



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

MAESTRÍA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Polihui, La destrucción del ser en el Mictlan

Propuesta animada de autor al rescate del folklóree indígena

Tesis

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
Maestría en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA

Aline Del Carmen Reséndiz De La Victoria

TUTOR PRINCIPAL

Dr. Mauricio Orozpe Enríquez
(FAD, UNAM)

SINODALES

Dr. Patrick Johansson Keraudren
(IIH, UNAM)

Dra. Berenice Alcántara Rojas
(IIH, UNAM)

Dra. Tania de León Yong
(FAD, UNAM)

Dr. Jaime Alberto Reséndiz González
(FAD, UNAM)

Ciudad de México, Mayo 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1 Cosmovisión:El Universo Prehispánico	7
1.1 Difrasmios	9
1.2 Sobre las advocaciones de los dioses prehispánicos	12
1.3 Concepción de la muerte	14
1.3.1 El verbo morir	16
1.4 Componentes del cuerpo “El alma mesoamericana”	17
1.4.1 Entidades animicas	18
a) Tonalli	19
b) Teyolía	20
c) Ihíyotl	21
d) Nagualismo y Tonalismo	22
1.4.2 Separación de los componentes del cuerpo	24
a) Separación del teyolía	25
1.5 Mitología Mesoamericana del Inframundo	26
1.5.1 Quetzalcoatl y su viaje en el inframundo	27
1.5.2 Hunahpu y Xbalanque y la derrota de Xibalbá	29
1.5.3 El mito del Dios del maíz	33
1.5.4 El inframundo como lugar de muerte y vida a través de los mitos	35
Capítulo 2. Mictlán	37
2.1 Características generales	39
2.2 Ritos funerarios: Exequias	40
2.3 Terminología del Mictlan	45
2.4 La geografía del inframundo	47
2.5 Distribución espacial temporal	52
2.6 Habitantes del Mictlan	55
2.6.a Mictlantecuhtli	58
2.6.b Mictecacihuatl	59
2.6.c Tzontemoc	60
2.6.d Chalmeacacihuatl	61
2.7Atributos iconográficos característicos de los dioses de la muerte	62
2.8 Conclusiones en relación con los capítulos 1 y 2	63
Capítulo 3. Animación	65
3.1 Estilos de animación	69
Animación Ortodoxa	69
Animación Experimental	69
3.2. Definición Animación de Autor	70
3.2.a La visión femenina en la animación	72
3.2.b La visión masculina en la animación	73
3.3 Animación de autor en México	74
3.4 Animación de autor en la actualidad del siglo XXI	77
3.5 Conclusiones marco teórico	78
3.6Análisis de animaciones	79
Propuesta animada de autor al rescate del folklore indígena	3

3.7 Relación con el trabajo de Polihui	82
4. Producción	83
4.1 Guión Animación Polihui	84
4.2 Cartas de personaje	87
4.3.a Tabla de Medidas de los personajes	87
4.2.b Miquitzin	87
4.2.c Nantli	89
4.2.C Tecolote	91
4.2. d Ocelotl	91
4.2.E Itzcuintli	92
4.2.F Micteca	92
4.2.g Mictlantecuhtli	94
4.2.h Mictecacihuatl	94
4.3 Piezas artísticas de referencia	95
4.6 Storyboard	97
4.4 Conclusiones	124
Referencias	126
Anexo: Imágenes de referencia	132

Introducción

Una particularidad general de todas las culturas, es la preocupación por la mortalidad. En toda la mitología universal la explicación de ésta se da a la par con la explicación de la inmortalidad de los dioses:

“la necesidad presente en el hombre de trascender, de no morir o dejar de ser, lo ha llevado a buscar los medios necesarios para proyectarse aún después de la muerte.” (Moctezuma, 1996)

Somos sólo algunos los mexicanos que conocemos estos mitos mesoamericanos, que si bien algunos si son referidos en nuestros cursos de Historia, no todos llegan a nosotros, quizá por descuido o deliberadamente es muy poco lo que se ve sobre las culturas prehispanicas. Cuando es que salimos de viaje o vivimos en otro país es cuando nos damos cuenta que este tipo de legado es el que nos hace únicos entre los demás países y el que muchas veces es lo que atrae a los demás. Este trabajo pretende acercar a más jóvenes a mirar nuestras raíces y a inspirarse en ellas para conocer y ahondar más en los temas.

Entre los lugares del más Allá se encuentra el Mictlan, a dónde iban todos aquellos que morían de causas naturales, que no eran sacrificados, ni muertos en guerra. Se describe como un lugar lúgubre y sin salida. Pero, gracias a los mitos que han llegado a nuestros días, paradójicamente también se le relaciona como el lugar de vida. En donde las pruebas constituyen una limpieza para un rehúso de las almas que entran a este lugar. Un ciclo como el día y la noche, parte de un mismo proceso. (Figura 1). Esto lo explica mejor el Dr. Patrick Johansson, quien al respecto de la vida en mesoamérica comenta en 2002 en Estudios de cultura náhuatl:

En un mundo donde la vida (yoliztli) surge del movimiento (ollin), la entropía o pérdida progresiva de energía, es letal. Por tanto el ethos indígena precolombino elaboró, mediante una intrincada red simbólica, una cultura que preveía el “reciclaje” periódico de todo lo existente. Cada noche el sol, al pasar por las entrañas regeneradoras de la madre tierra cobraba una fuerza nueva que le permitía seguir alumbrando al mundo. Asimismo el movimiento vital del astro rey se regeneraba cada 52 años en la ceremonia del Fuego Nuevo también llamada “atadura de años” (xiuhmolpili). (Johansson, 2002, p. 60)



Figura 1: Códice Borbónico,
Representación del día y la noche

Capítulo 1: Cosmovisión: El Universo Prehispánico

Entendemos por Cosmovisión, la "visión que se tiene del mundo" para una sociedad o cultura de una época determinada, sus opiniones y creencias a partir de la cual se interpreta su propia naturaleza.

"En Mesoamérica, los individuos vivieron en un cosmos animado por un incesante proceso de creación y destrucción." (Taube, 2004, pág. 7).

Era una visión totalmente diferente a la occidental cristiana y que se basaba en la observación de los ciclos de la naturaleza.

En México y América central prehispánica se desarrollaron varias culturas. Fue a principios del siglo XVI cuando los exploradores españoles se encontraron por primera vez con estas civilizaciones. La promesa de tesoros fue lo que atrajo a los primeros europeos y en 1521 la capital azteca fue conquistada y saqueada, quedando sólo una mínima parte de sus tesoros en las crónicas. La masiva destrucción se llevó consigo, códices en forma de biombo, esculturas y obras nativas, pero la pérdida cultural fue más profunda pues se perdieron costumbres, creencias a causa de la muerte, enfermedad y conversión religiosa en masa. A la región ocupada por los antiguos aztecas y mayas se le refiere en la actualidad como Mesoamérica (o Anáhuac, del nahua anáhuatl, disco de tierra rodeado de un anillo de agua) y comprende el sur y este de México, toda Guatemala, Belice, El Salvador, oeste y sur de Honduras y toda la costa de América central bañada por el pacífico, hasta la Península de Nicoya en Costa Rica. Los antiguos pueblos mesoamericanos compartían rasgos culturales, [...] la escritura jeroglífica, los códices en forma de biombo y el juego de pelota con anillos. Aunque las tribus que habitaban eran de culturas diferentes, hablando lenguas mutuamente ininteligibles, existió un amplio contacto durante milenios a través de la emigración, comercio, conquistas y peregrinaciones. No es por tanto, extraño que muchos temas sean compartidos por mitologías aztecas, mayas y otros pueblos de la antigua Mesoamérica. Ciertas creencias mesoamericanas, tales como la transformación chamánica, el conejo lunar, y la importancia de las direcciones del mundo y los árboles de la creación, sugieren claramente un vínculo con Asia Oriental. (Taube, 2004, pág 8).

La importancia de entender la cosmovisión indígena mexicana radica directamente con el tema de mi animación, inspirada en aquellos tesoros que lograron sobrevivir la conquista y que nos diferencian de otras culturas extranjeras. Este tipo de temas atraen las miradas de nosotros hacia nuestro legado cultural.

1.1 Difrasismos

La cosmovisión mesoamericana está llena de difrasismos, esto es generalmente la unión de dos opuestos para formar un tercer concepto. El ejemplo más común se refiere al Atlachinollí o "agua quemada" (Figura 2) que conjuga la palabra nahua atl agua con tlachinollí fuego.

La palabra que significa la guerra, se compone de la unión de dos elementos opuestos por excelencia [...], el contacto de las fuerzas del inframundo y las del cielo. (López-Austin, 2003, p. 148)

Es decir, para la gente mesoamericana, también llamada anahuaca, no había dioses buenos ni malos. No existía tal oposición, todo era natural, comenta el Dr. Patrick Johansson que no había ni concepción de pecado y castigo, sino de redención o limpieza de faltas. La palabra en náhuatl de malo amokuali fue forjada después de la llegada de los españoles, pues antes todo era kualí "bueno".

Que te comiera un jaguar era natural, no era porque pagabas un pecado, eso

no existía, simplemente era por que así tenía que ser. (Johansson, 2015)

Báez-Jorge cita las palabras de Alfonso Caso: "Se resalta la presencia de



Figura 2: Atl, Tlachinollí: Agua y Fuego
Códice Huamantla, lámina 17

una escuela filosófica muy antigua que sostenía que el origen de todas las cosas es un principio dual, masculino y femenino, que había engendrado a los dioses, al mundo y a los hombres" Esta costumbre de dividirlos viene del pensamiento judeo-cristiano europeo. (Orozpe, 2014).

López-Austin nos recuerda una descripción formulada por Ángel María Garibay K. en el libro Llave del náhuatl. en el que dice:

Difrasismo: Llamo así a un procedimiento que consiste en expresar una misma idea por medio de dos vocablos que se completan en el sentido, ya por ser sinónimos ya por ser adyacentes [...] Casi todas estas frases son de sentido metafórico, por lo cual hay que entender su aplicación, ya que si se tomaran a la letra torcerían el sentido, o no lo tendrían adecuado al caso. (1940:112).

Algunos ejemplos mencionados son:

In atl in tepetl, que significa población, literalmente es agua y cerro.

in ahuehuatl in pochotl, que es la autoridad, protección y literalmente es: el sabino y la ceiba.

in xochitl in cuicatl, es un poema y literalmente significa: la flor y el canto. (López-Austin, 2003, p. 146).

En su mismo artículo, Montes de Oca es citado de la misma manera diciendo:

Es un fenómeno lingüístico que consiste en la yuxtaposición de dos términos que se asocian para construir un significado distinto del que enuncia cada palabra. (2000:460-461)

León Portilla enlaza la existencia del difrasismo con la concepción de un dios supremo formado por dos personas complementarias: Quizá como una resonancia de un pensamiento anclado en la dualidad de Ometéotl, nos encontramos en la lengua náhuatl, como una especie de necesidad: el difrasismo. Los nahuas, cuando quieren describir más cabalmente cualquier cosa, mencionan siempre dos aspectos principales de ella, como para lograr que de su unión salte la chispa que permita comprender. (1956: 186-187)

Su cita nos vuelve a acercar a la primera parte de este inciso, sobre todo cuando nos habla de la dualidad de Ometeotl. De igual manera también se cito a Sullivan:

Basando el difrasismo no sólo en la idea de la dualidad divina, sino de una amplia concepción dualista de todas las cosas (1963:95). En efecto, de esta dualidad cósmica deriva específicamente la creencia en una doble divinidad suprema. En el dualismo cósmico, todo -lo eterno y lo perecedero, lo creador y

lo creado- está compuesto por dos sustancias opuestas y complementarias. Una de ellas tiene entre sus múltiples facetas el calor, la luz, la vida, la superioridad, la sequedad, la masculinidad, mientras que la otra se muestra fría, oscura, mortal, inferior, húmeda, femenina. no hay que ser <<puro>> si la pureza



Figura 3: Detalle Códice Borgia, lámina 66

se entiende como una composición homogénea [...] Esto explica la dualidad divina, propia de todos los seres sobrenaturales, que puede manifestarse no sólo como pareja conyugal, sino bajo otras apariencias de opuestos,, entre ellas viejo/joven, oscuro/luminoso o alto/bajo. Afino mi propuesta: Una parte considerable de los difrasismo alude a la composición dual del ser designado, indicando

uno de los aspectos de la oposición que produce su existencia. Muchos difrasismos se refieren a lo que en lengua náhuatl recibe el nombre de tlanamictliliztli, la compensación. El ajuste, el emparejamiento, término derivado de la partícula namic, presente en un buen número de palabras que significan la unión de complementarios. (López-Austin 1996:225-226).

