Ajaw

Conservan la nariz prominente, la barba enroscada por encima de los labios, los ojos grandes y cuadrados, *k'in* está presente 2 veces en cada obra. La deidad porta orejeras de jaguar

k'in está presente 2 veces. Desconocemos las medidas del resto de las representaciones y el soporte sobre el que se encuentran plasmadas. En estas obras podemos ver en común el símbolo *k'in* con distintas variaciones



53. Composición K'inich Ajaw

La línea media horizontal cruza por debajo de la nariz y a la mitad del símbolo *k'in*, la línea media vertical atraviesa el elemento sobre la cabeza por la mitad, el ojo por borde de la pupila y el extremo de la comisura de los labios

En cada tercio vertical se ubica un elemento de los que están encima de *k'in*. *K'in* ocupa 2 tercios de izq. a der. En el último está el elemento del lado derecho de *k'in*. En el 1er tercio horizontal de arriba a abajo se ubican los 3 elementos sobre *k'in*. En los últimos dos está *k'in* y el elemento de su derecha

La región áurea vertical atraviesa la composición por el borde de la nariz, del ojo, de la boca y del símbolo superior de *k'in*

El tercio superior horizontal coincide con los elementos sobre el rostro, el medio corresponde a la cara, el último tercio corresponde al resto de la composición. En la última imagen, el tercio superior abarca de los labios hacia arriba y el hombro izquierdo; el medio corresponde al cuerpo por encima de los brazos cruzados, en el inferior se sitúan brazos y piernas cruzadas

Análisis iconográfico

En el caso de las representaciones de K'inich Ajaw, el *punctum* sería su antropomorfismo, y el *contrapunctum*; el elemento que funciona como contrapeso del *punctum* (Acaso, 2009), sería el símbolo *k'in*. Cuando su representación no presenta características antropomorfas, el símbolo *k'in* sería *punctum*. En la mayoría

de sus representaciones humanas, el dios solar porta orejeras de jaguar, que podrían simbolizar su trayecto nocturno por el inframundo y también la dualidad, que como hemos visto, es muy común en las deidades mayas. Un dios que de día pertenece al cielo y que por la noche se convierte en el dios jaguar, uno de los nueve dioses del inframundo. Algunos autores consideran que la barba enroscada que se percibe en algunas obras representa, a manera de metáfora, los rayos del sol. Sus grandes ojos se estima que fueron ejemplo de la deliberada inducción de estrabismo en la infancia de muchos mayas como lo relató Landa, tal vez para indicar la consagración al sol o para los destinados al gobierno o al sacerdocio. Por otro lado, el símbolo *k'in* en la cuenta larga representa un día, y podría ser el *kinh* al que se refiere León-Portilla (1986). *K'in* también está presente en los símbolos que representan al Este y al Oeste, probablemente por esta razón y por su flor de cuatro pétalos, se le relacione con los cuatro rumbos del universo. Esta noción es muy importante dentro de la cosmogonía maya, en cada lado del mundo hay un Bacab sosteniendo el plano terrestre y junto a él una ceiba sagrada.

Acerca del uso de las herramientas del lenguaje visual en las representaciones de K'inich Ajaw. Como ya hemos visto anteriormente, el tamaño de las obras responde al uso que se les dé. Existen representaciones glíficas en los códices cuyas dimensiones son menores a los 3 cm por lado. Se cree que los textos eran de uso exclusivo de los sacerdotes y de la élite maya. También hay representaciones glíficas en dinteles con dimensiones de 33 × 44 cm. En la actualidad, existen, pocas representaciones de la deidad solar que sean utilitarias dentro de la cotidianidad maya. La mayoría de sus representaciones se utilizaron para rendir ofrendas, para la celebración de ritos, como objetos ornamentales en honor a esta deidad. Algunos autores sostienen que el culto a esta deidad era fomentado por los jerarcas. Para los gobernantes la veneración al dios solar era de suma trascendencia. Las imágenes de K'inich Ajaw se encuentran plasmadas en distintos soportes, con diferentes técnicas, formas y texturas. Pero siempre respondiendo a la función de enaltecer, venerar y ofrendar al temible dios solar.

Fusión

El dios K'inich Ajaw llegó a ser muy respetado pero a la vez temido. Su incidencia en los cuatro rumbos del mundo era honrada, con sus atributos podía generar vida, pero también la podía quitar. Por las noches, ser el dios jaguar del inframundo refuerza su carácter dual y explica la necesidad de sus ofrendas y su veneración por parte de todo el pueblo maya. Por eso algunos autores lo consideran tan importante como la deidad creadora o como una manifestación de Itzamnaaj.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, consiste en representaciones de K'inich Ajaw, deidad solar, dios G, acompañado del símbolo *k'in* con elementos alusivos al inframundo, como la deidad nocturna del jaguar.

Mensaje latente, la finalidad de estas obras era representar a una deidad casi tan

importante como el dios creador. Sus distintas formas nos muestran sus múltiples atributos, pero todos ellos siempre nos recuerdan su soberanía sobre los cuatro rumbos del universo. Su dualidad ejerce respeto y veneración en la sociedad maya.

Chaac, dios B

Clasificación del producto visual

Chaac, el dios del agua y la lluvia corresponde al dios B de la clasificación de Schellhas (1904). Se considera que existen cuatro Chaacs, uno en cada rumbo del mundo y algunos creen que existe un quinto que está en el centro, todos ellos asociados con su respectivo color: Este-rojo, Sur-amarillo, Oeste-negro, Norte-blanco y el centro un tono azul verdoso *yax*. Se le relaciona con la producción agrícola, la lluvia, los relámpagos.

Características físicas

Sobre el tamaño de las representaciones de Chaac, existen modeladas en cerámica de 40-60 cm de altura por 30-50 cm de ancho. Vasijas de 25-30 cm de altura y 12-17 cm de diámetro. Pectorales de 5-8 cm de altura por 3-5 cm de ancho. También hay efigies de Chaac que servían como mascarón de 90-120 cm de altura por 160-190 cm de ancho y estelas de 80-90 cm de altura por 35-45 cm de ancho. Cuenta a su vez con múltiples representaciones en los códices, en el de Madrid, las dimensiones de sus imágenes son de 11 cm de alto por 11 cm de ancho aprox. Los glifos en el código de Dresde y en el de París tiene aprox. 1.2 cm de altura por 1.5 cm de ancho.

Chaac se encuentra plasmado en un sin fin de soportes, en estatuillas de cerámica, tallado en vasijas de alabastro y en pectorales de jadeíta, algunas veces acompañado de ámbar. Tallado en piedra utilizado para decorar estructuras arquitectónicas, sobre el papel de los códices y la verdad, podría haberse plasmado en innumerables soportes que tal vez no hayan sobrevivido al paso del tiempo.

En las obras bidimensionales, Chaac sugiere movimiento, se muestra en acción. En cambio en sus representaciones tridimensionales está estático.

Sobre las técnicas utilizadas, la vasija de alabastro está esculpida en alto relieve y presenta detalles muy finos en bajo relieve. La representación de una rana (comúnmente asociada con Chaac) en un pectoral de jadeíta está esculpida en bajo relieve. Las representaciones en piedra están talladas en alto relieve. Las estatuillas de cerámica están modeladas y en muchas ocasiones pigmentadas. Como ya hemos visto, los códices están pintados sobre papel amate.

Por función

Chaac, en algunas de sus representaciones, principalmente en los códices, se muestra realizando sus múltiples ocupaciones, la función de estas imágenes sería informativa didáctica explícita, porque su objetivo principal es mostrar las tareas de esta deidad en el mundo. Sin embargo también hay muchas otras representaciones en donde Chaac se muestra estático, sin realizar ninguna actividad en particular,



53. Chaac, cerámica 56 x 34 cm, Mayapán, Yucatán



54. Chaac, vasija de Alabastro, Yucatán, clásico temprano



55. Pectoral, jadeíta con ámbar, Monte Albán, clásico

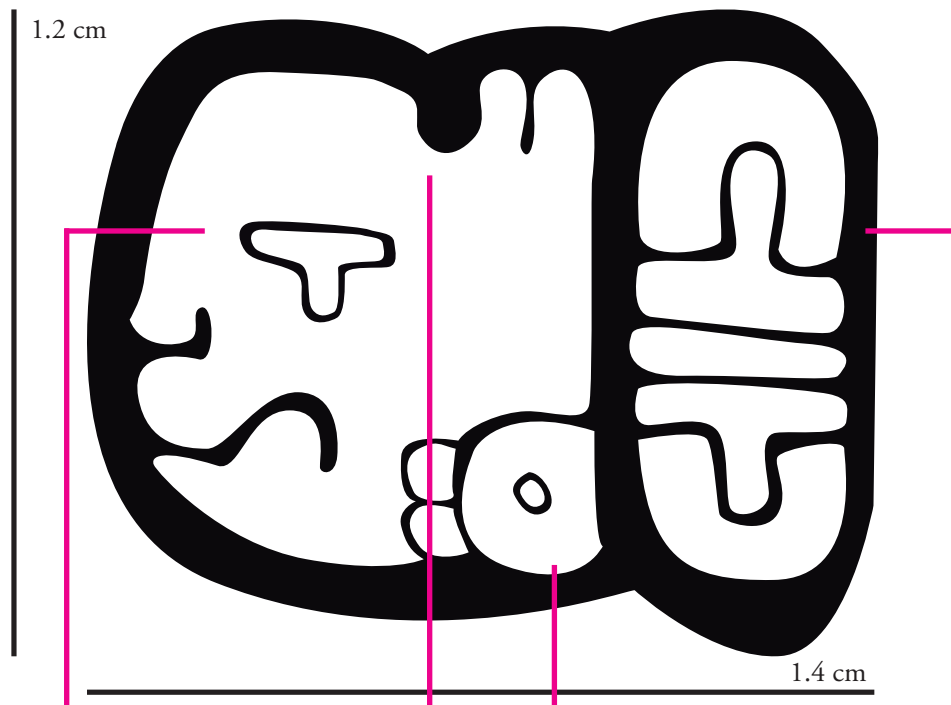


56. Glifo Chaac, códice de París pág. 17

la función de estas representaciones sería informativa simbólica, porque sirven para transmitir las cualidades etéreas de esta deidad.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico



57. Chaac, análisis preiconográfico

Ojo con forma de T

Forma irregular

2 círculos concéntricos, con dos círculos más

Forma de herradura, más forma de T invertida, más línea horizontal. Más T y otra forma de herradura invertida

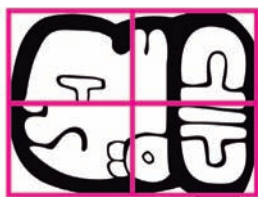
Rostro humano de perfil

Glifo con formato horizontal. Plasmado en el códice de París que tiene una orientación vertical y está conformado por 11 hojas, aprox. de 145 cm de largo por 22 cm de alto

Monocromático, negro

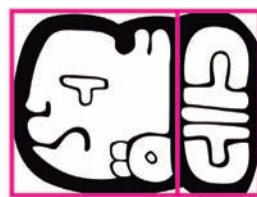
Las líneas de contorno son más gruesas, a diferencia de las líneas dentro del rostro y del elemento de la derecha, que son visiblemente más delgadas

La textura que se aprecia es de papel amate



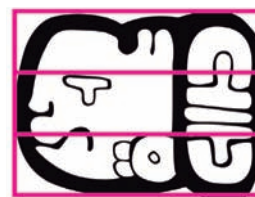
59. Composición Chaa, líneas

La línea media vertical está alineada con la forma irregular del rostro y en la parte inferior con los círculos. La línea media horizontal atraviesa la nariz y pasa por la forma que se encuentra en el centro del elemento de la derecha, la línea horizontal



60. Composición Chaac, sección áurea

La región áurea vertical, coincide con la separación de los dos elementos de esta composición; el rostro y el símbolo de derecha.



61. Composición Chaac, tercios

El tercio superior está por encima del ojo y cruza la forma de herradura y línea vertical de la T invertida; en el medio está el ojo, la nariz y tres líneas horizontales del símbolo de la der. En el inferior se ubica la boca, todos los elementos circulares del rostro, la línea vertical de la T y la herradura invertida

En general se aprecia que la composición coincide con las líneas medias y con la sección áurea. Es una composición reposada.

Análisis iconográfico

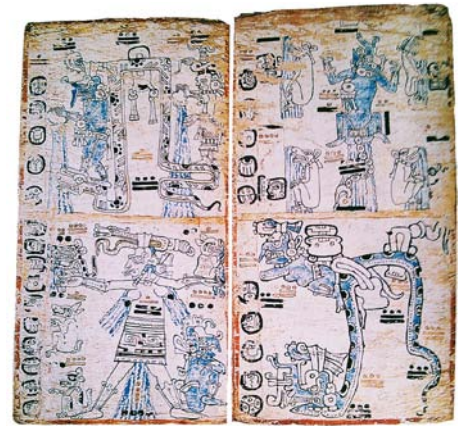
El *punctum* (Acaso, 2009) en esta representación glífica, es la cabeza. Existen otras representaciones glíficas de Chaac en donde el rostro se encuentra sobre el dorso de un puño, Thompson (1975) considera que esto significa “hacer algo con las mano” (p. 314) y recordemos que a Chaac también se le relacionaba con la agricultura y con las cosechas, actividades realizadas con las manos. En este glifo la forma irregular que tiene el rostro en la parte de arriba, podría relacionarse con los glifos de Chaac sobre el dorso de una mano, porque es justo en esa zona donde se aprecia una separación en la forma de la cabeza que dibuja un pulgar. El elemento de los círculos que se encuentra en la parte baja del dorso Thompson considera que hace referencia a una cuenta de jade, recordemos que el color que por excelencia representa a Chaac es *yax*, azul verdoso, justo el color del jade. El ojo tiene la peculiar forma de una T, la T es el elemento de identificación del día *Ik* cuyo significado es viento, aire, aliento ¿vida? ¿se podría relacionar el viento con el agua y las lluvias? ¿es el viento el que trae la lluvia? Por otro lado la boca medio torcida se puede relacionar con las barbas con las que en otras representaciones se muestra Chaac. En sus representaciones completamente antropomorfas de cuerpo completo, por lo general, porta una vasija con la que derrama agua, aunque también la puede manar de su cuerpo, a su vez, porta un hacha con la que produce los truenos o una antorcha, con la que atrae las sequías o los tiempos calurosos.

El otro elemento de esta composición, el símbolo de la derecha, muchos autores lo consideran un signo fonético, la sílaba *ki* (Kettunen y Helmke, 2010) que aparece junto al logograma Chaac con la intención de indicar el fonema final *k* de la palabra Chaac y así distinguir su lectura de otros logogramas similares.

Sobre las herramientas del lenguaje visual. El tamaño, vemos que existen representaciones de Chaac en grandes formatos como en estelas (80 - 90 cm de alto por 34 - 45 cm de ancho) o en mascarones para decorar estructuras arquitectónicas (90 - 120 cm de altura por 160 - 190 cm de ancho). Pero también hay representaciones pequeñas y más accesibles para los mayas; en vasijas, en pectorales de jadeíta, utilizados casi exclusivamente por la casta gobernante. Existen también representaciones de ranas y tortugas relacionadas con los Chaacs que eran de uso cotidiano y ritual para el pueblo maya. También están las representaciones en los códices, Chaac es la deidad que más aparece en estos y en muchas ocasiones está acompañado de tortugas y ranas. Chaac está plasmado sobre soportes de uso exclusivos para la jerarquía maya; jadeíta, ámbar, alabastro, y sobre soportes accesibles para el resto de los mayas, piedra, cerámica, etc.

Fusión

La cantidad y la variedad de representaciones de Chaac nos demuestra que es una deidad muy querida, respetada y venerada por todo el pueblo maya. La alta



62. Códice de Madrid, págs. 30 y 31



63. Mascarón de Chaac, Piedra, Kabah, Yucatán clásico tardío

jerarquía lo veneraba porque el agua significaba reconciliarse con los dioses y con el pueblo, porque en el trabajo de los agricultores mayas residía el sustento y la prosperidad de toda la sociedad. La relación del pueblo maya con Chaac es más emocional y hasta la fecha en las regiones de Yucatán se continua con su culto.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, la representación glífica logográfica de Chaac, dios B. Acompañado del signo fonético *ki*.

Mensaje latente, las representaciones de Chaac muestran sus labores y con esto ayudan a su principal objetivo, que es crear un vínculo especial entre Chaac y cada miembro de la sociedad maya. Todos se sienten identificados con esta deidad y todos la veneran con igual devoción. Chaac es el punto de encuentro entre la jerarquía maya y el resto del pueblo. En él residía la prosperidad y la seguridad de la sociedad.

Nal, dios del maíz, dios E

Clasificación del producto visual

Nal, dios del maíz corresponde al dios E según la clasificación de Schellhas (1904). La importancia del maíz para los mayas es sumamente trascendental, ya que todo el pueblo maya reconoce que los dioses crearon a los hombres de maíz. Una característica importante y peculiar de las representaciones de esta deidad es que en todas aparece como hombre sin ningún rasgo animal. Se le relaciona con el número ocho, *waxak*, y con el cuarto día, *k'an*, del calendario ritual. A pesar de las múltiples representaciones de esta deidad su nombre no es muy conocido. El glifo que acompaña su imagen en los códices se ha leído como *nal*, maíz.

Características físicas

Sobre el tamaño de las representaciones de Nal, existen incensarios de cerámica con alturas entre los 10 y los 35 cm y de ancho entre 15 y 30 cm. Los diámetros son muy variados. Las vasijas, también de cerámica, tienen de alturas de 10-30 cm con diámetros variados entre 7 y 20 cm. También hay esculturas de piedra de Nal con alturas entre los 15 y 89 cm y anchos variados entre 5-55 cm. En el códice de Dresde, sus imágenes de cuerpo completo en posición sentado, miden aprox. 4.6 cm de altura por 3 cm de ancho y sus glifos en los códices de París y de Dresde miden aprox. 1.1 cm de altura por 1.5 cm de ancho.

El dios E está plasmado en figurillas, vasijas e incensarios de cerámica, también en esculturas de piedra, se cree que algunas de ellas decoraban las estructuras arquitectónicas. Nal también está representado en los códices de papel amate.

En algunas obras bidimensionales, el dios del maíz sugiere movimiento y en otras se encuentra estático. En las obras tridimensionales está siempre estático.



64. Dios del maíz, piedra, Copán, clásico tardío

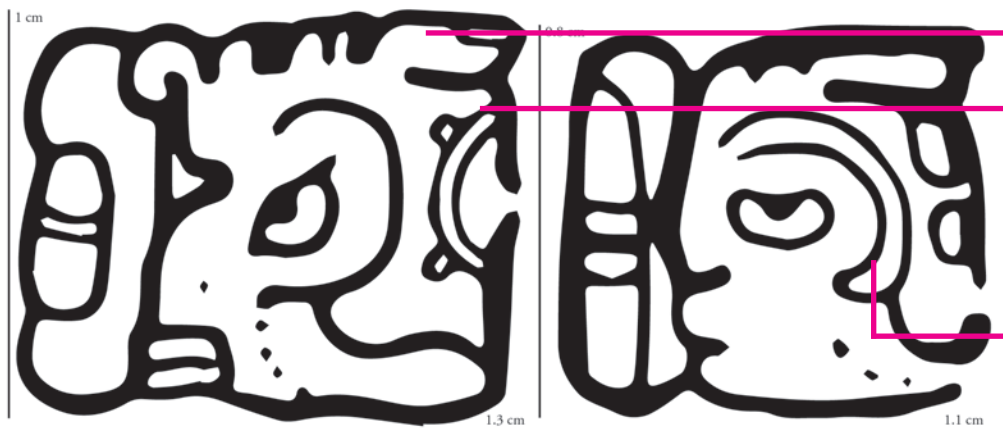
Sobre las técnicas utilizadas; figurillas, vasijas e incensarios están casi todos tallados en alto relieve, con algunos detalles en bajo relieve. Incluso las vasijas presentan un trabajo formidable de modelado, algo no muy usual en las efigies del resto de las deidades. Los incensarios por lo general se encuentran pigmentados. Las esculturas en piedra están magistralmente detalladas. Y los códices están pintados con pigmentos mayas sobre papel amate.

Por función

Algunos autores consideran que en algunas representaciones Nal se muestra pasivo, estático, la función de estas representaciones es informativa simbólica porque sirven para rendir culto y para transmitir las cualidades simbólicas de esta deidad. En los códices, la deidad E, se muestra involucrado en los procesos de su germinación y nos muestra su relación con los fenómenos, en estos casos, la función de estas imágenes sería informativa didáctica explícita, porque su finalidad es enseñar sobre este dios.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico



67. Nal, Análisis preiconográfico

Elemento separado del rostro; óvalo alargado verticalmente, con una forma similar alrededor. El primer óvalo tiene dos (primer glifo) y tres (segundo glifo) líneas horizontales.

Ambos glifos tiene formato horizontal. El códice de Dresde; 39 hojas de 20.4 cm de altura por 9 cm de ancho. El códice de París; 11 hojas de 22 cm de alto por 13 cm de ancho. El formato de ambos códices es vertical.



68. Composición Nal, líneas medias

En ambos glifos vemos que la intersección de las líneas coincide con la colocación del ojo y con las líneas horizontales del elemento de la izquierda



69. Composición Nal, región áurea

La sección áurea vertical coincide con la composición de los elementos. La horizontal, coincide con la base de la nariz, con la forma C y con la línea inferior horizontal del elemento de la izq.



70. Composición Nal, tercios

Tercios horizontales; en el medio está el óvalo con líneas horizontales de la izq., el ojo con la forma en C y la sección del círculo con los dos puntos. En el superior están las formas orgánicas que rodean el rostro y en el inferior la boca, y una línea curva que va desde la forma tipo C hasta el extremo derecho del glifo. Los tercios verticales; el izq. corresponde al elemento ovalado, el medio al ojo, nariz, boca y a una parte de la forma en C. En el de la derecha está el resto de la forma en C y los elementos orgánicos de la cabeza



65. Códice de Dresde
pág. 6



66. Códice de París
pág. 6

Rostro humano de perfil

Se aprecia lo que podría parecer un dedo.

Formas orgánicas; en el primer glifo, segmento de forma circular acompañado de dos puntos

El ojo de forma ovalada, lo rodea un elemento con forma de C terminando a la altura de la nariz

Las líneas de contorno son más gruesas, que las líneas dentro del rostro y del elemento de la derecha

Glifos, monocromáticos, negros

La textura que se aprecia es de papel amate

En general se aprecia que la composición corresponde a la ubicación de las líneas medias y de las secciones áureas. Es una composición reposada.

Análisis iconográfico

El *punctum* en estas representaciones glíficas, es la cabeza. En el primer glifo, en la parte superior derecha de la cabeza se puede ver un elemento parecido a un dedo. Esto no es tan descabellado de pensar, porque en muchos otros glifos, los rostros se encuentran encajados en el dorso de una mano. Si recordamos el caso de Chaac, se considera que el rostro sobre una mano representa «hacer algo con las manos». Vemos que el trabajo que tiene que ver con la milpa, desde la semilla, la fecundidad, hasta la germinación y la cosecha resultan labores manuales. Por otro lado en la mayoría de las representaciones de Nal, se aprecia un tocado, por encima de su cabeza o incluso a manera de cabellos con formas orgánicas que se cree que representan los largos cabellos del elote. Thompson relaciona las formas orgánicas en espiral con el crecimiento. En otras representaciones, el dios del maíz está acompañado del símbolo *k'an* que representa el color amarillo y el adjetivo de maduro. Es por esto que el patrón del cuarto día *k'an*, es precisamente la deidad del maíz. El ojo, la nariz y la boca no nos remiten a algún significado en particular. El rostro en conjunto nos muestra a un joven.

El elemento de la izquierda, se encuentra en el silabario de Kettunen y Helmke (2010) como el signo fonético de la sílaba *li*, aunque en el silabario se encuentra en posición horizontal. Recordemos que Nal también se considera patrón del número ocho y la variante de cabeza de este número presenta, encajado en el rostro del lado derecho, también este signo. Esta variante también tiene estas formas orgánicas por encima de la cabeza.

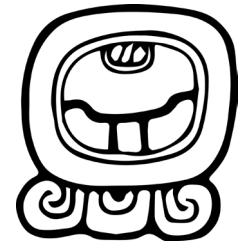
Sobre las herramientas del lenguaje visual. En cuanto al tamaño, existen representaciones de Nal esculpidas en piedra en diversos tamaños (15-89 cm de altura por 5-55 cm de ancho) esto podría responder al uso que se les daba. Las más grandes servían como elementos ornamentales para estructuras arquitectónicas y las de menor tamaño eran de uso ritual, como los incensarios. Las representaciones en cerámica; vasijas, figurillas e incensarios, tienen dimensiones adecuadas (10-35 cm de altura por 15-30 cm de ancho) para que el pueblo maya las pudiera utilizar, lo que permitía fortalecer la relación con esta deidad. También se encuentra plasmado en los códices, en donde por el tamaño de las representaciones (1 cm de altura por 1.3 cm de ancho para los glifos) y la cantidad de detalle, se puede apreciar claramente la magistralidad alcanzada por los escribanos. En la actualidad se conservan muchas figurillas y objetos utilitarios que respondían al culto del dios del maíz, lo que se explicaría de la cercanía que el pueblo maya tiene con este dios. Para los mayas su milpa y el maíz representaba sustento, fertilidad y vida. La relación que tienen con el maíz es muy emocional. La vida del maíz, por un lado, depende del trabajo y la dedicación del pueblo maya, por otro depende de los fenómenos de los que Chaac es patrón. Y los mayas, totalmente convencidos de que están hechos de maíz y de que su sustento y supervivencia dependen de él, crean una relación de dependencia, de ahí viene el cuidado y la dedicación con la que lo protegen y lo cultivan.



71. Códice de Dresde pág. 12



72. Nal, incensario de cerámica, Dzibanché, Quintana Roo



73. *K'an*, cuarto día



74. *Waxak*, no. 8 variante cabeza

Fusión

El cuidado y el detalle de las representaciones del dios del maíz, nos demuestra el afecto y la relación tan cercana que el pueblo tenía con él. Los ritos y los calendarios que la jerarquía elaboraba, mucho tenían que ver con los tiempos del maíz, con su cultivo y su cosecha. El cuidado y dedicación que los mayas ofrecían a su milpa, se daba porque lo consideran su amigo y aliado.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, la representación glífica de Nal, dios E, deidad del maíz.

Mensaje latente, las representaciones de Nal sirvieron para fortalecer el vínculo emocional del pueblo maya con esta deidad, las milpas y el trabajo en ellas también simbolizaba este vínculo. En su trabajo diario, los mayas se relacionan muy íntimamente con Nal, más que una deidad, lo consideran su aliado, algo suyo, como los hombres de maíz que son.

