



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

“KINH: EL CUADRANTE DE LA CREACIÓN.  
INTERPRETACIONES PLÁSTICAS DE  
CUATRO DEIDADES MAYAS  
Y LA VISIÓN CUATRIPARTITA DEL COSMOS.”

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN ARTES VISUALES  
PRESENTA  
RENÉ LÓPEZ AVILA

DIRECTOR DE TESIS  
MTRO.: AURELIANO EDUARDO ORTÍZ VERA

ASESORES:

MTRA.: IVONNE DEL ROSARIO LÓPEZ MARTÍNEZ  
MTRA.: MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE  
MTRO.: ALEJANDRO PÉREZ CRUZ  
MTRA.: DIANA YURICO ESTEVÉZ GÓMEZ

MÉXICO D.F., OCTUBRE 2012



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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:

AL PROGRAMA DE BECAS DE ESTUDIOS DE POSGRADO,  
COORDINACIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO,  
UNAM.

AL PROYECTO:  
“LA PINTURA MURAL PREHISPÁNICA EN MÉXICO”  
DEL INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS  
UNAM

A MIS ENEMIG@S  
A MIS AMIG@S  
A MI FAMILIA, MOTOR DE MI EXISTENCIA.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
MAESTRIA EN ARTES VISUALES

KINH: EL CUADRANTE DE LA CREACIÓN.  
INTERPRETACIONES PLÁSTICAS  
DE CUATRO DEIDADES MAYAS  
Y LA VISION CUATRIpartita DEL COSMOS.



René López Avila

<b><u>INDICE GENERAL</u></b> .....	2
------------------------------------	---

<b><u>INTRODUCCIÓN</u></b> .....	4
----------------------------------	---

<b><u>CAPÍTULO 1.- MAGIA, RELIGIÓN Y CIENCIA: LENGUAJES IMPLÍCITOS EN LA IMAGEN..</u></b> .....	6
---	---

1.1.-Antecedentes del Glifo KINH.....	7
1.1.-KINH: El concepto más allá del símbolo.....	10
1.1.1.-KINH y la relación con la deidad solar.....	25
1.2.-El origen de las 4 deidades regentes.....	27
1.2.1.-El dios solar Itzamná.....	28
1.2.2.-La diosa lunar Ix Chel.....	30
1.2.3.-El dios sustento Yum Kaax.....	31
1.2.4.-El dios muerte Ah Puch.....	33
1.3.- Mito, ritual y función de la imagen.....	35
1.3.1.-Mito cosmogónico: origen e importancia.....	35
1.3.2.-El chamán y su función.....	39
1.3.3.-Categorías Sacerdotales.....	42
1.4.- Los orígenes de la función de la imagen.....	46
1.4.1.- El retorno a la evocación.....	51
1.4.2.-La función de la imagen: un asunto de poder.....	59
Notas de Página.....	62
Lista de Ilustraciones.....	64

<b><u>CAPÍTULO 2.- ELEMENTOS SUBJETIVOS Y OBJETIVOS EN EL DIBUJO COMO PARTE DE LA GRAFICA</u></b> .....	67
---	----

2.1.- El dibujo, una expresión de la gráfica.....	68
2.2.- Aproximaciones al proceso dibujístico maya.....	75
2.3.-El cuerpo humano como la medida del cosmos.....	82
2.4.-El Dibujo como “huella”.....	76
2.5.- Procesos de creación: Técnicas y materiales.....	85
2.5.1.-Técnicas tradicionales y digitales.....	86
2.5.2.- Acerca del color en la pintura maya y su relación en mi obra pictográfica.....	91
2.5.3.- Aglutinantes.....	94
2.5.4.- Soportes.....	94
2.5.4.1.- Papel de algodón.....	94
2.6.4.2.- Láminas de Estireno.....	95

Notas de Página.....	96
Lista de Ilustraciones.....	98

**CAPÍTULO 3.- ESTRUCTURA Y ELEMENTOS DE LA PRODUCCIÓN PLÁSTICA.....99**

3.1.-Contexto del Cuadrante de la Creación.....	100
3.1.1.-. Variantes y Propuestas de Modelos digitales.....	101
3.2.-. Elementos compositivos en la Producción Plástica.....	105
Lista de ilustraciones.....	108

**PRODUCCIÓN PLÁSTICA**

LADO OESTE (Origen y Caos).....	109
LADO SUR (El Cuadrante de la Creación).....	138
LADO ESTE(La visión cuatripartita y el Yakbe).....	167
LADO NORTE (Deidades).....	196

APÉNDICE.....	225
Diccionario de Símbolos y conceptos pictóricos mayas.....	226
Código de escritura.....	229
Libro Contenedor.....	231
Libro Ilustrado.....	232
Juego de Cartas de 52 piezas.....	233
Juego de Ajedrez de 13 piezas.....	234
Conclusiones.....	235
Fuentes de Investigación.....	237

# INTRODUCCIÓN

El tema enfocado a procedimientos plásticos: composición, simetría, línea, color, textura, materialidad, forma, etc. Por medio de un compendio de perspectivas históricas, arqueológicas, fonéticas, se abordan a grandes rasgos en una dimensión general los principales conceptos de un *glifo*, que aparentemente no parece indicar gran cosa, pero que, sin embargo, está todavía más allá de nuestra percepción. Este signo, que sin soslayo alguno pretendo se aclare, ha sido una constante en todas las relaciones de patrones numéricos y formales que he intentado esclarecer.

En el Capítulo 1 se desarrolla en dos partes, En la primera parte de este trabajo se abordan los antecedentes teóricos en el ámbito artístico por medio de análisis de medios plásticos del Periodo Clásico y los fundamentos conceptuales que son los cimientos para las obras que se desarrollan y son retomados para estructurar el diagrama para la instalación picto-gráfica de la tercera parte de la propuesta. En la segunda parte de este Capítulo 1 se encuentran la historia de la imagen simbólica en distintas vertientes y la codificación de su lenguaje visual.

En el Capítulo 2 se cuestionan y se mencionan algunos conceptos para dibujar de los mayas y autores de obra gráfica que muestran su trabajo por medio de plataformas de escritura digital masiva y su multiplicidad de creación gráfica. La unión de estas dos otorgan a la estructura principal de la obra personal del presente proyecto.

En el Capítulo 3 se muestran las 52 piezas que se desarrollaron a lo largo de la investigación teórica y la experimentación plástica, que en su conjunto formarán la plataforma central del glifo kinh. En el Apéndice se elaboran trabajos lúdicos que permitieron crearse a partir de la diversidad de los elementos numéricos, gráficos y geométricos.



# CAPÍTULO 1

MAGIA, RELIGIÓN

Y CIENCIA.

LENGUAJES

IMPLICITOS EN LA

IMAGEN.

*“La falta de diversidad lleva a la ineficiencia y al fracaso. La pérdida de un idioma, una tradición o un patrimonio o el olvido de una buena idea, es una pérdida tan grande para las generaciones futuras como la extinción de especies biológicas.”*

LASN, Kalle.

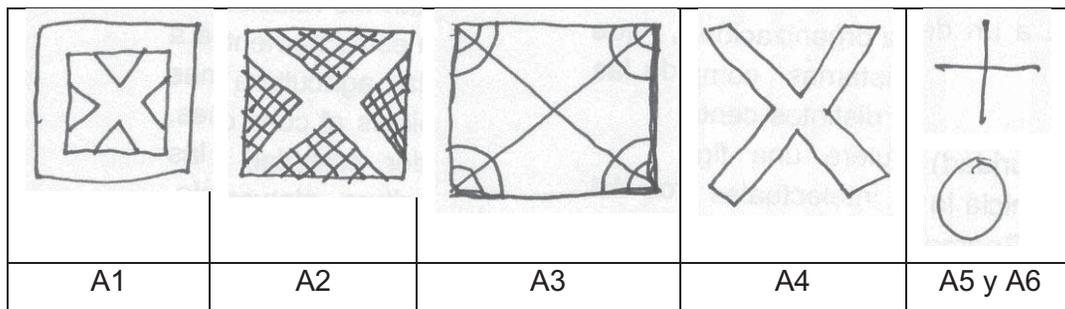
## *1.1.- ANTECEDENTES DEL GLIFO KIN4.*

Todos los símbolos que aparecen en la vida cotidiana de las comunidades aldeanas, tienen una información y una significación precisa, expresada gráficamente y son parte de su visión cosmológica.

Los conceptos de la naturaleza como la tierra, el jaguar, la luna, el sol, etc., son expresados de manera gráfica por medio de la pintura, escritura, escultura y grabado, principalmente cerámica, en las comunidades aldeanas olmecas (1500-1000 a. c. Estas, son las primeras comunidades sedentarias se desarrollan por medio de la recolección especializada y evolucionaron a la agricultura incipiente, el descubrimiento de la cerámica va unido al patrón de vida aldeano. En la iconografía de esta escritura, los símbolos son un sistema de anotaciones codificadas que vienen a construir una protoescritura.

Utilizaron los pictogramas e ideogramas como ayuda nemotécnica. Su sistema de signos era un sistema semiótico que contenía información cosmogónica por medio de expresiones gráficas. Las formas geométricas tienen una relación estrecha con la naturaleza; el cuadrado o rectángulo representan a “la tierra” ó “el plano terrestre” ó “la milpa”. La cruz o la intersección de dos líneas una vertical y una horizontal uniendo la mitad de su unidad, era el lugar donde concluyen las direcciones del universo, intercedidas por el centro en diagonales indican “la tierra que cobija al sol” o “la milpa ya sembrada” y en la amplitud de sus elementos indican a la luz solar, el sol o el calor. El cuadrado en medios arcos en las esquinas como en la cruz de “San Andrés” o “cruz de Kan” de los mayas indican que la parcela o la milpa está orientada a los rumbos del Universo. El círculo representa a la semilla o el grano que va a germinar en la tierra, que dará vida, donde surgirá un nuevo ser. La imagen del jaguar con su piel pintada y su poderío físico representaban a la tierra, ya sea con las cuatro manchas en las esquinas de un cuadrado o en el atuendo de un personaje, el jaguar (Balaam) era la representación encarnada de los dioses. (Piña Chan, 2002, 24-39)

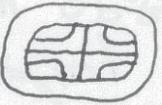
Existe una figura de cerámica que fue realizada entre el 1300 y el 900 a. c., en Atlihuayán, Morelos, que representa a un chamán con piel de jaguar (símbolo de la tierra) donde las manchas de jaguar son representadas con cruces latinas (símbolo de los rumbos del universo) la unión de estos elementos da entrada a sugerencias de diversa índole, desde representación del chamán como poseedor de los secretos del rumbo del cosmos hasta la significación del hombre como ser que pertenece a estos elementos naturales. (Piña Chan, 2002, 24-39)



La iconografía evolucionó hacia una escritura más compleja, donde los pictogramas se transformaron en ideogramas. Los cuales transmiten ya ideas asociadas a múltiples abstracciones. Esta escritura está asociada a los centros ceremoniales y al poder sacerdotal (1200-200 a. c.). En Monte Albán (700-200 a. c.), la escritura de los zapotecas está relacionada con un calendario religioso de 260 días y con un año vago de 365 días que producen un ciclo de 52 años. La numeración está estructurada con puntos y barras en su codificación numérica. Es curioso observar que no se han encontrado hasta el momento glifos de meses que contengan un numeral mayor a trece. Estos dos numerales (13 y 52) se estudiarán más adelante en los siguientes apartados del capitulado.

Cuando los zapotecas se rebelaron contra los olmecas (200 a. c.- 200 d. c.) tomaron el poder de los pueblos del Valle de Oaxaca. Su imposición logra que se retengan a los intelectuales olmecas y continúan con los conocimientos adquiridos, se enriquece con estos elementos su escritura, pero básicamente no sufre alteraciones que altere en gran medida su sistema.

El glifo Kinh de los mayas es una evolución del glifo G de los olmecas y zapotecas, símbolo del sol y la tierra, de la intersección de los rumbos del cosmos, de la energía solar, de la milpa, de la piel de jaguar, que utilizaban los olmecas aldeanos. En la siguiente tabla se muestran los lugares donde se han encontrado el glifo G en las inscripciones pictóricas, esculpidas, grabadas y escritas del periodo floreciente de Monte Albán.

 B1	*G 65	N=Glifo E. Sol, día, (Antonio Caso, 1928). S=Relacionada con el mismo: "sol" día". U=Estela de Zaachila, Oaxaca. Z="Gobicha".
 B2	*G 65 a	U=Estela 1 de Monte Albán.
 B3	*G 65 b	U=Estela 13 de Monte Albán.
 B4	*G 65 c	U=Lápida 33 del montículo J de Monte Albán.
 B5	*G 65 d	U=Lápida 14 del montículo J de Monte Albán.  *Tomado de: Piña Chan (1998)
 B6	G 65 e	U=Estela 3 de Monte Albán.

### 1.1.1- KINH: EL CONCEPTO MÁS ALLÁ DEL SÍMBOLO.

La presente investigación se desarrolla a partir de un tema que es “El origen del cosmos maya” y que se origina de un glifo en específico de nombre *Kinh* que en sus distintas acepciones significa “sol, tiempo, día, espacio”, entre otras que se han asignado. Coincidentemente es uno de los tres primeros signos jeroglíficos en ser descifrados que se tiene conocimiento (s. I a. c.) y proviene de las tierras bajas mayas, en Cerros, un centro preclásico del norte de Belice. “Allí, los mascarones del frontispicio de la estructura 5C-2 es posible identificar dos glifos: *yax* (primero, nueve, azul/verde), y *k'in* (sol, día o luz). Otro ejemplo, coetáneo con el de Cerros, es un mascarón de mampostería procedente de la estructura N9-56 de Lamanai, que porta el glifo *ak'bal* (oscuridad) en la mejilla.” (KETTUNEN, 2004, p.18)

Es desde esta tricotomía holística y simbólica donde se inicia la búsqueda de una serie de interpretaciones en base a conceptos de Geometría, Anatomía, Física e Historia, que interrelacionados se enfoquen a un desarrollo plástico dentro del campo de las artes visuales.

La delimitación histórica está determinada en el Periodo Clásico que abarca del siglo III al siglo IX d. C. En este periodo se incrementan las relaciones con otros pueblos de Mesoamérica. La organización política está estrechamente vinculada a la religión. Desarrollan sistemas complejos en la agricultura y sistemas comerciales. Se construyen distintos centros ceremoniales al culto de los dioses, donde el gobernante adquiere una figura de poder celestial. Florecen las creativities espirituales e intelectuales como la escritura, pintura, astronomía, arquitectura, matemáticas, concebidos estos personajes que las practicaban como seres divinos o epifanías de lo sagrado. En el ámbito de la religión estaba muy marcado por las influencias de los dioses y eran ellos quienes determinaban los rumbos de la civilización, sin embargo, el hombre maya intento vincularse más como eje rector del cosmos a través del sustento a las deidades y establecieron contactos y comunicación más estrechos con ellos por medio del ritual.

*Kinh*, un signo, un símbolo, que denota toda una historia, un presente y un pasado de una civilización. Detrás de él hay toda una serie de interpretaciones míticas, históricas y gráficas. Empezaríamos a definir primero lo que es símbolo y que se esconde detrás de él. Román Gubern lo define como “*una unidad significativa definida por su dualidad semántica solidaria e indivisible, basada en la asociación de ideas por analogía. Se caracteriza por ello por la copresencia de dos (o más) significados simultáneos y no excluyentes en un significante, privilegiando la función simbolizadora al significado menos obvio, aunque es el contexto el que anclará definitivamente su sentido, privilegiando uno de ellos*”.(1). Siendo esta unidad contenedora de varios significados implícitos en uno mismo, y detrás de unos simples trazos y una figura o forma, relativamente sencilla, orgánica, natural, etérea, plástica, correlativamente adherida a una filosofía de vida, al génesis de todo un mundo en expansión, de la cultura de una región.

El signo *kinh* del periodo clásico precortesiano de la cultura maya es un elemento en el que muchas formas y conceptos se abstraen y contraen; en su multiplicidad de ideas se estructura una identidad genealógica. En el idioma maya se traduce en tres afijos *tiempo, día, sol*, y agregaría *espacio*, por su incondicional separación conceptual entre los anteriores, en su transcurrir en la dimensión que surcan. Son conceptos que a través del espacio transitan y suceden continuamente. Cuatro conceptos que se entrecruzan y confluyen en un punto central que de allí se establece el equilibrio de las cosas. El choque inmanente de fuerzas que mantienen estable el orden cósmico.

*Pero así como el Sol determina el tiempo, también determina la forma del espacio, ya que la concepción de la cuadruplicidad terrestre, que los mayas comparten así mismo con varios otros pueblos antiguos, parece ser resultado de la experiencia que se vive con la salida y puesta del sol, en la línea donde el cielo y la tierra se unen, a lo largo del ciclo anual del astro. Esta trayectoria, en la que los equinoccios y los solsticios marcan el orden del movimiento solar, determina tanto los cuatro sectores terrestres como las cuatro estaciones, uniéndose en la*

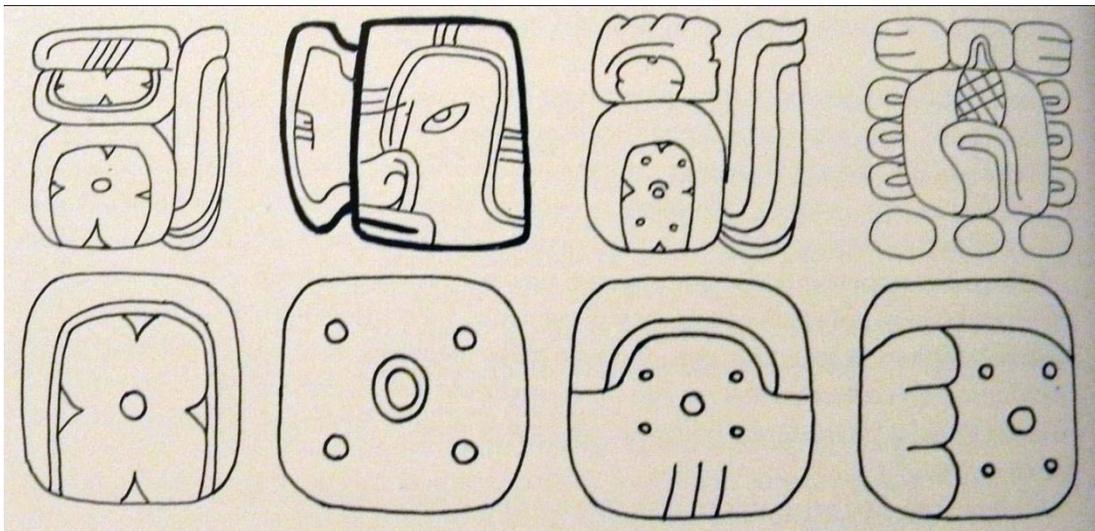
*cuadruplicidad el espacio y el tiempo. Pero los mayas pensaron que la cuadruplicidad abarca el cosmos íntegro, es decir, se proyecta al cielo y al inframundo, por lo que en sus conceptos cosmológicos hallamos tres símbolos geométricos fundamentales: la cruz, el cuadrado y la pirámide....(2).*

Dentro de este signo no sólo evoca cuestiones de tiempo y espacio. Tenemos a los cuatro elementos naturales que rigen la materia y la energía del cosmos: tierra, fuego, agua, viento; y que en su representación simbólica cromática se pueden identificar con blanco, rojo, amarillo y negro respectivamente. Al igual que los cuatro puntos cardinales: norte, sur, este y oeste. Cuatro elementos que forman una nivelación de energías. De allí que esta concepción cuatripartita genere lo que son las cuatro formas de naturaleza humana: procreación, juventud, vejez y muerte; estos conceptos del desarrollo de la vida de un ser humano se conceptualizan en formas deideáticas de significación.

Este vocablo kinh, con las connotaciones anteriormente descritas ha tenido presencia desde antes de los tiempos de la conquista, y aún se usa en el léxico de grupos indígenas apartados en zonas de Yucatán, Guatemala y Honduras. Kinh mantiene distintas variaciones glíficas y en sus distintas representaciones la más usual es la forma de “flor de cuatro pétalos”, establecida por especialistas en el tema como Eric Thompson y López Portilla. Esta “flor de cuatro pétalos” es una de las cuatro más usadas en los glifos de uso no calendárico, apareciendo sola o con distintos afijos. Estos glifos en sus variaciones gráficas aparecen en los Códices de Madrid y de Dresde, y en estelas y monumentos clásicos del Petén, Campeche, Chiapas, Quirigua y Copán. Se encuentra en múltiples inscripciones de contenido calendárico desde la época clásica. El símbolo kinh se relaciona con otros símbolos de contenido religioso, mitológico o ceremonial. No puede expresarse su duración, ya que al ser una interpretación del sol, es la suma de todos los posibles ciclos de éste en cuanto a su tiempo en que nace y muere infinitamente en el horizonte.

No puede expresarse su duración, ya que al ser una interpretación del sol, es la suma de todos los posibles ciclos de éste en cuanto a su tiempo en que nace y muere infinitamente en el horizonte.

En la escritura logográfica o fonética de los mayas, aunque cada significado puede escribirse como formas normales, variantes de cabeza y variantes de cuerpo completo, el signo kin podía significar el dios solar, el día y por derivación semántica el número cuatro, inclusive el símbolo de cero está íntimamente ligado a la forma del *Quinconce* o flor de los cuatro pétalos.(3) (Ayala Falcón, p.228).



**Fig.1.-Glifos de los puntos cardinales y glifos del *Quinconce***

Entendiendo al número cuatro como los rumbos o direcciones del cosmos donde se desplazan las energías creadoras y al número cero como concepto de totalidad, lleno, complemento y no de vacío como se sugiere en otras culturas e ideologías. Tenemos así que 0 y 4 forman un todo en su relación conceptual. Por un lado esta lo absoluto, la complementación de un ciclo, de una cifra abstracta; y por el otro tenemos un desplazamiento de energías indivisibles y complementarias unas con otras y que no pueden existir separadas. Cero y cuatro son el inicio y el fin, como el alfa y el omega, de la mayarí de las cifras calendáricas mayas (52, 260, 360) y de la creación de la mayoría de las formas geométricas. El círculo como símbolo del cero y el cuadrado como símbolo del cuatro. Son, por inherencia y multiplicación matemática y geométrica mutuamente adherentes. Tenemos a la

tétrada de los griegos, la cual es una forma en la que se entrelazan un círculo y un cuadrado y de la que se extraen los demás poliedros regulares. Del círculo y del cuadrado, es decir, del cero y del cuatro, podemos extraer números y formas.

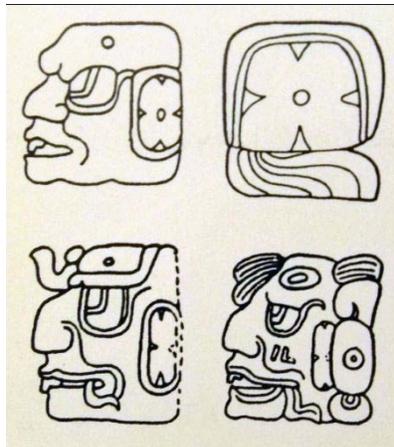


Fig 2.-Glifos de kin y variantes de cabeza del número 4.

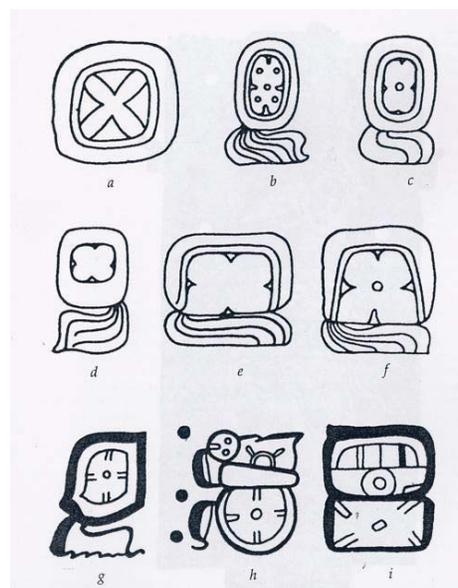


Fig.3.- Distintas formas gráficas del signo *Kinh*.

La flor de cuatro pétalos en las inscripciones y en los códices.

Más allá de sus connotaciones de índole temporal y espacial, está hondamente ligado y enraizado a la mitología y al pensamiento religioso. Siendo una de sus características representado como el dios solar *Kinich Ahau* que se traduce como “*El señor del ojo o del rostro solar*”. En la cosmogonía maya de la creación, el nombre de *Kinich Ajaw* ó *Hunab Kuh* (es irrepresentable como imagen) simboliza el principio creador de todo cuanto existe en el universo, generador dual, como en

la cosmogonía azteca es el dios Ometecochtli. Hunab Kuh es la Ceiba verde primigenia, el creador de todo cuanto existe en el cosmos, el árbol sagrado del cual surgen los cuatro puntos que sostenían el mundo. En los libros del Popol vuh la creación del cosmos se da primero por la división de lo supraterráneo e inframundo, originando en el plano terrestre cuatro rumbos o direcciones en los que se confluían fuerzas antagónicas formando así un equilibrio *“Habiéndose echado las líneas y paralelas del cielo y de la tierra, se dio fin perfecto a todo, dividiéndolo en paralelos y climas. Todo puesto en orden quedó cuadrado repartido en cuatro partes como si con una cuerda se hubiera todo medido, formando cuatro esquinas y cuatro lados.”*(4)

En el *Chilam Balam* estas cuatro esquinas o cuatro lados son llamados los Bacabés y tienen las siguientes características: Bacabé 1 en el norte de color blanco, Bacabé 2 en el poniente de color negro, Bacabé 3 al occidente de color rojo, Bacabé 4 al sur de color amarillo, originándose de estos las Ceibas Sagradas, en una de ellas Bolintukú se encontraban los 9 Señores de la noche y en la otra, llamada Oxlahumtiku prevalecían los 13 Señores del Supramundo.

*Con ocasión de las profecías de un katún 11-Ahau, incluidas en ese libro tardío de los mayas yucatecos, volvemos a encontrar los elementos centrales de la antigua imagen del mundo y la simbología que nos es ya conocida, presente ahora en la dramática descripción de la lucha entre las trece deidades celestes y las nueve del mundo inferior.*

*La carga del katún ha provocado un cataclismo en el que se ven envueltos los tres planos del universo. Al final las ceibas primigenias renacen por los cinco rumbos de la tierra como señal y memoria del choque violento de las fuerzas divinas que destruyen y vuelven a crear el universo a través de los “soles”, que son también ciclos de tiempo:*

*En el 11-Ahau  
es cuando salió Ah mucen cab  
a poner vendas en los ojos  
de Oxlahun ti ku  
Trece-deidad...*

*Con las vendas de su rostro  
terminó el amanecer para ellos  
y no supieron ya lo que vendría.  
Cuando fue apresado  
Oxlahun ti ku,  
Trece-deidad  
por obra de Bolón ti ku,  
Nueve-deidad;  
entonces será  
cuando bajen cuerdas y fuego  
y piedra y palo  
y sea el golpear con palo y piedra,  
cuando sea apresado  
Oxlahun ti ku,  
Trece-deidad.(5)*

De estos Bacabes surgen trece niveles hacia el cielo o supramundo y nueve niveles que descienden bajo el suelo o inframundo. Los trece niveles como ya se comentó son los Oxlahumtikú, son representaciones múltiples y variables de cada uno de los 4 dioses que mantienen en equilibrio el cosmos. Un mismo dios tiene varias facetas de cambios y se ven como una entidad individual o multifacética. “Los antiguos mayas concebían algunas de sus deidades no sólo como una entidad individual sino como un ser de carácter complejo y múltiple...Lo mismo pasaba con los Oxlahuntikú, o trece dioses del mundo superior, que eran considerados como una sola deidad y al mismo tiempo como trece dioses separados...”(6)

Si colocamos estos conceptos en un plano gráfico obtenemos un cuadrado perfecto con trece subdivisiones en cuatro sentidos distintos: norte, sur, este y oeste. Trece representaciones o cambios cíclicos tienen cada uno, y en la unión de estas cualidades obtenemos la cifra total de 52, el cual multiplicado por cinco veces (Cuatro Bacabes y 1 Ceiba sagrada) nos da el resultado de 260, que es el

número total de días del *tzolkin* o calendario maya, estos números los vemos el *tonalamatl*, calendario de los aztecas, “Pareciera que sobre una rueda calendárica de 260 días impregnada con las fuerzas divinas se deslizara otra más grande de 365 días. Estas dos ruedas se juntaban después de 52 años, es decir, se acababa entonces toda la posible combinación de los días del ciclo solar con los del *tonalamatl*. Ese momento se llamaba *toximolpilla*, “se atan nuestros años”.”(7)

---

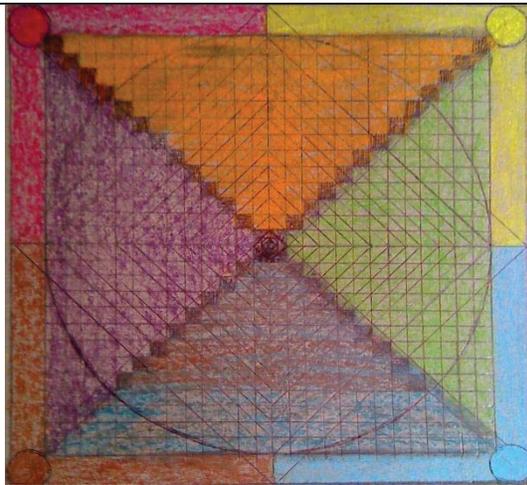
Tomando como base los parámetros numéricos anteriormente descritos, que así mismo son retomados de la mitología maya, y siguiendo con esta línea de procedimiento, estableceremos una secuencia de conteo, que es primordial para las danzas sagradas en el fin de cada ciclo de años.

“Y lo que pudiera considerarse como una exposición del sistema de correlación entre tiempo y espacio, especie de comentario a “las ruedas de los *Katunes* “, nos la da el más tardío texto de *Ixil*, recogido por D. Juan Pío Pérez. Por una parte, se ofrece en él una ilustración de “los asientos y cargas de los años” (*ah cuch haab*): los años *Kan* hacia *Lakin* (el oriente); los años *Muluc* hacia *Xaman* (el norte) los *Ix* hacia *Chikin* (el poniente) y los *Cauac* hacia *Nohol* (el sur). El comentario dice entre otras cosas:

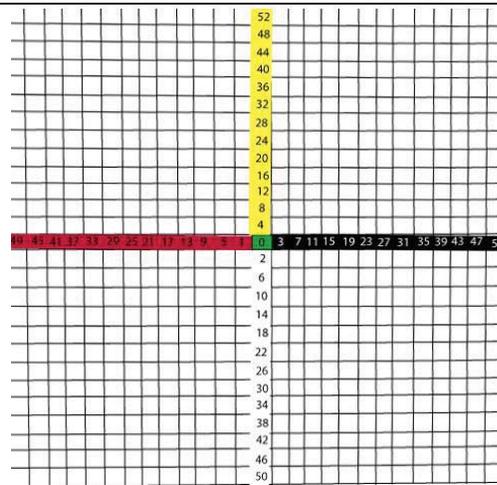
Cuando se le da la vuelta  
a los cuatro ángulos,  
oriente, norte, poniente, sur,  
se dice *1-Katún*.  
Lo mismo se dice  
cuando empieza el *1-Cauac*  
y pasa cada uno de los años...”(8)

Se comienza a contar en este plano cuatripartita de la visión del origen del mundo de la siguiente manera: a partir del 0 ó principio de la Ceiba verde Primigenia, después a la izquierda o poniente, después el sur o abajo, sigue oriente o

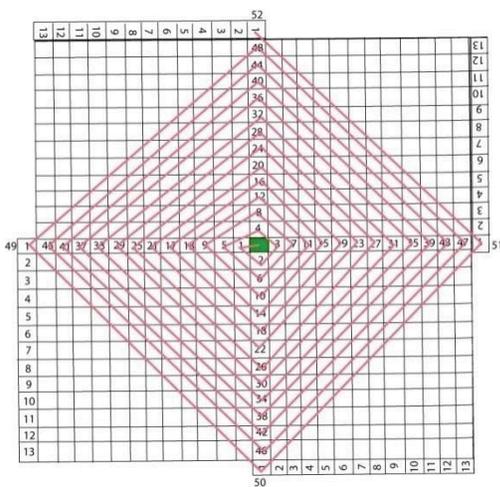
derecha, y por último norte o arriba, y así sucesivamente hasta el infinito. El resultado es una forma elíptica en forma de cuadrado perfecto o rombo armónico que sigue un patrón de desdoblamiento hacia le exterior (Figuras 4-8), esta forma resultante es parecida a la vista de pájaro de la Pirámide de Chichen Itzá.



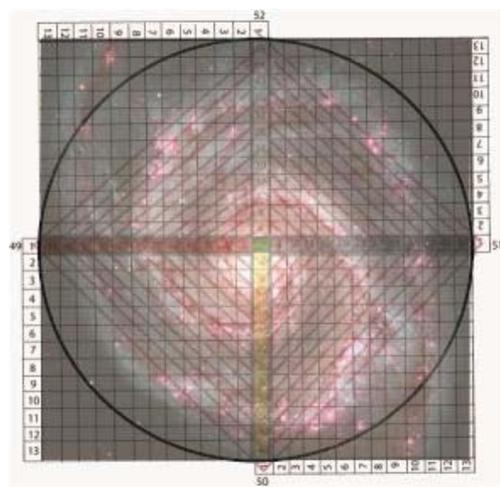
**FIG.4-REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA DE LOS CUATRO BACABES Y LA CEIBA SAGRADA.**



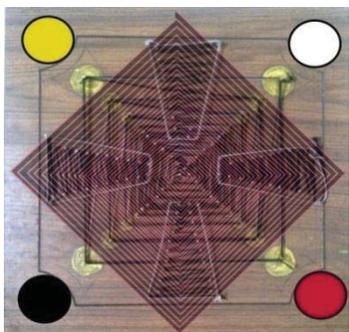
**FIG.5- LAS CUTRO DIRECCIONES DEL COSMOS Y EL SIMBOLISMO CROMÁTICO**



**FIG.6-REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL DESDOBLAMIENTO DEL TIEMPO EN RELACIÓN CON LA VISIÓN CUATRIpartita DEL COSMOS.**



**FIG.7-RELACION GEOMÉTRICA DEL CONCEPTO KINH Y SU DESDOBLAMIENTO SINCRÓNICO CON UNA GALAXIA ELÍPTICA.**



**FIG.8-REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL DESDOBLAMIENTO DEL TIEMPO EN RELACIÓN CON LAS DIRECCIONES CROMÁTICAS DEL COSMOS.**

Jhon R. Sosa en su estudio sobre “Las cuatro esquinas del mundo”, en una comunidad yacateca donde todavía prevalecen los rasgos de una cultura que prevalece a pesar de la conquista y la discriminación, diagnostica la diferenciación entre puntos cardinales y los lados de un mundo estructurado de forma cuadrada y su orientación en cuanto a direcciones geográficas. “Este mundo que los mayas llaman u yóo’kol káab’, es descrito por el pueblo en general de forma cuadrada, con sus cuatro esquinas o Kan tu’uk’, correspondientes a lo que podríamos llamar puntos intercardinales. Lo más importante es que la orientación esta basada en las regiones del horizonte donde se observan las salidas y puestas del sol: por esta razón, una diferencia fundamental entre las direcciones mayas de lak’in, saman, cik’in y hohol es que no son puntos cardinales sino los lados de un mundo concebido en forma cuadrilátera” y en su análisis continúa explicando estas connotaciones donde se integra de nuevo el concepto kinh: “Que el sol sea el determinante de las direcciones se aprecia también en los nombres lak’in y cik’in que incluyen una contracción de la palabra k’in, que quiere decir “sol”, “día”, “tiempo”. Nótese también que este concepto esta unificado a casi todas las estructuras fonético-gramaticales que tienen relación con el sol, en sentido físico, o el sol en sentido metafísico o espiritual, como por ejemplo cuando se evoca a la madrugada se dice: ha’ac káab k’in “el sol excava la tierra”.(9)

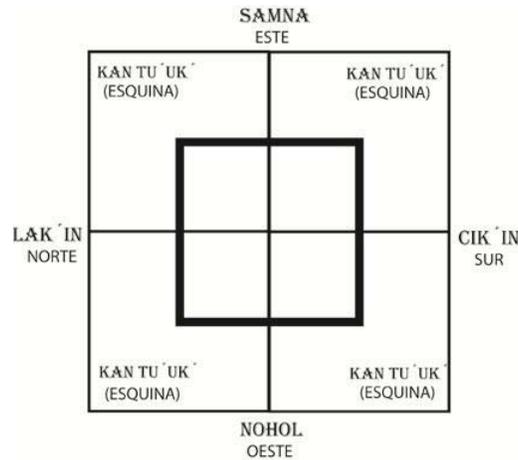
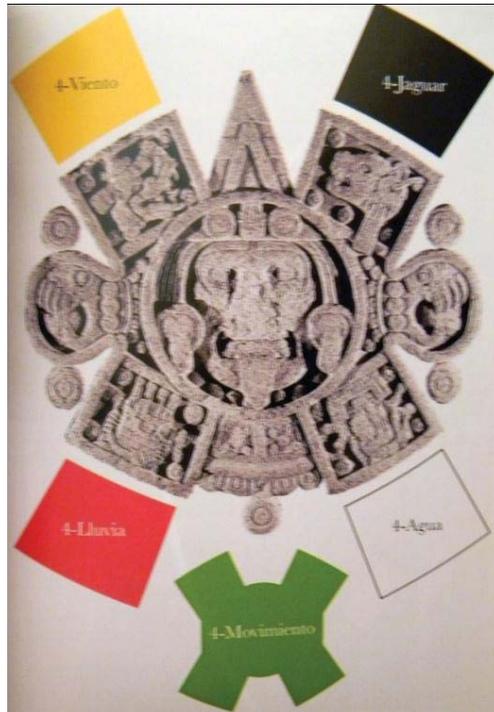


Fig. 9.-Los lados del mundo.

Pero no sólo en la filosofía maya encontramos el concepto cuatripartita del cosmos, su estructura de los niveles del cielo y del inframundo. Paul Westheim señala que los dioses, los colores, los animales, los días y los hombres están agrupados y pertenecen desde su nacimiento a una de las cuatro regiones del mundo. El mismo Sahagún hace una descripción acerca de las regiones del cosmos en el dibujo de “las cinco regiones del universo” que se encuentra plasmado en el Códice Féyervary –Mayer y dice que “el fuego y el cielo se consideran el padre, y la tierra, que es fecunda por los rayos, “las flechas” del sol, como la madre. Tezcatlipoca, Quetzalcoatl, Xipe Totec y Huitzilopochtli rigen los cuatro puntos cardinales; la quinta región del mundo, el centro, el arriba y el abajo, pertenece al dios del fuego, al “dios del cerca y del junto”(10)

Los dioses rigen los cuatro rumbos del cosmos, su energía, su fuerza esta simbolizada por colores en la naturaleza de las obras de medición del tiempo, de manera insostenible por elementos que la componen, podemos señalar que esta unicidad de criterios entre las diferentes culturas de Mesoamérica la encontramos de nueva cuenta en el centro de la “Piedra del Sol”, donde Alfredo López Austin desglosa las diferentes características simbólicas de esta. Lo forma en general el

nombre del Qunito Sol, Nahui ollin (cuatro-movimiento); pero cada uno de los cuadrantes tiene el nombre de los soles cósmicos anteriores: 4-viento(amarillo, sur), 4-jaguar(negro, norte), 4-lluvia(rojo, este), 4-agua( blanco, oeste), 4-movimiento(verde, centro). (11)



**Fig. 10.-Centro de la Piedra del Sol.**

La extensión de un círculo es una línea continua en el desplazamiento de esta hacia el exterior, desplegándose, extendiéndose. La división de sus partes es igual a los poliedros regulares o figuras geométricas perfectas. Sus partes son guals entre sí, están divididas pero al unirse crean una estructura perfecta, sólida, exacta. En la metáfora del círculo con relación al hombre taoísta donde “tiene 360 articulaciones que corresponden a los 360 grados celestes, para captar esas relaciones dinámicas y fluidas entre un cuerpo singular y todos los flujos naturales y tecnológicos del universo que nos atraviesan con su energía”(12), nos remite a la integración del ser humano con el cosmos, no por casualidad, sino por una

fuerza dinámica que lo integra con él a través de una forma total e integra que en múltiples culturas es representada y significada por el círculo.



**Fig. 11.-Vista aérea de la Bighorn Medicine Wheel, Wyoming. (1200 d. c.)**

Se halla en una montaña, de tal forma que el horizonte que abarca es de 360°; consiste en un círculo de piedras en cuyo centro convergen 28 radios, que dividen el espacio celeste en 28 porciones, el número de los días de la Luna.

Alfredo López Austin señala que el círculo es “lo primario, lo femenino”, si lo conjuntamos con el cuadrado que es su oponente lo secundario, lo masculino, encontraremos todas las formas geométricas posibles. El círculo es el ciclo y el cuadrado la totalidad, ambas perviven en ese mundo abstracto de los números y las formas para estructurar elementos y formas que van desde las representaciones y significaciones gráficas hasta las estructuras arquitectónicas más complejas.

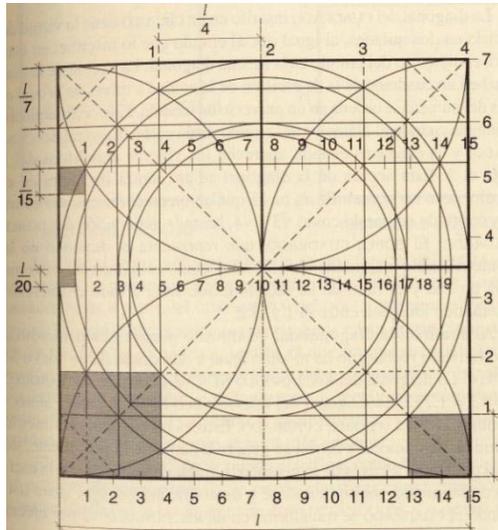


Fig. 12.-Relaciones Geométricas entre el círculo y el cuadrado y sus distintas proporciones.

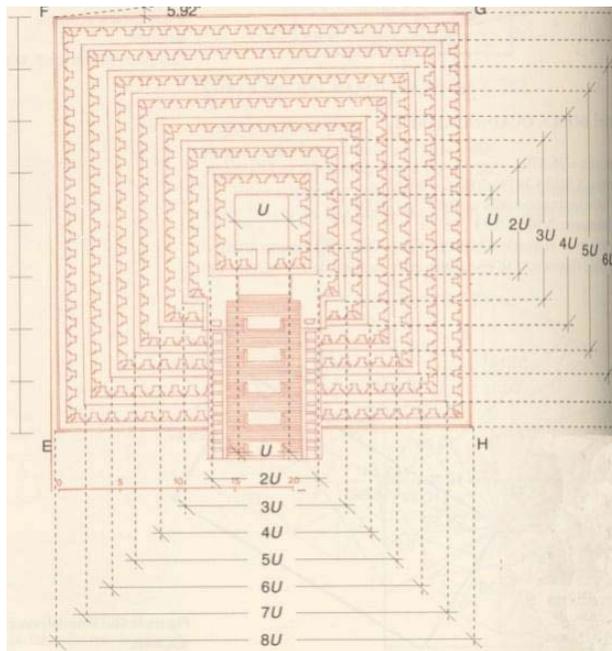
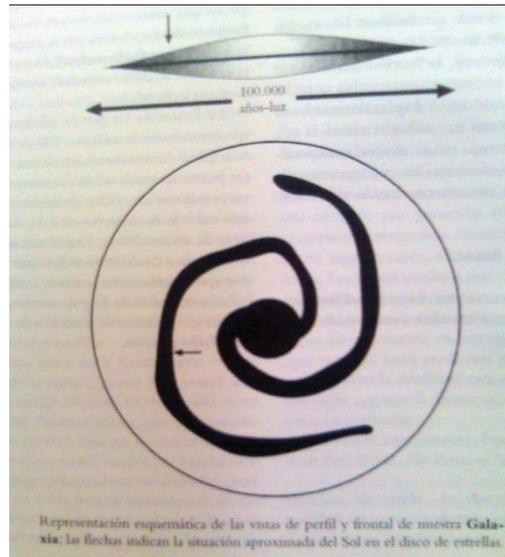


Fig. 13.-Análisis geométrico de la estructura de la pirámide de Tajín, Veracruz.

El tiempo es así mismo un despliegue de estas partes en igualdad de cantidades de donde provienen y se desplazan otras. Así de 10 minutos Hay minutos donde

se anteceden segundos, después milésimas de segundos, y así sucesivamente hacia el exterior y hacia el interior. Simultáneamente en ritmos convertidos en ciclos. Así, en las formas geométricas tenemos desplazamientos de este tipo pero con los sistemas de medidas matéricas como centímetros, milímetros, etc. En el cosmos la estructura plasmática funciona de idéntica índole. La forma de las galaxias en espiral, representan la forma del *kinh*. Las galaxias en elipses son igual a esta forma. Si observamos con atención se origina de un punto y se desplaza de forma gradual hacia el infinito. Y dentro de este punto surgen otros mundos, que de igual forma se desplazan hacia el exterior y el interior estableciendo similitudes de medición.



**Fig. 14.-Representación formal esquemática de las vistas de perfil y frontal de nuestra Galaxia, las flechas indican la situación aproximada del Sol en el disco de estrellas.**



Fig. 14.. Galaxia Elíptica



Fig. 15. Galaxia Activa

### 1.1.1.- KINH Y LA RELACIÓN CON LA DEIDAD SOLAR.

El dios solar Itzamná es a su vez una derivación tanto lingüística como mitológica de Kinich Ahau, el que da la energía, la luz. Viejo y sabio, este es una representación zoomorfa del signo kinh, una simbolización solar. El sol principio generador de todo cuanto existe sobre la tierra determina las épocas de cosecha y de sequía. Representado en los códices con aspecto de viejo, sentado sobre su trono y disponiendo el destino de la humanidad. "...el gran Itzamná, hijo de Hunab Ku, se destacaba a la cabeza del panteón maya. En los códices, Itzamná aparece representado como un viejo de mandíbulas sin dientes y carrillos hundidos. Su nombre tiene dos jeroglíficos, el primero, que puede ser una representación convencional de su cabeza, y el segundo que contiene como elemento principal el signo del día Ahau. Este signo de día, significaba, "rey, emperador, monarca, príncipe o gran señor"; de manera que el segundo de los jeroglíficos del nombre de Itzamná declara su posición como jefe del panteón maya. Era el patrono del día Ahau, el último y más importante de los 20 días mayas... Se dice de Itzamná fue el primer sacerdote, el inventor de la escritura y de los libros..."<sup>13</sup>

En la simbología del periodo clásico, Kinh era representado como un personaje saliendo de las fauces de un ofidio, simbolizando con esto, el surgimiento del sol a través del caos cósmico. (Figs. 16 y 17).



**Fig. 16.**



**Fig. 17**

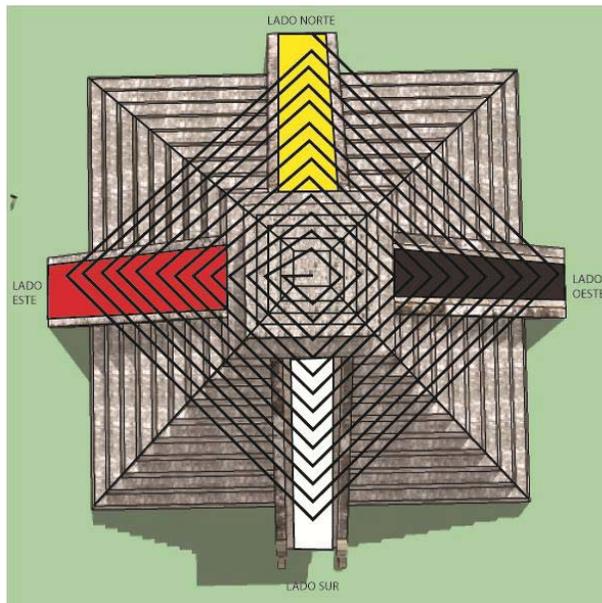
**Fig. 7.-** Tubo cilíndrico de barro policromado con el rostro de kinh que sale de las fauces del monstruo terrestre. Procede del Templo de la Cruz, Palenque, Chiapas. Museo Nacional de Antropología, México.

**Fig. 8.-** Deidad con el glifo del sol en la frente saliendo de las fauces de un ofidio, Copán.

A mi parecer el concepto de kinh se desarrollo a tal grado que se instauró en formas arquitectónicas importantes para la celebración de ritos en ofrenda a las deidades más trascendentes. Desde luego que estos sitios de poder requerían ser de influencia masiva para sus seguidores y lograr así el contacto directo con la deidad solar. Estos sitios ceremoniales eran recreaciones o amplificaciones sistemáticas de un concepto que evolucionó y se instauró como una forma de religión. *En esos espacios ceremoniales se produce una concentración de energías sagradas, por lo que sus centros desde los cuales el hombre puede influir sobre el cosmos íntegro, convocando a los dioses mediante los ritos, los cuáles aseguran su presencia en ese lugar. Además, por magia simpatética, el lugar sagrado se recrea como una imagen reducida y concentrada del mundo, como un microcosmos. Los ámbitos ceremoniales son así axis mundi y reproducciones del cosmos, al mismo tiempo que réplicas de los lugares primigenios donde se llevó a cabo la creación del mundo...*<sup>14</sup>



**Fig. 18-** Vsita aérea de la pirámide de Chichen Itzá. Foto: ARTHUS-BERTRAND, Yann.



**Fig. 19.-** Vsita aérea de la pirámide de Chichen Itzá y la interpretación gráfica y cromática del concepto kin. (365 escalones, 4 escalinatas x 13 niveles= 52)

### 1.2.-EL ORIGEN DE LAS 4 DEIDADES REGENTES.

Dentro de la historia de los dioses mayas, existe un panteón bastante numeroso en el cuál la variedad de representaciones de sus dioses es muy amplia, por lo tanto, este trabajo se enfoca a lo que se propone fueron las primeras evocaciones hacia estos seres mágicos, principalmente en cuatro representaciones de dioses que por sus rasgos significativos engloban elementos de todo el panteón maya. Es, sin embargo, una interpretación de las cuatro energías o elementos principales

para la creación de una serie de propuestas plásticas que están direccionadas hacia una obra gráfica lúdica. Tomamos como ejemplo el caso de Chaac, el dios de la lluvia, el cuál fue una aportación de los mexicas de su periodo de expansión comercial y política, este dios es caracterizado por un dios de aspecto juvenil y portador de una especie de máscara de nariz larga y colmillos que asoman por las fauces. Este dios bien pudiese ser una faceta del dios del maíz, Yum Kaax, en su aspecto destructivo. Este concepto se deduce debido a el paso del monoteísmo al politeísmo extendido se debió a la transformación de una sociedad nómada a una sociedad más compleja y jerarquizada. *Sólo en el progreso hacia el politeísmo se alcanza esto “otro”: la conciencia religiosa experimenta ahora una disgregación, una diferenciación, una “alteración” de la cual la pluralidad de dioses sólo es la expresión plástico-objetiva. 15*

Considero, que al inicio sólo se representaban a cuatro dioses principales debido a las características físicas, filosóficas y espirituales de estos, y que estos cuatro elementos eran indisolubles, siempre tienen que estar en permanente encuentro para el equilibrio del cosmos. Estos dioses son los creadores, los que sostienen los rumbos del mundo, y que están sentados sobre el gran lagarto, la madre tierra. La visión cuatripartita del mundo, según la cosmovisión de los antiguos prehispánicos. En la unión de estas cuatro fuerzas el mundo se mantiene en equilibrio constante, sin alguno de ellos, vendría el caos y la destrucción total. Regresaríamos al primer estado de Hunab Kuh, al hoyo negro. A la nada absoluta. Los cuatro dioses que dieron origen a todo lo demás que hay en el cosmos, en la tierra. Kinich Ajaw ó Hunab Kuh creó a las cuatro deidades que determinarían el curso de la vida de los hombres y la naturaleza: Itzamna (dios del sol), Ixchel (diosa de la luna), Yum Kaax (dios del maíz), Ah Puch (dios de la muerte). Estas deidades hay que entenderlas como símbolos de creación de todo cuanto hay sobre la tierra.