Aunque el difrasismo se refiere casi siempre a la criatura humana, se usa en general para designar la relación divina, como en los casos de la guerra, del viento, del tiempo y los frutos. La imagen recueta, necesariamente, el Árbol Florido, la gran columna de Tamoanchan de la que proceden todos los bienes, eje cósmico. [...] La imagen del árbol de Tamoanchan, tronchado para que su derrame haga existir el mundo, puede verse en muy diversos documentos pictográficos. En el códice Borgia, lám. 66, (Figura 3) el corte del tronco provoca una hemorragia que arrastra cuentas de piedra verde y tejos de oro. Estas imágenes resumen la idea de la procedencia de la voluntad divina: su origen está en el cielo, el ámbito de lo ígneo, y en el inframundo, reino de los muertos, de lo frío y de la humedad. (López-Austin, p.149)

Una antigua tradición mesoamericana equipara al gobernante con el árbol sagrado, transmisor de

la voluntad de los dioses (López-Austin 1997)- En el difrasismo la comparación es dual. Al ahuehuete o sabino, árbol de hábitos acuáticos, se lo vincula con el dominio del agua: << Es una de las especies que conforman los bosques en galería o riparios, pues crece, de modo natural, casi exclusivamente en los márgenes de los ríos, arroyos o manantiales. [...] En cambio la ceiba (Figura 4) o pochote, simbolizaba el fuego, y la figura de los agujijones gruesos, salientes y romos de su corteza eran reproducidos como protuberancias de los grandes braseros rituales. [...] Una vez más la imagen se construye a partir de los opuestos complementarios en la unión de los dos elementos del difrasismo. El gobernante era el portavoz de los dioses del inframundo que ascendían por el interior del tronco del ahuehuete (Figura 5), y transmitía también los mensajes de los dioses del cielo que llegaban por la vía caliente del pochote (Figura 4) [...] Sin embargo, existen casos -muy pocos, por cierto- en los cuales la composición no es de dos, sino de tres términos. Cómo por ejemplo: In atlan, oztoc in tepexic (Sahagún, 1979: Lib IV, cáp vii, fol. 23v y 24v) <<en el agua, en la cueva, en el peñasco>> o sea el inframundo. (López-Austin, 2003, p. 151 y 154).

Hablando del tema del

corazón los antiguos nahuas lo llamaban yollotl (corazón) o xinachtli (semilla). (López-Austin 1994: 168-170). En el arranque primordial del tiempo cada dios creador había entregado parte



Figura 4: Ceiba o Pochote (Ceiba pentrandra, C. Aesculifolia) de carácter igneo, se aprecian sus protuberancias.



Figura 5: Ahuehuete o sabino (Taxodium mucronatum) de carácter acuático.

de su propia esencia para formar su criatura, y esta esencia constituía el xinachtli de la clase. La salida prístina del Sol había cubierto los <<corazones>>

invisibles con una capa de materia percedera que era el segundo de los componentes de los seres mundanos. [...] La existencia era la alternancia entre la unión y la separación de los dos componentes. Al surgir sobre la superficie de la Tierra, los individuos estaban formados tanto por la interioridad imperceptible e indestructible como por la capa perceptible y percedera. En el momento de su destrucción, las dos partes se separaban para que el xinachtli, libre su cáscara transitoria, penetrara al inframundo, el ámbito de la muerte. Allí era limpiado de todo residuo de individualidad y pasaba al gran depósito, en el vientre de la montaña cósmica, en espera de ser reusado en otros individuos que ocuparían un espacio sobre la superficie de la tierra. [...] (López-Austin, 2003, p. 153)

Como se puede apreciar todos estos conceptos, son importantes asimilarlos para comprender un poco más la cultura nahua y por ende el tema de la muerte con el inframundo mexicana que está directamente relacionado en esta animación. El motivo es acercar a las personas a este tema, para dar a conocer otra perspectiva

acerca de este tema.

De esta parte es importante recordar el hecho de que para la cultura prehispánica no había conceptos que se antepusieran a otros, si no que más bien se pensaba en términos de complementariedad, y este el motivo principal que me llevó a tocar el tema de difrasismos y sobre todo para darlo a conocer a la audiencia.

1.2 Sobre las advocaciones de los dioses prehispánicos

Es importante mencionar para este trabajo, la concepción mesoamericana de los dioses y sus advocaciones o desdoblamientos pues en el Inframundo se encuentran varios dioses que podrían ser desdoblamientos de otros. Esto nos hará entender un poco más sobre la manera en que pensaban. En el libro del pueblo del Sol del Caso se señala que al momento de la conquista:

El pueblo azteca tenía una religión politeísta, fundada en la adoración de una multitud de dioses personales, con atribuciones bien definidas en su mayor parte [...] había una tendencia a exagerar el politeísmo, concibiendo como varios lo que en la mente de los sacerdotes sólo eran manifestaciones o advocaciones del mismo dios [...] Son patentes los esfuerzos de los sacerdotes aztecas por reducir las divisiones múltiples a aspectos diversos de una misma divinidad, y al adoptar dioses de los pueblos conquistados, o al recibirlos de otros pueblos de cultura más avanzada.

Baéz-Jorge agrega que a una infraestructura heterogénea en cuanto a los diversos grupos sociales que conformaban la sociedad, correspondía esta estructura

politeísta, único sistema capaz de satisfacer las necesidades individuales, grupales y comunitarias. Citando a Soustelle señala que se hizo la síntesis de dos sueños, el del guerrero y el del campesino, pues aceptaba que existiera más de un paraíso.

Según López-Austin en su libro Tamoanchan y Tlalocan, el cosmos tiene dos clases de materia:

Una sutil, imperceptible por el ser humano en condiciones de vigilia y una pesada que se puede percibir a través de los sentidos. Los dioses están compuestos por la primera clase de materia y los seres mundanos, son una combinación de ambas materias, agregando una interioridad, un "alma" que no sólo es materia sutil como la de los dioses, sino materia de origen divino. La primera consecuencia de aquella combinación es la mortalidad de los seres mundanos. Los dioses son muy diferentes entre sí. De sus diferencias deriva la diversidad del mundo. En los dioses no hay pureza de componentes. Sus atributos indican que su materia es una mezcla. La sustancia compleja de los dioses tiene cuatro características fundamentales:

- puede dividirse
- puede reintegrarse a su fuente
- puede separar sus componentes y
- puede agruparse para formar un nuevo ser divino

La división permite a un mismo dios estar en múltiples lugares. Como por ejemplo Quetzalcoatl ocupa un lugar en el mundo de los dioses y al mismo tiempo su esencia está presente en gran cantidad de individuos mundanos. La sustancia separada puede reintegrarse a su fuente divina original. Esta característica figura cuando se habla de la muerte de los hombres dioses: su esencia divina retorna al dios que pertenece. La separación de sus componentes permite entender la existencia de la advocación divina a partir de un dios original; por ejemplo, de la sustancia de Quetzalcoatl derivan dos advocaciones: Ehécatl, el señor del viento, dios negro, nocturno, frío, tenebroso, armado de una espina de sacrificio ensangrentada, y Tlahuizcalpantecuhtli, el dios luminoso de la primera luz del día.

La agrupación de distintas entidades para producir un nuevo ser permite entender la composición de dioses como Nappatecuhtli, que

es la suma de cuatro dioses, y, en última instancia, al Dios Supremo, que es la unidad de todos los dioses. La mutabilidad es otra consecuencia derivada de las características de la materia divina. Está produciendo la confusión de los dioses a causa de su convergencia. Por ser Quetzalcoatl el dios del amanecer y por ser el amanecer fuego, tanto Quetzalcoatl como el dios del fuego, Xiuhtecuhtli, recibían el nombre de Tlahuizcalpantecuhtli ("Señor de la casa de la aurora"). Cuezalin era el nombre del fuego cuando se encontraba en el inframundo; pero allá y posiblemente su advocación ígnea, el dios de los muertos también se llamaba Cuezalin. Lo mismo sucedía con los dioses que tenían una misma función.

Para la historia manejada en esta animación, las advocaciones son un tema que importante ya que es retomado, directamente con el personaje de

Mictlantecuhtli. Él se puede encontrar en diversas partes, en el caso particular de esta animación, es también representado mediante el tecolote, el jaguar y xólotl, cuyo nagual es el perro que a su vez es Quetzalcoatl. De acuerdo a nuestra cultura actual, Quetzalcoatl, sería el opuesto de Mictlantecuhtli (Figura 6), con respecto a los temas retomados anteriormente el tema de la contrariedad, es un tema que se difumina pues ambos son parte el uno del otro. De alguna manera eso hace énfasis en el tema central de la animación, que es prácticamente mostrar la relación entre la

muerte y la vida en la visión prehispánica, opuesta a la visión actual judeo cristiana.

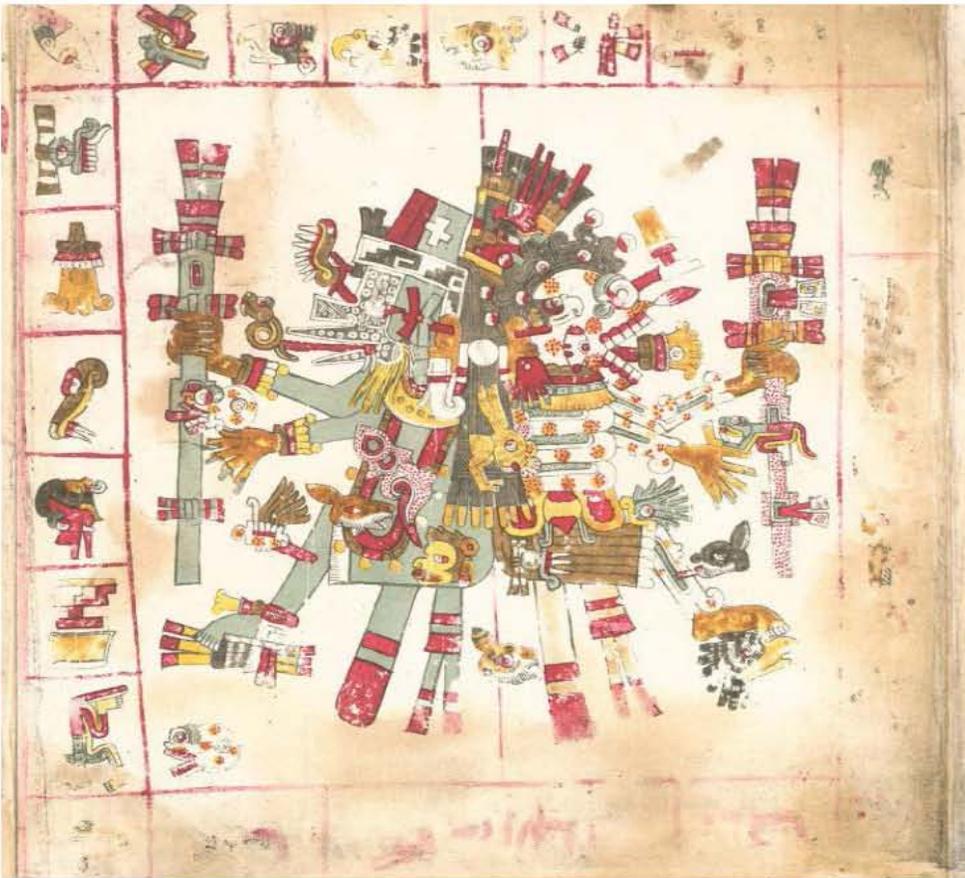


Figura 6: Códice Borgia, lámina 73. Mictlantecuhtli a la derecha y Quetzalcoatl en su advocación de Ehecatl, que se puede apreciar por la máscara que porta.