Yum Kimil, dios de la muerte, dios A

Clasificación del producto visual

Yum Kimil es la deidad más importante del inframundo. Tiene varios nombres que señalan su naturaleza cadavérica, se le representa como un cuerpo humano esquelético o mostrando signos de putrefacción, usando collares o pulseras formados por cascabeles y por lo general se le muestra con una especie de tatuaje parecido a nuestro signo de porcentaje (%). Se le considera también un ser andrógino.



75. Yum Kimil, códice de Madrid pág. 8

Características físicas

Las representaciones de Yum Kimil más frecuentes son en vasos de cerámica y en los códices. El tamaño de sus representaciones en los vasos oscilan entre los 13-17 cm de altura y 9-13 cm de diámetro. Sus representaciones en el códice de Dresde tienen una media de 4.5 cm de altura por 3 cm de ancho. En el de Madrid la medida de sus imágenes varía entre los 5-8 cm de altura por 3-5 cm de ancho. El tamaño de las representaciones glíficas de Yum Kimil en los códices es de aprox. 1.2 cm de altura por 1.5 cm de ancho. Según Thompson, es la tercera deidad con más representaciones en el códice de Dresde. También existen representaciones talladas en estuco, como el Mural de las Cuatro Eras, cuyas dimensiones son de 3.30 m de altura por 16 m de ancho y la imagen de la deidad de la muerte ocupa aprox. 2.2 m de altura por 1.3 m de ancho.

Casi todas las efigies de esta deidad son de carácter bidimensional. En su mayoría se sugiere movimiento, mostrando las actividades que realizaba Yum Kimil.

Sobre las técnicas utilizadas. Los vasos de cerámica están pintados con distintos pigmentos, al igual que las representaciones en los códices, ambos casos están fi-

namente detallados. Sobre el Mural de las Cuatro Eras, cuenta con un soporte de piedra caliza, seguido de diversas capas de mortero y finalmente un recubrimiento de estuco modelado con finos acabados. Algunas investigaciones sugieren que el mural estuvo pintado.

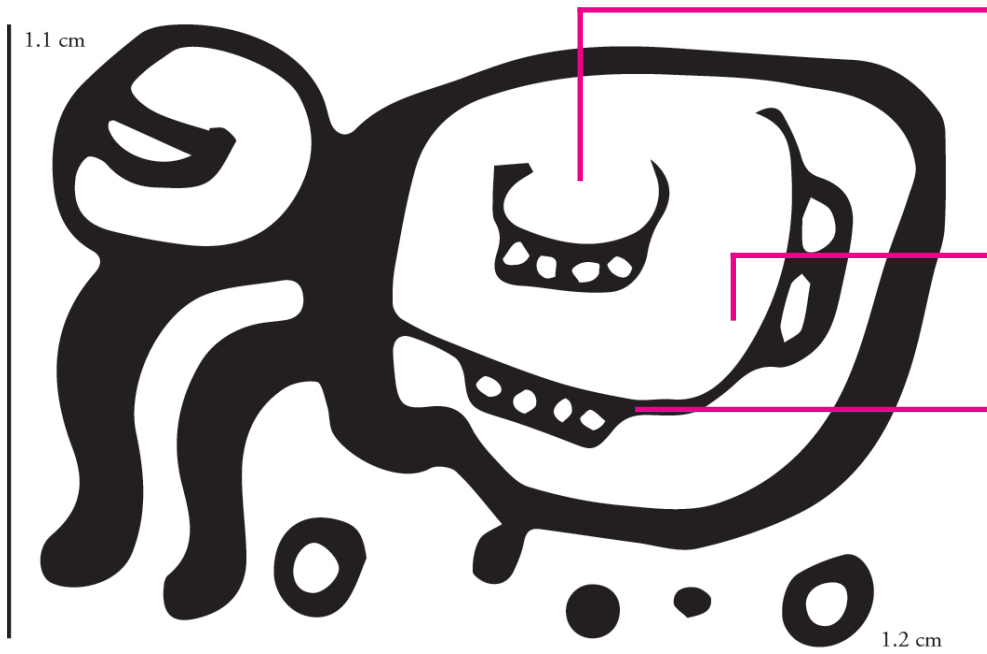
Algo interesante sobre las representaciones de Yum Kimil, es que la mayoría están plasmadas con estilo códice, aunque estén pintados sobre vasos de cerámica o moldeados en estuco. Los vasos de cerámica tiene similitudes pictóricas que se asocian con los códices; escenas y textos jeroglíficos, ejecutados con trazos de tonos oscuros sobre un fondo color crema, este espacio solía enmarcarse entre franjas rojas ubicadas en los bordes de los vasos. Algunos autores también consideran que el Mural de las Cuatro Eras está plasmado a manera de códice.

Por función

Muchas de las imágenes de esta deidad cumplían con la función didáctica implícita, ya que servían para instruir y contenían la información necesaria para llevar a cabo los rituales y también información calendárica. Aunque también existen representaciones cuya función sería informativa simbólica, ya que contienen una buena carga de información pero plasmada de manera abstracta.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico



78. Yum Kimil, análisis preiconográfico

Un círculo con dos líneas curvas que conectan el centro del círculo con su periferia, debajo, hay 2 líneas con forma orgánica la de arriba más gruesa

Glifo monocromático, negro

La textura que se aprecia es de papel amate y está dentro del códice de Dresde

Cuatro círculos de distintos tamaños y uno más del lado izquierdo



76. Detalle de Mural de las Cuatro Eras. Estuco, Toniná, Chiapas



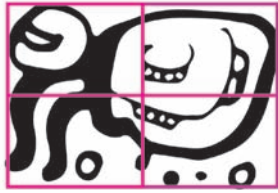
77. Glifo dios A, códice de Dresde pág. 12

Rostro humano de perfil

Tiene un ojo grande, redondo y está cerrado

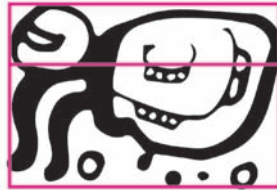
Hay una línea, que forma una escuadra orgánica; en la horizontal está la boca y sobre la vertical algo parecido a una oreja

La boca, como está alineada con ésta forma orgánica, se ve con una pequeña sonrisa



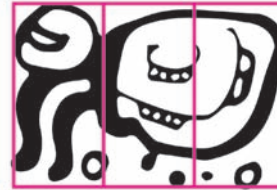
79. Composición Yum Kimi, líneas medias

En la línea media vertical se alinea el ojo y la boca y uno de los círculos de abajo del rostro. Sobre la media horizontal se sitúa la boca y la oreja



80. Composición Yum Kimil sección áurea

En la región áurea horizontal vemos que el elemento circular de la izquierda y el ojo se encuentran sobre ésta



81. Composición Yum Kimil tercios

En el primer tercio vertical; está el elemento de la izq., el círculo y 2 líneas orgánicas y un círculo de menor tamaño, en el medio se sitúa el ojo, la boca y dos círculos más pequeños y en el de la derecha está la oreja y 2 círculos bajo el rostro

Podemos ver que todos los elementos se encuentran alineados, ya sea con las líneas medias o con las regiones áureas. La obra es una composición reposada.

Análisis iconográfico

Sobre el *punctum*, sería el rostro antropomorfo de Yum Kimil, en casi todas sus representaciones, esta deidad se muestra con un cuerpo y rostro humano esquelético, o con signos de putrefacción. Sobre el rostro, los dientes por lo general se muestran muy delineados representando como lo serían en un cráneo, los ojos son grandes y redondos y a veces da la sensación de que están huecos y otras veces están cerrados. Sobre las orejas porta un hueso y tiene collares o pulseras de cascabeles en forma de ojos con las cuencas vacías, ¿este collar de ojos, podrían estar representados por los círculos debajo del rostro? Muchas veces lleva un signo similar al porcentaje (%), lo puede llevar en el rostro, a veces reemplazando al ojo, o sobre el cuerpo. Es un misterio el porqué esboza una ligera sonrisa, pero muchos autores lo llaman el dios sonriente. Recordemos que es el patrón del número diez *laju'n* y del día *Kimi*. Sobre el elemento de la izquierda no se tiene más información, pero no siempre acompaña a las representaciones de la deidad de la muerte.



82. Día *Kimi*



83. No. 10 *Laju'n*

Sobre el uso de las herramientas del lenguaje visual, en cuanto al tamaño, la mayor parte de sus representaciones están en pequeña escala, en los códices y en los vasos tipo códices, aunque existen obras en gran formato talladas y modeladas sobre estuco o piedra también siguiendo el estilo códice. El hecho de que los códices fueran una herramienta utilizada exclusivamente por la casta dominante y de que muchas de las representaciones de esta deidad sean de este estilo, da pie a pensar que no era una deidad muy querida y venerada por el pueblo maya. Probablemente su culto provenía solo de la clase dominante.



84. Códice de Dresde
pág. 15

Fusión

En la mayoría de las representaciones de la deidad de la muerte se le ve llevando a cabo tareas propias de los ritos pero también tareas mundanas y se cree que es un ser andrógino. Se podría decir que los mayas sí conocían bien a este dios y a sus ocupaciones, pero su relación con él no era particularmente buena. Los días que rige se consideran desfavorables.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, consiste en la representación glífica de Yum Kimil, deidad de la muerte, dios A.

Mensaje latente, el objetivo de estas obras era enseñar sobre las actividades de esta deidad, en cuáles incide directamente. Dentro de los calendarios y en los rituales desempeñaba un papel importante. Es posible que su culto fuera desarrollado principalmente por la casta dominante. Pero todo el pueblo lo conocía y sabía de sus acciones.

Bacab, Pawahtún cargador del cosmos, dios N

Clasificación del producto visual

Se cree que es uno y cuatro a la vez, cada uno cargando una esquina del cosmos. Se le representa como un anciano sin dientes, en ocasiones con un lirio acuático, también se le representa con el caparazón de una tortuga y en ocasiones emerge de la concha de un caracol. Su cabeza representa el número cinco *ho'*. Además es patrón de los escribas y de los pintores.

Características físicas

En cuanto al tamaño de las representaciones de Bacab, existen obras en cerámica con alturas aproximadas entre los 10 y los 20 cm y 5 y 20 cm de ancho, estas obras están modeladas en cerámica. También existen vasijas esculpidas en alto relieve con diversos tamaños: entre 5-20 cm de alto por 10-20 cm de ancho. Existen representaciones del dios N en vasijas policromas que tienen medidas aprox. de 13 y 18 cm de altura y entre 10 y 15 cm de diámetro. Hay esculturas de gran formato en piedra que decoran las estructuras arquitectónicas se desconocen sus dimensiones exactas. En el código de Dresde es la quinta deidad con más apariciones y allí, sus representaciones miden 4.5 cm de altura por 3 cm de ancho, en el código de Madrid sus representaciones miden aprox. 3-5 cm de altura por 2-4 cm de ancho. Las representaciones glíficas que hay miden 0.9 cm de altura por 1.2-1.5 cm de ancho.

El dios N cuenta con muchas representaciones tridimensionales, en las que se muestra estático. Sin embargo también cuenta con representaciones bidimensionales en las que sugiere movimiento.

En cuanto a las técnicas utilizadas, las esculturas en cerámicas no se muestran tan detalladas, como ha sido el caso con otras deidades. En cambio en las esculturas en piedra de gran formato se aprecia gran cantidad de detalle. Las obras en cerámica, ya sean las esculturas o las vasijas en su mayoría son policromas. Las representaciones en los códices también están pintadas a color, muy posiblemente con algo parecido a un pincel.



85. Simojovel, Chiapas, clásico tardío

Por función

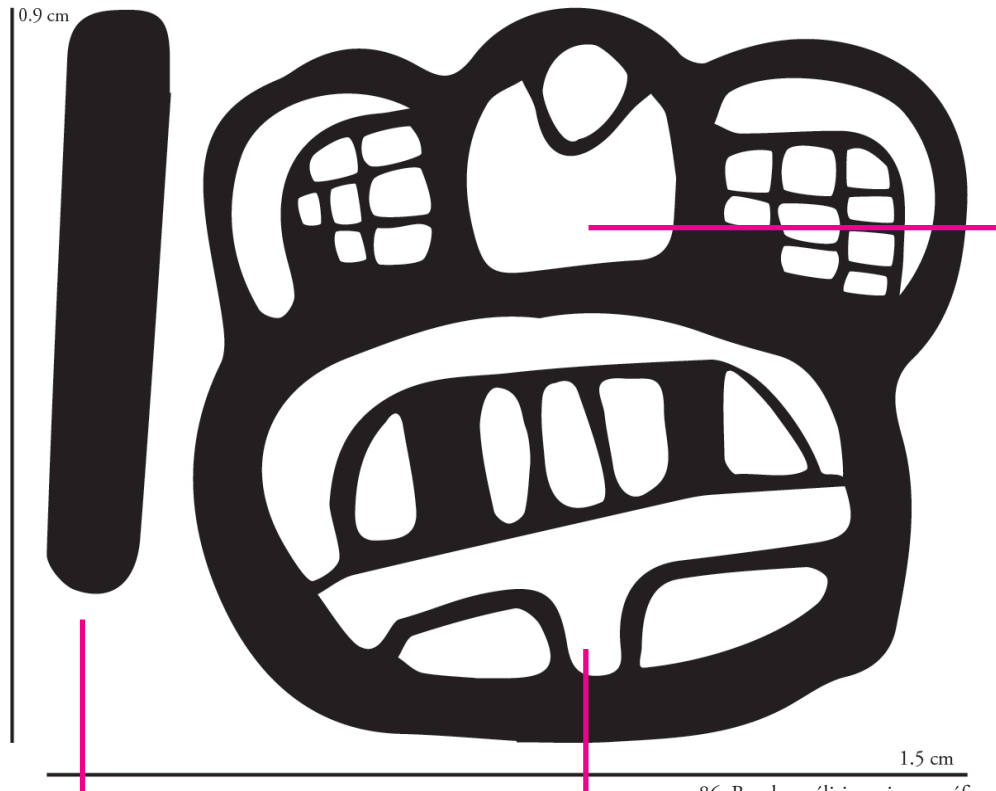
Las representaciones en los códices de esta deidad, tienen como finalidad informar sobre las actividades que desempeña, su incidencia en el cosmos, en los calendarios y en los ritos. En estos casos, su función es didáctica implícita. Aunque también hay representaciones cuyo objetivo no es enseñar algo, sino más bien enaltecer las cualidades intangibles de Bacab, en estos casos estas obras cumplen con la función informativa simbólica.



91. Glifo Bacab/
Pawahtún, códice de
Madrid pág. 104

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico



86. Bacab, análisis preiconográfico

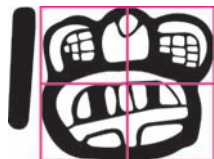
Línea gruesa vertical

Círculo grande con el mismo diámetro que el «moño». Dentro y arriba, hay una forma en herradura invertida con líneas verticales de distintos grosores. Debajo de la herradura hay 2 líneas con forma de L encontradas



87. Composición Bacab,
línea media vertical

Si se toma en cuenta la línea de la izq., se ve que la línea media no coincide con ningún elemento en particular



88. Composición Bacab,
líneas medias

La media vertical cruza al centro del círculo de arriba y entre las 2 líneas en forma de L, la horizontal se alinea al borde de la herradura invertida



89. Composición Bacab,
sección áurea

Con la región áurea horizontal, el «moño» está arriba y el resto de la composición se encuentra por debajo de la región áurea



90. Composición Bacab,
tercios

Al dividir en tercios la composición principal; izq., círculo con trama y sección del gran círculo. En el medio se ubica; arriba el cuadrado redondeado con pequeño círculo, abajo 3 líneas verticales que forman. Por último, en el tercio de la derecha se ubica el otro círculo entramado y abajo la línea divide el gran círculo justo por otra línea vertical muy gruesa

El elemento principal es símbolo de la derecha

3 elementos alineados, los elementos de los extremos son similares, sus bordes tienen forma de C y en el interior hay una red o cuadrícula. El elemento del centro con forma cuadrada con esquinas redondas y dentro del cuadrado, arriba al centro, hay un pequeño círculo. Si se analizan como un solo símbolo parecería el moño de un lazo

Su formato es horizontal, pero recordemos que el códice de Madrid tiene un formato vertical

Glifo monocromático, negro

Textura de papel amate

En general podemos decir que si excluimos la gruesa línea vertical de la izquierda, el resto de la composición se ajusta bastante a la región áurea y a las líneas medias, resultando ser una composición simétrica reposada.

Análisis iconográfico

Sobre el *punctum*, sería el elemento de la derecha. A Pawahtún se le relaciona comúnmente con las conchas, con los caparazones de tortuga, con los lirios acuáticos, con el número cuatro y también con el número cinco *ho'* como su patrón. Sobre el elemento de arriba, algunos autores consideran que podría ser el signo fonético *pa*. La realidad es que este tocado en forma de lazo casi siempre acompaña las representaciones de esta deidad, algunas veces con la trama y otras sin ella. El gran círculo de abajo podría ser el logograma *wah*; tamal, de ahí viene el nombre pawahtún; *tun* significa piedra y en las representaciones del periodo clásico se pueden apreciar elementos del glifo *tun*. Este mismo gran círculo sirve de tocado para la representación del número cinco *ho'* en su variante de cabeza. En esta variante de cabeza se aprecian líneas orgánicas a la altura de la mandíbula que nos podría remitir al rostro de un viejo.

Sobre el elemento de la izquierda, una línea para los mayas simboliza el número cinco, lo cual tendría sentido ya que esta deidad es patrón de ese número.

En cuanto a las herramientas del lenguaje visual, sobre el tamaño, vemos que existen efigies de esta deidad en diferentes dimensiones, las hay en grandes formatos talladas sobre piedra a la vista de toda la sociedad. Las hay sobre vasijas y en esculturas de un tamaño accesible para que los mayas se relacionaran con este dios de una manera más cercana. Y también cuenta con representaciones de pequeñas dimensiones en los códices, de uso exclusivo para la alta jerarquía maya.

Fusión

Esta deidad resulta sumamente trascendente en la cosmogonía maya. Eso se aprecia en los textos coloniales o en las representaciones precolombinas, pero la realidad es que poco se sabe de esta deidad. Se conoce que eran cuatro y uno a la vez, ubicados en cada esquina del cosmos sosteniéndolo, relacionado con las conchas y los caparazones de las tortugas, muchas veces se le ve saliendo de ellas. También con el número cinco, como su patrón y se cree que es el patrón de los pintores y los escribanos. Con esto último podemos deducir que probablemente el culto a los bacabs estaba en manos de la jerarquía maya, ya que los oficios de pintor y escribano eran exclusivos de la clase dominante; para llevarlos a cabo se sabe que sus conocimientos en la religión, en los rituales y en los calendarios debía ser excepcional.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, consiste en la representación glífica de Pawahtún, dios N, Bacab acompañado del número cinco maya.

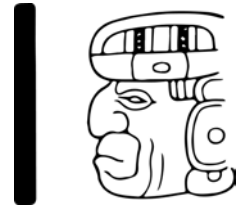
Mensaje latente, el objetivo de estas obras era representar al dios N, esta mis-



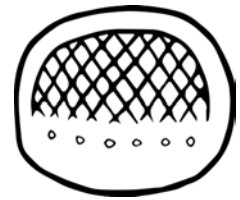
92. Dios N con caparazón de tortuga



93. Logograma *wah*



94. No. 5 *ho'*



95. Signo fonético *pa*



96. Códice de Dresde pág. 37



97. Dios N surgiendo de una flor, clásico tardío

teriosa deidad encargada de sostener el cosmos, que tenía gran relevancia en los calendarios mayas porque se cree que era la encargada de traer la deidad patrona de los años venideros. Con la importancia que se le dio a esta deidad en el periodo clásico podemos apreciar la relevancia y la trascendente que era la cosmogonía para los mayas. Entendían y honraban la forma en la que ellos concebían su mundo, su realidad.

K'awiil, dios K

Clasificación del producto visual

K'awiil corresponde al dios K en la clasificación de Schellhas (1904). Esta deidad se asocia con los gobernantes principalmente, porque su glifo formó parte de los nombres de muchos de ellos y hay muchas imágenes del dios K en los accesorios que utilizaban. También se la asocia con las semillas, la fertilidad y la germinación, muchas de sus representaciones están acompañadas de símbolos que significan crecimiento. Se le vincula también con el rayo y la lluvia. En el posclásico responde al nombre de B'olon Tz'akab y muchos autores coinciden en que es una de las manifestaciones de Itzamnaaj.



98. K'awiil, estuco, Toniná, Chiapas, clásico tardío

Características físicas

Las representaciones que hay de K'awiil son muchas y sobre sus tamaños observaremos que son muy variados. Existen efigies de esta deidad en gran formato, talladas sobre dinteles de piedra caliza y pueden tener desde 100 cm hasta 180 cm de altura y entre 60 y 95 cm de ancho. También hay representaciones en piedra con menores dimensiones, lápidas de aprox. 25 y 30 cm de altura por 15-25 cm de ancho. Hay esculturas de su cabeza hechas de estuco; 10-17 cm de altura por 10-15 cm de ancho, y de piedra; 25-35 cm de altura por 20-25 cm de ancho. Los vasos de cerámica que tienen representaciones de este dios, miden entre 20 y 25 cm de altura y entre 10 y 15 cm de diámetro. También hay representaciones de esta deidad en las tapas de las bóvedas de piedra con estuco con dimensiones entre los 60-75 cm de altura por 30-40 cm de ancho. Sus representaciones en el códice de Dresde tienen entre 4.5 y 5 cm de altura por 3-3.5 cm de ancho. Sus glifos en el códice de París miden aprox. 1.2 cm de alto por 2 cm de ancho.



99. Procedencia desconocida, posclásico temprano

Existen obras bidimensionales y también las hay tridimensionales ambas en su mayoría se aprecian estáticas, son pocas las obras bidimensionales en donde se sugiere un poco de movimiento.

Sobre las técnicas utilizadas, las obras en gran formato sobre piedra caliza, están talladas en alto relieve con finos acabados. Las de menores dimensiones se encuentran talladas en bajo relieve. Las esculturas de su cabeza están talladas en piedra o modeladas en estuco, en ambos casos no están muy detalladas y el acabado no es muy prolijo. Hay vasos de cerámica con representaciones pintadas o talladas en bajo relieve, en ambos casos la cerámica está pigmentada. Los códices, como ya se ha visto, están magistralmente pintados. La cantidad de detalle que tienen con

respecto a sus dimensiones sugiere que se utilizó alguna herramienta, símil a un pincel muy delgado.

Por función

En el caso de K'awiil, deidad asociada con los linajes divinos, sus representaciones cumplen con la función informativa simbólica. Su imagen se utilizó con mucha recurrencia para enaltecer a los gobernantes, como insignias de su poder divino, mostrando así las cualidades abstractas y simbólicas de esta deidad. En los códices la presencia de esta deidad cumple con la función informativa didáctica explícita, porque transmiten información sobre sus quehaceres particulares.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico



Rostro sobrenatural de perfil

Medios círculos de diferentes tamaños encontradas, y 2 líneas más adelante

Vírgula en el ojo

Nariz y boca como trompa de un reptil y tiene molares y un colmillo

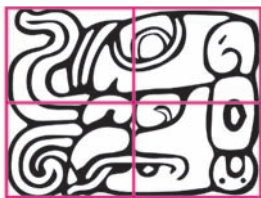
De su nariz y boca salen líneas orgánicas; arriba forman una Z suavizada y hacia abajo una vírgula

3 elementos acomodados verticalmente; arriba círculo con vírgula, en medio un rectángulo con las esquinas redondeadas y un círculo concéntrico, abajo un círculo rodeado de una herradura con 2 puntos

Glifo es no. 1030 c según la clasificación de Thompson (1970) se desconoce su ubicación y sus dimensiones exactas.

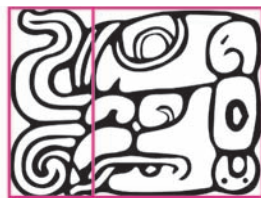
El glifo con orientación horizontal se aprecia monocromático, negro, no se puede apreciar ninguna textura

100. K'awiil, análisis preiconográfico



101. Composición K'awiil, líneas medias

Línea media vertical cruza donde comienza la nariz y arriba se alinea con el medio círculo más pequeño. La media horizontal coincide con el nivel de ojo y pasa encima de la vírgula, sobre el círculo que está dentro del rectángulo con los bordes suavizados



102. Composición K'awiil, región áurea

Sección áurea vertical, se ve que las líneas orgánicas de la izq. comienzan a formarse casi a esta altura, situando al rostro y al elemento vertical de la derecha justo del otro lado de la sección áurea



103. Composición K'awiil, tercios

Tercio superior; parte de la Z, medios círculos encontrados y círculo de arriba con vírgula. Medio; líneas orgánicas y separación, nariz, ojo y rectángulo. Inferior; líneas orgánicas, vírgula, mandíbula, molares y círculo de abajo rodeado de la herradura

Se aprecia que en su mayoría los elementos coincidentemente se ubican alineados con las divisiones medias y con la sección áurea. La composición es reposada.

Análisis iconográfico

El *punctum* en esta representación es la cabeza de este ser sobrenatural. Su nombre significa abundante cosecha y en sus representaciones comúnmente se ven elementos orgánicos atribuibles al maíz, al crecimiento o germinación. Uno de los rasgos característicos de esta deidad es la vírgula que tiene a manera de pupila en el ojo ¿podría relacionarse con el maíz y la vida de la agricultura? Otra característica es la nariz, tiene una forma muy peculiar, a veces parecería bifurcada, en otras ocasiones parece que forma parte de la trompa de un reptil. Cuando aparece su cara por lo general se le aprecian los molares o algo parecido a un colmillo. Algunos creen que los semicírculos que tiene en la frente seguido de las líneas verticales son como un espejo, porque hay algunas representaciones en las que no se ve la cara de esta deidad y ésta está sustituida por éstos elementos y de ellos brotan las líneas orgánicas.

Estas volutas que se aprecian del lado izquierdo, muchos autores las relacionan con hojas de maíz o follaje en general, otros también las relacionan con fuego o humo, pero se consideran un elemento importante de esta representación porque en muchas ocasiones el rostro de esta deidad está substituido por ellas, en este caso podría ser el *contrapunctum* (Acaso, 2009) de esta composición.

Sobre el elemento de la derecha, estos signos acomodados de manera vertical, por lo general acompañan las representaciones de esta deidad, algunas veces puedes estar dentro del rostro en la mejilla, y otras se les aprecia como un elemento separado del rostro.