### *1.2.1.-El dios solar Itzamná*

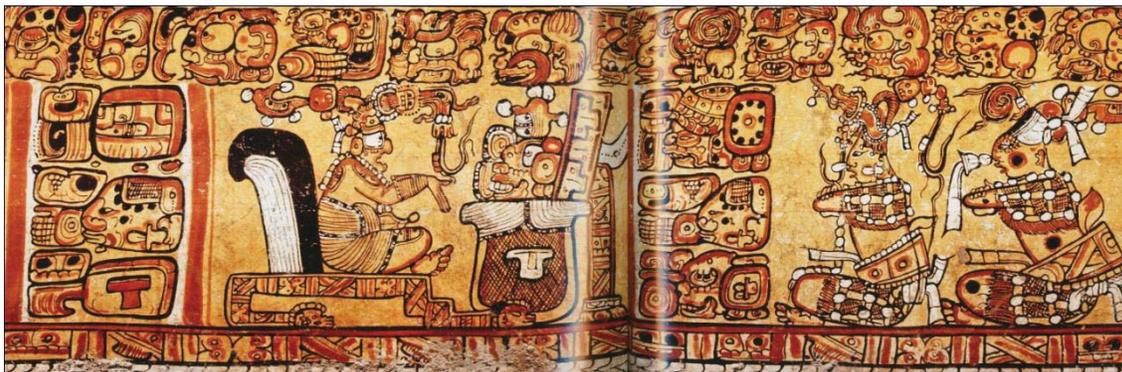
Es a su vez una derivación tanto lingüística como mitológica de Kinich Ahau, el que da la energía, la luz. Viejo y sabio, este es una representación zoomorfa del signo kinh, una simbolización solar. El sol principio generador de todo cuanto

existe sobre la tierra determina las épocas de cosecha y de sequía. Representado en los códices con aspecto de viejo, sentado sobre su trono y disponiendo el destino de la humanidad. *“...el gran Itzamná, hijo de Hunab Ku, se destacaba a la cabeza del panteón maya. En los códices, Itzamná aparece representado como un viejo de mandíbulas sin dientes y carrillos hundidos. Su nombre tiene dos jeroglíficos, el primero, que puede ser una representación convencional de su cabeza, y el segundo que contiene como elemento principal el signo del día Ahau. Este signo de día, significaba, “rey, emperador, monarca, príncipe o gran señor”; de manera que el segundo de los jeroglíficos del nombre de Itzamná declara su posición como jefe del panteón maya. Era el patrono del día Ahau, el último y más importante de los 20 días mayas...Se dice de Itzamná fue el primer sacerdote, el inventor de la escritura y de los libros...”*<sup>16</sup> En la simbología del periodo clásico, K'ih era representado como un personaje saliendo de las fauces de un ofidio, simbolizando con esto, el surgimiento del sol a través del caos cósmico.

En la mayoría de la pintura mayense se estructuran las composiciones a raíz de una lectura horizontal de izquierda a derecha. A pesar de las dimensiones pequeñas de esta gran pintura. Observamos una gran calidad en el trazo y un control del lenguaje caligráfico excepcional, ya que, existe una gran cantidad de información mitológica. El dominio del pincel es notorio. Línea objetual que define a la forma en unos cuantos trazos. Fondo de color tierra. Composición central que mantienen una estabilidad formal de sus elementos a diferencia de donde las formas caligráficas rodean a las figuras centrales que le confieren a la imagen un dinamismo de ondulaciones lineales en contraste con las líneas verticales, horizontales y oblicuas de la parte baja de la composición. Esta escena pictórica narra el encuentro de los Gemelos Divinos con los señores del inframundo, el dios Itzamna (izquierda) sentado en su trono mantiene un dialogo abierto con Hunapú y Xbalanqué protagonistas del relato del *Popol Vuh*, quienes pacientemente escuchan la voz del dios. En la inscripción superior nos proporciona estos datos, además de afirmar que el vaso era utilizado para beber cacao, es decir, un recipiente ritual del que bebían los sacerdotes.

## “ITZAMNÁ”.DIOS PRINCIPAL DEL PANTEÓN MAYA. (DIOS D)

---



**Fig. 20.-** Dios Itzamná en una pintura de cerámica del Periodo Clásico  
(Museum of Fine Arts, Boston).

---

### 1.2.2.-La diosa lunar Ix Chel.

El caos y la esperanza, la procreación y el amor, el sexo. La luna es también una materia energética cuya capacidad de influencia en los seres es importante, recordemos el fenómeno de atracción que ejerce sobre el mar. “...figura de una vieja airada en la destrucción del mundo por el diluvio (página 74 del Códice de Dresde)...aparece también como la personificación del agua como elemento de destrucción, de las inundaciones y torrentes de lluvia. Se la representa generalmente por símbolos de muerte y destrucción, con una serpiente retorciéndose sobre su cabeza y huesos cruzados bordados en su falda...Era consorte de Itzamná, Señor del Cielo, y mientras su marido se muestra algunas veces como el dios sol, ella parece haber sido la diosa luna. Era también la patrona de la preñez y la inventora del arte de tejer.”<sup>17</sup>

Más allá de la conceptualización maternal del Diosa Lunar ó Diosa O de los mayas del periodo clásico, es también la propiciadora de grandes cataclismos y destrucción de civilizaciones. En esta imagen se pueden apreciar un gran contenido de elementos simbólicos. El Dios de la Guerra pintado de negro coloca una especie de lanzas ó báculos sagrados mientras el Ave Moán en colores ocres, asociada con la destrucción, posa sobre su cabeza. De la parte arriba el dragón celestial vomita un río de agua en formas onduladas en color azul sobre la tierra, mientras la Diosa Lunar en tonalidades amarillos y negros, emerge de una

atmósfera rojisa, posiblemente asociada a la sangre, y vierte un cántaro de agua. En la parte superior, un tanto ilegible, se afirma del cataclismo cíclico por medio del diluvio.

“IX-CHEL”.DIOSA LUNAR (DIOSA I)



**Fig. 21.-**Página 74 del *Códice de Dresde*. Dresde, Alemania. Se representa uno de los diluvios que acabaron con las distintas eras cósmicas. El agua que cae desde las fauces y el cuerpo del dragón celeste y de un cántaro que vacía, airada, la Diosa Lunar.

*1.2.3.-El dios sustento Yum Kaax.*

Joven y atlético, el que interfiere ante los hombres para su existencia, es la lluvia que riega las plantas y la tormenta que sepulta ciudades enteras, es el creador del maíz, alimento de los pueblos, dador de la fuerza. El maíz es el alimento base de todas las sociedades mesoamericanas cuyos beneficios para el organismo son trascendentales. “Se le representa siempre como un joven y algunas veces con una mazorca de maíz como ornamento de la cabeza. En algunas ocasiones se ve esta mazorca brotando del jeroglífico del día Kan, que es el propio símbolo del

maíz en los códices... De todos los dioses representados en los códices, esta deidad ofrece el mayor grado de deformación de la cabeza.

El jeroglífico de su nombre es su propia cabeza que se resuelve en su parte más alta en una mazorca de maíz muy estilizada y cubierta de hojas.”**18**

Dentro de la infinita variedad de creaciones rituales artísticas, en el universo plástico de los mayas, se puede apreciar esta imagen por su intenso efecto de dolor expresivo. Formas rojas que significan la sangre que el Dios del Maíz ofrece con una expresión de ofrecimiento con la mano derecha mientras su cuerpo se percibe pintado con el mismo líquido. La notable habilidad del pintor es evidente por la construcción de las formas con trazos seguros y continuos, sin titubeos en las líneas objetuales.



**Fig. 22.**-Detalle del vaso cilíndrico maya. El Dios del maíz sentado con la típica posición con las piernas cruzadas, mientras ofrece su propia sangre obtenida mediante un autosacrificio. (Foundation for the Advancement of Mesoamerican Studies Florida).



Fig. 23.- DIOS DEL MAIZ. (DIOS E).Copán, Siglo VII d.c.

#### 1.2.4.-El dios muerte Ah Puch.

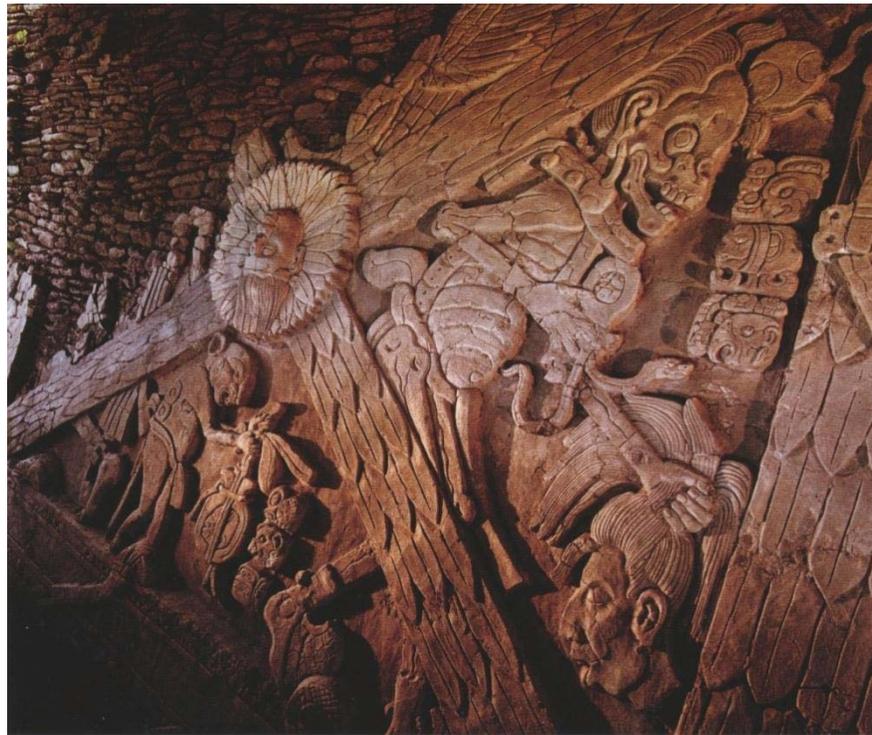
Transformación de todo ser vivo y de toda materia, no el fin, sino el cambio hacia otro estado matérico, físico, energético, mitad hombre, mitad Calavera, huesos putrefactos, sanguinolentos, la muerte, entendida no como una entidad de fin, de destrucción, sino de transformación física y energética. “Tiene por cabeza una calavera, muestra las costillas desnudas y proyecciones de la columna vertebral; si su cuerpo está cubierto de carne, ésta se ve hinchada y cubierta de círculos negros que sugieren la descomposición...ornamentos en forma de cascabeles. Estos aparecen algunas veces atados a sus cabellos o a fajas que le ciñen los antebrazos y piernas, pero más a menudo están prendidos de un collar en forma de golilla...tiene dos jeroglíficos de su nombre...El primero representa la cabeza de un cadáver con los ojos cerrados por la muerte, el segundo la cabeza del dios mismo, con la nariz truncada, mandíbulas descarnadas y como prefijo un cuchillo de pedernal para los sacrificios...deidad patrona del día Cimi que significa “muerte” en maya.”**19**

La concepción de la visión cuatripartita del cosmos se percibe en este bajo relieve en estuco. Aunque las otras dos partes han sido borradas por el tiempo, aun se mantienen en buenas condiciones las dos restantes. De composición central, una cabeza boca abajo surge de un círculo con formas puntiagudas, al parecer una

simbolización de los rayos solares, de los que se desprenden cuatro divisiones con el mismo tratamiento formal. La figura del dios de la muerte se hace evidente por los distintos elementos que le confieren a esta deidad: cabello, cascabeles, cuerpo esquelético, ojos desorbitados y el vientre abultado. En la parte derecha, manteniendo en su mano izquierda una cabeza decapitada sostenida por el cabello, signo de un rito de sangre de fertilización de la tierra, en la mano derecha una serpiente símbolo de energía.

**“AH PUCH”.DIOS DE LA MUERTE. (DIOS A)**

---



**Fig. 24.-**“Mural de las Cuatro Eras”. Toniná, Chiapas. Bajorrelieve en estuco. El Dios de la Muerte sostiene la cabeza de un cuerpo decapitado; otras cabezas se encuentran en los manojos de plumas que dividen las escenas.

### 1.3.- MITO, RITUAL Y FUNCION DE LA IMAGEN

*“...busqué un libro que me introdujera a este arte desde sus supuestos espirituales y creadores...Puesto que no existía aquel libro que buscaba, me decidí a escribirlo yo mismo, para mí y para todos los que están interesados en captar fenómenos artísticos desde sus fundamentos espirituales y psíquicos. Que para ello tendría yo que partir del mito, de la religión, de la concepción de la naturaleza y de la estructura social de los pueblos precolombinos...”*  
(WESTHEIM, 1950, P.16)

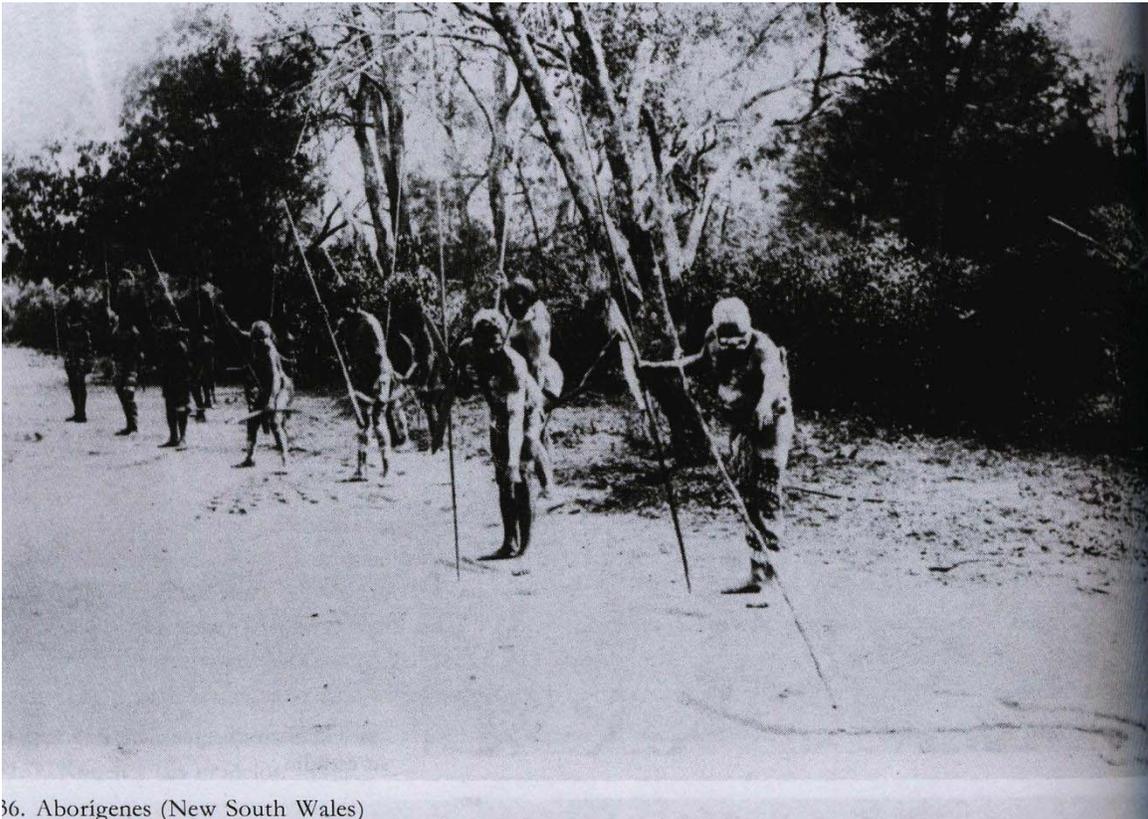
#### 1.3.1.- El mito cosmogónico, origen e importancia.

Joseph Campbell comenta que los seres humanos vivimos como salvajes, matándonos los unos a los otros, esto es debido a la ausencia de mitos. La ausencia de un centro, de un equilibrio en todos los sentidos en su estructura. Esto lo forma el mito, el mito que se está perdiendo. Los hombres del siglo XXI carecen de este sentido para encontrar su equilibrio, por eso buscan la creación de uno en particular, ser inmortales en el tiempo y en el espacio. En el mito se narran acontecimientos de donde debes estar agarrado.

Al comprender más acerca de los mitos, ritos y simbolismos propios de nuestra cultura se estará cultivando y fortaleciendo el espíritu crítico y nacionalista de nuestra estirpe. De otra manera, seguiremos por el mismo camino de sumisión y dominio neo-imperialista. Si enseñamos, difundimos y comunicamos con diferentes elementos de la imagen esta síntesis histórica y cultural, nos abriremos camino hacia otras dimensiones del orgullo patriótico, alegorías históricas y reconocimiento ancestral, sino que además le daremos más énfasis a las culturas que nos han legado su sabiduría.

Sugiero como posibilidad real la función del rito en la creación del concepto de génesis de una sociedad organizada, donde se derivan de allí distintas interpretaciones de la función del mito como catalizador de la cultura. El origen de la creación del cosmos maya, en este caso del concepto *kinh* (día, tiempo, sol), tiene sus raíces en la mitología, de etimología griega: *mythos* fábula, y *logos*

discurso; y se define además según la Real Academia de la Lengua Española como una *tradición alegórica que tiene por base un hecho real*, es decir, que más allá de lo fantasioso e imaginativo, el mito es un discurso, un relato de hechos que alguna vez sucedieron pero que de alguna manera se ha modificado, comunicado en determinado grupo social con el paso de las generaciones. De aquí que se desprende la importancia del mito como un tonificante espiritual para los miembros de una sociedad, una raíz profunda, que, se intenta cortar de tajo con los nuevos sistemas de educación básica en México, y que se mantiene en las aulas como un evento fantasioso e inexistente que forma parte del pasado. *En la relación de mito e historia es aquél siempre lo primario y está lo secundario y derivado. No es la historia de un pueblo la que determina su mitología sino al revés, es su mitología la que determina su historia; o más bien, no determina sino que ella misma es su destino, la suerte que le toca desde el comienzo.*<sup>20</sup>



36. Aborígenes (New South Wales)

**Fig. 25.-Aborígenes dibujando en la arena (New South Wales)**

K. Bolle, afirma que *para el historiador de las religiones, la palabra mito jamás significa “meramente mito”, “fábula”, o “historieta inventada” sino que: “mito es la palabra o el discurso que comunican validez y significación a una determinada tradición religiosa... centra toda la realidad de*

*la religión...en el simbolismo, el cual permite captar "la realidad última", "lo inexpresable", el "todo otro", etc., La capacidad simbólica del ser humano se expresa mediante cosas sagradas, acciones sagradas (culto) y palabras sagradas (mito).<sup>21</sup>*

Lluís Dutch comenta al respecto de cómo el hombre se comunica desde siempre y desde diferentes enfoques a través de esta función mítica *"el ser humano se expresa, al mismo tiempo y de forma inseparable, a través del "mythos" y del "logos", de la imagen y del concepto, de procesos imaginativos y de procesos abstractivos"<sup>22</sup>*

Y que para él es necesario este discurso para explicar el mundo, para reutilizarlo y reinterpretarlo como un diálogo móvil de sensaciones que a través del tiempo se va modificando para adquirir mayor fuerza, confrontando y comprobando teorías. Desechando unas y concientizando otras, pero siempre desde su carácter de desplazamiento conceptual simbólico. *Siempre y en todas partes, los mitos, mediante formas y fórmulas muy diversas, tienen relación con los aspectos más importantes de la vida del ser humano, pero, muy especialmente están relacionados con su "praxis de dominación de la contingencia". Por eso tan a menudo los mitos se presentan como polisémicos, contradictorios y susceptibles de ser interpretados de las maneras más diversas: el mito posee una naturaleza compleja, que responde a la inevitable complejidad y ambigüedad del ser humano. Por esta razón y por mucho que se intente, nunca puede ser liberado de la problemática inherente a la existencia humana y a la vida social. El mito llega a hacerse actual en todas las épocas y en todos los espacios, porque ha de ser incesantemente reinterpretado en función de las nuevas variables que surgen en los trayectos vitales de los individuos y de las colectividades."<sup>23</sup>*

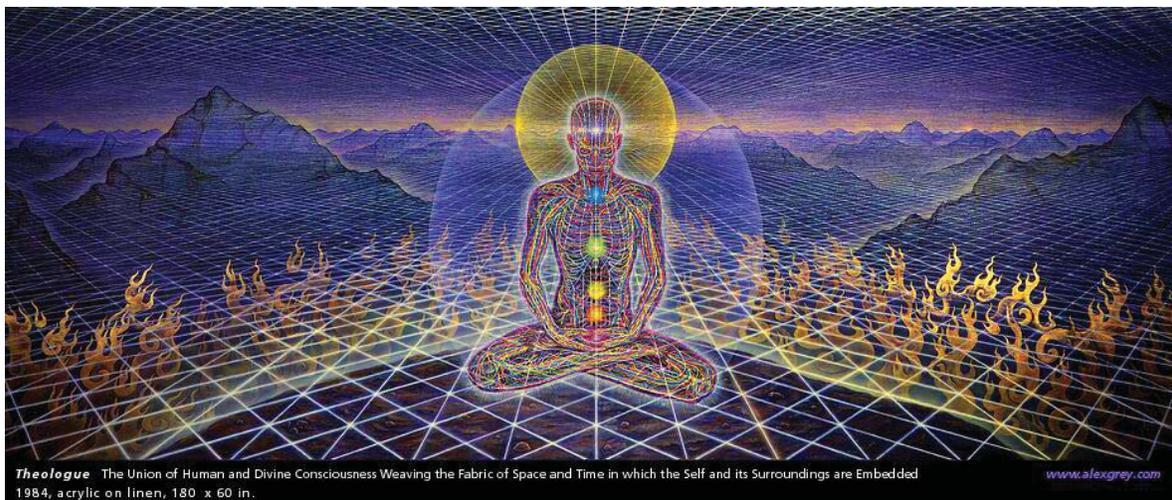


17. Beuys en la playa de Diani

**Fig.26.-Joseph Beuys dibujando en la arena**

En esta dicotomía del *discurso* de la *fábula* o del concepto de la imagen, es cuando adquiere el mito una representación formal o una significación material en base a la imagen. *Las imágenes del mito esconden e implican un conocimiento racional que la reflexión debe extraer y mostrar como su verdadero embrión.*<sup>24</sup>

El mito adquiere una función de un ser estable e inmutable por su calidad de imagen pictórica o gráfica. Construye un estado inalterable de comunicador social sin necesidad del lenguaje verbal. Es aquí donde los íconos míticos abstractos tomaban liderazgo en su desprendimiento del material con que se construyeron y recorren la vía del ser como la manifestación recurrente y materializada del concepto. *“Al igual que a las palabras, a las imágenes se les ha atribuido desde cualidades mágicas y religiosas hasta la capacidad de fungir como instrumentos infalibles del conocimiento. En pleno movimiento iconoclasta (siglo VIII), Teodoro Estudita era consciente de la naturaleza física de los íconos cuando afirmaba que, si al ver una de estas imágenes no se tomaba en cuenta su semejanza con el arquetipo (“Cristo”, “Dios”), entonces éstas deberían ser llamadas “madera”, “colores”, “oro” o con cualquier otro nombre según los materiales empleados. Sólo cuando se atendía a su relación con el arquetipo, dejaban de ser madera, colores, etc. Y se convertían en Cristo o Dios. Teodoro Estudita percibía que la materialidad de la imagen es inmediata, no su valor representativo y menos aun su carácter inmaterial o imaginario.”*<sup>25</sup>



**Fig.27.- Título: “THEOLOGUE” Alex Grey, 1984, Acrílico sobre lienzo, 180 x 60 In.**

### 1.3.2.- El chamán y su función.

Dentro de esta complejidad que rodea al fenómeno del mito, existe un factor humano que es imprescindible en la búsqueda del contacto y la creación de las deidades, este es el chamán. Este personaje es el encargado de traducir los mensajes, de aclarar las dudas existenciales, de solventar las debilidades humanas, de ser el mensajero y el traductor del contacto con la actividad supra terrenal, en general, de la comunicación con las deidades, de transmitir el mito por medio del éxtasis a través del lenguaje verbal o plástico. En medio de esta gran incógnita que es el origen del cosmos, y que está presente en todos los tiempos y en todas las edades, es responsabilidad del chamán el viajar de un *mundo* a *otro* o de una *región* a *otra* para entablar esta comunicación con las deidades que rigen el rumbo de la sociedad. *La técnica chamánica por excelencia consiste en el paso de una región cósmica a otra: de la Tierra al Cielo, o de la Tierra a los infiernos. El chamán conoce el misterio de la ruptura de los niveles. Esta comunicación entre las zonas cósmicas se ha hecho posible gracias a la propia estructura del Universo. El Universo, ..., se concibe... como constituido por tres regiones-Cielo, Tierra e Infiernos-, unidas entre sí por un eje central. El simbolismo mediante el cual se expresa la solidaridad y la comunicación entre las zonas cósmicas es bastante complejo y no está siempre exento siempre de contradicciones; este simbolismo tiene una "historia" y ha sido muchas veces contaminado y modificado, en el curso del tiempo, por otros simbolismos cosmológicos más recientes. Pero el esquema esencial continúa siendo transparente, incluso después de las muchas influencias sufridas. Existen tres grandes regiones cósmicas, que se pueden atravesar sucesivamente porque están unidas por un eje central. Este eje pasa, desde luego, por una "abertura", por un "agujero", y por este agujero los dioses descienden a la Tierra y los muertos bajan a las regiones subterráneas; así mismo por él, el alma del chamán, en éxtasis puede subir o bajar durante sus viajes al Cielo o a los Infiernos.* **26**

Dentro de la localización topográfica de estos tres niveles cósmicos, se encuentra la Ceiba Primigenia del Chilam Balam de Chumayel ó Árbol del Mundo ó Montaña Cósmica de los Táraros siberianos, hay un paralelismo concebido por las distintas culturas antiguas del orbe como la raíz de donde emergen todos los seres, un

simbolismo análogo como centro del Mundo y que es materializada con el concepto de pirámide para la realización de ritos actuando como mediadores los chamanes. Mircea Eliade hace un considerable recuento de las distintas culturas de Asia que tienen distintas historias pero la misma esencia. El árbol del Mundo que se yergue en el centro de la Tierra, que comunica las tres regiones cósmicas y que es esencial para el chamán. Es el simbolismo que representa al Universo en continua evolución.<sup>27</sup>



**Fig.28.- Escena de la película “La Montaña Sagrada” de Alejandro Jodorowsky, donde se alude un acto ritual ejercido un chamán.**

Por medio del ritual los dioses surgen. Por medio de la palabra los dioses adquieren poder. Por medio de la imagen los dioses adquieren vida. Una vida que se les confirió a través de la tricotomía plástica según Zamora Águila: *materia-forma-contenido* y que Para Giambattista Vico *la genuina y verdadera unidad del espíritu está representada por la triada del lenguaje, el arte y el mito.*<sup>9</sup> Un dios matérico cuya existencia ha sido premeditada y confeccionada en estrecha relación con los lenguajes de representación formal, gramatical y de acción colectiva. *Los dioses que se iban sucediendo se iban apoderando verdaderamente de la conciencia. La mitología, como historia de los dioses, sólo podía producirse en la vida misma, tenía que ser una vivencia y una experiencia.* <sup>9</sup> El ritual es la acción donde se desarrollan todas las características de las deidades, es el acto premeditado, espontáneo, donde el chamán viaja para ofrecer, antes que pedir, ciertos beneficios para su comunidad por medio de

ofrendas, que van desde los elementos comunes hasta la sangre como portadora de la energía vital del cosmos. Una vez realizado el rito se debe postergar como memoria colectiva, como un recuerdo inherente a todas las conciencias venideras. De allí el dios ha nacido para no morir. En este acto se cataliza en la imagen, en la forma que adquiere el dios. *“Esta última cuestión fue exhaustivamente estudiada por Herbert Read. Con un aparataje conceptual diferente, el autor no distingue entre imagen y forma, de modo que puede tomarse en su caso ambos términos como sinónimos. Pero su tesis coincide en lo principal con la de Focillon: las formas visuales o las imágenes no sólo preceden siempre a los conceptos abstractos (sean filosóficos o matemáticos, religiosos o psicológicos), sino que, sobre todo, los generan. De acuerdo con esto, la creación de imágenes escultóricas o pictóricas hizo posible en la antigua Grecia el surgimiento de la filosofía y la ciencia: <<Antes de la palabra fue la imagen, y los primeros esfuerzos registrados del hombre son esfuerzos pictóricos>>. Un ejemplo más: el ritual comenzó a existir porque había signos en los que podía tomar cuerpo: <<el ritual no podría haberse desarrollado sin un sistema de signos, gestos elaborados en danzas, imágenes materializadas en símbolos plásticos>>. Un caso del poder de la imagen en la prehistoria se encuentra en el surgimiento del sentido religioso como efecto de las imágenes. <<El dios surge del rito>>, dice una frase de Jane Harrison citada por Read. Eso quiere decir que (como dice Focillon) la idea de un dios no es previa a su representación o visualización en el rito, sino posterior. No es que primero exista la creencia de un dios y después se busque una forma de representarlo, sino que ese dios empieza a existir cuando se empieza a configurar un sistema de representaciones rituales: la representación del dios produce al dios.”* **28**

En el caso del hombre maya del Periodo Clásico su existencia estaba muy marcada por la religión, en especial el culto a los dioses, el ritual fue el principal sustentador hacia ellos. Los sacerdotes eran los encargados de dirigir tales eventos, pero en este periodo el gobernante era el principal mediador entre ambos mundos y de tener la responsabilidad religiosa y de controlar las fuerzas cósmicas. Dentro de los rituales de iniciación de los gobernantes encontramos el auto-sacrificio. “Una vez concluido se simboliza como el hombre emergiendo de las fauces del dragón o de la gran serpiente, resurgiendo transformado en chamán.” **29**

### 1.3.3.- Categorías sacerdotales.

La sociedad maya era jerárquica, donde aún en el rubro de los shamanes o sacerdotes existían distinciones y categorías con funcionalidades diferentes en cada uno de sus peldaños. También, se percibe que estas funciones eran en esencia religiosas y no mágicas. El poder de la magia del hombre de las cavernas de Lascaux, Altamira ó Baja California, radicaba en que el shaman determinaba la realización del hecho que deseaba con tal que siga el ritual sin equivocarse. Su magia era imitativa o simpática donde la acción contra un objeto afectaba a ese algo relacionado con el objeto, por eso vemos a las pinturas de animales que proporcionaban la subsistencia atravesados con lanzas o flechas. La incidencia del conjuro a través del objeto representado significaba para él la apropiación del animal. Con el hombre encargado de la subsistencia de los medios de apropiación de los mayas era distinto. Aquí, el hombre impetra y pide a los dioses y espera que ellos accedan a sus deseos a cambio de un pago que en la mayoría de las veces es por adelantado por medio de rituales, ceremonias, sacrificios, decapitaciones, etc. A cambio del alimento, la supervivencia y el porvenir social. Les confiere a los dioses distintas representaciones en distintos materiales para obtener la omnipresencia de estos y a su vez mantiene el contacto directo.

Con los mayas prehispánicos del periodo clásico había diferentes grados de sacerdocios y cada categoría tenía responsabilidades y funciones distintas. El *halach uinic* (hombre verdadero) era el jefe cuyo poder en el Yucatán prehispánico, estaba regido tal que ninguna persona estaba permitida hablarle cara a cara y tenía que sostener un pañuelo delante del rostro. Su función de sacerdote y juez supremo designaba a los dignatarios y su puesto era hereditario, sus hijos adquirían el poder al término de este o en su defecto elegía a algún hijo de otro sacerdote para tal función. Era el hombre de máximo poder.

Le seguía en categoría el sumo sacerdote *ahau can mai* (venado serpiente de cascabel) Mai es un vocablo cuyo nombre proviene de las familias de sacerdotes de la época precortesiana y que dejaron de existir casi 100 años antes con la caída de Mayapán. Sus principales funciones radicaban en la enseñanza de la

escritura jeroglífica, los cálculos calendáricos, las técnicas de adivinación y los procedimientos en los rituales y el arte de la profecía a los nuevos valores juveniles para el sacerdocio y de los cuáles elegían el sucesor al cargo.

Los *Ah kin* (el del sol) eran los especialistas en diferentes ramas de las ceremonias, como ser oradores principales y además eran miembros del clero regular. Los *Ah nakom* tenían el mismo cargo sólo que su función radicaba en el sacrificio humano durante las ceremonias. Este personaje se apoyaba en los *chacs*, ancianos que desempeñaban la función de sujetar a la víctima de las cuatro extremidades mientras el *ah nakom* cumplía su labor. Acerca de la relación cromática de los *chacs*, considero que existe una relación simbólica ritual y radica en los colores de los cuatro puntos cardinales y en la pintura que utilizaban los *chacs* en ellos, Thompson, menciona como hay relación entre la acción de la ceremonia y su significación mítica de la estructura del cosmos, donde el rojo es el color del Este, el blanco el del Norte, el negro el del Oeste y el amarillo el del Sur; un quinto color, el verde, puede haber correspondido al centro. 30

Además tenemos un vínculo con las representaciones de las deidades en específico, el caso de Itzamna como deidad principal que rige los cuatro rumbos del cosmos en su significación de dragón o reptil,...Itzam Na compartía el poder o lo delegaba parcialmente, con ciertas divinidades menores que eran sus subordinados...es cuatro seres en uno y los cuatro son de naturaleza reptil, no humana.31

Observamos aquí la relación simbólica, una vez más, de los cuatro puntos cardinales significados en las cuatro extremidades de la ofrenda humana en el sacrificio y que confluyen en un centro, el *ah kin* que extrae el corazón, y de este centro emana toda la energía para el sostenimiento del cosmos.

El *batab* (el que empuña el hacha) era jefe de población con funciones civiles y militares al mismo tiempo y se especializaba en el sacrificio de niños.

Después continuaban en categoría los *Ah men* (el ejecutante o el que hace) sacerdotes de menor rango que practicaban la curandería y la adivinación. Se encargaban de todos los ritos de la comunidad relacionados con el campo y la selva. Después de la conquista española todas las categorías de sacerdotes

fueron exterminadas y con ellos gran parte de su conocimiento, los *ah men* sobrevivieron por su humilde condición de curanderos en los poblados.<sup>32</sup>



**Fig.29.- Altar de sacrificios, vaso policromo, 754 d. c. Foto: Archivo de Investigaciones Estéticas.  
Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.**

Por otro lado, mediante los preparativos de los sacerdotes que guardaban para la realización de estos, son muy variables en cuanto a la relación geográfica y temporal, pero hay una serie de constantes y estas emergen en la calidad de ayunos, continencias sexuales, el consumo de ciertas plantas, la quema de incienso y la confesión.

En el tema de la sangre como mecanismo de energía que actuaba directamente sobre la voluntad de los dioses y como motor regenerador de las fuerzas cósmicas, era además un acto de penitencia muy común no sólo en el ámbito de los mayas sino en todas las culturas precortesianas. Por lo general la sangre se sacaba de diferentes partes del cuerpo, las orejas, el pene, los labios, la lengua, órganos simbólicos por su calidad regenerativa y procreativa; eran perforadas con una espina de pastinaca y que una vez muerto el sumo sacerdote se enterraba junto con él, como marca de su ministerio terrenal. Esta sangre era vertida sobre hojas de papel amate o platos con motivos referentes al tema del sacrificio. En la mayoría de los casos la sangre era representada como plumas como elemento preciado de energía solar.



**Fig.30.- Yaxchilán, Dintel 15, La señora Wac Tun con objetos asociados al autosacrificio, 768 d. c.**

**Foto: Archivo de Investigaciones Estéticas. British Museum Londres.**

#### 1.4.- LOS ORIGENES DE LA FUNCION DE LA IMAGEN.

La imagen no sólo se ha utilizado como objeto de culto en las ceremonias o rituales mágicos, principio de las religiones, sino que también ha formado parte para explicar gráficamente fenómenos en base a la percepción científica. Desde las pinturas rupestres en las cavernas nos indican la observación de acontecimientos naturales en el cosmos como eclipses o auroras boreales. El hombre ha sido desde el principio de los tiempos un mago. Un mago al que el trabajo y la manipulación de objetos lo convirtieron en domador de la naturaleza. Al concebir objetos que encontraba en la naturaleza y transformándolos convertiría estos en instrumentos que modificaban su entorno de vida. Utiliza las propiedades inherentes a la materia para ejercer poder sobre el objetivo. A través de un órgano natural como es la mano, un elemento decisivo en la transformación de la materia, el hombre se dio cuenta que mediante estas portentosas herramientas de su cuerpo podía anticipar resultados, premeditar acciones, modificar circunstancias y dificultades para lograr su objetivo, que en general fue la supervivencia de la especie y la colectividad. El lenguaje, la comunicación efectiva entre los seres de una misma especie, nació a la par de los instrumentos, es más, el lenguaje es un instrumento mismo trasciende el espacio y crea otros instrumentos no ya en materia pero si intelectuales, genera ideas, emociones, que estos a su vez dan paso al conjuro, al ritual mágico que invoca el poder sobre la naturaleza. (15) El arte, es a su vez, un instrumento mágico, del cual se servía el hombre para dominar la naturaleza y acrecentar las relaciones sociales, que no percibía finalidades estéticas o de belleza, sino su función decisiva era ejercer poder, ya sea mediante el asombro, el terror, el temor, por ello, de la simple imitación de la realidad se convirtió en sustitutos de ceremonias con sacrificios de sangre.

La conjetura de la manufactura del objeto artístico se da a través de la transformación de los materiales con herramientas maticas, intelectuales y espirituales confiriendo al objeto el carácter de unicidad. 33

Mediante el dominio de los medios de expresión: sensitivo visuales, operaciones manuales y teorías, dan como resultado codificaciones que se regeneran consecutivamente. Estas codificaciones adquieren nuevas significaciones y resultados. A diferencia de la concepción que tenemos del origen del sentido artístico, Acha propone como el nacimiento del sentido artístico con el ornamento de los objetos y no con la magia. Y en el Paleolítico en general, el acto ritual es más importante que las obras debido al hecho que se representa donde reside la magia utilitaria. El rito implica la duplicidad de la realidad o mimésis.

Es aquí, donde la aldea tribal se convirtió en una ciudad estado gobernada por los líderes que se apoderaban con las propiedades territoriales. Con la magia el hombre estaba en equilibrio con la naturaleza, era mago, político, filósofo, artista. Con la división del trabajo y de la propiedad se rompió el cordón umbilical que ligaba al hombre con la naturaleza.

“Los comienzos del arte se pierden en la luz crepuscular de la magia. Obra de arte es obra de encantamiento; expresión es igual a conjuro; representación a inmortalización. La imagen es un elemento de culto, instrumento de un ritual. Es portadora de una significación mítica que se representa y realiza; incluso cabe imaginarla como el asiento de una fuerza demoniaca, como limitada por un ser sobrenatural; el fetiche es auto poderoso en acción y la imagen hace maravillas; la estatua de los dioses es sagrada porque el dios está presente en ella (por lo menos de vez en cuando durante el ritual) el sacerdote por medio de sacrificios y sentencias puede exorcizar al ser sagrado en la imagen y puede, también, impetrar participación en el ambiente de lo divino para el hombre mediante ceremonias sacramentales ante la imagen y su aura numérica. La relación de la imagen con el numen está determinada como identidad o *metexis*.” **34**

La totalidad de la vida espiritual y emotiva de la comunidad está organizada bajo la protección de la jerarquía religiosa. La religión acapara la principal corriente de energía estética, permitirán examinar adecuadamente los aspectos sociales de la religión que encuentran su expresión en el arte.

El espíritu humano, en su percepción de la realidad, empieza a distinguir entre un orden natural de existencia y otro sobrenatural. Las propiedades místicas de que

están imbuidas las cosas y los seres constituyen una parte integrante de la idea, donde se atribuye una evolución con el pensamiento consiente o lógico.

Para la gran mayoría de los hombres que ahora poseen esta facultad de pensamiento, la religión es una explicación, incluso una explicación racional, de la estructura del universo y del destino del hombre.

“La religión, en cuanto recibe una expresión externa en la historia humana, muestra cuatro factores o facetas: rito, emoción, creencia y racionalización. El orden en que surgieron esos factores fue de forma inversa a la profundidad de su importancia religiosa: primero el rito, luego la emoción, después la creencia y, finalmente, la racionalización. El ritual engendra la emoción. Los hombres se convirtieron en artistas en el ritual. La humanidad emprendió el camino de la producción artística como actividad independiente. Este es el estadio de la creencia, de la elaboración de los mitos. Una vez alcanzado el estadio del pensamiento, empieza entonces el lento proceso de la reflexión, comparación y coordinación, que termina en un completo racionalismo. El ritual implica el arte, necesita el arte para crear sus objetivos ritualistas. El arte es el criado de la religión”. 35



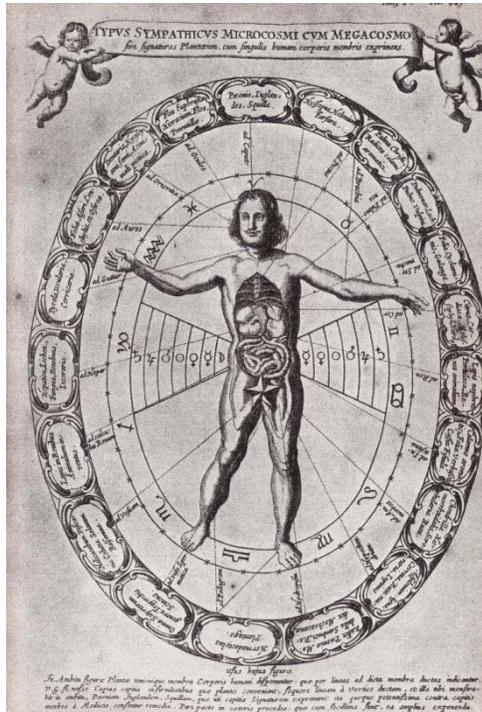
**Fig. 31.- Posiblemente escena del momento de un ritual, con el shaman, los miembros del grupo nómada y animales míticos. Detalle de la Cueva de la Serpiente. Sierra de San Francisco. 11, 000 años a. c. aprox.**

*“El ritual de la acción es el puente que él establece con el pasado, en un intento de conectar con lo más profundo de su propia práctica. Es el hilo conductor de su discurso como historia”*J. J. Gómez Molina



**Fig. 32.- RITO NAVAJO**

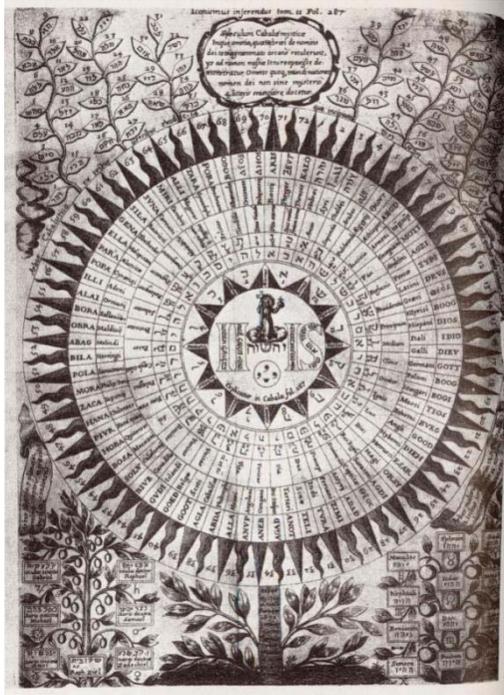
En los siglos XV y XVI, los Renacentistas tardíos como Athanasius Kircher (1602-1680) abarcaron este tipo de situaciones en la pintura y el grabado. Conceptos míticos, místicos, religiosos y científicos vemos desplegarse en la obra de Kircher en su búsqueda de la verdad y el conocimiento. Influenciados por el catolicismo y el cristianismo, sus obras referentes a la creación, radica en los versículos de la Biblia Hebrea, profundizando en las raíces del sánscrito y los idiomas precedentes a los apóstolos bíblicos construyendo en sus imágenes una dialéctica gobernada por comunicación sincronizada en base a las matemáticas y la geometría en las constelaciones estelares capaces de influir hondamente en el ser humano. Llenos de simbolismos, anatomías e interpretaciones figurativas, Kircher establece una analogía entre la ciencia, conceptos astronómicos, posición de los planetas y la analogía con la religión, ángeles y dioses.



**Fig. 33.- Hombre astrológico.** En la obra de *Mundus Subterraneus*, Kircher construye un “esquema de influencias planetarias y zodiacales sobre las diversas partes del cuerpo, sus enfermedades y remedios, la antigua correlación entre microcosmos y macrocosmos hace una de sus últimas apariciones en una obra científica.”

Kircher en su afán por descifrar todos los lenguajes de su tiempo, lo llevó a resultados muchas veces equívoco, circunstancia que es normal en cualquier investigación, aunque no fácilmente tolerado, como en el desciframiento de los jeroglíficos egipcios descifro de manera errónea, según los egiptólogos, varios símbolos referentes a las cuestiones planetarias y de deidades. Llegó incluso a la apropiación de estos en su obra. Muchas de ellas corrían el riesgo de ser utilizadas en encantamientos de conjuros mágicos y rituales. Muestra de ello lo tenemos en las inscripciones de obra gráfica, donde se inscribe la advertencia al espectador al pie de la obra. Kircher tenía como objetivo principal construir un sistema de lenguaje universal. El proponía que todas las razas o especies del mundo provenían de una sola, pero por cuestiones de clima y migraciones fueron adquiriendo los miembros de cada grupo una serie de variantes desde el lenguaje hasta los rasgos físicos, culturales y biológicos. La obra “Los 72 nombres de Dios”

describe la manera en la que la etimología de Dios se encuentra en el lenguaje, ya que por medio de cuatro letras en todos los idiomas se escribe esta palabra, por ejemplo: Good, Jave, Idio, etc. Su insistencia en este asunto lo llevo a la estructuración compositiva formal de su obra por medios geométricos, numéricos y simbólicos. 36



**Fig. 34.- Los setenta y dos nombres de Dios.** Según la Cábala, existen setenta y dos nombres de Dios, lo que Kircher interpreta poniendo el nombre de Dios en setenta y dos lenguas, cada uno de ellos escrito por cuatro letras para reflejar el Tetragrammaton hebreo IHVH. A veces esto le lleva a un compromiso, como en el italiano IDIO y en el inglés GOOD. Los otros círculos contienen los diversos atributos de Dios: creador, perfección, luz, etc. En el centro está Jesucristo, cuyo nombre está compuesto por la letra madre SHIN insertada en el Tetragrammaton hebreo IHVH. Los dos árboles son los de los siete planetas y ángeles (izquierda) y los doce signos del zodiaco y signos de Israel (derecha). Las hojas superiores contienen 72 nombres en hebreo distribuidos entre los 9 órdenes angélicos con la advertencia de que en ningún caso deben utilizarse con fines mágicos.

### 1.4.1.-EL RETORNO A LA EVOCACIÓN.

Para el hombre primitivo, “siempre en proceso de experimentación, surgió la idea de que podía conseguir lo imposible con instrumentos mágicos, de que se podía

conjurar la naturaleza sin la fuerza del trabajo”, como Fischer propone, “el poder, recientemente adquirido, de apropiarse de los objetos y controlarlos, de impulsar la actividad social y provocar acontecimientos por medio de signos, imágenes y palabras” (20), de premeditar la caza del animal por medio de pinturas y su inserción y apropiación espiritual, como dice Read, logró la tricotomía lenguaje-acto-imagen una conjunción para el ritual. Por medio de este, se modificaban las barreras del espacio-tiempo para crear ciertos cambios en las cosas o en los seres. La imitación forja en la realidad un cambio significativo en las formas y los acontecimientos, los magos o creadores artísticos crean sus propios instrumentos para ejercer este poder que les confiere la imitación en la imagen por medio del instrumento “La magia de la fabricación de instrumentos le llevó inevitablemente a intentar la extensión de la magia al infinito”

Aleister Crowley, mago del siglo XX, ha llevado la imagen a los terrenos en los que antaño se utilizaba y para los que fue creada: los rituales mágicos. Por medio de sus creaciones pictóricas, atuendos y símbolos híbridos de jeroglíficos egipcios y conceptos modernos, utilizados para sus rituales de magia negra, en los que inclusive había sacrificios de sangre como parte de la ofrenda a entidades supraterrrenales, como en el principio de evocación de la imagen.

En el “Libro de la ley” expone su experiencia en la que fue apropiado su espíritu por el dios egipcio Thoth, dios egipcio del conocimiento y la sabiduría, en un hotel de El Cairo, y como éste le fue dictando palabra por palabra todo, hasta llegar a la construcción de un Taroth personal en el que dibujo junto con Frieda Harris una serie de imágenes con elementos simbólicos y ocultistas formando 76 cartas para hacer conjuros.

Su amiga Frieda tard cinco años en su realización, a través de pintura en acuarela entre los años 1938 y 1942 con formas geométricas y figurativas, basándose en la kabala, la numerología, la astrología y el conocimiento de la religión egipcia, consiguió así un nuevo concepto. Además se sabe que Crowley rondó por las

pirámides y estuvo en su interior, quien además mantuvo contactos con cultos secretos milenarios.



Fig. 35.- El ocultista Aleister Crowley con su atuendo de ritual y el “Libro de la Ley”.



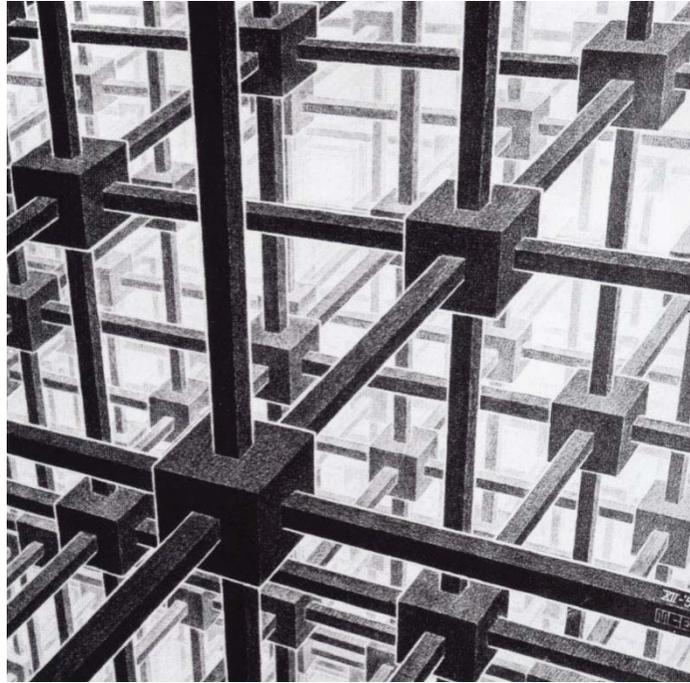
Fig. 36.- El tarot de Crowley fue creado por Aleister Crowley (1875-1947). Lady Harris (1877-1962) pintó las cartas. Aunque ni era experta en el tarot ni en su simbolismo, supo plasmar magistralmente en sus pinturas, bajo la dirección de Crowley, todas las sutilidades e ideas de éste.

Fue necesario realizar diferentes versiones de cada carta hasta conseguir la aprobación de Crowley. El Tarot Thoth de Crowley necesitó más de cinco años

para poder ser realizado, y fue publicado por vez primera en 1972, después de que ambos, Crowley y Lady Harris, hubieran fallecido.

El Tarot fue producido utilizando las técnicas más avanzadas de impresión y separación de colores de su época, reproduciendo con exactitud los colores de las pinturas originales.

La Ciencia puede ser la nueva religión de los modernistas (E. Garbuno, 2010, Conferencia). El objetivo de ambas es explicar el origen, las causas y consecuencias de los fenómenos y estructuras de la realidad. La Ciencia Occidental, de la cual somos herederos nos mantiene en una situación alejada del verdadero origen de nuestra existencia. La Ciencia y la Religión necesitan explicarse no sólo con la palabra, sino también con imágenes, ya que estas pueden ser más persuasivas y disuasivas en el mensaje, por el carácter inmediato de explicación o lectura visual. En la Edad Media se utilizaban en las iglesias para ilustrar al pueblo, en su gran mayoría analfabetas, los pasajes bíblicos literarios. En esta época, las pinturas, vitrales, esculturas, relieves, llevan implícitas como medio de construcción de la forma a la geometría y la figura humana. Desde el siglo XIX estas disciplinas han sido utilizadas para explicar las ideas científicas y religiosas. Tenemos el caso del matemático y arquitecto M. C. Escher (1898-1972) quién a través de sus xilografías representa una idea tridimensional en un soporte unidimensional el desplazamiento y la expansión de la estructura interna universo, que al igual que los átomos y las moléculas siguen un patrón de configuraciones idénticas, relación intrínseca entre el microcosmos y el macrocosmos.



**Fig. 37.- Partición cúbica del espacio.**

Litografía, 1925

Maurits Cornelis Escher.

El arte y la religión han coexistido conjuntamente desde los comienzos de las sociedades organizadas. Su función radica en su vínculo con el poder para la creación de las imágenes, por medio de la danza y el ritual. En la mayoría de las religiones para argumentar su génesis existe un estado de no-existencia, es decir, la nada.