1.3 Concepción de la muerte

Los antiguos mexicanos, se refugiaron en los cantos y en las flores o en la creencia de la existencia de otra vida. Era algo natural, algo que seguía la vida, pero para ello tenemos una mejor explicación por medio del investigador Patrick Johansson que nos dice al respecto de la vida en su artículo de Estudios de Cultura Náhuatl número 31:

Según lo establecen los ritos cosmogónicos nahuas la vida yoliztli surge de la instauración de la dualidad y del movimiento subsecuente ollin que anima al mundo mediante la subida evolutiva y la bajada involutiva tanto del sol como de la luna. En efecto, la cesación de este movimiento hubiera significado el regreso al caos primordial. El sacrificio humano entre otras funciones religiosas buscaba preservar la vitalidad del ciclo solar alimentando al astro-rey con corazones palpitantes. cada mañana al alba, se decapitaban, además algunas codornices cuya sangre alimentaba al sol, Tonatiuh y a la tierra, Tlaltecuhltli. Asimismo el envejecimiento ineludible de los seres y de las cosas constituía un problema cultural ya que encaminaba el mundo hacia su destrucción [...] la muerte juiciosamente infligida se

volvió en este contexto el principio regenerador por excelencia. Morir a tiempo para no morir del todo, antes de que el envejecimiento consumiera totalmente al ser, permitía regenerarlo en el vientre fecundo de la madre-tierra. De no ser así la degradación entrópica, físicamente visible, podía alcanzar los niveles espirituales del ser y dificultar su regeneración por lo que había que morir, o infligir la muerte antes de que fuera demasiado tarde. [...] la luna fue probablemente el astro que estableció que la muerte era relativamente efímera y regeneradora y que dio a ver de manera manifiesta los movimientos evolutivos e involutivos que representan las fases creciente y menguante de su ciclo. Los tres días de su desaparición correspondían de hecho a la luna nueva entre los antiguos mexicanos como en otras civilizaciones del mundo. Durante este lapso, la luna difunta recobraba fuerzas para lucir "de nuevo" en su incipiente fase creciente. (Johansson, 2000, p. 151-152)

Podemos decir que nuestros antepasados se fijaban en la naturaleza, en sus ciclos y que por lo tanto la vida y la muerte no eran opuestos como actualmente se maneja tras la occidentalización de las costumbres, sino eran

parte de un ciclo, en el cual no se podría concebir el uno sin el otro y se veía de manera natural. Es tanto así que cuando las mujeres parían se hacía una relación al respecto del niño que venía, se comparaba al útero de la madre con el útero telúrico de la tierra.

Patrick Johansson también tiene una cita con respecto a lo que decían las parteras al momento de nacimiento de un niño:

"Las que morían por (en) su vientre" según la expresión náhuatl yehuantin imiti ic miquia estaban estrechamente relacionadas con el inframundo, el Mictlan. De hecho, el vientre en el que se gestaba la vida y les había infligido (u otorgado) la muerte era referido como Mictlan. Hablando del niño por nacer una partera decía: lpampa ca oc mictlan, ca oc yohuayan in tontlatoa. (Porque está todavía en el mundo de los muertos, en la noche (el niño) del que estamos hablando). La mujer preñada era Madre-tierra y muerte genésica antes de que muriera a su vez en el acto de darle la vida a otro ser. (Johansson, 2016, p. 369)

En el curso de Miquiztli del Dr. Johansson se presentó el diagrama de Yoliztli (Figura 7) para explicar lo que significaba la muerte en el mundo náhuatl

prehispánico fácilmente. En este se interrelaciona la muerte con la reproducción sexual. Es decir el Eros y el Thanatos se interrelacionan. La muerte y el sexo son pues la toma de conciencia y por ello es tomado como pecado en la religión católica. En el diagrama de abajo, se observa la palabra *Nemiliztli* "existencia" que viene a su vez de *Nemi* "existir" y que curiosamente tiene relación a su vez con la palabra *Nemilia* "pensar". Podríamos decir que en nuestra existencia nosotros pensamos y en nuestra muerte "nos piensan" es decir nos recuerdan. Se le llamaba también a la muerte el tiempo de recoger los pasos. Quizá haciendo relación del movimiento involutivo que significa la muerte. Son varios los textos donde se

maneja el regreso a la tierra de varias formas, es la sangre un fecto vital para fecundar al mundo. (Johansson, 2015)

"Otra vez así será, otra vez se extenderá el aquí y el ahora. Lo que se hacía hace mucho tiempo ya no se hace pero otra vez se hará, otra vez pasará como pasó hace mucho tiempo. Aquellos que hoy existen, otra vez existirán, serán." Fragmento del códice Florentino libro IX cap. 41

Para el tema del presente trabajo se toma de la muerte en la concepción prehispánica y es por ello que es muy útil conocer el presente diagrama, para entenderla de una mejor manera pues se ha perdido con la conversión judeo-cristiana; relegando temas como el sexo (antesala de la creación

de la vida) o la muerte en el ámbito del pecado.

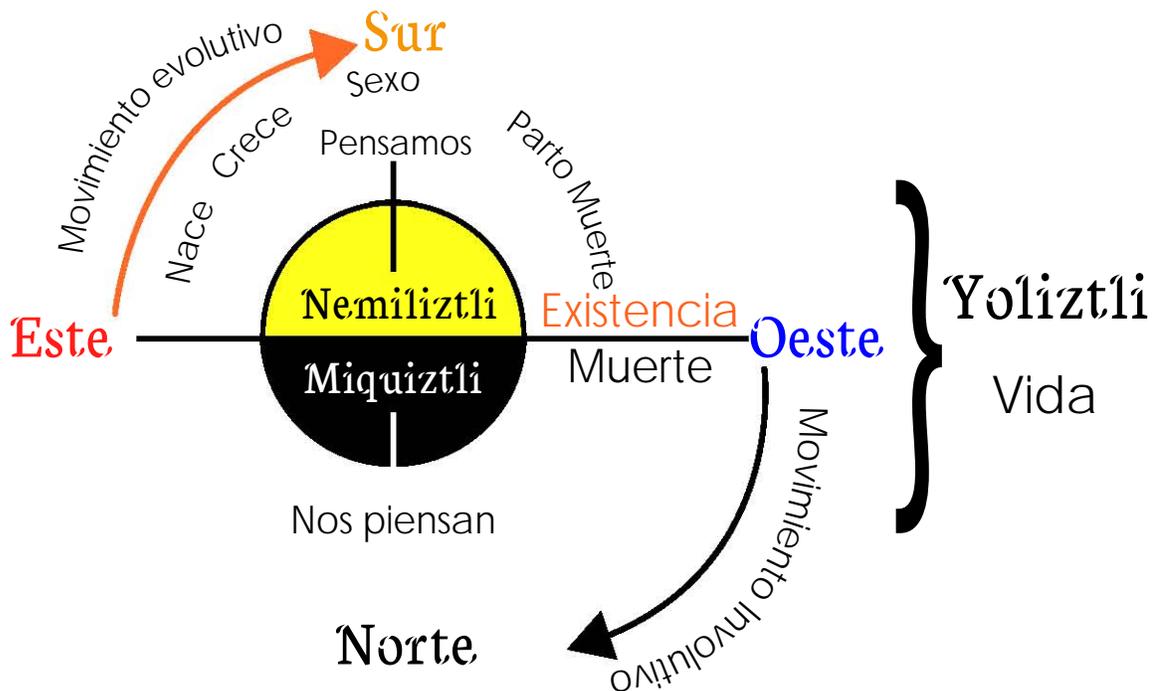


Figura 7: Yoliztli

1.3.1 El verbo morir

Algunos términos, tomados del vocabulario de Molina, recopilados por López-Austin, equivalentes al verbo español "morir" son:

1. *miqui (ni)* "morir"
2. ***polihui (ni)*** "destruirse"
3. *tzonquiza nonemiliz* "mi vida concluye"
4. *Onacico in nacian, in nopoliuhya, innoxamaca, in nopoztequia* "alcancé mi alcanzadero, mi destrucción, mi ruptura, mi fragmentación"
5. *itech naci in Tlattecuhtli* "Yo llego a Tlattecuhtli"
6. *Ye oncan ca notequiuh* "A partir de allí está mi obligación": Como cambio de actividades y obligaciones que se tienen que cumplir en el mundo posterior.

Patrick Johansson, en su artículo sobre Escatología y muerte en el mundo náhuatl precolombino dice al respecto del término ***polihui***:

En efecto, además de miqui significativa más inmediatamente referencial de "morir" muchos de los términos nahuas que aluden al deceso pertenecen al campo semántico de la descomposición, de la destrucción, o del aniquilamiento. Tal es el caso de polihui vocablo nahuatl que abarca los conceptos de destrucción,

aniquilamiento y desaparición. (Johansson, 2000, p. 150)

El verbo morir en lengua náhuatl, por lo tanto, tiene varios tipos de términos como hemos visto. Este tema es retomado para explicar el tema del título para este trabajo: Polihui, y para ver los otros términos que están relacionados, como el nombre de la protagonista: Miquitzin. Como se puede observar todos los términos citados remiten a los anteriores temas, con el comienzo del ciclo involutivo para dar paso al término evolutivo (la vida) en el pensamiento indígena nahua.

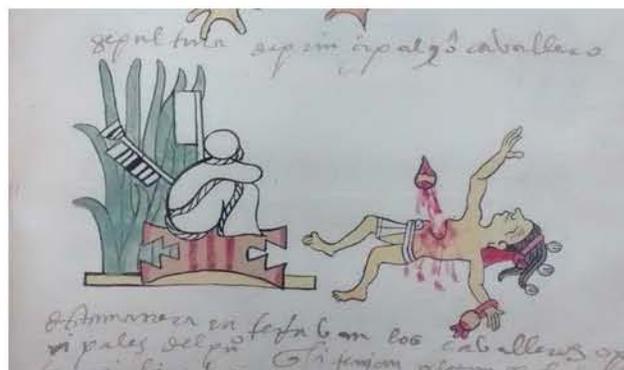


Figura 8: Códice Tudela folio 57 r
Bulto mortuorio de un señor

1.4 Componentes del cuerpo

“El alma mesoamericana”

En nuestra cultura occidental se cree en el alma, como una entidad invisible presente en todos los humanos, que se desprende al morir. Para los antiguos pobladores de México era diferente, ellos tenían varios tipos de entidades y centros anímicos y cuando fallecían se creía que se desprendían varias cosas del cuerpo.

López-Austin los diferencia en su libro *Cuerpo Humano e Ideología*, y hace una división extensa entre los *centros anímicos*, que eran los que controlaban las sustancias vitales para los procesos de la vida, y las **entidades anímicas (Figura 9)**. Sin embargo para este trabajo me concentraré en las segundas, es decir las partes que conformaban el “alma mesoamericana” pues es el que se toca para este trabajo.

Este concepto, aunque no está de manera muy clara en la animación, es un tema importante de conocer para todos aquellos que se quieran integrar en la investigación del tema de la muerte en el ámbito mesoamericano. Por razones de tiempo, no pude incluir todas las entidades anímicas y representarlas, pues ello daba lugar a otro animación de diferente enfoque, sin embargo invito al lector y espectador del trabajo final a ahondar en ese tema para colaborar en la recuperación de nuestro folklore y por qué no, atraer a más gente a que se interese por estos temas.