Sobre las herramientas del lenguaje visual. En cuanto al tamaño, existen muchas representaciones de gran formato en piedra o en estuco de K'awiil, esto podría responder a que los gobernantes mayas se identificaron mucho con esta deidad y por eso la plasmaban en grandes escalas, a la vista de todos. Aunque a su vez existen representaciones de esta deidad en formatos de menor escala que si bien cumplen su cometido honrando a la deidad no muestran los acabados tan finos que se reconocen del arte maya. También existen representaciones de esta deidad en los códices, pero no son tan numerosas. Esto podría deberse a que los códices eran utilizados principalmente por los altos sacerdotes y no por los gobernantes.

Fusión

Por lo que hemos visto, el culto a esta deidad, se dice que estaba en manos principalmente de los gobernantes, que orgullosamente usaban el glifo de esta deidad como parte de su nombre. Esta deidad con aspecto sobrenatural y atributos relacionados con la nobleza, las lluvias y los truenos, las semillas, la fertilidad y la ger-



104. Estuco 103 x 10.5 cm, procedencia desconocida, clásico tardío



105. Códice de Dresde pág. 26

minación, era sin duda una de las representaciones de Itzamnaaj, esto igualmente podría explicar el porqué era una deidad de la nobleza. Se le consideraba guardián de la vida.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, representación glífica de K'awiil, dios K.

Mensaje latente, el objetivo de sus representaciones es enaltecer a los gobernantes mayas. Algunos consideran que es la deidad de los linajes divinos. Como manifestación de Itzamnaaj su culto principal provenía de la jerarquía maya. Se le relacionaba con la abundancia de las cosechas y con la lluvia.

Ek' Chuak, dios M

Clasificación del producto visual

Corresponde al dios M según la clasificación de Schellhas (1904). Es la deidad de los comerciantes. Su nombre se traduce como escorpión negro o estrella. Los comerciantes le rendían culto por la noche. Es una deidad con rasgos humanos, que se puede mostrar joven o viejo, tiene todo el cuerpo pintado de negro, tiene cola de escorpión, labios rojos y nariz prominente. Algunos consideran que es el dios del centro del mundo en donde enciende el fuego primigenio. Su glifo es una representación de su ojo, aunque antes se creía que era el paquete del mercader.



106. Ek' Chuak, códice de Madrid pág. 38

Características físicas

De esta deidad se conocen pocas representaciones del periodo clásico, pero en los códices y especialmente en el de Madrid se registraron muchas de sus acciones rituales. En el códice de Dresde sus representaciones antropomorfas miden aprox. 3.5-4.5 cm de altura por 3 cm de ancho y sus glifos miden 0.8 cm de altura por 1.2 cm de ancho aprox. y tiene solo tres representaciones, en cambio en el códice de Madrid se registraron varias de sus actividades rituales. En este códice por lo general cada página se divide en tres fragmentos horizontales con dimensiones aprox. de 7.5 cm de altura por 11.6 cm de ancho, o también hay páginas que se dividen en dos fragmentos de 11.2 cm de altura por 11.6 cm de altura. En la página 32 por ejemplo, que está dividida en dos fragmentos, esta deidad tiene una representación de 7.4 cm de altura por 7.7 cm de ancho. En la siguiente página, 33, también dividida en dos, Ek' Chuak ocupa los dos espacios; uno con una representación de 7 cm de altura por 3.8 cm de ancho, y en el otro tiene una imagen de mayores dimensiones con 8.4 cm de altura por 8.7 cm de ancho, aprox. En la página 38, dividida en tres partes, ocupa dos de ellas con representaciones de dimensiones similares; 5 cm de altura por 3.8 cm de ancho. Sus glifos en este códice miden 1.8 cm de altura por 1.6 cm de ancho aprox.



107. Ek' Chuak, códice de Dresde pág. 43



108. Códice de Madrid pág. 51

La mayoría de las representaciones de esta deidad son de carácter bidimensional y en todas ellas se muestra en acción. Aunque se sabe que existen efigies de esta deidad en vasijas y en incensarios procedentes de Mayapán, se desconoce sus dimensiones exactas.

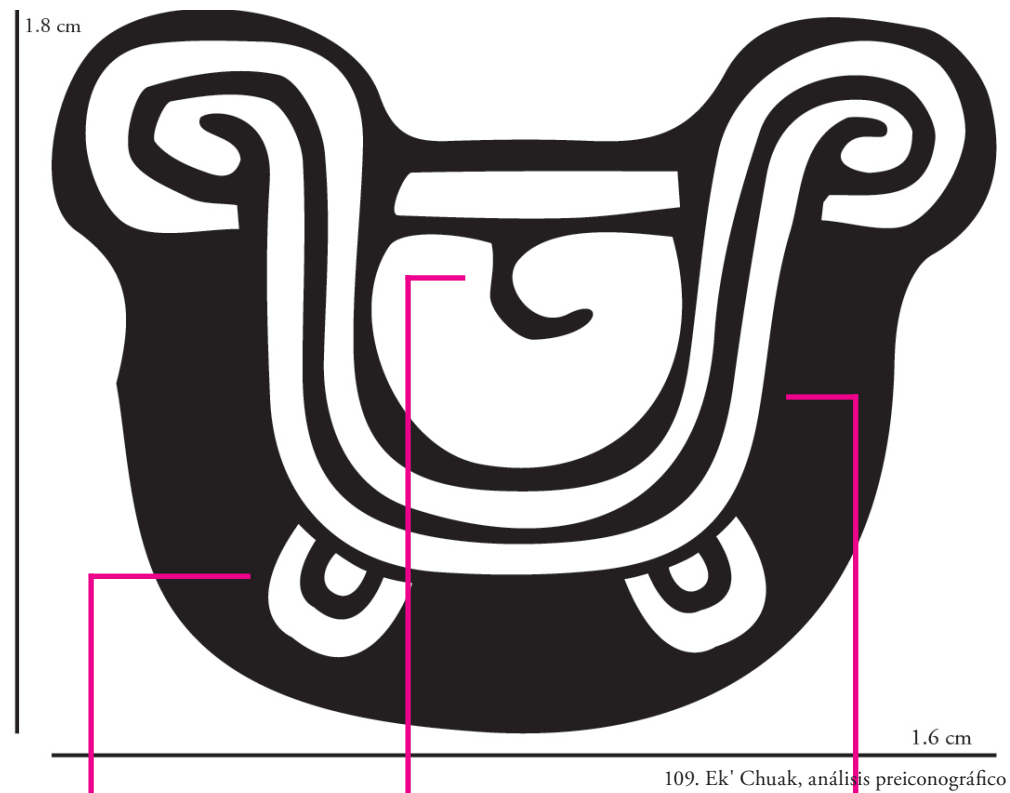
En la técnica utilizada, ya se ha mencionado anteriormente cómo se elaboraban los códices, lo único que se podría agregar, es que en el caso específico de Ek' Chuak el uso del color es particularmente rico. Las imágenes a las que se tuvo acceso de las efigies tridimensionales de esta deidad se aprecian modeladas en cerámica con gran cantidad de detalle y con finos acabados.

Por función

En el caso de la deidad M, sus representaciones cumplen con la función informativa didáctica explícita, ya que en los códices se le ve realizando sus distintas actividades rituales. Algunos autores apuntan que los comerciantes llevaban a cabo el culto a esta deidad de noche y con ayuda de piedras y de incienso. Si se tuvieran ejemplares de representaciones de esta deidad en estos cultos nocturnos, estos cumplirían con la función informativa simbólica.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico



2 semióvalos separados ubicados en los ángulos de la herradura

Vírgula y encima una línea horizontal que une la apertura de la herradura

Forma de herradura con la parte cóncava hacia arriba. Dentro hay líneas más delgadas que siguen la misma forma y en estas terminan en forma de voluta

109. Ek' Chuak, análisis preiconográfico

Diversos autores, ahora coinciden que la representación glífica de Ek' Chuak es su ojo

Glifo no. 670 según la clasificación de Thompson (1970)



110. Composición Ek' Chuak, líneas medias

La media vertical cruza por el centro de la línea horizontal, donde comienza la vírgula y cruza entre los 2 semióvalos, ésta línea nos permite apreciar que la composición es simétrica. La media horizontal cruza debajo de donde acaba la vírgula

Se puede concluir que es una composición simétrica reposada.



111. Composición Ek' Chuak, sección áurea

La región áurea horizontal divide la herradura justo en donde las líneas empiezan a formar la voluta, coincide con la línea horizontal que une la herradura.



112. Composición Ek' Chuak, tercios

Tercios verticales; se aprecia que el ancho del tercio medio corresponde justo a la separación de la herradura, Los semióvalos se dividen casi a la mitad con estas verticales que marcan los tercios

Análisis iconográfico

El *punctum* en esta representación es la forma de herradura, considero que los autores concluyeron que el ojo de la deidad es su representación glífica porque en muchas de sus imágenes alrededor de cada ojo se aprecia esta forma de herradura. En otras representaciones glíficas la vírgula es sustituida por un punto, lo que podría representar la pupila del ojo de esta deidad. En casi todas sus representaciones esta deidad está acompañada de un bastón o de una lanza, que le sirve de apoyo. Se le ve en muchas ocasiones cargando el bulto de los comerciantes. Su nariz prominente es muy característica, ya que sale de manera recta horizontal con respecto a su rostro. Los labios son rojos. Y su cuerpo está totalmente pintado de negro.

Se desconoce el significado de los semióvalos de abajo, pero en algunas ocasiones son sustituidos por tres círculos que están acomodados de una manera determinada en la que respetan la simetría del glifo.

Sobre las herramientas del lenguaje visual, ya se mencionó el tamaño de sus imágenes en los códices, pero fuera de ellos, no se tiene registro de representaciones de esta deidad. Las imágenes de Ek' Chuak en los códices muestran una singular riqueza de color. Su cuerpo está pintado de negro, pero se perciben las líneas que sirven de contorno para su rostro, sus extremidades y su cuerpo. Los labios por lo general están pintados de rojo y en ocasiones se está apoyando de una lanza y en la punta también puede percibirse este color. Es común que en sus representaciones el fondo esté pintado de azul. Ek' Chuak es la deidad de los comerciantes que pertenecían a la nobleza maya y es probable que por esta razón no se tenga registro de representaciones del dios M en objetos utilitarios. Thompson asegura que hay representaciones de Ek' Chuak en cobre y piedra. Sin duda el culto a esta deidad era una labor casi exclusiva de los comerciantes de la nobleza maya.

Fusión

Esta deidad venerada por los comerciantes, muy probablemente tenía otras actividades, como se muestra en los códices, relacionado con el fuego y con el dios del



113. Ek' Chuak, códice de Madrid pág. 52



114. Ek' Chuak, códice de Dresde pág. 16

centro encargado de encender el primer fuego. Sus actividades rituales también eran sólo de conocimiento para la élite maya, por eso podemos asegurar que su culto era exclusivo de la nobleza.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, consiste en la representación glífica de Ek' Chuak, dios M. Deidad de los comerciantes. Su glifo es la imagen de su ojo.

Mensaje latente, el objetivo de sus representaciones es conocer sus actividades rituales. Pudieron existir representaciones que le permitían a los comerciantes relacionarse y venerarlo de una forma más directa. Su culto era tarea de la nobleza y esto colaboró en que la sociedad maya prosperara de la manera en la que lo hizo, el comercio fue uno de los grandes pilares de esta sociedad.

Dios L

Clasificación del producto visual

Dios L, cuyo nombre se desconoce. Está asociado con la noche, el inframundo, Venus cuando no es visible, con la muerte, la destrucción, el comercio. Es una anciano y en ocasiones sus ojos tienen una pupila de vírgula, orejas de jaguar, y a veces partes de su cuerpo están pintadas de negro.

Características físicas

Hay representaciones del dios L en piedra en gran formato, aunque desconozco las medidas exactas. Hay también representaciones de esta deidad en vasos de cerámica que tienen entre 20-25 cm de altura y aprox. 15-17 cm de diámetro. Cuenta con pocas representaciones en los códices pero las dimensiones de sus imágenes en el códice de Dresde son de 4.5-5 cm de altura por 3 cm de ancho aproximadamente. Y sus glifos tiene 1.1 cm de altura por 1.5 cm de ancho.

La mayoría de sus obras son de carácter bidimensional, en donde se muestra estático. No se tiene registro de representaciones tridimensionales.

En cuanto a las técnicas utilizadas, el vaso de Princeton de cerámica policroma, se considera un ejemplar de la pintura tipo códice con escenas y textos jeroglíficos, ejecutados con líneas oscuras sobre un fondo color crema, el espacio suele estar enmarcado por bandas rojas ubicadas en los bordes de las vasijas. Las representaciones que hay del dios L en piedra están talladas con mucho detalle en alto relieve. Y ya se ha mencionado como se elaboraron los códices prehispánicos.

Por función

La función de las representaciones de esta deidad no está muy clara, pero observando como ha sido para otras deidades, podríamos aventurarnos a decir



115. Dios L, piedra, Palenque



116. Vaso de Princeton, Museo de Arte de la Universidad de Princeton

que en los códices cumplen con la función informativa didáctica explícita, y el resto de sus representaciones cumplen con la función informativa simbólica.

Estudio del contenido de un producto visual

Análisis preiconográfico



Elemento principal es el rostro humano de perfil

Línea en forma de L

Rostro todo negro exceptuando una zona en la frente en la que se ve un punto pequeño

Ojo, cuya pupila es parecida a una vírgula. Línea con forma de S con dos puntos en la base

Nariz es grande y en forma de gancho

Boca está entreabierta

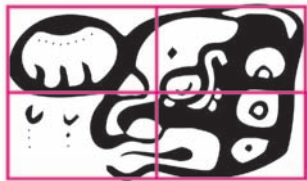
Se encuentra en la página 14 del códice de Dresde, formato horizontal

Es monocromático y está pintado sobre papel amate

117. Dios L, análisis preiconográfico

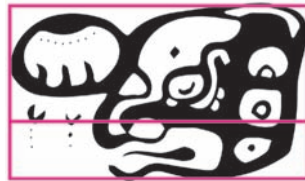
Óvalo que llega hasta la altura del ojo, tiene 3 líneas en la base y varios puntos alineados en la parte superior. Debajo hay 2 pequeñas herraduras, seguidas de varios puntos de distintos tamaños

3 elementos verticales, una especie de herradura invertida con un pequeño círculo, luego 2 círculos concéntricos, uno más grande que el otro. Y por último una especie de óvalo con un punto en el centro



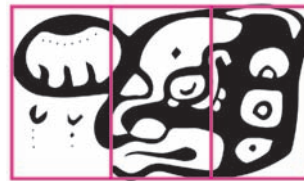
118. Composición dios L, líneas medias

Línea media horizontal atraviesa debajo del círculo de la izq., cruza ojo a la altura de la vírgula y pasa por arriba de los círculos concéntricos de la derecha. La media vertical pasa por delante del ojo y divide la nariz y la boca



119. Composición dios L, sección áurea

La región áurea horizontal cruza por debajo de la boca y pasa el óvalo de la derecha y los círculos concéntricos. El resto de los elementos de la composición se encuentran por encima de esta línea



120. Composición dios L, tercios

Tercios verticales; en el de la izq. está el círculo con las líneas y los puntos pequeños junto con las herraduras. En el medio se ubica el rostro completo y en el de lado derecho están los tres elementos verticales.

Vemos que la composición coincide con las líneas medias y con la sección áurea. La composición es reposada.

Análisis iconográfico

En cuanto al *punctum* de esta representación sería el rostro de la deidad L. La información que se tiene sobre esta deidad es escasa y muy ambigua. Lo que se sabe es que se le relaciona con el jaguar y con el búho, elementos de la noche y



121. Dios L, códice de Dresde pág. 14

del inframundo. Se le representa en algunas ocasiones fumando y con un vistoso sombrero decorado con plumas de ave moan. Se le ve portando un paquete, que a veces lleva etiqueta, por eso se le asocia también con los comerciantes. Algunas veces puede tener el cuerpo pintado de negro y otras no. También porta un bastón y en general se le considera un viejo.

Los elementos verticales de la derecha son muy similares a los que están en el glifo de K'awiil. Pero desconozco su significado.

Fusión

La realidad es que poco se sabe de esta deidad, su nombre no se ha podido descifrar, sabemos que tiene representación en los códices, sobre piedra en gran formato, en vasijas y vasos policromos. Sobre su culto nada se sabe, solo especulaciones de su relación con la noche, la muerte y los comerciantes.

Estudio del contexto

Éste se desarrolló a lo largo del segundo y del tercer capítulo.

Enunciación

Mensaje manifiesto, glifo del dios L

Mensaje latente, la información que se ha obtenido de los estudios de esta deidad es aún escasa, por lo que no se puede entender el objetivo de las representaciones de esta deidad, ni su culto, ni su papel dentro de la sociedad maya.

4.3.3. Iconografía

Gracias al análisis semiótico de las páginas anteriores es posible observar determinados rasgos de la sociedad maya. Recordemos que este fenómeno no es exclusivo de la época maya. El uso de la imagen como medio de expresión de una sociedad ha caminado junto con el hombre desde el inicio de sus días. En la prehistoria el lenguaje visual sirvió como un elemento mágico y espiritual. A través de las representaciones gráficas el hombre se comunicaba con el mundo fenomenológico. En el mundo occidental la evolución del lenguaje visual ha ido a la par de la evolución de las sociedades, la imagen se convirtió en un instrumento que ha ido de los fines didácticos, informativos hasta los fines económicos y capitalistas.

La imagen gráfica ha cumplido múltiples funciones dentro de las distintas culturas que han acompañado el desarrollo humano. Para esta investigación es importante reconocer el uso de la imagen en la época maya.

Primero podemos apreciar que a principios del periodo preclásico (2000-500 a. C.), la cultura maya apenas se iba asentando y conformando, en esta época el lenguaje visual se utilizaba como una expresión del mundo de los fenómenos con el que estaban muy en contacto.

Posteriormente, desde finales del periodo preclásico y durante todo el periodo clásico (500 a. C.-1000 d. C.) observamos que la cultura maya ya se encontraba bien

establecida y la sociedad se encontraba muy organizada. Fue la época en la que alcanzaron su mayor esplendor. Y el lenguaje visual fue un factor imprescindible para lograr esto. Gracias a él, la jerarquía maya logró inculcar en la consciencia del pueblo los elementos cosmogónicos en los que creían fielmente y en los que basaban toda su existencia. Gracias también al lenguaje visual, los mayas inculcaron la doctrina de su religión, y con ella lograron que toda la sociedad maya se integrara y trabajara con el mismo fin. Lo que les trajo estabilidad social y les permitió alcanzar las grandes hazañas que todo el mundo les reconoce. Las imágenes sirvieron a un fin didáctico, a un fin de integración y de pertenencia.

Durante el periodo posclásico y hasta la conquista (1000- 550 d. C.) la jerarquía maya aprovechó todo el trabajo de pertenencia que se hizo en la época anterior y utilizó al lenguaje visual con una intención mucho más ambiciosa, ya no para un fin común sino para un beneficio propio. El arte de esta época ya no alcanzó la maestría de antes y poco a poco esta sociedad comenzó a decaer y el lenguaje visual de ese periodo así lo demuestra.

Durante esta investigación he afirmado que mediante el estudio del lenguaje visual nos sería posible entender la identidad de la sociedad maya. Sin embargo, reflexionando sobre el lugar al que nos ha llevado esta investigación, puedo ver que alcanzar a entender la identidad maya sigue estando muy lejos. Es cierto que ahora podemos vislumbrar un poco, conocemos su cosmogonía, muchos hechos, conocemos ahora su lenguaje. Pero resulta sumamente complejo poder realmente entender la identidad maya. Fue un pueblo que se desarrolló totalmente separado de los convencionalismos occidentales que nos son tan familiares. Resulta difícil concebir a una sociedad que estaba en entera armonía con su entorno, que concebía a la espiritualidad y a los fenómenos como su realidad. Por otro lado, recordando lo que muchos antropólogos y etnógrafos comentan, sobre la cultura maya ahora se conoce un 20 % aproximadamente de lo que llegó a ser. La imaginación, las suposiciones e hipótesis son todo lo que nos queda para lograr entender a esta compleja e impresionante sociedad.

Sin embargo, no hay que olvidar que mucho de esta cultura aún sobrevive y los pueblos indígenas son un ejemplo de la vida precolombina. Aunque es cierto que ya muchas de estas tradiciones tienen elementos occidentales.

El lenguaje visual, nos ha permitido conocer y acercarnos un poco más a esta cultura. Ya que las imágenes han sido testigo de sus inicios, su desarrollo, del periodo de la conquista y siguen siendo un reflejo de las comunidades mayas que aun existen en nuestro país.

5. Propuesta de rediseño de los glifos de deidades mayas

“True happiness is always available to us, but first we have to create the environment for it to flourish”
(Sakyong Mipham, 2003).

En este capítulo se desarrollarán las propuestas de rediseño de los glifos mayas que se analizaron en el capítulo anterior. Los diseños se realizarán bajo la metodología creativa propuesta por el diseñador uruguayo Rodolfo Fuentes en su libro *La práctica del diseño gráfico: Una metodología creativa*.

5.1. Metodología creativa. Propuesta por Rodolfo Fuentes

Dentro de la práctica del Diseño Gráfico a las metodologías, desafortunadamente, no se les da el peso que debería, algunos autores consideran que los métodos condicionan e incluso pueden determinar la resolución de los problemas de diseño. Sin embargo, el uso de un correcto enfoque metodológico de diseño aumenta el conocimiento que se tiene de las cosas y da un mayor soporte al hecho creativo, lo que permite ampliar los puntos de vista sobre las necesidades planteadas. Esto aumenta el conocimiento que se tiene de éstas y facilita una perspectiva creativa global hasta que se alcance la resolución de la necesidad (Prólogo de Costa, Fuentes, 2005). Las metodologías creativas en el diseño, no necesariamente son lineales y estáticas, se pueden perfeccionar e incluso se pueden crear nuevos métodos, como Joan Costa afirma.

La flexibilidad y la apertura de la metodología creativa que Rodolfo Fuentes propone, junto con su claridad y detalle resultaron sumamente adecuadas para la elaboración del producto de diseño de esta tesis. Antes de pasar al desarrollo metodológico de los rediseños, es importante describir brevemente los pasos de dicha metodología.

Necesidad, análisis e investigación

En esta etapa se responde a la pregunta ¿cuáles son las razones para iniciar el proceso de diseño? Sin embargo, es de suma importancia tomar en cuenta cuáles son las expectativas y si éstas son realmente compatibles con lo proyectado. El plantearnos esto nos permite tener un acercamiento más realista al proyecto. Aquí entra el primer acercamiento con el cliente y su breve planteamiento (*brief*) de las necesidades a cubrir y todos los aspectos a tener en cuenta para la resolución, desde su óptica.

Una vez establecida la necesidad viene el análisis. Aquí se buscan antecedentes comunicacionales del proyecto de diseño y se establecen los objetivos. Rodolfo

Fuentes llama a estos últimos pautas de marketing, y los podemos dividir en tres; objetivos de la comunicación; público objetivo; resultados que se desean obtener. Con la flexibilidad que nos ofrece Fuentes con esta metodología creativa, para esta investigación, utilizaremos el término de objetivos para nombrar al punto anterior. Después de plantear los objetivos se buscan los códigos de pertenencia cultural (del público objetivo), para tenerlos como una base.

Después de este análisis, viene la investigación, aquí se analiza a la competencia, se buscan referencias internacionales, con la intención de ver como se ha resuelto la misma necesidad en otros contextos. Y se investigan elementos históricos relevantes.

Concepción

El punto anterior nos provee las bases del proyecto y ya con ellas podemos avanzar en una dirección, consolidando las estructuras. En la etapa de concepción, unimos todo la información recolectada. Posteriormente es momento de escoger entre todo esto y sumarle la experiencia y el oficio del diseño; ya que al relacionarlo surgirán las ideas de comunicación. No es momento aun de entrar en detalle, es momento de los primeros esbozos; de la forma, de contemplar el protagonismo que tendrán las distintas herramientas del lenguaje visual, “cuál habla primero, cuál susurrara, cuál grita. Se trata de una auténtica estructura comunicativa” (Fuentes, 2005, p. 63). Es cuando estos elementos adquieren un orden coherente y el resultado visible cumple con la función de comunicación. Habrá errores y habrá que regresarnos, habrá muchas pruebas. Cuando se llegue a este orden coherente que comunica se presentarán los bocetos y surgirán pruebas y errores hasta alcanzar el original, que se realizará con las mejores condiciones técnicas posibles.

Concreción

Esta es la etapa de los detalles y del perfeccionar, utilizando las herramientas que la profesión nos ha dado y también la historia del Diseño Gráfico como recurso.

Empezamos con estructura, escala, color, soporte y tipografía. La estructura se refiere al orden dentro del espacio de trabajo, puede ser evidente o no. La intencionalidad en este punto también comunica. En cuanto a la escala, hay que tomar en cuenta el tamaño real del diseño y también el tamaño relativo y la distancia de lectura y manipulación del público objetivo. El protagonismo del color se definió en la etapa del análisis, pero ahora se concretiza. El soporte se elige tomando en cuenta todas las posibilidades, sin embargo no hay que olvidar que el medio no es el mensaje, pero sí tenemos que determinar el rol del soporte, este también tiene una intención y comunica. La tipografía nos puede ofrecer valores expresivos pero también hay que tener en cuenta que la legibilidad es una prioridad.

Continuamos con la naturaleza de las imágenes. Para los hombres, la acción de representar ha sido primaria y vital y ha acompañado la necesidad de comunicar desde las antiguas civilizaciones humanas. Actualmente éstas pueden ser; esquemas; infogramas; pictogramas; ilustraciones; fotografía; digitalizaciones. Los glifos que se rediseñarán en esta tesis pertenecen a la categoría de los pictogramas, así

que en ellos nos centraremos. Los pictogramas surgen de la necesidad de transmitir información compleja rápidamente o en un contexto multilingüe o analfabeto. Proviene de la tradición signica oriental y tiene también puntos en contacto con la escritura jeroglífica. Los hay convencionales, de uso estándar. Y también existe la posibilidad de diseñarlos para usos específicos. Para elaborarlos es necesaria una síntesis extrema, una rigurosa construcción y no olvidar tener en cuenta la facilidad de su reproducción. Es fundamental adecuar los diseños a las características perceptuales del público objetivo. También es importante contemplar las condiciones en las que estos diseños van a ser leídos-decodificados, así como la sencillez.