La sociedad y el individuo no pueden existir el uno sin el otro, ya que la dinámica de sus relaciones los obliga a interrelacionarse y articular sus ideas. Sobre la cuestión de los orígenes del arte y la religión y su estrecho vínculo, Fischer y Read argumentan el concepto de *presente* desde su visión y necesidades. Fischer expone que el arte tiene un fin de poder en un intento por controlar su entorno, la supervivencia de su comunidad y asegurarse de la realidad. Read, en cambio, argumenta que la función decisiva del arte era ejercer poder sobre la naturaleza, que lo atormenta y lo agobia, sobre el alimento que otorgaría la supervivencia de su especie, a través de una serie de rituales por medio de danzas y cantos que culminarían con la creación de las imágenes. Para Fischer el pintor de las

cavernas es un instrumento político, el cual crea formas en las cavidades de las cuevas con funciones sociales y comunicativas. Read difiere de esta hipótesis y establece a las formas como un vehículo de poder, de una apropiación del objeto por medio del ritual y las imágenes. (21). En la formalización del culto encontramos tres aspectos sociales en la vinculación del arte con la religión: el pasado como costumbre, el presente como ritual y el futuro como mortalidad. Este proceso es en forma circular o en espiral, porque de laguna manera todos los seres humanos formamos parte del pasado. El arte no puede ser separado de la sociedad puesto que la modalidad de conocimiento es una parte de la sociedad.

Los Dioses han sido uno de los temas principales en la decoración aplicada de templos y estructuras. Esto dio gran difusión y popularidad a las imágenes sagradas. La transmisión del concepto de pasado, presente y futuro se extiende mucho más allá del culto formal y sus actividades asociadas, se extiende hasta las actividades hogareñas y recreativas. Mitos-alegorías-parábolas. El profundo sentido existencial de los mitos de la creación afirman la existencia de significados en base a esta triada.

En la época prehispánica la representación científica y religiosa se llevaba a cabo por medio de símbolos de la naturaleza: la representación de la serpiente como signo de la vía láctea o la tierra según su contexto cultural, la tortuga como símbolo del tiempo. Aunque varían las conceptualizaciones de cada elemento, hay grandes similitudes en todas las culturas de Mesoamérica. Aunque no está claro que propicio el origen de las imágenes si fue el ornamento o la magia como en las contradicciones de los textos de Herbert Read, Fischer y Sánchez Vázquez, sin olvidar a Bynes (textos citados en la bibliografía). En ambos orígenes permanece el espíritu creador de la geometría: las variantes del círculo y el cuadrado de los cuales se extraen todos los poliedros regulares. Estos se crean a partir de la explicación de su mundo. Rudolf Arnheim señala que desde los inicios el hombre, inmerso en el mundo, ha de explicar este por medio de estos elementos geométricos y que se han de utilizar para que satisfagan nuestras necesidades a la perfección de la visión, orientación y explicación de su entorno, el *sistema*

*centrado* que aporta el punto medio, el punto de referencia de todas las distancias y lugar de cruce de la vertical y la horizontal y el *sistema cartesiano* que aporta las dimensiones de arriba y abajo, izquierda y derecha, indispensables para la explicación de la experiencia humana bajo el imperio de la gravedad , y además concluye que existen dos sistemas espaciales en la visión del mundo: cósmico y local. En el plano cósmico la materia se organiza en torno a unos centros que se encuentran en todas las estructuras orgánicas e inorgánicas del universo. “En la inmensidad del espacio astronómico, las galaxias en rotación y, a escala más reducida, los sistemas planetarios solares son libres de crear estos esquemas centrados, y en el reino microscópico lo son los átomos con sus electrones que giran en derredor de un núcleo”. 37

Joseph Campbell sostiene en su teoría de la imagen mística que el círculo se ha mantenido en las ceremonias sagradas como una estructura donde se organizan otras formas gráficas para representar elementos supraterráneos, desde sus orígenes al unísono, en diferentes culturas desde oriente hasta occidente, esta coincidencia de la utilización de esta forma, se da ya sea por influencias culturales o por desarrollos espirituales separados. Esta forma geométrica es el contenedor donde se depositan todas las oraciones y cánticos hacia las deidades. Los indios Pawnee de Norteamérica, los *Mandalas* (círculos sagrados) de los monjes tibetanos, las pinturas rupestres de Altamira y Baja California, son sólo algunos ejemplos. El círculo, símbolo universal o figura pedagógica, utilizado como medio de representación en rituales de evocación de las deidades. “Es algo omnipresente, es el centro del que venimos y hacia el cuál vamos”. Es en el aspecto espacial una forma que enmarca y cubre un contenido, una protección y en el aspecto temporal es el continuo ciclo del devenir de los seres, la interminable espiral de la creación y destrucción. Es a la vez un elemento gráfico que significa la totalidad del cosmos, que manifiesta su grandiosa existencia en cada átomo. El universo se comunica por medio de códigos, que los humanos los reinterpretemos según nuestra cultura en el espacio-tiempo. Los shamanes son los encargados de transmitir esa realidad interior que se manifiesta de lo profundo del cosmos hacia lo profundo del espíritu humano, pero son ellos los únicos encargados de transmitir y decodificar esas señales, ese conocimiento, a través de la imagen y la

palabra, ya sea escrita o hablada. Buscan establecer los lazos comunicativos entre la interrelación del microcosmos y el macrocosmos.

Los Mandalas de Arena son obras maestras elaboradas por un periodo aproximado de 30 días con extremo cuidado desde la elección del diseño, dibujo de sus dioses y su composición, hasta la manufactura de los materiales (arena, pigmentos molidos) y su inserción en la estructura compositiva elegida. Es una tradición budista tibetana que simboliza la transición natural del inicio y del fin de las cosas. Los mandalas están hechos con granos finísimos de arena coloreados; los cuales, los monjes tibetanos, dedican muchos días en su creación en la representación y significación holísticas. Después de la santificación del *Mandala*, los monjes proceden a destruirlo; siguiendo esta tradición milenaria, como símbolo de lo imperecedero de las cosas.



**Fig. 38.- Creación de un *Mandala* por monjes tibetanos.**

#### 1.4.2.- La función de la imagen: Un asunto de poder.

El concepto de *imagen* en el entorno ideológico hebreo de los textos bíblicos está cargada de concepciones negativas, la mayoría de los vocablos están relacionados con la falsedad y el engaño. Según la tradición griega y cristiana, el *eikón* (ícono) y el *éidolon* (ídolo) tienen un denominador común: representación falsa de una cosa que no existe. Platón relaciona a la imagen visual con la seducción, el engaño, la mentira y la corrupción de las almas. El *eikón* pertenece al mundo de las apariencias. Tomando como base estos argumentos etimológicos y de relación ideológica con el concepto imagen, ésta se utiliza como medio material y visual con carga intelectual para representar algo que no existe y seducir o engañar al espectador visual. (Zamora: 2008, 111-112).

Sobre la cuestión de los orígenes del arte y la religión, el estrecho vínculo en ambos, Fischer y Read argumentan el concepto de *presente* desde su visión y necesidades. Fischer expone que el arte tiene un fin de poder en un intento por controlar su entorno, la supervivencia de su comunidad y asegurarse de la realidad. Read, en cambio, argumenta que la función decisiva del arte era ejercer poder sobre la naturaleza, que lo atormenta y lo agobia, sobre el alimento que otorgaría la supervivencia de su especie, a través de una serie de rituales por medio de danzas y cantos que culminarían con la creación de las imágenes. Para Fischer el pintor de las cavernas es un instrumento político, el cual crea formas en las cavidades de las cuevas con funciones sociales y comunicativas. Read difiere de esta hipótesis y establece a las formas artísticas como un vehículo de poder, de una apropiación del objeto por medio del ritual y las imágenes.

En hombre como ser conceptual, creador de tecnología y mentalidad abstracta, poseedor de un lenguaje capaz de evocar y conjurar a dioses y fenómenos naturales, hacedor de la imagen como medios de apropiación de espíritus, han sido utilizadas como medios para ejercer el poder sobre los demás seres. Herbert Read argumenta que los primeros hombres eran artistas y magos al mismo tiempo y a través del arte podían controlar los fenómenos de la naturaleza y la ira de los dioses. También por medio del arte podían infligir terror y temor en la población para obtener el control sobre ellos. Ernst Fischer, Sánchez Vázquez y Juan Acha

coinciden en la tesis de que el primer hombre ha hecho del arte un medio utilitario de control social.

En las Pinturas de Baja California en la Sierra de San Francisco, observamos que en la composición pictórica los shamanes permanecen en la cúspide mientras que los demás miembros del grupo oscilan en dimensiones debajo de este, e inclusive las siluetas y sombras de los animales para los cuales, estaba destinada el ritual, tienen una dimensión de elementos sometidos visualmente ante la jerarquía cromática y de peso del samán que se encuentra en la cúspide de la estructura pictórica, manteniendo una yuxtaposición entre estos, en cuyo objetivo principal pictórico es el relato de la superioridad del shamán sobre sus semejantes y el control del espíritu del animal a cazar.

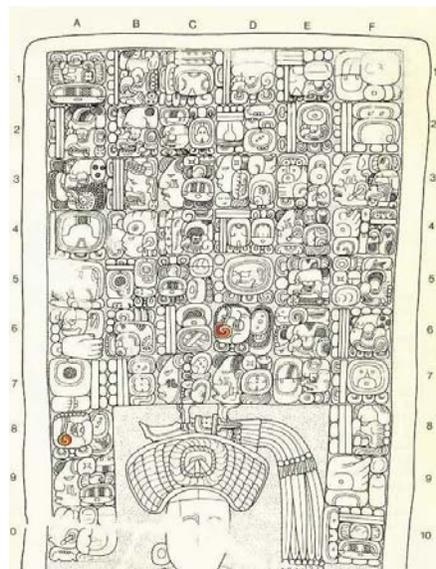


**Fig.- 39-Pintura rupestre de Baja California, Sierra de San Francisco. (10 000 años a. c.)**

Paul Westheim señala que el hombre prehispánico de pensamiento mágico religioso está convencido de que al crear la imitación del animal o ser representado, posee el núcleo esencial de la cosa. Al poseer el núcleo esencial de la cosa, mantiene la influencia sobre ella, despojándolo de su individualidad y apropiándose de ella, obteniendo a través de la imagen el control de la cosa en sí. (Westheim: 1987, 28). Nos describe el valor de la imagen en el periodo prehispánico, los dioses, seres supraterráneos pueden otorgar la vida y la muerte al hombre, quien por medio de sacrificios, ofrendas y devociones intercede ante

esta situación y enarbola la sumisión ante ellos. Por medio de las imágenes de culto captura la esencia del dios mismo al cual se le debe exigir respeto y consagrar tributos de sangre. La obra artística representada del dios es un objeto de culto utilizado por la clase sacerdotal para infligir el miedo entre los devotos. Por medio de ellas establece el vínculo que necesita para la comunicación espiritual entre dioses y hombres y así justificar las guerras y el dominio absoluto de las masas.

Las estelas mayas del periodo clásico fueron hechas por escultores y escribas bajo mandato de los gobernantes para postergar información acerca del linaje, acontecimientos importantes y hechos relevantes de ellos, como la captura de guerreros antagónicos. Más allá de su esteticismo plástico que deslumbran a cualquiera, estos monumentos contienen fechas y episodios destacados de los grandes señores de sus comunidades, en asuntos relacionados con la vida del gobernante. En el Dintel 30 de Yaxchilán, Chiapas, se menciona al “Sagrado, Divino Gobernador de Kaaj” “El de los 20 cautivos” entre otras fechas conmemorativas mencionadas como la toma del poder de este personaje “Quedó inaugurado o investido su señorío”. En la estela 3 de Piedras Negras, tenemos la descripción con fechas exactas del nacimiento, casamiento, procreación y ascenso al poder de la señora Katún Ahau.



**Fig. 40.-Estela 3 de Piedras Negras.**

## NOTAS DE PÁGINA

- 1.-GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, España: ed. Anagrama, 1996, p. 90
- 2.-DE LA GRAZA, Mercedes y NAJERA, Martha, *Religión maya*. Madrid: ed. Trotta, 2002, p. p. 54-55
- 3.-“Los Mayas del Periodo clásico”, varios autores, México, Ed. CONACULTA, 2001, 256 p 228.
- 4.-*Popol wuj, Antiguas historias de los indios quiches de Guatemala*. edición de Albertina Saravia E; México: Ed. Porrúa, 1999, p. 1
- 5.- LEÓN PORTILLA, Miguel, *Tiempo y realidad en el pensamiento maya*. Ensayo de acercamiento. México: Ed. IIH, UNAM, 2003, p.p. 84-87
- 6.- MORLEY G., Sylvanus, *La civilización maya*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1947, p. 219
- 7.- LIBURA, Krystyna, *Los días y los dioses del Códice Borgia*. México: Ed. Tecolote, 2001.p. 8.
- 8.- LEÓN PORTILLA, Miguel, Op. Cit. p. 89
- 9.-Sosa, John R., “Las cuatro esquinas del mundo. Un análisis simbólico de la cosmología maya yucateca”. Pp. 193-201, en “Arqueoastronomía y Etnoastronomía” en Mesoamérica”, México, Ed. UNAM, IIH, 1991
- 10.-WESTHEIM, Paul, *Arte antiguo de México*. México: ed. Fondo de Cultura Económica 1950, p 22.
- 11.-LÓPEZ AUSTIN, ALFREDO Y MILLONES, LUIS, “Dioses del norte, dioses del sur”, Ed. Ediciones Era, México, 2008, p 67.
- 12-BUCI-GLUKSMANN, Christine, “Estética de lo efímero”, Ed. Arena Libros, Madrid, España, 2006, p. 60-61.
- 13.-MORLEY G., Sylvanus, *La civilización maya*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1947, p. 210
- 14.-DE LA GRAZA, Mercedes y NAJERA, Martha. Op. Cit., p. 55.
- 15.-CASSIRER, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas, T.02 El pensamiento mítico*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1992, p. 24
- 16.- Ibid, p. 213
- 17.-Ibid, p. 214
- 18.-Ibid, p. 218
- 19.-Ibid, p. 213
- 20.- CASSIRER, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas, T.02 El pensamiento mítico*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1992. p.19
- 21.- DUCH, Lluís, *Mito, interpretación y cultura, Aproximación a la logomítica*. Traducción: Francesa Babí; Poca. Domingo Cid Lamana. Editorial Herder, S.A., Barcelona, España, 2ª Edición 2002, p. 13-14

- 22.-Ibidem
- 23.-Ibid, p.27
- 24.-CASSIRER, Ernst, *Op. Cit.*, p.18
- 25.- ZAMORA ÁGUILA, Fernando, *Filosofía de la imagen*. México: ed. Espiral, 2006, p.126
- 26.- ELIADE, Mircea, *El Chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, México: ed. Fondo de Cultura Económica 1960, p, 213
- 27.- Ibid., p.217-222.
- 28.- CASSIRER, Ernst, *Op. Cit.*, p.20.
- 29.- ZAMORA ÁGUILA, Fernando, *Op. Cit.* p. 109-110
- 30.- SCHMIDT, Peter, DE LA GARZA, Mercedes y NALDA, Enrique, *Los Mayas*, México: Ed. CNCA-INAH, 1999, p. 21-22
- 31.- SIDNEY THOMPSON, John Eric, *Historia y Religión de los Mayas*. México: Ed. Siglo Veintiuno, Duodécima edición, 2004. p. 7
- 32.-Ibid, p. 14
- 33.- SIDNEY THOMPSON, *Op. Cit.* p. 219-220
- 34.- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, ADOLFO, “Las ideas estéticas de Marx”, Ed. Biblioteca Era, México, 1965, 293 p. 68
- 35.- ACHA, JUAN, “Arte y sociedad: Latinoamérica. El sistema de producción”, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1979, p. 56
- 36.- HEINZ HOLZ, HANZ, “De la obra de arte a la mercancía”, Ed. Gustavo Gill, S. A., Barcelona, 1979, p. 174
- 37.- READ, HERBERT, “Arte y Sociedad”, Ediciones Península, 3ra. Edición, Barcelona, 1936. P.81-82

## LISTA DE ILUSTRACIONES.

- Fig. 1.-** De la Graza, Mercedes, “Los Mayas del Periodo clásico”, varios autores, México, Ed. CONACULTA, 2001, p. 108.
- Fig. 2.-** Ayala Falcón, Maricela, “Los Mayas del Periodo clásico”, varios autores, México, Ed. CONACULTA, 2001, p. 228.
- Fig. 3.-** LEÓN PORTILLA, Miguel, *Tiempo y realidad en el pensamiento maya. Ensayo de acercamiento*. México: Ed. IIH, UNAM, 2003, p 37.
- Fig. 4.-** “Interpretación Gráfica del concepto kinh”. Ilustración Digital. Autor: René López Avila
- Fig. 5.-** “Interpretación Gráfica del concepto kinh”. Ilustración Digital. Autor: René López Avila
- Fig. 6.-** “Interpretación Gráfica del concepto kinh”. Ilustración Digital. Autor: René López Avila
- Fig. 7.-** “Interpretación Gráfica del concepto kinh”. Ilustración Digital. Autor: René López Avila
- Fig. 8.-** “Interpretación Gráfica del concepto kinh”. Ilustración Digital. Autor: René López Avila
- Fig. 9.-** Sosa, John R., “Las cuatro esquinas del mundo. Un análisis simbólico de la cosmología maya yucateca”. Pp. 193-201, en “Arqueoastronomía y Etnoastronomía en Mesoamérica”, México, Ed. UNAM, IIH, 1991
- Fig. 10.-** LÓPEZ AUSTIN, ALFREDO Y MILLONES, LUIS, “Dioses del norte, dioses del sur”, Ed. Ediciones Era, México, 2008, p 67.
- Fig. 11.-** <http://astrologosdelmundo.ning.com/profiles/blogs/las-estrellas-fijas-y-el-6>
- Fig. 12.-** MARTÍNEZ DEL SOBRAL, Margarita, *Geometría Mesoamericana*, México: ed. Fondo de Cultura Económica, 2000, 287 pp.
- Fig. 13.-** MARTÍNEZ DEL SOBRAL, Margarita, *Geometría Mesoamericana*, México: ed. Fondo de Cultura Económica, 2000, 287 pp.
- Fig. 14.-** Diccionario del Cosmos
- Fig. 15.-** <http://mx.globedia.com/investigador-escrutara-archivos-spitzer-comprender-nucleos-galaxias-activas>
- Fig. 16.-** Fuente: LEÓN PORTILLA, Miguel, *Tiempo y realidad en el pensamiento maya. Ensayo de acercamiento*. México: Ed. IIH, UNAM, 2003, p. 39
- Fig. 17.-** Fuente: LEÓN PORTILLA, Miguel, *Tiempo y realidad en el pensamiento maya. Ensayo de acercamiento*. México: Ed. IIH, UNAM, 2003, p. 42.
- Fig. 18.-** Fuente: DOMENICI, Davide, *Los Mayas. Tesoros de las grandes civilizaciones*. México ed. Numen, White Star, 2006. 286 pp.
- Fig. 19.-** “Interpretación Gráfica del concepto kinh”. Ilustración Digital. Autor: René López Avila
- Fig. 20.-** Fuente: DOMENICI, Davide, *Los Mayas. Tesoros de las grandes civilizaciones*. México ed. Numen, White Star, 2006. 286 pp.

- Fig. 21.-** Revista: *Arqueología Mexicana “Profecías Mayas”*. VOL XVII-NÚM. 103. Mayo-Junio de 2010. Reprografía: Archivo de Mercedez de la Garza C.
- Fig. 22.-**Fuente: DOMENICI, Davide, *Los Mayas. Tesoros de las grandes civilizaciones*. México ed. Numen, White Star, 2006. 286 pp.
- Fig. 23.-** Foto: Archivo Instituto de Investigaciones Estéticas. British Museum, Londres
- Fig. 24.-**Fuente: DOMENICI, Davide, *Los Mayas. Tesoros de las grandes civilizaciones*. México ed. Numen, White Star, 2006. 286 pp.
- Fig. 25.-**GÓMEZ MOLINA, Juan José, (Coord.) *Las lecciones del dibujo*, 4ta. Edición, Ed. Catedra, España, 2006, 618 pp.
- Fig. 26.-**Ibidem
- Fig. 27.-**<http://iasos.com/artists/alexgrey/>
- Fig. 28.-**Escena de la película “La Montaña Sagrada” de Alejandro Jodorowsky
- Fig. 29.-**DE LA FUENTE, Beatriz Y ARELLANO HERNANDEZ, Alfonso, *El hombre maya en la plástica antigua*. México: ed. UNAM, 2000.
- Fig. 30.-**DE LA FUENTE, Beatriz Y ARELLANO HERNANDEZ, Alfonso, *El hombre maya en la plástica antigua*. México: ed. UNAM, 2000.
- Fig.31.**[http://redescolar.ilce.edu.mx/proyectos/acercarte/arte\\_mexicano\\_oto09/arte\\_mex1/mexexp01.htm](http://redescolar.ilce.edu.mx/proyectos/acercarte/arte_mexicano_oto09/arte_mex1/mexexp01.htm). 13-NOV-2010. 23: 00 HRS.
- Fig. 32.-**GÓMEZ MOLINA, Juan José, Op. Cit.
- Fig. 33.-**GODWIN, JOSCELYN, “Athanasius, Kircher. La búsqueda del saber de la Antigüedad”, Traducción: Guillermo Lorenzo, Ed. Swan, Madrid, 1986, 157 pp.P. 144-145
- Fig. 34.-**GODWIN, JOSCELYN, op. Cit., P.103-104
- Fig. 35 y 36.-**<http://catedralbizarro.blogspot.com/2009/07/y-el-ocultista-aleister-crowley.html>. A. Crowley. 18: 30 14-NOV-2010.
- Fig. 37.-**M C. Escher. *Estampas y Dibujos*”, Ed. Taschen, Alemania, 1989, 76 pp.
- Fig. 38.-**<http://www.darkroastedblend.com/2007/08/creation-and-destruction-of-sand.html>. 03-NOV.2010. 21:40
- Fig.39.**[http://redescolar.ilce.edu.mx/proyectos/acercarte/arte\\_mexicano\\_oto09/arte\\_mex1/mexexp01.htm](http://redescolar.ilce.edu.mx/proyectos/acercarte/arte_mexicano_oto09/arte_mex1/mexexp01.htm). 13-NOV-2010. 23:HRS
- Fig.40.**Estela 3 de Piedras Negras.



# CAPÍTULO 2

ELEMENTOS SUBJETIVOS Y

OBJETIVOS EN EL DIBUJO

COMO PARTE DE LA GRÁFICA.

## 2.1.- EL DIBUJO, UNA EXPRESIÓN DE LA GRÁFICA.

Al hablar de gráfica nos referimos al concepto de *graphein*, que significa escribir, escribir sobre una superficie, llámese por medio de reproductibilidad técnica ó sin ella. Es una acción de perforar sobre una superficie una idea, un concepto, una imagen, es el hecho de la transformación materica con diferentes medios. En el acto de dibujar encontramos la tricotomía implícita de materia-forma-contenido. Adherentes y concluyentes la una con la otra y la otra. Las tres deben de coexistir para dar vida a la obra, a la imagen. El concepto de gráfica no se enfoca únicamente en el hecho de incidir una plancha-matriz para reproducir subsecuentes imágenes derivadas de esta. Un pictograma del hombre primitivo de 10, 000 años a. c. es una acción constitutiva de gráfica, tiene todos los elementos de esta pero sin embargo no lo es, o no está caracterizada por este concepto, debido al parámetro histórico en el que se maneja. La roca sería la plancha-matriz, la incisión sobre la roca forma la imagen de contenido religioso resultante del proceso de imaginar-idear-escribir, hecha con punta de roca, pero faltaría la estampación que sería el producto obtenido de estos elementos. La digitalización de imágenes por diferentes medios electrónicos, permiten la conceptualización de una plancha –matriz no se englobe únicamente en una superficie matérica en la cual sean depositarios los diferentes valores obtenidos de una serie incisiones de técnicas tradicionales como la madera, zinc, cobre. Siendo un medio virtual puede imprimir sobre cualquier tipo de superficie sin obstruir la calidad, el costo y las dimensiones de la obra. Un dibujo hecho sobre papel, capturado por medio de un escáner, una cámara fotográfica o cualquier otro tipo de lente óptico y reproducido infinidad de veces sobre distintas superficies cumple con el requisito de la tricotomía de gráfica. De esta manera tenemos que a través de los diferentes medios técnicos y por medio de los diferentes procesos de expresión de la idea sobre la superficie para la creación del dibujo. Escribir es dibujar y viceversa. La forma de escritura de las diferentes culturas nos dice mucho de esto. El dibujar es crear una historia, es narrar una idea, es crear un acontecimiento, es hablar de la personalidad del ejecutante, es estructurar y organizar determinados elementos

plásticos sobre una superficie. Cuando todos estos argumentos materiales construyen la forma, se da vida a un nuevo ser que hablara por sí mismo. Se convertirá en un ente bidimensional con ciertas características objetuales como delimitación, lugar, espacio, intrínsecas de una objeto capaz de transmitir ciertas sensaciones y pensamientos al individuo que intervenga en el. Entonces, no sólo se crea y se dota a un objeto de una vida propia, sino que también se reproducen imágenes mentales, ideas preconcebidas. En el dibujar se captura toda una serie de conceptos que el ejecutante transmite a través de una prolongación de sus extremidades como el pincel, la punta seca, el cincel, etc. Si evocamos conceptos místicos tenemos que se le puede relacionar estos tres elementos (pincel, tinta, superficie) a los tres elementos que se necesitan para la creación de la vida en el universo (pene, semen, vagina) es decir, que al momento de dibujar no sólo se está apelando al hecho de la construcción de una imagen, también al hecho de la creación de un ser, de un ente, con vida propia, que podrá respirar y hablar, en cierto sentido a los demás, podrá cambiar los sentimientos y las mentes de los que lo observen. Y como todo ser vivo será corroído por las leyes físicas de la materia y el tiempo, pero en su corto devenir, en su ciclo vital logrará permanecer metafísicamente. José Ramón Alcalá describe a la escritura como el hecho de dar forma a las ideas: “**graphein**” no es otra cosa en griego que “escritura”. Escribir, pues. Dar forma. Verbalizar las ideas. Verbalizar las imágenes es pues escribirlas, darles forma visual. Todo lo que se verbaliza se convierte en gráfico (en escritura). Escribir puede ser la acción consciente o inconsciente, azarosa, automática o pre organizada. Pero la escritura sólo puede ser un acto consciente o conscientemente organizado.(1)



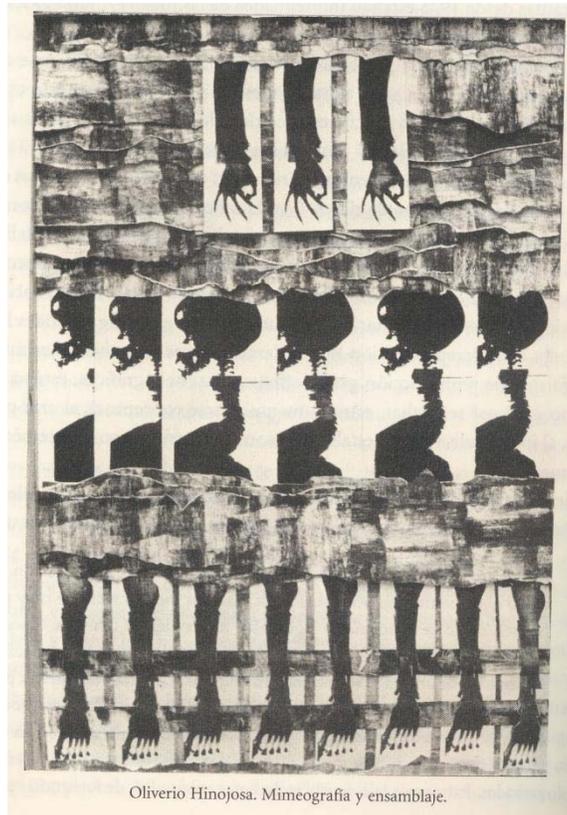
**Figura 1.- Koji Kakinuma ejecutando una de sus piezas.**

El dibujo es un proceso cognitivo donde las ideas que se generan en los trazos iniciales se irán desplazando hacia conceptos más complejos, hasta llegar a la forma o imagen resultante, concreción de conceptos que se transforman. Como proceso metafísico de lo real a través de procesos cognitivos de creación. Una obra terminada, ya que en su elaboración residen campos específicos de estructurar un lenguaje no transmitido oralmente. Una abolición del sistema oral. Es un sistema de escritura en el que se desarrollan actividades o desgastes fisiológicos. El cuerpo humano en su desplazamiento físico, intelectual, cognitivo y espiritual a través de la superficie donde captura una serie de elementos que están ligados a la coordinación motora, la concentración y la idea; el ir y venir de ésta del puente de la imaginación al pincel o la pluma. La música es un estimulador de las neuronas y el sistema nervioso central, que interactúan con la mente para guiar el cuerpo por medio de frecuencias de respiración y cambios de ritmo en el trazo, que a su vez crean una sinfonía compositiva en base a elementos plásticos de creación material: la línea, el punto y la mancha. Elementos accionadores en la realización del dibujo (música, danza, movimientos corporales). Diferentes ritmos respiratorios que confluyen con los movimientos de la mano a través del pincel. Nulificación del pensamiento en el momento de la

creación dibujística, el pensamiento está antes y después “de”, para en el inter, anular todo proceso cognitivo, a diferencia de pensar en lo que se ve, sino un fluir en conexión “con”.

En la búsqueda del productor de imágenes que le permitan elementos alternativos escribir una idea clara y precisa sobre una superficie, que además de la mano, una prolongación de esta, no se ha dado con la era digital y las máquinas de escritura. Los Renacentistas utilizaban conocían máquinas que proyectaban sombras y luces sobre las paredes de sus estudios para entender el efecto visual cónico y el uso de la perspectiva. Alberti y Da Vinci son dos investigadores conocidos que utilizaron estos tipos de cámaras para aplicarlas en sus trabajos. Jacob de Keyser desarrolló una ventana o elemento óptico donde podía dibujar encima de algún soporte lo que proyectaba esta ventana óptica. Los Perspectógrafos son instrumentos que permiten trazar punto por punto un dibujo correcto de un objeto tridimensional y era utilizado por los pintores, xilógrafistas y escenografistas desde el año 1450. Artistas como Albrecht Durer lo utilizaba para realizar sus xilografías. En 1793 Gilles –Louis de Chrétien crea el Physionotrace, aparato con lente de aumento que produce imágenes por duplicación. Fox Talbot crea el Calotipo, máquina que engrandece o empequeñece el dibujo con precisión.

(2) Observamos que el mundo de la gráfica en esta búsqueda por encontrar nuevos medios que le permitan describir su idea claramente sobre una superficie, es así como los trazadores ópticos han formado parte de la historia de la gráfica, la pintura y el dibujo.



Oliverio Hinojosa. Mimeografía y ensamblaje.

**Figura 2.- Oliverio Hinojosa. "Mimeografía y Ensamblaje"**

Gilles Deleuze en su análisis de la "Lógica de la sensación" sobre las obras de Bacon manifiesta que el pintor nunca se ha contentado con el pincel subordinada a la mano, que inclusive el texto de Focillon "El elogio de la mano" no parece tocar este punto, en la mano existen varios aspectos en los valores de la mano: lo digital, lo táctil, lo propiamente manual y lo háptico.

"Lo digital parece marcar el máximo de subordinación de la mano al ojo: la visión se ha hecho interior, y la mano se reduce al dedo, es decir, solo interviene para escoger las unidades correspondientes a formas visuales puras. Cuanto más subordinada esta la mano, más desarrolla la vista un espacio óptico "ideal" y tiende a captar sus formas según su código óptico. Pero este espacio óptico por lo menos en sus comienzos, presenta aún referentes manuales con los que se conecta: se llamarán táctiles tales referentes virtuales como la profundidad, el contorno, el modelado...etc. Esta subordinación rebajada de la mano al ojo puede dejar sitio, a su vez a una verdadera insubordinación de la mano: el cuadro sigue siendo una realidad visual, por lo que se impone a la vista es un espacio sin forma y un movimiento sin reposo que a ésta le costara trabajo

seguir y que deshacen lo óptico. Se llamara manual la relación invertida de esta manera. Por fin se hablará de háptico cada vez que no existiera ya una subordinación estricta en un sentido o en otro, ni subordinación rebajada o conexión virtual, sino cuando la propia vista descubra en sí una función de tacto que le es propia, y que no le pertenece más que a ella, distinta de su función óptica. Se diría entonces que el pintor pinta con sus ojos” (3)

Si entendemos a la grafica o al dibujo, como sistema de comunicación escrita. Donde se utiliza un lenguaje codificado. El mundo material y natural es, a su vez, una serie de subsistemas estructurado con códigos de distinta índole: el código genético ADN, lenguajes de programación, números telefónicos, códigos de barras, números de tarjetas, claves de acceso, matricula estudiantil, idiomas, etc. Dentro de este universo de códigos, que al parecer no tiene sentido, en el fondo existe un ser que lo habilita, alguien que lo construye y algo que se mueve a través de esto. Un mensaje que transita en secuencias aleatorias. Comunicación plasmada por el emisor que se entiende diversas maneras según el conocimiento del receptor. “Un mismo dibujo podía representar cosas totalmente diferentes. Pero ahora, atrapada por el proceso del pensamiento lógico, la obra de arte se convierte en intermediaria entre el mundo de los fenómenos naturales y el de las presencias espirituales. Pasa a ser o bien un símbolo para expresar un estado psíquico o emotivo, o bien una representación o imitación de un objeto natural. En ambos casos, es un vehículo que transmite una información, un medio de comunicación. En algunos países, el dibujo sobrevive todavía como el único medio de comunicación escrita; la escritura china, por ejemplo, aún se sirve para sus radicales de un elemento que es una representación de la imagen visual, el pictograma. Establece la noción de dos órdenes de existencia, uno visible y otro invisible. Existencia del impulso estético”. (4)

Los números los concibo como ideas y conceptos abstractos que se desarrollan dentro de los sistemas que regulan la naturaleza: Geometría, números, idioma, símbolos, color, degradaciones tonales, estructuras, son sistemas regulados por la abstracción del hombre. Existe una gran variabilidad de las máquinas que reproducen imágenes, con una gran cantidad de soluciones, sin embargo, ellas también poseen ventajas y desventajas para la creación de imágenes. Es por ello, que es preciso utilizar estos medios como puntos de apoyo para enfocar una idea en general.

Construir un concepto específico, en este caso el signo *kinh*, desarrollarlo y explotarlo y que sea entendible bajo ciertos cánones de decodificación. Como signo polisémico entendido bajo ciertos preceptos o estatutos que marcan las disciplinas. Con ello se pretende representar una idea en base a la poliangularidad de la explicación de los fenómenos epistemológicos. Bajo la medida de aprovechar los diferentes recursos técnicos y tecnológicos que te permitan elucubrar la idea, para significar y representar el concepto de la creación cosmogónica. El artista o escriba o tlacuilo como creador y comunicador de los diferentes lenguajes acerca de un mismo elemento. Creador de una codificación que debe ser entendida bajo ciertos parámetros del mensaje. La imagen, debe ser entendida como medio para transmitir una idea. En este caso los diferentes símbolos: logogramas mayas, códigos binarios, por la reproducción de la imagen, números abstractos para explicar las diferentes proporciones del cuadrante, donde en ella se desarrollan la mayoría de las figuras geométricas, la sección áurea donde se estructuran armónicamente las formas en un plano, es un breviario de una Cosmogonía visual significativa. Donde el universo se entiende desde dos plataformas de construcción plástica, lo formal-simbólico y lo numérico-abstracto. La primera es la que reúne elementos de la mitología tradicional de la era pre-colonial y elementos relacionales formales actuales (anatómico-simbólico). La segunda establece una representación desde diferentes ideologías que convergen en un mismo punto. Esta idea de los diferentes rumbos del cosmos y sus proyecciones simbólico-formales de una unificación de conceptos de los mitos cosmogónicos mayas. El mensaje está marcado por la ambivalencia de los opuestos, de la dualidad que se crea para que el mundo exista. Negro-blanco, código binario 0-1, lo digital y lo manual, lo formal y lo geométrico. Entender que los mensajes icónicos representados no son excluyentes sino incluyentes en un plano de composición.



Figura 3.- Joan Cruspina, "En Embrion", Lápiz óptico, Estampa digital, 2001.

## 2.2.- APROXIMACIONES AL PROCESO DIBUJISTICO MAYA.

El dibujo es ante todo una acción. Una acción que se ejecuta en conjunción del cuerpo, la mente y la energía. El cuerpo y la mente se interrelacionan para dirigir la energía. En la acción del dibujo, la mente ordena la idea en un plano unidimensional convirtiéndola en forma, a la cual, el cuerpo, mediante movimientos armónicamente compuestos va estructurando los elementos que le dicta la idea en la superficie, congregados y unificándolos, se expanden poco a poco conforme se dicta en el espacio, hasta llegar a la unidad.

Los pintores mayas eran expertos en el manejo del pincel, ya que se necesita la cantidad exacta de pintura para que de un solo trazo, un movimiento dirigido sin interrupciones ni indecisiones se estructure un trazo. En este movimiento, al mismo tiempo ágil y fuerte, se unifican todos los elementos que componen al modelo real. Ágil, porque la pincelada en el espacio pictórico no deja residuos que

alteren, distorsionen o modifiquen la figura; fuerte, porque cualquier titubeo o indecisión estaría marcando al dibujo de una imperfección, que en el tiempo prehispánico, sería imperdonable dado el contenido simbólico tan fuerte que representaban estas pinturas.

No sólo es el movimiento del pincel, también el ritmo con el que se lleva a cabo la estructuración del dibujo, es decir, se debe de tener en cuenta espacio y tiempo para construirlo parte por parte, detalle tras detalle, del modelo a dibujar, y en proporción con la totalidad de la forma, deben de llevar un orden tanto en la percepción que se tiene del modelo real como el que se va estructurando en la superficie, (la gran mayoría de dibujos, pinturas y relieves mayas tienen gran cantidad de detalles, cada detalle como tocados, pulseras, báculos, escudos, etc., son tan importantes tanto el más pequeño como el más grande).

En el caso de ¿quién fueron los grandes maestros dibujantes de este periodo? Michael D. Coe señala que los dibujantes mayas del periodo Clásico eran príncipes, y no sacerdotes o meros decoradores campesinos, eran personajes depositarios del saber y del poder real los que elaboraban cerámica y las grandes estelas como los monumentos de Piedras Negras. Personajes ligados a las altas esferas intelectuales y de poder militar de este periodo. Kin Chaac era uno de los artistas más reconocidos y aparece su firma en varios de estos monumentos. En El compuesto dzib que significa “escritura” que se entiende como pintar o escribir, los mayas no encontraban una diferencia entre una y otra ya que para ellos el acto de escribir o pintar es la misma acción. Cabe mencionar que si se escribía el concepto dzib era pintado y se incidía o grababa en la superficie se colocaba el compuesto “lu-Murcielago” El ah dzib (el de la escritura) viene acompañado de un nombre en algunas piezas de cerámica, señalando así el nombre del pintor. Sin embargo el periodo de las firmas del autor está limitado en tiempo y espacio, ya que aparece esto tan sólo en 150 años y se limita en la parte occidental de las tierras bajas mayas del periodo Clásico Tardío.(Coe, 246-248)

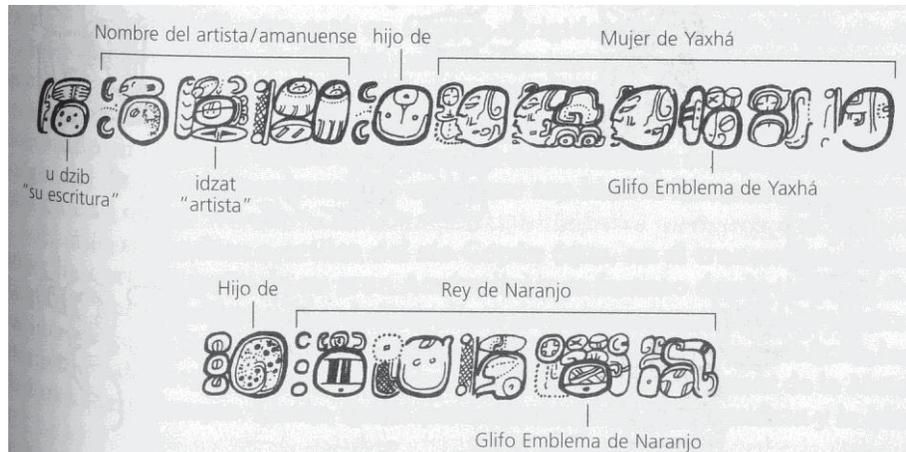


Figura 4.-Texto de un vaso cilíndrico de Naranjo, que da el nombre del artista, su parentesco real y su reino. Estudio por David Stuart.

En cuanto al manejo de la línea y su utilización en las diferentes manifestaciones artísticas mayas, Sonia Lombardo menciona en el libro de Alcina Franch de “Arte y Antropología” que “La línea en la pintura mural maya se caracteriza siempre por ser continua, de inflexiones suaves que tienden a la redondez.”Y continuando en este contexto establece que las líneas oblicuas en el dibujo de las representaciones pictóricas de este periodo se daban por percepciones de la naturaleza “Son líneas cerradas que se unen con el inicio de las mismas determinando los límites de una superficie. Línea y superficie están estrechamente unidas. Las superficies se presentan como formas abiertas de contornos muy libres, son el tipo de formas que expresan una sensación orgánica, características de las formas de la naturaleza, y que se oponen radicalmente a las formas cerradas geometrizarantes que son producto del intelecto ordenador del hombre” (5).

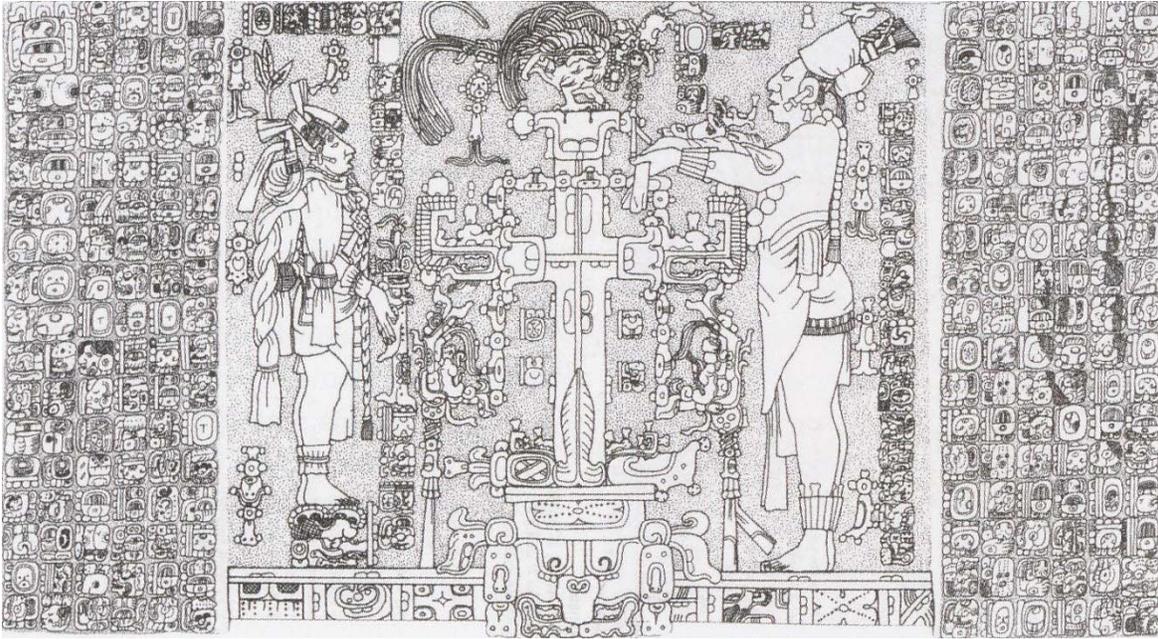


Figura 5.- Tablero del Templo de La Cruz, Palenque.

En el dibujo existe una relación ambivalente entre el interior y el exterior, la persona y el mundo circundante, que debe estar en armonía, y la calidad de esta relación reflejará la acción del dibujo. La respiración juega un papel muy importante en el momento de trazar una línea o una mancha que estructurara el ejecutante, ya que por medio de distintas técnicas de respiración se puede oxigenar el cerebro y controlar los movimientos del cuerpo adecuadamente. Por medio de la inhalación y la exhalación se tiene un controlado despliegue de energía, y una serenidad mental definitiva al momento de trasladar la materia pictórica al soporte, así, el trazo o la pincelada adquiere una ubicación en el espacio dibujístico de cada parte de la forma.

Una vez aprendidos estos conceptos se procedía a la construcción del dibujo definitivo, en un soporte cuidadosamente seleccionado y preparado, que de primera intención y perfectamente aprendido, se trazaba; cuando se finalizaba, reafirmaban algunos trazos, corregían errores o se ampliaban trazos, según fuese el caso de cada figura

El dibujo es una acción en la que intervienen factores muy desarrollados, físicos, de percepción, y de agudeza intelectual; la concentración de los sentidos en la estructuración formal. En el momento decisivo de dibujar, que es el acto de la pincelada, todo nuestro ser, debe estar en ese movimiento de brazo, como las serpientes acechan y atacan a su presa, como Kukulcan descendiendo a través de la pirámide.

Alfonso Arellano Hernández, epígrafe, historiador y copista de jeroglíficos mayas analiza el proceso de creación del dibujo maya y su inserción en la pintura mural ó el relieve “Si juzgamos el proceso de factura de los relieves en piedra y aun pinturas murales –de acuerdo con diversos estudiosos- vemos en muchos ejemplos que se realizaba un trazo preparatorio, a modo de patrón a seguir por el escultor o tallador o el pintor. Luego se desbastaba la piedra (acaso sea mejor decir, se quitaban los sobrantes en torno al dibujo previo, para resaltarlo o darle relieve o se realizaba la tarea colorística para finalmente contornear y redefinir las imágenes” (6).

Magaloni Kerpel en su apartado “La técnica como sustento material de la plástica” describe con acertada precisión los componentes generales de la pintura mural de Bonampak “...Primero, los pintores de Bonampak lograron la creación de una enorme variedad de colores; segundo, manejan con maestría la transparencia y la opacidad de los tonos para crear efectos expresivos específicos; y tercero, utilizan la línea ágil y caligráfica de su escritura también para dibujar sobre las superficies de color, afinando detalles y subrayando cualidades específicas.” (7).



Figura 6 Pintura mural de Bonampak, detalle. Foto: Davide Domeneci.

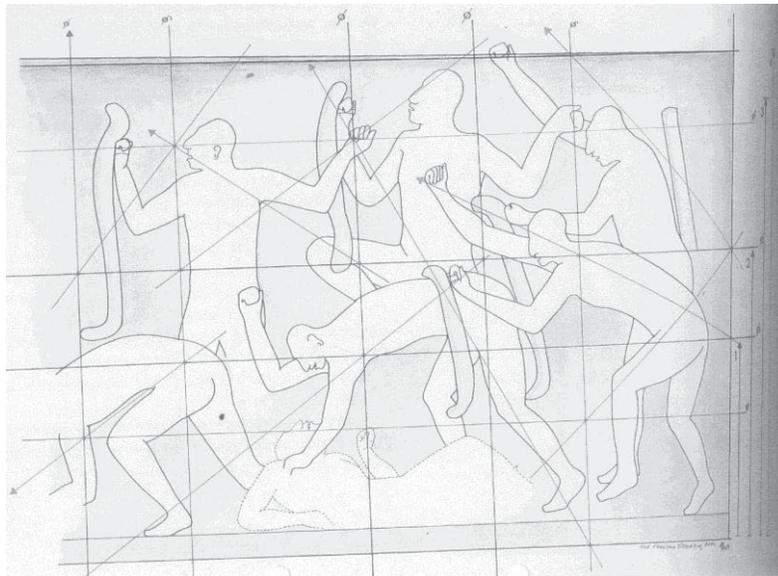


Figura 7.-Pintura mural de Bonampak, detalle. Analisis de Composición, Francisco Villaseñor.

Francisco Villaseñor hace un análisis concreto de la composición de los elementos humanos en la pintura mural de Bonampak, en este trabajo, se reconoce que claramente el pintor maya tiene una intención muy marcada de estructurar en armonía las diferentes piezas. Esta armonía anatómica está dada a través de la

sección áurea o número de oro, el cual permite distribuir ordenadamente y en equilibrio la composición pictórica. Establecen un rango de medición para las medidas del cuerpo humano, son 6 cabezas y media, y mediante esta cifra se construyen casi todos los personajes de estas escenas pictóricas.

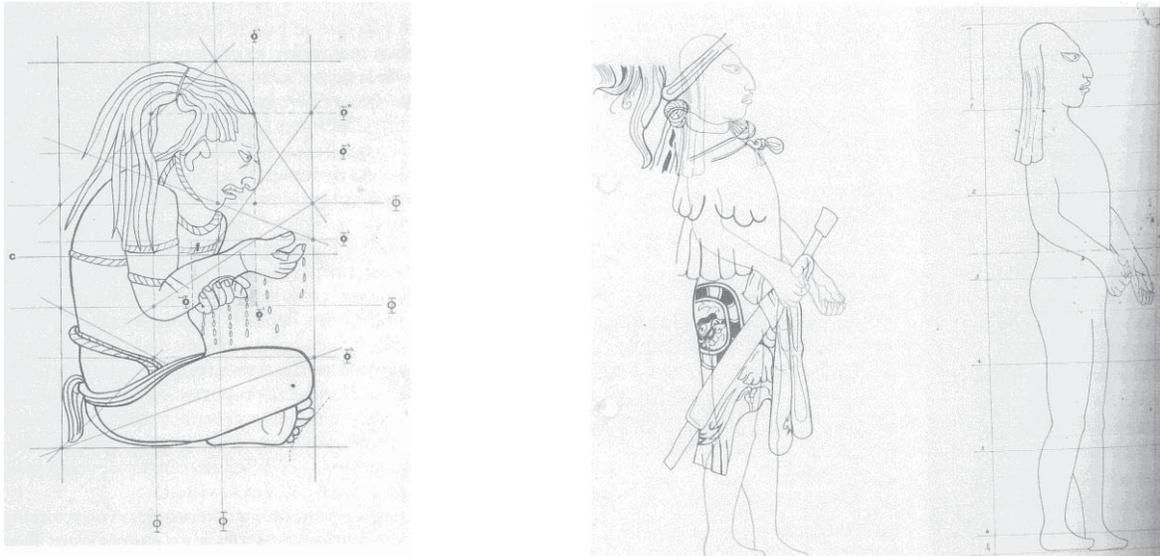


Figura 8.- Pintura mural de Bonampak, detalle. Analisis de Composición, Francisco Villaseñor.

En los jeroglíficos mayas del periodo clásico encontramos una serie de soluciones formales a sus composiciones. Vemos que en la mayoría son centrales, utilizando óvalos, cuadrados, rectángulos o círculos, añadiendo otras formas o afijos, logogramas o ideogramas para que el significado aparezca distinto. Mi intención es construir un sistema codificado universal del tema del origen del cosmos y los elementos que sustentan estas teorías, apropiándome de ciertas características simbólicas y formales de estos dibujos ó sistema de escritura maya. Utilizando elementos del ritual como la evocación simbólica. Elementos geométricos y anatómicos también forman parte de la presente obra gráfica.

Dentro de la construcción formal del presente proyecto entran en el juego de la creación plástica elementos psicológicos y de percepción como las llamadas “pulsiones icónicas” de Román Gubern, el cual propone que un individuo según su estado de ánimo, cultura, pensamiento y medio ambiente pueden imaginar o crear mentalmente formas dentro de otras formas que existen en su espacio

circundante. Por ejemplo las formas que denotamos en las nubes. De esta manera, con las texturas naturales que se forman de la superficie a tratar como la madera y el papel, se consigue trabajar a través de estas para crear formas figurativas.

### *2.3.-El cuerpo humano como la medida del cosmos.*

A partir del cuerpo se generan una cantidad enorme de teorías, tratados, representaciones y significaciones, desde diferentes disciplinas humanísticas y científicas, religiosas y mágicas. Lino Cabezas en su texto “El andamiaje de la Representación” sostiene que así como otros autores antiguos occidentales, a partir del mundo clásico, el hombre ha sido desde sus orígenes más remotos el centro y unidad de medida del universo, en donde todo está basado en la comparación de cantidades (números), desde este ángulo el parámetro para describir los diferentes sistemas naturales que existen ha sido por medio de los números que a su vez estos construyen sistemas de medición, sistemas de lenguaje, si entendemos que un SISTEMA es, la reunión específica, casuística, de un número de elementos determinados en ese momento por tales o cuales leyes. Acontecimientos que exigen posibilidades diferentes. Todo sistema tiene por definición una métrica. La medida es la razón del sistema. En los sistemas de composición visual no lineales, la métrica no existe, la métrica es el elemento que permite la estabilización de la imagen. Todos los elementos equilibrados permiten la estabilidad de la imagen, además del equilibrio y profundidad de esta.

Aquí habría que desentrañar este “centro y unidad de medida” (8) en el arte prehistórico, aunque no es muy adecuado el término, ya que esta época estos conceptos estén fijados de otra manera ya sea significa o simbólica.