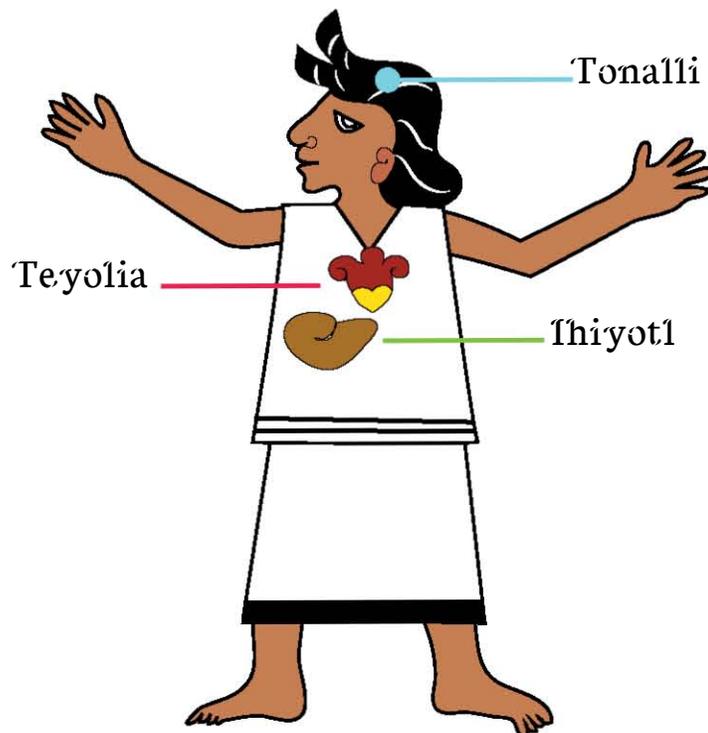


Figura 9: Entidades anímicas

1.4.1 Entidades anímicas

Son las entidades que se creían ubicadas en los centros anímicos mayores. Al igual que con los centros anímicos, sus características son muy variables ya que pueden ser singulares, plurales, divisibles e indivisibles, con funciones específicas jerarquizables, materiales o inmateriales, separables o inseparables del organismo humano, perecederas o inmortales, trascendentes a la vida del ser humano o finitas a la medida de este, o aún poseedoras de una conciencia distinta e independiente al ser humano que pertenecen. Estas están distribuidas por todo el cuerpo, pero concentradas en la cabeza, el corazón y el hígado, y sus nombres son: el tonalli, la teyolía, y el ihíyotl. Son estimadas como dones divinos que hacen posible la existencia del hombre; pero ninguna de ellas es exclusiva del ser humano.

En este trabajo se referirá brevemente a ellas, pues la teyolía o corazón es la que se retoma para este trabajo:

“El corazón del ser humano (refiriéndonos a la entidad anímica), es uno de los principales contactos entre el Otro Mundo y el mundo ordinario, solar, en el que vivimos.” (Pitarch, 2012).

Los componentes del cuerpo

y del alma mesoamericana son términos poco conocidos y bastante interesantes. Este trabajo de animación y su investigación pretende rescatar estos términos. En la introducción del presente trabajo, que es narrada, se evita el uso de la palabra “alma” de tal manera que se rescate un poco el sentido original de los componentes anímicos mesoamericanos. Originalmente se pretendían abarcar todos, pero de nueva cuenta, daban lugar a otro tipo de historia para la animación, razón por la cual al final sólo se utilizó en este trabajo el teyolía. Para los lectores de esta investigación sin embargo, les será de utilidad conocer las otras entidades anímicas relacionadas para quizá inspirarlos a crear otros trabajos y ahondar más en su investigación.

a) Tonalli

Según López-Austin, las características son las siguientes:

El concepto de tonalli no era en la antigüedad equivalente al concepto del alma a la manera occidental. Desde tiempo de la conquista se habló de "pérdida del alma" por influencia cristiana. El tonalli abandona el organismo de forma natural y en forma anormal, y retorna a él espontáneamente.

El tonalli es una fuerza de la que participan dioses, animales, plantas y cosas. Es indispensable para la vida y podía vivirse sin él, pero por poco tiempo. Era la entidad anímica que producía el crecimiento del niño.

El sustantivo *tonalli*, deriva de *tona*, "irradiar", tiene los siguientes significados principales: irradiación, calor solar, día, signo del día, destino de la persona que nace, "el alma y el espíritu" (Molina, *totonal*); cosa que está destinada o es propiedad de determinada persona (Molina, *tetónal*). La relación de esas acepciones es estrecha pues derivan del vínculo entre el tiempo mítico, en el que se encuentra presente lo posible y el momento en que por orden calendárico una de las fuerzas de dicho tiempo actúa en

el tiempo de los hombres. Se creía en las fuerzas, manifestadas como luz-calor que se difundían en la superficie terrestre, bañando e infiltrándose en todos los seres del sector intermedio. Cada día había una fuerza nueva que irrumpía por los árboles sagrados, vías de enlace entre el tiempo mítico y el tiempo humano.

Sobre el origen del tonalli, y su recepción, López-Austin cita a los informantes de Bernardino de Sahagún:

En primer término, puede decirse que se creía que los niños eran formados en el verdadero cielo, esto es, en los nueve pisos superiores de los trece que formaban el mundo superior. Ahí se decía el niño era insuflado por una fuerza vital por Citlalicue, Citlallatónac y los ilhuícac chaneque o "habitantes del cielo" comunicándole su ihíyotl (aliento) para hacerlo participe de su energía vital. Los dioses hacían llegar su fuerza imprimiéndoles un movimiento de giro, que se representaba con la figura de dos cintas en forma de torzal, llamada malinalli. Esto implica que el niño, además de recibir el don divino en forma de soplo, lo tomaba como fuerza en giro. Entre las características del tonalli se encuentra que es gaseoso, invisible, de idéntica figura a la del cuerpo que lo aloja. Y que tiene una íntima relación con el cabello de la coronilla. Se cree que cuando se duerme, el tonalli visita

sitios habitados por los muertos y los dioses, lugares a los que el hombre no puede llegar normalmente.

Las facultades atribuidas al tonalli eran el crecimiento y la inteligencia. Su fuerza determinaba el grado del valor anímico del individuo; que imprimía un temperamento particular, afectando su conducta futura y que establecía un vínculo entre el hombre y la voluntad divina por medio de la suerte. El grado de vigor estaba ligado al nombre que se le imponía al niño. (López-Austin, 2012, p. 223-225)

El Dr. Johannsson al respecto dice que el tonalli que se encuentra en el mechón de pelo de la cabeza:

En términos más precisamente indígenas podríamos decir que el piochtli -mechón de pelo en la coronilla- contiene el principio vital del ser, su tonal. ...A los niños cuando los trasquilaban, no les quitaban la guedeja detrás del cogote, que llaman ellos piochtli, diciendo que si se la quitaban enfermarían y peligrarían. (Johannsson, 2016)

Para motivos de este trabajo, es el tonalli la entidad insuflada al niño en el vientre. Esta entidad anímica viene pues del Tamoanchan a través del ihíyotl de los dioses que míticamente residen ahí.

b) Teyolía

I. Características:

Esta es la entidad anímica central "que iba a los mundos de los muertos. Es inseparable del ser humano vivo. Como dicen los textos de los informantes de Sahagún llamando yollotótl "ave del corazón", a lo que se convertía nuestro corazón al morir (Figura 10). Es la entidad anímica atribuida al corazón a la que se le atribuye la vitalidad, el conocimiento, la tendencia y afección. Sus características físicas son las de ser caliente durante la vida y frío después de la muerte.

Se concebía la existencia del teyolía en los humanos y en los animales, y en todo lo importante, como los pueblos, los montes, el cielo, el lago, el mar.

En la colonia se le identificó como ánima y esa palabra se usó en lengua náhuatl como yolía y teyolía, cuando se tocaban temas de salvación.

López-Austin en su libro *Cuerpo humano e ideología*, dice que:

la palabra yolía significa literalmente "el vividor" y sus prefijos to- y te- indican respectivamente el posesivo de la primera persona del plural y el posesivo indefinido "de la gente". Yolía, yóllotl derivan de yol, "vida" y están ligados a las ideas de interioridad, sensibilidad y pensamiento.

No hay referencia directa de las divinidades que concedían a los niños el teyolía. Sin embargo se cree que la creencia era igual que con los mayas actuales, los cuales afirman que los padres-madres que viven dentro de las montañas otorgan esta entidad anímica a los niños desde el momento que entran al vientre materno, puesto que los dioses protectores recibían entre otros el nombre de altepeyóllotl, "corazones del pueblo". (López-Austin, 2012, p. 363-367)

Siendo el teyolía la entidad que iba a los mundos de los muertos, es importante conocer lo que se sabe para la comprensión de este trabajo, pues es esta la parte de Miquitzin que esta viajando en el Mictlan, así como la parte de su padre que va al Sol. Al ser llamada ave del corazón, la represente como tal en la parte introductoria, basándome en el diseño de las codornices (aves relacionadas con el inframundo) de los códices. Quizá debiera haber sido más correcto usar una mariposa o un colibrí, pues es en lo que se creía que se convertían los guerreros cuando iban hacia el Sol. Empero,



Figura 10: Códice Borgia, pág 17.
Corazón

para este trabajo quería enfocarme más en el tema del inframundo y por ello la elección de la codorniz.

c) Ihíyotl

Esta entidad anímica es identificada afuera del cuerpo más que dentro del mismo. Algunos seres humanos emanan ihíyotl dañino en determinadas circunstancias (Figura 11). Sin embargo, no hay referencias actuales de su origen. Se le considera un gas luminoso, con la propiedad de influir sobre otros seres, en particular de atraerlos. Este gas es maloliente, pues así también le llamaban al vaho que se desprende del cuerpo como pedo. La peor emanación es la de los muertos. (Figura 12)

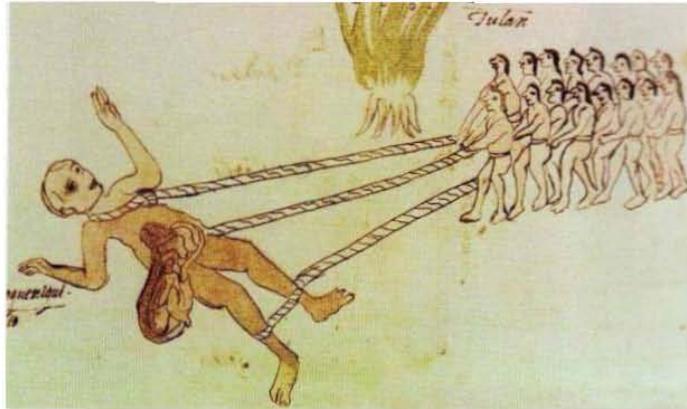


Figura 11: Toltecas jalando el cadáver que por el mal olor que despedía estaba provocando más muertes. Podríamos pensar que se trataba del ihíyotl. Códice Vaticano-Ríos, página 8 v

En el códice florentino el ihíyotl, es el aliento comunicado por Citlalicue, Citlallatónac y los ilhuícac chaneque. La insuflación se producía en el momento que el niño era ofrecido al agua. Al ser relacionado con el hígado, lugar donde se creía residía la vida, el vigor, las pasiones y sentimientos así como la apetencia, el deseo y la codicia, se le pueden atribuir al ihíyotl esas características.

El ihíyotl se emana de cualquier persona que se encuentre enojada, agitada emocionalmente o físicamente agotada.

Para este trabajo, el ihíyotl está presente cuando los dioses insuflan con éste a los niños para dar su tonalli.



Figura 12: Estatua de *Mictlantecuhtli*, localizada en el Museo del Tiempo Mayor en la ciudad de México. En esta representación se le ve mostrando el hígado lugar donde se localiza el ihíyotl.

4) Nagualismo y Tonalismo

Es preciso conocer este tema para resolver algunas cuestiones con el *tonalli* mencionado anteriormente. En el libro *Cuerpo Humano e Ideología*, López Austin revela que el Tonalismo y Nagualismo son creencias muy semejantes y que se confunden no sólo por los estudiosos, sino también por los indígenas mismos. Ambas creencias se refieren a exteriorización de una entidad anímica y su inclusión en otros seres; en ambas la suerte el ocupado y la del que remite su entidad anímica están tan vinculadas que la muerte o daño sufridos por uno repercuten en el otro; en ambas el ser recipiente puede causar daños a otros seres; en ambas es importante el signo del día del nacimiento o del ofrecimiento al agua.