Control, evaluación y crítica

En este punto, evaluamos nuestro trabajo, pero antes nos cercioramos de que todo se desarrolle con la mejor calidad posible, constantemente hacemos pruebas y checamos con el cliente, controlamos todo el proceso de diseño, buscando alcanzar nuestro mejor desempeño. Para la evaluación, podemos contestar preguntas como ¿tiene sentido, comunica? ¿se transformó en una expresión artística autorreferencial? ¿es claro, completo, sencillo, directo, necesario, aceptable? ¿el proyecto de comunicación funcionó, cumplió con su objetivo?. En la parte de la crítica a nuestro trabajo, es importante recordar que “para quienes producen los hechos comunicativos, la cuestión de fondo es averiguar qué, cómo y cuándo hay que comunicar... sabe que es responsable (o cómplice) de todo lo que ocurre con los ojos del hombre común. De todo lo que habita en ellos: fantasmas, hipogrifos o certidumbres. Ninguno llega a ignorar que su misión es fabricar ideologías o participar activamente de su demolición” (cita de Tomás Maldonado, Fuentes, 2005, p. 130). Es decir, debemos recordar nuestro compromiso social como comunicadores visuales.

Análisis del impacto

Por último, está el análisis del impacto, se trata de conseguir una retroalimentación objetiva de nuestro trabajo.

“Lo importante es que de alguna manera tomemos contacto con las inevitables consecuencias de la inserción social, cultural y económica de lo que hacemos y que de esas consecuencias tratemos de obtener la mayor cantidad de enseñanzas y beneficios... no está de más, entonces, reconocer nuestros aciertos y apoyarnos en ellos para crecer profesionalmente, al igual que es sano que reconozcamos y valoremos el aprendizaje que muestran nuestros errores” (Fuentes, 2005, p. 133).

Ya familiarizados con la metodología de Fuentes, se realizará el desarrollo metodológico para el rediseño de diez glifos de las deidades mayas. Para agilizar este proceso, no en todos los pasos de dicho método se analizarán los glifos de manera individual. En algunos casos se harán de manera generalizada, ya que todos ellos forman parte de el arte maya y por ende comparten muchas características.

5.1.1. Necesidad análisis e investigación

En este punto se analizarán los glifos de manera generalizada, ya que todos ellos responden a la misma necesidad y comparten el análisis y la investigación.

Necesidad. Las razones principales para iniciar este proceso de diseño fue la eterna curiosidad por nuestras culturas prehispánicas, por parte de nuestras raíces, en este caso la herencia de la cultura maya. La inquietud sobre su cosmogonía y el papel que ésta juega en la conformación de su identidad. La necesidad de relacionar estas inquietudes con el Diseño Gráfico, con sus cualidades interdisciplinarias y con el potencial comunicativo del lenguaje visual, nos llevó a la propuesta de rediseñar los glifos de las principales deidades mayas. Las expectativas son retomar su cosmogonía y servir como un canal para que ésta se difunda, principalmente entre la juventud mexicana.

Análisis. El objetivo de la comunicación es analizar propositivamente el impacto del lenguaje visual en la identidad para rescatar la importancia de la multidiscipliplina en una investigación y aterrizarla en un proyecto interdisciplinario para difundir la cosmogonía maya como identidad mediante el rediseño de glifos de las principales deidades mayas. El público objetivo serían jóvenes y adultos jóvenes mexicanos de entre 20 y 35 años, de clase media y media alta. Y los resultados que se desean obtener es la difusión de la cosmogonía maya como identidad entre el público objetivo, por medio del lenguaje visual.

Sobre los códigos de pertenencia cultural, entre el público objetivo, el sueño americano resulta ser sumamente magnético y atractivo, el estar a la vanguardia en la tecnología, utilizar las redes sociales como forma de vida y la independencia económica, son características intrínsecas de este público. La espiritualidad y el llevar un estilo de vida saludable llega como moda. El acercamiento de este público con las culturas prehispánicas y concretamente con la cultura maya resulta muy lejano y si lo hay, también llega como moda, algo pasajero. Aunque cabe resaltar que últimamente estas modas espirituales y de vida saludable en contacto con la naturaleza, han trascendido la barrera de lo pasajero y han llegado a ser una búsqueda y un interés genuino en un sector de este público. Creo que es un buen momento, en el que hay apertura y curiosidad de parte de los jóvenes hacia nuevos horizontes cosmogónicos.

Investigación. Estudio de la competencia, en México marcas de diseño textil como Pineda Covalín e iniciativas como el Festival Anual de Textiles, que apoya a colectivos artesanales pequeños e independientes, trabajan en la difusión del arte y la artesanía prehispánica e indígena. También está el trabajo realizado por Mardonio Carballo, desde el campo de la lengua y la literatura, el cual se ha centrado en el apoyo a las comunidades indígenas de nuestro país, así como a la difusión del Náhuatl. En el ámbito del cine, el cineasta Francesco Taboada Tabone, comenta que Maguey (2013), su más reciente documental, es un esfuerzo para que los mexicanos se acerquen a su diversidad cultural y lingüística. Al igual que Carballo, promueve constantemente las culturas indígenas y los idiomas originarios, principalmente el Náhuatl. En México el mayor esfuerzo en el ámbito del rescate las artes, artesanías, lenguas y culturas prehispánicas se ha dado desde diferentes disciplinas y gracias a un pequeño pero comprometido sector de la sociedad mexicana. Cabe resaltar que los trabajos anteriormente mencionados, han sido reconocidos y elogiados en muchos países del mundo.

En el primer capítulo de esta investigación se estudió qué es el lenguaje visual y su aportación en la decodificación de la identidad cultural de una sociedad. En el siguiente capítulo se estudiaron las características generales de la sociedad maya. En el tercero se aborda el tema de la identidad y cómo se entrelaza con el lenguaje visual de la cultura maya. En el capítulo anterior se realizó un análisis semiótico de glifos de deidades mayas con la intención de comprender cómo era la identidad de esta sociedad. Todo esto tuvo la finalidad de conformar un fundamento teórico para el desarrollo de la propuesta gráfica que se presentará en las siguientes páginas.

5.1.2. Concepción

Es ahora, cuando todo lo anterior empieza a tomar forma, encajando cada pieza en su lugar, como un rompecabezas. Dándole espacio a cada elemento para que se exprese y así lograr en conjunto la comunicación un mensaje concreto. En esta etapa se analizarán los glifos de manera individual.

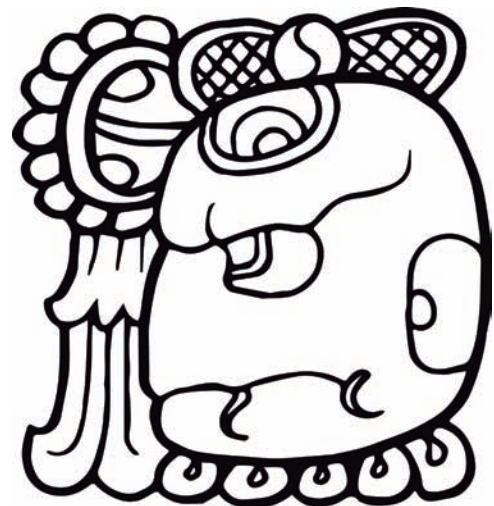
Rediseño glifo Itzamnaaj

Para la concepción del rediseño del glifo de Itzamnaaj, con toda la información obtenida en los capítulos anteriores, se concluyó qué elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

Itzamnaaj considerado la deidad maya más importante, representa la dualidad, la omnipresencia, el inframundo y el reino animal, en forma de reptil. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que Itzamnaaj representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.

En las siguientes líneas se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Empezaremos con la cabeza; el ojo y las líneas orgánicas que lo acompañan, se simplificaron, se dejó únicamente la línea que sale del extremo del ojo. De la boca se quitó un colmillo y se dejó uno, que remite a la cualidad *reptilínea* de esta deidad. La forma de la línea de la boca se conservó, ya que ésta le otorga un semblante serio y sombrío a la deidad. Como oreja, se modificó por completo el elemento que tenía el glifo original. En otras representaciones Itzamnaaj porta orejeras de hueso y esto se relaciona con el inframundo, es por eso que se eligió añadir este elemento. El elemento de la frente también se modificó, en lugar de dejar esta serie de medios círculos concéntricos, se optó por simplificar el centro del elemento que está a la izquierda del rostro, dejando solamente las dos líneas medias verticales. Esto nos remite a la dualidad de esta deidad. Las formas que se encuentran debajo del rostro se modificaron solo en cantidad del glifo original. Se quitó una, dejando así solo



122. Glifo original Itzamnaaj (Kettunen y Helmke, 2010)



123. Primera propuesta línea Itzamnaaj



124. Primera propuesta sólido Itzamnaaj

cuatro, la intención es que remitan a las cuatro patas del reptil que a veces representa a esta deidad. También representan los cuatro rumbos del universo maya y con esto la cualidad omnipresente de esta deidad. El elemento que está encima del rostro se eliminó, excepto su centro, que se colocó como centro del elemento que se encuentra a la izquierda del rostro, este círculo dividido en dos por una línea orgánica, se asemeja mucho al ying y yang de la tradición taoísta; que responde a su representación de la dualidad. Este símbolo y su significado es muy conocido por el público objetivo. Los círculos que se rodean este símbolo se simplificaron, pero se conservaron porque enmarcar a manera de estandarte el símbolo de la dualidad. Las formas orgánicas que se encuentran debajo de este estandarte, remiten al agua y recordamos que Itzamnaaj también ha sido representado como pez.

Se decidió realizar todos los rediseños en dos versiones; *línea* y *sólido*. Los glifos originales se presentan dibujados con líneas, pero para facilitar la calidad de la reproducción se decidió hacer una versión en sólido.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; las líneas de los ojos no simbolizan nada en particular, se puede prescindir de ellas. Hay dos elementos que representan la dualidad, se puede eliminar el de la frente, ya que el del lado izquierdo tiene más significantes para el público objetivo. El elemento que simboliza agua del lado izquierdo se sintetizó.

Para la tercera propuesta, se realizaron las siguientes correcciones; se retomó el elemento que simboliza agua del glifo original situado a la izquierda. Las líneas de los ojos se engrosaron y el colmillo se delineó.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad Itzamnaaj.

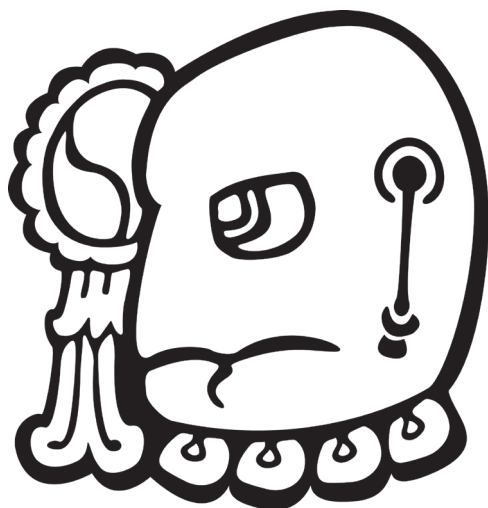
Propuesta final rediseño glifo Itzamnaaj



125. Segunda propuesta *línea* Itzamnaaj



126. Segunda propuesta *sólido* Itzamnaaj



127. Propuesta final *línea* Itzamnaaj



128. Propuesta final *sólido* Itzamnaaj

Rediseño glifo Ix Chel

Para la concepción del rediseño del glifo de Ix Chel, y gracias a la investigación realizada en los capítulos anteriores, se concluyó qué elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

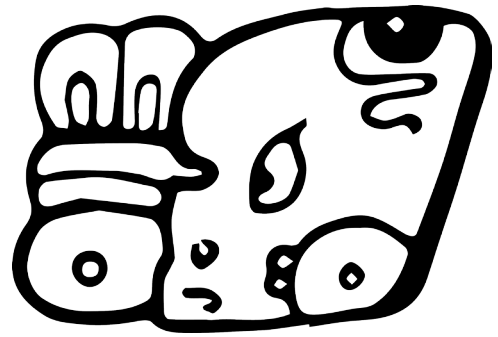
Ix Chel es considerada la pareja de Itzamnaaj como diosa creadora, es un ser multifacético y representa la fecundidad, la medicina, los textiles, la pintura, la luna y la noche y también se le relaciona con el agua y la dualidad. Los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños son: la sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que Ix Chel representaba para los mayas.

A continuación se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

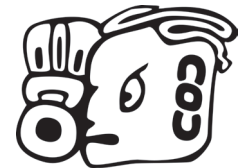
Empecemos por el rostro. Su ojo se conservó tal cual está en el original, está colocado de manera vertical y tiene una pequeña línea que sale del extremo del ojo. Éste elemento remite al público al aspecto femenino, estiliza al ojo. La nariz y la boca se delinearon. El elemento de la derecha se modificó por completo, estilizando el área de la oreja con una orejera. Encima de la cabeza, se encuentra una línea orgánica con forma de zigzag. En muchas representaciones Ix Chel está acompañada de una serpiente en la cabeza, los mayas relacionan este animal con el agua, con las lluvias y con el cielo y como en el glifo original se encuentra encima de la cabeza, se decidió colocarlo a manera de cabello, largo y ondulado, reforzando así, el aspecto femenino de esta deidad. El elemento de la izquierda es el glifo *sak*, representa al color blanco y a lo puro, y comúnmente acompaña a Ix Chel en sus representaciones. Lo blanco y lo puro podrían remitirnos al algodón utilizado para los textiles, o también a la luna. Este glifo tiene dos representaciones conocidas, se decidió tomar elementos de ambas para rediseñarlo.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; la serpiente sobre la cabeza que funciona también como cabello puede ser más fluida y más sencilla. La orejera carece de un significado concreto, se puede eliminar. En el glifo original, algunos autores relacionan el elemento que está abajo a la derecha del rostro con los textiles, entonces sin encontrar otro referente para comunicar esta característica fundamental de Ix Chel se decidió retomar este elemento.

Para la tercera propuesta, se realizaron las siguientes correcciones; la línea que representan el cabello y la serpiente se engrosó y el elemento del rostro, de abajo a la derecha, se trazó en negativo, para seguir el estilo del diseño original.



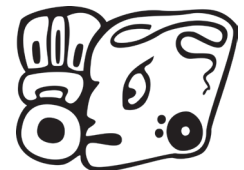
129. Glifo original Ix Chel
(Códice de Dresde, 1983)



130. Primera propuesta
línea Ix Chel



131. Primera propuesta
sólido Ix Chel



132. Segunda propuesta
sólido Ix Chel



133. Segunda propuesta
sólido Ix Chel

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad Ix Chel.

Propuesta final rediseño glifo Ix Chel



134. Propuesta final *línea* Ix Chel

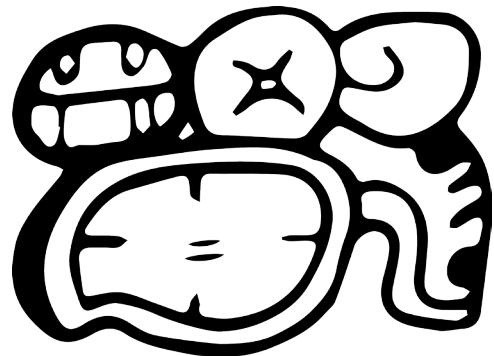


135. Propuesta final *sólido* Ix Chel

Rediseño glifo K'inich Ajaw

Para la concepción del rediseño del glifo de K'inich Ajaw, con la información obtenida en los capítulos anteriores, se concluyó qué elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

K'inich Ajaw es considerado una representación de Itzamnaaj, y nos remite al sol, a luz, al calor, al tiempo y a los cuatro rumbos del universo, por la noche desciende al inframundo como jaguar. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que K'inich Ajaw representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.



136. Glifo original K'inich Ajaw
(Códice de Dresde, 1983)

En las siguientes líneas se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Se decidió utilizar el rostro antropomorfo de esta deidad que se muestra en otras representaciones como guía para delinear la forma de la cabeza de esta deidad. Comencemos con el rostro, en sus representaciones antropomorfas, su nariz es siempre robusta, se conservó esta forma. Su boca no tiene ninguna cualidad particular, en cambio su grandes ojos sí, es muy peculiar la forma en la que siempre se les representa y se considera que muestran la inducción de estrabismo llevada a cabo para su consagración. El glifo que está sobre su cabeza es *K'in*, que representa un día en la cuenta larga y por sus cuatro pétalos también se le asocia con los rumbos del universo. Nuevamente podría ser el mismo *kinh* del que habla León-Portilla en el capítulo 2. Éste glifo, es el elemento principal del glifo original, muchas veces



137. Primera propuesta *línea* K'inich Ajaw



138. Primera propuesta *sólido* K'inich Ajaw

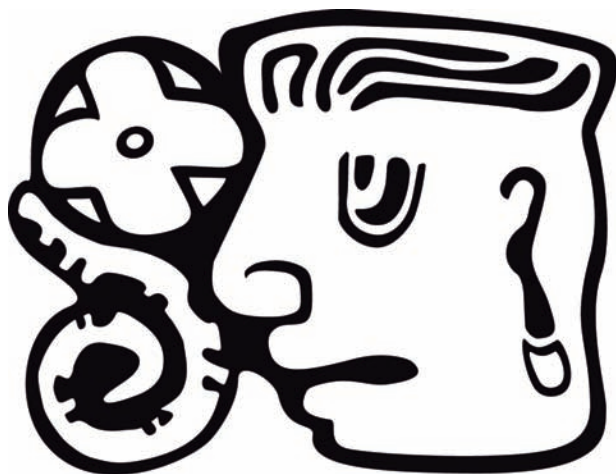
en las representaciones de esta deidad sustituye su rostro, o también está presente en su cuerpo o en su cara. El elemento de la derecha es parte del glifo de *K'in*. Algunos autores consideran que la barba con la que algunas veces se representa, remite a los rayos del sol. Sin embargo, en muchas de sus representaciones antropomorfas *K'inich Ajaw* se muestra con un largo cabello enroscado y abundante, entonces, se decidió tomar este elemento del glifo *K'in* a manera de cabello con la intención de que represente los rayos del sol. El significado de los elementos que están encima y del lado derecho del *K'in* en el glifo se desconoce, pero casi siempre están presentes en las representaciones de esta deidad, por esto se decidió conservar solo dos de ellos.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; el elemento de la izquierda que acompaña el glifo original, cuyo significado se desconoce, se sustituyó por el glifo *K'in* y abajo se colocó un rediseño del elemento de la derecha del glifo original, que parecería una parte de la cola de un jaguar. Se estilizó la forma del rostro y en la frente, en lugar del glifo *K'in* se pusieron las líneas que se colocan como cabello y representan los rayos del sol en otras representaciones de esta deidad. Se le pusieron las orejeras con las que aparece en otras efigies. Su ojo y su nariz también se estilizaron pero manteniendo sus singulares características.

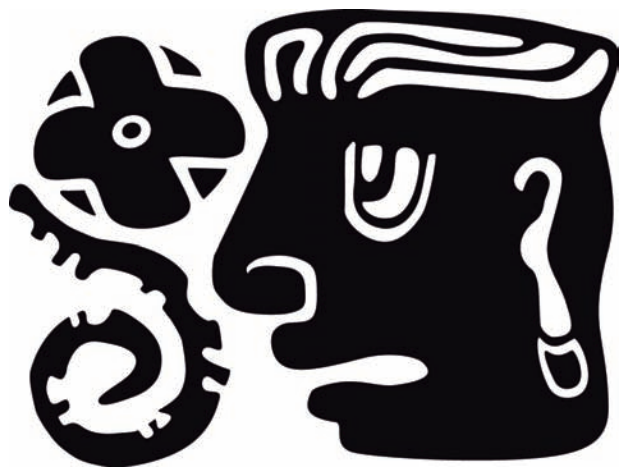
Para la tercera propuesta, se realizaron las siguientes correcciones; el elemento de la izquierda se simplificó, dejando abajo la cola del jaguar y arriba el glifo *K'in*. También se modificó a manera de que este elemento en positivo estuviera con el rostro en positivo. El perfil del dios se volvió a trazar siguiendo las líneas de sus representaciones antropomorfas. Y por último, se engrosaron las líneas que forman el ojo.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad *K'inich Ajaw*.

Propuesta final rediseño glifo *K'inich Ajaw*



141. Propuesta final *línea* *K'inich Ajaw*



142. Propuesta final *sólido* *K'inich Ajaw*



139. Segunda propuesta
línea *K'inich Ajaw*



140. Segunda propuesta
sólido *K'inich Ajaw*

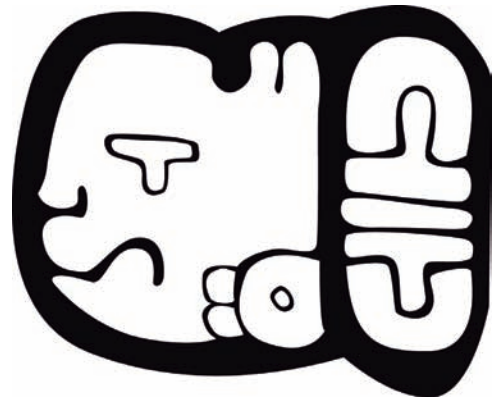
Rediseño glifo Chaac

Para la concepción del rediseño del glifo de Chaac, con la información obtenida en los capítulos anteriores, se concluyó qué elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

Chaac es una de las deidades mayas más conocidas en la actualidad, representa al agua, a la lluvia y también se le relaciona con los relámpagos y con la producción agrícola. Algunos autores consideran que en la cosmogonía maya existen cuatro Chaacs, uno para cada rumbo del universo, todos ellos asociados con los colores de cada rumbo; Este-rojo, Sur-amarillo, Oeste-negro, Norte-blanco. Otros autores creen que además de los cuatro anteriores hay un quinto más en el centro del universo color *yax*, azul verdoso. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que Chaac representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.

En las siguientes líneas se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Empecemos por la cara. Para darle unidad con el resto de los glifos la colocamos del lado derecho de la composición. El ojo, con forma de T representa al viento y se encuentra presente en algunas de las representaciones de Chaac, posiblemente para los mayas el viento tenía mucho que ver con las lluvias y con la vida en general, por esta razón se decidió conservar éste elemento. En la mayoría de las representaciones de Chaac, su nariz se muestra muy prominente, alargada y de gran tamaño, por eso se decidió modificar el perfil del glifo original, siguiendo la silueta de otras representaciones de Chaac. Sobre su boca no se aprecian características particulares. Sobre el elemento del lado derecho inferior del rostro de Chaac en el glifo original, se desconoce con exactitud su significado, algunos autores lo relacionan con el jade y el color *yax* característico de esta deidad, pero son interpretaciones. Se decidió sustituirlo por orejeras y éstos elementos se aprecian muy comúnmente en las representaciones de ésta deidad. La separación que hay en la parte superior derecha del rostro, corresponde a un pulgar, y así es como los mayas representaban el rostro encajado en el dorso de un puño, y esto significa «hacer algo con las manos». Chaac se relaciona también con la agricultura y con las cosechas, actividades manuales para los mayas. Sobre el elemento que acompaña al rostro de Chaac, en el glifo original, el elemento de la derecha se considera una sílaba fonética para distinguir su lectura de otros glifos. Se decidió modificar y en lugar de poner un elemento extra del lado derecho, se decidió poner del lado izquierdo. Chaac trae las lluvias al mundo vertiendo una vasija con agua, a veces también el agua mana de él, el elemento de la izquierda muestra una vasija invertida que derrama agua. Este vasija, es un elemento que muchas veces se aprecia alrededor de los ojos de Chaac. Aprovechando la forma, se decidió invertir representando ahora una vasija.



143. Glifo original Chaac
(*Arqueología Mexicana*, sep-oct 2008)



144. Primera propuesta
línea Chaac



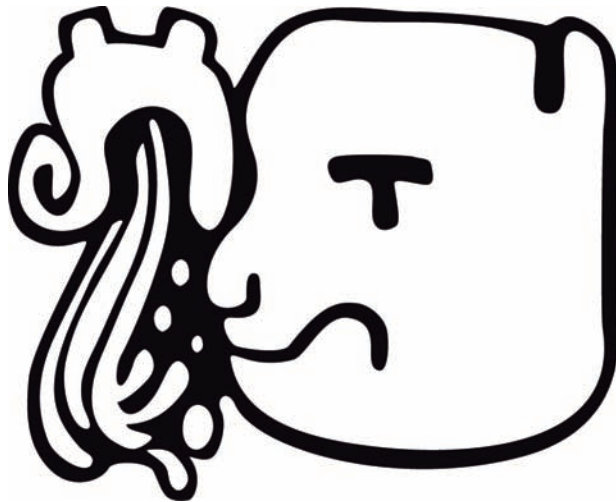
145. Primera propuesta
sólido Chaac

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; la forma del rostro se modificó para parecerse más al original. La nariz se estilizó y se decidió utilizar la forma de la boca que aparece en el glifo original. La orejera se estilizó para que las líneas armonizaran con el resto del diseño. Del elemento de la izquierda, la vasija por razones estéticas se invirtió, colocando el elemento en espiral hacia fuera. Las líneas que representan agua se modificaron con la intención de que para el público objetivo fuera más efectiva la asociación.

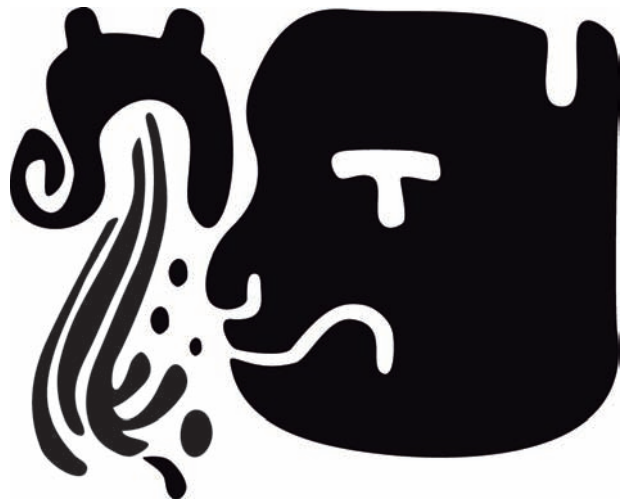
Para la tercera propuesta, se realizó la siguiente corrección; se decidió eliminar la orejera para simplificar el rostro.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad Chaac.

Propuesta final rediseño glifo Chaac



148. Propuesta final *línea* Chaac



149. Propuesta final *sólido* Chaac

Rediseño glifo Nal

Para la concepción del rediseño del glifo de Nal, con la investigación que se realizó en los capítulos anteriores, se concluyó qué elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

Nal es la deidad del maíz. El maíz es trascendental para la cosmogonía maya y también para su cotidianidad. En todas sus representaciones esta deidad no lleva ningún rasgo animal. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que Nal representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.

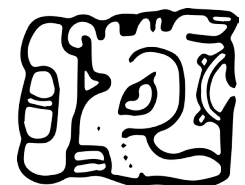
A continuación se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.