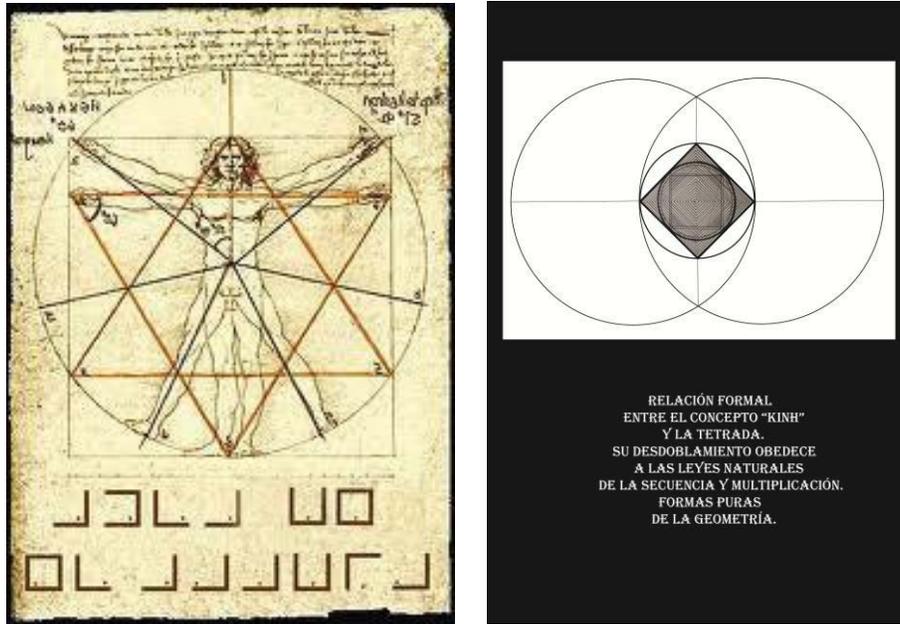


Figura 9.- El cuerpo humano y su relación con las formas geométricas

El dibujo es lo que “eres” y lo que dejas de “ser”. Es esa búsqueda incansable de ti mismo y del mundo, de su verdad. Es la danza tripartita (mente, espíritu, cuerpo) en la tricotomía (materia, forma, contenido) que se plasma en el soporte. Es una disciplina que exige el máximo rendimiento en todos estos aspectos. Es una consecuencia del pensamiento hacia la pluma.

Proponer un sistema de representación y significación iconográfica para contrarrestar el imperialismo cultural, para contrarrestar y contrapesar ideático de los actuales ídolos de representación capitalista occidental.

Los actuales sistemas de representación requieren de otros nuevos para desplazarse o aislarse debido al espionaje, por esta razón se propone un sistema gramatical por medio de signos creados personalmente para la comunicación vía net, estática (espectaculares), móvil (manifestaciones).

Estoy de acuerdo en la afirmación de Francastel donde alude que la historia de la plástica está dada por la forma pero no explica también que esta forma esta generada por la idea, la cual es el sustento del espacio y la materia. (9)

Desde que el hombre es social o vive en sociedades se ha dado a la labor de medir, debido al principio de propiedad y de conciencia. En el término de propiedad de adueñarse de su entorno como significado de poder. De conciencia

en cuanto al mundo que le rodea y su explicación razonable, pensante, utilizando su sentido abstracto de la realidad. En lo abstracto, recae la figura del número y la estructura, sus diferentes anexos en la realidad estableciendo la imagen. Materia y forma son indisolubles y de allí parten aquellas. En la estructura del kinh se da esta relación cosmogónica con el hombre. Puede pronunciar un código que parte de un elemento hacia estructuras más complejas como el lenguaje. Un sistema de comunicación completamente legible, capaz de pronunciarse en cualquier término. Desde imágenes bidimensionales en soportes matericos hasta un lenguaje híbrido.

Es la historia grafico-pictórico que parte del mito de la creación humana y que abarca el rito como una estructura de creación formal. Dentro de ellas, de estas imágenes se contienen historias gráficas, interpretaciones, del concepto de los mundos Supraterraneles del libro del Chilam Balam de Chumayel y el Popol Vuh, el concepto kinh y cuatro deidades mayas principales del panteón maya del periodo clásico, interpretados como entes energéticos. Es una serie de piezas en donde transmito mi visión acerca del origen del cosmos y la especie humana, la relación que hay en ambos. Unificando el concepto de microcosmos y macrocosmos que ha existido en la historia gráfico-pictórica del hombre. Desde el hombre de las cavernas, el periodo prehispánico en México, el Renacimiento italiano. Utilizan la simetría estructural en sus composiciones plásticas. Esta narración genealógica que ha sido mistificada y mitificada en diferentes culturas y de distintas maneras. . Es dable suponer que no existe ninguna relación de origen en ellas, pero la duda queda allí, y es posible observar la necesidad de encontrarse así mismo con el cosmos y su entorno, de explicarse el mundo, desde diferentes ángulos de conocimiento, costumbres y hábitat. Desde la imagen se pueden transmitir conceptos y transformar la realidad, tanto interior como social.

#### 2.4.-El Dibujo como "huella"

“Al dibujo se le atribuye la función de determinar las características estructurales de la obra, asumiendo la función de configurarla desde el punto de vista formal” (10) Esto se entiende como el primero de dos aspectos en los que se entiende al dibujo en la actualidad, encadenado a la ideación y la tradición de la representación. El segundo aspecto se refiere a la “concepción autográfica del dibujo”, la cuál es referenciada como la” huella engendrada por un gesto físico individual, consecuente con la acción puesta en obra durante el trazado”. Buci-Gluksmann nos refiere a la huella como una aparición de la proximidad, un signo del tiempo, ligera e inmaterial, contrariamente al aura de Benjamín que es la “aparición de algo lejano, por cercano que pueda ser lo que lo evoca” (11). Por medio de la huella nos apoderamos de la cosa y por medio del aura nos alejamos de ella, se vuelve esta nuestra ama. Es en la relación ambigua entre ambas en donde la obra acaecida por el autor, la manifestación tangible de la expresión de dibujo evocada en la superficie adquiere un carácter de impersonal trayectoria inmanente de toda fuerza traductora del pensamiento hacia la superficie dibujística.

#### 2.5.- PROCESOS DE CREACIÓN: TÉCNICAS Y MATERIALES.

En este apartado se abordan las características de elaboración de las diferentes piezas que corresponden a la parte 4 de la producción plástica. Se aborda de manera específica cada material y técnica en su distinto proceso. Desde la historicidad y química del color empleado hasta la descripción de la creación digital, sus definiciones y empleos.

### 2.5.1.- TÉCNICAS DIGITALES Y TRADICIONALES.

La electrografía es un método de transmisión de la imagen desde un archivo digital a la superficie de impresión, originado por la marca Xerox. El método se basa en la física electrostática: las partículas de materia de cargas contrarias se atraen entre sí. Se da una carga positiva de electricidad estática a una superficie fotoconductora, un lente proyecta la imagen a imprimir sobre la superficie, la carga positiva permanece donde no llega la luz, en las áreas de imagen, pero se elimina de las áreas de no imagen por medio de la luz reflejada. Cuando se trabaja desde un archivo digital la imagen se crea mediante un láser que expone la superficie fotoconductora punto a punto. La superficie se espolvorea con tóner cargado negativamente que se pegará sólo en las áreas cargadas positivamente. Después el tóner se fusiona al papel por medio del calor. (12)

La electrografía también se define como el conjunto de sistemas y tecnologías de reproducción y multiplicación visual en los que interviene un proceso eléctrico, electromecánico o electrónico. De esta manera, en la obra electrográfica se introducen los distintos procedimientos de transferencia de la imagen mediante el uso de sistemas digitales o tecnologías de estas características para la generación, manipulación, impresión, reproducción, ampliación, difusión de la obra.

La xerografía, (xeros: seco, grafein: escritura) es una variable de la electrografía y se define como la exposición de originales planos o tridimensionales fotocopiados directamente, solo con las variables resultantes respecto a la modificación de intensidad, escala (reducción / ampliación) y calidad en el soporte. (13)

La electrografía digital se ha convertido en una de las formas más comúnmente en el proceso de reproducción e impresión, tanto en la gráfica como en el diseño.

En el presente proyecto se utiliza la imagen impresa en tóner sobre un soporte de papel de algodón de gran calidad para poder intervenirla y modificarla con distintos procedimientos de materiales de dibujo y la superposición de distintos colores pigmentos.



Figura 10.- Txema Elexpuru, “Equal and different. Amo a mi país profundamente, odio a mi país profundamente”. Xilografía y serigrafía sobre Impresión Digital, 2006.

Se utiliza como máquina de proyección de dibujo el Plotter **ipf8100 (Canon)**. La tinta del plotter es soluble al agua. Si se pinta con demasiada agua tiende a ensuciarse, a enturbiar los colores claros en específico, sobre la imagen impresa. Ventajas: optimización de resultados a corto plazo. Rapidez y calidad en la repetición de la forma. Calidad de color aceptable y durable. Durabilidad hasta por 100 años en la integridad de las tintas. Desventaja: opacidad en el negro.

En algunos casos las imágenes están pixeleadas porque en un principio se planteaba que las imágenes formarían parte de la estructura final y no una pieza aislada. Se utilizan exploradores ópticos (cámaras y escaners) como medios periféricos de impresión, para después modificarse manualmente y finalmente a través de un dispositivo virtual se crean archivos inmodificables para su posterior impresión en plotter, recibidas desde el archivo digital (PDF, JPEG) con estándar cromático de salida CMYK.



Figura 11.- Nuria Blanco, “Miedo al miedo”, Impresión Digital y Aguafuerte, 2006.

Las nuevas tecnologías han intervenido en la plástica no para desplazar a las técnicas tradicionales como la xilografía, el huecograbado o el dibujo. Se presentan como una alternativa para la búsqueda de la creación de la imagen y conceptualizar la morfología bajo otros procedimientos y por consiguiente otros resultados plásticos. El dibujo vectorial ofrece una calidad de dibujo que puede reproducirse en grandes cantidades sobre cualquier soporte de papel y

agrandarse o achicarse sin perder sus propiedades, no pierde en la impresión la calidad de los píxeles, y no deforma la calidad del dibujo. Por estas características utilizo el dibujo vectorial para crear segmentos, guías de composición como figuras geométricas digitalizadas, formas texturizadas, las cuales, una vez impresas se puedan integrar con impresiones xilográficas que ofrecen otra calidad de textura, calidad de línea y dibujo. La madera, noble material de creación, por sus características porosas y texturas produce efectos atmosféricos que se integran como elementos formales con otros métodos de impresión y de creación de gráfica. Inclusive la intervención manual sobre las impresiones mixtas es un recurso para perfeccionar la imagen, ya que se pueden intervenir manualmente o imprimir subsecuentemente el número de veces que se crea conveniente con diferentes medios técnicos si los resultados no son los deseados. “...la plancha matriz es un elemento autónomo del soporte definitivo (el papel), y por tanto manipulable y reinterpretable periódicamente.” (14)

Son muchas las posibilidades que se pueden realizar con matrices digitales y que estas pueden ofrecer a la plástica tradicional. La intervención directa mediante el acto del dibujo a mano en soportes de mapas de *bits* o de vectores. La interrelación de ambos medios ofrece distintas cualidades: matéricas, texturas, formas, líneas, tonalidades, “...la interpretación de las posibilidades de inversión de la imagen en grabado calcográfico...no tomándola como una simple y mecánica alternancia entre fondo y figura, sino como una autentica alteración del orden de las cosas, que persigue antes que nada descubrir y crear nuevas realidades y formas...”(15)

Fotografías vectorizadas, imágenes digitalizadas, impresiones xilográficas, dibujo a mano, son algunos de los medios técnicos que se utilizan para el presente trabajo. Uno de los procedimientos que utilizo es el siguiente: Primero se realiza el dibujo a mano, después se escanea con una resolución de 600 ppp (píxeles por pulgada) para conservar su calidad al momento de imprimir, después se retoca la imagen en un software especializado en fotografías, para posteriormente

modificarla, vectorizarla o anexarla a otra serie de dibujos. Determinar sus cualidades físicas, sus reacciones, su integración como elementos formales multifuncionales, son cuestiones que se plantean en la observación de la experimentación plástica.



Figura 12.- Vista de elementos del Taller

Si abordamos los conceptos de unicidad y originalidad en la obra gráfica, observamos que una obra gráfica original representa la impresión de un tiraje determinado de un artista y que esta se avala mediante la firma y el número de impresión, es original, pero no es precisamente una obra única. Ahora, si esta matriz digital la colocamos como obra original, no será “única” hasta que el autor no haya intervenido esta por medio de su dibujo, obteniendo variantes en las reimpresiones.

Por medio de las impresiones gráficas laser se aprovecha de las características de rapidez, calidad y tiraje, y mediante estos procedimientos se pueden imprimir e intervenir cuantas veces sean necesarias para lograr el objetivo final del autor.

## 2.5.2.- ACERCA DEL COLOR EN LA PINTURA MAYA Y SU RELACIÓN EN MI OBRA PICTOGRÁFICA.



Figura 13.- Pigmentos. Vista de elementos del Taller

Los colores tienen una inclusión en la obra de carácter simbólico, materico, histórico y conceptual. Los colores que se utilizan y que han sido seleccionados de una amplia gama de manufactura, están relacionados con el simbolismo, la elaboración y la obtención de ellos en la creación pintura mural, códigos y jeroglíficos del periodo clásico del área maya. Algunos de ellos, también han sido utilizados desde la edad temprana del hombre (10, 000 a. c.).

BLANCO DE ZINC (ÓXIDO DE ZINC): Es conocido desde la Edad Media como “Lana Filosofica”. Hacia 1800 surge como pigmento. Desde inicios del siglo XIX se fabrica industrialmente y poco tiempo después en colores para pintar. Es un pigmento que se obtiene mediante evaporación de cinc metálico y oxidación del vapor de cinc con aire caliente. Es muy apropiado para las técnicas al óleo, temple y acuarela. Posee un matiz cromático de un azulado frío que se conserva en la película cuando envejece. Su solidez a la luz es indiscutible. “El empleo del blanco como pigmento con el que se refinan los objetos de la parafernalia ritual y la

vestimenta...identificamos el color como calcita, probablemente obtenida al quemar los caracoles del río. La cal de concha es más soluble al agua que la de dolomita y tiene un color más blanco” (16)

NEGRO MARFIL (CARBÓN DE HUESOS): En el 350 antes de Cristo, Apeles, príncipe de los pintores de su tiempo y pintor de cámara de Alejandro Magno fue, según Plinio el viejo, quien descubrió el negro *elephantinum*. Es obtenido por destilación seca de huesos desengrasados. Contiene componentes de fosfato de calcio y colorante carbono que le dan un ligero tinte gris-azulado.

NEGRO DE HUMO (CARBÓN DE HOLLINES): Ha sido empleado desde la edad de las pinturas rupestres (unos 11, 000 años a. c.), en la antigüedad y actualmente en las técnicas de pinturas artísticas y pinturas industriales. En el periodo clásico de los mayas se empleaba tanto en pintura mural como en códices y jeroglíficos y tenía una relación estrictamente místico-religioso, atravesando los confines de lo simbólico.”El negro de humo, fabricado artificialmente al raspar el humo de los braseros, fue usado en la escritura jeroglífica, en la línea de contorno y dibujo...la manufactura se asocia con los dioses de la lluvia, por la similitud que hay entre las nubes negras, cargadas de agua y la pintura negra” (17)

Alrededor del año 2, 000 a. c., existían en China elaborados procesos para la obtención de este pigmento, con el cual se fabricaba la tinta china. Vitrubio describe su fabricación a partir de resina en hornos regulables. A partir del siglo XVIII en Europa se obtiene de resinas de pino o aceites. Es un pigmento de grano fino y de poder colorante muy alto. Son estables a la luz e insensibles a los ácidos, álcalis y muchos productos químicos. Deben mojarse para su utilización en aglutinantes acuosos por su contenido de aceite. Sirven como colorantes en las acuarelas y en la tinta china. Se han introducido como colorantes en la industria de colores para imprentas. (18)

ROJO INGLÉS (ÓXIDO DE HIERRO): Estos pigmentos son colores térreos naturales obtusos, opacos, compuestos por silicato de aluminio (arcilla), cuarzo y óxidos de hierro. Contiene el óxido de hierro hidratado hematita ( $Fe_2O_3$ ). Son extraordinariamente resistentes a la luz, pueden emplearse en todas las técnicas pictóricas y son compatibles con todos los pigmentos. Desde los primeros pintores egipcios, pasando por la antigüedad y la Edad Media hasta la contemporaneidad, son los más utilizados. Desde el siglo XVII se producen artificialmente pigmentos de mena de hierro por cochura de sulfato de hierro, pero hasta el siglo XIX fueron fabricados artificialmente en grandes cantidades. Son estables tanto en medios acuosos como aceitosos. “Las tierras rojas en la península de Yucatán tienen zonas compactas de donde se extraen pigmentos rojos aptos para ser usados. Sin embargo, el rojo oscuro proviene de la hematita que debió haber sido un pigmento especial que se obtenía por comercio...las minas de hematita en la Península de Yucatán se localizan en regiones de rocas extrusivas, principalmente en Guatemala.” (19)

AMARILLO MARTE (COLOR TERREO): Los colores térreos se producen por precipitación natural de sustancias colorantes como las combinaciones de hierro y manganeso sobre tierras que contengan arcilla y cuarzo que sirven como sustancias portantes o sustratos. El llamado amarillo Marte Es un ocre amarillo artificial que se elabora a partir del siglo XIX a partir de sales de hierro, alumbre y álcalis. Formados como consecuencia de descomposiciones meteorológicas de minerales de hierro y de feldespato. Contiene cantidades variables de silicatos de aluminio (arcilla, caolín) bastas cristalizaciones de ácido silícico (cuarzo) en estado finamente coloidal y sales de calcio. Son de veladura más o menos acentuada y pueden crecer a través de la película de aceite. (20)

AMARILLO (ÓXIDO DE HIERRO): “El color ocre con el que se pintan las pieles de jaguar y algunos otros elementos, es un mineral fácil de obtener ya que es óxido de hierro hidratado...” (21).

### 2.5.3.- AGLUTINANTE

“Los mayas obtuvieron de sus árboles pegamentos, aglutinantes, resinas e inciensos, y la goma elástica del hule para el juego de pelota. Las gomas de los árboles, como la cal, fueron también entendidas por sus propiedades físicas y químicas a través de un proceso que nos deja ver en la experimentación un elemento simbólico importante. La partícula “its” es el nombre de algunas gomas y resinas que cristalizan en los árboles y podrían tener algún vínculo con “itsamná” como potencia creadora” (22)

En mi trabajo exploré elementos como la cal y gomas sintéticas para la adhesión del color: Emulsión acrílica. Indeleble y base de agua. Emulsión de nopal. Base de agua.

### 2.5.4.- SOPORTES

#### 2.5.4.1.- PAPEL DE ALCODÓN GUARRO SUPER ALFA

Su fabricante es Guarro Casas, uno de los principales fabricantes de papel para grabado, cartulinas, cartones, etc.

Características del papel: color ligeramente amarfilado (tirando a color crema) y con un gramaje de 250 gr/m<sup>2</sup>. Presentan barbas en los 4 costados y tienen un formato de 76x112 cm, está indicado para todas las técnicas de grabado, y en especial para las técnicas de aguafuerte, buril, agua tinta e impresión.

Por su gran calidad de concentración de celulosa y de absorción resiste técnicas acuosas de pintura como acuarela y temples. Las tintas de impresión (Epson) de Plotter sobre este tipo de papel tienen garantía de vida de 100 años.

### 2.5.4.2.-LÁMINAS DE ESTIRENO (76 x 120cm)

El **estireno** se obtiene a partir de **etileno** y **benceno** mediante el siguiente proceso:

El estireno se polimeriza lentamente a temperatura ambiente. Su velocidad de polimerización aumenta al aumentar la temperatura. El **poliestireno** es el producto resultante de la polimerización del estireno. El poliestireno es un plástico económico y resistente. Existen diferentes tipos dependiendo de la disposición espacial de los grupos fenilo (poliestireno atáctico y sindiotáctico). Asimismo existen otros tipos de poliestireno dependiendo de los aditivos utilizados en el proceso de fabricación y del proceso de fabricación en sí (poliestireno de impacto, poliestireno expandido). Además el poliestireno es la base de diversos copolímeros (estireno-acrilonitrilo). Probablemente sea el plástico más popular después del polietileno. Con él se fabrican cajas para computadoras, maquetas, juguetes, recipientes de uso industrial y doméstico, recubrimientos de paredes, revestimientos internos de refrigeradores y otros muchos objetos y componentes. (23)

Es un plástico maleable. Se pueden crear infinidad de efectos y tono debido a lo dúctil del material. No es absorbente pero permite que la pintura reabale cuidadosamente sin chorrear. Su acción de absorción es de efecto retardado. Debido a su flexibilidad se puede sostener de ambos lados para crear efectos sonóros. Puede enmarcarse con un soporte rígido. Se puede trabajar en xilografía y otras técnicas de grabado.

Es fácil de doblar por la temperatura, cortar con suajes, desapilar, es atóxica con alimentos y juguetes y es 100% reciclable.

Lámina obtenida por el proceso de monoextrusión o coextrusión, con alta resistencia al impacto y excelente estabilidad dimensional, con facilidad para ser pegada o impresa con el tratamiento corona, para asegurar el anclado de la tinta. El color de línea es blanco y se puede pigmentar o hacer bicolor. Lámina obtenida

por el proceso de monoextrusión con un copolímero en bloque de estireno butadieno, con buena resistencia al impacto, gran brillantez y transparencia.

### NOTAS DE PÁGINA

1.-SOLER, Ana, y CASTRO, Kako, *Coordinadores. Impresión Piezoeléctrica. La estampa inyectada. (Algunas reflexiones en torno a la gráfica digital). Ed. Universidad de Vigo. Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Epson, España, s/a, 348 pp. P-103 José Ramón Alcalá.*

2.- *Ibid.* p. 20-24

3.- Deleuze, Gilles, “Francis Bacon. *Lógica de la Sensación*”, Madrid, Ed. Arena, 2002, 164 pp. 157-158

4.- Read, Herbert, “Arte y Religión”, Ed. Ediciones de Bolsillo, Bracelona, España, 1966, p. 84.

5.-Alcina Franch, José, “Arte y Antropología”, Ed. Alianza Forma, Madrid, 1982, 302 pp. 84-89

6.- Arellano Hernández, Alfonso, “La pintura mural prehispánica en México. Boletín informativo. Números 12-13”. Ed. UNAM. IIE. México, junio-diciembre de 2000, año VI. 63 pp. **p.53**

7.- Magaloni Kerpel, Diana, “La pintura mural prehispánica en México. Tomo II”. Estudios. Área Maya. Bonampak. Ed. UNAM. IIE. México, 1998. 337 pp. p. 58

8.- GÓMEZ MOLINA, Juan José; CABEZAS, Lino, y, BORDES, Juan, *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, 4ta. Edición, Ed. Catedra, España, 2008, pp. 353

9.- FRANCASTEL, Pierre, “La Realidad Figurativa, I. El marco imaginario de la expresión figurativa”, Ed. Ediciones Paidos, Barcelona, España, 1988, p. 203-205.

10.- GÓMEZ MOLINA, Juan José; CABEZAS, Lino, y, BORDES

11.- BUCI-GLUKSMANN, Christine, “Estética de lo efímero”, Ed. Arena Libros, Madrid, España, 2006, pp 44-45.

12.- BANN, DAVID, “Actualidad en la producción de artes gráficas”, Ed. Blume, Barcelona, 2008, p.97

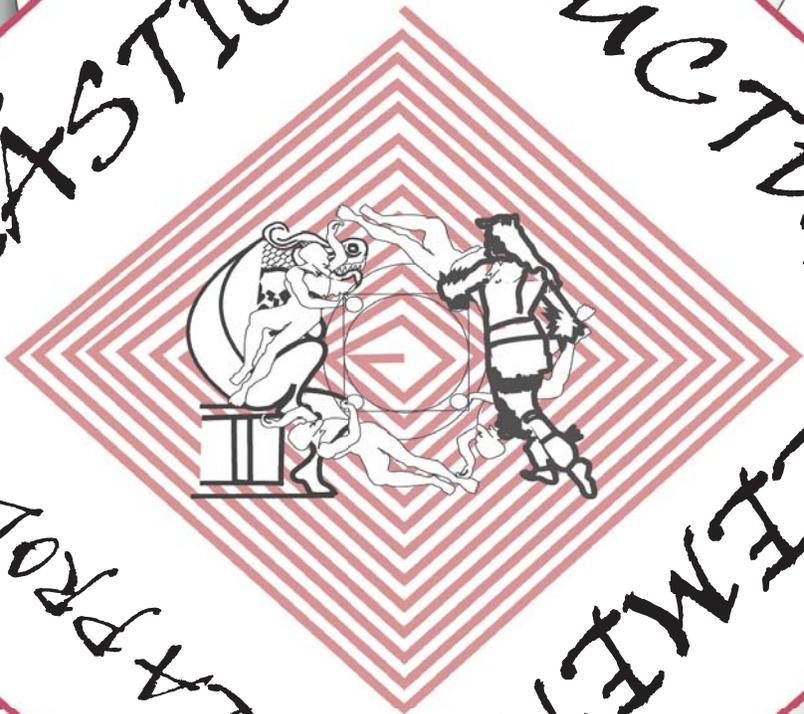
- 13.- VILLABAZO DE LA TORRE, ALEJANDRO, "Altepemoxthli" Tesis de Maestría, ENAP, UNAM, México, 2008.
- 14.- Martínez Moro, Juan, Un ensayo sobre grabado a principios del siglo XXI, Ed. Espiral, UNAM, ENAP, México, 2008, p. 60
- 15.-Ibid, p. 58
- 16.- "La pintura mural prehispánica en México. Tomo II". Estudios. Área Maya. Op cit., p. 73
- 17.- Ibid. p.78
- 18.- Doerner, Max, "Los materiales de pintura y su empleo en el arte", España, Ed. Reverté, S. A., sexta edición, 2005, 425 pp.
- 19.- "La pintura mural prehispánica en México. Tomo II". Estudios. Área Maya. Op cit., p. 79
- 20.- Doerner, Max, Op. Cit.
- 21.- "La pintura mural prehispánica en México. Tomo II". Estudios. Área Maya. Op cit., p. 79
- 22.- Ibidem
- 23.- <http://www.telecable.es/personales/albatros1/quimica/industria/estireno.htm>  
18:45
- 

### LISTA DE ILUSTRACIONES.

- 1.- <http://cas.lehigh.edu/casweb/default.aspx?id=930>
- 2.- TIBOL, Raquel, *Gráficas y Neográficas en México*. 1era. Edición, Ed. Biblioteca de México, México, 1987, 303 pp.
- 3.- SOLER, Ana, y CASTRO, Kako, Coordinadores. *Impresión Piezoeléctrica. La estampa inyectada. (Algunas reflexiones en torno a la gráfica digital)*. Ed. Universidad de Vigo. Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Epson, España, s/a, 348 pp.
- 4.- COE, MICHAEL D., “El desciframiento de los glifos mayas”, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2010, 309 pp.
- 5.- Revista: *Arqueología Mexicana “Profecías Mayas”*. VOL XVII-NÚM. 103. Mayo-Junio de 2010.
- 6, 7 y 8.- “La pintura mural prehispánica en México. Tomo II”. Estudios. Área Maya. Op cit.
- 9.- <http://desmontandoassassinscreed.wordpress.com/2011/07/09/los-templos/>
- 10.- SOLER, Ana, y CASTRO, Kako, Op. Cit.
- 11.- Ibidem
- 12.-Fotografía: René López Avila, 2011.
- 13.-Fotografía: René López Avila, 2011.

# CAPÍTULO 3

ELÁSTICA. ESTRUCTURA Y  
ELEMENTOS DE LA PRODUCCIÓN



# APÉNDICE

### 3.1.- CONTEXTO DEL CUADRANTE DE LA CREACIÓN.

En esta serie de 52 trabajos se mostrarán obras de distintas técnicas. Por medio de la estructura geométrica de la instalación se busca la relación y la significación del encuentro del ser con lo divino, el origen de las deidades y del mundo basado en una interpretación del concepto kinh y mediante la creación de nuevos significados se pretende hacer lúdica esta interpretación.

Retomando temas como las estructuras prehispánicas, en específico la vista aérea de la pirámide de Chichen Itzá y el contenido simbólico que conlleva su creación (ver Parte 1). Se simulará el paso del sujeto a través del camino al origen del todo, en este camino el espectador que observará imágenes diversas a lo largo del trayecto que simbolizarán y representarán el paso del hombre en la búsqueda de lo extrasensorial.

Serán 13 lapsos de cada nivel (señores del supra-mundo), y también que son las subdivisiones de un año maya (13 x 4= 52), En cada una de ellas estarán las Imágenes deideáticas. Serán 4 niveles que significarán los puntos cardinales, los elementos principales de la creación y los elementos del universo. El recorrido será una secuencia de mamparas de colores de acuerdo a la escala tonal del círculo cromático que se propone en este proyecto hasta llegar al blanco, significación de Kinich Ajaw, que será la cúspide o el final del trayecto.

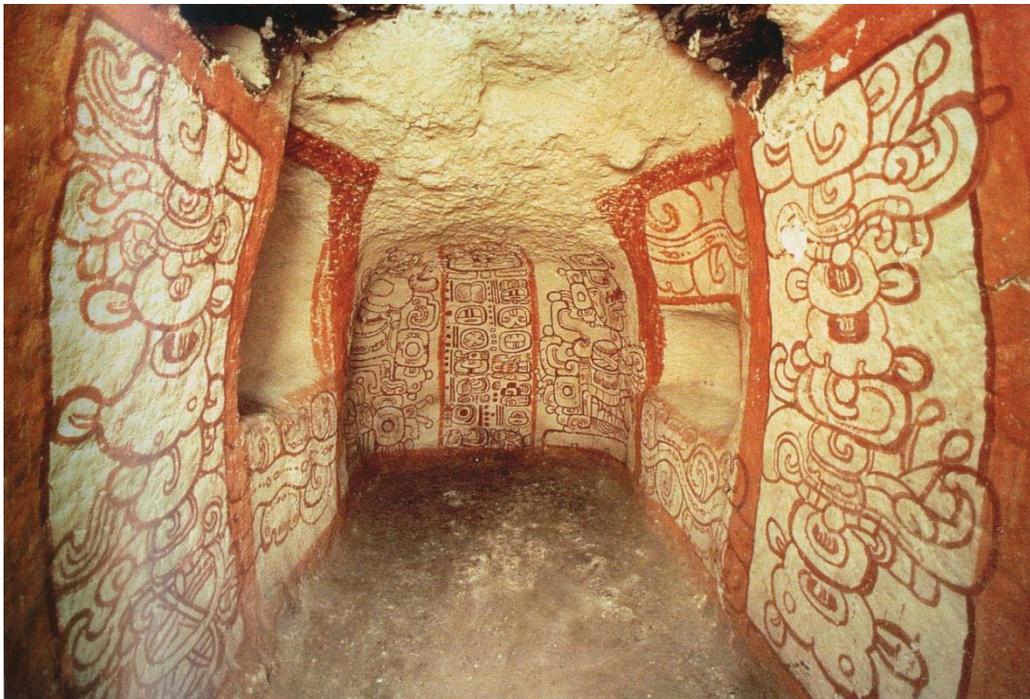
AMARILLO	BLANCO	NEGRO	ROJO
FUEGO	VIENTO	AGUA	TIERRA
BACABE 1	BACABE 2	BACABE 3	BACABE 4
NORTE	OESTE	SUR	ESTE
LA ESCRITURA	LA INSPIRACIÓN	LA CLARIDAD	LA SABIDURIA
ITZAMNA	IXCHEL	AH PUCH	YUM KIMIL
MASCULINO	FEMENINO		

El objetivo es que mediante la estructuración de distintos módulos con formas, colores, técnicas, dimensiones de distinta índole, simular la entrada del sujeto al encuentro con lo divino, similar a los espacios rituales de los mayas del Periodo Clásico.

**TABLA SINTÉTICA DE LOS ELEMENTOS SIMBÓLICOS DEL COLOR.**

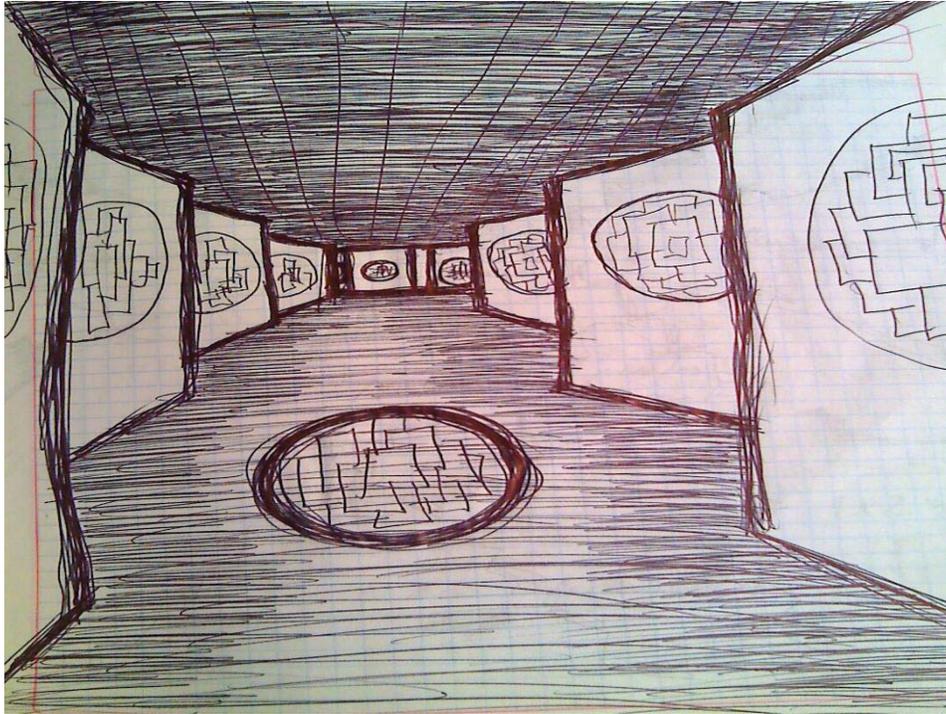
COLOR	PIGMENTO	NOMBRE EN MAYA	TRADUCCIÓN	GEOGRÁFICO	REPRESENTA	GEOMETRÍA	DEIDAD	FISICA	DESPLAZAMIENTOS DE LA TIERRA RESPECTO AL SOL.
<b><u>Blanco</u></b>	Calcita aragonita	Sak (sac)	Cosa blanca	Norte	Descanso, paz	Eje Y +	IX CHEL	gaseoso	Solsticio de verano
<b><u>Negro</u></b>	Negro de carbón	Ek (eek)	Cosa negra	Occidente	Lluvia	Eje X +	YUM KAX	Líquido	Equinoccio de primavera
<b><u>Rojo oscuro</u></b>	Óxido de hierro	Chak	Rojo	Oriente	Salida del sol. Nuevo amanecer	Eje X -	ITZAMNA	sólido	Equinoccio de otoño
<b><u>Amarillo ocre</u></b>	Óxido de hierro hidratado	K'annatle'n Kan CK'an	Amarillo, color leonado.	Sur	Nacimiento, maíz.	Eje Y -	AH PUCH	plasmático	Solsticio de invierno

***3.1.1.- Variantes y Propuestas de Modelos digitales.***

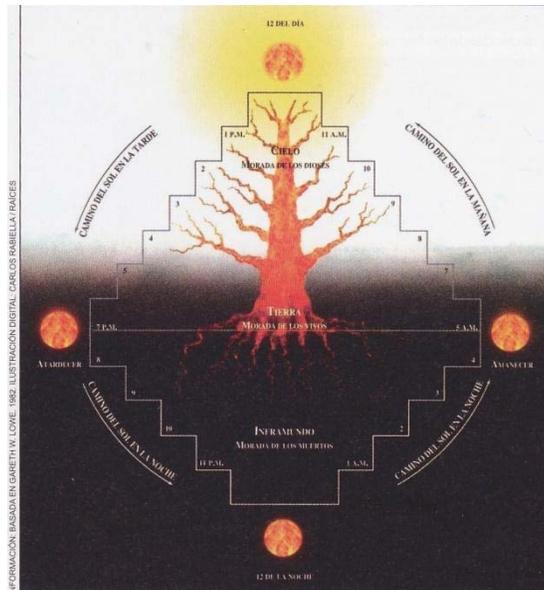


1.-Tumba pintada de Río Azul, Guatemala. Periodo Clásico Temprano.

Foto: George F. Mogley / National Geographic Society.



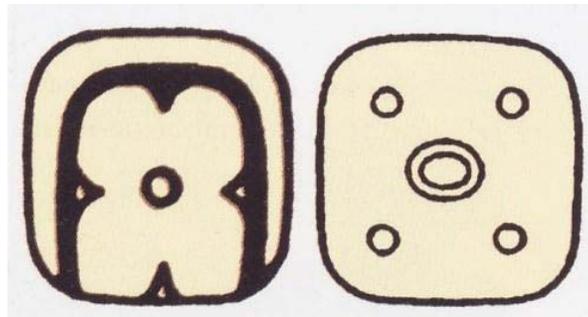
2.-Boceto de Proyección de la Estructura de la Instalación Plástica en referencia al modelo anterior.  
(Tumba pintada de rio Azul)



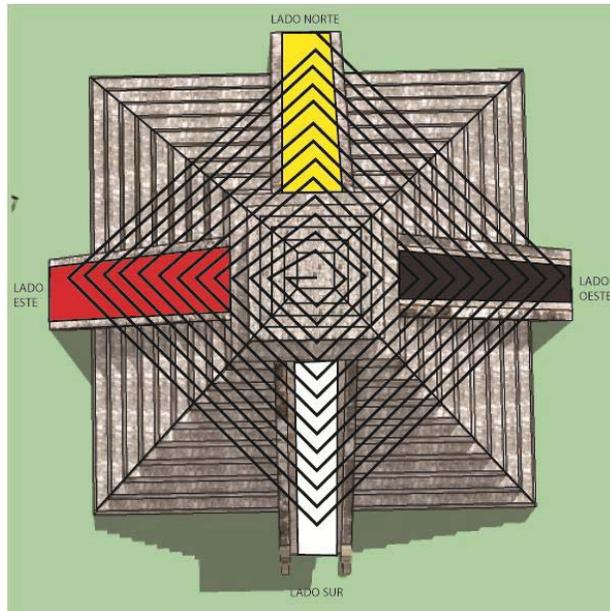
3.- El Tránsito diario del Sol alrededor de la tierra, según la cosmología maya.



4.- MODELO DIGITAL DE INSTALACION PICTOGRÁFICA Y LA RELACIÓN CON EL CONCEPTO DE *KINH*.



5.-Glifos del Sol y el quince, que simbolizan los cuatro rumbos cósmicos y el axis mundi, determinados por la trayectoria solar. Dibujo. Archivo de Mercedes de la Garza.



6.-MODELO DIGITAL DE INSTALACION PICTOGRÁFICA Y LA RELACIÓN CON EL CONCEPTO DE PIRÁMIDE Y KINH.



7.-El Templo de la Cruz de Palenque, Chiapas, representa el nivel celeste del cosmos porque su basamento tiene 13 niveles. En el tablero del Templo de la Cruz se esculpieron el dragón celeste diurno y el nocturno y está dedicado al dios GI, identificado con el Sol en el cenit y el dios celeste.

Foto: Archivo de Mercedes de la Garza.

## 3.2.-ELEMENTOS COMPOSITIVOS EN

### LA PRODUCCIÓN PÁSTICA.

-La Estética del caos. Proponer que dentro de las explosiones más grotescas del caos como el origen del cosmos. Había una secuencia entre los elementos dentro esa confusión, el choque de partículas y elementos subatómicos. Trasladándolo a la plástica obtenemos un choque de tensiones cromáticas, con distintas direcciones gestuales de la mancha: Negro-Rojo-Blanco-Amarillo. Los cuatro elementos prehispánicos que definen el simbolismo de su génesis. Las mismas formas que se van creando indefinidas adquiriendo otras formas con contenidos distintos. La estética del caos y de la velocidad. El mundo dentro de su complejidad, es un caos ordenado donde al parecer todo explota de vida, todo es radiante y salvaje, estableciendo un equilibrio existencial.

-Concepto de Román Gubern llamado “pulsiones icónicas”, donde se plantea la concepción de formas dentro de formas según la formación de cada individuo, es decir, podemos captar formas en las ondulaciones de las nubes, en las manchas de las paredes, en las estructuras de los árboles, y esto se debe a un fenómeno de percepción.

-Estructuras mediante el concepto de la velocidad, la metodología del acto de pintar en la búsqueda de la “instantaneidad”, acuñado con el término de “*estética de velocidad*” de George Mathieu: “*1.Primacía concedida a la velocidad de la ejecución. 2. Ausencia de premeditación en formas y gestos. 3. Necesidad de un estado segundo de concentración. Contraria a una ejecución retardada que perjudicaría la autenticidad del acto de creación.*”

-Organizando la forma a través de su desplazamiento materico del cuadro. El golpe del pincel con pintura contra la superficie dio lugar a una secuencia de tonalidades.

-Aplicación del Teorema de Leonardo da Vinci, donde “todos los puntos influyen en un punto” aplicado al concepto del Proyecto sobre la proyección espacial de 52 niveles. Componiendo la misma y el cuadro con direcciones lineales y tensiones cromáticas hacia los ángulos de la superficie.

- Estructuración mediante contrastes de color y de forma.
- Ritmos visuales en forma de líneas continuas con forma de escaleras de serpientes como símbolo del ascenso y descenso de los dioses al mundo terrenal y supraterráneo. Puertas ojivales como significado de la procreación y entrada a otras dimensiones espirituales. “Ojo cosmogónico” con apertura a otras latitudes.
- Las pinceladas se mantienen como marcas de identidad,
- La composición basada en la vista aérea de la Pirámide de Chichen Itza.
- Retomar conceptos plásticos del Neoplasticismo de Mondrian: Las formas hasta las últimas circunstancias, formas puras al extremo. (Ver “Arte Plástico y Arte Plástico Puro” de Piet Mondrian)
- Creación de un símbolo metafísico que aluda a la mitología de la creación del cosmos maya.
- Se debe enfrentar la realidad por medio de la construcción de la forma, que contengan la precisión, la firmeza del trazo, el dominio de los tonos de color, sin difuminaciones. Todo debe moldearse por medio de la mancha. Las direcciones de las manchas crean ritmos visuales, tensiones en la superficie y por consiguiente un equilibrio armonizado.
- Composición en base al concepto de K'ih de 52 direcciones (Número 52 tiene que ver con la edad productiva del hombre), 13 niveles arriba, 9 abajo (Ver “El código oculto de la greca escalonada” de Mauricio Orozpe Enriquez). Forma elíptica que es la expansión del cosmos y el desplazamiento de la energía en sus cambios cíclicos.
- Establecer ritmos lineales que pretenden una situación hipnótica.
- La estructura de las formas son creadas de un solo trazo sin alteraciones hacia este. Direcciones lineales que confluyen en un centro. Perspectiva oblicua.
- No mantener una incidencia directa con la pincelada. Que se transfiera de la mano a la superficie libremente a través de la energía por medio de la idea que se desplazará y se desarrollará.
- Tonificar el dibujo con cualidades del lenguaje o comunicación “pensando en voz alta” (Ver “Filosofía de la Imagen” de Fernando Zamora Águila).
- Relación del plano cartesiano. Los ejes “x” y “y” en la construcción del Proyecto.

- Proponer al dibujo como una manifestación ritual donde confluyen diferentes procesos de la idea que se trabaja. Construcción de este como forma de construcción gráfica en base a una fuente de alimentación de la triada: mente-cuerpo-energía./ materia-idea-forma.
  - Mantener la ligereza, pureza y presencia del trazo.
  - Demostrar como la obra-signo se inserta en el medio que le rodea para adquirir el valor de cambio, valores que se integran en el objeto.
  - Simetría Biseccional. Sugerencia de formas.
  - Formas constructoras de imágenes que aluden al concepto de deidades.
  - Situación ritualista.
  - Armonía y desplazamiento implosivo de figuras geométricas.
  - La saturación de formas glíficas hace referencia a los relieves en piedra del periodo clásico de la cultura maya.
  - Línea de contorno ó línea objetual para describir y delimitar las formas que a su vez estas crean en su conjunto un equilibrio central en la figura de kinh.
  - Texturas con las difuminaciones con el pincel semi-seco. Direcciones ondulatorias en base a formas de línea objetual o de contorno.
  - Ritmos visuales de líneas, formas y colores. Es una variación conjuntada de varios textos precolombinos que trataban el tema de la muerte. Unificando diferentes tratamientos formales y conceptos simbólicos.
  - Banda *Moebius* que es el ir y venir de un ser en el universo, el cambio de la materia a la energía
  - Línea continua sin despegar la pluma de la superficie.
  - Pulsiones icónicas y estética de la velocidad.
  - Texturas plásticas como fondo. Líneas verticales y horizontales con materiales de polímeros.
-

## LISTA DE ILUSTRACIONES.

**Fig. 1.-** Fuente: DOMENICI, Davide, *Los Mayas. Tesoros de las grandes civilizaciones*. México ed. Numen, White Star, 2006. 286 pp.

**Fig. 2.-** Boceto de Proyección de la Estructura de la Instalación Plástica. Técnica: Tinta sobre papel. Año: 2009. Autor: René López Avila

**Fig. 3.-** Revista: *Arqueología Mexicana "Profecías Mayas"*. VOL XVII-NÚM. 103. Mayo-Junio de 2010. Reprografía: Archivo de Mercedes de la Garza

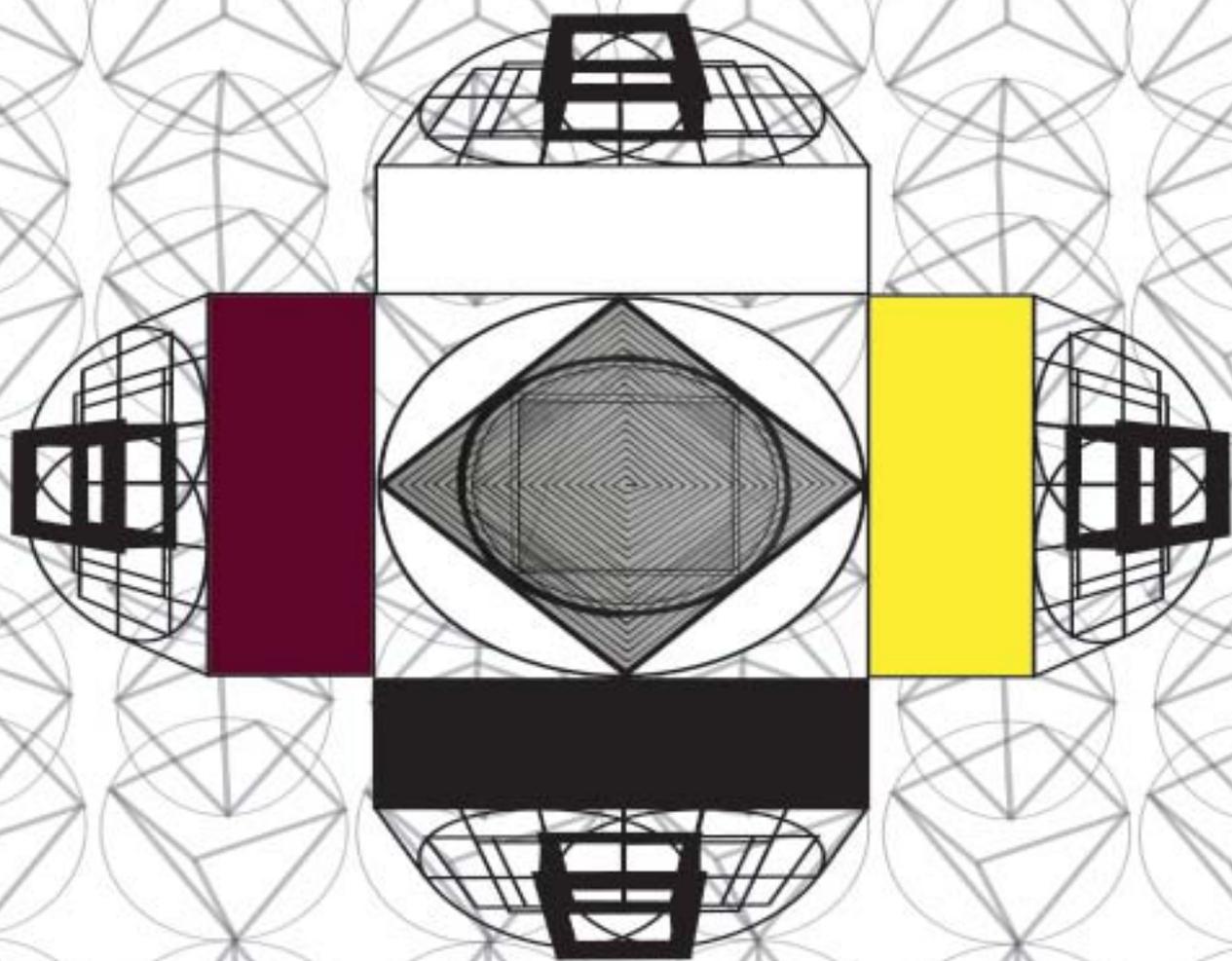
**Fig. 4.-** Modelo Digital de instalación Pictográfica y la relación con el Concepto de *KINH*. Técnica: Dibujo Digital. Año: 2010. Autor: René López Avila

**Fig. 5.-** Revista: *Arqueología Mexicana "Profecías Mayas"*. VOL XVII-NÚM. 103. Mayo-Junio de 2010. Reprografía: Archivo de Mercedes de la Garza

**Fig. 6.-** Boceto de Proyección de la Estructura de la Instalación Plástica. Técnica: Tinta sobre papel. Año: 2009. Autor: René López Avila

**Fig. 7.-** Revista: *Arqueología Mexicana "Profecías Mayas"*. VOL XVII-NÚM. 103. Mayo-Junio de 2010. Reprografía: Archivo de Mercedes de la Garza

# 1. ORIGEN Y CAOS.



LADO OESTE

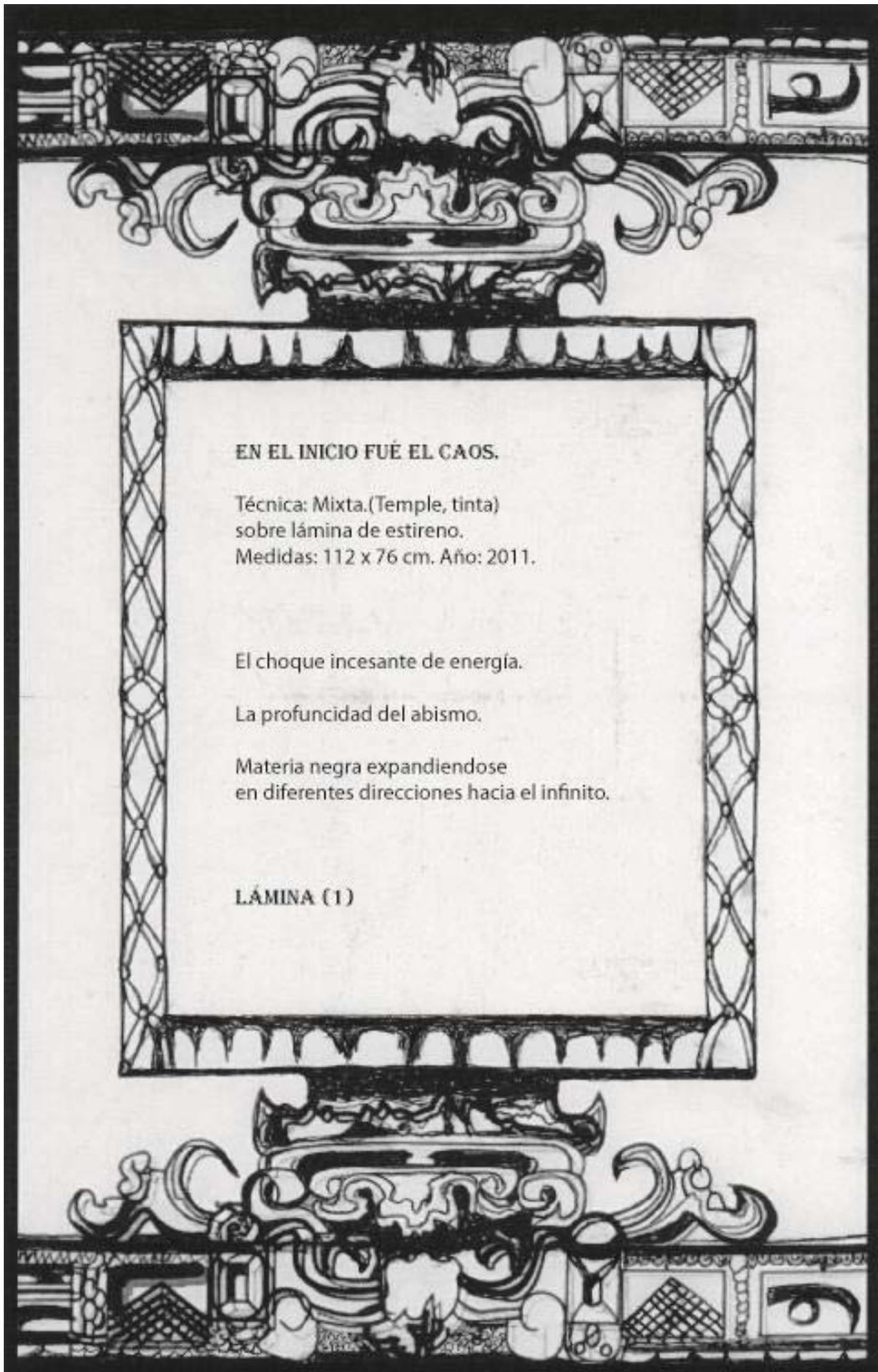
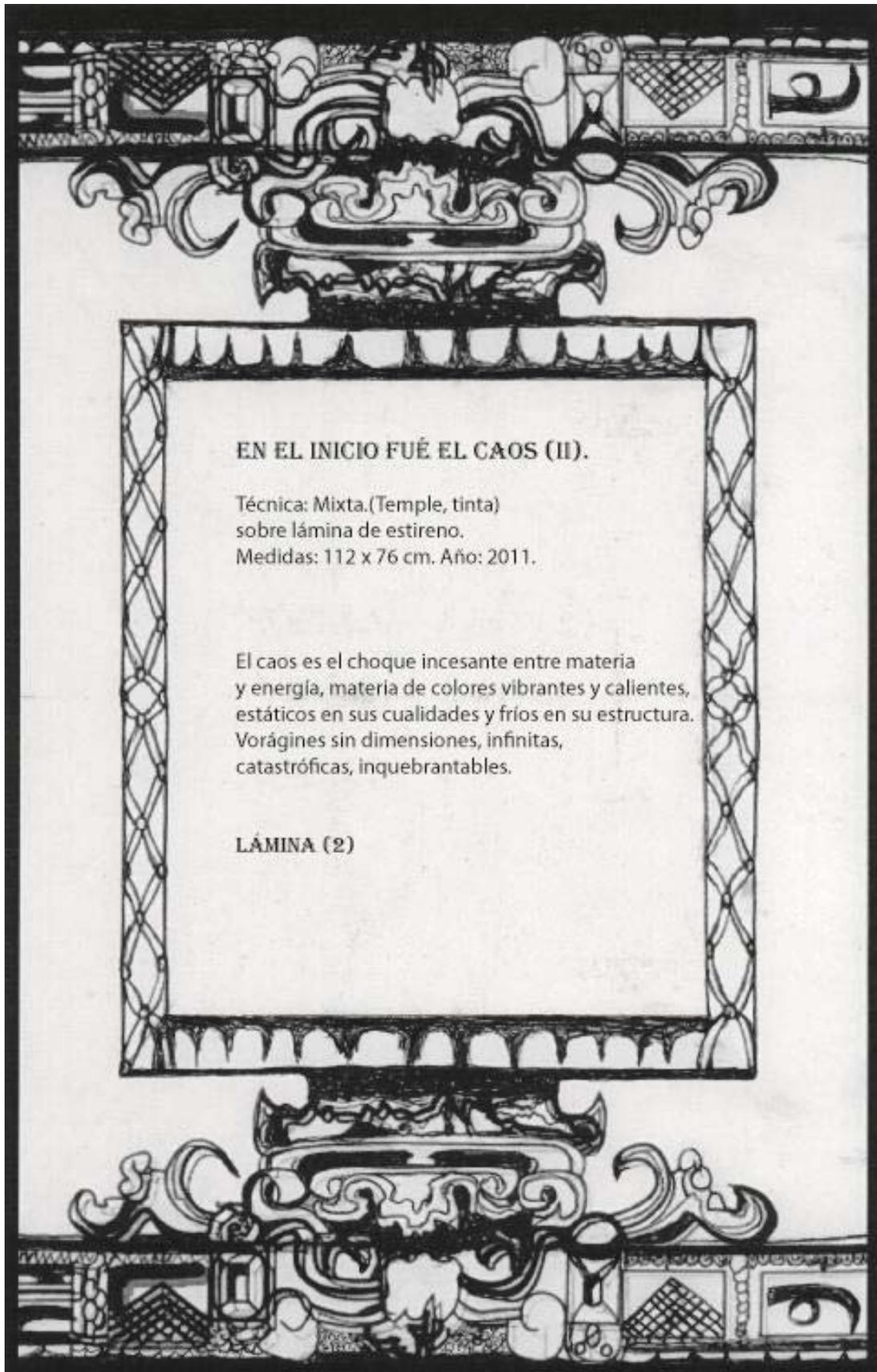




LÁMINA (1).