*Va precisándose que ese algo es una de las entidades anímicas [...] la cual se manifiesta como un fuego, que según se desprende [...] o "como puro aire" como lo imaginan los tzeltzales. El problema se precisa cuál de las tres entidades anímicas es la que se exterioriza para incorporarse en otros seres. La respuesta la dan tantos los nahuas de la Sierra Norte de Puebla como los cuicatecos, grupo mixteca de Oaxaca. Los primeros llaman *tónal* al *tonalli*, *yolo* al *teyolia* y al *ihiyotl* -la entidad anímica que consideran telúrica- le dan el sorprendente*

*nombre de *nagual nahual*. Los cuicatecos pese que su lengua no está emparentada con el náhuatl, llaman a la tercera de las entidades anímicas *nagual*. Todos estaban capacitados para liberar su *tonalli*, durante el sueño, coito, embriaguez [...] pero no todos poseían la facultad de exteriorizar el *ihiyotl* o *nahualli*. Esta facultad era el *nagualismo* [...] derivaba de la conjunción de diversos factores. [...] Fuentes no nahuas insisten en los poderes obtenidos desde el nacimiento.[...] (López-Austin, 2012, p. 430-431)*

Podemos considerar que el nagualismo, en la concepción esotérica, es un tipo de toma de posesión que realizan hombres, dioses, muertos y animales, emitiendo una de sus entidades anímicas, el *ihiyotl* o *nahualli*, para que quede cubierto dentro de diversos seres, en los que predominan animales, o directamente al interior del cuerpo de sus víctimas. Esto explica un sintagma registrado en Molina que se refiere a la toma de posesión. La polisemia a la que Seler hace mención se debe, en primer término, a las confusiones de los propios indígenas del nagualismo con el tonalismo, y a la facultad de los seres sobrenaturales de convertirse en naguales, entre ellos los dioses protectores de los pueblos y la divinidad de la

Tierra. Por *nahualli*, en sentido estricto, debemos entender:

- a. El ser que puede separarse de su *ihiyotl* y cubrirlo en el exterior con otro ser.
- b. el *ihiyotl* mismo.
- c. el ser que recibe dentro de sí el *ihiyotl* de otro.

A continuación se señalan algunas diferencias de peso, descritas por López-Austin:

- En el tonalismo es el *tonalli* el que se externa; en el nagualismo, el *ihiyotl* o *nahualli*
- El *tonalli* puede penetrar en un insecto para convertirlo en vehículo; pero en el tonalismo el vínculo se establece individualmente con un animal con el que existe una relación desde los primeros momentos de la vida del niño. Este animal "tona" habita en un momento que es correspondiente a la comunidad donde el ser humano vive. Las diferencias sociales se proyectan en las diferencias de fuerza de los animales de dicho monte sagrado. En cambio, cada mago *nagual* puede introducir su *ihiyotl* en distintos seres.
- El vínculo entre el individuo y su "tona" es una relación permanente y definitiva desde los primeros momentos de la vida del hombre hasta su muerte. La relación entre el mago *nagual* y el ser en el

que se introduce su *ihiyotl* puede ser transitoria [...] La correspondencia entre el ser humano y su "tona" no requiere de exteriorización transitoria del *tonalli* puesto que desde el inicio de la vida del hombre parte de su *tonalli* va a morar en el animal compañero.

- El *tonalli* se exterioriza normalmente en todos los seres humanos. El *ihiyotl* o *nahualli*, aunque se *expele* involuntariamente bajo ciertas circunstancias, sólo puede ser enviado como entidad con la que se toma posesión de un cuerpo por los especialistas en el manejo de lo sobrenatural (chamanes y brujos).

- Para entablar la relación entre el ser humano y su "tona" son necesarias prácticas rituales simples. Para alcanzar el poder de *nagual* es indispensable la confluencia de diversos factores [...] Sin embargo aclara que las fuentes históricas no mencionan la creencia del concepto de "tona" o animal compañero entre los antiguos nahuas. (López-Austin, 2012, p. 430-431)

manera se iba a tomar también al murciélago como tona de Miquitzin, pero por falta de tiempo fue eliminado de la historia.

Estos dos temas en particular son muy conocidos sobre todo cuando se busca sobre temas chamánicos. Entre los mismos nahuas ambos términos son parecidos como el lector puede observar. En *Polihui*, retomo el concepto con el *tecolote*, siendo este un *nahual* de *Mictlantecuhtli*, pues en su esencia es él y a su vez, es él mismo dios del inframundo. De igual

1.4.2 Separación de los componentes del cuerpo

En mesoamérica se concebía la muerte como una separación de elementos; mientras que unas entidades anímicas iban al cielo del sol, otros componentes como la sangre que contenía la energía vital, iba a alimentar la deidad de la tierra.

Todas las entidades anímicas son disgregadas (Figura 12), o bien separadas del cuerpo al momento de la muerte, según la creencia prehispánica. Para este proyecto, sólo se retomará la descripción de la separación del teyolía pues esta es la entidad que viaja al mundo de los muertos. Para cada entidad anímica se hacía una ceremonia de preparación. Para el caso del teyolía vemos que es la que recibe la ofrenda del sacrificio del perro bermejo, el cual es un tema especialmente retomado para esta animación.



Figura 12: Códice Laúd, pág 44
Posible interpretación de la salida de las entidades anímicas al morir

a) Separación del teyolía

Su destino es claro, es la que viaja a los cuatro sitios a los que van los muertos, como el *Tlalocan*, *Tonatiuh Ilhuícatl*, *Chichihualcuauhco* para los aún lactantes y el *Mictlan*. La separación del teyolía del cuerpo no era inmediata al deceso, sino cuatro días después de la muerte, ese cuarto día llamado *nexpixolo* o derramamiento de cenizas, terminados los cuales iniciaban su camino hacia el *Mictlan*, según López-Austin citando a Las Casas.

*El fuego servía como vehículo que comunicaba la superficie de la tierra con el camino del teyolía viajero. Ofrendas, lágrimas y oraciones, dejadas por los deudos en las hogueras a él dedicadas, eran conducidas por la acción mutante del fuego hacia el camino. Con ellas el teyolía se resguardaba y fortificaba y recibía los instrumentos necesarios para el seguro arribo. Previamente, en estado agónico, se preparaba físicamente al teyolía para que resistiese las penalidades del viaje con una bebida vigorizante llamada *cuaunexatolli*. Sin embargo, esa medida no era suficiente, debían enviársele trastos y ropas de los que haría uso en el viaje, y en el caso de los tlatoque, algunos criados que les sirviesen como lo habían hecho en vida [...] en todos los casos en que los teyolía iban al *Mictlan*, quemar un perro bermejo ayudaría al amo*

a cruzar el río subterráneo que se interponía en su camino. (López-Austin, 2012, p. 365-366)

Martínez y Nuñez citan la presencia del teyolía en el mundo de los muertos es atestiguada por los informantes nicaraos de Bobadilla de la manera siguiente:

En muriendo, sale por la boca una como persona que se dice yulio, e va allá donde está aquel hombre e mujer, e allá está como una persona, e no muere allá, y el cuerpo se queda acá [...]. No va más del corazón [...]. No va el corazón, más va aquello que les hace a ellos estar vivos, e ido aquello se queda el cuerpo muerto [...]. El cuerpo se pudre en la tierra y el corazón va arriba [...]. Aquel corazón que va es el que los tiene vivos e saliendo aquel se mueren [...].

Y sobre el cuerpo Nuñez y Martínez dicen:

*"El problema es que, aunque se nos dice que al inframundo "no va más que el corazón", encontramos que, en el mito de creación de la humanidad, se dice que los huesos y las cenizas de los hombres de épocas anteriores se encontraban en el *Mictlan* (Leyenda de los Soles 1945: 121; Anales de Cuauhtitlan 1945: 5; Torquemada 1986, II: 7; Mendieta 1980: 78).*

La idea de un viaje al Más Allá en cuerpo y alma se ve reforzada por el hecho de que, en algunas fuentes (Códice Florentino 1950:63, VI: 21), no es la tierra sino las deidades del mundo de los muertos quienes consumen la carne de los difuntos: "nuestra madre, nuestro padre *Mictlantecuhtli*, *Tzontemoc*, *Cuezalli*, todavía está sediento de nosotros, todavía está hambriento de nosotros". Además, el acceso al *Mictlan*, "el país de los muertos", se hacía penetrando en la tierra (Códice Florentino XI: 277), pues, tal como lo señalan los nahuas centrales y los nicaraos del siglo xvi, el *Mictlan* se encontraba "bajo la tierra" (Fernández de Oviedo y Valdés 1944-1945, II: 78; Códice Florentino XI:277; III: 37).

Ragot (2000: 61-62) añade que, sea cual sea el rito funerario utilizado y su destino último en el Más Allá:

"todos los difuntos terminaban enterrados puesto que las cenizas de la cremación, dispuestas en una urna, eran colocadas al interior de la tierra". (Nuñez-Martínez, 2009)

1.5 Mitología Mesoamericana del Inframundo

Para el presente trabajo se usará la palabra inframundo como sinónimo de *Mictlan*; es importante hacer este énfasis pues no solo el *Mictlan* es considerado el inframundo ya que en la mitología prehispanica también lo conforma el *Tlalocan*.

De los mitos mesoamericanos que han llegado a nuestros días, en donde se menciona el *Mictlan*: la región de los muertos, son los de origen nahua y maya, los más conocidos. Entre ellos se encuentran: La leyenda de las soles, manuscrito en lengua náhuatl que forma parte del Códice Chimalpopoca junto con otros manuscritos que pertenecieron a don Fernando de Alva Ixtlilóchitl y también en el *Popol Vuh*.

Como todas las culturas humanas, los pueblos nahuas que poblaron el centro de México en el siglo XVI contaban historias sobre el origen del mundo en que vivían. Estas historias, que nosotros conocemos como mitos, relataban y explicaban cómo había sido formado su mundo con las características esenciales que lo definían, qué dioses lo habían creado y cuál era el papel de los seres humanos en él. A los nahuas que las contaban y escuchaban, estas historias les parecían tan verdaderas

como a nosotros nos parecen ciertas las que nos cuentan los científicos sobre el Big Bang y la evolución humana, o como a los europeos del siglo XVI les parecían verdaderas las historias sobre la creación del mundo en la Biblia. (Navarrete, 2002)

En varios de ellos vemos cómo a pesar de que el *Mictlan* es un sitio de muerte, es también origen de vida. Pues como veremos en el primer mito, *Quetzalcoatl* debe tomar el principio de la vida de los huesos del *Mictlan*. Esta asociación entre la muerte, el origen de la vida, y la fertilidad aparece en los documentos de varios otros pueblos mesoamericanos. Uno de los nombres dados al semen, *omíctel*, parece remitir su creación a la médula, pues significa "lo óseo que se coagula" (López Austin, 2011)

En el mito de los dioses de Xibalbá, vemos como la saliva de la cabeza muerta de *Hun Hunahpú* es la que deja preñada a *Xquic*, una de las hijas de los señores del inframundo, y por lo tanto crea vida en el Xibalbá. Y en el último mito del dios del maíz, vemos cómo recupera los restos de su padre del llamado país de los rayos

que es el inframundo, para revivirlo.

En la siguiente parte encontrarán los mitos referidos. Para investigación sólo se escogieron tres mitos que son los que están especialmente relacionados con la creación de la vida en el inframundo, tema principal de la animación.

1.5.1 Quetzalcoatl y su viaje en el inframundo

Este mito habla sobre el origen de la vida. En donde la materia prima de los hombres actuales según el mito, es tomada de la región de los muertos, sí, del Mictlan.

Una vez que volvieron a crear el mundo, los dioses deciden que los hombres son necesarios para repoblar la tierra. Los dioses entonces deciden que el dios del viento, Quetzalcoatl, visite el reino del inframundo gobernado por Mictlantecuhtli (Figura 13), señor del Mictlan, el cual es representado como un esqueleto armado, con la boca abierta. Cuando Quetzalcoatl llega al mundo inferior, pregunta a Mictlantecuhtli y a su esposa por los huesos de los antepasados.