146. Segunda propuesta *línea* Chaac



147. Segunda propuesta *sólido* Chaac



150a. Glifo original Nal
(*Códice de Dresde*, 1983)



150b. Glifo original Nal
(*Arqueología Mexicana*,
sep-oct 2008)

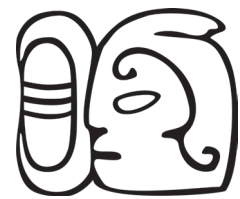
Empezando por el rostro. Su ojo, su nariz y su boca no nos remite a nada en particular. Sin embargo, la forma de su rostro, en la parte superior tiene un elemento que parecería un dedo. Recordando en el caso del glifo de Chaac, la actividad con el maíz; desde la semilla hasta la cosecha, son labores que se realizan con las manos. Es por eso que se mantuvo esto en el rediseño, pero también podría tener otro significado, en otras representaciones, Nal porta sobre su cabeza un tocado vertical con formas orgánicas en espiral que se asocian con el maíz y con el crecimiento. Este «dedo» tiene la forma del tocado de Nal, solo que se muestra ahora en forma horizontal, y estos espirales orgánicos rodean el ojo de Nal en el rediseño. El elemento de la izquierda se considera que es un signo fonético, pero también se parece mucho a un elemento que forma parte del glifo *k'an* que representa al color amarillo y es adjetivo de maduro, por esto se consideró muy apropiado conservarlo, solo se estilizaron un poco las formas. Es una deidad joven.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; la boca se delinó y la parte inferior derecha del rostro se redondeó.

Para la tercera propuesta, se realizaron las siguientes correcciones; a la línea orgánica que está en su rostro se le simplificaron sus terminaciones.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad Nal.

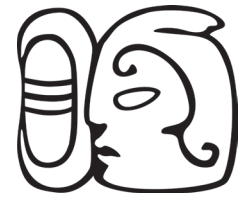
Propuesta final rediseño glifo Nal



151. Primera propuesta
línea Nal



152. Primera propuesta
sólido Nal



153. Segunda propuesta
línea Nal



154. Segunda propuesta
sólido Nal



155. Propuesta final *línea* Nal



156. Propuesta final *sólido* Nal

Rediseño glifo Yum Kimil

Para la concepción del rediseño del glifo de Yum Kimil, con la información obtenida en los capítulos anteriores, se concluyó qué elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

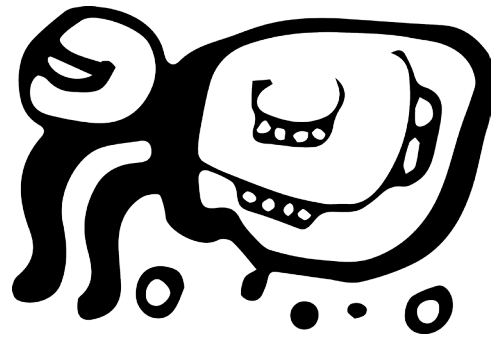
Yum Kimil es la deidad más importante del inframundo. Algunos autores lo consideran un ser andrógino y representa a la muerte y al inframundo. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que Yum Kimil representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.

A continuación se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Empezaremos con la cabeza. En todas sus representaciones, esta deidad se muestra con forma esquelética o con signos de putrefacción. Es por esta razón que el aspecto del rostro corresponde al de una calavera. Ésta forma es mundialmente reconocida como símbolo de la muerte. Sus ojos son grandes y redondos, a veces están abiertos y se aprecian huecos y otras veces están cerrados. Se decidió conservarlos como se presentan en el glifo original, los elementos que se muestran debajo de los ojos nos remite a las pestañas, y siendo un ser andrógino parece oportuno conservarlas. Los dientes también se aprecian perfectamente delineados, y se muestran como se verían en una calavera. Sobre las orejas porta un hueso. Ésto se aprecia en muchas de sus representaciones y probablemente sea lo que se aprecia como orejeras en el glifo original, estas nos remiten al inframundo. Su sonrisa es característica de esta deidad, en muchas de sus representaciones se aprecia esbozando una sonrisa, algunos autores lo llaman el dios sonriente. También esta deidad usa pulseras o collares de ojos, y los círculos debajo del rostro del glifo original parecerían un collar de ojos, por esto se conservó. Sobre el elemento de la izquierda se desconoce su significado y no siempre acompaña a Yum Kimil en sus representaciones.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; la orejera no se integra con el diseño, por lo que se decidió sustituirla por un signo que comúnmente acompaña las representaciones de esta deidad, muy parecido al signo de %. Los círculos que están abajo del rostro se modificaron para que se asemejaran más con los del glifo original.

Para la tercera propuesta, se realizaron las siguientes correcciones; la forma del rostro en las propuestas anteriores estaba muy delineada, en esta última propuesta se intentó que no estuviera tan angulada. Las líneas del ojo y del símbolo de % se engrosaron. Para que armonice con el resto de los rediseños.



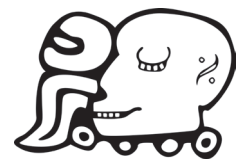
157. Glifo original Yum Kimil (*Códice de Dresde*, 1983)



158. Primera propuesta
línea Yum Kimil



159. Primera propuesta
sólido Yum Kimil



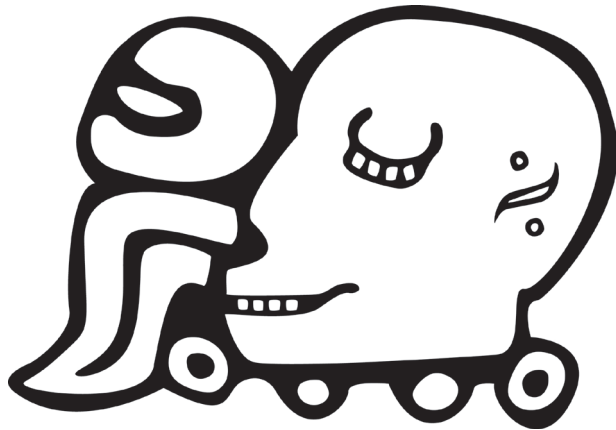
160. Segunda propuesta
línea Yum Kimil



161. Segunda propuesta
sólido Yum Kimil

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad Yum Kimil.

Propuesta final rediseño glifo Yum Kimil



162. Propuesta final *línea* Yum Kimil

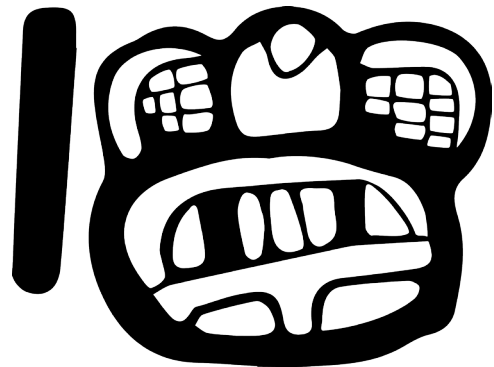


163. Propuesta final *sólido* Yum Kimil

Rediseño glifo Bacab o Pawahtún

Para la concepción del rediseño del glifo de Bacab/Pawahtún, gracias a la investigación realizada en los capítulos anteriores, se concluyó que elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

Bacab/Pawahtún que carga el cosmos. Se considera que es uno y cuatro a la vez. Cada uno en una esquina del mundo. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que Bacab/Pawahtún representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.



164. Glifo original Bacab (*Códice de Madrid*, s. f.)

A continuación se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Para seguir dando unidad al conjunto de glifos que se están rediseñando, se decidió representar a esta deidad con su rostro, tomando como guía otras de sus representaciones. Comúnmente se le representa como un anciano desdentado, con ojos grandes y su nariz es grande y redondeada. En sus efigies antropomorfas se aprecian líneas ondulantes que aparentan arrugas, su vejez es un rasgo característico de esta deidad. El elemento de la izquierda del rostro, corresponde con la forma superior del glifo original. Algunos autores señalan que podría ser el signo fonético de *pa*. Este elemento en forma de lazo, casi siempre acompaña las representaciones de esta deidad.



165. Primera propuesta *línea* Bacab/Pawahtún

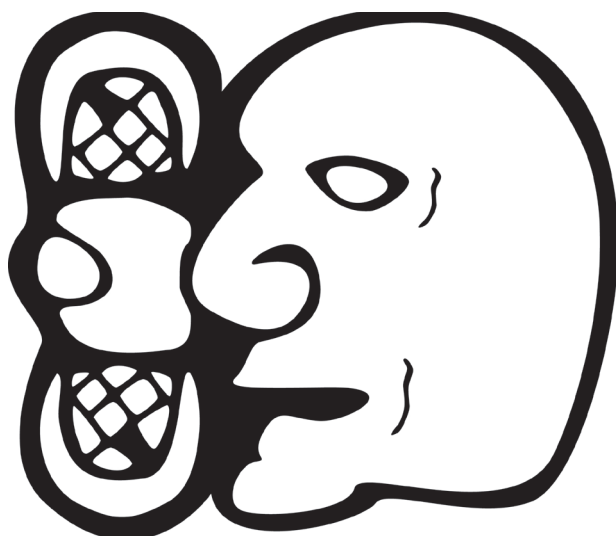


166. Primera propuesta *sólido* Bacab/Pawahtún

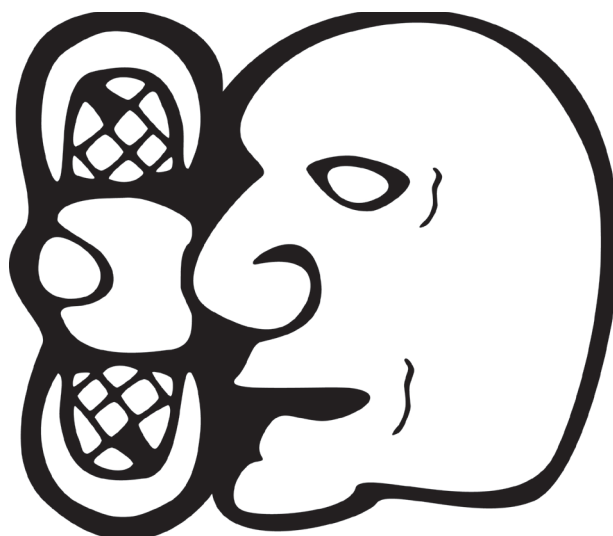
Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; esta deidad está relacionada con los caparazones así que la trama del elemento de la izquierda se modificó por elementos que remiten a un caparazón, se delineó el ojo y las líneas ondulantes se engrosaron un poco.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad Bacab/Pawahtún.

Propuesta final rediseño glifo Bacab/Pawahtún



167. Propuesta final *línea* Bacab/Pawahtún



168. Propuesta final *sólido* Bacab/Pawahtún

Rediseño glifo K'awiil

Para la concepción del rediseño del glifo de K'awiil, con la información obtenida de los capítulos anteriores, se concluyó que elementos deberían conservarse del glifo original y que otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

K'awiil se relaciona con los gobernantes, también con las semillas, la fertilidad y la germinación, con el rayo y con la lluvia, muchos autores coinciden en que es una de las manifestaciones de Itzamnaaj. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que K'awiil representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.



169. Glifo original K'awiil (Thompson, 1970)

A continuación se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Sobre su rostro. La vírgula que tiene a manera de pupila es muy común en sus representaciones, además que es una forma orgánica, las cuales son también carac-

terísticas de las imágenes de esta deidad. Su nariz tiene una forma muy peculiar, parecería formar parte de la trompa de un reptil. En sus representaciones antropomorfas, siempre se le aprecian los molares, que asemejan bastante a un colmillo. El elemento sobre su frente en el glifo original, se considera por algunos autores una especie de espejo, ya que en algunas de las representaciones de esta deidad su rostro está sustituido por este elemento como espejo y de éste brotan las formas orgánicas. El entrecejo fruncido que se aprecia en el glifo original, se trató de mantener, integrado con el elemento a forma de «espejo» encima de su frente. Sobre el elemento de la derecha, por lo general acompaña a las imágenes de esta deidad, en el rediseño se utilizan como orejeras. Las volutas de la izquierda, algunos autores las relacionan con hojas de maíz o follaje, también con fuego o humo. Pero es un elemento importante de esta deidad, ya que en muchas representaciones sustituyen su rostro.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; la boca y el colmillo se delineó. El elemento de espejo de su frente se eliminó, porque el *contrapunctum* de este glifo son las formas orgánicas, del espejo en sí, desconocemos su significado. El entrecejo fruncido se eliminó porque igualmente ignoramos su significado particular.

Para la tercera propuesta, se realizaron las siguientes correcciones; la boca, la nariz y la lengua se trazaron de nuevo, porque en las propuestas anteriores no estaban muy claras las formas. La silueta del rostro se redondeó siguiendo los trazos del glifo original, sobretodo en la parte de la frente. Los elementos del rostro del lado derecho se separaron y se les redujo de tamaño, para evitar que se viera apretado.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad K'awiil.

Propuesta final rediseño glifo K'awiil



174. Propuesta final *línea* K'awiil



175. Propuesta final *sólido* K'awiil



170. Primera propuesta *línea* K'awiil



171. Primera propuesta *sólido* K'awiil



172. Segunda propuesta *línea* K'awiil



173. Segunda propuesta *sólido* K'awiil

Rediseño glifo Ek' Chuak

Para la concepción del rediseño del glifo de Ek' Chuak, gracias a la investigación realizada en los capítulos anteriores, se concluyó qué elementos deberían conservarse del glifo original y qué otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

Ek' Chuak representa a los comerciantes, su nombre se traduce como escorpión negro. Algunos autores consideran que es el dios del centro del mundo en donde se encendió el fuego primigenio. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que Ek' Chuak representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.

A continuación se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Como se ha hecho con otras deidades, se decidió retomar la forma antropomorfa de este dios para el rediseño del glifo, con base en el perfil que se muestra en otras representaciones. Su nariz es una de sus características más visibles, sobresale de manera recta y perpendicular a su rostro, sus labios siempre están pintados de rojo y todo su cuerpo es negro. Se considera que el glifo original es el ojo de esta deidad. En sus representaciones antropomorfas alrededor de su ojo siempre muestra ésta forma de herradura. Sobre el elemento de la izquierda, en la mayoría de sus representaciones en los códices se le ve con una especie de palo encendiendo fuego. Para su versión en *línea*, se decidió conservar el hecho de que en todas sus representaciones antropomorfas, esta deidad esté siempre pintada de negro.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; el rostro se trazó, la barbilla se acortó para estilizar la forma de la cara. Las líneas de la herradura de su ojo se engrosaron porque es el elemento con más relevancia. La vírgula a manera de pupila se eliminó y el círculo del ojo se hizo más pequeño, para simplificar esta parte y dejar que la herradura tenga todo el protagonismo. El elemento de la izquierda se hizo más grueso para tratar de integrarlo al rostro.

Para la tercera propuesta, se realizaron las siguientes correcciones; el rostro se volvió a trazar y se hizo más ancho. El elemento de la izquierda se hizo más delgado. Y en la versión en *línea* se decidió homogeneizar el rostro con el elemento de la izquierda, por cuestiones de armonizar el diseño.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó al original de la propuesta de rediseño del glifo de la deidad Ek' Chuak



176. Glifo original Ek' Chuak (Thompson, 1970)



177. Primera propuesta
línea Ek' Chuak



178. Primera propuesta
sólido Ek' Chuak



179. Segunda propuesta
línea Ek' Chuak



180. Segunda propuesta
sólido Ek' Chuak

Propuesta final rediseño glifo Ek' Chuak



181. Propuesta final *línea* Ek' Chuak



182. Propuesta final *sólido* Ek' Chuak

Rediseño glifo dios L

Para la concepción del rediseño del glifo del dios L, con la información obtenida en los capítulos anteriores, se concluyó que elementos deberían conservarse del glifo original y que otros se podrían agregar, según la cosmogonía maya.

Del dios L se sabe muy poco pero se le asocia con la noche y con el inframundo, con Venus cuando no está visible, con la muerte, la destrucción y el comercio. La sencillez de las formas, alcanzar la síntesis extrema y comunicar lo que el dios L representaba para los mayas son los objetivos que se intentan cubrir con estos rediseños.

A continuación se realizará una comparación entre el glifo original y las primeras propuestas de diseño, para justificar las decisiones que se tomaron en la concepción y analizar las intenciones comunicativas.

Del glifo original el rostro parecería de un jaguar. Se decidió utilizar su rostro antropomorfo. Su ojo con vírgula como pupila, con una nariz robusta y con orejas que nos remiten al inframundo. Por lo general en sus representaciones antropomorfas se le ve fumando y con un gran sombrero hecho de plumas de ave moan, estas características se representaron en el rediseño. El elemento de la derecha del glifo original, es muy similar al del glifo K'awiil, pero se desconoce su significado. Se incorporaron en el rediseño del lado izquierdo del rostro.

Una vez analizadas las primeras propuestas y con la intención de alcanzar la máxima sencillez de las formas, surgieron las siguientes correcciones; se modificó un poco la forma del rostro, debajo del sombrero. Al ojo se le agregó la línea orgánica y los dos puntos que aparecen en el glifo original, con la intención de conservar



183. Glifo Original Dios L (*Códice de Dresde*, 1983)



184. Primera propuesta *línea* Dios L

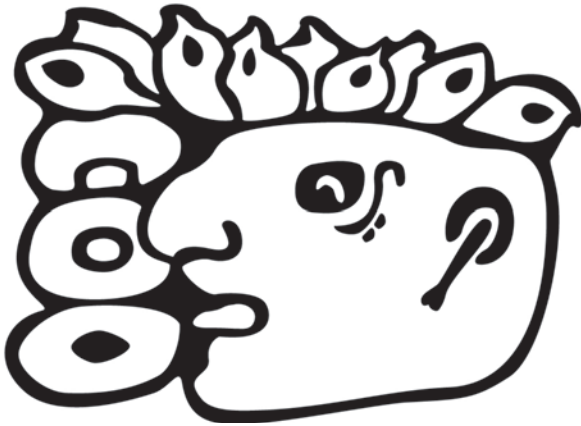


185. Primera propuesta *sólido* Dios L

algunos elementos. El trazado del sombrero y del elemento de la izquierda se trató de integrar. También se decidió volver a trazar el elemento entre sus labios para armonizar el diseño.

Tras la tarea de analizar y armar el rompecabezas de elementos comunicativos se llegó a la propuesta de rediseño del glifo de la deidad dios L.

Propuesta final rediseño glifo dios L



186. Propuesta final *línea* Dios L



187. Propuesta final *sólido* Dios L

5.1.3. Concreción

En esta etapa se analizarán los glifos de manera generalizada, ya que para los puntos que se desarrollan en esta etapa se utilizaron los mismos valores.

5.1.3.1. Estructura

Retícula

Se utilizó una retícula en tercios para el rediseño de los glifos de deidades mayas. Algunos glifos tienen formato horizontal y otros vertical, esto responde a la necesidad de respetar la orientación de los glifos originales; ya que cada uno tiene elementos característicos particulares. Cada glifo mantiene su autonomía, pero en conjunto comparten la misma composición dentro del espacio; el rostro de la deidad utiliza los dos tercios verticales del lado derecho. El tercio restante es para el elemento que acompaña a cada glifo.

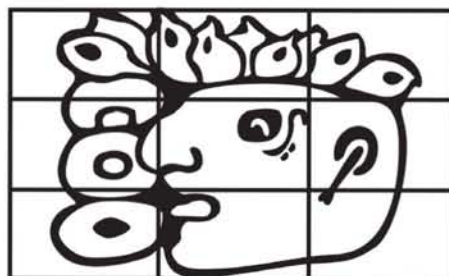
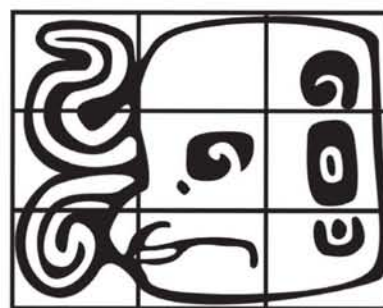
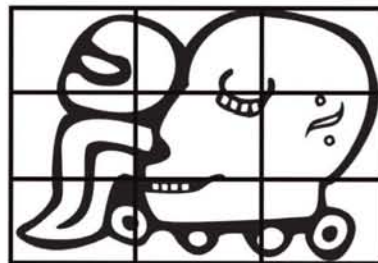
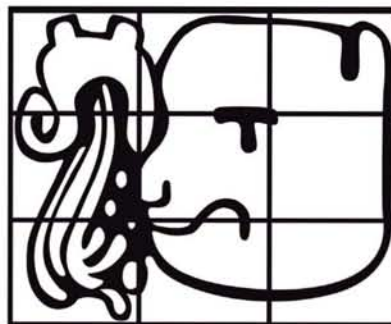
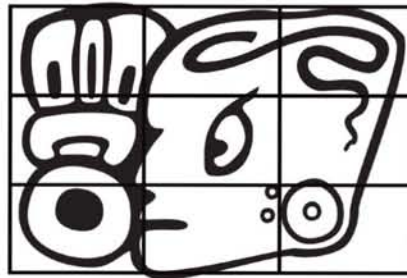
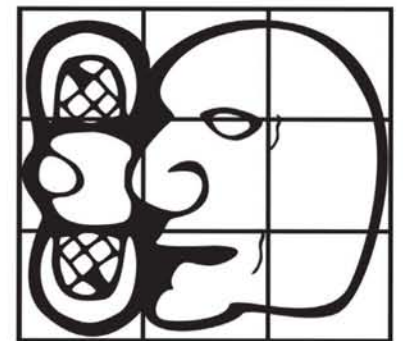
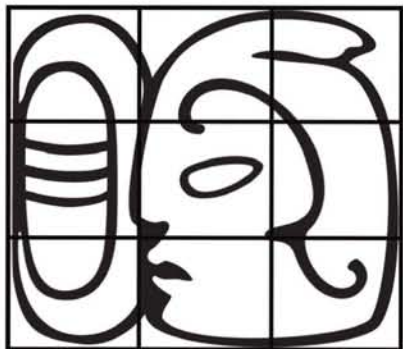
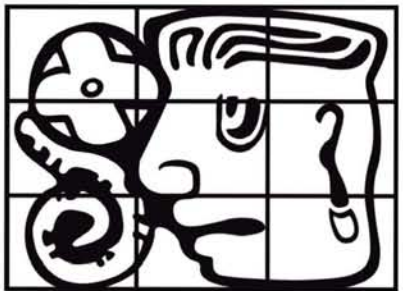
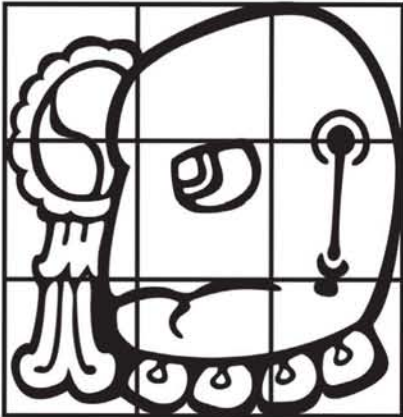
Proporción

Expresa la relación ancho-alto de cada rediseño para que éstas se respeten en cualquier aplicación.

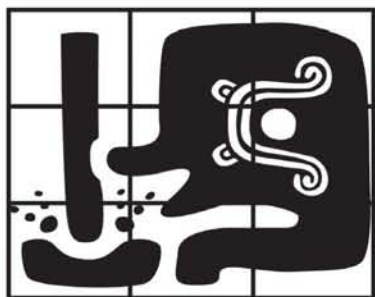
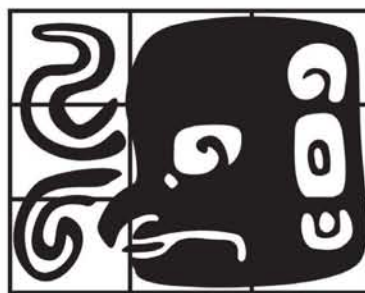
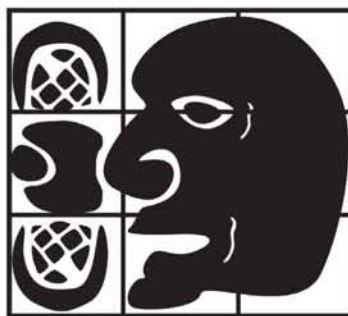
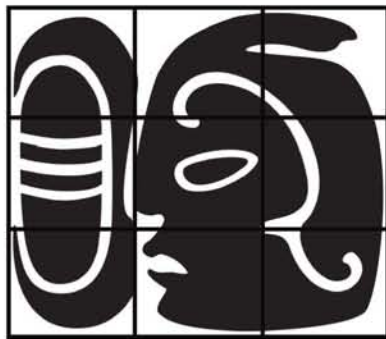
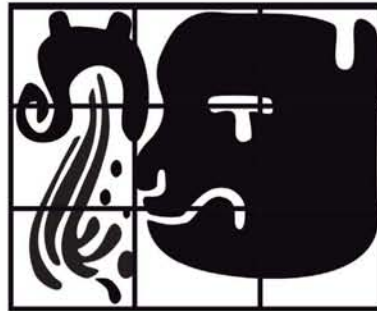
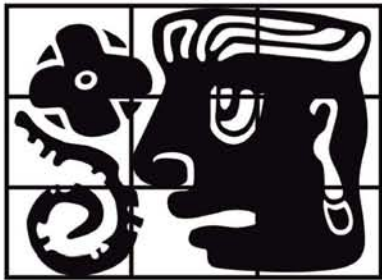
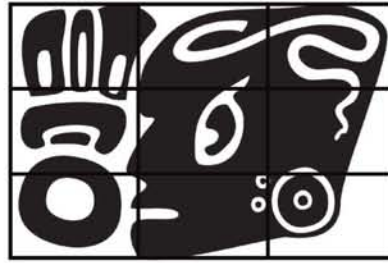
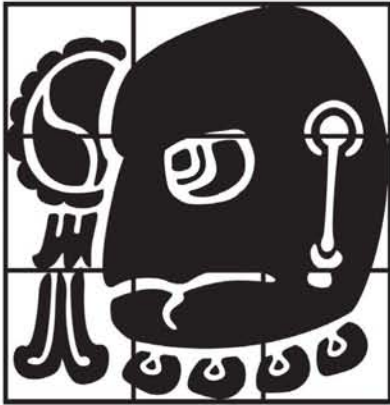
Espacio vital

Expresa el espacio que se tiene que respetar alrededor del rediseño. No está permitido poner ningún elemento gráfico o tipográfico dentro de este espacio.