**EN EL INICIO FUÉ EL CAOS (II).**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El caos es el choque incesante entre materia  
y energía, materia de colores vibrantes y calientes,  
estáticos en sus cualidades y fríos en su estructura.  
Vorágines sin dimensiones, infinitas,  
catastróficas, inquebrantables.

**LÁMINA (2)**

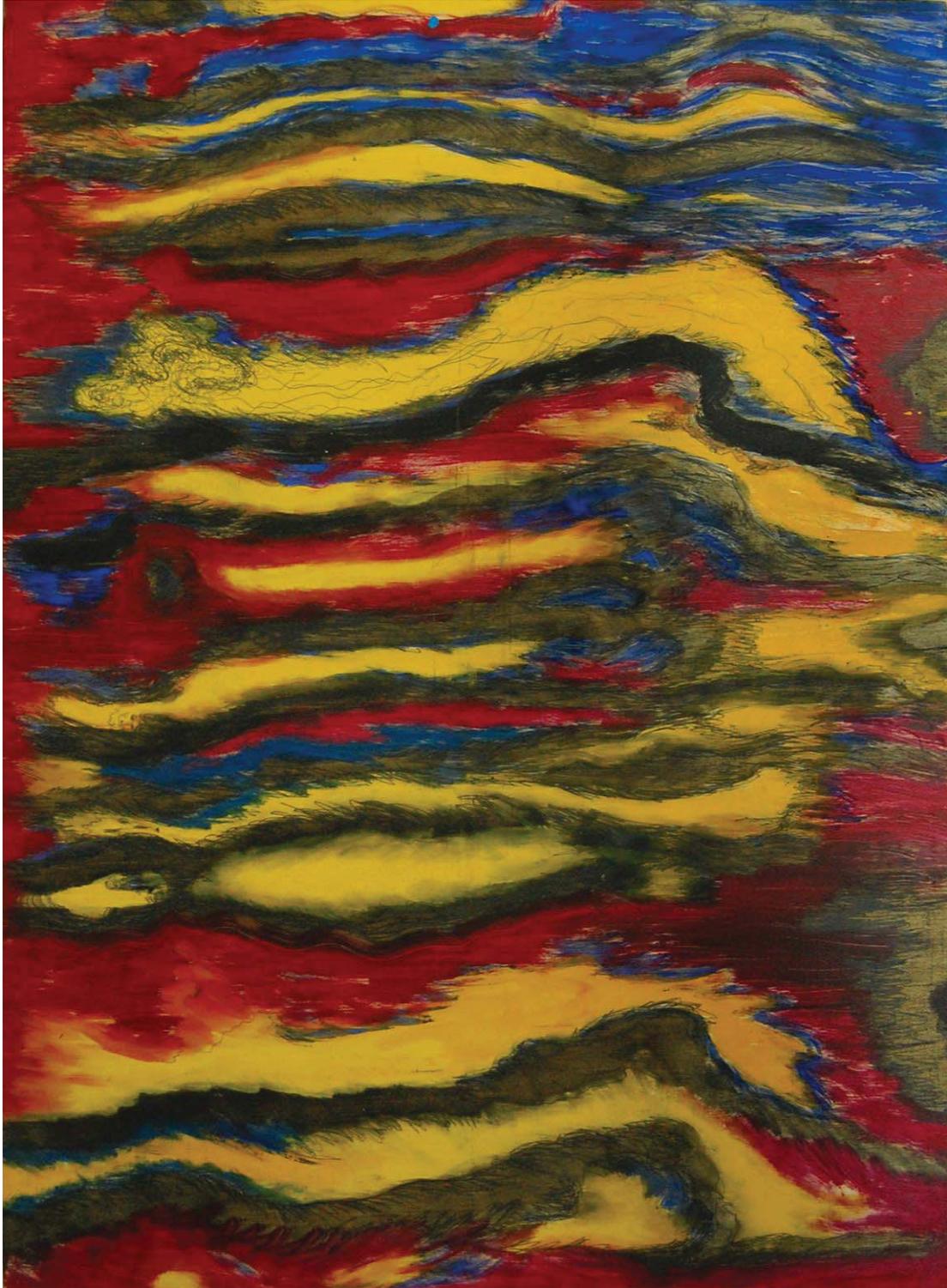


LÁMINA (2).

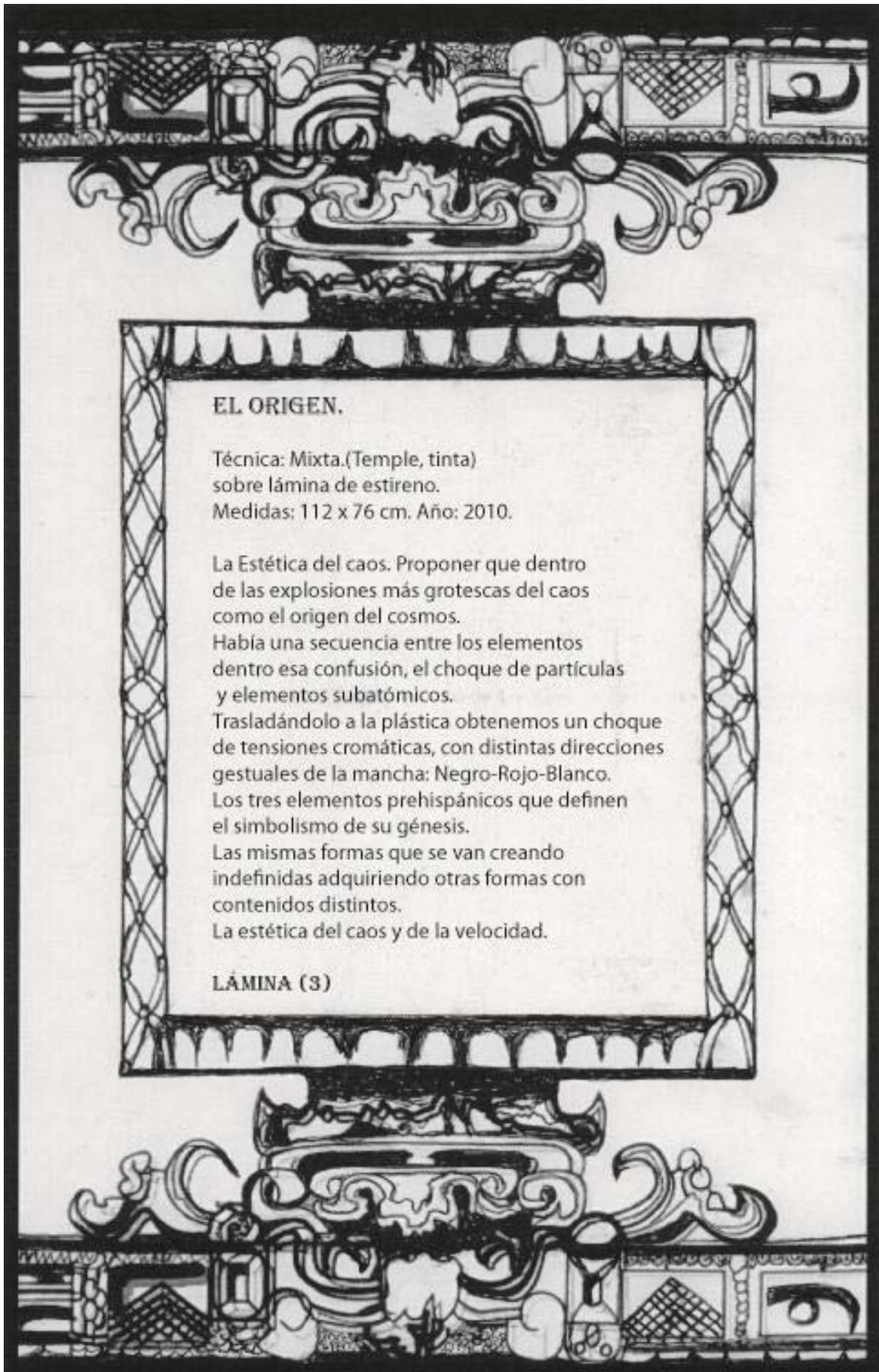


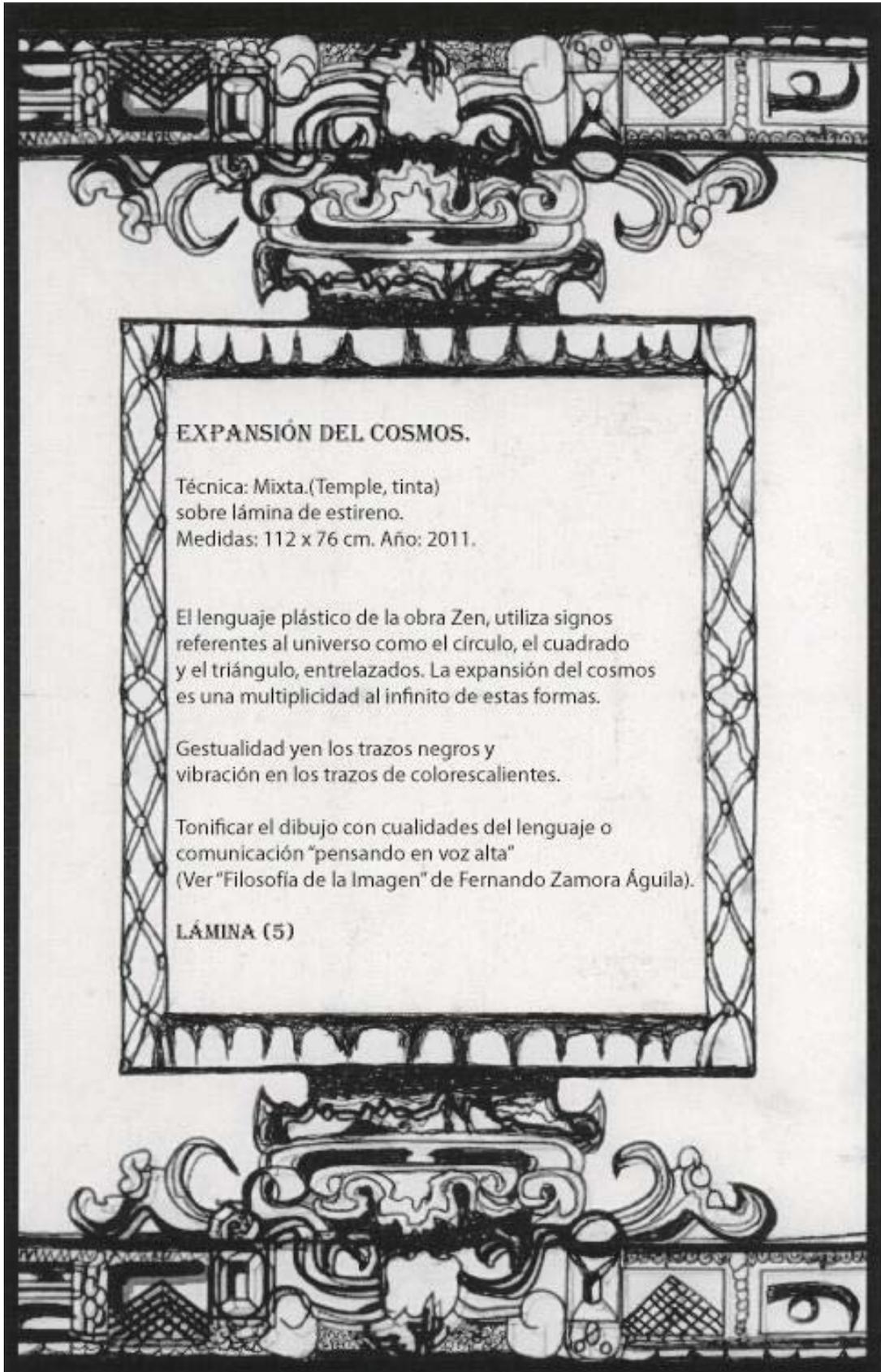


LÁMINA (3).





LÁMINA (4).



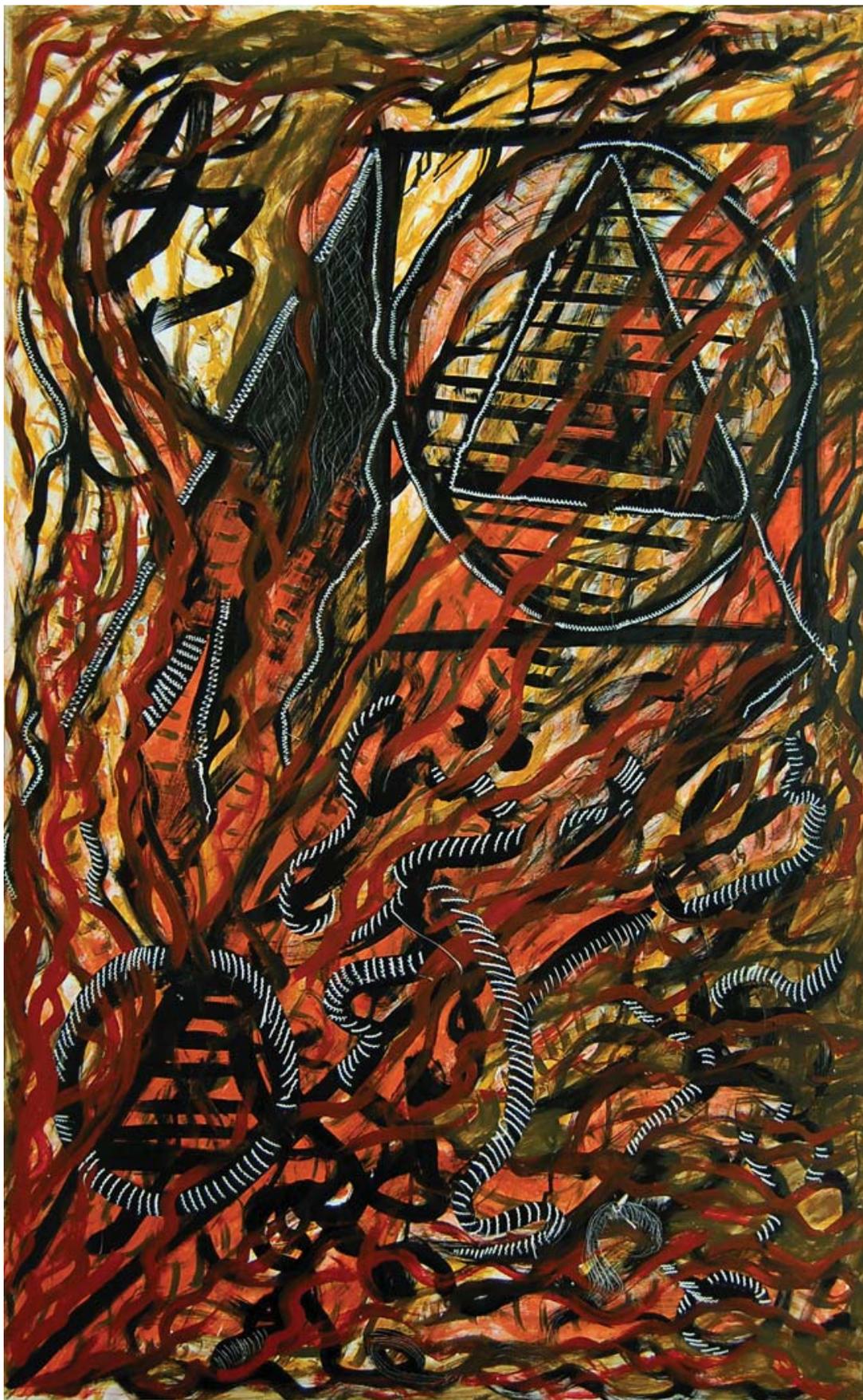
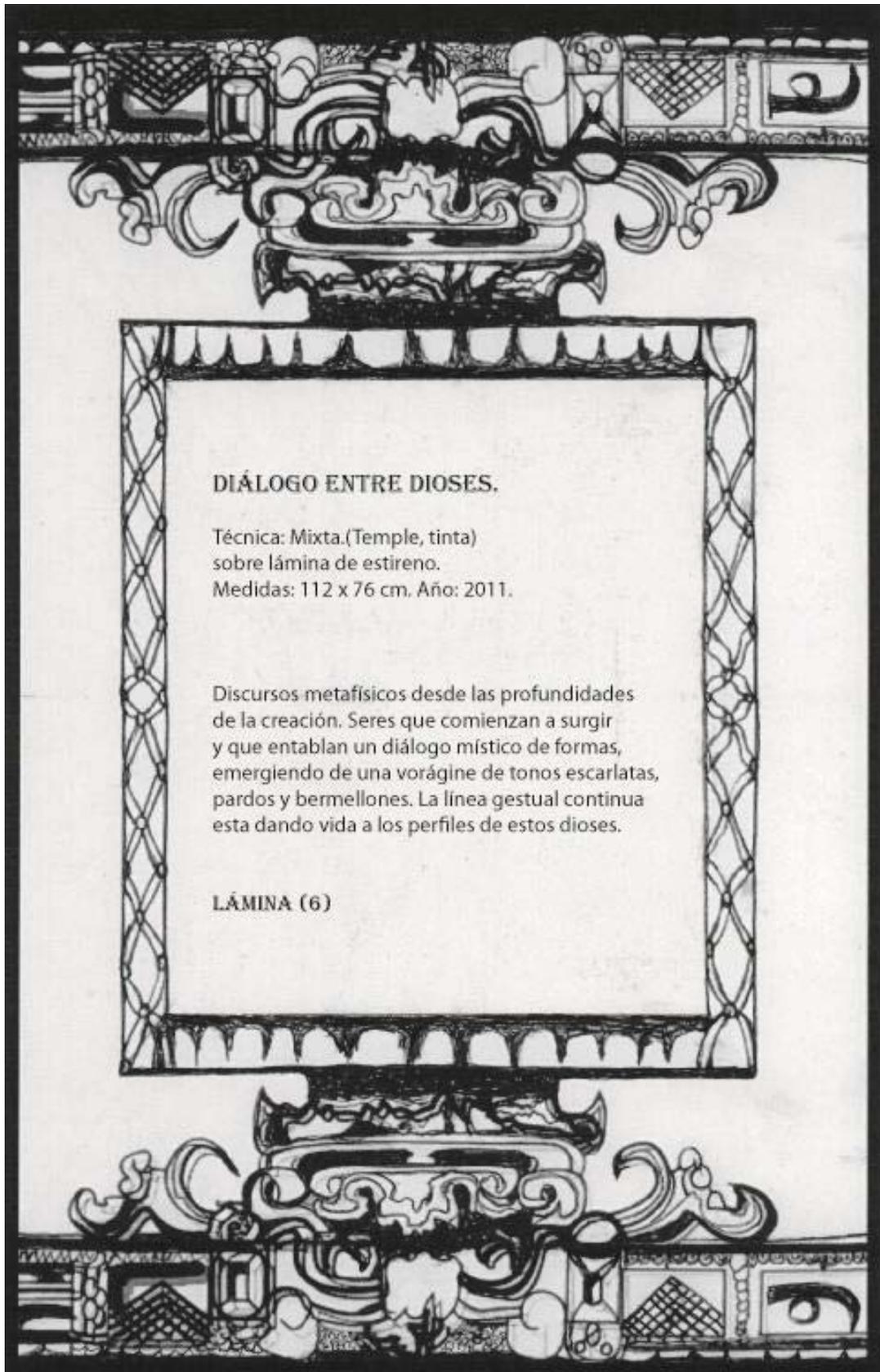


LÁMINA (5).



### DIÁLOGO ENTRE DIOSES.

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Discursos metafísicos desde las profundidades de la creación. Seres que comienzan a surgir y que entablan un diálogo místico de formas, emergiendo de una vorágine de tonos escarlatas, pardos y bermellones. La línea gestual continua esta dando vida a los perfiles de estos dioses.

LÁMINA (6)



LÁMINA (6).



### EL ORIGEN DE KINH.

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Se comenzó a estructurarlo mediante el concepto de la velocidad, la metodología del acto de pintar en la búsqueda de la "instantaneidad", acuñado con el término de "estética de velocidad" de Mathieu:

1. Primacía concedida a la velocidad de la ejecución.
  2. Ausencia de premeditación en formas y gestos.
  3. Necesidad de un estado segundo de concentración.
- Contraria a una ejecución retardada que perjudicaría la autenticidad del acto de creación."

Respiración y ritmos. Secuencias y tonos.

En negro siguiendo un compás al ritmo de la música en una especie de danza creadora de formas.

La figura en rojo, es de igual manera, se crearon 360 puntos de pintura roja originados a través de su desplazamiento materico.

LÁMINA (7)





LÁMINA (7).



## EL ORIGEN DE KINH (II).

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Línea continua sin despegar la pluma de la superficie.  
Pulsiones icónicas y estética de la velocidad.  
Multiplicidad de texturas plásticas como fondo.  
Líneas verticales y horizontales con materiales  
de polímeros.

LÁMINA (6)



LÁMINA (8).

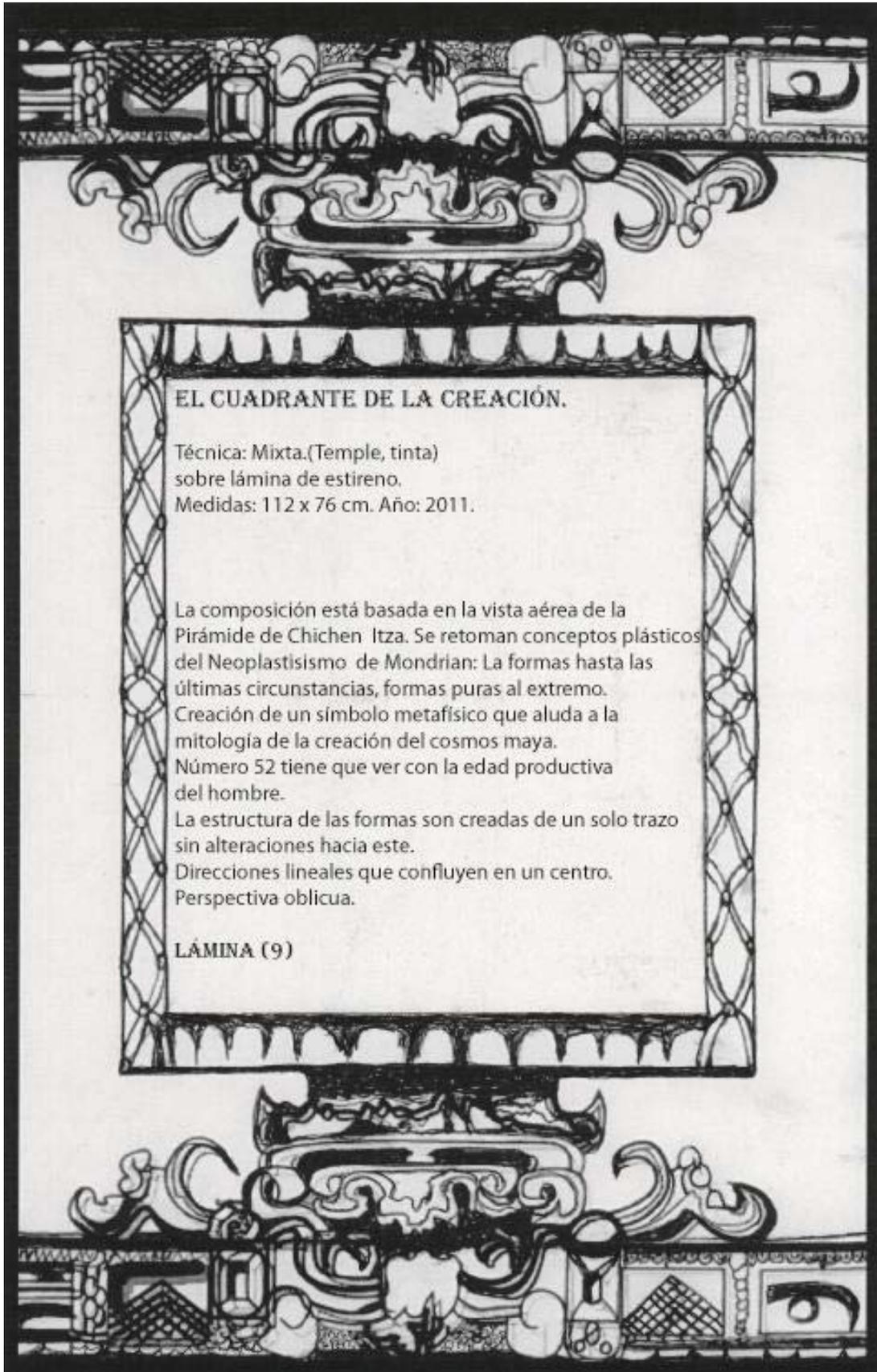
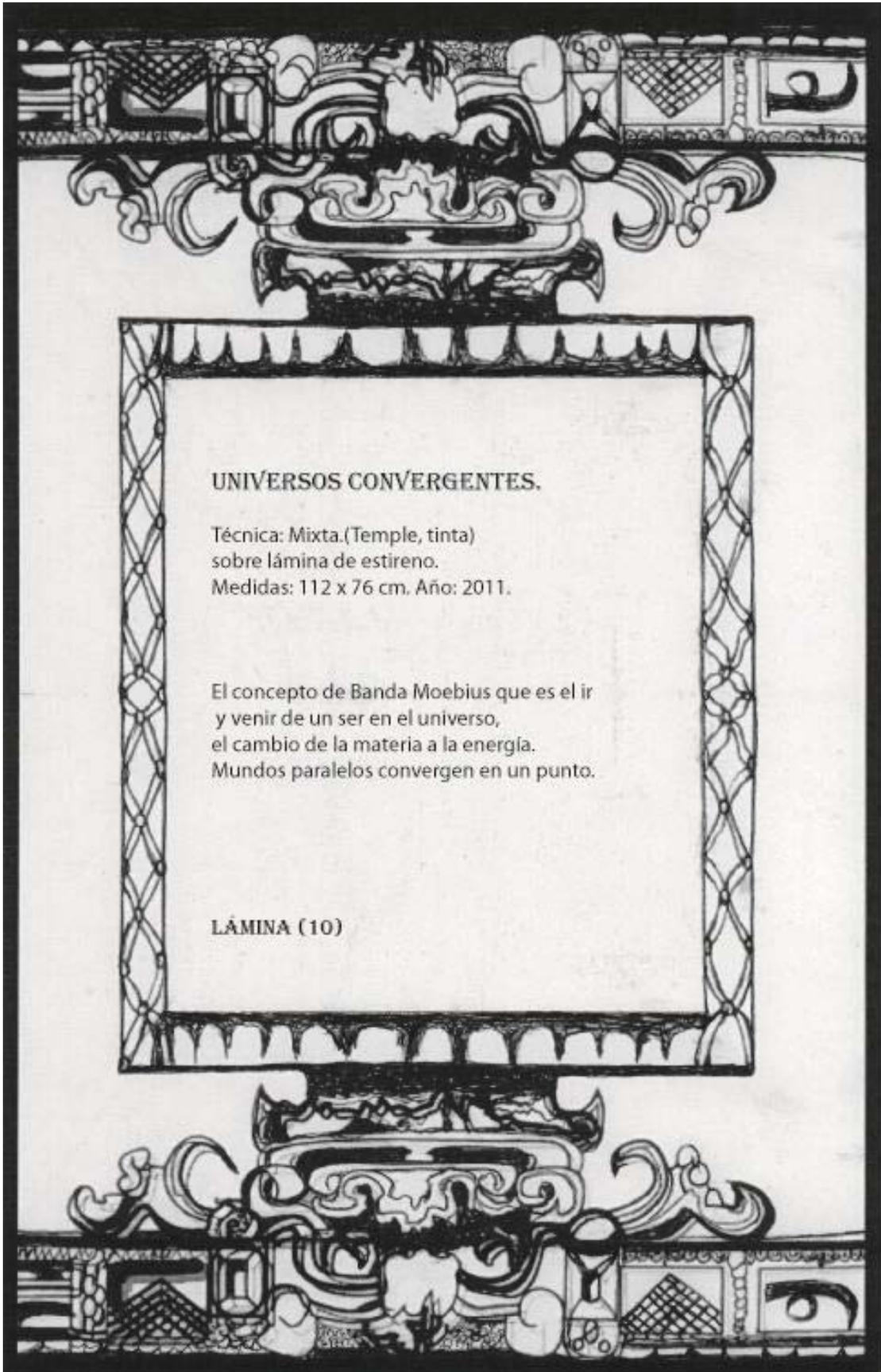




LÁMINA (9).



**UNIVERSOS CONVERGENTES.**

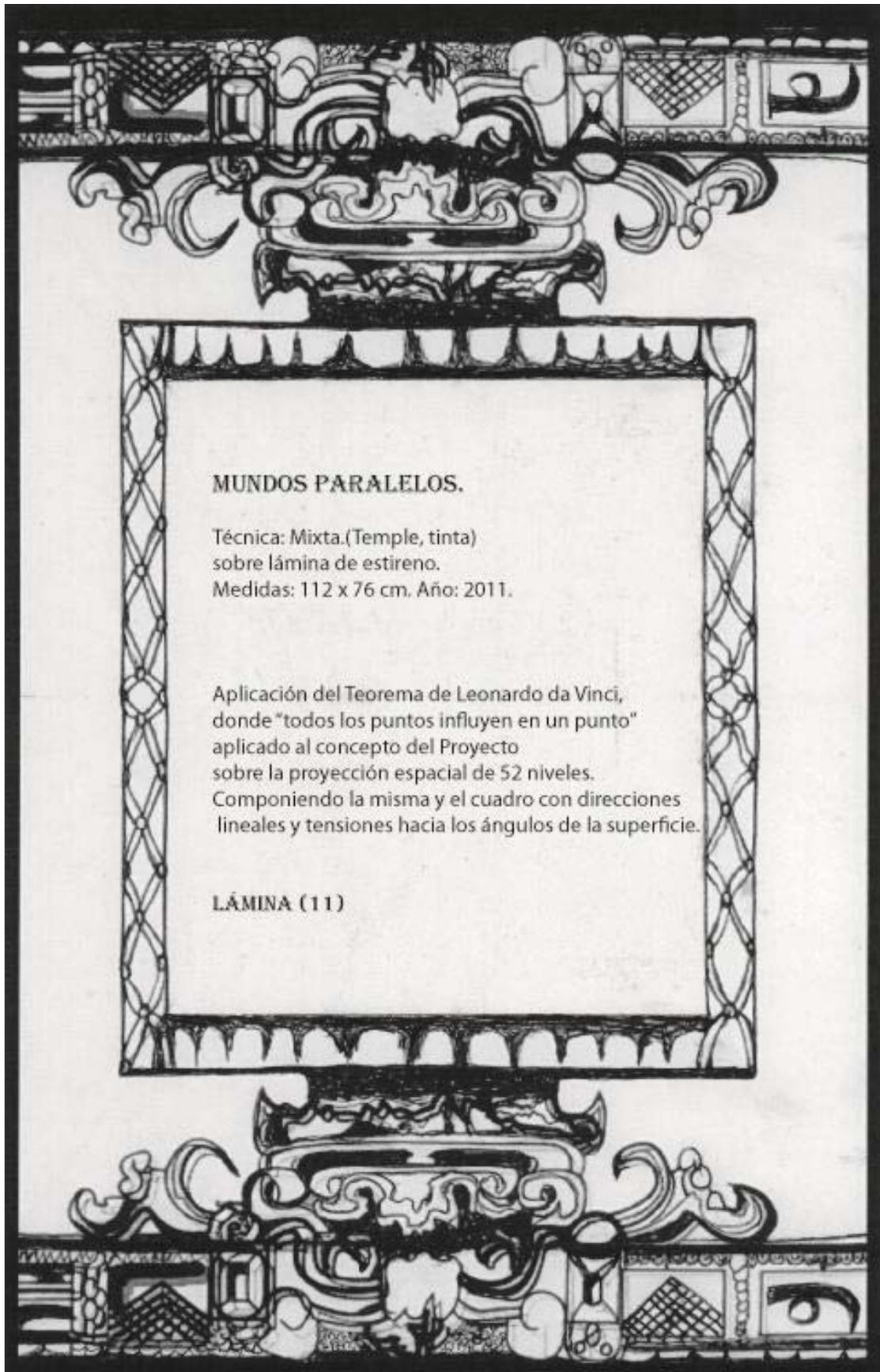
Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El concepto de Banda Moebius que es el ir  
y venir de un ser en el universo,  
el cambio de la materia a la energía.  
Mundos paralelos convergen en un punto.

**LÁMINA (10)**



LÁMINA (10).



### MUNDOS PARALELOS.

Técnica: Mixta. (Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Aplicación del Teorema de Leonardo da Vinci,  
donde "todos los puntos influyen en un punto"  
aplicado al concepto del Proyecto  
sobre la proyección espacial de 52 niveles.  
Componiendo la misma y el cuadro con direcciones  
lineales y tensiones hacia los ángulos de la superficie.

LÁMINA (11)



LÁMINA (11).



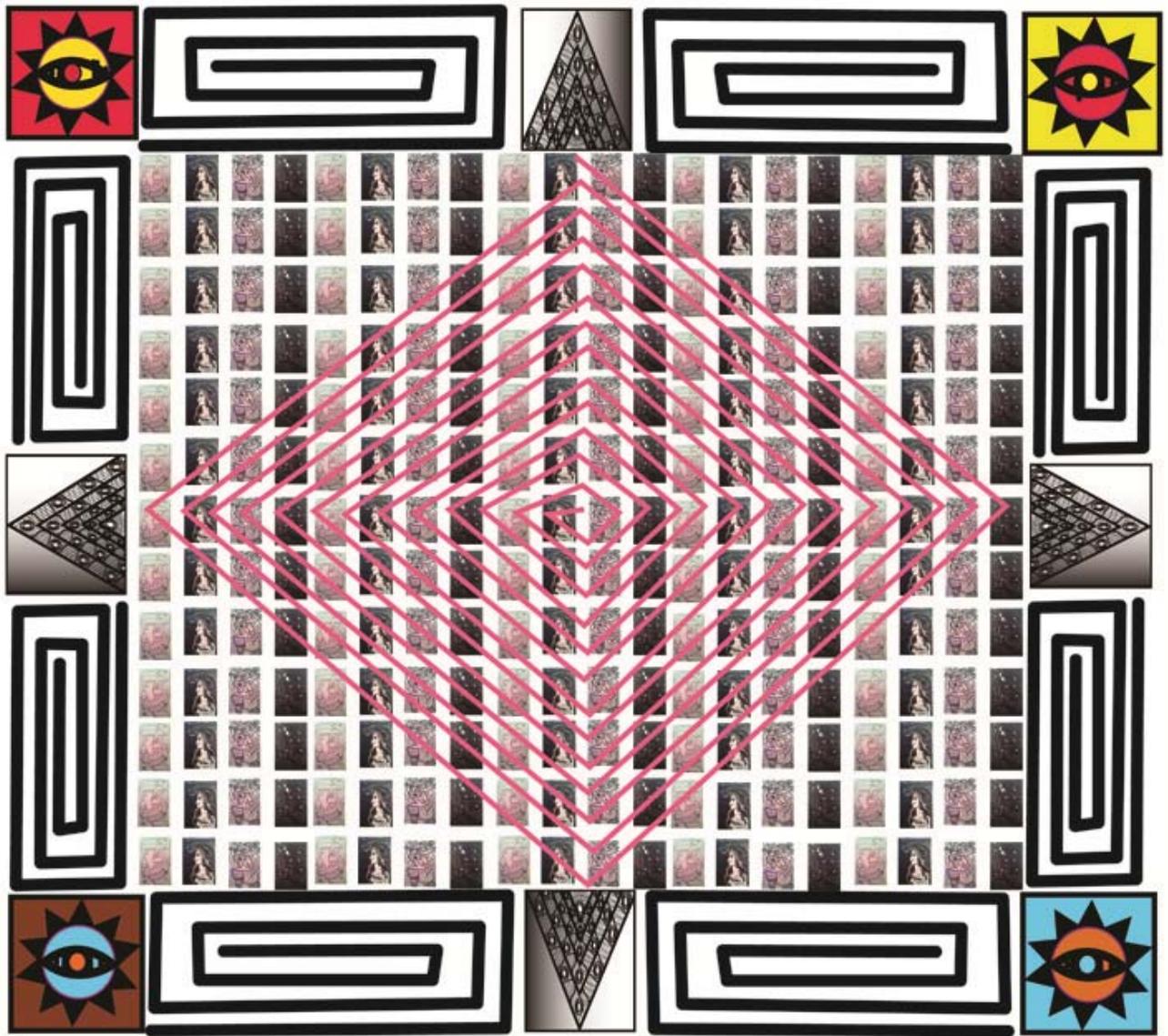
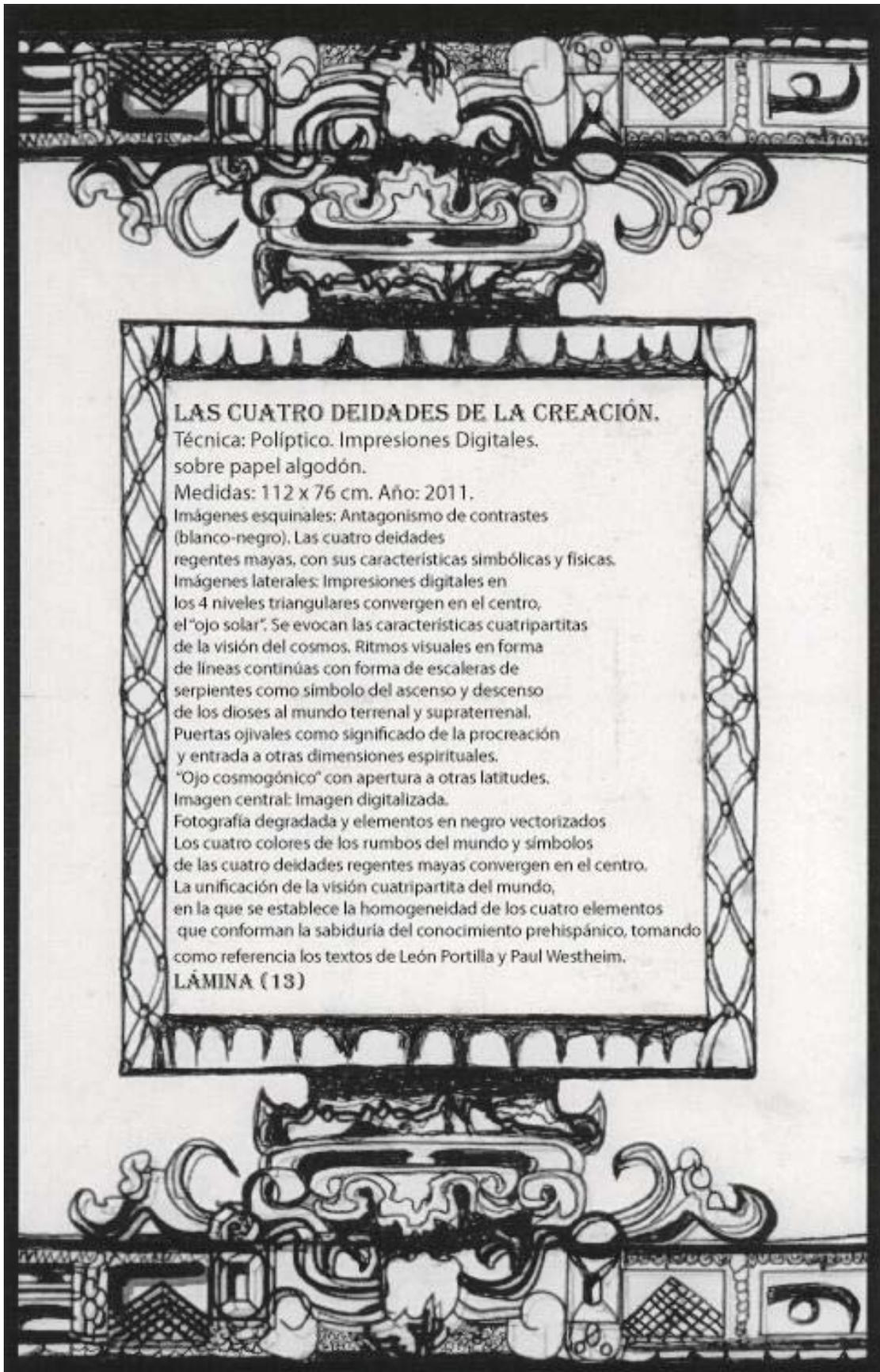


LÁMINA (12).



### **LAS CUATRO DEIDADES DE LA CREACIÓN.**

Técnica: Políptico. Impresiones Digitales.  
sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Imágenes esquinales: Antagonismo de contrastes  
(blanco-negro). Las cuatro deidades  
regentes mayas, con sus características simbólicas y físicas.

Imágenes laterales: Impresiones digitales en  
los 4 niveles triangulares convergen en el centro,  
el "ojo solar". Se evocan las características cuatripartitas  
de la visión del cosmos. Ritmos visuales en forma  
de líneas continuas con forma de escaleras de  
serpientes como símbolo del ascenso y descenso  
de los dioses al mundo terrenal y supraterebral.

Puertas ojivales como significado de la procreación  
y entrada a otras dimensiones espirituales.

"Ojo cosmogónico" con apertura a otras latitudes.

Imagen central: Imagen digitalizada.

Fotografía degradada y elementos en negro vectorizados

Los cuatro colores de los rumbos del mundo y símbolos  
de las cuatro deidades regentes mayas convergen en el centro.

La unificación de la visión cuatripartita del mundo,  
en la que se establece la homogeneidad de los cuatro elementos  
que conforman la sabiduría del conocimiento prehispánico, tomando  
como referencia los textos de León Portilla y Paul Westheim.

**LÁMINA (13)**

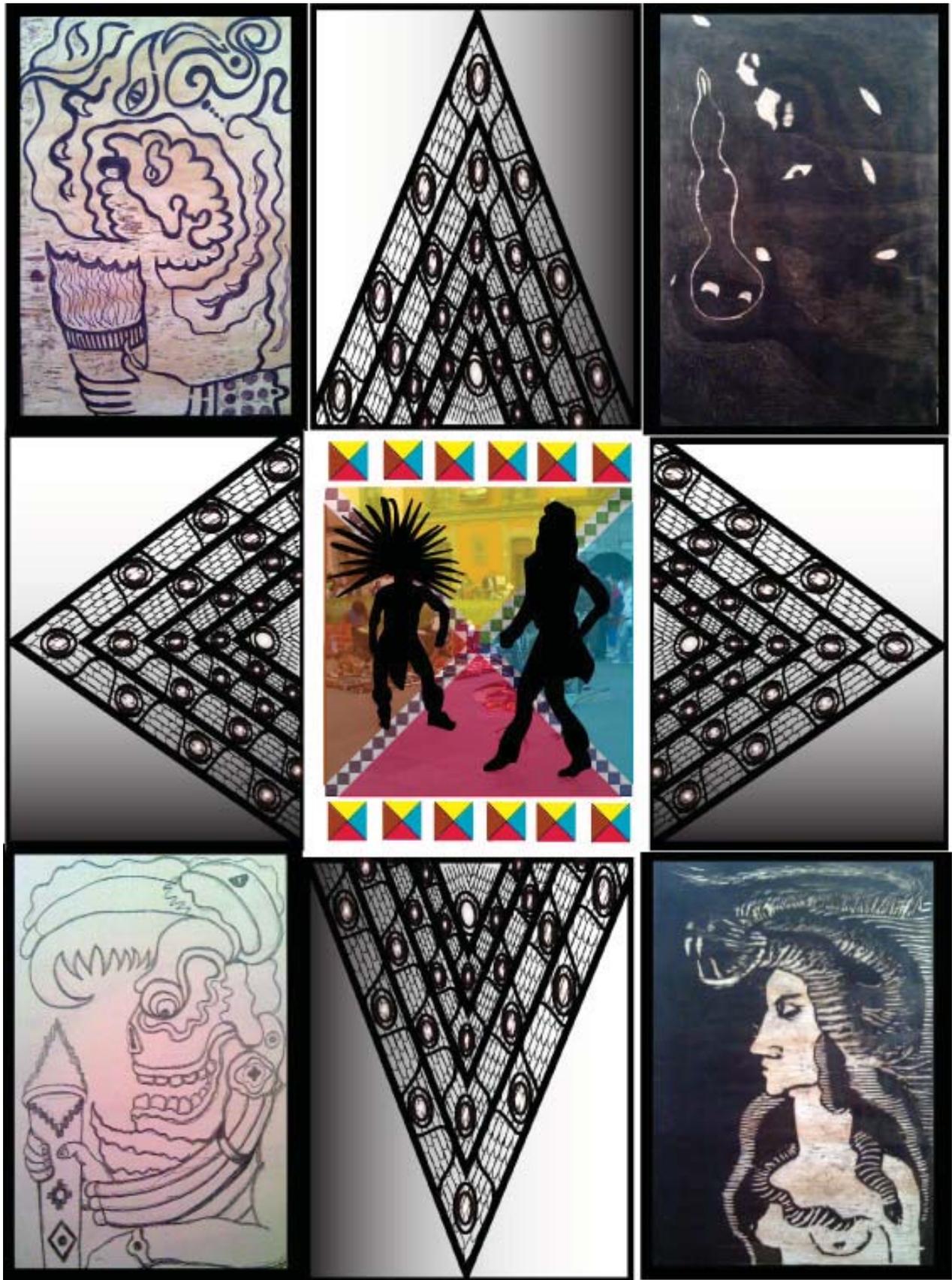
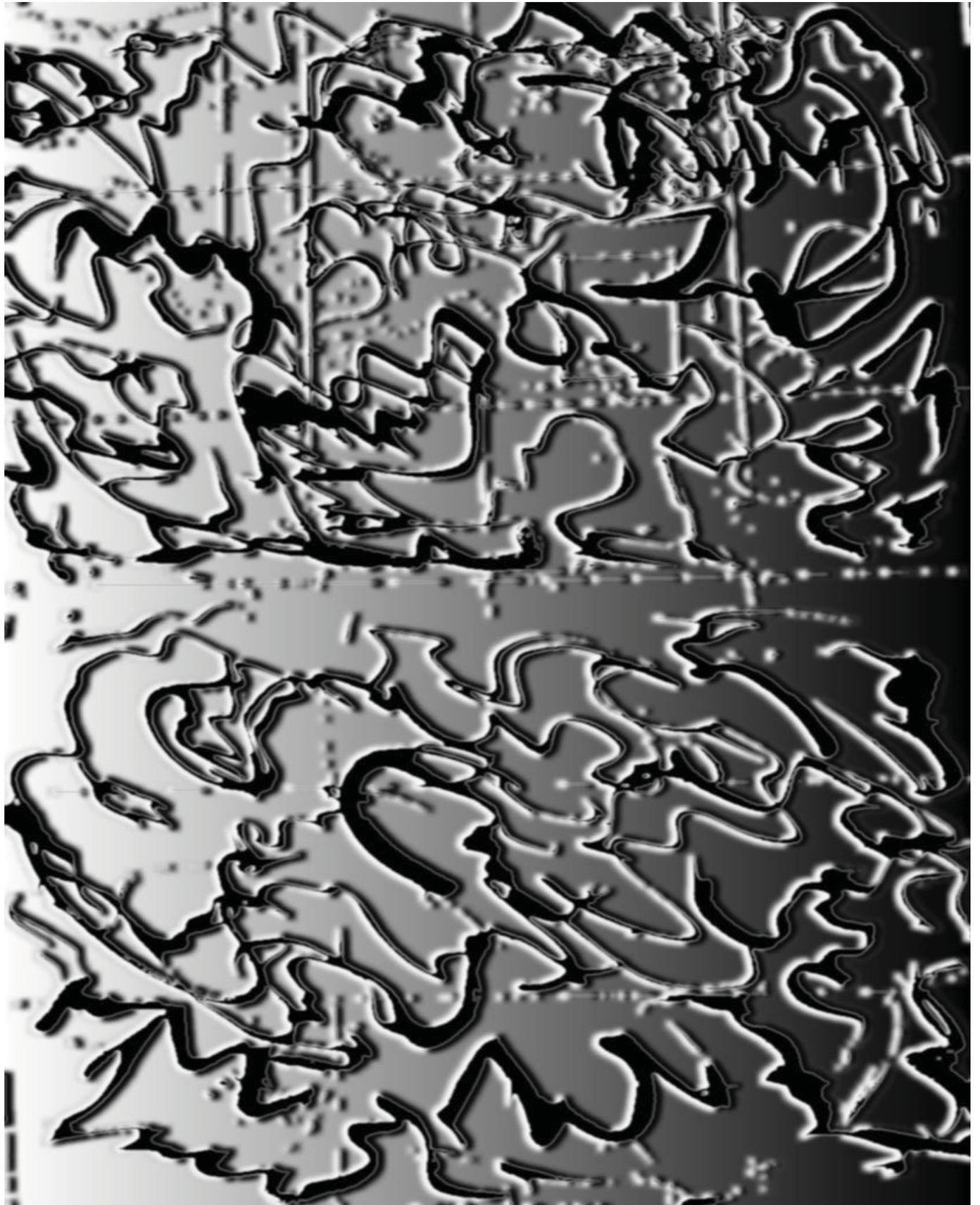
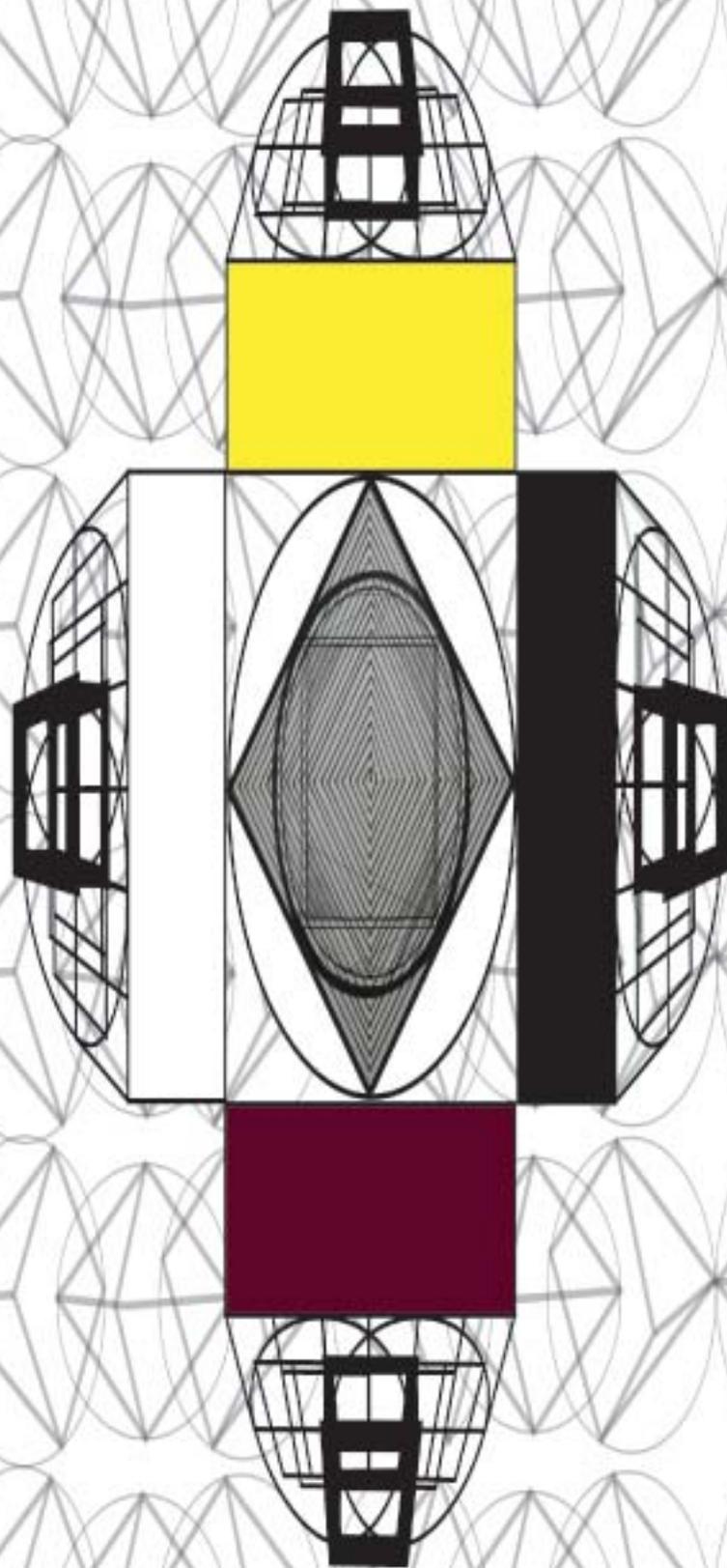


LÁMINA (13).