"He venido en busca de los preciosos huesos que tú guardas. Vine a tomarlos" Y le pregunta Mictlantecuhtli: "¿qué vas a hacer con ellos, Quetzalcoatl?" Y una vez más dice Quetzalcoatl: "Dolientes están los dioses porque desean que alguien habite la tierra"

El astuto dios de la muerte accede a darle los huesos, siempre que Quetzalcoatl pueda realizar una tarea aparentemente sencilla: dar cuatro vueltas en torno a su trono circular hecho de esmeraldas mientras tañe su caracol. Pero Mictlantecuhtli le entrega

un caracol que no tiene perforación para asirlo. Para no ser burlado, Quetzalcoatl llama a los gusanos con el fin de que lo perforen y a las abejas para que entren en él y lo hagan sonar. El caracol, es el símbolo de sus poderes sobre el viento y la vida, Quetzalcoatl es representado llevando sobre su pecho la joya del viento hecha de concha tallada. Al oír que el caracol tañía, Mictlantecuhtli permite en un principio a Quetzalcoatl tomar los huesos de la última creación, pero rápidamente cambia de opinión. Sin embargo, una vez más, Quetzalcoatl demuestra ser más listo que sus criados de la región de los muertos, y escapa con los huesos.

Entonces Mictlantecuhtli, enfurecido, ordena a sus sirvientes que hagan un foso. Habiendo sido hecho el foso. Quetzalcoatl se cae dentro (Figura 14), tropieza contra las paredes y es asustado por una codorniz. Quedó como muerto y los huesos rodaron por tierra. La codorniz comenzó a mordisquearlos y roerlos. Aunque al final Quetzalcoatl se rehace y recupera los

huesos, éstos están ahora muy deteriorados, esa es la razón por la que hoy los hombres tienen distintas estaturas. Tras escapar del Mictlan, Quetzalcoatl lleva su preciosa carga hasta el Tamoanchán, tierra de la vida naciente. Allí la vieja diosa Cihuacoatl, o Mujer serpiente, muele los huesos junto con una especie de harina y los pone dentro de un lebrillo especial.



Figura 13: Mictlantecuhtli y Quetzalcoatl, Códice Borgia, pág 56

Los dioses se reúnen en torno al recipiente y dejan caer gotas de su sangre sobre los huesos molidos, y de los huesos de los hombres peces mezclados con la sangre del autosacrificio de los dioses nace la actual raza humana (Taube, 2004, p. 41-42)

Es el mito de Quetzalcoatl el más conocido entre los mitos relacionados con la creación del hombre y curiosamente menciona al Mictlan, el lugar de los muertos, en esta narración. Lo he escogido por ambas razones, por ser perfectamente relacionado con el Mictlan y por hablar de la creación de las personas en el lugar de los muertos. Con esta historia podemos darnos una idea del pensamiento que tenían sobre el ciclo de la vida, que es el tema principal que pretendo rescatar en esta animación.



Figura 14: La caída de Quetzalcoatl en el Mictlan. Sitio arqueológico de Lambitijeco, Oaxaca

1.5.2 Hunahpu y Xbalanque y la derrota de Xibalbá

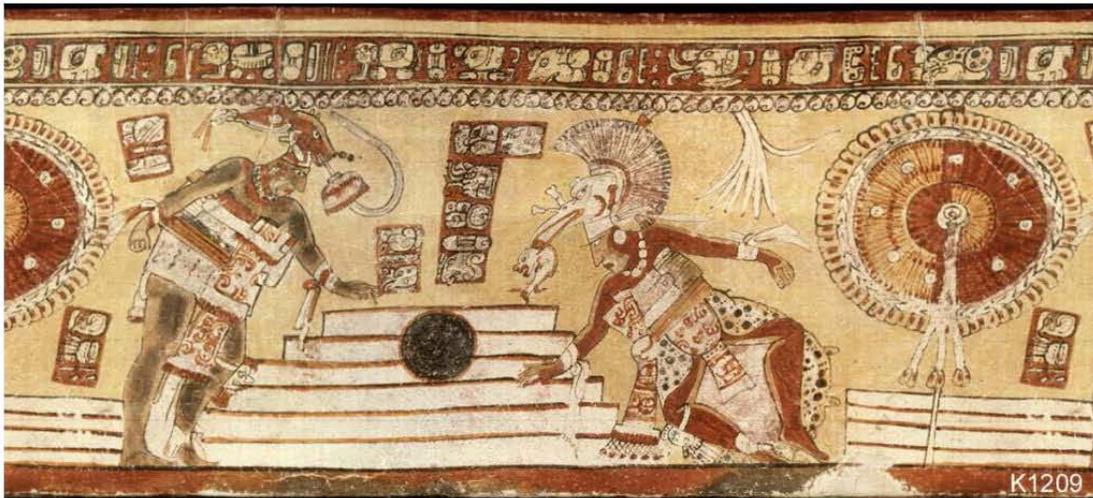


Figura 15: Hunahpu e Ixbalanqué en el juego de pelota. Fuente: Vaso K1209 de la colección Justin Kerr

Este mito maya se encuentra dentro de la de segunda sección del *Popol Vuh*; en ella las actividades de los dos pares de gemelos relacionados entre sí comienza relatando que los primeros nacidos de Xpiyacoc y Xmucané: tomando sus nombres de las fechas del calendario: Hun Hunahpú (Uno Hunahpú) y Vucub Hunahpú (Siete Hunahpú).

Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú (Figura 15) son grandes jugadores de pelota que juegan con los hijos de Hun Hunahpú, Hun Batz y Hun Chouen. Aunque está en la tierra, este juego de pelota se encuentra también en el sendero que conduce al reino de Xibalbá; los señores de este reino Hun Came y Vucub Came (Uno

Muerte y Siete Muerte), quienes se enfurecen por el ruido causado por el juego de pelota que se desarrolla sobre ellos y reúnen a todos los dioses y demonios de la muerte y enfermedad para decidir cómo derrotar y matar a los gemelos. Envían a sus mensajeras, las lechuzas, para invitar a los gemelos Hun hunahpú y Vucub Hunahpú a jugar con ellos a la pelota en Xibalbá. Xmucané, su madre trata de persuadirlos de que no vayan, pero los dos aceptan seguir a las lechuzas hasta el Inframundo.

El camino hasta Xibalbá es largo y peligroso y los gemelos deben pasar una serie de obstáculos entre los que se hallan violentos rápidos, púas espinosas y un río de sangre; todos ellos son superados con éxito hasta llegar a un cruce de caminos con

cuatro senderos de colores diferentes, ellos eligen el negro, que se supone el comienzo de su perdición.

Cuando llegan a Xibalbá saludan a los señores, pero en realidad sólo son muñecos de madera vestidos como los dioses de la muerte. Los habitantes de Xibalbá se ríen a carcajadas, seguros de su victoria. Invitan a Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú a sentarse en un banco, que en realidad es un bloque de piedra al rojo vivo.

Así pues se quemaron al sentarse, de hecho dieron saltos sobre el banco pero no sintieron alivio. Se levantaron rápidamente, pudiese quemaron el trasero. Al ver esto los moradores de Xibalbá empezaron a reírse a carcajadas."

Como prueba final, los señores de Xibalbá les entregan cigarros y antorchas que deben permanecer encendidas, pero también intactas toda la noche mientras estén en la Casa de la Oscuridad. Al amanecer, los dioses de la muerte comprueban que los gemelos no han logrado cumplir esta tarea imposible: los cigarros y las antorchas se han consumido. Engañados y vencidos por los señores de Xibalbá, los gemelos son sacrificados y enterrados en el juego de pelota del Inframundo. En señal de su victoria colocan la cabeza de Hun Hunahpú en un árbol seco. Al instante el árbol aparece cargado de calabazas, y la cabeza de Hun Hunahpú se convierte en uno de sus numerosos frutos redondos. La doncella del Inframundo Xquic oye hablar del milagroso árbol de las calabazas y va a verlo. La joven se pregunta en voz alta si podría coger uno de los frutos. La cabeza de Hun Hunahpú oye a Xquic y le dice que los frutos son calaveras. A pesar de ello, la doncella pide probar el fruto. Escupiendo en su mano, la calavera fecunda a Xquic y le cuenta su verdadera naturaleza:

Es una señal que te he dado, mi saliva, mi baba. Está, mi cabeza, no tiene nada dentro -sólo huesos, no tiene carne. Es como la cabeza de un gran señor es sólo la carne lo que hace que su rostro parezca bello. Y cuando muere, la gente se asusta de sus huesos.

Después de eso, su hijo es como su saliva, su baba, es su ser, ya sea el hijo de un señor o el hijo de un artesano y orador. El padre no desaparece, sino que continúa realizándose en él. Finalmente el padre de Xquic descubre su estado y exige conocer la identidad del padre. Aunque Xquic niega haber conocido hombre alguno, es inútil, y su padre decide acabar con su vida. Entonces las lechuzas mensajeras se llevan a la doncella para sacrificarla, pero ella las convence de que la perdonen. Y en lugar de su corazón sangriento, llevan a su regreso una viscosa masa de resina, la sangre de los árboles. Al quemar el incienso de resina, los señores de la muerte son hechizados por el olor, y no son conscientes de que las lechuzas conducen a Xquic hasta la superficie de la tierra. De este modo los señores de Xibalbá son engañados y derrotados por la doncella. Cuando llega a la casa de Xmucané, la madre de los gemelos sacrificados, Xquic se presenta como su nuera, esposa de Hun Hunahpú. Pero Xmucané, segura de que sus hijos están muertos, no quiere saber nada de la doncella encinta. Como prueba la envía a que recoja una bolsa de maíz del campo de Hun Batz y Hun Chouen. Aunque en ese campo sólo hay una planta de maíz, Xquic regresa con una gran cantidad de granos y, con ello, demuestra que es la esposa de Hun Hunahpú.

Xquic da a luz a los héroes gemelos Hunahpú y Xbalanqué. aunque son los hijos de Hun Hunahpú no son bien recibidos por su abuela y hermanastros. Mientras los hermanos mayores danzan y componen bella música y arte exquisito. Hunahpú y Xbalanqué vagan por el bosque, cazando animales con sus cerbatanas. Los hermanos mayores les arrebatában todo lo que cazaban y les dejaban solo huesos y ternillas. Un día los gemelos regresaron sin nada y les dicen a sus hermanos que los pájaros que cazados por ellos han quedado atrapados a lo alto de un árbol. Hun Batz y Hun Chouen aceptan trepar al árbol pero a medida que suben, el tronco se estira y crece hasta una gran altura. Los aterrorizados hermanos mayores llaman a Xbalanqué y Hunahpú para que les ayuden y estos les dicen Desatad vuestros taparrabos, atadlos alrededor de vuestras cinturas, dejando que el extremo más largo cuelgue detrás como una cola, y así podrán moverse mejor.

Después de hacerlo, Huna Batz y Hun Chouen se convierten en monos de la selva, siendo burlados por sus hermanos menores Xblanqué y Hunahpú. Pero en lugar de ser olvidados, estos dos monos se convierten en patronos de artistas, bailarines y músicos.

Al igual que su padre y tío aprender a jugar el juego de pelota en la

cancha, provocando que los señores de Xibalbá se enfurezcan de nuevo. y envíen sus lechuzas para hacer que los gemelos acudan al Inframundo. En su descenso Hunahpú y Xbalanqué pasan con éxito los ríos de pus y sangre y otros obstáculos mortales hasta que llegan al cruce de caminos. en este punto Hunahpú se arranca un pelo de una de sus piernas y con él crea un mosquito que se adelante y espíe y pique a los señores del inframundo. El insecto ataca primero a las entronizadas imágenes de madera, pero posteriormente encuentra a los verdaderos señores, que al ser picados gritan los nombres de los demás de este modo los gemelos acaban conociendo los nombres de todos los señores del Inframundo.