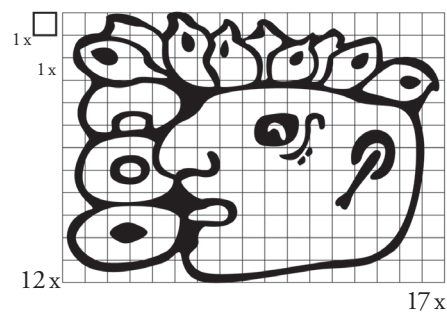
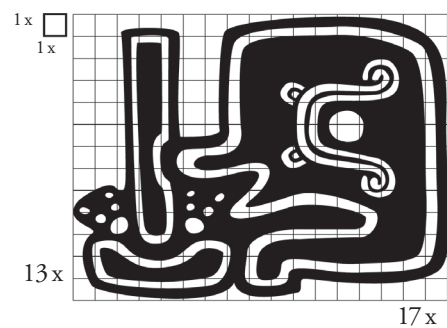
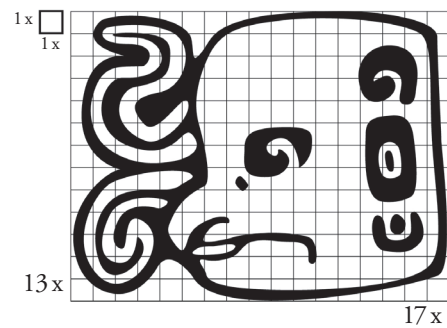
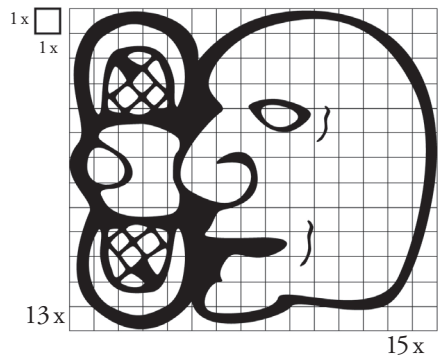
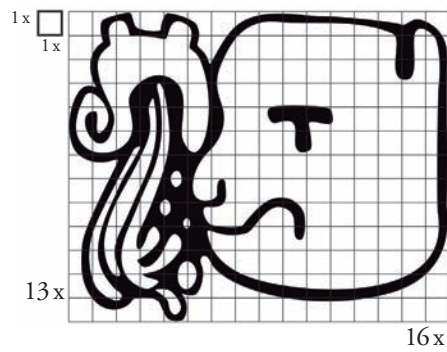
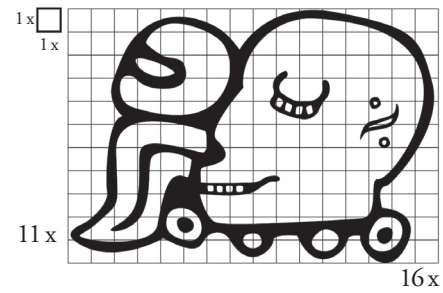
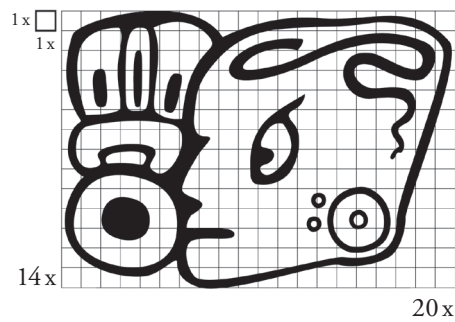
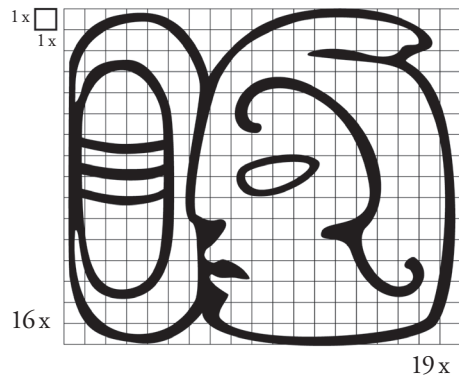
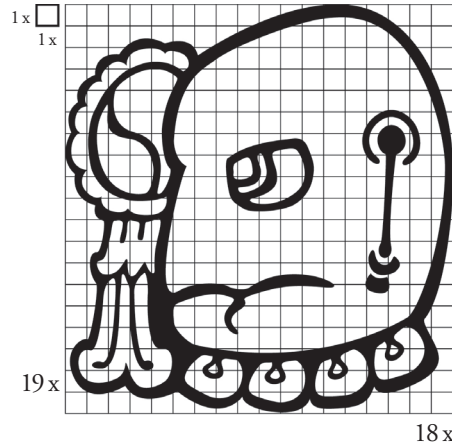
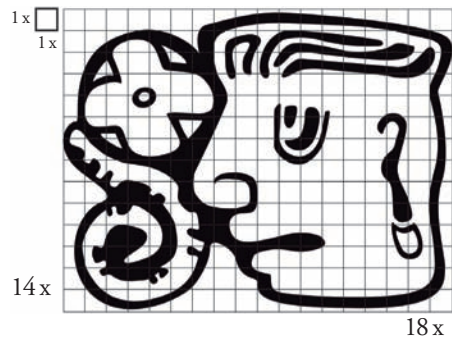
Retículas para rediseños en línea



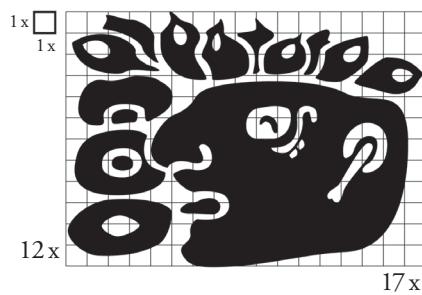
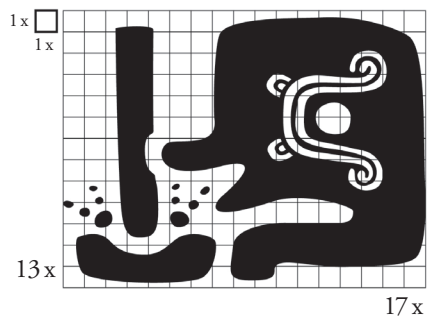
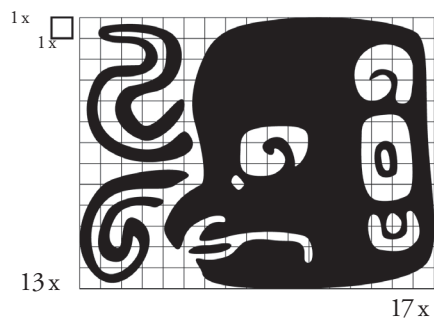
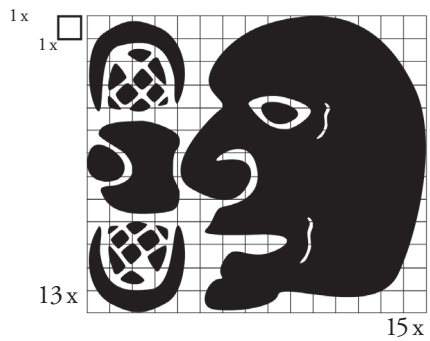
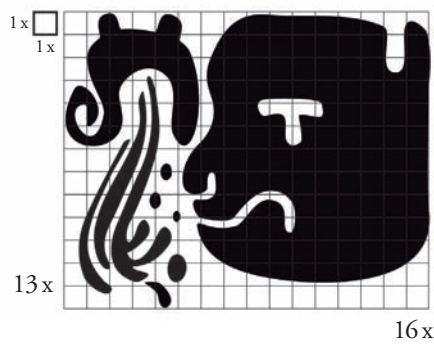
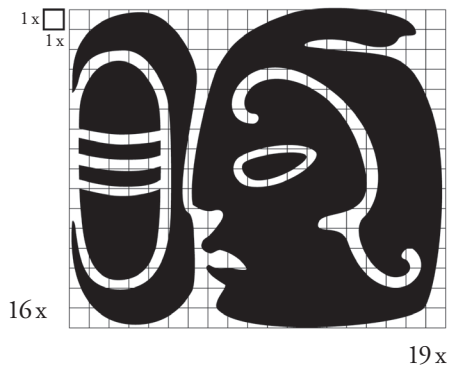
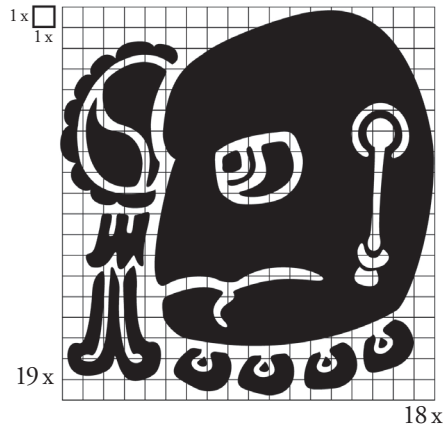
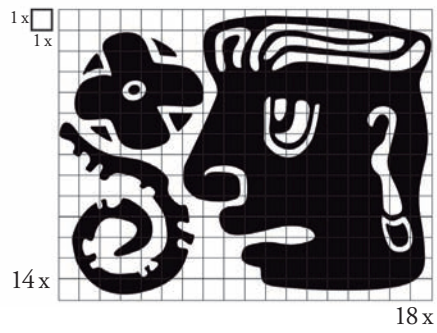
Retículas para rediseños en sólido



Proporciones para rediseños en línea

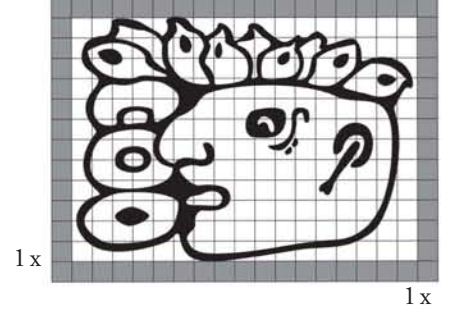
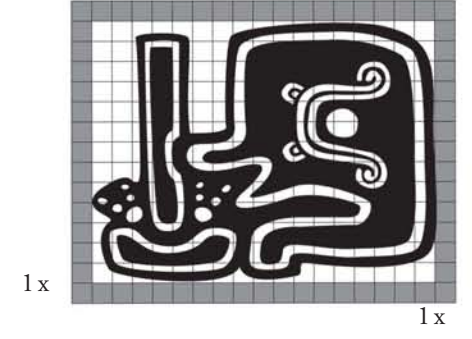
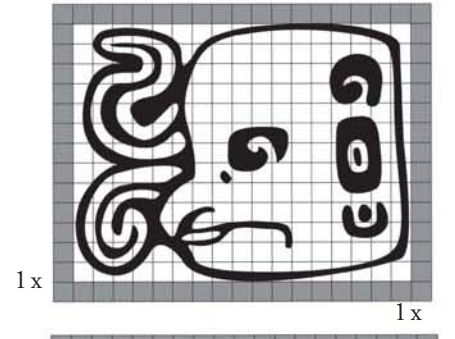
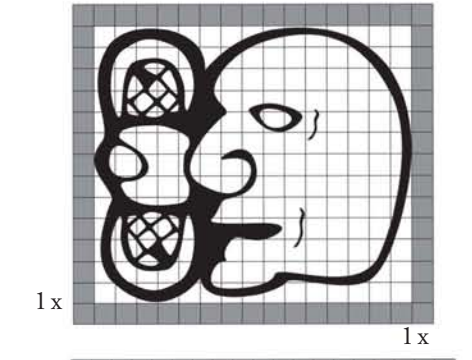
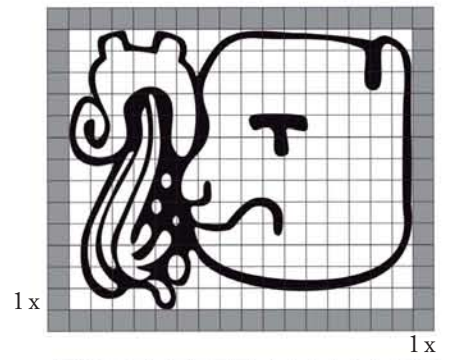
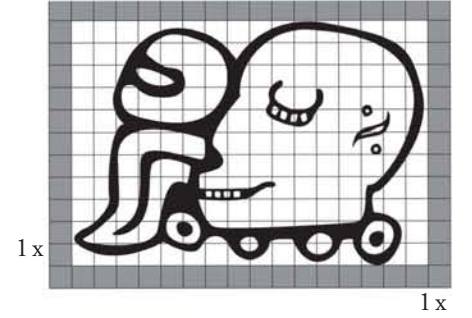
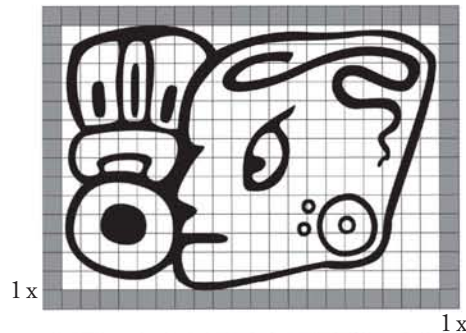
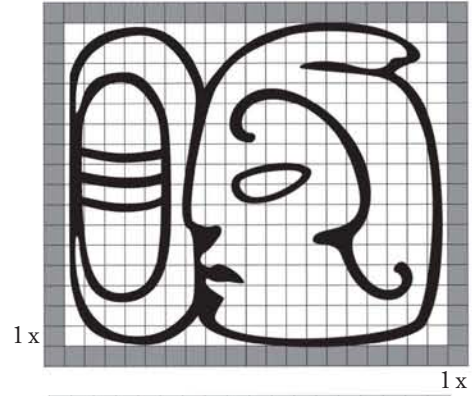
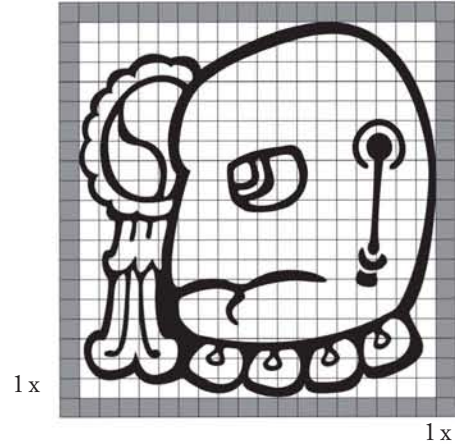
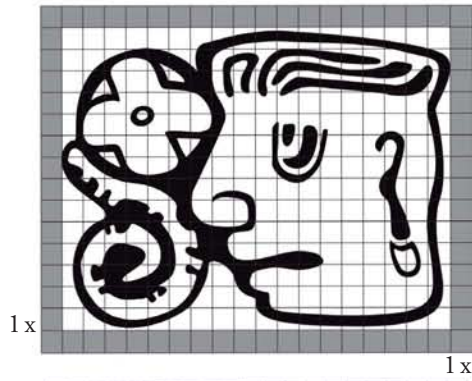


Proporciones para rediseños en sólido

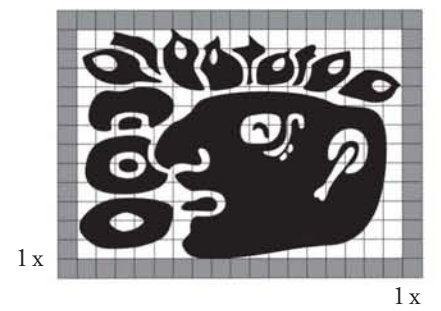
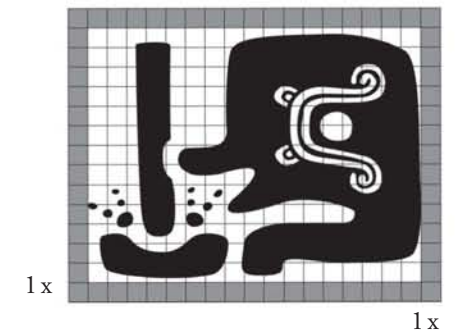
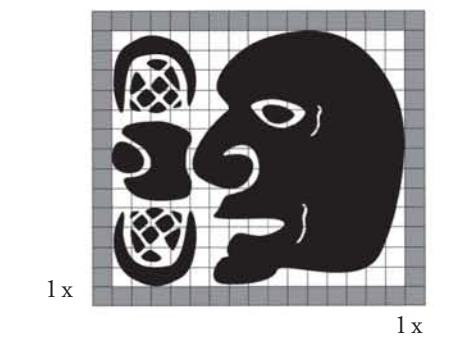
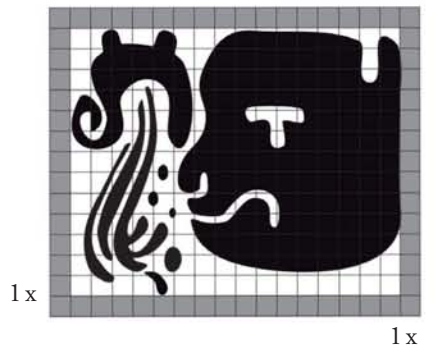
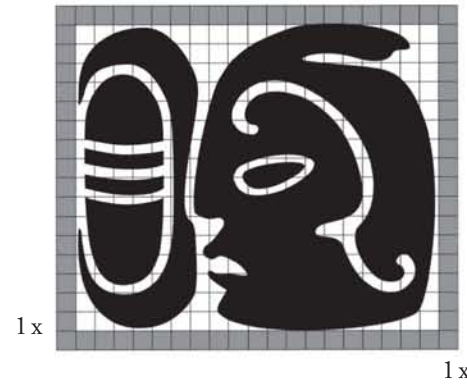
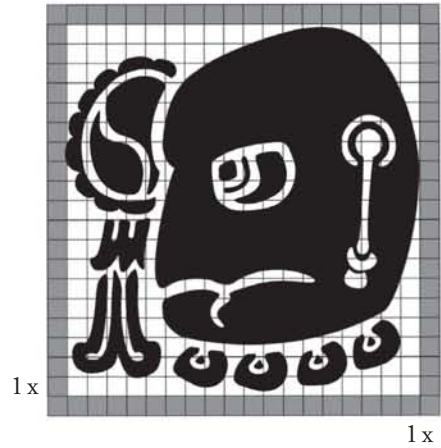
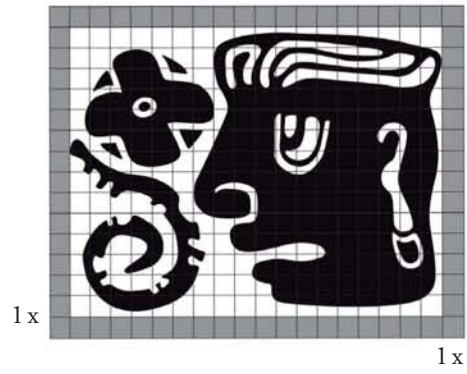


191. Proporciones rediseños en sólido

Espacios vitales para rediseños en línea



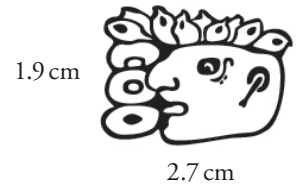
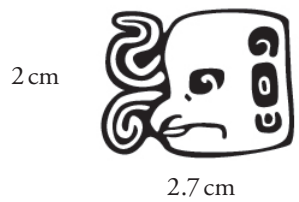
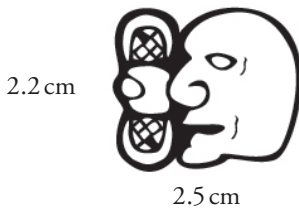
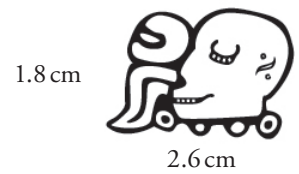
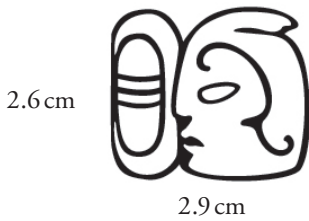
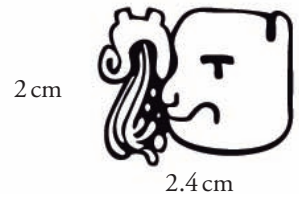
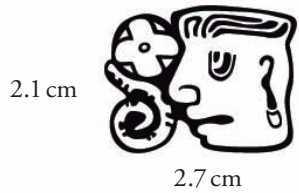
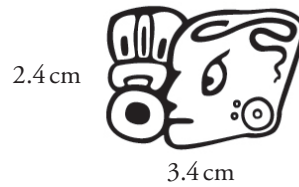
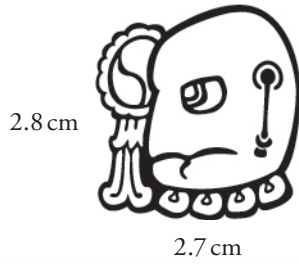
Espacios vitales para rediseños en sólido



5.1.3.2. Escala

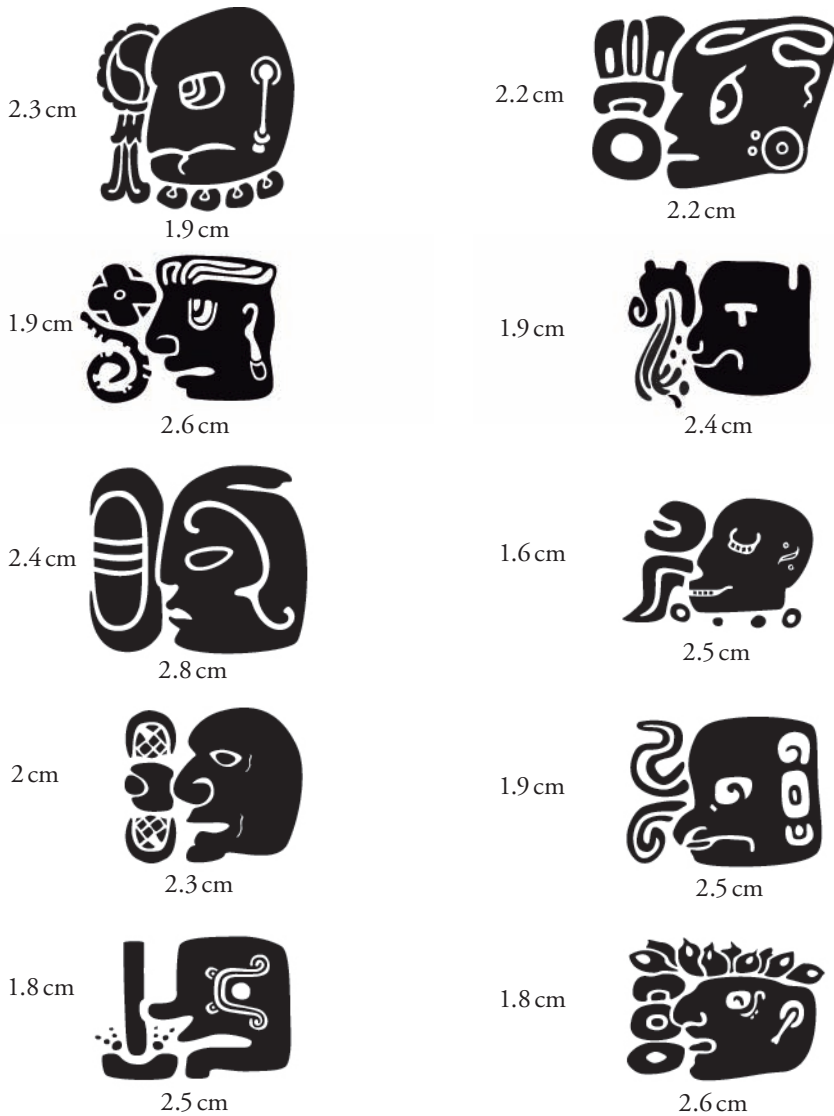
Proporciones mínimas de uso para que los rediseños no pierdan calidad, ya sea en formato digital o impreso. Para todos los rediseños la escala mínima será 15% del original

Escala para rediseños en *línea*



194. Escalas al 15%
rediseños en *línea*

Escala para rediseños en sólido



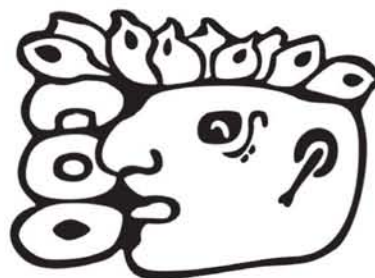
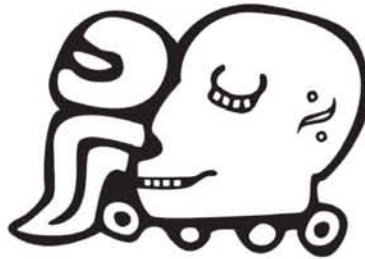
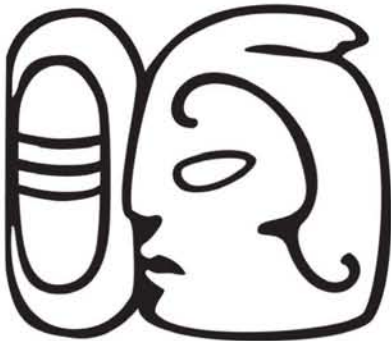
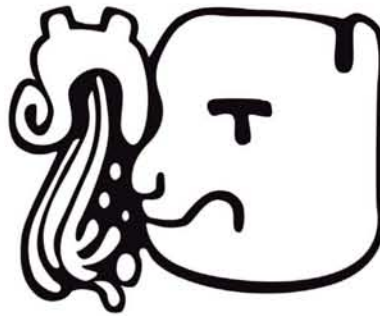
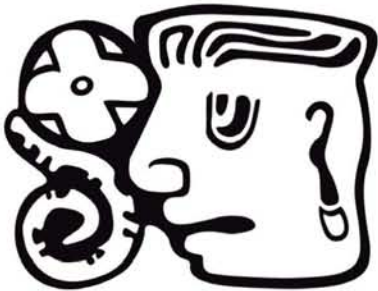
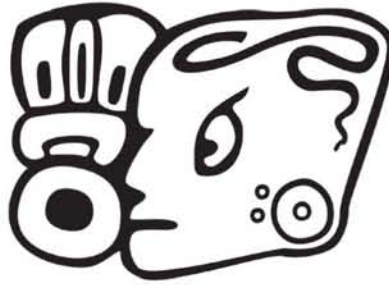
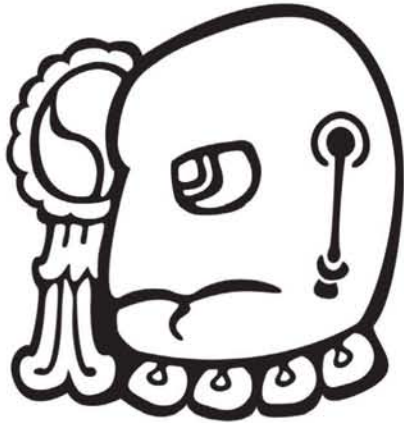
195. Escalas al 15%
rediseños en sólido

5.1.3.3. Color

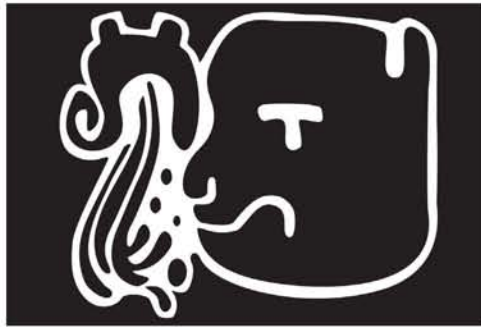
Si analizamos los glifos mayas cuando están pintados en los códices, siempre están a una tinta, y por lo general en negro. El color dentro del lenguaje visual juega un papel protagonista, para este trabajo se prefirió otorgar este rol exclusivamente a las formas. La correcta decodificación es fundamental para la eficacia de un diseño, el color está cargado de significantes y para el objetivo de esta investigación, éstos significantes podrían llegar a convertirse en ruido visual en las lecturas del público objetivo. Por lo anterior se decidió que el uso de los glifos será a una sola tinta, pudiendo ser ésta cualquier color. Una característica esencial de los pictogramas es su fácil reproducción, y el que sean a una tinta favorece esta característica.