# 2. EL CUADRANTE DE LA CREACIÓN.



LADO SUR



**EL NACIMIENTO DE LAS DEIDADES.**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
Impresión Didital sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Las cuatro deidades emergen de los cuatro rumbos  
del cosmos a través del árbol sagrado.

LÁMINA (14)





LÁMINA 14



## EL VIAJE DEL CHAMÁN.

Técnica: Mixta.(Pintura, Tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El chamán se comunica en viajes místicos  
con los niveles del submundo y el supramundo,  
por medio del éxtasis a través del yakbe.

LÁMINA (15)





LÁMINA 15



## NIVELES INFINITOS DEL COSMOS.

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Se debe enfrentar la construcción de la forma,  
que contengan la precisión,  
la firmeza del trazo, el dominio de los tonos de color,  
sin difuminaciones.

Todo debe moldearse por medio de la mancha.

Las direcciones del color  
crean ritmos visuales, tensiones en la superficie  
y por consiguiente un equilibrio armonizado.

Composición en base al concepto de Kih  
de 52 direcciones, 13 niveles arriba, 9 abajo.

Forma elíptica que es la expansión del cosmos y  
el desplazamiento de la energía en sus cambios cíclicos.

Establecer ritmos lineales que pretenden  
una situación hipnótica.

LÁMINA (16)





LÁMINA 16



## EL CONTACTO .

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

Por medio del contacto de los báculos sagrados,  
dos chamánes hacen visibles los niveles  
de los mundos alternos.

LÁMINA (17)



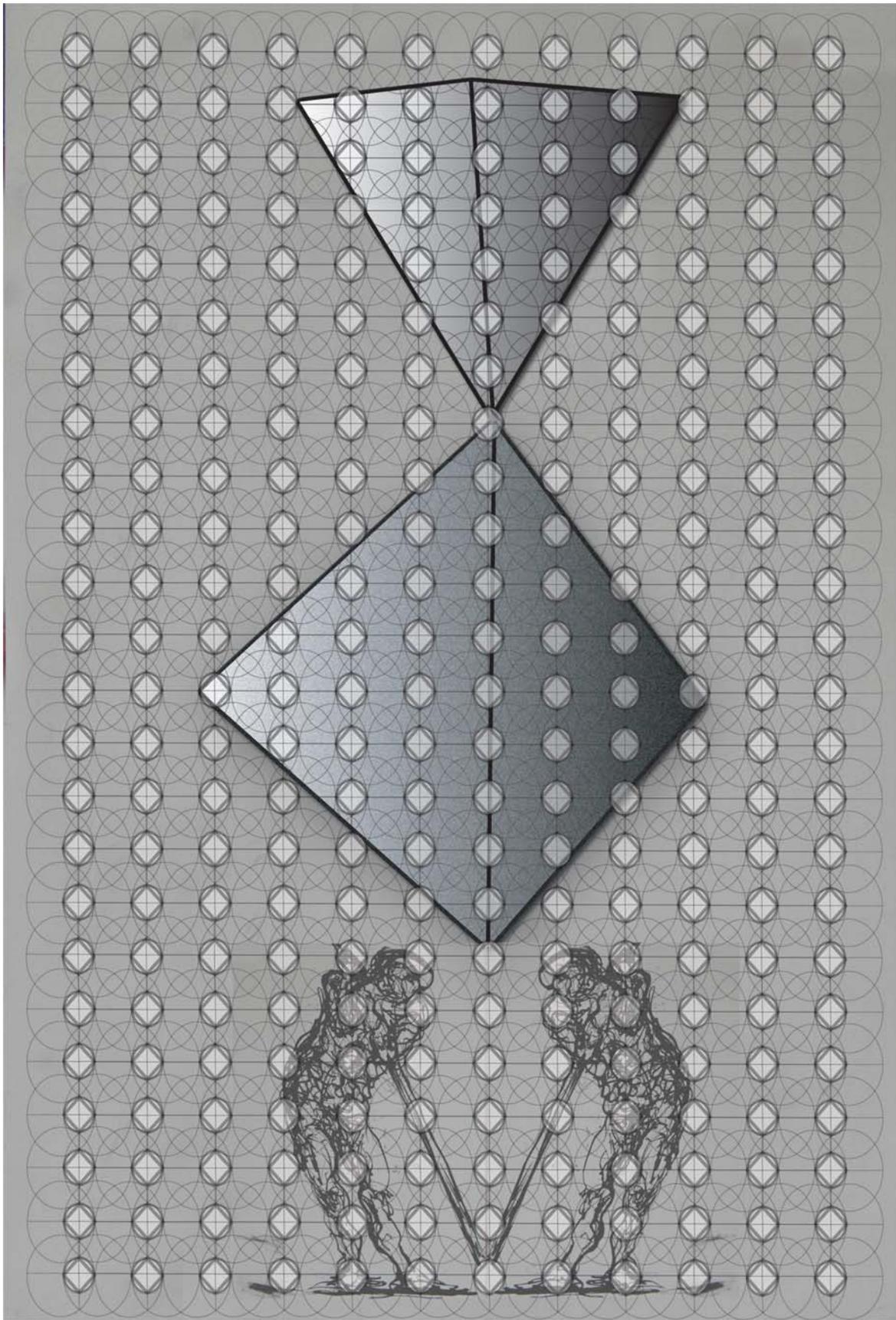


LÁMINA 17



UNIVERSOS PARALELOS.

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre Impresión Electrográfica  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Dos guardianes del símbolo kinh buscan tomarlo  
en distintos niveles cosmológicos,  
sobre un fondo de mundos entrelazados.

LÁMINA (18)





LÁMINA 18



### LA VAGINA DE LA CREACIÓN.

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre Impresión Electrográfica sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Utilizando la vescipa piscis como elemento simbólico del poder femenino, de donde surgen todos los seres. Aludiendo al concepto geométrico, estas formas creadas, son deidades en plena gestación, aún indefinibles, que van surgiendo a ambos lados en los círculos que sugieren ser el yakbe y el mictlán.

LÁMINA (19)



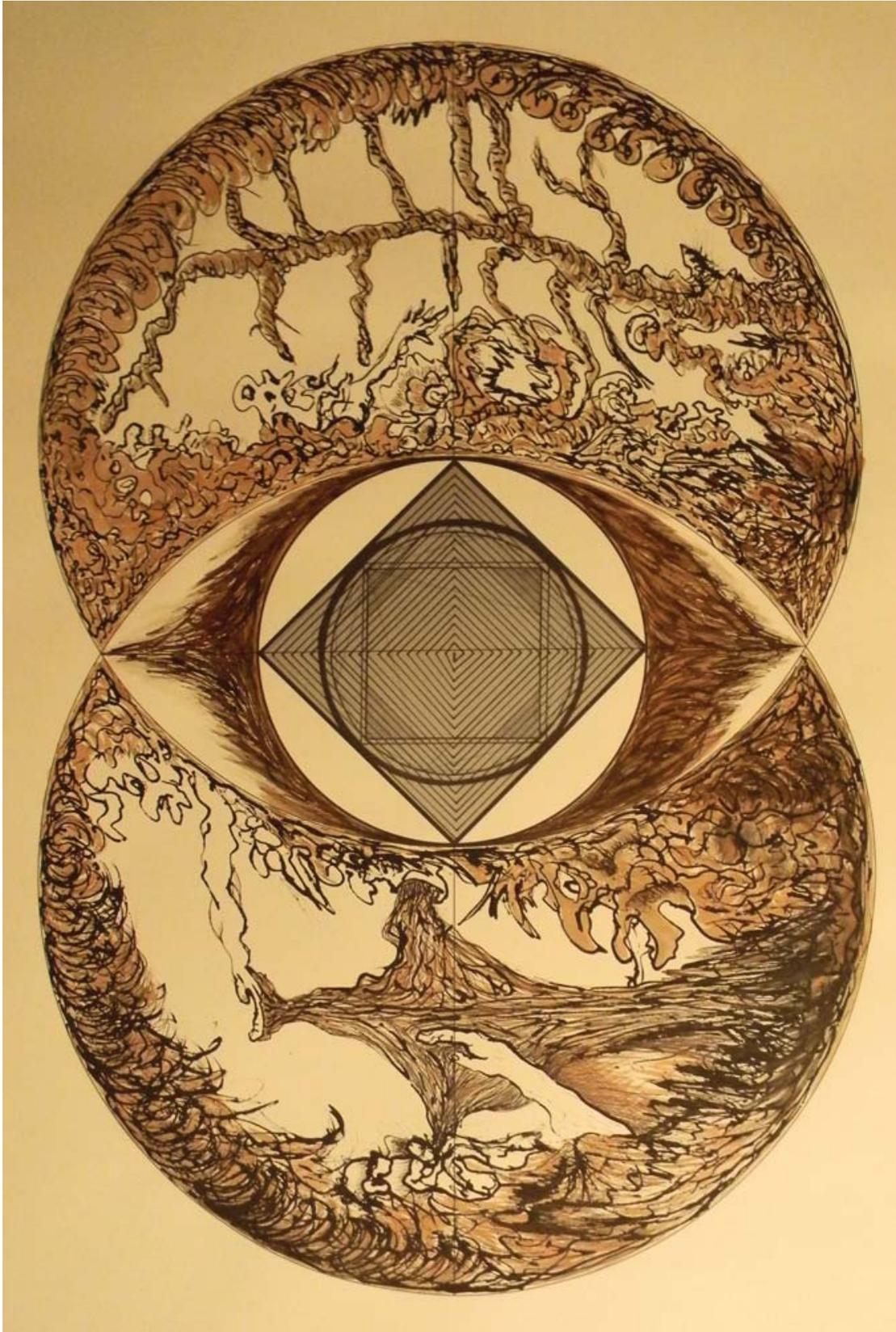


LÁMINA 19



## RELACIONES COSMOGÓNICAS DEL CUADRADO

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre Impresión electrográfica sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Tomando como referencia un análisis de composición del círculo y del cuadrado de Margarita Martínez del Sobral, y haciendo una analogía del concepto de kinh, su estructura numérica y geométrica personal, se señalan por medio de dibujos como se van creando los dioses, los guardianes del portal de kinh en esta telaraña del cosmos..

LÁMINA (20)



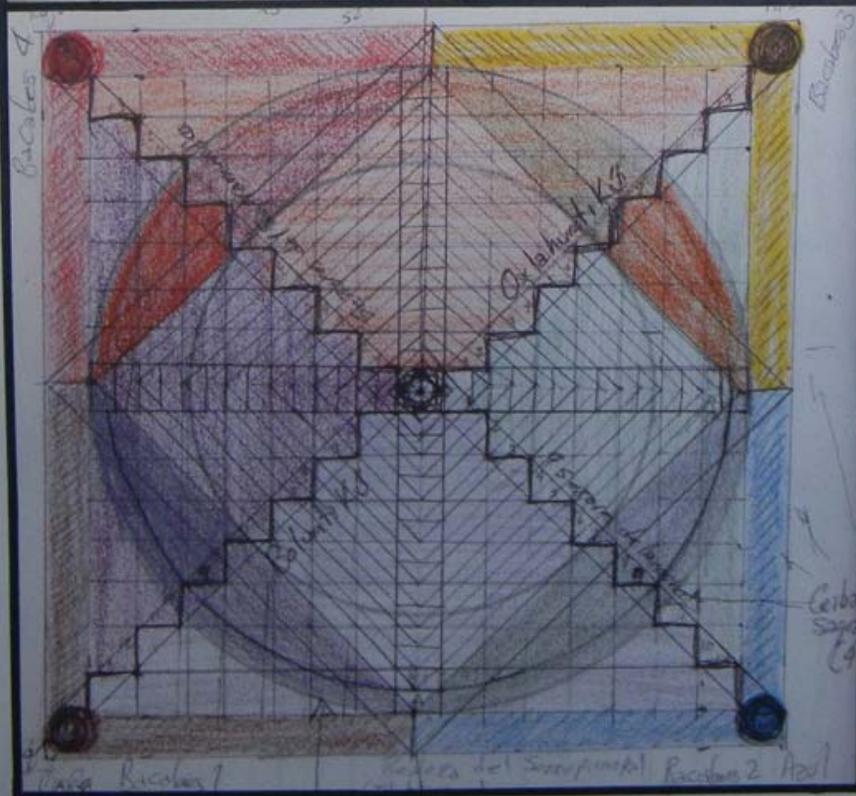
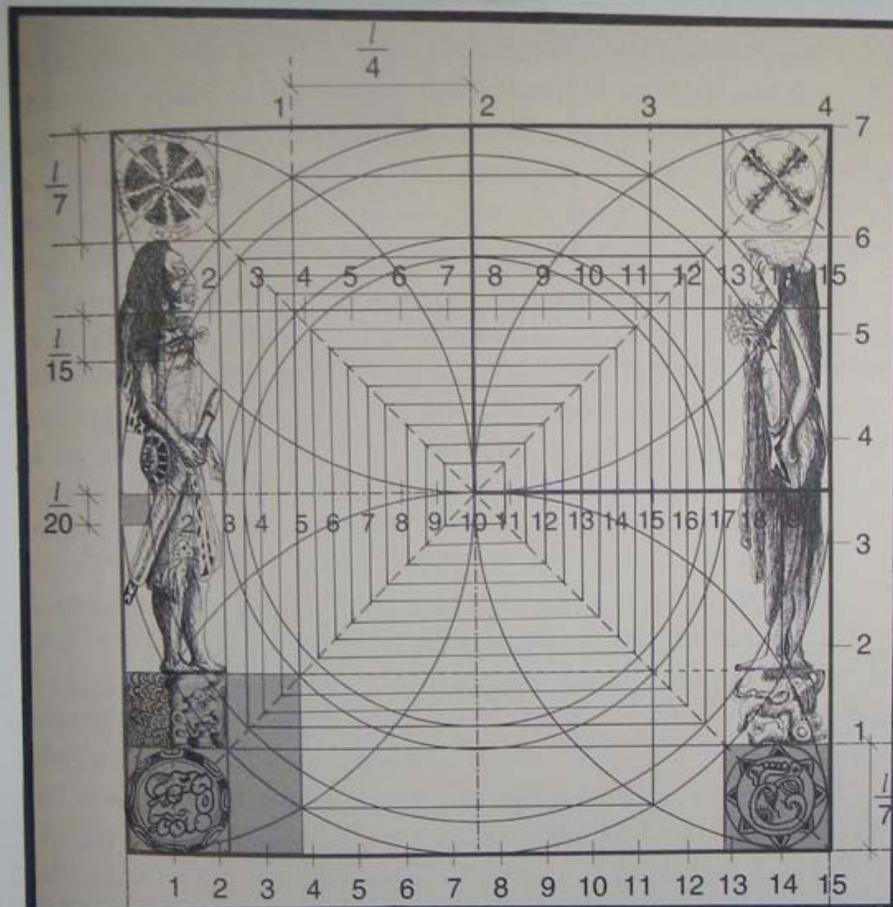


LÁMINA 20



## NIVELES NEOPLASTICISTAS DEL COSMOS.

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre Impresión Electrográfica sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El choque de los mundos de abajo y de arriba  
en una composición central, utilizando los colores  
rojo, negro, blanco y amarillo como símbolos de  
las direcciones de la Tierra y de las deidades regentes.  
Sintetizando los conceptos en formas simples.

LÁMINA (21)



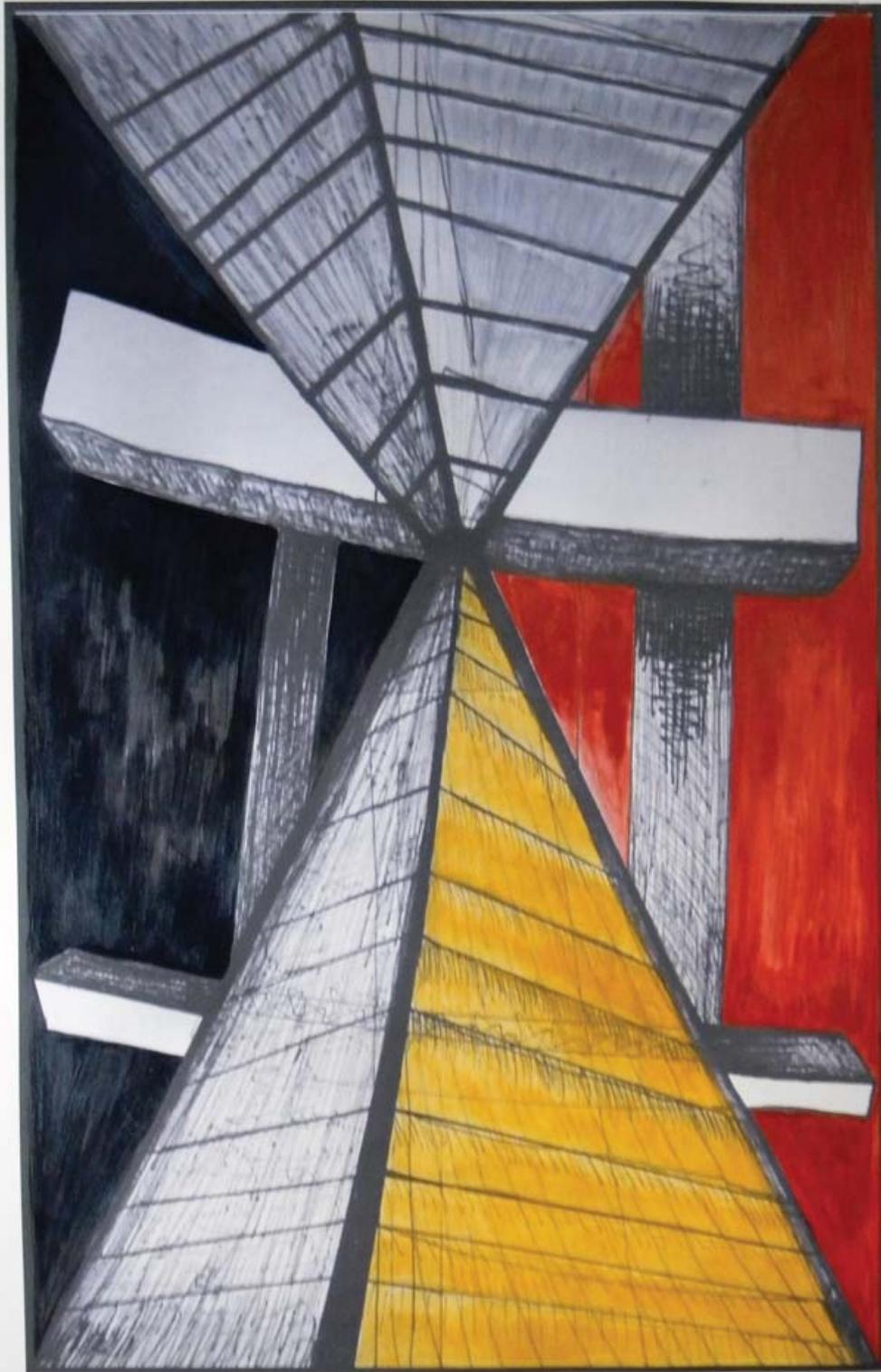


LÁMINA 21



## EL PINTOR Y EL KINH.

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre Impresión Electrográfica sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El glifo kinh en sus diferentes representaciones  
geométricas con sus deidades regentes,  
Se utilizan distintas metáforas  
gráficas del pintor que hace visbles cosas  
intangibles e invisibles,  
como los símbolos en idioma maya del  
lado derecho del concepto de pintor y escritura.

LÁMINA (22)





LÁMINA 22



**MANDALA DEL GLIFO KINH.**

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

En esta forma se alude a la construcción de los mandalas tibetanos. Formas que en sí mismas engloban toda una concepción de los símbolos que rigen la vida y el cosmos, obviamente, con los conceptos de kinh descritos en la Tesis.

**LÁMINA (23)**



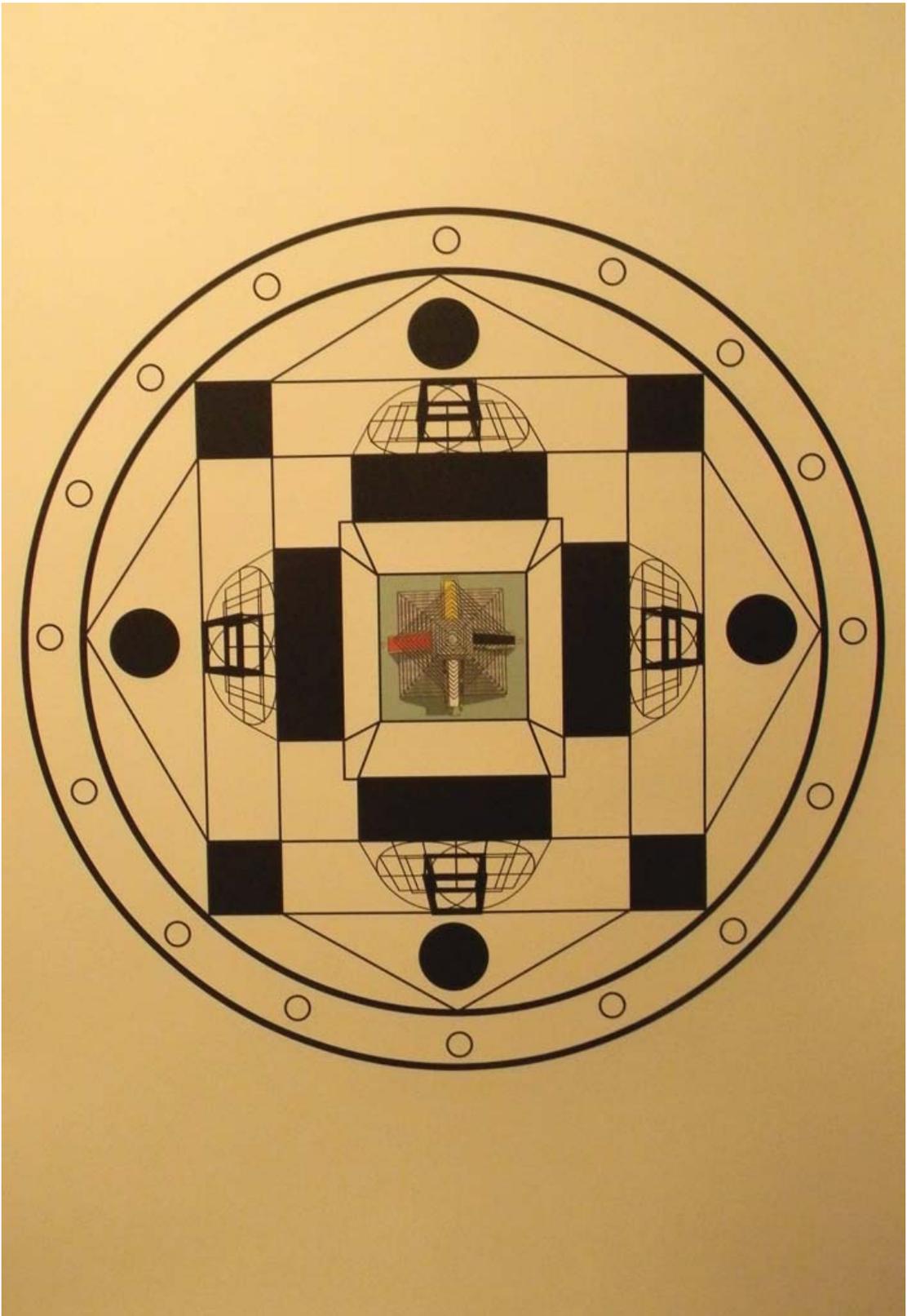
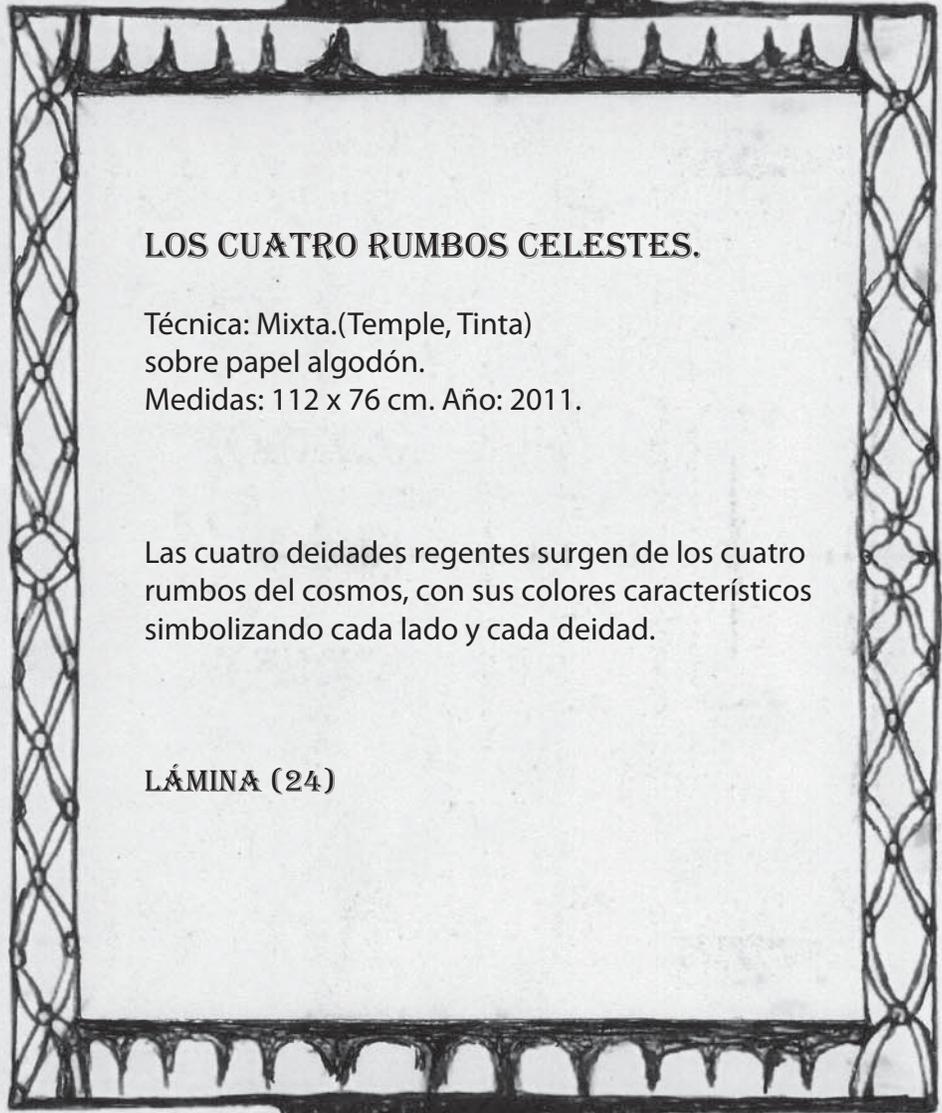


LÁMINA 23



**LOS CUATRO RUMBOS CELESTES.**

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

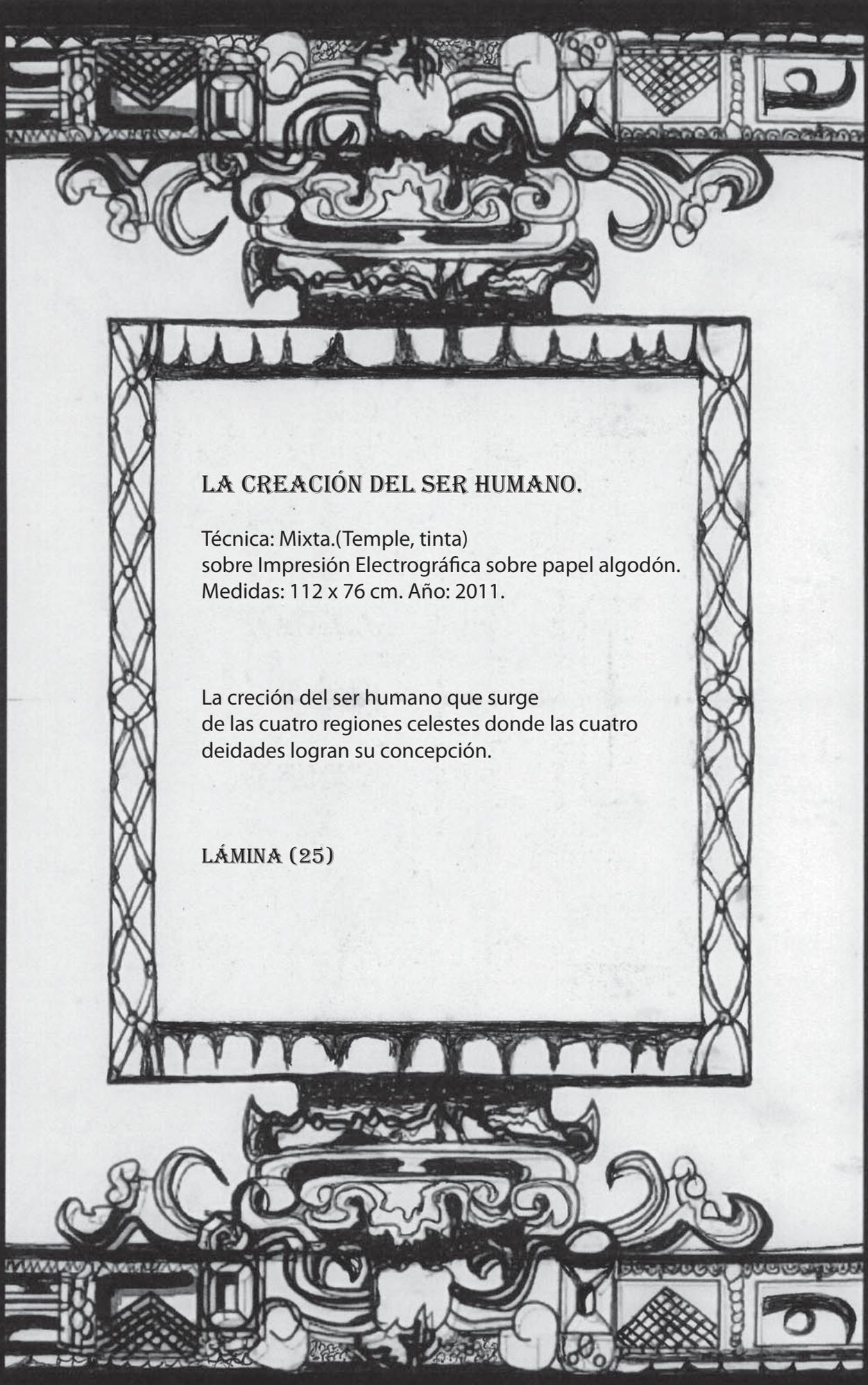
Las cuatro deidades regentes surgen de los cuatro rumbos del cosmos, con sus colores característicos simbolizando cada lado y cada deidad.

LÁMINA (24)





LÁMINA 24



## LA CREACIÓN DEL SER HUMANO.

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre Impresión Electrográfica sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

La creción del ser humano que surge  
de las cuatro regiones celestes donde las cuatro  
deidades logran su concepción.

LÁMINA (25)



LÁMINA 25



## NIVELES SUPRATERRENALES E INFRATERRENALES.

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Aplicación del Teorema de Leonardo da Vinci,  
donde "todos los puntos influyen en un punto"  
aplicado al concepto del Proyecto sobre  
la proyección espacial de 52 niveles.  
Componiendo la misma y el cuadro con direcciones  
lineales y tensiones cromáticas hacia los ángulos  
de la superficie. Estructuración mediante contrastes  
de color y de forma.  
Esgrafiado de las formas figurativas a los costados sobre  
un fondo de tonalidades terraceas

LÁMINA (26)



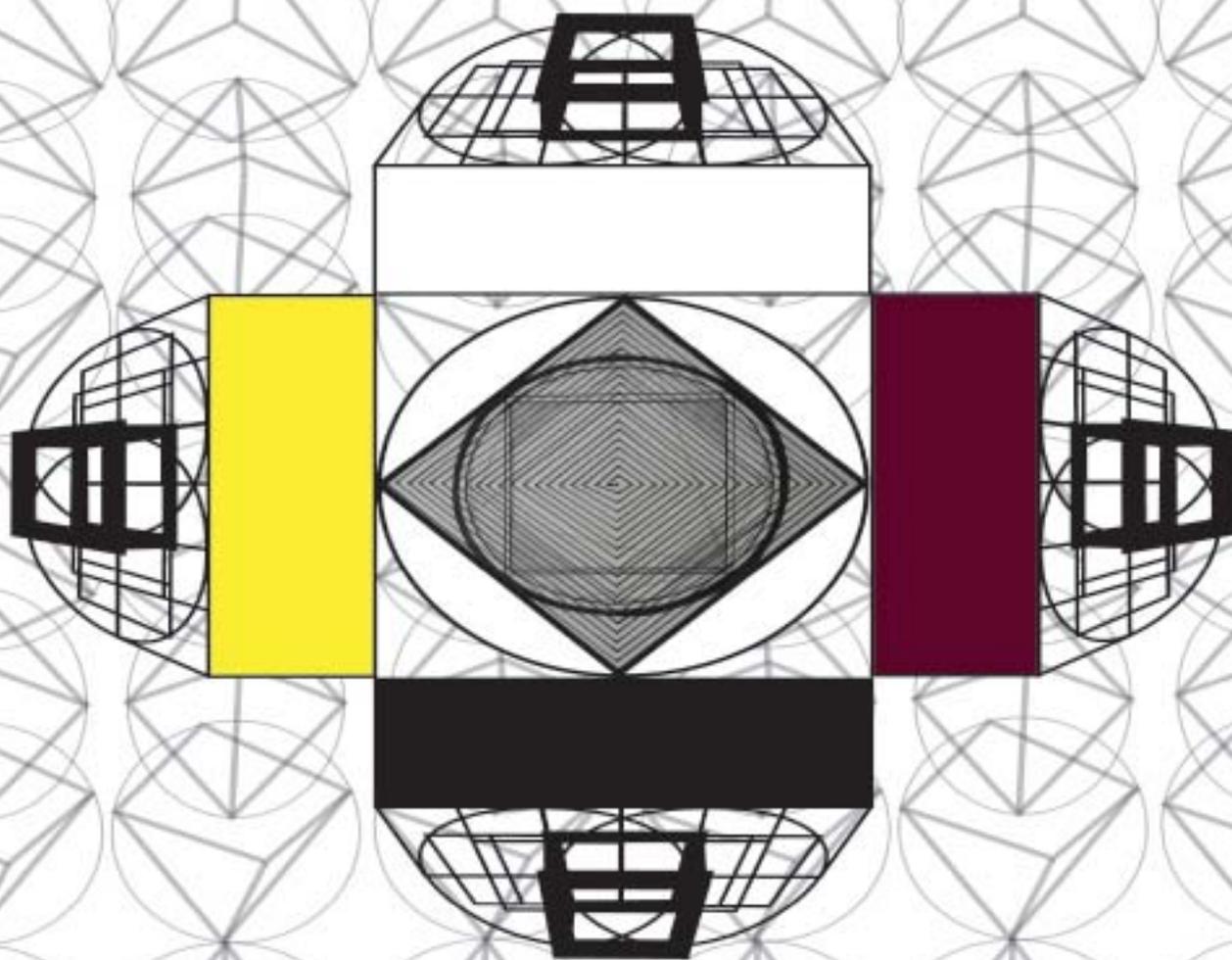


LÁMINA 26

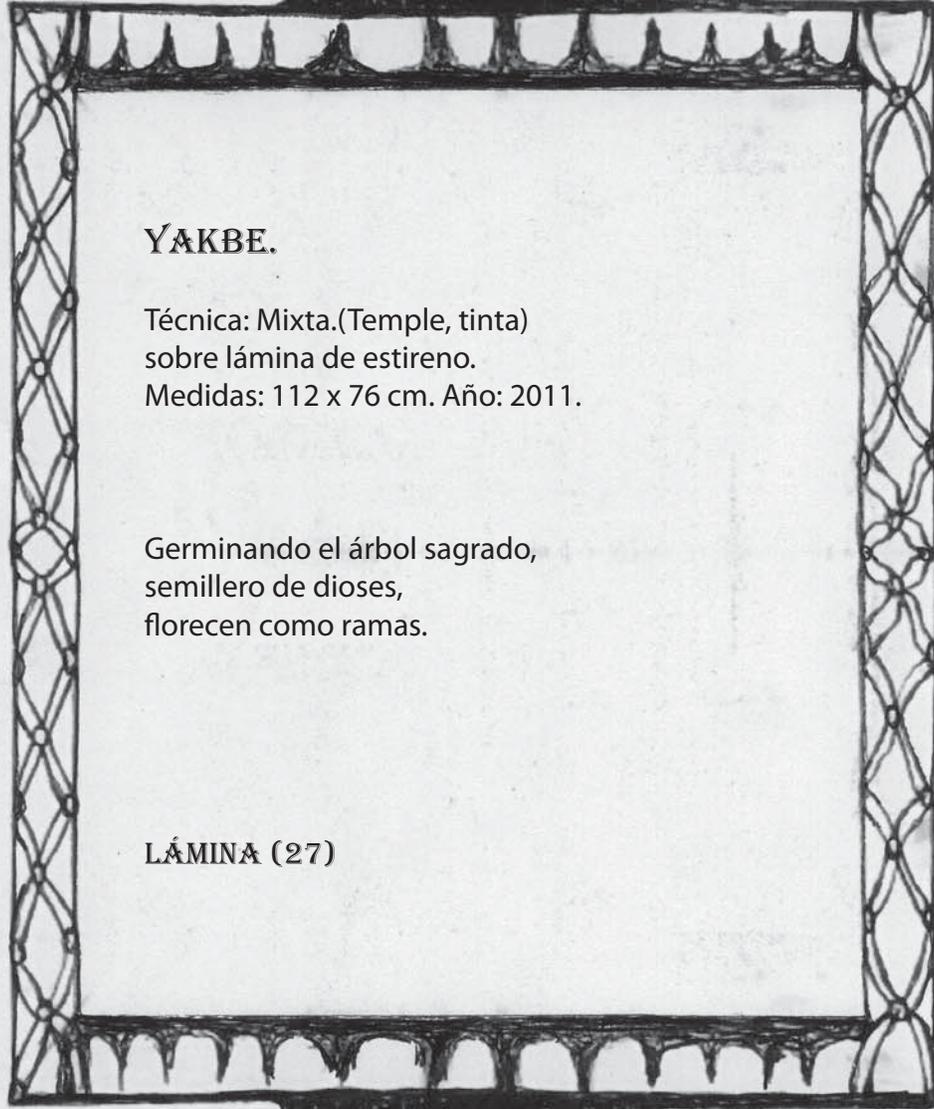




### 3. LA VISION CUATRUPARTITA Y EL YAKBE.



LADO ESTE



**YAKBE.**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Germinando el árbol sagrado,  
semillero de dioses,  
florecen como ramas.

LÁMINA (27)





LÁMINA 27



**OXLAHUNTIKU.**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

La saturación de formas glíficas hace referencia a los relieves en piedra del periodo clásico de la cultura maya.  
Línea de contorno ó línea objetual para describir y delimitar las formas que a su vez estas crean en su conjunto un equilibrio central en la figura de kinh.

LÁMINA (28)



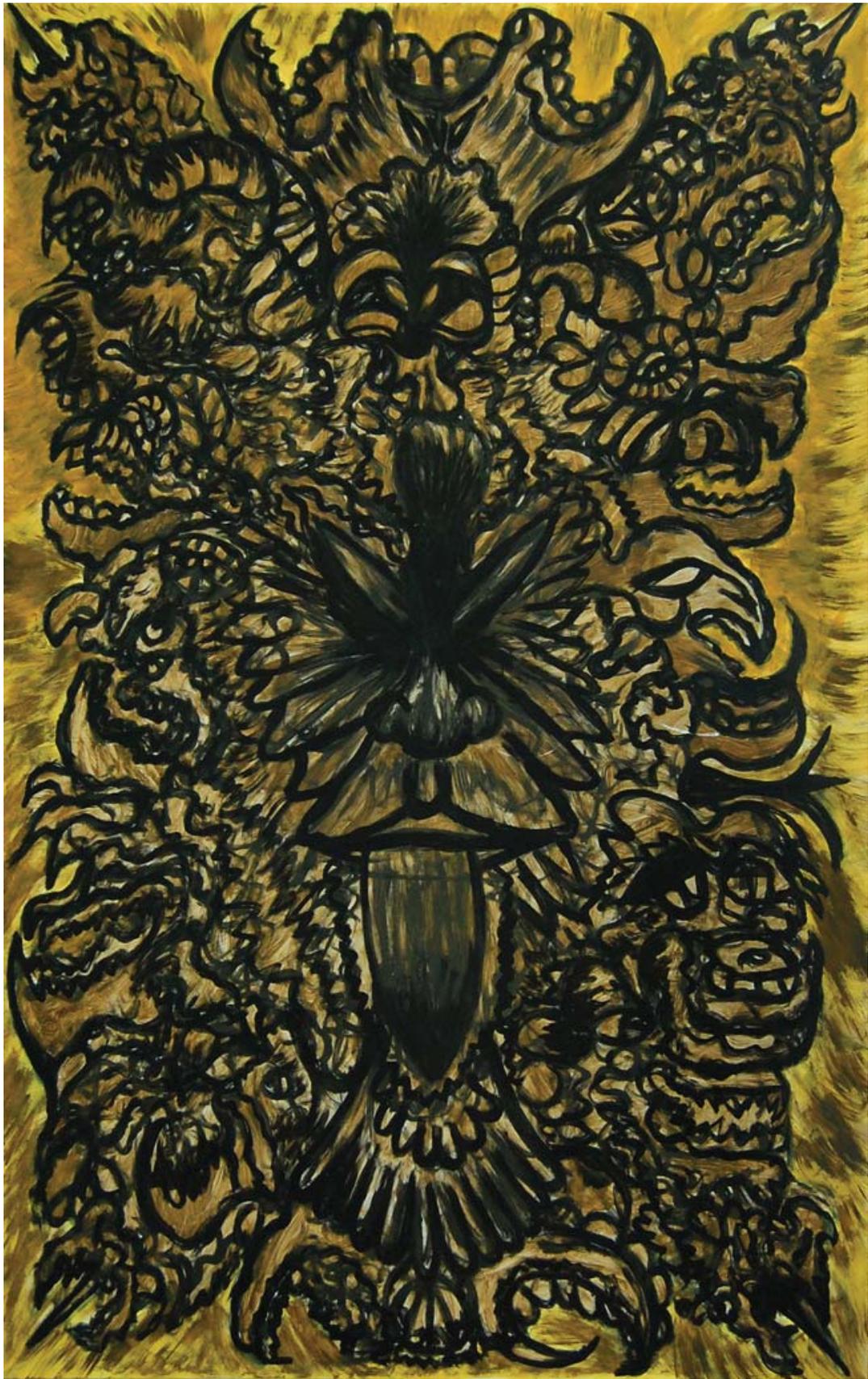
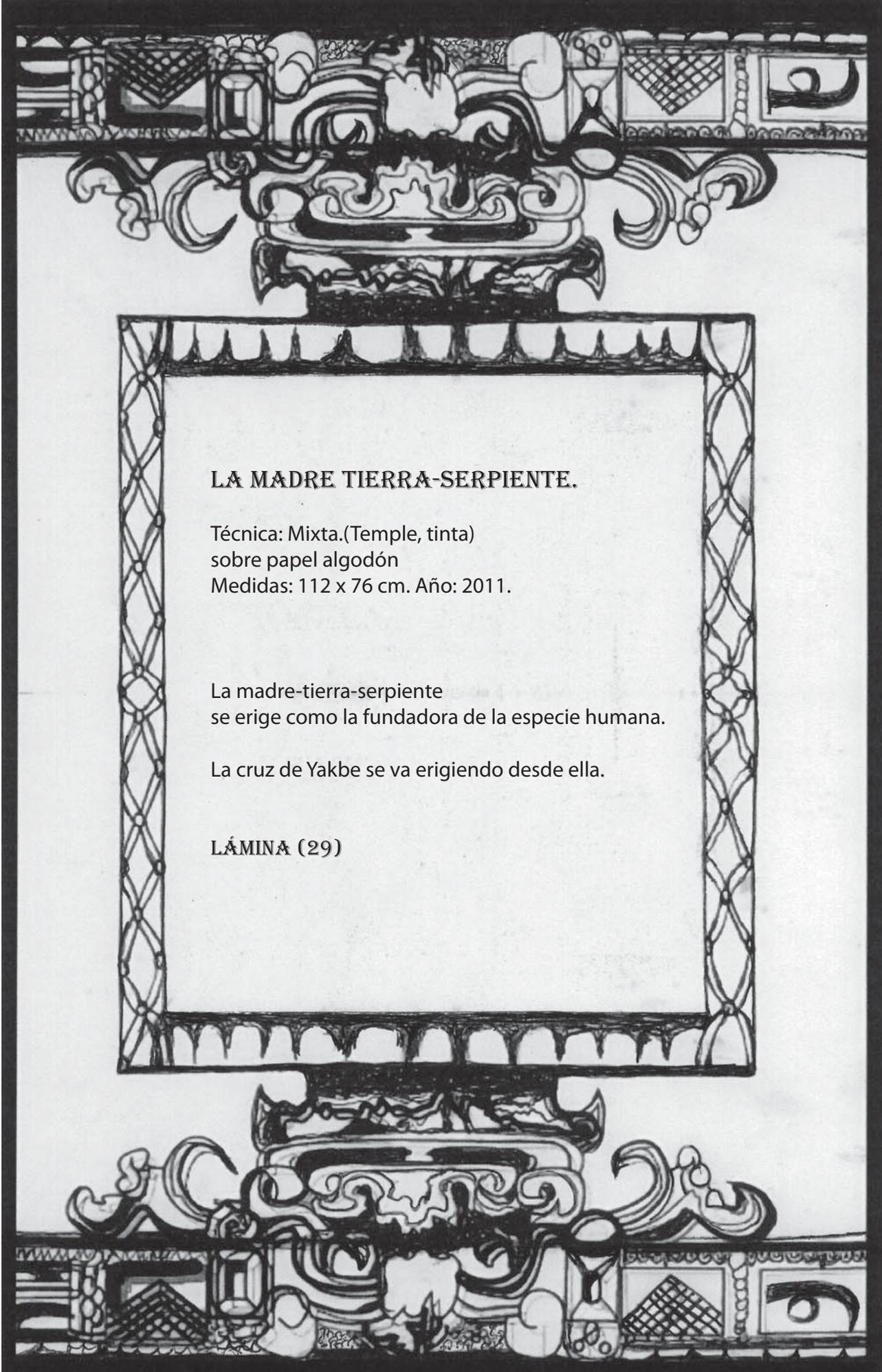


LÁMINA 28



**LA MADRE TIERRA-SERPIENTE.**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre papel algodón  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

La madre-tierra-serpiente  
se erige como la fundadora de la especie humana.

La cruz de Yakbe se va erigiendo desde ella.

LÁMINA (29)



LÁMINA 29



**ORIGEN.**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta),Impresión digital sobre papel de algodón.

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Se crea el Kinh a partir del Yakbe.  
Los seres humanos dan vida con su sangre,  
se ofrecen en sacrificio.

**LÁMINA (30)**





LÁMINA 30



## LA MONTAÑA SAGRADA.

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

El árbol o la montaña sagrada son dos conceptos antiquísimos desde las primeras sociedades, los dos están vinculados porque mantienen el mismo aspecto conceptual:

que hubo una época en la que se desprendieron los hombres como semillas a esparcir la tierra.

Y que a ella se adhieren con su sangre a mantenerla viva.

En la parte inferior de la composición se encuentra el nombre de "llakbe" escrito con el código que se describe en el Apéndice del Capítulo 3.