Cuando Xbalanqué y Hunahpú llegan al palacio de los señores del Inframundo hacen caso omiso de las estatuas de madera y del asiento al rojo vivo y saludan a todos los dioses utilizando sus nombres correctamente. Asombrados los señores de Xibalbá los mandan ir con cigarros y antorchas a la Casa de la Oscuridad. Los gemelos, entonces, juegan a la pelota contra los dioses de la muerte, permitiendo que éstos ganen al final. Esa noche tienen que enfrentarse con otra serie de pruebas, pero gracias a su astucia pasan a salvo por la Casa de los Cuchillos. son enviados a la Casa de los Murciélagos, una

habitación llena de feroces murciélagos con narices como cuchillos. Para protegerse los gemelos se ocultan dentro de sus cerbatanas huecas, pero Hunahpú se asoma para ver si está amaneciendo, en ese momento Camazotz el murciélago asesino le arranca la cabeza. Entonces la cabeza de Hunahpú es llevada al juego de pelota para regocijo de los dioses y demonios de la muerte, puesto que ahora su victoria sobre los gemelos parece asegurada.

En las próximas horas al amanecer, Xbalanqué llama a todos los animales para que le traigan los diversos alimentos que utilizan para su sustento. Algunas criaturas presentan cosas putrefactas, otros ofrecen hojas y hierbas. Finalmente el coati, llega con una gran calabacín que coloca sobre el cuello degollado de Hunahpú como si fuera una nueva cabeza. Mágicamente, el calabacín adopta la forma y rasgos de Hunahpú y puede ver y hablar. cuando amanece, los gemelos aparecen juntos en la cancha de pelota del Inframundo como si nada hubiese pasado.

Comienzan el juego arrojando la cabeza real de Hunahpú para que sirva de pelota. Xbalanqué golpea la cabeza tan fuerte que la hace salir de la cancha, haciéndola llegar hasta los bosques. Un conejo, al que previamente se le dijo que espere entre

los árboles, sale dando brincos desconcertando a los dioses de la muerte que lo confunden con la pelota. Mientras su atención es distraída, Xbalanqué recupera la cabeza de Hunahpú y se la coloca, arrojando el calabacín a la cancha de la pelota. De esta manera son burlados los dioses de la muerte en el patio de los sacrificios del Inframundo.

Aunque Xbalanqué y Hunahpú salen victoriosos, saben que no descansarán los dioses hasta acabar con ellos. Posteriormente construyen una fosa con fuego y les hacen saltar en ella, los gemelos saltan y perecen, los dioses de la muerte toman sus huesos, los muelen y los avientan al río. Sus restos son depositados en el fondo y en cinco días salen como hombres peces y regresan al otro día a Xibalbá vestidos como pobres cómicos ambulantes. Al oír de sus danzas los señores de Xibalbá los contratan para que actúen en su palacio.

Después de contemplar numerosas danzas, los señores de Xibalbá piden que sacrifiquen un perro y luego lo resuciten. Ellos lo hacen y también con un hombre. Después Xbalanqué decapita a Hunahpú le saca el corazón y lo revive a lo que Hun Came y Vucub Came, les entusiasma y piden ser sacrificados. Los gemelos matan a uno de ellos y no lo reviven dejando al otro señor

sumiso y sollozando y pidiendo piedad. Sus vasallos tomaron el camino hacia el gran cañón, y todos en masa llenaron el profundo abismo.

Con engaño y astucia los derrotan y se presentan ante sus moradores con sus identidades auténticas y amenazan con acabar con todos ellos. Los habitantes de Xibalbá imploran clemencia y los gemelos deciden perdonarlos diciendo que nunca serán poderosos. Les dicen que ya no habrá sangre reseca para ellos, sino planchas de metal, calabazas y cosas pequeñas destrozadas. Después de esto los gemelos hablan con los restos de su padre y tío asegurándoles que seguirán siendo respetados y venerados elevándose al cielo y convirtiéndose en el sol y la luna. (Taube, 2004, p. 60-67)

Como bien se sabe, la cultura mexicana y la cultura maya son diferentes entre sí, sin embargo su cercanía geográfica, les permitió una gran relación por medio del comercio y las guerras. He seleccionado también la historia de los gemelos, pues directamente sucede en el inframundo y de nuevo vuelve a incurrir en el tema de la creación de la vida en este lúgubre lugar. Por otro lado las descripciones que tiene de su inframundo ayudaron a la creación del inframundo de mi historia, pues comparte con el mexicana, el ser un lugar telúrico.

1.5.3 El mito del Dios del maíz

Son muchas las variantes de este mito, las hay desde versiones nahuas, popolucas hasta olmecas. Según la versión el dios del maíz posee diferentes nombres: Homshuk (Figura 16), Tamakasti, Sintiopil, Tamakastsiin y Kox. Ragot (2000) cita varias en su libro *Les au-delàs aztèques*. De acuerdo a la versión también el tipo de prueba que enfrenta en el inframundo, en algunos entra a la casa de los truenos, la casa de las serpientes, de los tigres, de las flechas, lugares que remiten a los inframundos nahua y maya. Para este caso opté por tomar la versión olmeca.

Hace cientos de años, mi madre verdadera quedó preñada de un músico, quien murió antes de que yo naciera, y desapareció en Tagatawatsaloyan, "el lugar donde se secan los hombres", el temido Inframundo. Cuando nació madre me encontraba molesto, y decidió molerme en un metate y tirarme a orillas de un arroyo, bajo unas plantas, donde me convertí en huevo. Tiempo después, mi Abuela Canibal, conocedora de las artes de la brujería, me vio flotar sobre el agua del riachuelo. Entusiasmada, acudió a comunicarle el hallazgo a su esposo, el Serpiente, y al otro día fueron a sacarlo.

No pudieron hacerlo porque en realidad se trataba de

un reflejo, ya que el huevo se encontraba en una roca. Lo tomaron, lo llevaron a su casa, lo arroparon, y lo cuidaron en espera de podérselo comer. Siete días después, oyeron el llanto de un nene. Prestos acudieron y vieron un hermoso niño de carnes blancas como la masa del maíz molido y de cabello dorado, justamente como los



Figura 16: Homshuk, dios del maíz Catemaco, Veracruz

cabellitos del elote. Había nacido yo: Homshuk. A los siete días ya hablaba, era grande y muy sabio. Todos los días mis benefactores me enviaban al río a traer agua, y yo sufría las burlas de los pescaditos que me decían. – ¡Eres un elotito de cabellos rojos, nacido de un huevo sacado del agua!

Ante las burlas, un día me enojé, y saqué a los pescaditos del río, quienes fatalmente murieron. Pero mis abuelos me obligaron a revivirlos, porque dijeron que se trataba de mis

tíos. Así pues, los reviví brincando siete veces, pero los condené a ser alimento de los hombres. Cuando iba con mi padre a la milpa, los tordos me gritaban: -¡Elotito rojo, orejas mochas, naciste de un huevito!

Por supuesto que esta burla me irritaba, y les di muerte con flechas. Pero resultaron ser aves de mi madre, razón por la que tuve que resucitarlos brincando siete veces, pero los condené a vivir siempre en los árboles y a anunciar el comienzo de las lluvias. Cuando iba al manantial a recoger agua para la milpa, las iguanas me gritaban: -¡Orejas mochas, orejas mochas, elotito rojo, tu padre se encuentra en Tagatawatsaloyan, el País de los Rayos!

Indignado les grité que si seguían con sus burlas los metería en una trampa de la cual no saldrían jamás. Cansados de lo que consideraban mis fechorías, mis abuelos brujos decidieron matarme para comerme, pero yo me adelanté a sus intenciones y envié al murciélago a que degollara al Abuelo. Así lo hizo, su sangre derramada la bebió mi madre creyendo que era la mía. Yo huí inmediatamente, pero cuando la Abuela Canibal se dio cuenta de que era la sangre del Abuelo, me persiguió; entonces la mandé

quemar con el Tlacuache.

Guardé sus cenizas en un saco, le dije al Sapo que las arrojara al río, y seguí mi camino para buscar a mi verdadera madre. Cuando la encontré, no me reconoció hasta que le dije que ella me había molido y tirado al río.

Madre me dijo que mi padre había muerto y decidí ir a buscar sus restos hasta el País de los Rayos. Al llegar, me puse a tocar el tambor, el Rey Rayo se enojó con el alboroto que armé y me encerró en un cuarto oscuro; pero yo logré escapar, y lo reté para ver quién arrojaba más lejos una piedra en el océano.

Como fui el ganador, el Rey Rayo prometió enviar la lluvia todos los años para regarme y poder reproducirme sobre la Tierra para que nunca les faltase a los humanos el alimento. Además, me entregó los restos de mi padre verdadero, al cual resucité y llevé ante mi madre, quien al verle vivo echó a llorar, motivo por el cual mi padre se convirtió en venado, pues ella no debía ni llorar, ni verle de frente, ni sonreírle, so pena de causar una desgracia, como efectivamente ocurrió. (Iglesias, Cabrera s.f.)

De igual manera vuelve a retomarse como lugar de vida, cuando el héroe recupera los restos de su padre para revivirlo, reiterando la teoría de la creación de la vida dentro del inframundo, que es la idea en torno a la que gira esta animación.

Se retoma de igual manera el mito del Dios del maíz porque de igual manera se menciona al inframundo junto con algunas pruebas encontradas en este lugar.

1.5.4 El inframundo como lugar de muerte y vida a través de los mitos

De los anteriores mitos se rescata el hecho de que el inframundo: Xibalbá, Tagatawatsaloyan o Mictlan a pesar de ser un lugar de muerte, es a su vez un lugar de vida. Es observado cuando son los mismos huesos que recoge Quetzalcoatl la materia prima usada en la creación de los hombres. Cuando Xquic queda embarazada por la cabeza cortada de Hunapú que cuelga en el árbol del inframundo. Y en el último mito cuando el Dios del maíz logra sacar los restos de su padre del inframundo para revivirlo.

Una característica importante de la mitología nahua es que para ser creados los seres humanos y la vida en general, fue necesario que los dioses murieran o se sacrificaran. De acuerdo al código Chimalpopoca o leyenda de los soles, de donde vienen los anteriores mitos. Esa es la razón por la que el hombre, en pago tiene que corresponder con iguales motivos a los dioses, entre ellos el sacrificio humano para que perdure la vida. Se puede observar la importancia en uno de sus días llamado *Miquiztli*: día de la muerte.

En la publicación de Miccacuicatli: Cantos mortuorios nahuas

prehispánicos, el Dr. Patrick Johansson señala:

Fecundado en las profundidades matriciales del inframundo, el ser nace (tlacati), toma una forma (tlacatia) y, después de su recorrido existencial (nemi), muere como un sol en el poniente de existencia. Lo entierran o lo incineran y se reproduce el esquema actancial de creación considerado anteriormente (...). Si la interpretación metafórica que proponemos de esta secuencia narrativa es correcta, el ser humano sería el resultado de una penetración de la tierra-madre por un ser celestial, Quetzalcoatl, y más específicamente de la penetración de un sonido seminal en el oído del dios/diosa de la muerte. (Johansson, 2014, p. 22-23)

Conocer estos mitos es de gran importancia para difundirlo por medio de este trabajo, pues se conoce muy poco de esta interesante forma de ver la muerte entre los antiguos pobladores.

En el héroe de las mil caras,

que habla del psicoanálisis del mito:

[...] El final feliz es satirizado justamente como una falsedad; porque el mundo tal como lo conocemos, tal como lo hemos visto, no lleva más que a un final: la muerte, la desintegración, el desmembramiento y la crucifixión de nuestro corazón con el olvido de las formas que hemos amado [...] Todas las cosas cambian; nada muere. El espíritu deambula de aquí para allá y ocupa el marco que le place [...] porque aquello que una vez existió ya no es, y lo que no era ha llegado a ser. Es asunto propio de la mitología [...] revelar los peligros específicos y las técnicas del oscuro camino interior que va de la tragedia a la comedia. Por ello los incidentes son fantásticos "irreales": representan trinunfos psicológicos, no físicos. Aún cuando la leyenda trate de un personaje histórico, los hechos de su victoria se manifiestan, no en forma acorde con la realidad de la vida, sino en visiones como las de los sueños [...] la travesía del héroe mitológico puede ser, incidentalmente, concreta, pero fundamentalmente es interior (Campbell, pág. 24)

Los mitos no se deben interpretar literalmente sino alegóricamente pues desde hace mucho se tiene conocimiento del ciclo que significa la vida.