Positivo y negativo

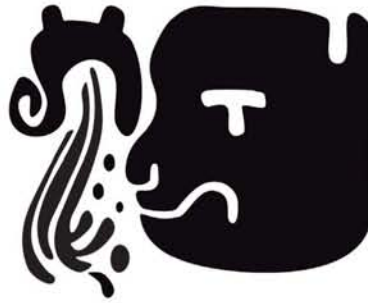
Ya que los glifos son a una tinta, solamente se podrán utilizar en sus formatos positivo y negativo.



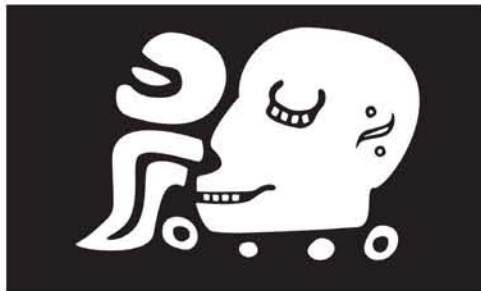
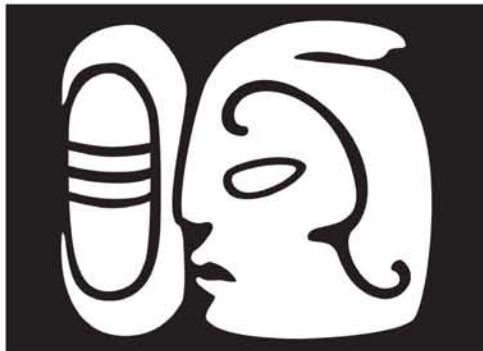
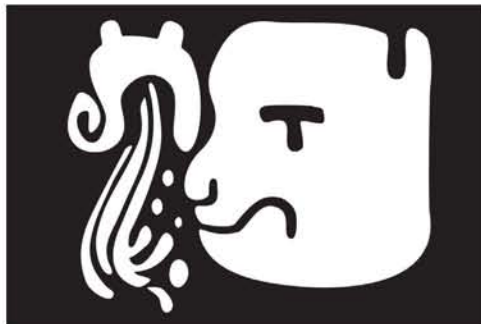
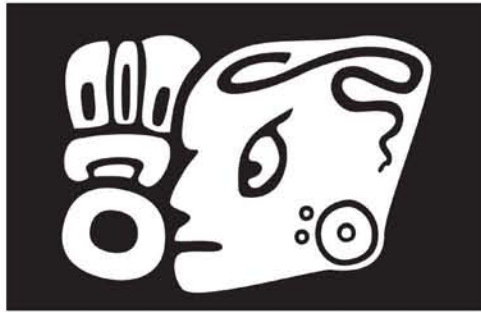
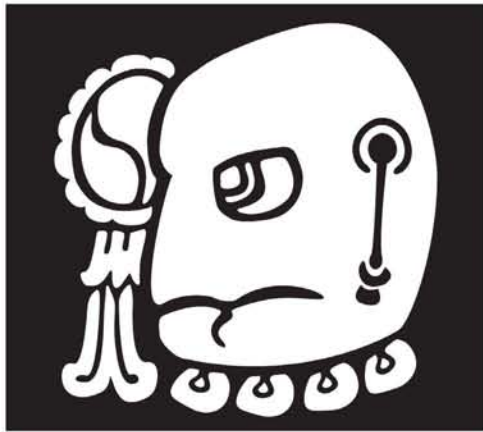
Negativos para rediseños en línea



Positivos para rediseños en sólido



Negativos para rediseños en sólido



5.1.3.4. Tipografía

Se plantea para este proyecto, el uso de la tipografía como un elemento que se puede añadir en algunos casos. Un mensaje escrito puede ser un buen complemento que oriente al público objetivo a dar una lectura correcta de los rediseños. Se está tratando de rescatar una cultura llena de símbolos particulares que, como occidentales, no compartimos. Los rediseños de los glifos acompañados de una pequeña descripción que los contextualicen podría hacer que la comunicación del mensaje sea más efectiva. Ésto solo se sugiere para algunos usos. El nombre de la deidad irá en *Aubrey* y el texto complementario irá en *Cambria*. La elección de la tipografía *Aubrey* responde a su simpleza y legibilidad ya que es de palo seco, sin embargo no es totalmente geométrica y esto armoniza con las formas orgánicas de los glifos. La tipografía *Cambria* es romana, y utilizándola en textos largos facilita la lectura, sirviendo así solo como un medio para transmitir un mensaje. Más adelante, en el apartado *etiquetas* se muestra un ejemplo.

Aubrey Regular 14 pts.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

\$ % & () [] { } ? ! @ " ' < > : ; . , \ | - - _

Cambria Regular 14 pts.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

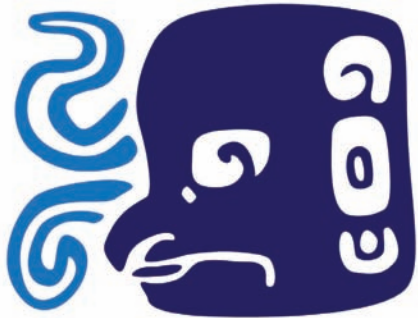
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

\$ % & () [] { } ¿ ? ¡ ! @ " ' « » < > : ; . , \ | - - _

5.1.3.5. Usos y soportes

Usos no permitidos



Usar más de un color en el mismo glifo.



Deformar las proporciones preestablecidas anteriormente.



Suprimir algún elemento del rediseño del glifo.

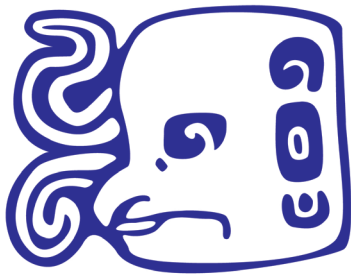


Utilizar un color de fondo que no permita un contraste adecuado para la legibilidad del rediseño.

Usos no permitidos

K'awiil

Utilizar el nombre de la deidad sin el rediseño.



K'awiil

Centrar el nombre de la deidad con su rostro únicamente.



K'awiil

Modificar las proporciones de la tipografía *Aubrey* para justificar el rediseño con el nombre de la deidad.



Usar la tipografía en un color distinto al del rediseño.

200. Usos no permitidos

Usos permitidos



Usar el rediseño en su formato *línea* en positivo.



Usar el rediseño en su formato *línea* en negativo.



Usar el rediseño en su formato *sólido* en positivo.



Usar el rediseño en su formato *sólido* en negativo.



Utilizar el rediseño con opacidad u transparencia.

Usos permitidos



K'awiiil

Utilizar la tipografía (nombre de deidad) debajo del rediseño centrado, respetando el espacio vital.



Utilizar la tipografía, con 90° de rotación, del lado derecho del rediseño centrado.



Utilizar la tipografía, con 90° de rotación, del lado izquierdo del rediseño centrado.



Utilizar rediseño sobre fondo con *textura* con un color que permita contraste entre el glifo y la *textura*.

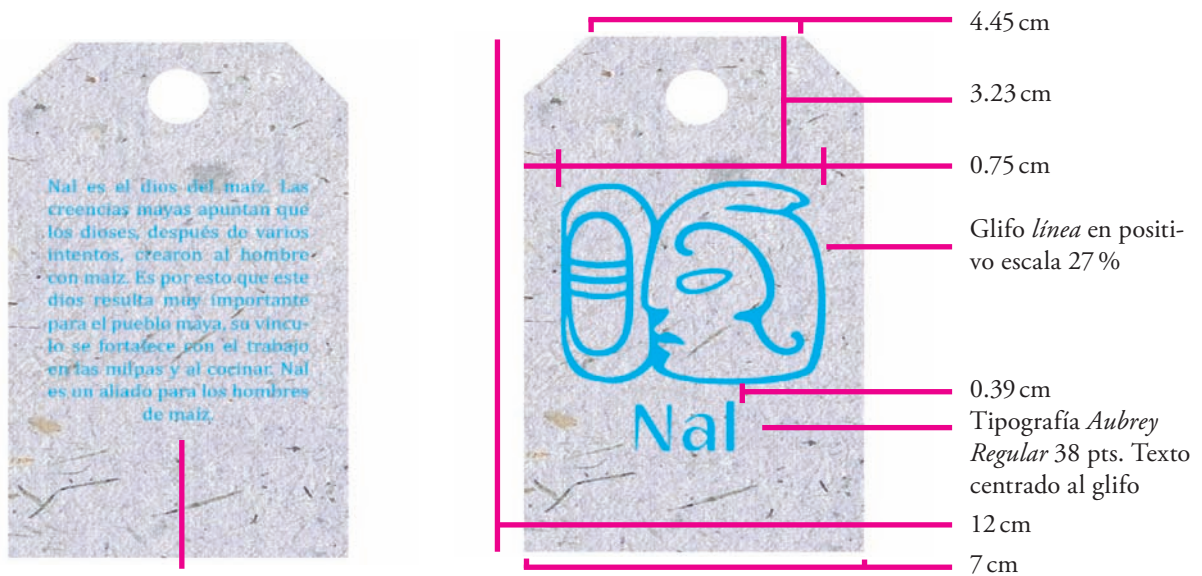


Única textura que se puede utilizar, esta irá siempre en blanco con 10% de opacidad.

Soportes y aplicaciones

Etiquetas

A



Tipografía *Cambria Regular* 12 pts.
Texto justificado con la última línea centrada

Escala 58 %

B

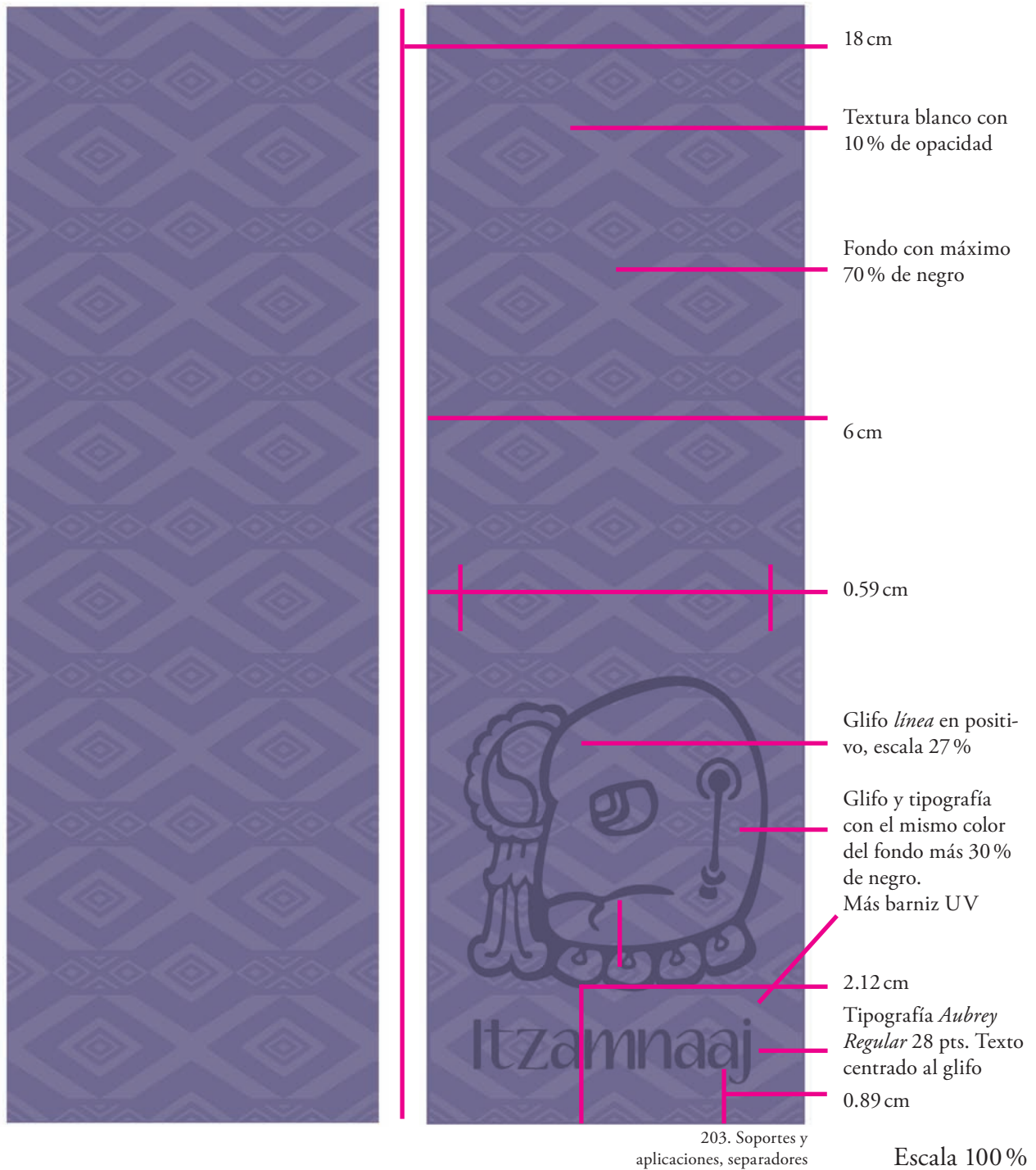


Escala 100 %

202. Soportes y aplicaciones, etiquetas

Cuadro de especificaciones		
Pieza: Etiquetas		
Sis. Impresión: Serigrafía	Tiraje: 100	Acabados: Suajes y remates
Soporte: Papel reciclado	Tintas: A: 1 × 1 B: 1 × 0	Medida Final: A: 7 × 12 cm B: 3.31 × 5.39 cm

Separador



Cuadro de especificaciones

Pieza: Separador		
Sis. Impresión: Serigrafía	Tiraje: 100	Acabados: Suajes y barniz UV
Soporte: Couché 200g.	Tintas: 3 × 2	Medida Final: 6 × 18 cm

Aplicaciones



Cuadro de especificaciones

Pieza: Playeras

Sis. Impresión:
Serigrafía

Soporte: Tela

Tiraje: 100

Tintas: 1 x 0



Cuadro de especificaciones

Pieza: Falda

Sis. Impresión:
Serigrafía

Soporte: Tela

Tiraje: 100

Tintas: 1 x 0

Cuadro de especificaciones

Pieza: Almohada

Sis. Impresión: Serigrafía **Tiraje:** 100

Soporte: Tela **Tintas:** 1 x 0



Cuadro de especificaciones

Pieza: Libretas

Sis. Impresión:
Serigrafía

Soporte: Papel

Tiraje: 100

Tintas: 1 x 0

Aplicaciones



Cuadro de especificaciones

Pieza: Bolsas

Sis. Impresión: Serigrafía

Soporte: Papel

Tiraje: 100

Tintas: 1 x 0



Cuadro de especificaciones

Pieza: Botella

Sis. Impresión: Flexografía

Soporte: Plástico

Tiraje: 100

Tintas: 1 x 0

Cuadro de especificaciones

Pieza: Porta laptop

Sis. Impresión: Serigrafía **Tiraje:** 100

Soporte: Tela **Tintas:** 1 x 0



Cuadro de especificaciones

Pieza: Dije

Sis. Impresión: Especial

Soporte: Metal

Tiraje: 100

Tintas: n/a

204. Aplicaciones

5.1.3.6. Naturaleza de las imágenes

Todos los diseños elaborados en este trabajo son pictogramas. La intención de esta investigación es rediseñar glifos de deidades mayas. Los glifos forman parte de la categoría de pictogramas con usos específicos. Lo que se intentó alcanzar con los rediseños de los glifos de deidades mayas, fue una síntesis extrema, una rigurosa construcción, adecuar las formas a las características perceptuales del público objetivo y la facilidad de reproducción.

5.1.4 Control, evaluación y crítica

Sobre el control, constantemente se realizaron pruebas tratando de alcanzar la mejor calidad posible. Para la evaluación responderemos algunas preguntas; en conjunto sí tienen sentido los rediseños, de manera individual, algunos son más claros que otros. Se tendrá que esperar para saber qué le comunica exactamente al público objetivo. No parecen expresiones artísticas autorreferenciales. Son aceptables los rediseños, algunos son más sencillos que otros, algunos más directos. Esto tal vez porque cada uno representa una deidad diferente con características particulares. En general creo que el proyecto de diseño funcionó y cumplió con su objetivo. En cuanto a la crítica, creo que lo que se está intentando es que se valore la importancia de los contenidos, de una sólida investigación que se apoye en distintas disciplinas, que busque resultados concretos de comunicación. Y también analizar qué tipo de comunicaciones como diseñadores gráficos estamos creando.

5.1.5. Análisis del impacto

El impacto de este trabajo aún no lo conocemos, lo que se trató de comunicar con estos rediseños y en general con este proyecto resulta relevante para la disciplina del Diseño Gráfico en México. Conceptos como multidisciplinaria, identidad, interdisciplina, lenguaje visual, juventud, arte prehispánico, pueblos indígenas, cosmogonía, espiritualidad, me parece que son temas importantes de analizar; abrir un diálogo sobre hacia dónde va el diseño en nuestro país, qué papel jugamos como comunicadores visuales. Éste papel, cómo puede permear los acontecimientos sociales, sobre todo entre la juventud, haciendo frente a las dificultades que nuestro país enfrenta. Qué tanto nos involucramos con nuestro entorno creando imágenes que difundan valores. Creo que este trabajo no resuelve concretamente ninguna de las problemáticas sociales que actualmente afectan a nuestro país, pero sí apunta hacia una riqueza cultural inagotable que tenemos y que no hemos valorado ni sabido aprovechar.

Conclusiones

Durante muchos siglos, las culturas prehispánicas y su descendencia han caído en el olvido en nuestro país, inclusive, en algunos casos han sido víctimas de discriminación e injusticias. En general, como mexicanos conocemos poco de estas raíces y de sus problemáticas actuales; lo que conocemos es su arte y su arquitectura y lo que llegamos a ver en algún museo o nos enseñan en la escuela. Sobre su cosmogonía, sus creencias, su religión y sus formas de vida, es realmente poco lo que sabemos, claro salvo algunas excepciones. Ciertamente, en la actualidad han ido ganando notoriedad debido a la labor de unos cuantos que han dedicado su vida y su trabajo a promover y a luchar por la justicia de estas culturas y de sus comunidades. También gracias al reconocimiento que en el extranjero se les da. A mí, estas culturas y ahora las comunidades indígenas, siempre me han llamado mucho la atención, principalmente su gráfica, pensaba que tenía que estar sustentada en bases totalmente diferentes a las que tenemos ahora, en un entendimiento de la realidad que les permitió vivir y alcanzar la grandeza mediante formas diametralmente opuestas a las que siguen las sociedades occidentales «civilizadas». La sabiduría de estas culturas, el cómo vivían en armonía con su entorno son parte de nuestras raíces como mexicanos.

Considero que si se analiza el desarrollo de las culturas prehispánicas, el proceso de la Conquista y la situación en que estas culturas se encuentran en la actualidad, sería un claro reflejo de los orígenes de muchas de las problemáticas sociales que nos aquejan hoy en día. La creencia popular dice que para entender nuestro presente hay que analizar y estudiar nuestro pasado. Consideraré que si se lograban interpretar correctamente los mensajes insertos en el lenguaje visual de la época maya, sería posible definir claramente su identidad, que lleva parte de nuestras raíces como mexicanos.

En el desarrollo de esta tesis me fui dando cuenta de que el concepto de identidad, también ha evolucionado con el tiempo, lo que ahora entendemos como identidad seguramente para los mayas resultaría inadmisibles. Sobre todo porque los convencionalismos son totalmente diferentes; la influencia de otras culturas y la evolución misma de este país, nos ha alejado profundamente de la esencia del pueblo maya.

Al estudiar los elementos que integran y conforman la identidad maya, resultó que esta sociedad es mucho más compleja. Analizando el lenguaje, el entorno geográfico, la religión, la población y la cosmogonía sí se obtuvieron resultados, sin embargo mucha de la información analizada viene de interpretaciones de autores muy distintos, cuyas historias personales se reflejan en el acercamiento que tienen

con la cultura maya, y por ende, en sus interpretaciones. Así que el objetivo de reconocer una identidad maya cada vez se alejaba más.

Sin embargo, una clave fue el acercamiento a su cosmogonía, en este punto muchos de los autores coincidían. Seguían siendo interpretaciones, pero algo fue muy evidente, la cosmogonía maya es completamente diferente a la nuestra y para ellos la cosmogonía, la religión y la vida cotidiana eran lo mismo, o al menos conformaban una unidad, en la que una parte no podía subsistir sin las demás.

Hacia el final del tercer capítulo, noté que el contenido visual del arte maya expresaba su cosmogonía. Y en el análisis semiótico que se realizó en el cuarto capítulo la incidencia de la cosmogonía y de la religión en la vida cotidiana del pueblo maya fue lo que se trató de buscar.

Desde el inicio de este trabajo, se propone un acercamiento multidisciplinario para el entendimiento de todas las aristas que plantea la problemática de reconocer una identidad maya, donde los aspectos geográficos, sociales, históricos, lingüísticos y religiosos debían de tomarse en cuenta. La dificultad surge de la falta de información concreta que se tiene de esta cultura. Muchos autores coinciden en que algún hallazgo podría cambiar mucho de lo que ya se «sabe» sobre los mayas. En este sentido el estudio del arte maya ha simbolizado una de las fuentes más fidedignas para los mayistas.

Realizando un estudio semiótico de representaciones de deidades mayas, advertí que todo estas manifestaciones artísticas conformaban solo una pequeña parte de todo el panorama. Ya que casi todas ellas fueron realizadas por la élite de esta sociedad o por el pueblo, pero siguiendo estrictas órdenes del grupo en el poder. Entonces surge la duda de hasta qué punto el arte maya expone su realidad y cosmogonía o sólo una versión idealizada de esta sociedad. Thompson (1984) expone un planteamiento que me resultó muy interesante, sugiere que la sociedad maya alcanzó tal grandeza y desarrollo en muchos ámbitos gracias a que toda la sociedad realizaba su parte, dejando atrás su individualidad y más bien trabajando como un todo, todos tenían un fin común. Sin embargo hay un punto en la historia en el que él plantea que la casta dominante se alejó de este fin común y empezó a trabajar en el propio, lo que provocó una desconexión en la sociedad, lo que devino en la decadencia de esta cultura. Entonces, siguiendo un poco esta teoría y analizando lo dicho por otros autores, considero que el lenguaje visual sirvió para configurar la cosmogonía maya, gracias a sus manifestaciones artísticas al pueblo maya le fue más sencillo relacionarse con la religión que la casta dominante estaba desarrollando. El lenguaje visual fue un vehículo entre la religión y la cotidianidad maya, claro que hubo otros elementos que contribuyeron a esto, pero es innegable que la comunicación visual jugó papel fundamental en la conformación de lo que hoy conocemos como cosmogonía maya, cosmogonía que les permitió alcanzar la grandeza reconocida en el mundo entero.

Con base en todo lo dicho, puedo corroborar que esta investigación sí reafirmó y enriqueció mis conocimientos en el Diseño Gráfico. El diseño y la lectura de co-

municaciones visuales siempre responde a un determinado contexto, sin embargo aprendí que la interpretación de mensajes visuales va mucho más allá de un simple análisis formal. La necesidad de la multidisciplinaria en el Diseño Gráfico resulta cada vez más relevante y me parece claro que un resultado interdisciplinario es lo que se necesita para diseñar mensajes visuales eficaces. Además hice conciencia de la riqueza del Diseño Gráfico como profesión, ya que con todas las herramientas que nos ofrece y con una clara perspectiva multidisciplinaria e interdisciplinaria es posible insertarse en cualquier área del saber, lo que promueve nuestra naturaleza creativa y curiosa y amplía las fronteras en las que, como diseñadores, podemos contribuir en nuestra sociedad.

Sobre el marco teórico y las metodologías del Diseño Gráfico, me di cuenta de su importancia y de su trascendencia. En la práctica profesional su uso se da, si es que se llega a dar, de manera mecánica. Con esta investigación pude comprobar lo útiles que son, el apoyo que proveen sobre todo en la estructuración de todo el proceso de diseño, es realmente fundamental para alcanzar un resultado que resuelva las necesidades planteadas de una manera clara y eficaz. Otra cualidad sobre las metodologías es que son muy flexibles y como bien señala Joan Costa, se pueden ir moldeando según nuestras necesidades, sin perder sus cualidades estructurales.

Para terminar, las características gráficas de los rediseños de los glifos de deidades mayas, pretenden retomar la cosmogonía y la espiritualidad de la cultura maya, abordar los temas prehispánicos desde el Diseño Gráfico pero sin olvidar toda la investigación previa al producto de diseño, que en mi experiencia con este trabajo, fue muy enriquecedora. Esta tesis invita al lector y al público objetivo a despertar su curiosidad y a buscar en nuestro pasado y en nuestras raíces la inspiración para crear nuestra sociedad cotidiana, a contemplar y analizar las implicaciones sociales que un diseño puede tener. Con esto también invito a mis colegas diseñadores a seguir explorando el lenguaje visual de nuestras culturas prehispánicas, hay todo un bagaje de sabiduría, de formas diferentes de percibir el mundo, de espiritualidad, de mensajes visuales y de técnicas de representación que pueden ser retomadas y también con ello, podemos encontrar diferentes enfoques para abordar las problemáticas sociales que hoy como juventud mexicana estamos enfrentando.