LÁMINA (31)





LÁMINA 31



**YAKBE, ENTRELAZADOS.**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre Impresión Digital sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

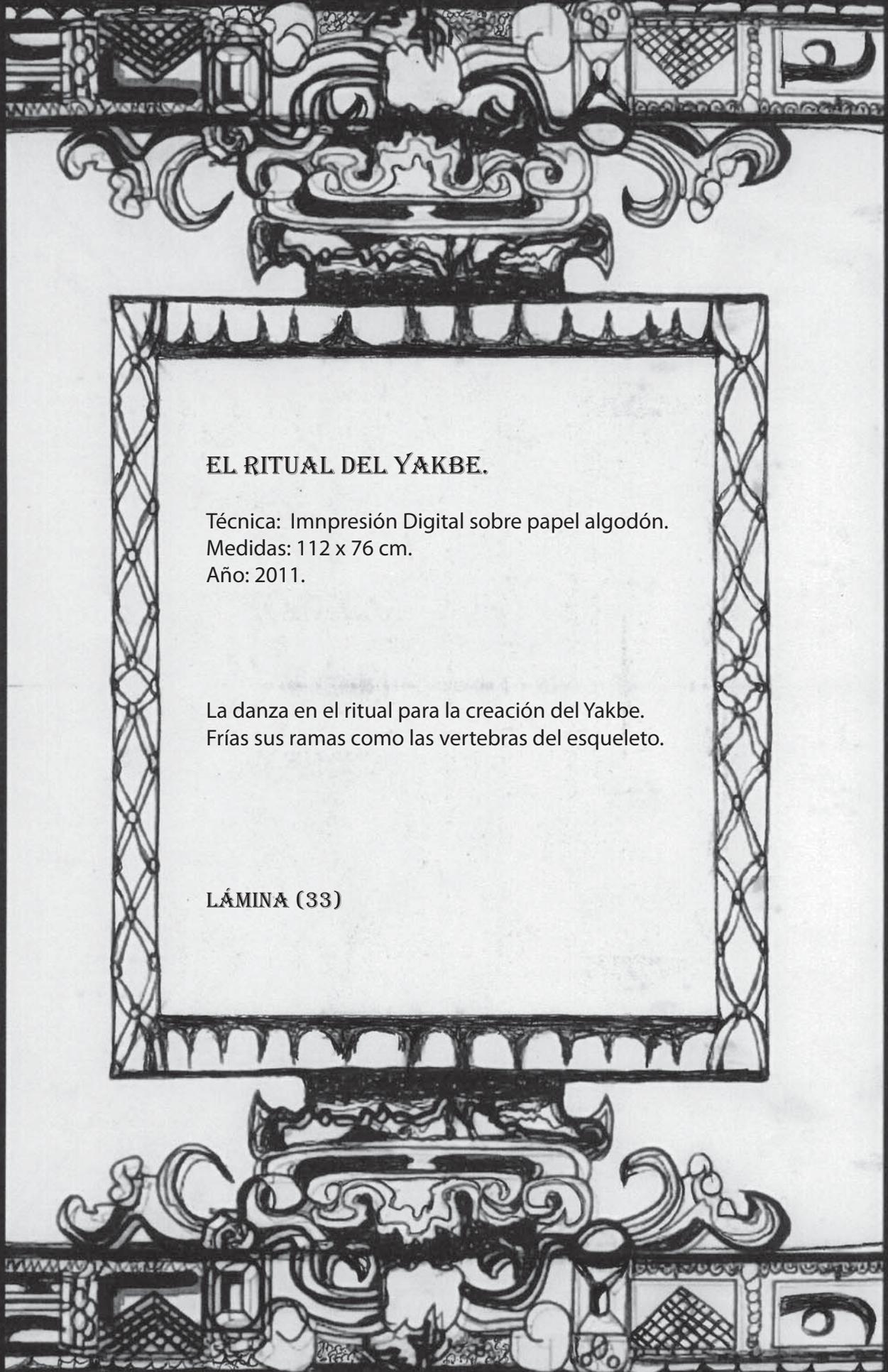
Amarillos,  
fuego en las entrañas de la tierra,  
negros son líneas objetuales,  
Rojos,  
quema la hierba,  
y unos sobre otros van germando  
como los frutos en la planta.

LÁMINA (32)





LÁMINA 32



### EL RITUAL DEL YAKBE.

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

La danza en el ritual para la creación del Yakbe.  
Frías sus ramas como las vertebrae del esqueleto.

LÁMINA (33)

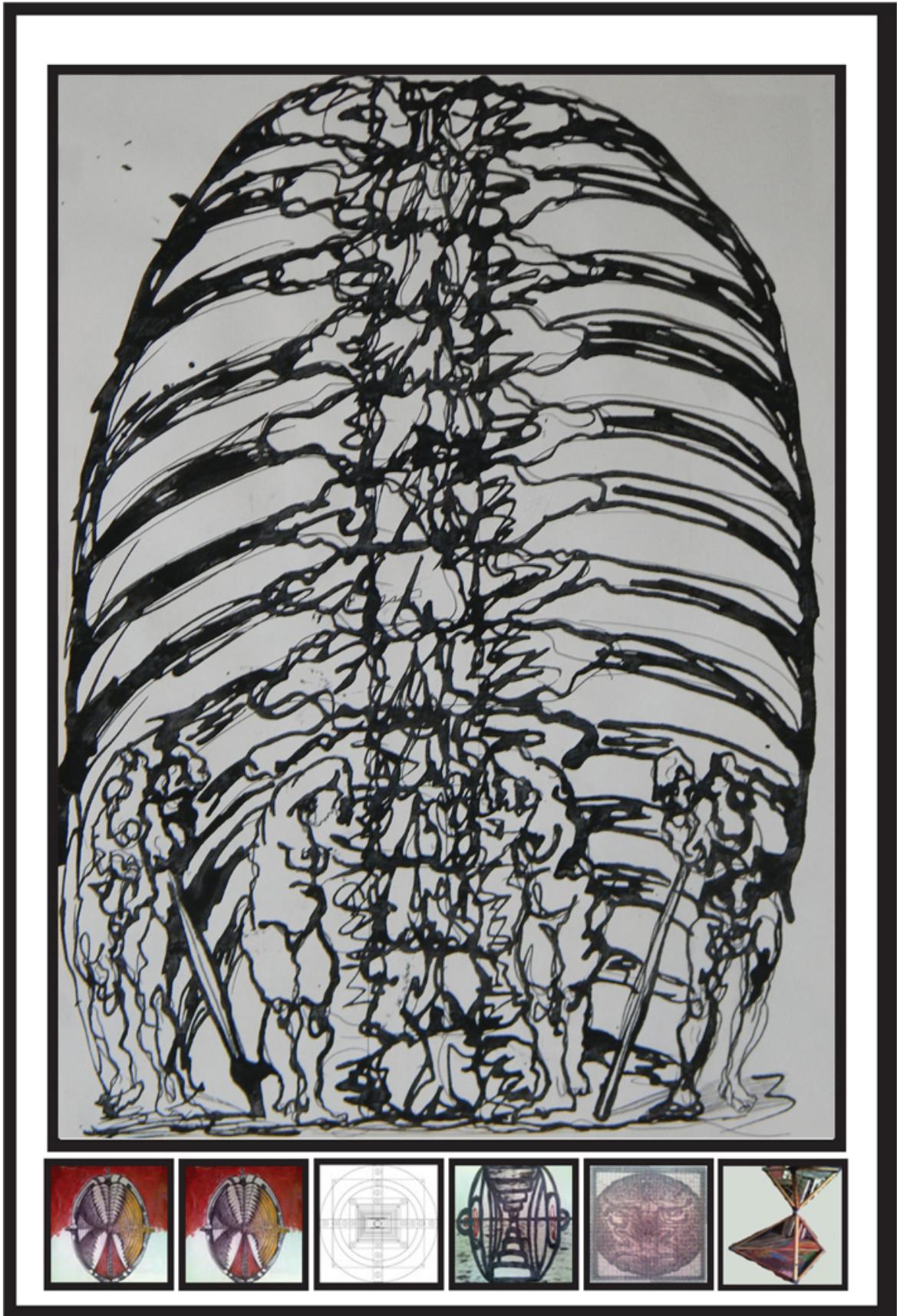


LÁMINA 33



**EL DIOS MUERTE DEL YAKBE EMANA.**

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

De la rama del Yakbe crece la espina de Ah Puch,  
Dios Muerte,  
allí crece su cuerpo.

LÁMINA (34)



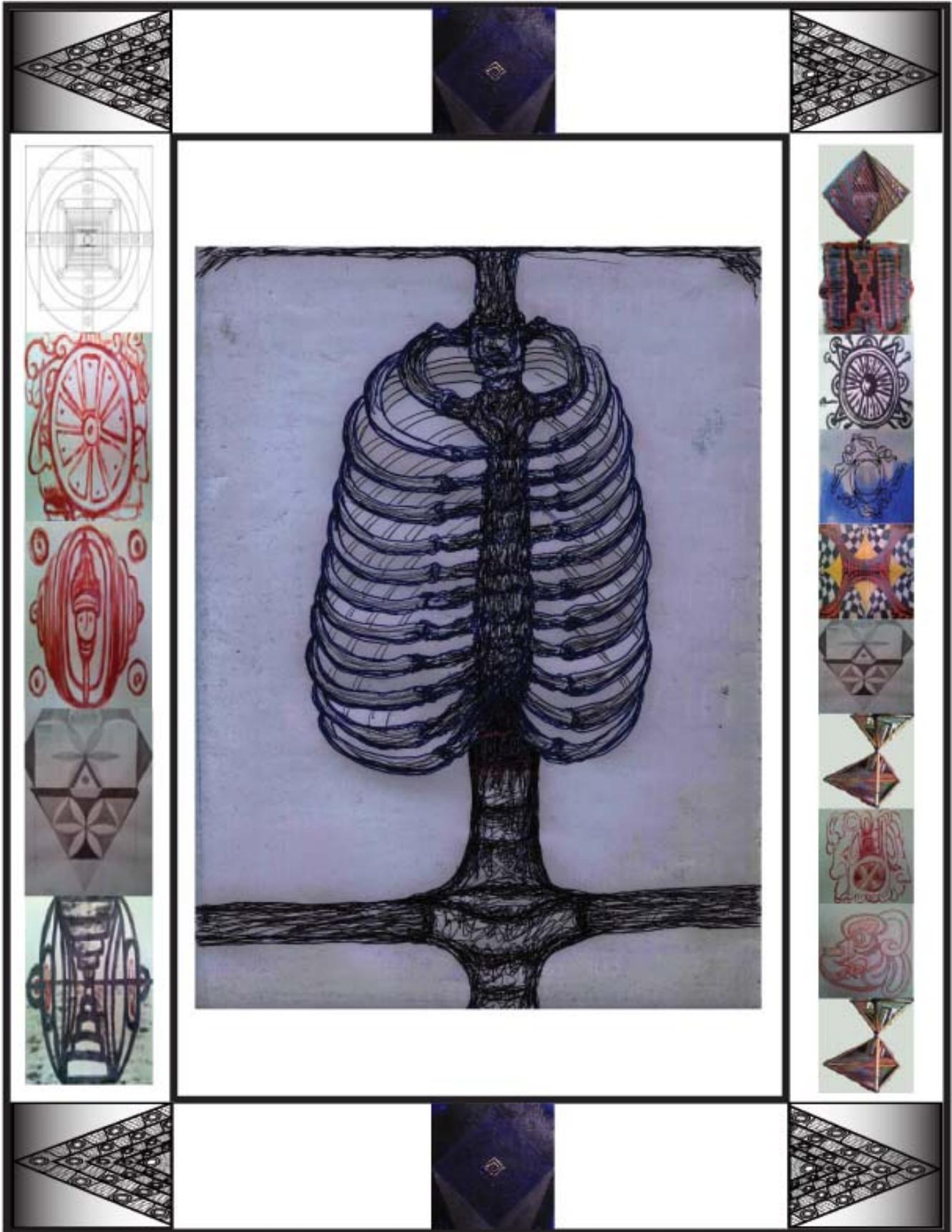


LÁMINA 34



## EL ÁRBOL DEL MUNDO.

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

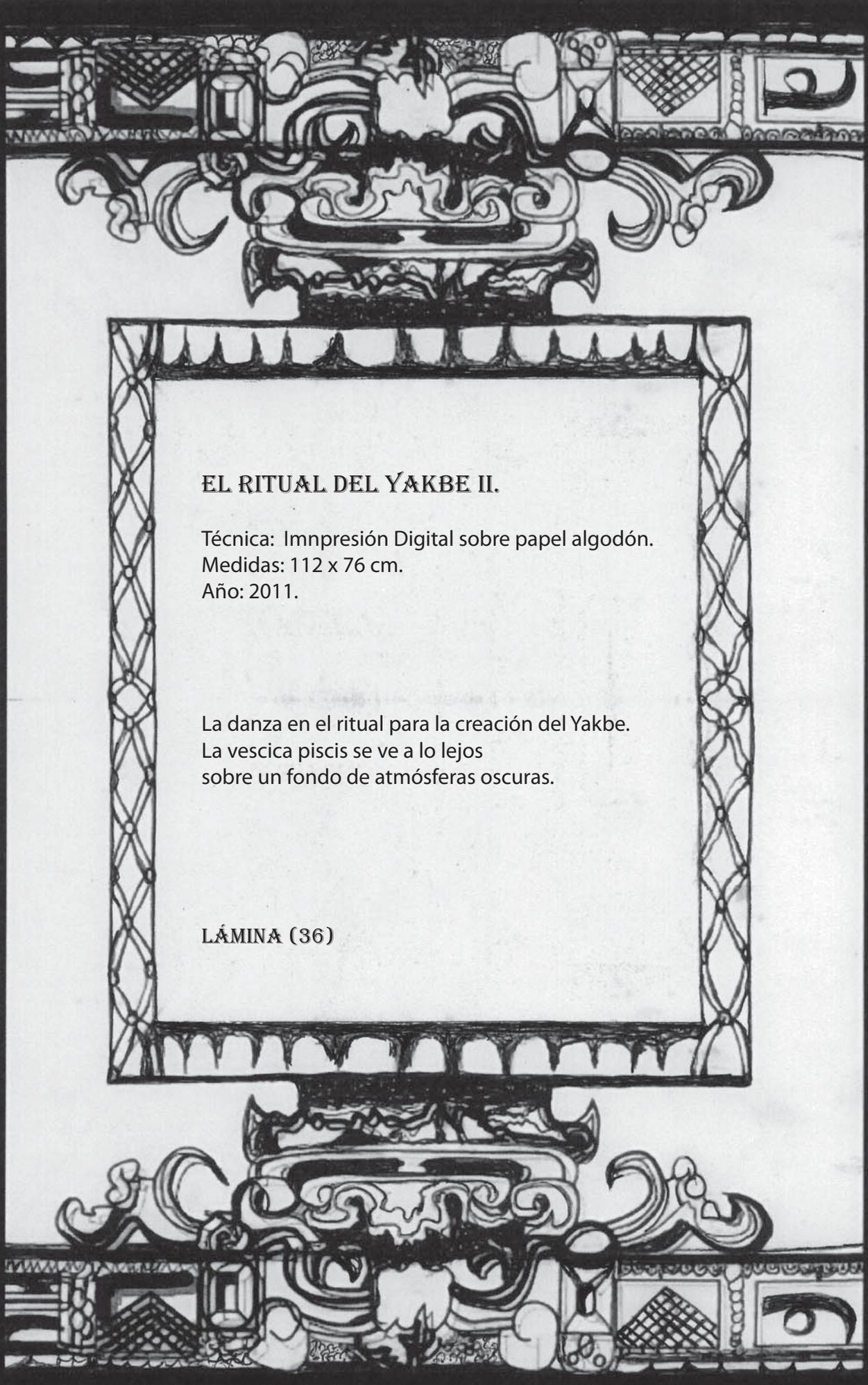
Los dos mundos entrelazados dan vida  
al árbol sagrado,  
el cuál se esparce hacia los cuatro rumbos celestes,  
en un marco de Zempasuchils y calaveras.

LÁMINA (35)





LÁMINA 35



## EL RITUAL DEL YAKBE II.

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

La danza en el ritual para la creación del Yakbe.  
La vescica piscis se ve a lo lejos  
sobre un fondo de atmósferas oscuras.

LÁMINA (36)

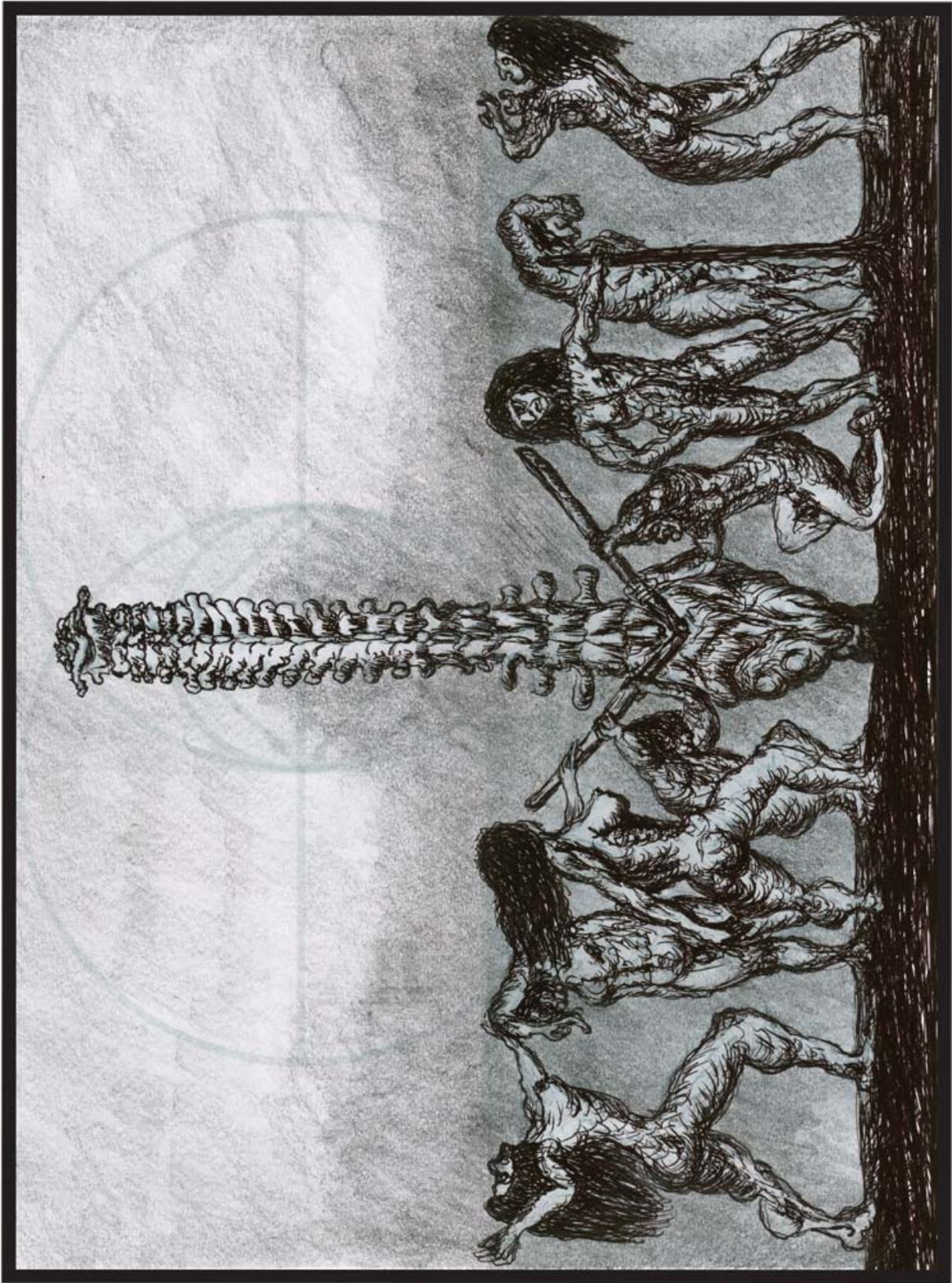


LÁMINA 36



### EL RITUAL DEL YAKBE III.

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

La danza en el ritual para la creación del Yakbe.  
Los guardianes con sus estandartes de kinh  
aguardan a los costados,  
extiende sus raíces en un ambiente terráceo.

LÁMINA (37)



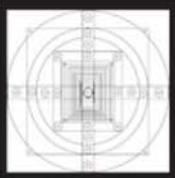
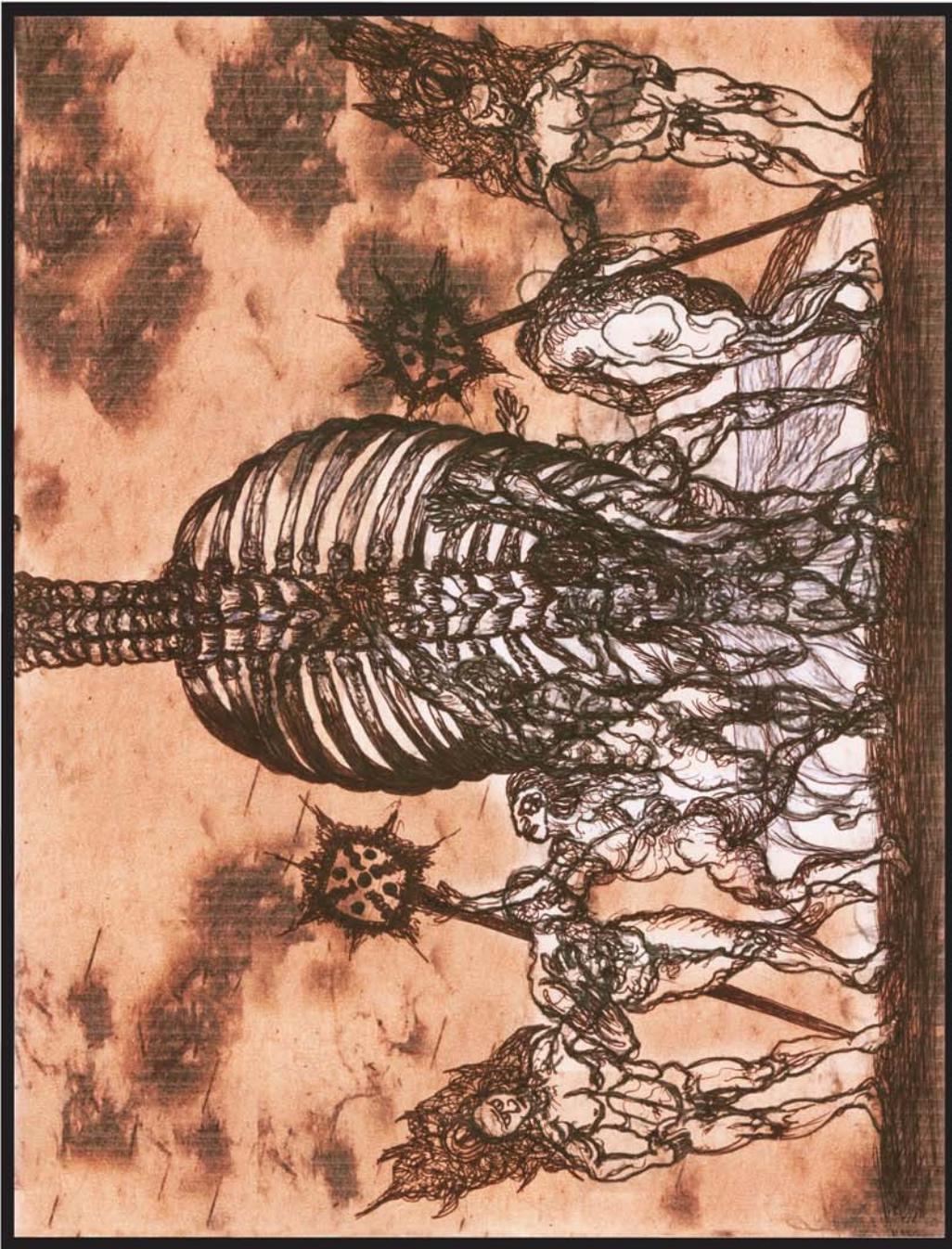


LÁMINA 37



**LAS TRECE CABEZAS DEL HOMBRE.**

Técnica: Mixta (Temple, Tinta)  
sobre Impresión Digital sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm.  
Año: 2011.

Trece niveles del Oxlahuntiku,  
Trece niveles el Yakbe,  
En trece partes se divide la estructura  
del ser humano.  
sobre una multiplicidad de vescicas piscis.

**LÁMINA (38)**



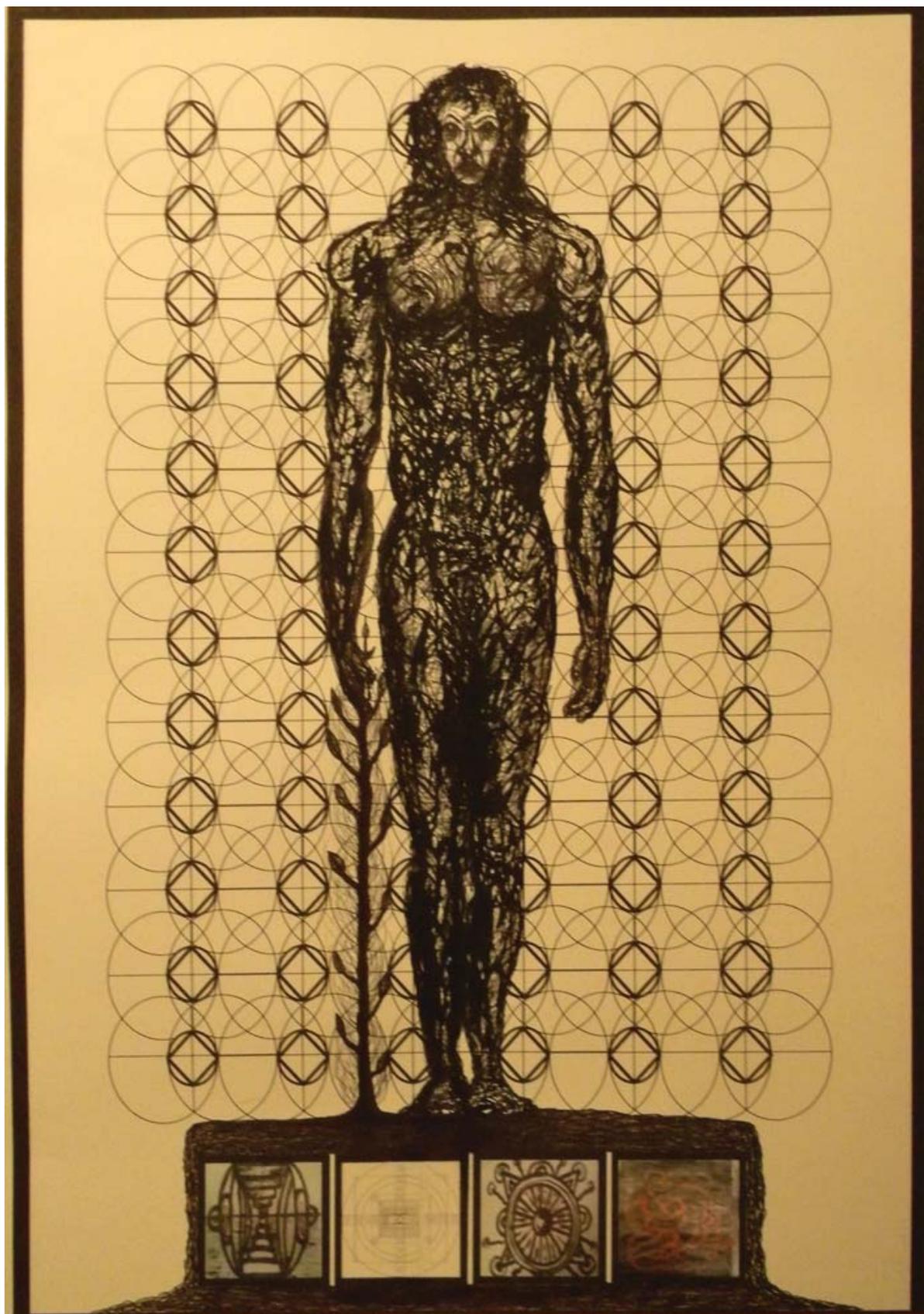


LÁMINA 38



## OXLAHUNTIKU II

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre Impresión Digital sobre papel algodón.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

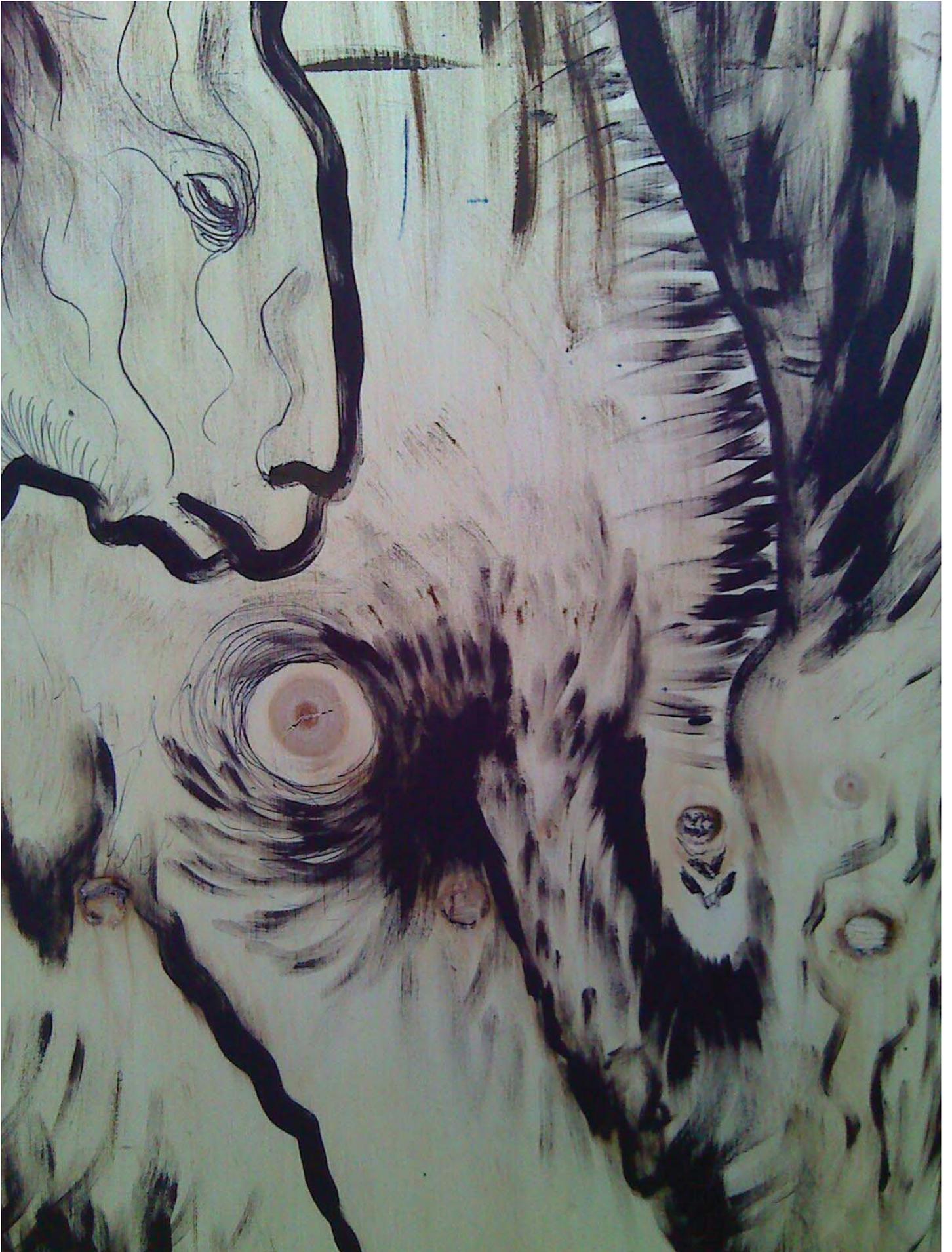
Las partes de los dioses se esparcen  
como miembros arrancados sin piedad,  
en los distintos niveles del Oxlahuntiku  
simbolizado por una forma circular.  
Marco barroco a usanza de los relieves mayas.

LÁMINA (39)



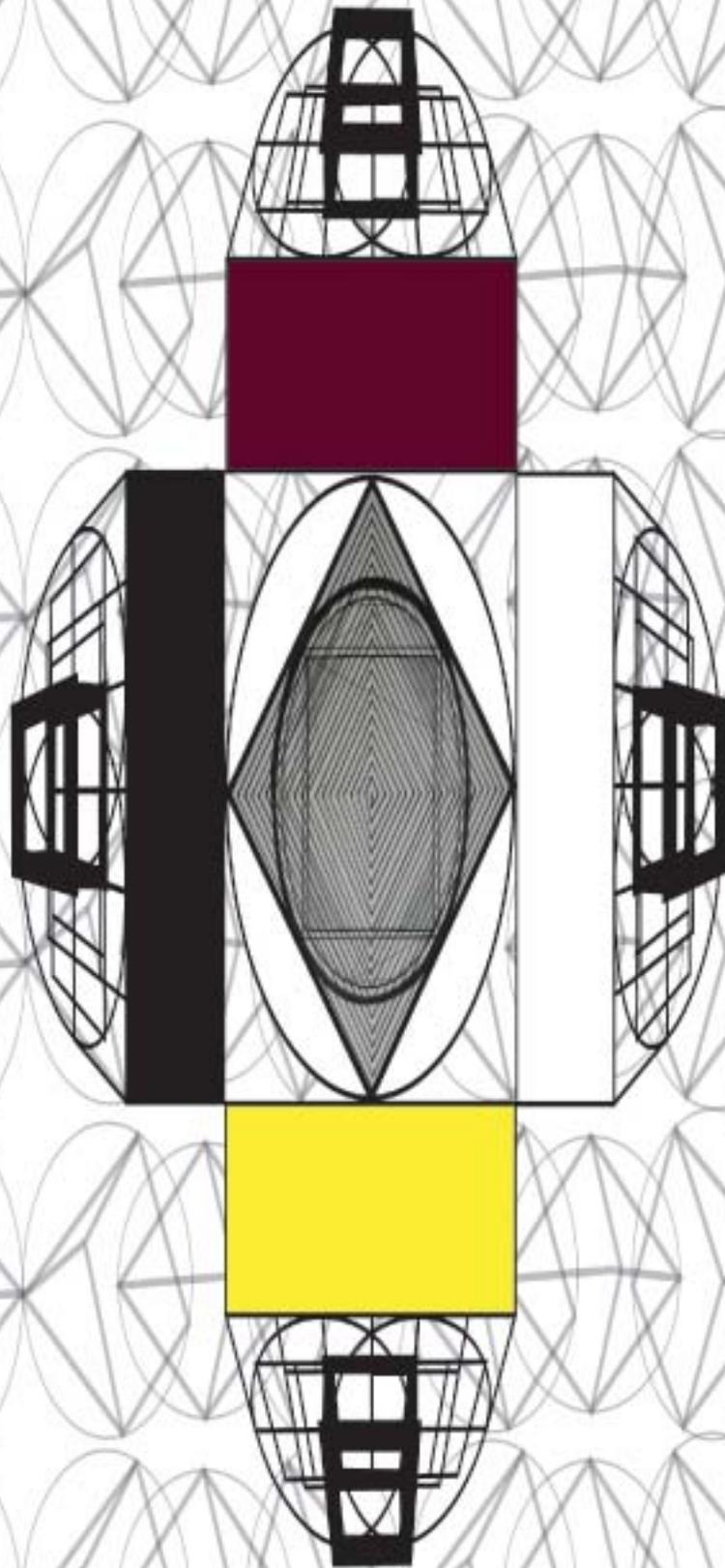


LÁMINA 39





# 4. DEIDADES.



LADO NORTE



### ITZAMNÁ EN EL SEPTIMO DÍA.

Técnica: Mixta.(Temple, Pintura)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Representación de Itzamná no como un dios inalcanzable o un signo con significaciones esotéricas ocultas sino como una persona descansando, como los dioses griegos. Dentro de la morfología se hace énfasis a los elementos simbólicos del dios como la plumería en forma de dragón como significado de realeza, poder y distinción sacerdotal. Se muestra desnudo para ubicar la edad del personaje , también se utiliza el color como elementos simbólicos estos interfieren en la imagen en una categoría simbiótica, en cuanto a que se utiliza el azul y el verde como símbolo de plumería, de mar y cielo; el amarillo como significado de creación solar.

LÁMINA (40)





LÁMINA 40



**ITZAMNÁ.**

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta) sobre Impresión Digital sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El Dios Itzamná, Dios del Sol, cuyo nombre está escrito con el código de escritura, con su báculo sagrado y su piel de dragón.

Composición central con simbología de kinh.

**LÁMINA (41)**





LÁMINA 41



**ITZAMNÁ II.**

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El Dios Itzamná, con su báculo sagrado de kinh  
y cubierto con la investidura de dragón.  
Composición central por medio de líneas onduladas.

**LÁMINA (42)**





LÁMINA 42



**DIOSA LUNAR.**

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

Extiende su mano hacia la creación  
de un rito mágico,  
Su nombre escrito a ambos lados  
menciona su función.  
Signos cosmogónicos en la parte superior  
e inferior de la composición,  
sobre un fondo sideral.

**LÁMINA (43)**



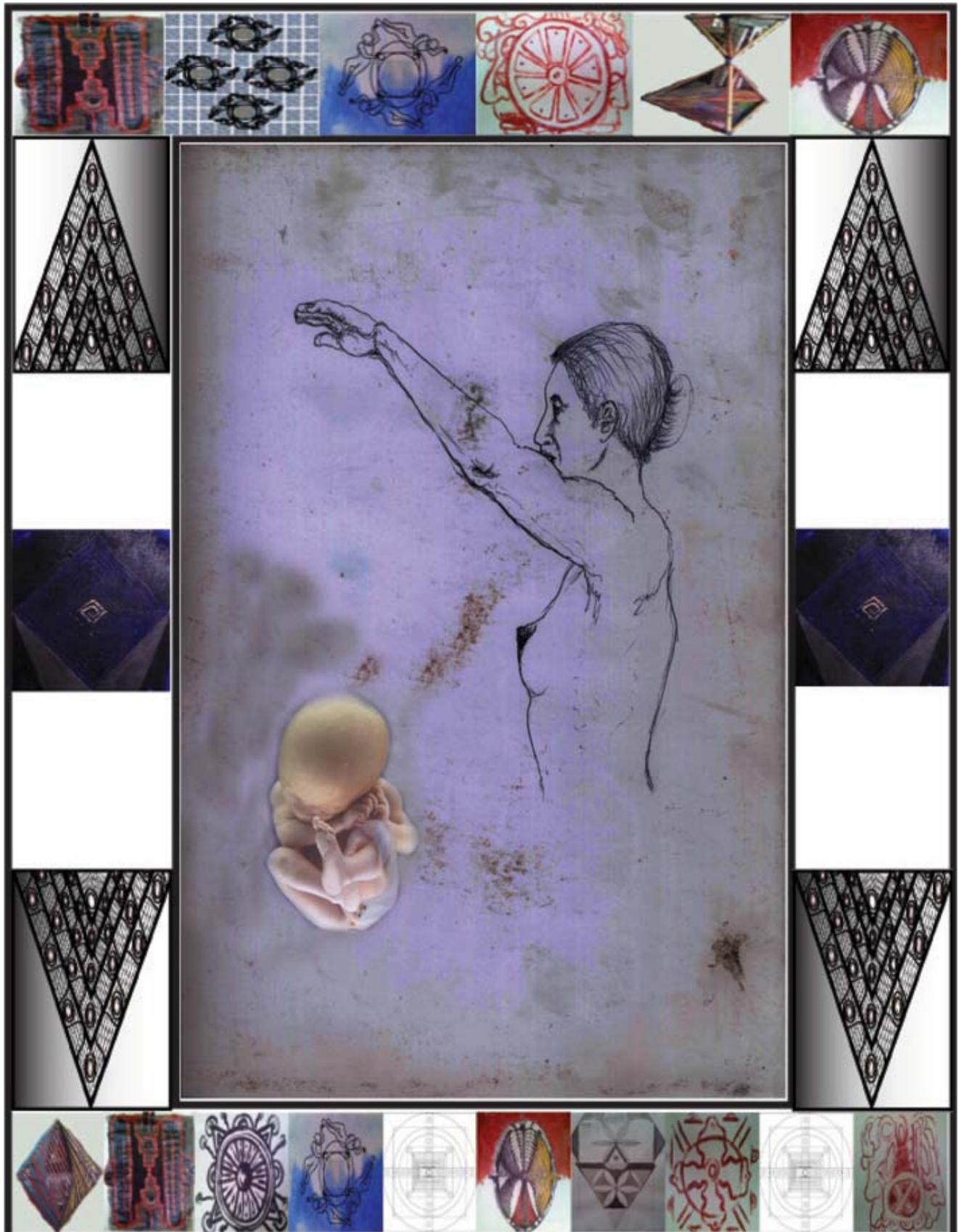


LÁMINA 43



**EL ORIGEN DE IX-CHEL.**

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta) sobre Impresión Digital  
sobre papel algodón.

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Mundos alternos en conjunción para la creación  
de la Diosa Lunar.

Marco barroco de elementos con línea objetual  
y colores puros, con calaveras y zempasuchils.

**LÁMINA (44)**



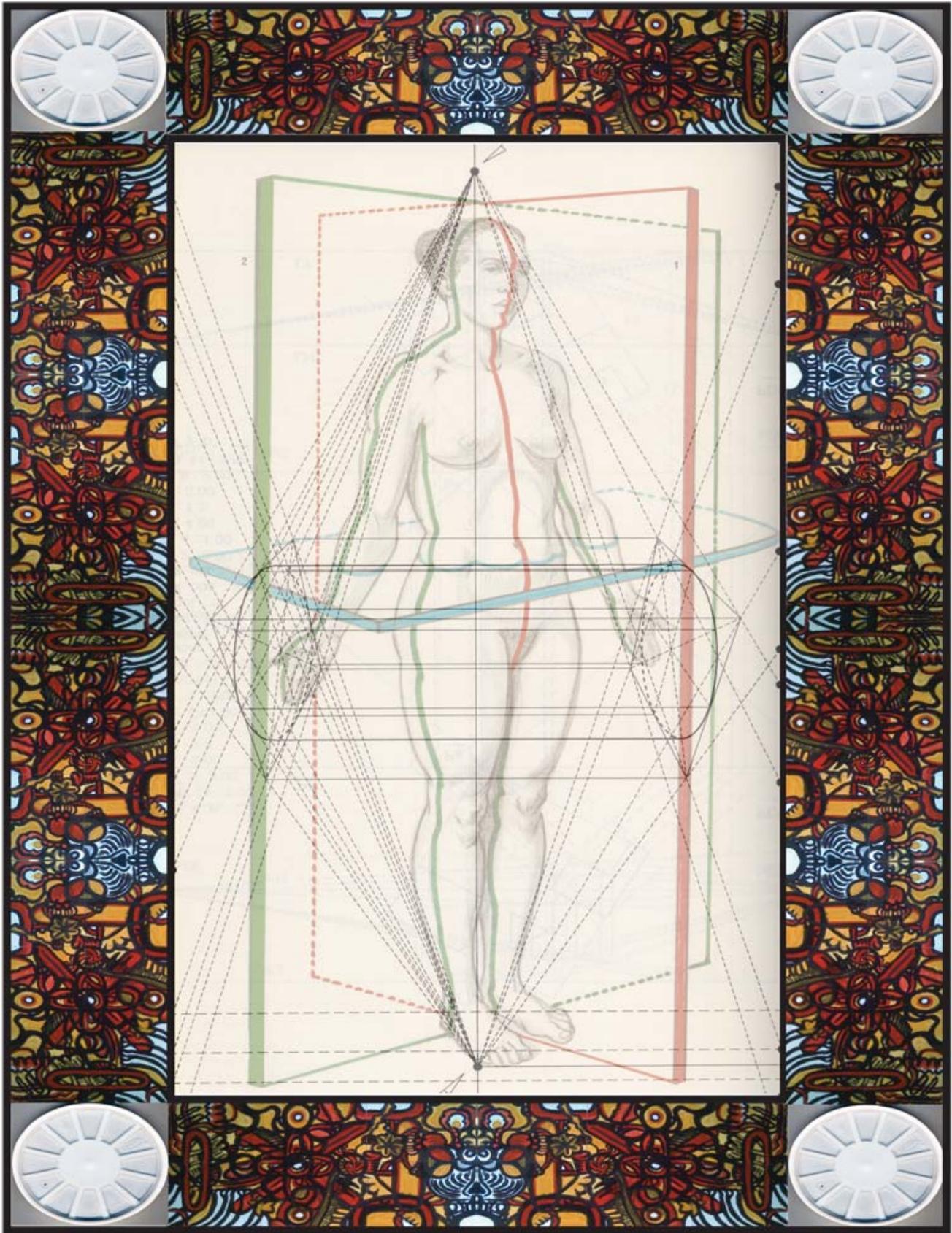


LÁMINA 44



### DIOSA LUNAR III.

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Direcciones ondulatorias en base a formas  
de línea objetual o de contorno.  
Ritmos visuales de líneas, formas y colores.  
Simetría Biseccional. Sugerencia de formas.  
Trece elementos ojivales que conllevan un número  
de los niveles del Oxlahuntiku.

LÁMINA (45)





LÁMINA 45



### EL ORIGEN DE AH PUCH.

Técnica: Mixta.(Temple, tinta)  
sobre lámina de estireno.  
Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

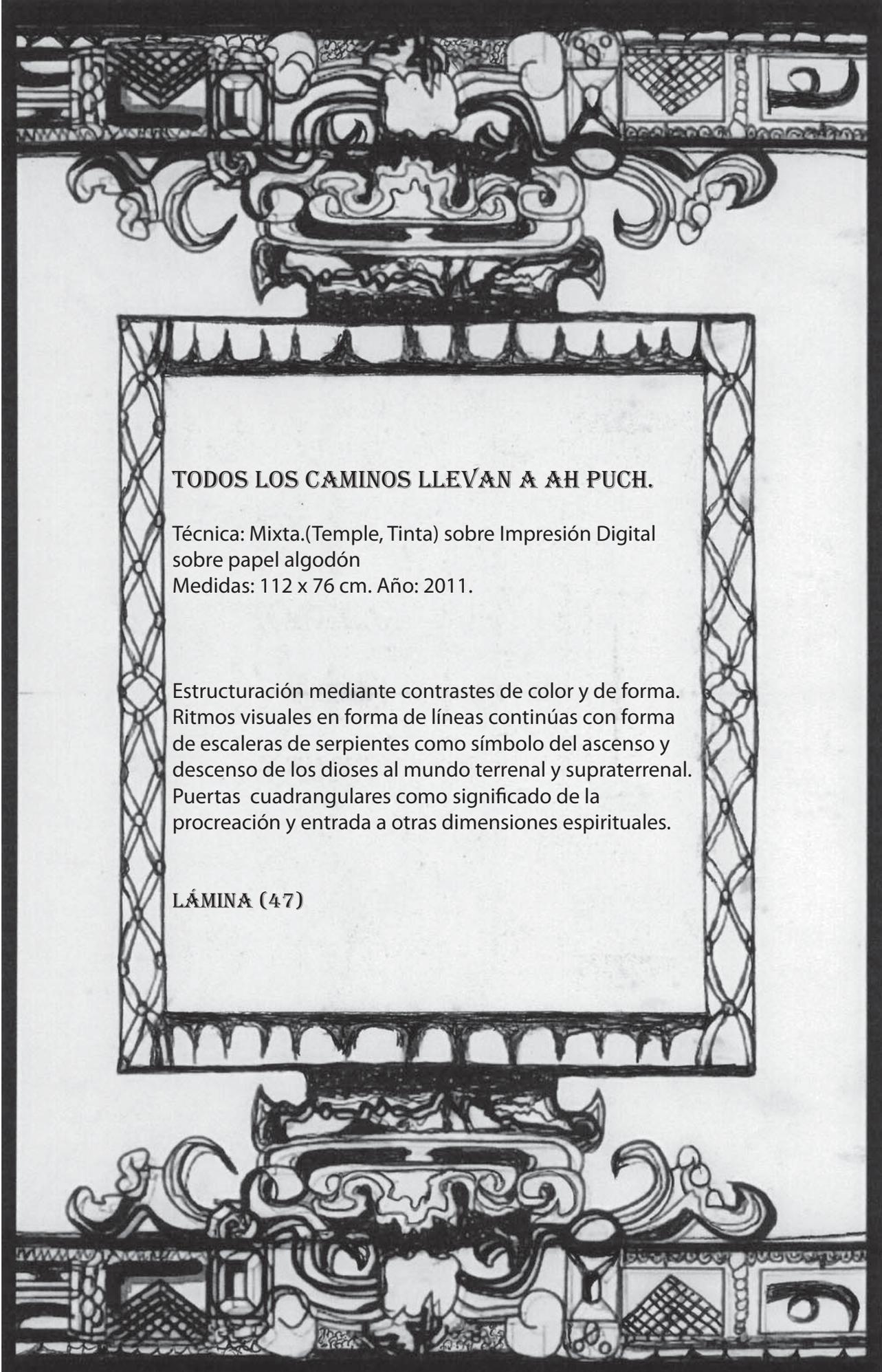
Concepto de Román Gubern llamado "pulsiones icónicas", donde se plantea la concepción de formas dentro de formas según la formación de cada individuo, es decir, podemos captar formas en las ondulaciones de las nubes, en las manchas de las paredes, en las estructuras de los árboles, y esto se debe a un fenómeno de percepción. Las direcciones de las manchas crean ritmos visuales, tensiones en la superficie y por consiguiente un equilibrio armonizado.

LÁMINA (46)





LÁMINA 46



**TODOS LOS CAMINOS LLEVAN A AH PUCH.**

Técnica: Mixta.(Temple, Tinta) sobre Impresión Digital  
sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

Estructuración mediante contrastes de color y de forma.  
Ritmos visuales en forma de líneas continuas con forma  
de escaleras de serpientes como símbolo del ascenso y  
descenso de los dioses al mundo terrenal y supraterranal.  
Puertas cuadrangulares como significado de la  
procreación y entrada a otras dimensiones espirituales.