Bibliografía

Libros

- Acaso, M., (2009), *El lenguaje visual*, España: Paidós.
- Acha, J., (1994), *Expresión y apreciación artística: artes plásticas*, México: Trillas.
- Barthes, R., (1971), *Elementos de semiología*, España: Alberto Corazón Editor.
- Béjar, R. y Cappello, H., (1990), *Bases teóricas y metodológicas en el estudio de la identidad y el carácter nacional*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias.
- Chögyam Trungpa, (2004), *The Collected works of Chögyam Trungpa, volume seven*, USA: Shambhala Publications.
- Coe, M., (1999), *Desciframiento de los glifos mayas*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Códice de Dresde*, (1983), México: Fondo de Cultura Económica.
- Dondis, D., (2008), *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, España: Gustavo Gili.
- Eco, U., (2005), *La estructura ausente, Introducción a la semiótica*, México: Random House Mondadori.
- Ferrer, E., (2007), *Los lenguajes del color*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Frascara, J., (2004), *Diseño Gráfico para la gente. Comunicación de masas y cambio social*, Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Frascara, J., (2006), *El diseñador de comunicación*, Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Fuentes, R., (2005), *La práctica del diseño gráfico: Una metodología creativa*, España: Paidós.
- García, F., (1995), *Inter Alia Hermenéutica*, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- León-Portilla, M., (1986), *Tiempo y realidad en el pensamiento maya*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas.
- Montgomery, J., (2003), *How to read Maya Hieroglyphs*, USA: Hippocrene Paperback Editon.

Morley, S., (1975), *An Introduction to the study of maya hieroglyphs*, USA: Dover Publications Incorporation.

Mosqueda, C., (2007), *El origen irruptivo del diseño gráfico profesional*, México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Coordinación de Extensión Universitaria.

Müller-Brockmann, J., (2001), *Historia de la comunicación visual*, España: Gustavo Gili.

Munari, B., (1985), *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*, España: Gustavo Gili.

Ortiz, G., (2004), *El significado de los colores*, México: Trillas.

Popol Wuj. Antiguas historias de los indios quichés de Guatemala, (1995), México: Porrúa.

Proskouriakoff, T., (1994), *Historia maya*, México: Siglo XXI.

Sákyong Mipham, (2003), *Turning the mind into an ally*, USA: Riverhead books.

Sákyong Mipham, (2012), *Running with the mind of meditation*, USA: Three Rivers Press.

Sákyong Mipham, (2013), *The Shambhala Principle*, USA: Harmony books.

Satué, E., (1995), *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*, España: Alianza Editorial.

Sutton, T. y Whelan, B., (2006), *La armonía de los colores*, España: Blume.

Thompson, J., (1970), *A catalog of maya hieroglyphs*, USA: University of Oklahoma.

Thompson, J., (1978), *Maya hieroglyphs writing an introduction*, USA: University of Oklahoma Press.

Thompson, J., (1975), *Historia y religión de los mayas*, México: Siglo XXI.

Thompson, J., (1984), *Grandeza y decadencia de los Mayas*, México: Fondo de Cultura Económica.

Vilchis, L., (2010), *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*, México: Instituto Nacional de Bellas Artes, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Wong, W., (2009), *Fundamentos del diseño*, España: Gustavo Gili.

Libros electrónicos

Códice de Madrid, (s. f.).

Consulta: julio 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1BNK3zE>

Compilado por Calvin, I., (2004), *Guía de Estudios de Jeroglíficos Maya*.

Consulta: marzo 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1MHNpZz>

Ishihara, R., (2009), *Deities of the ancient maya*.

Consulta: julio 2014

Disponible en: <http://bit.ly/19wZlj4>

Kettunen, H., y Helmke, C., (2010), *Introducción a los jeroglíficos mayas*.

Consulta: marzo 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1BRoUFM>

Robertson, M., (2006), *Las mesas redondas de Palenque*.

Consulta: mayo 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1S71D7m>

Schellhas, P., (1904), *Representation of deities of the maya manuscripts*.

Consulta: julio 2014

Disponible en: <http://bit.ly/18Y6aZB>

Tesis

Ortiz, N., (2009), *Lenguaje visual, factor en la formación de la identidad novohispana. Un análisis semiótico desde el diseño gráfico. Diseño didáctico de un maratón*, (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Acatlán, México.

Revistas

(Junio 2012), *Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial*, Número 44.

(Noviembre-diciembre 1997), *Arqueología Mexicana, Los mayas vida cotidiana*, Número 28.

(Octubre 2003), *Arqueología Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología, Edición especial*, Número 15.

(Noviembre-diciembre 2007), *Arqueología Mexicana, Los dioses mayas*, Número 88.

(Septiembre-octubre 2008), *Arqueología Mexicana, La pintura maya*, Número 93.

Artículos, sitios y diccionarios electrónicos

Álvarez, C., (Agosto 2004), Paisajes mayas, *Revista Digital Universitaria*.

Consulta: marzo 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1Cawko4>

Cortés, M., (s. f.), Color in motion.

Consulta: agosto 2012

Disponible en: <http://bit.ly/1D78fec>

Costa, J., (s. f.), El futuro del Diseño.

Consulta: abril 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1A3QbRh>

Costa, J., (2012), Cambio de paradigma: la Comunicación Visual.

Consulta: abril 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1B1UNGT>

Leyva, X., (s. f.) Legado de Jan de Vos.

Consulta: abril 2013

Disponible en: <http://bit.ly/1F5V5Cn>

Ligorred, F., (1997), Literatura maya: De los jeroglíficos al alfabeto latino.

Consulta: noviembre 2013

Disponible en: <http://bit.ly/1KxLfON>

Montgomery, J., (s. f.), Diccionario de Jeroglíficos Mayas.

Consulta: marzo 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1AV7t2r>

Morales, C., y Bastarrachea, J., (1994), Lo maya: una perspectiva de cambio dentro de la dinámica cultural de Yucatán.

Consulta: noviembre 2013

Disponible en: <http://bit.ly/1Em7dAu>

Museo Nacional de Antropología e Historia, Sala Maya.

Consulta: abril 2013

Disponible en: <http://bit.ly/1x0ksVx>

Coe, M., (abril 6-7 2005), Transcript of filmed interview to Michael D. Coe, Breaking the maya code.

Consulta: marzo 2014

Disponible en: <http://bit.ly/1E065Qv>

Yucatán: Identidad y Cultura Maya, Universidad Autónoma de Yucatán,

Consulta: noviembre 2013

Disponible en: <http://bit.ly/1DSDwlt>

Apuntes

Manzanilla, Gertrudis. Apuntes del Taller “Apreciación artística”, febrero-junio de 2012, FES Acatlán, México

Anexo

Índice de imágenes

1.	Punto: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	19
2.	Línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	19
3.	Planos; cuadrado y orgánico: fueron elaboradas exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	19
4.	Volumen: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	19
5.	Colores luz: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	20
6.	Colores pigmento: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	20
7.	Escala de grises y cromáticos: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	20
8.	Círculo cromático: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	20
9.	Gama: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	21
10.	Colores complementarios: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	21
11.	Esquema Diseño Gráfico: Costa, Joan (2012), Cambio de paradigma: la Comunicación Visual. Consulta: abril 2015 Disponibile en: http://bit.ly/1BIUNGT	48
12.	Mapa de zonas ambientales del mundo maya: fue elaborado exclusivamente para el presente proyecto de tesis	51
13.	Arquitectura estilo Planicie Nororiental: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 20	55
14.	Arquitectura estilo Sudoriental: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 20	56
15.	Arquitectura estilo Costa Oriental: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 19.....	56
16.	Arquitectura estilo Noroccidental: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i>	

	<i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 19.....	56
17.	Arquitectura estilo Puuc: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i> <i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 20	57
18.	Arquitectura estilo Petén Central: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i> <i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 19.....	57
19.	Arquitectura estilo Río Bec: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i> <i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 20	57
20.	Arquitectura estilo Chenes: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i> <i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 19.....	58
21.	Arquitectura etilo Usumacinta: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i> <i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 20	58
22.	Glifo Itzamnaaj: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	78
23.	Glifo Bacab: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	78
24.	Glifo <i>Witz</i> , montaña: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	78
25.	Glifo <i>Sak</i> , blanco: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	78
26.	Glifo <i>K'uk</i> , quetzal: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	78
27.	Mapa de zona maya: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	87
28.	Códice de Madrid p. 30a: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya,</i> Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 80	101
29.	Elementos del glifo Bakab: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	101
30.	Templo de las pinturas, cuarto 1, muro oriente. Clásico tardío, Bonampak, Chiapas: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i> <i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 76.....	102
31.	Estructura XX. Clásico Tardío, Chicanná, Campeche. Piedra y estuco 63.5 × 36.7 cm: <i>Arqueología Mexicana,</i> <i>Sala Maya, Museo Nacional de Antropología,</i> <i>Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 62	103
32.	Códice de Madrid p. 75 y 76: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya,</i> <i>Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 36	103
33.	Incensario con representación de Itzamnaaj. Posclásico tardío, Mayapán, Yucatán. Cerámica 60 × 34 cm: <i>Arqueología</i> <i>Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología,</i>	

	<i>Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 54	109
34.	Itzamnaaj, código de dresde: s.a. (1983), <i>Código de Dresde</i> Fondo de Cultura Económica, México, pp. 4-5	110
35.	Análisis preiconográfico, composición Itzamnaaj, líneas medias: elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	111
36.	Análisis preiconográfico, composición Itzamnaaj, región áurea: elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	111
37.	Análisis preiconográfico, composición Itzamnaaj, tercios horizontalidad y verticales: elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	111
38.	Itzamnaaj. Cerámica Centro INAH Quintana Roo: Revista Arqueología Mexicana Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1EwLjIk	112
39.	Glifo Itzamnaaj: Kettunen, Harri y Helmke Christophe (2010), <i>Introducción a los jeroglíficos mayas</i> , WAYEB, p. 83 Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://bit.ly/1BRoUFM	112
40.	Ix Chel, código de Dresde: s.a. (1983), <i>Código de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 22.	112
41.	Ix Chel. Piedra. Museo de Sitio Alberto Ruiz Lhuillier, Palenque, Chiapas: Revista Arqueología Mexicana Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1BzHAoF	113
42.	Glifo Ix Chel, código de Dresde: s.a. (1983), <i>Código de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 22.	113
43.	Análisis preiconográfico, Ix Chel: trazada a partir de código de Dresde: s.a. (1983), <i>Código de Dresde</i> Fondo de Cultura Económica, México, p. 22	114
44.	Análisis preiconográfico, composición Ix Chel, líneas medias: trazada a partir de código de Dresde: s.a. (1983), <i>Código de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 22	114
45.	Análisis preiconográfico, composición Ix Chel, región áurea: trazada a partir de código de Dresde: s.a. (1983), <i>Código de Dresde</i> Fondo de Cultura Económica, México, p. 22	114
46.	Análisis preiconográfico, composición Ix Chel, tercios: trazada a partir de código de Dresde: s.a. (1983), <i>Código de Dresde</i> Fondo de Cultura Económica, México, p. 22	114
47.	Glifo <i>Zak</i> : Compilado por Calvin, Inga E. (2004), <i>Guía de Estudios de Jeroglíficos Maya</i> , p. 47 Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://bit.ly/1MHNpZz	115
48.	K'inich Ajaw. Piedra y estuco MNA: Revista Arqueología Mexicana Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1F5DMCZ	116
49.	Rostro del Dios solar K'inich Ajaw. Clásico tardío,	

	Palenque, Chiapas. Estuco 21 × 15.6 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología, Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 56	116
50.	Templo del sol, Palenque: Wikipedia Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://bit.ly/1EsAaWm	116
51.	Glifo <i>k'in</i> : Thompson, J. Eric S. (1978), <i>Maya hieroglyphs writing an introduction</i> , University of Oklahoma Press, USA, fig. 26	116
52.	Representaciones de K'inich Ajaw: Compilado por Calvin, Inga E. (2004), <i>Guía de Estudios de Jeroglíficos Maya</i> , p. 50 Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://bit.ly/1MHNpZz	117
53.	Análisis preiconográfico, composición K'inich Ajaw: trazada a partir de Compilado por Calvin, Inga E. (2004), <i>Guía de Estudios de Jeroglíficos Maya</i> , p. 50 Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://bit.ly/1MHNpZz	117
54.	Urna con representación de Chaac. Posclásico tardío, Mayapán, Yucatán. Cerámica 56 × 34 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología, Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 67	119
55.	Vasija con efigie de Chaac. Clásico Temprano, Yucatán. Alabastro altura 25.8 cm, diámetro 16.5 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología, Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 65	119
56.	Representación de un sapo. Pectoral. Clásico, Monte Albán, Oaxaca. Jadeíta y ámbar 4 × 3.9 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología, Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 41	119
57.	Glifo Chaac, códice de París p. 17: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 69	119
58.	Análisis preiconográfico Chaac: trazada a partir de códice de París p. 17: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 69	120
59.	Análisis preiconográfico, composición Chaac, líneas medias: trazada a partir de códice de París p. 17: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 69	120
60.	Análisis preiconográfico, composición Chaac, sección áurea: trazada a partir de códice de París p. 17: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 69	120
61.	Análisis preiconográfico, composición Chaac, tercios: trazada a partir de códice de París p. 17: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> ,	

	Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 69	120
62.	Representaciones de Chaac: códice de Madrid pp. 30 y 31 Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	121
63.	Mascarón de Chaac. Clásico terminal, Kabah, Yucatán. Piedra 93 × 181 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología, Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 76.....	121
64.	Busto del dios del Maíz. Clásico tardío, Copán, Honduras. Piedra: Museo Británico Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://bit.ly/1EyfqfF	122
65.	Glifo Nal, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 6.	123
66.	Glifo Nal, códice de París: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 68.	123
67.	Análisis preiconográfico Nal: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 6 y códice de París: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 68	123
68.	Análisis preiconográfico, composición Nal, líneas medias: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 6 y códice de París: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 68	123
69.	Análisis preiconográfico, composición Nal, región áurea: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 6 y códice de París: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 68	123
70.	Análisis preiconográfico, composición Nal, tercios: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 6 y códice de París: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 68.	123
71.	Nal, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 12.	124
72.	Nal. Cerámica MNA: Revista Arqueología Mexicana Consulta: febrero 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1Cxuyh7	124
73.	<i>K'an</i> , cuarto día: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 42	124
74.	<i>Wasak</i> , número ocho, variante de cabeza: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 74	124
75.	Yum Kimil, códice de Madrid: <i>Arqueología Mexicana</i> ,	

	<i>Los dioses mayas</i> , Número 88, noviembre-diciembre 2007, p. 60	125
76.	Yum Kimil. Toniná, Chiapas. Estuco: Revista Arqueología Mexicana Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1x4H8Du	126
77.	Glifo Yum Kimil, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 12	126
78.	Análisis preiconográfico Yum Kimill: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 12	126
79.	Análisis preiconográfico, composición Yum Kimill, líneas medias: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 12	127
80.	Análisis preiconográfico, composición Yum Kimill, sección áurea: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 12	127
81.	Análisis preiconográfico, composición Yum Kimill, tercios: trazada a partir de códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 12	127
82.	<i>Kimi</i> , sexto día: Compilado por Calvin, Inga E. (2004), <i>Guía de Estudios de Jeroglíficos Maya</i> , p. 8 Consulta: marzo 214 Disponible en: http://bit.ly/1MHNpZz	127
83.	<i>Laju'n</i> , número dies, variantes de cabeza: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial</i> , Número 44, junio 2012, p. 74	127
84.	Yum Kimil, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 15.....	127
85.	Bacab/Pawahtún. Cerámica. MNA: Revista Arqueología Mexicana Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1F9rQAf	128
86.	Análisis preiconográfico Bacab/Pawahtún: trazada a partir de <i>Códice de Madrid</i> p. 104b Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	129
87.	Análisis preiconográfico, composición Bacab/Pawahtún, línea media vertical: trazada a partir de <i>Códice de Madrid</i> , p. 104b Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	129
88.	Análisis preiconográfico, composición Bacab/Pawahtún, líneas medias: trazada a partir de <i>Códice de Madrid</i> , p. 104b Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	129
89.	Análisis preiconográfico, composición Bacab/Pawahtún, sección áurea: trazada a partir de <i>Códice de Madrid</i> , p. 104b	

	Consulta: marzo 2014	
	Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	129
90.	Análisis preiconográfico, composición Bacab/Pawahtún, tercios: trazada a partir de <i>Códice de Madrid</i> , p. 104b	
	Consulta: marzo 2014	
	Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	129
91.	Glifo Bacab/Pawahtún: <i>Códice de Madrid</i> , p. 104b	
	Consulta: marzo 2014	
	Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	129
92.	Vasija dios N. Posclásico tardío. Procedencia desconocida. Cerámica 7.5 × 14.1 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya,</i> <i>Museo Nacional de Antropología, Edición especial,</i> Número 15, octubre 2003, p. 79.....	130
93.	Logograma <i>wah</i> : Compilado por Calvin, Inga E. (2004), <i>Guía de Estudios de Jeroglíficos Maya</i> , p. 36	
	Consulta: marzo 2014	
	Disponible en: http://bit.ly/1MHNpZz	130
94.	<i>Ho'</i> , número cinco, variante de cabeza: <i>Arqueología Mexicana, Mundo Maya, Edición especial,</i> Número 44, junio 2012, p. 74	130
95.	Signo fonético pa: Kettunen, Harri y Helmke Christophe (2010). <i>Introducción a los jeroglíficos mayas</i> , WAYEB, p. 72.	
	Consulta: marzo 2014	
	Disponible en: http://bit.ly/1BRoUFM	130
96.	Bacab/Pawahtún, código de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 37	130
97.	Bacab/Pawahtún. Clásico Tardío. Isla de Jaina, Campeche. Cerámica 12 × 6.5 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya,</i> <i>Museo Nacional de Antropología, Edición especial,</i> Número 15, octubre 2003, p. 34	130
98.	Cabeza K'awiil. Clásico tardío. Toniná, Chiapas. Estuco 16.5 × 15.4 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya,</i> <i>Museo Nacional de Antropología, Edición especial,</i> Número 15, octubre 2003, p. 54.....	131
99.	Vaso con representación de K'awiil. Posclásico temprano. Procedencia desconocida. Cerámica altura 32.8 cm diámetro 12.9 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya,</i> <i>Museo Nacional de Antropología, Edición especial,</i> Número 15, octubre 2003, p. 65.....	131
100.	Análisis preiconográfico K'awiil: trazada a partir de glifo 1030c Thompson, J., (1970), <i>A catalog</i> <i>of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 457	132
101.	Análisis preiconográfico, composición K'awiil, líneas medias: trazada a partir de glifo 1030c Thompson, J., (1970), <i>A catalog</i> <i>of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 457	132
102.	Análisis preiconográfico, composición K'awiil, región áurea: trazada a partir de glifo 1030c Thompson, J., (1970), <i>A catalog</i>	

	<i>of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 457	132
103.	Análisis preiconográfico, composición K'awiil, tercios: trazada a partir de glifo 1030c Thompson, J., (1970), <i>A catalog of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 457	132
104.	Rostro K'awiil. Clásico tardío. Procedencia desconocida. Estuco 10.3 × 10.5 cm: <i>Arqueología Mexicana, Sala Maya, Museo Nacional de Antropología, Edición especial</i> , Número 15, octubre 2003, p. 45	133
105.	K'awiil, código de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 26	133
106.	Ek' Chuak, código de Madrid p. 38b: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 78	134
107.	Dios del comercio, código de Dresde: : s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 43	134
108.	Representaciones de Ek' Chuak: <i>Códice de Madrid</i> , p. 51 Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	134
109.	Análisis preiconográfico K'awiil: trazada a partir de glifo 670 Thompson, J., (1970), <i>A catalog of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 454	135
110.	Análisis preiconográfico, composición K'awiil, líneas medias: trazada a partir de glifo 670 Thompson, J., (1970), <i>A catalog of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 454	136
111.	Análisis preiconográfico, composición K'awiil, sección áurea: trazada a partir de glifo 670 Thompson, J., (1970), <i>A catalog of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 454	136
112.	Análisis preiconográfico, composición K'awiil, tercios: trazada a partir de glifo 670 Thompson, J., (1970), <i>A catalog of maya hieroglyphs</i> , USA, University of Oklahoma, p. 454	136
113.	Código de Madrid p. 52: <i>Revista Arqueología Mexicana</i> Consulta: marzo 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1BVdAYc	136
114.	Ek' Chuak, código de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 16	136
115.	Dios L. Palenque, Chiapas: <i>Revista Arqueología Mexicana</i> Consulta: abril 2014 Disponible en: http://on.fb.me/1MOGjma	137
116.	Vaso de Princeton. Clásico tardío. Petén, Guatemala. Cerámica, altura 21.5 cm, diámetro 16.6 cm: Museo de Arte de Princeton Consulta: abril 2014 Disponible en: http://bit.ly/1bjrKtr	137
117.	Análisis preiconográfico dios L: trazada a partir de código de Dresde: : s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 14	138
118.	Análisis preiconográfico, composición dios L, líneas medias: trazada a partir de código de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> ,	

	Fondo de Cultura Económica, México, p. 14	138
119.	Análisis preiconográfico dios L, sección áurea: trazada a partir de códice de Dresde: : s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 14	138
120.	Análisis preiconográfico dios L, tercios: trazada a partir de códice de Dresde: : s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 14	138
121.	Dios L, códice de Dresde: : s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 14.....	138
122.	Glifo Itzamnaaj; Kettunen, Harri y Helmke Christophe (2010). <i>Introducción a los jeroglíficos mayas</i> , WAYEB, p. 83	145
123.	Primera propuesta de rediseño de glifo Itzamnaaj en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	145
124.	Primera propuesta de rediseño de glifo Itzamnaaj en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	145
125.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Itzamnaaj en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	146
126.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Itzamnaaj en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	146
127.	Propuesta final rediseño glifo Itzamnaaj en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	146
128.	Propuesta final rediseño glifo Itzamnaaj en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	146
129.	Glifo Ix Chel, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 22	147
130.	Primera propuesta de rediseño de glifo Ix Chel en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	147
131.	Primera propuesta de rediseño de glifo Ix Chel en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	147
132.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Ix Chel en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	147
133.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Ix Chel en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	147
134.	Propuesta final rediseño glifo Ix Chel en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	148
135.	Propuesta final rediseño glifo Ix Chel en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	148
136.	Glifo K'inich Ajaw, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 5.....	148
137.	Primera propuesta de rediseño de glifo K'inich Ajaw en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	148
138.	Primera propuesta de rediseño de glifo K'inich Ajaw en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	148
139.	Segunda propuesta de rediseño de glifo K'inich Ajaw en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	149
140.	Segunda propuesta de rediseño de glifo K'inich Ajaw en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	149

141.	Propuesta final rediseño glifo K'inich Ajawen línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	149
142.	Propuesta final rediseño glifo K'inich Ajawen sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	149
143.	Glifo Chaac, códice de París pág 17: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 69	150
144.	Primera propuesta de rediseño de glifo Chaac en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	150
145.	Primera propuesta de rediseño de glifo Chaac en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	150
146.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Chaac en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	151
147.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Chaac en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	151
148.	Propuesta final rediseño glifo Chaac en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	151
149.	Propuesta final rediseño glifo Chaac en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	151
150a.	Glifo Nal, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 6	151
150b.	Glifo Nal, códice de París p. 6: <i>Arqueología Mexicana, La pintura maya</i> , Número 93, septiembre-octubre 2008, p. 68	151
151.	Primera propuesta de rediseño de glifo Nal en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	152
152.	Primera propuesta de rediseño de glifo Nal en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	152
153.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Nal en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	152
154.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Nal en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	152
155.	Propuesta final rediseño glifo Nal en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	152
156.	Propuesta final rediseño glifo Nal en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	152
157.	Glifo Yum Kimil, códice de Dresde: s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 12	153
158.	Primera propuesta de rediseño de glifo Yum Kimil en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	153
159.	Primera propuesta de rediseño de glifo Yum Kimil en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	153
160.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Yum Kimil en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	153
161.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Yum Kimil en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	153
162.	Propuesta final rediseño glifo Yum Kimil en línea: fue elaborada	

	exclusivamente para el presente proyecto de tesis	154
163.	Propuesta final rediseño glifo Yum Kimil en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	154
164.	Glifo Bacab/Pawahtún, <i>Códice de Madrid</i> , p. 104 Consulta: abril 2014 Disponible en: http://bit.ly/1BNK3zE	154
165.	Primera propuesta de rediseño de glifo Bacab en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	154
166.	Primera propuesta de rediseño de glifo Bacab en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	154
167.	Propuesta final rediseño glifo Bacab en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	155
168.	Propuesta final rediseño glifo Bacab en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	155
169.	Glifo K'awiil 1030c T: Thompson, J. Eric S. (1970). <i>A catalog of maya hieroglyphs</i> , University of Oklahoma Press, USA, p. 457.....	155
170.	Primera propuesta de rediseño de glifo K'awiil en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	156
171.	Primera propuesta de rediseño de glifo K'awiil en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	156
172.	Segunda propuesta de rediseño de glifo K'awiil en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	156
173.	Segunda propuesta de rediseño de glifo K'awiil en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	156
174.	Propuesta final rediseño glifo K'awiil en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	156
175.	Propuesta final rediseño glifo K'awiil en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	156
176.	Glifo Ek' Chuak 680 T: Thompson, J. Eric S. (1970). <i>A catalog of maya hieroglyphs</i> , University of Oklahoma Press, USA, p. 454	157
177.	Primera propuesta de rediseño de glifo Ek' Chuak en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	157
178.	Primera propuesta de rediseño de glifo Ek' Chuak en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	157
179.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Ek' Chuak en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	157
180.	Segunda propuesta de rediseño de glifo Ek' Chuak en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	157
181.	Propuesta final rediseño glifo Ek' Chuak en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	158
182.	Propuesta final rediseño glifo Ek' Chuak en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	158
183.	Glifo dios L, <i>códice de Dresde</i> : s.a. (1983), <i>Códice de Dresde</i> , Fondo de Cultura Económica, México, p. 14	158
184.	Primera propuesta de rediseño de glifo dios L en línea:	

	fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	158
185.	Primera propuesta de rediseño de glifo dios L en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis...	158
186.	Propuesta final rediseño glifo dios L en línea: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	159
187.	Propuesta final rediseño glifo dios L en sólido: fue elaborada exclusivamente para el presente proyecto de tesis	159
188.	Retículas rediseños en línea: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	160
189.	Retículas rediseños en sólido: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	161
190.	Proporciones rediseños en línea: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	162
191.	Proporciones rediseños en sólido: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	163
192.	Espacios vitales rediseños en línea: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	164
193.	Espacios vitales rediseños en sólido: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	165
194.	Escalas al 15% rediseños en línea: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	166
195.	Escalas al 15% rediseños en sólido: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	167
196.	Positivos rediseños en línea: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	168
197.	Negativos rediseños en línea: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	169
198.	Positivos rediseños en sólido: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	170
199.	Negativos rediseños en sólido: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	171
200.	Usos no permitidos: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	173-174
201.	Usos permitidos: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	175-176
202.	Soportes y aplicaciones, etiquetas: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	177
203.	Soportes y aplicaciones, separadores: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	178
204.	Aplicaciones: elaborados exclusivamente para el presente proyecto de tesis.....	179-180