LÁMINA (47)

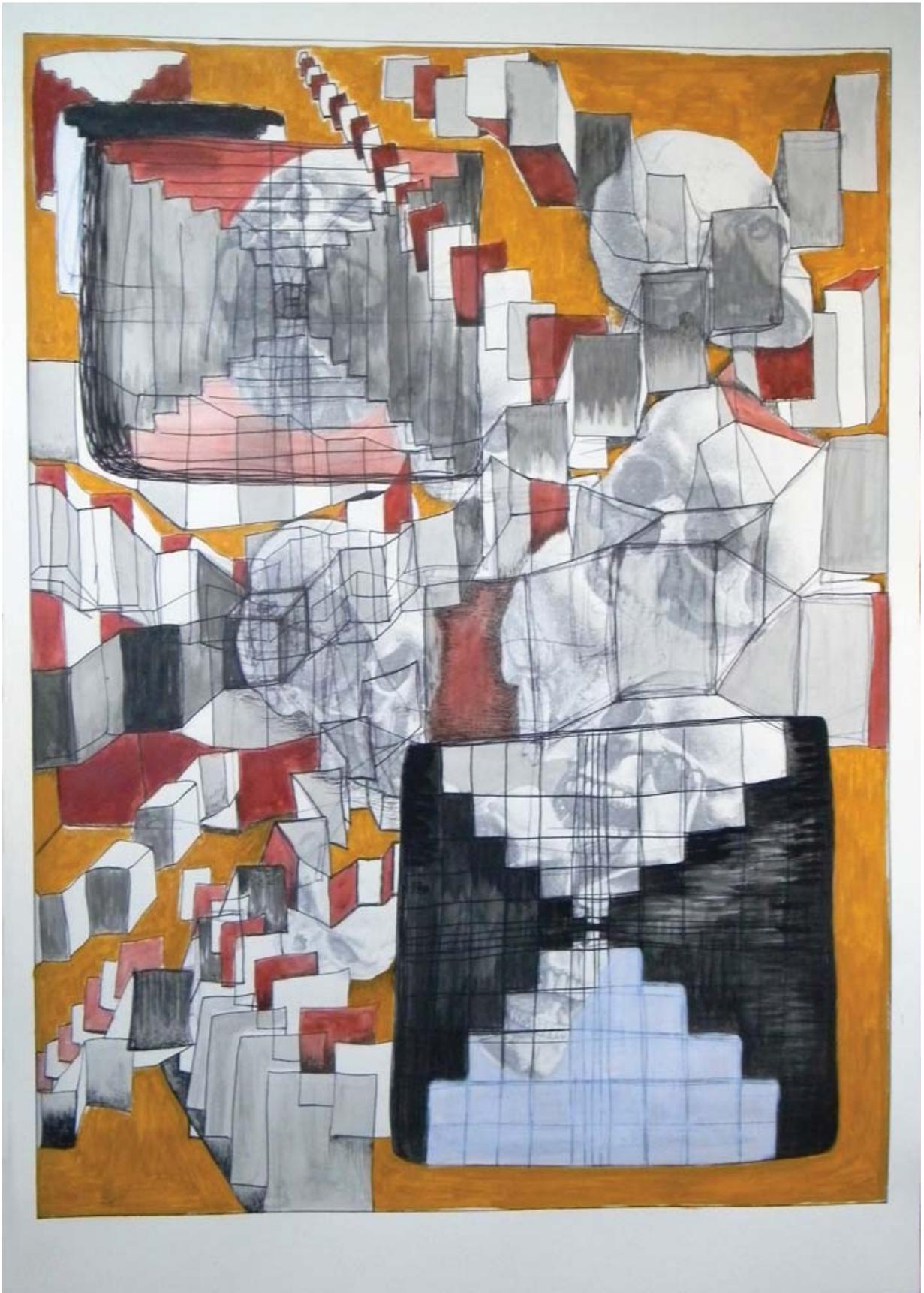
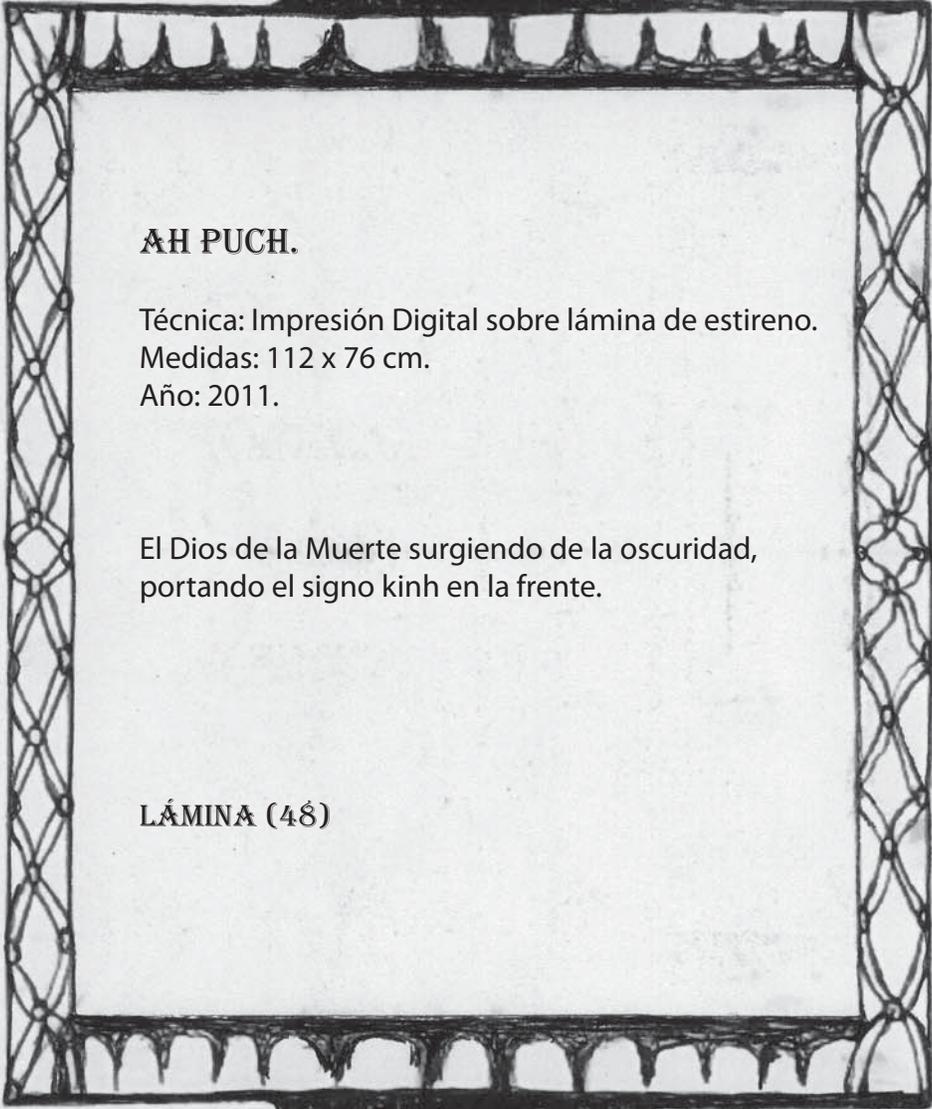


LÁMINA 47



**AH PUCH.**

Técnica: Impresión Digital sobre lámina de estireno.

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

El Dios de la Muerte surgiendo de la oscuridad,  
portando el signo kinh en la frente.

**LÁMINA (48)**



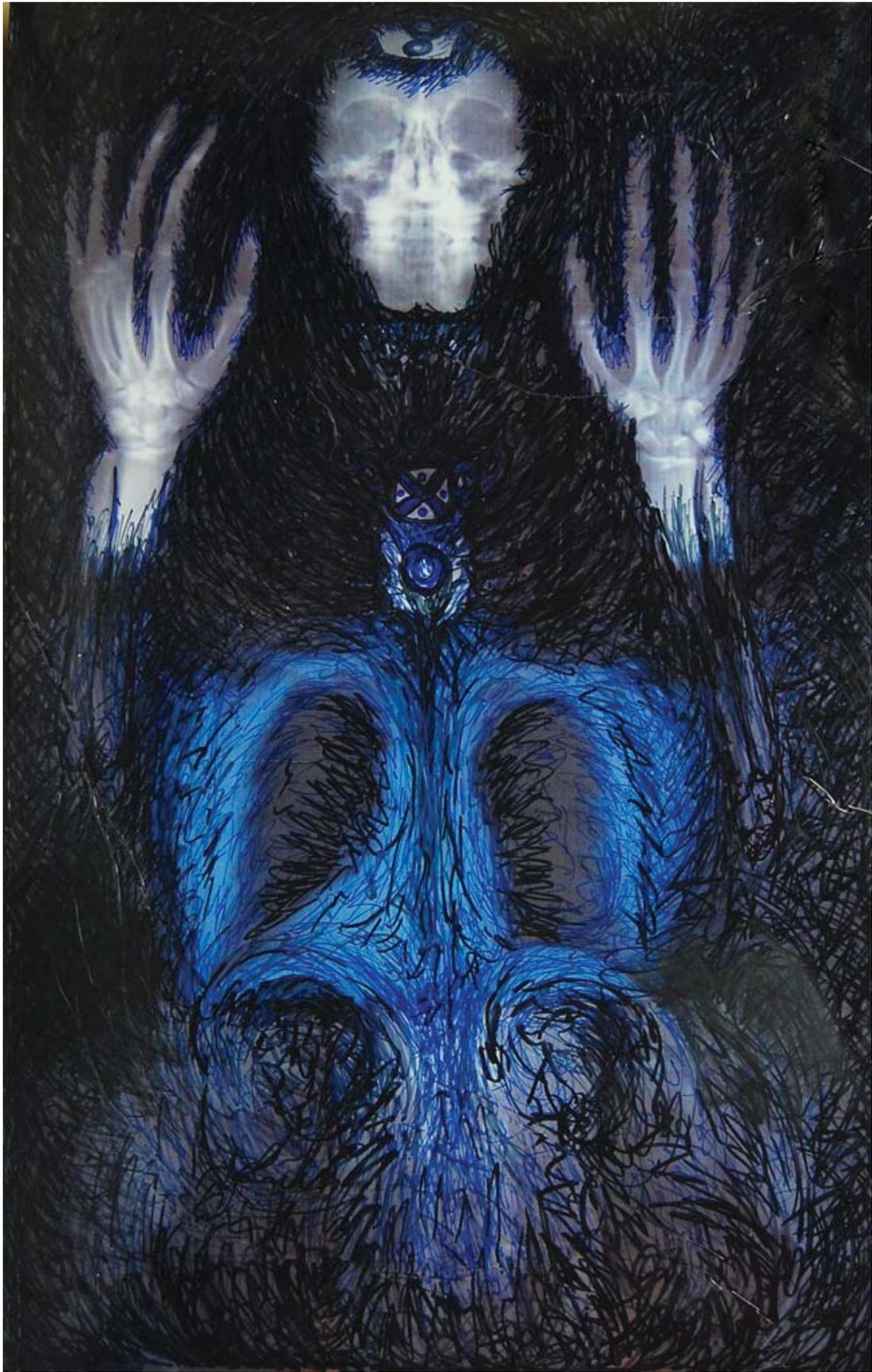


LÁMINA 48



**EL DIOS SUSTENTO.**

Técnica: Mixta.(Temple, tinta) sobre Impresión Digital  
sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm. Año: 2011.

El Dios del Sustento sembrando maíz con  
su báculo sagrado.  
Símbolos que aluden a su nombre y su función  
a ambos lados de la composición.

**LÁMINA (49)**





LÁMINA 49



**LA CREACIÓN EL MAIZ.**

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

El Dios Yum Kax dando origen al maíz  
en una danza ritualística,  
en un marco con el signo del nombre kinh.

**LÁMINA (50)**





LÁMINA 50



## EL ORIGEN DEL DIOS SUSTENTO.

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

Dentro de atmósferas turbias  
y líneas ondulantes,  
va surgiendo de las fauces de una rama  
del árbol sagrado,  
el Dios Sustento,  
que en trance,  
yace bajo la hipnosis del primer sueño.

LÁMINA (51)





LÁMINA 51



**DEIDAD DUAL.**

Técnica: Impresión Digital sobre papel algodón

Medidas: 112 x 76 cm.

Año: 2011.

Todos los Dioses tienen otra cara, otro disfraz, otro yo,  
son ambivalentes y pletóricos,  
llenos de fuerza, músculo y nervio,  
son duales, pero son el mismo.  
Hombre-Mujer, Arriba-Abajo, Cielo-Tierra,  
El dios mantiene las dos funciones.

LÁMINA (52)



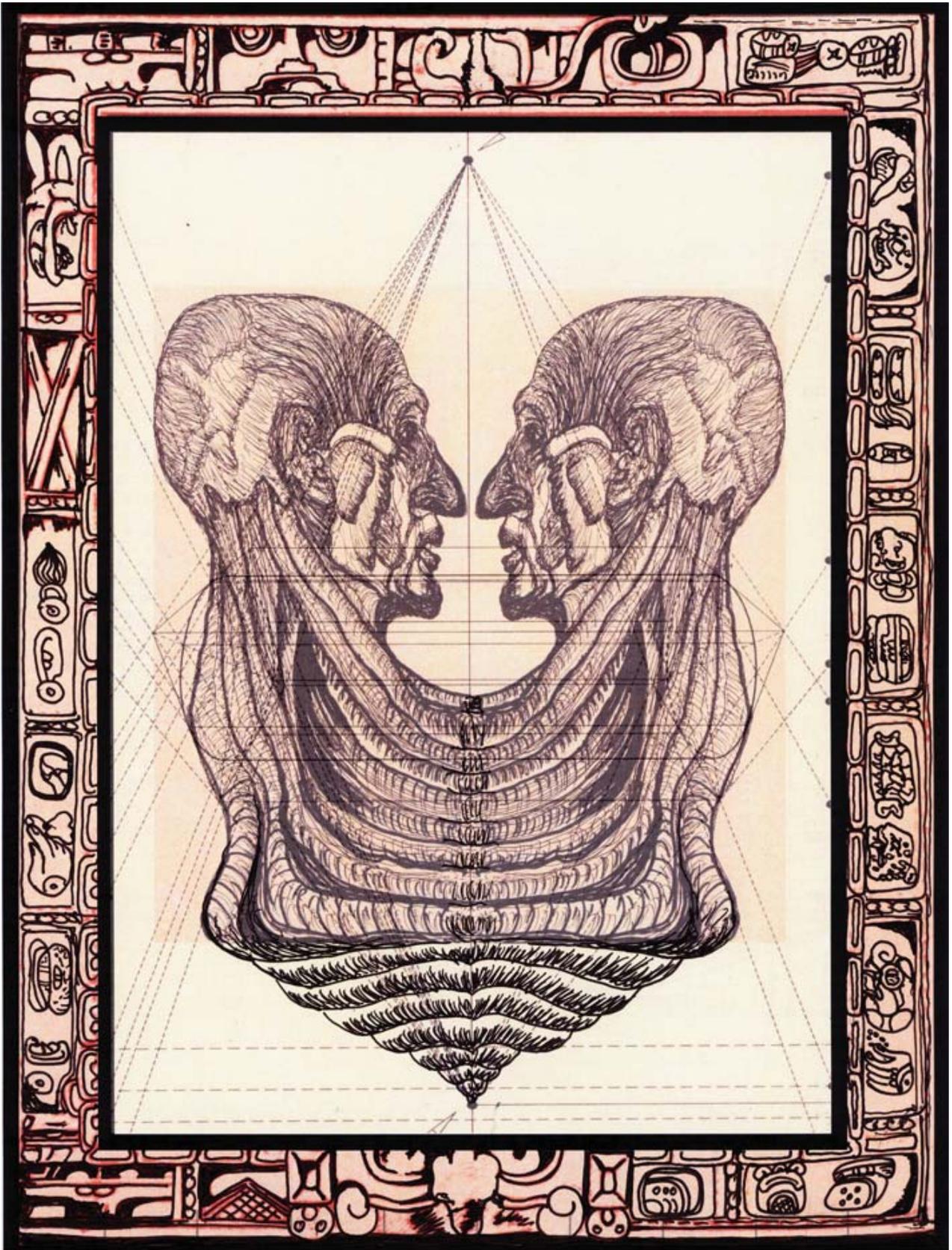
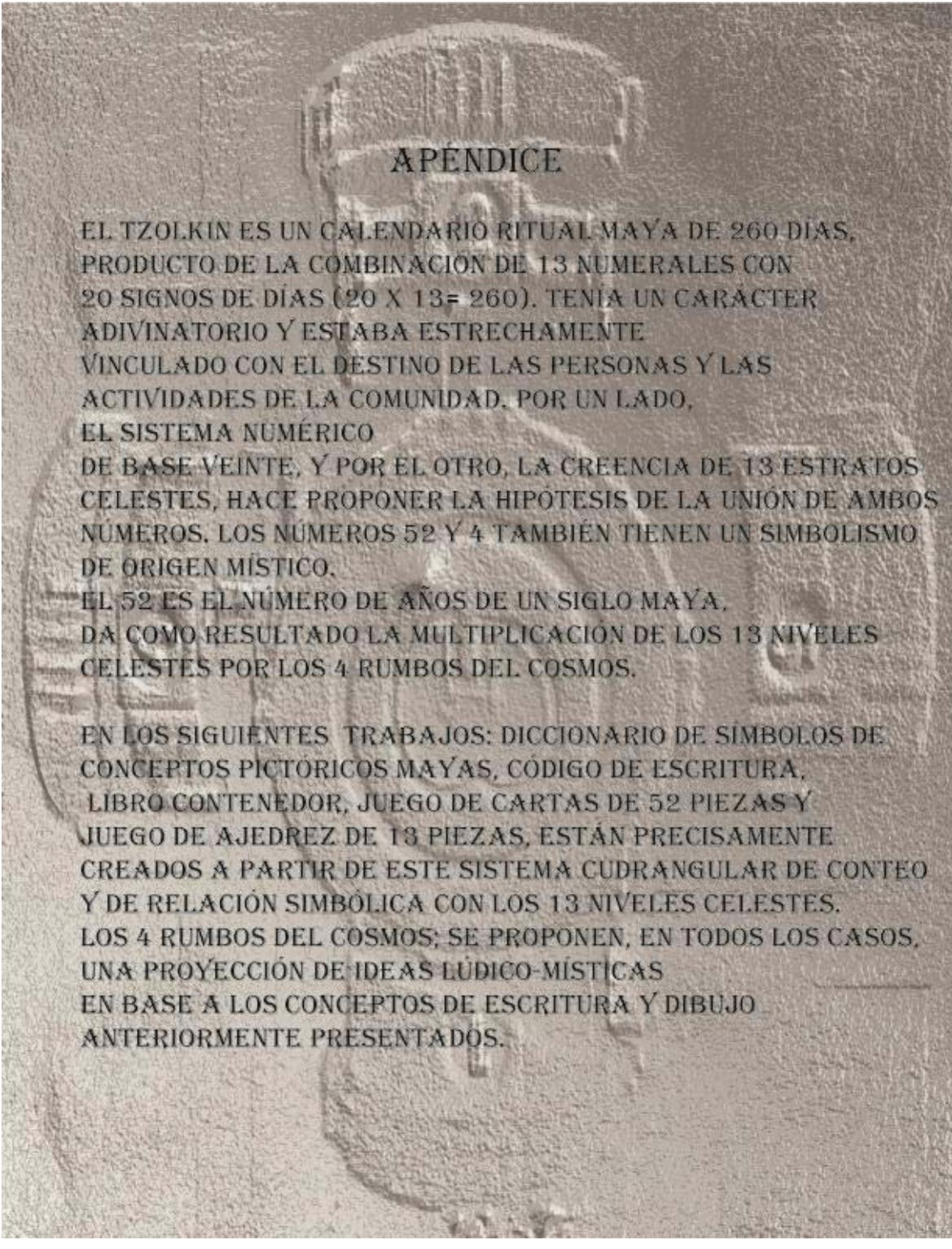


LÁMINA 52

13	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	
13	679	678	677	676	675	674	673	672	671	670	669	668	667	666	665	664	663	662	661	660	659	658	657	656	655	654	653	652	651	
12	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	
11	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	
10	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	
9	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	
8	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	
7	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	
6	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	
5	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
4	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
3	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30





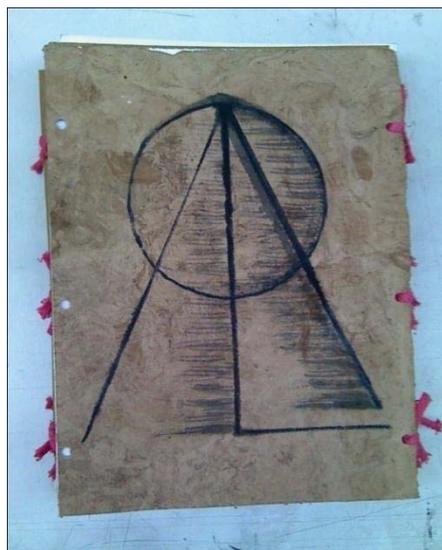
## APÉNDICE

EL TZOLKIN ES UN CALENDARIO RITUAL MAYA DE 260 DÍAS, PRODUCTO DE LA COMBINACIÓN DE 13 NUMERALES CON 20 SIGNOS DE DÍAS ( $20 \times 13 = 260$ ). TENÍA UN CARÁCTER ADIVINATORIO Y ESTABA ESTRECHAMENTE VINCULADO CON EL DESTINO DE LAS PERSONAS Y LAS ACTIVIDADES DE LA COMUNIDAD. POR UN LADO, EL SISTEMA NUMÉRICO DE BASE VEINTE, Y POR EL OTRO, LA CREENCIA DE 13 ESTRATOS CELESTES, HACE PROPONER LA HIPOTESIS DE LA UNIÓN DE AMBOS NÚMEROS. LOS NÚMEROS 52 Y 4 TAMBIÉN TIENEN UN SIMBOLISMO DE ORIGEN MÍSTICO.

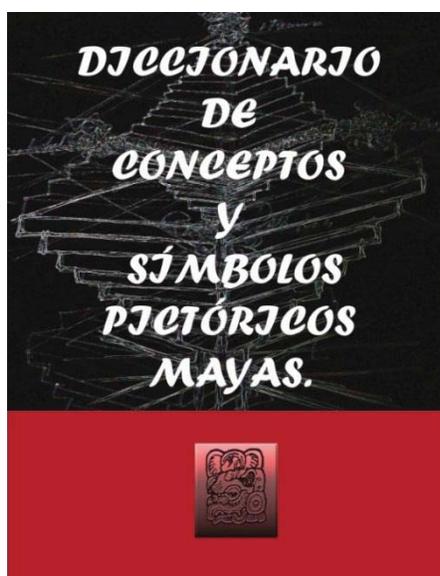
EL 52 ES EL NÚMERO DE AÑOS DE UN SIGLO MAYA, DA COMO RESULTADO LA MULTIPLICACIÓN DE LOS 13 NIVELES CELESTES POR LOS 4 RUMBOS DEL COSMOS.

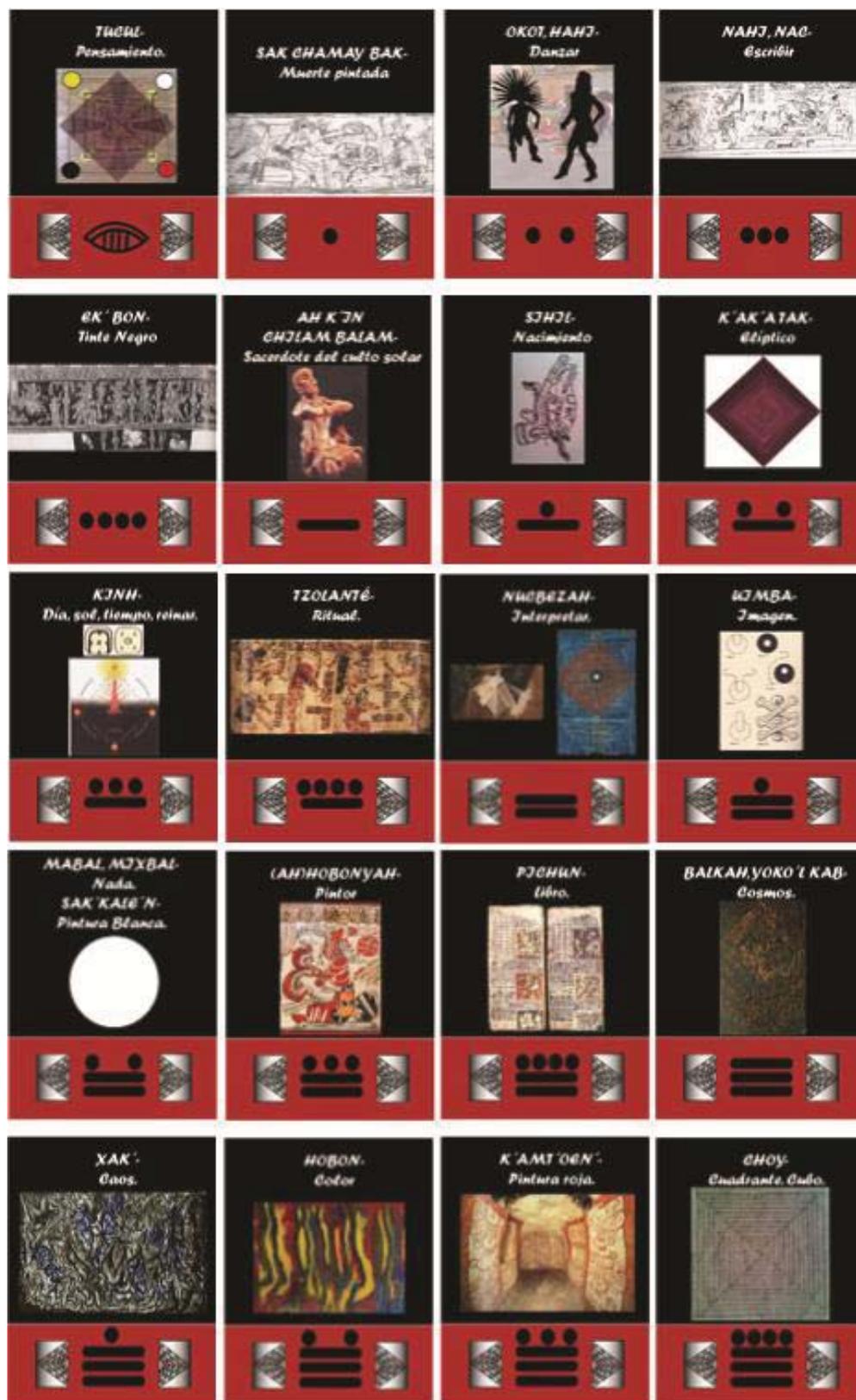
EN LOS SIGUIENTES TRABAJOS: DICCIONARIO DE SIMBOLOS DE CONCEPTOS PICTÓRICOS MAYAS, CÓDIGO DE ESCRITURA, LIBRO CONTENEDOR, JUEGO DE CARTAS DE 52 PIEZAS Y JUEGO DE AJEDREZ DE 13 PIEZAS, ESTÁN PRECISAMENTE CREADOS A PARTIR DE ESTE SISTEMA CUDRANGULAR DE CONTEO Y DE RELACIÓN SIMBÓLICA CON LOS 13 NIVELES CELESTES. LOS 4 RUMBOS DEL COSMOS; SE PROPONEN, EN TODOS LOS CASOS, UNA PROYECCIÓN DE IDEAS LÚDICO-MÍSTICAS EN BASE A LOS CONCEPTOS DE ESCRITURA Y DIBUJO ANTERIORMENTE PRESENTADOS.

TÍTULO: *DICCIONARIO DE CONCEPTOS  
Y SIMBOLOS.*  
TÉCNICA: PORTADA Y CONTRAPORTADA:  
TINTA SOBRE PAPEL AMATE.



INTERIORES: IMPRESIONES DIGITALES SOBRE  
PAPEL COUCHE SOBRE CARTON.





AÑO DE REALIZACION: 2010

**DIMENSIONES: 22 X 28 CM C/U (24 PANELES INCLUYENDO PORTADA Y CONTRAPORTADA).**

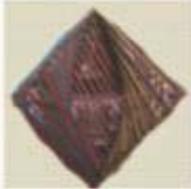
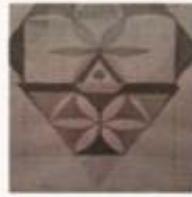
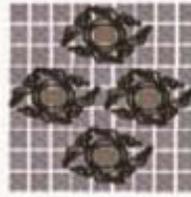
**OBJETIVO: TOMAR COMO BASE EL SISTEMA VIGESIMAL DEL TZOLKIN Y LOS CONCEPTOS SIMBÓLICOS Y PICTÓRICOS MÁS IMPORTANTES QUE SE UTILIZAN EN LA PRESENTE PROPUESTA PLÁSTICA PARA ACRECENTAR SU COMPRENSIÓN DEL TEMA TRATADO.**



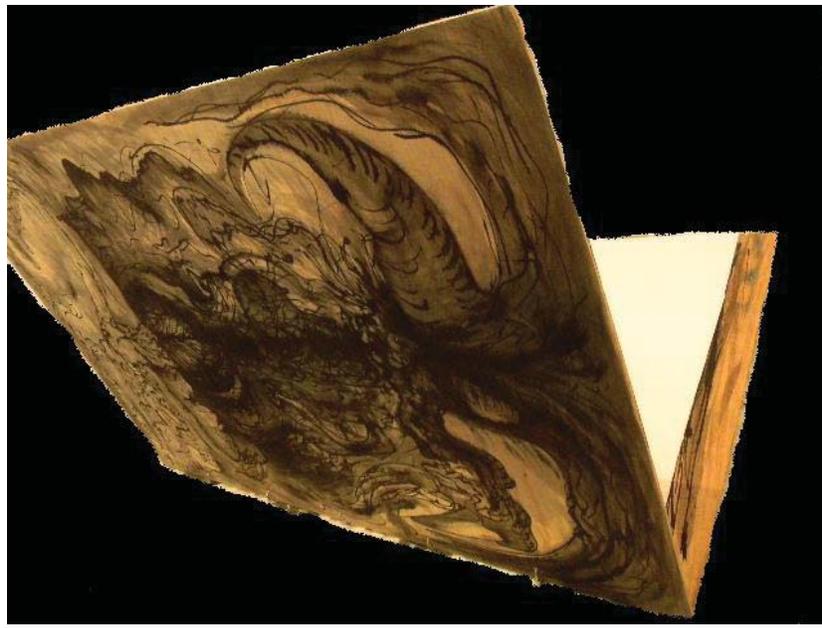
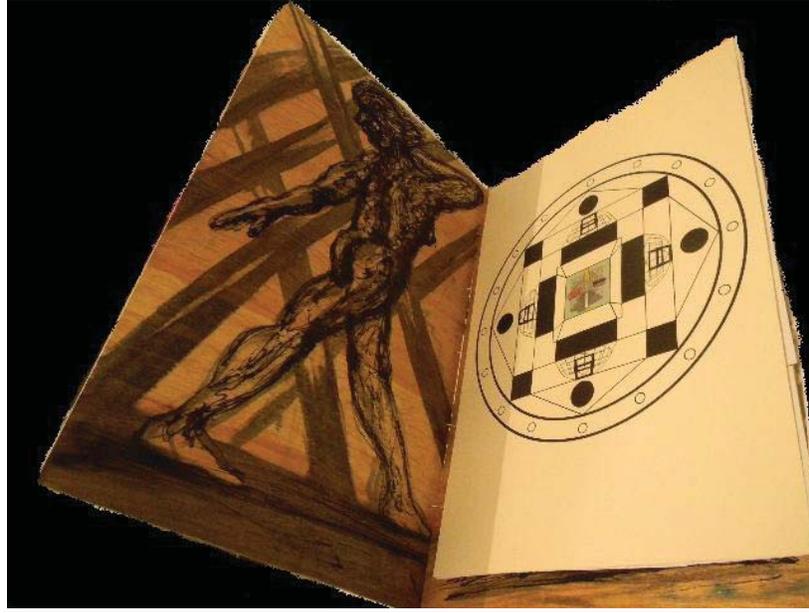
## CÓDIGO DE ESCRITURA.

Este código de escritura está estructurado a partir de la idea de establecer un sistema de comunicación gráfica tomando como referencia los logogramas y el número 20, que es el número del sistema vigesimal del calendario Tzolkin de los mayas. Si tomamos como punto de partida que nuestro sistema de abecedario, que nos legaron los occidentales, está compuesto de 27 letras, en las cuáles fonéticamente 7 están prácticamente descartadas pero que en cuestiones de gramática son utilizadas, entonces obtenemos que un mismo logograma exprese la misma letra en cuestiones de fonética sin afectar el significado de la palabra, pero que puede tener diferentes adaptaciones según el sentido del texto. Esto es que se eliminan: ñ, q, v, w, z, y, j. Así, obtenemos un lenguaje gráfico utilizable en cualquier medio impreso y que sin su traducción quedaría prácticamente ilegible. Estos símbolos están diseñados a partir de ideas sobre el tiempo, el cosmos, los números, las figuras geométricas básicas, el ser humano, la caligrafía, los dioses, etc., es decir todos los elementos que ya fueron abordados en los 4 capítulos anteriores, sin embargo, cabe señalar que se utiliza sólo en algunas piezas terminadas. Este sistema está estructurado como propuesta para la creación de una fuente tipográfica para escribir por medio de un *software* de dibujo en computadora.

## CÓDIGO DE ESCRITURA

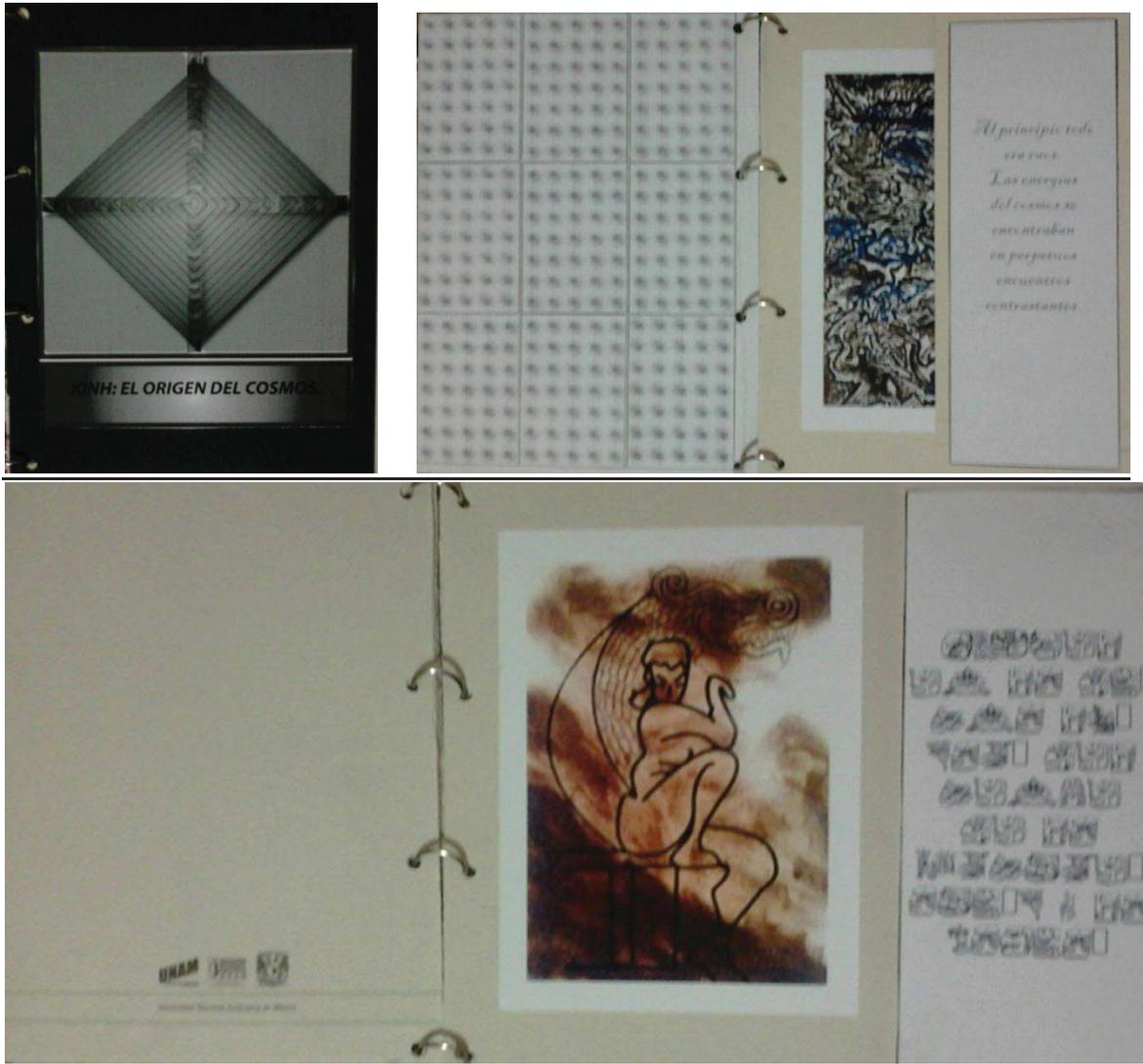
			
<b>A, 0.</b>	<b>B, 1.</b>	<b>C, 2.</b>	<b>D, 3.</b>
			
<b>E, 4.</b>	<b>F, 5.</b>	<b>G, 6.</b>	<b>H, 7.</b>
			
<b>I, 8.</b>	<b>K, 9.</b>	<b>L, 10.</b>	<b>M, 11.</b>
			
<b>N, 12.</b>	<b>O, 13.</b>	<b>P, 14.</b>	<b>R, 15.</b>
			
<b>S, 16.</b>	<b>T, 17.</b>	<b>U, 18.</b>	<b>X, 19.</b>

## LIBRO CONTENEDOR.



Técnica: Madera de pino esgrafiada y pintada. Medidas: 120 x 80 cm. Este contenedor resguarda las 52 imágenes. Por medio de argollas que permite abrir y cerrar las hojas.

## LIBRO ILUSTRADO.



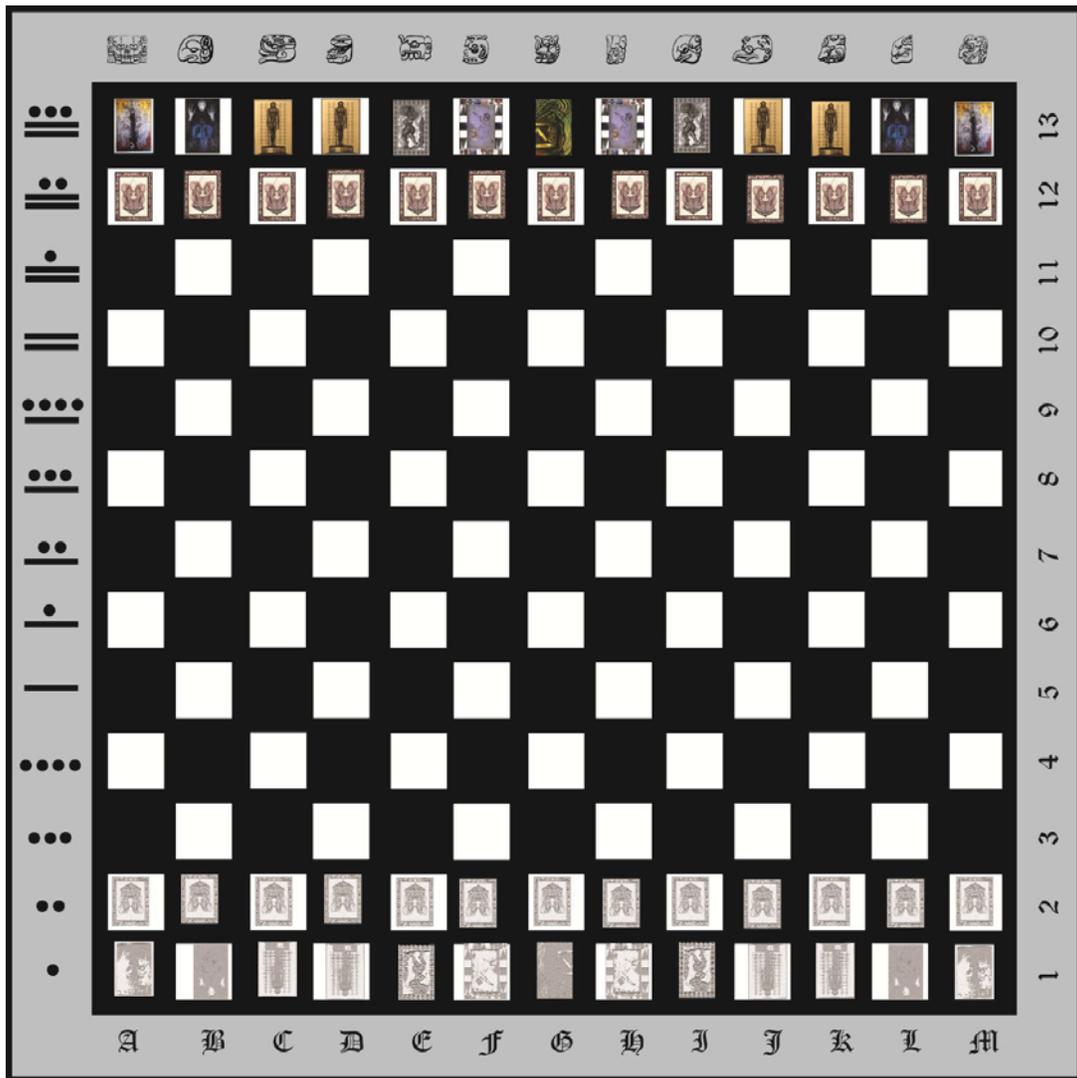
Libro Ilustrado: 23 x 18 cm. 13 páginas en papel couche con ilustraciones y textos. Los textos son escritos con una tipografía llamada "Mayan" y su correspondiente en español, trata acerca del tema del inicio del cosmos y de las deidades regentes en él.

## JUEGO DE CARTAS DE 52 PIEZAS.



52 cartas impresas en ambos lados con estuche de plástico. 13 cartas de cada jugador, son 4 jugadores. Cada uno está representado por una deidad (Itzamná, Ix-Chel, Yum Kax y Ah Puch). El procedimiento para jugar es parecido al Poker, se reparten las cartas y el que tenga la mejor mano gana.

## JUEGO DE AJEDREZ DE 13 PIEZAS



REY		Dios Solar(1)= Rey (1),
REINA		Diosa Lunar(2)=Reina (1),
ALFIL		Dios del Sustento(4)=Alfil (2),
TORRE		Yackbé(2)=Torre (2)
CABALLO		Dios de la Muerte(4)= Caballo(2)
PEON		Chamanes(13)=Peones(8)

## CONCLUSIONES.

Todo concepto puede reducirse a ecuaciones, y números. En el origen del mundo del Popol Vuh y el Chilam Balam de Chumayel observamos la metáfora en la simbología de los números (Cuatro lados tiene el mundo, trece niveles hay en el cielo, nueve en el inframundo, etc). En esta tesis se tomo el signo de kinh como una historia longeva que se extiende más allá del periodo clásico maya y que abarca a los orígenes de las civilizaciones Olmecas y Zapotecas. Un signo y un número que se amplió a un concepto cada vez extenso, hacia una ecuación expandible, que a veces se contraía y de repente expandía, sin límites, en una elipse de datos que se fue ampliando cada vez más, inclusive los datos aquí contenidos son solo parte de lo que día con día se continúa extrayendo de las investigaciones que realizan los especialistas en sus diferentes áreas.

Mi teoría acerca del origen del cosmos tomando como referencia un glifo maya es una interpretación en mi búsqueda de la identidad, de una *persona* con un *entorno*, cada vez más distorsionado, cada vez más manipulado por intereses ajenos a la evolución, que inciden en la conciencia individual y colectiva, una teoría que puede ser cierta o no, pero como toda investigación está sujeta a la expansión y a la contracción de ideas, a la implantación o suplantación de hipótesis, sin embargo, mi intención es proponer un Símbolo, una Técnica y un Concepto que contrarreste toda la invasión mercadológica *neoimperialista* cultural a través de los medios de comunicación de masas. Es ofrecer una alternativa para la creación de nuestros propios dioses, nuestros propios ídolos, nuestro propio lenguaje. Es ir en la búsqueda de nuestras raíces que aún están a la espera de nuevos y ansiosos investigadores capaces de otorgar fascinantes interpretaciones desde todos los ángulos de la ciencia las artes y las humanidades. Es, un proyecto que me permite incursionarlo en diferentes ámbitos (Historia, Ciencia, Filosofía, Arte, Matemáticas, Antropología, etc.) es así interdisciplinario y con el que se pueden hacer distintas modalidades de creación plástica (Animación, Gráfica, Pintura, Cine, Documental, Música, etc.). El génesis de nuestra existencia como humanidad todavía no está dilucidado, es por ello que todas las interpretaciones son válidas, porque de ellas se crean las religiones, de las cuáles les antecede la magia. Del conocer nuestro pasado está el tomar conciencia de nuestro presente para poder revertir el futuro.

En cuestión de materiales, los plásticos y polímeros son flexibles y reutilizables pero no está todavía comprobada su efectividad de resistencia contra los diferentes cambios de temperatura en su adhesión con otros materiales pictóricos como los acrílicos. Son todavía ineficaces, aunque de gran lucidez y maleabilidad cromática y materica, por ello de recurrir a los materiales tradicionales como el papel de algodón y los pigmentos naturales como materiales de gran carga simbólica y estabilidad en sus componentes químicos, por su más que comprobada resistencia, a lo largo de la Historia, a la humedad y cambios de temperatura.

Es válida la incursión de medios digitales en la gráfica actual, por su rapidez de creación, calidad visual, multiplicidad de impresión y precisión del trazo. A diferencia del grabado en madera o en cualquier otro soporte rígido, los soportes digitales te permiten el ahorro en espacio, costos y materiales, aunque la calidad de impresión sea distinta de las tradicionales. Y por su ductilidad se pueden intervenir las veces que sean necesarias para conseguir el objetivo estético que el productor visual desea. La prolongación de la mano para el dibujo es una alternativa que ha acompañado a los creadores de imágenes desde sus inicios, desde el pincel, la gubia, el cincel, la *puntaseca* hasta el *wacon*, son herramientas que el dibujante se apropia para intervenir en los soportes y dejar incidida su imaginación, dejar su “huella” en la materia.

## FUENTES DE INVESTIGACIÓN.

ALCINA FRANCH, José, "Arte y Antropología", Ed. Alianza Forma, Madrid, 1982, 302 pp.

AMADOR BECH, Julio, *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*, Ed. UNAM, México, 2008, 242 pp.

ARNHEIM, RUDOLF, "El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales", Ed. Alianza Forma, España, 1998, 249 pp.

BANN, DAVID, "Actualidad en la producción de artes gráficas", Ed. Blume, Barcelona, 2008, 224 pp.

BAVARESCO DEL PRIETO, Aura M., *Las técnicas de la investigación, manual para elaboración de Tesis, Monografías, Informes*. Editor: South Western Publishing Co.; 4ta. Ed. Rev. y amp.; Cincinnati, Ohio (U. S. A.) Grupo Editorial Iberoamérica, México, 1979. 284 pp.

BENJAMIN, Walter, "La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica", Trad.: Andrés E. Welkter, Ed. ITACA, México, 2003, 127 pp.

BESANCON, ALAIN, "La imagen prohibida. Una historia intelectual de la iconoclasia." Ed. Siruela, España, 2003, 500 pp.

BUCCI-GLUKSMANN, Christine, "Estética de lo efímero", Ed. Arena Libros, Madrid, España, 2006, 65 pp.

CASO, Alfonso, *El pueblo del sol*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1983.

CASSIRER, Ernst, *Antropología filosófica*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1968.

CASSIRER, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas, T.02 El pensamiento mítico*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1992.

CHÁVEZ GUERRERO, Julio; SÁNCHEZ VENTURA, Noé y ZAMORA AGUILA, Fernando, *Arte y Diseño, Experiencia, creación y método*. 1era. Ed.; México: ed. U. N. A. M., 2002. 234 pp.

COE, MICHAEL D., "El desciframiento de los glifos mayas", Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2010, 309 pp.

DE LA FUENTE, Beatriz Y ARELLANO HERNANDEZ, Alfonso, *El hombre maya en la plástica antigua*. México: ed. UNAM, 2000.

DE LA GRAZA, Mercedes y NAJERA, Martha, *Religión maya*. Madrid: ed. Trotta, 2002, 416 pp.

DOMENICI, Davide, *Los Mayas. Tesoros de las grandes civilizaciones*. México ed. Numen, White Star, 2006. 286 pp.

DORFLES, Gillo, *Últimas tendencias del arte hoy*, Traducción de Fernando Gutiérrez, Ed. Labor, S. A., Barcelona, s/a, 195 pp.

DUCH, Lluís, *Mito, interpretación y cultura, Aproximación a la logomítica*. Traducción: Francesa Babí; Poca. Domingo Cid Lamana. Editorial Herder, S.A., Barcelona, España, 2ª Edición 2002, 542 pp.

ELIADE, Mircea, *Lo profano y lo Sagrado*. España: Ed. Guadarrama – Punto Omega, 1981.

ELIADE, Mircea, *El Chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, México: ed. Fondo de Cultura Económica 1960, 484 pp. GOMBRICH, E. H., *La Historia del Arte*. España: Ed. Phaidon, 1997, 688 pp.

“El Cosmos Maya. Tres mil años por la senda de los chamanes”, varios autores, México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 2001, 583 pp.

---

FISCHER, ERNST, “La necesidad del arte”, Ed. Ediciones Península, Barcelona, 1978, 270 pp.

FRANCASTEL, Pierre, “La Realidad Figurativa, I. El marco imaginario de la expresión figurativa”, Ed. Ediciones Paidós, Barcelona, España, 1988, 253 pp.

GODWIN, JOSCELYN, “Athanasius, Kircher. La búsqueda del saber de la Antigüedad”, Traducción: Guillermo Lorenzo, Ed. Swan, Madrid, 1986, 157 pp.

GÓMEZ MOLINA, Juan José, (Coord.) *Las lecciones del dibujo*, 4ta. Edición, Ed. Catedra, España, 2006, 618 pp.

GÓMEZ MOLINA, Juan José; CABEZAS, Lino, y, BORDES, Juan, *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, 4ta. Edición, Ed. Catedra, España, 2008, 654 pp.

GÓTZ, Verushka, *Retículas para Internet y otros soportes digitales*. España: ed. Ava Book, 2002, 162 pp.

GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, España: ed. Anagrama, 1996, 193 pp.

HAUSER, Arnold, *Historia social de la literatura y el arte*. España: ed. De Bolsillo, 2004. 566 pp.

HEMENWAY, Priya, "El código secreto. La misteriosa fórmula que rige el arte, la naturaleza y la ciencia" Ed. Evergreen, Barcelona, 2008, 203 pp.

KANT, Immanuel, *Crítica de la razón pura*. Tr.: Manuel García Morente y Manuel Fernández Núñez; 12da ed; México: Ed. Porrúa, 2003. 479 pp.

LAFAYE, JACQUES, "Simbiosis. Arte y sociedad en México." Ed. INBA, México, 355 pp.

LASN, Kalle, "Sabotaje cultural". Traducción de Gemma Galdón Clavell. España: Ed. El Viejo Topo, 1999, 237 pp.

LIZARAZO ARIAS, DIEGO, "Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes." Ed. Siglo XXI, México, 2004, 257 pp.

LEÓN PORTILLA, Miguel, *Literaturas de Mesoamérica*. México: ed. CIEN, SEP, 1984.

LEÓN PORTILLA, Miguel, *Tiempo y realidad en el pensamiento maya. Ensayo de acercamiento*. México: Ed. IIH, UNAM, 2003, 210 pp.

LIBURA, Krystyna, *Los días y los dioses del Códice Borgia*. México: Ed. Tecolote, 2001.

*Libro de los Libros de Chilam Balam*, edición de Alfredo Barrera Vásquez, México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1948.

LÓPEZ AUSTIN, ALFREDO Y MILLONES, LUIS, "Dioses del norte, dioses del sur", Ed. Ediciones Era, México, 2008, 294 pp.

"Los Mayas del Periodo clásico", varios autores, México, Ed. CONACULTA, 2001, 256 pp.

MARTÍNEZ DEL SOBRAL, Margarita, *Geometría Mesoamericana*, México: ed. Fondo de Cultura Económica, 2000, 287 pp.

MARTÍNEZ MORO, Juan, *Un ensayo sobre grabado. (A principios del siglo XXI)*, México: ed. Espiral, UNAM, 2008, 183 pp.

MARTÍNEZ PAREDES, Domingo, *HUNAB KU: Síntesis del pensamiento filosófico maya*, Ed. Orión, Segunda ed., México, 1973, 154 pp.

MONDRIAN, Piet, *Arte plástico y Arte plástico puro*. México: ed. Ediciones Coyoacán, 2007, 122 pp.

MONDRIAN, Piet, *Realidad natural y realidad abstracta*. México: Ed. Ediciones Coyoacán, 2007, 168 pp.

MORLEY G., Sylvanus, *La civilización maya*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1947, 527 pp.

OCAMPO, Estela y PERAN, Martí, *Teorías del arte*. 3era. edición; España: ed. Icaria, 1998. 256 pp.

OROZPE ENRÍQUEZ, MAURICIO, “El código oculto de la greca escalonada. Tloque nahuaque”. Ed. UNAM, México, 2010, 219 pp.

PANOFSKY, Erwin, *Estudios sobre iconología*, 4ta. Edición, Versión Española de Bernardo Fernández, Ed. Alianza, España, 1980, 348 pp.

Piña Chan, Román, “El lenguaje de las piedras”, Ed. FCE, México, 2002, tercera reimpresión, 218 pp.

*Popol wuj, Antiguas historias de los indios quiches de Guatemala*. edición de Albertina Saravia E; México: Ed. Porrúa, 1999, 165 pp.

Schmidth, Peter, DE LA GARZA, Mercedes y NALDA, Enrique, *Los Mayas*, México: Ed. CNCA-INAH, 1999, 541 pp.

SIDNEY THOMPSON, John Eric, *Códice de Dresde, Libro de jeroglíficos mayas*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 1988.

SIDNEY THOMPSON, John Eric, *Grandeza y decadencia de los mayas*. México: ed. Fondo de Cultura Económica, 2003. 399 pp.

SOLER, Ana, y CASTRO, Kako, Coordinadores. *Impresión Piezoeléctrica. La estampa inyectada. (Algunas reflexiones en torno a la gráfica digital)*. Ed. Universidad de Vigo. Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Epson, España, s/a, 348 pp.

SOSA, John R., “Las cuatro esquinas del mundo. Un análisis simbólico de la cosmología maya yucateca”. Pp. 193-201, en “Arqueoastronomía y Etnoastronomía” en Mesoamérica”, México, Ed. UNAM, IIH, 1991

TIBOL, Raquel, *Gráficas y Neográficas en México*. 1era. Edición, Ed. Biblioteca de México, México, 1987, 303 pp.

VILLAFANE, Justo, y MÍNGUEZ, Norberto, *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid, España: ed. Pirámide, 1996

VILLABAZO DE LA TORRE, ALEJANDRO, "Altepemoxтли" Tesis de Maestría, ENAP, UNAM, México, 2008.

WESTHEIM, Paul, *Arte antiguo de México*. México: ed. Fondo de Cultura Económica 1950, 356 pp.

WESTHEIM, Paul, *Arte, religión y sociedad*. México: ed. Fondo de Cultura Económica - Biblioteca Joven, 1987, 78 pp.

ZAMORA ÁGUILA, Fernando, *Filosofía de la imagen*. México: ed. Espiral, 2006, 365 pp.

#### **OTRAS FUENTES:**

*Diccionario Maya Cordemex, Maya- Español, Español- Maya*, Ediciones Cordemex, Mérida Yucatán, México, 1980. Director: Alfredo Barrera Vasquéz, Redactores: Juan Ramón Bastarrachea Manzano y William Brito Sansores.

Revista: *Arqueología Mexicana "Profecías Mayas"*. VOL XVII-NÚM. 103. Mayo-Junio de 2010.