Capítulo 2. Mictlan

El Mictlan considerado uno de los lugares en la cosmovisión prehispánica del Más Allá y localizado en el norte: *Mictlampa*, literalmente “Hacia el Mictlan” y conocido de varias formas entre las culturas mesoamericanas con diferentes nombres: Xibalbá entre los mayas, *Tagatawatsaloyan* entre los olmecas, Ximoayan, también entre los nahuas, es el lugar de los muertos, la casa de los truenos o de la noche, de los descarnados donde todos vamos a ir en el momento de nuestra muerte.

Patrick Johansson nos dice acerca del Mictlan:

Los que mueren de muerte natural o de enfermedades que no tienen un carácter sagrado, descienden como el sol poniente en las fauces de Tlaltecuhтли el “Dios-Tierra”. El recorrido infraterrenal está constituido por etapas con obstáculos específicos que expresan quizás a nivel narrativo la putrefacción y otros tormentos tanatomórficos que padece un cadáver en su regresión orgánica hacia Aztlán, en este contexto: la blancura ósea que permanece después de cuatro años. El descenso al Mictlan reproduce además la bajada de Quetzalcoatl en el inframundo ya sea como sol poniente o como creador del hombre, y las pruebas que tuvo que sortear el dios, establecen como veremos adelante el modelo ejemplar de una regresión letal. Los que iban a este lugar eran: ...los que morían de enfermedad, ahora fuesen señores o principales, o gente baja, [...] varón o mujer o muchacho... (Johannsson, 2016, p.45-47)

En el libro de Matos Moctezuma, se reafirma que al Mictlan iban los que morían de enfermedad común, así fueran nobles o gente del pueblo. Dice Baéz-Jorge que se imaginaba junto con el Norte, lugar lúgubre, un área de neblinas donde moría el Sol.

En ese lugar se encontraban Mictlantecuhtli y Mictlancihuatl, señores de los muertos. Al primero también se le llamaba Tzontémoc (que según Chavero es como se le conocía al sol al ponerse, que quiere decir cayó de cabeza) y Aculnahuacatl. Se creía que cuando el sol se hundía en el occidente, se iba a alumbrar a los muertos, al señor de la mansión de los muertos, el Mictlantecuhtli . Así el dios astro Tonatiuh, se convierte en Tzontémoc al caer la tarde y por la noche en Mictlantecuhtli .

El inframundo prehispánico constaba de varias casas con pruebas que se tenían que sortear. Para este trabajo sólo pude retomar algunas de estas pruebas por causa del tiempo, sin embargo para el lector les pongo las características de las encontradas en las fuentes.

2.1 Características generales

Matos Moctezuma, aclara que no es un lugar de sufrimientos como el infierno cristiano, sino el sitio donde se encuentran depositados los huesos y los restos de las personas muertas. Las fuentes después de la conquista coinciden en decir que la duración del viaje al Mictlan es de cuatro años.

De las Casas nos habla de los lugares a donde se iría después de muerto:

Creían que dentro de la tierra había infierno, y que contenía nueve casas o nueve habitaciones, a cada una de las cuales iba cierto género de pecadores. Los que morían de su muerte natural, por enfermedad causada, decían iban al infierno bajo; los que de de mal de bubas fallecían iban, según ellos, a otra parte.

Esto nos lleva a pensar que los niveles descritos en el código Vaticano A son efectivamente una fusión entre la influencia del infierno Dantesco y la visión prehispánica, en donde al parecer más que un plano vertical se manejaba uno horizontal.

Un punto de discusión es la ubicación del Mictlan. Según

Sigüenza se localizaba hacia el norte, ya que Mictlampa significa “hacia el norte”.

Clavijero y Orozco y Berra piensan que debajo de la tierra, en el centro de ella, para el segundo, (Robelo, 1911) se demuestra con el término del nombre del templo de *Mictlantecuhtli*, al que se le llamaba Tlalxicco (en el ombligo de la tierra). El oeste era un lugar de importancia ya que hacia ese punto se orientaban los principales edificios; por el oeste es donde se pone el Sol para entrar al mundo de los muertos, donde salían a recibirlo los que allí habitaban.

2.2 Ritos funerarios: Exequias

Es importante conocer el rito mortuorio porque así podemos saber algunas de las características importantes preparatorias para el gran viaje hacia el inframundo y porque parte de éstas nos dejan entrever el carácter emocional que tenían. Una parte se usa en este trabajo.

Las exequias, son las ceremonias que se celebran para un difunto. Patrick Johansson, en un artículo sobre días de muertos nos habla acerca de éstas:

A partir del instante del fallecimiento se inicia un ritual complejo que tiene como fin separar definitivamente al difunto de la comunidad de los vivos, encaminarlo hacia el lugar del inframundo que le corresponde, y realizar la imprescindible catarsis que debe de sanar el cuerpo individual o colectivo de los dolientes de los estragos de la muerte. Describiremos a continuación la secuencia ritual correspondiente a una muerte natural.

El momento de la muerte y su divulgación A la alegría que genera un nacimiento corresponde la tristeza del deceso. Ambos momentos se acompañan de gritos, los cuales además de expresar el regocijo o el pesar, anuncian de manera espectacular

el acontecimiento. En el caso del nacimiento, cuando se trata de un macehual, los niños salen corriendo gritando el nombre del recién nacido. Si ocurre un deceso son mujeres ancianas las que "derraman" la tristeza dentro de la colectividad. [...] El momento de la muerte tiene que



Figura 17: Fragmento de pintura mural. Tenayuca Estado de México, Pieza expuesta en el Museo de Antropología. Seguramente pertenecía a un templo dedicado a la muerte

dramatizarse, sobre todo si se trata de un rey. Mediante el llanto y los aullidos de las plañideras se crea un "estado" anímico propicio para que se propague el dolor y la tristeza en la comunidad y se pueda realizar adecuadamente la catarsis afectiva que debe de liberar al grupo del dolor que trae consigo la muerte. Además, como lo sugiere el texto aducido, las palmadas y los movimientos de inclinación y elevación tienden a mantener en movimiento (ritual) el cuerpo tieso del difunto.

A la inmovilidad temible del cadáver sucede la actividad dinámica de las ancianas plañideras. Se corta el mechón de la coronilla: el piochtlí. Antes de amortajar el cuerpo cortaban un mechón de cabello el cual pondrían después en la urna con las cenizas y el mechón que habían cortado el día de su nacimiento... cortábanle unas guedejas de cabellos de lo alto de la cabeza y guardábanlos, porque decían que en ellos quedaba la memoria de su ánima y el día de su nacimiento y muerte; y estos cabellos juntaban con otros que en su nacimiento le habían cortado y todos juntos los ponían en una cajita bien labrada y pintada por dentro, con figuras del demonio, según que les aparecía y los tenían dibujados en piedras y maderos. El "alma" del ser se encuentra según la versión aducida por Torquemada en el mechón de cabello que se encuentra "detrás del copete". Al reunir junto con las cenizas y la cuenta de jade los mechones del nacimiento y del deceso, se reúnen el cuerpo (sangre y hueso) y el tonalli, tal como fue otorgado por los dioses al nacer la criatura y como se manifiesta, al morir después de toda una existencia. (Johansson, 2016, p. 291-295)

Según las Fuentes coloniales se deja entrever que la inhumación era la práctica generalizada (Acosta 2003: 314; Costumbres... 1945-1946: 57; Durán 2002, II: 65; Hernández 2003: 90), aspecto que se confirma en la mayoría de los contextos arqueológicos analizados. Ésta se practicó en los que sufrían la muerte común y los destinados al Tlalocan. Por lo tanto, se ha planteado que la exposición al fuego fue exclusiva de los rituales funerarios para los miembros destacados de la sociedad y para los caídos en combate (Nuñez-martínez, 2009) "Y también considerando que era muy caro usar tanta leña para quemar un cuerpo para un macehual" (Johansson, 2015)

Los que sufrían la muerte común, con destino en el Mictlan, eran inhumados en los patios de sus casas o debajo de los pisos de éstas, en las sementeras y en los "sacrificaderos de los montes" (Acosta 2003: 314; Durán 1984, I: 55; Relación de Tlacotepeque, en Acuña 1985, I: 301; Relación de Utatlan, en Acuña 1985, I: 306; Sahagún 2003, I: 298). En contextos domésticos – debajo de los pisos de las casas y en los patios en torno a éstas –se pudieron contabilizar 44 contextos funerarios con dichas características espaciales. Sin embargo, aún no se ha encontrado evidencia

que se pueda identificar con las sepulturas en sementeras y sacrificaderos que refieren los documentos novohispanos. (Nuñez-martínez, 2009)

Las Casas cuando se refiere al ritual de enterramiento de la gente noble de la Nueva España, señores y reyes, principalmente dice:



Figura 18: Plato con motivos de la muerte, Pieza expuesta en el Museo de Antropología

Primero se le denunciaba a los pueblos comarcanos y señores gobernadores de ellos, y con los señores con quien tenían parentesco o amistad, y el día del entierro que era el cuarto día después de haber fallecido, cuando ya por hedor no lo podían sufrir, es cuando les hacían saber. Los cuatro días anteriores lo velaban noche y día sobre unas esteras. Cuando venían los señores y personas conuidadas para el enterramiento y honras y obsequias del señor, traían plumajes, rodejas ricas en

oro y plumas, mantas muy ricas, banderas de pluma y algodón. También esclavos que matarían delante del cuerpo. Componían entonces el cuerpo muerto, envolviéndolo en quince o veinte mantas ricas entretejidas para que no hubiese frío y metíanle una piedra en la boca, chalchihuite que representaría su corazón, las cuales también se las ponían en los pechos de los ídolos, diciendo que eran sus corazones en memoria de lo cual debían de poner también a sus muertos. Envolvían el cuerpo y le cortaban unas guedejas de la coronilla, en los cuales decían quedaba la memoria de su ánima, y el día de su nacimiento y muerte.

Sobre la misma mortaja Patrick Johansson nos dice: *Después de lavar ritualmente y purificar el cuerpo se dispone sobre esteras labradas donde durante cuatro días sigue recibiendo honores. Lo envuelven en mantas, en el caso de Tezozómoc, según Ixtlilxóchitl, en 17 mantas ricas "tejidas de muchas y diversas labores". Se le adorna además con papeles, insignias de oro y se le pone en la boca una piedra de jade (chalchikuitl) . "Sobre la mortaja le ponían una máscara pintada, sobre esta mortaja y envoltura le ponían los vestidos del dios que tenía por más principal en su pueblo, en cuya casa o templo o*

patio se había de enterrar. Dice Clavijero al respecto: ...lo vestían con un hábito correspondiente a su condición, a sus facultades; y a las circunstancias de su muerte. Si el muerto había sido militar, le ponían el hábito de Huit' Lilopochtli; un mercader, el de lacateutli; si artesano, el del dios protector de su arte o ejercicio. Aquel que moría ahogado era vestido con el hábito de Tlaloc, el que era ajusticiado por adúltero con el de Tlazoteol, y el ebrio con el de Tezcatzoncatl, dios del vino. Así es que llevaban, como dice el Gomara, mas vestidos después de muertos que cuando estaban vivos. La costumbre de envolver al muerto en mantas y más generalmente en atavíos propios de los dioses tiene su origen en la atemporalidad del mito. In illo tempore, cuando se creó el mundo, los dioses murieron en aras del movimiento existencial. (Johansson, 2016, p. 296-299)

vez quemado, lo rociaban con agua a manera de lavado y ponían los restos dentro de una olla que se enterraba bajo el piso de algún cuarto de la casa. Si se trataba de un noble, además del perrito se le sacrificaban 20 esclavos y 20 esclavas que eran sacrificadas el mismo día que se quemaban los restos con el fin de acompañar a su señor para servirle. Aunque se contradicen algunos indios, diciendo

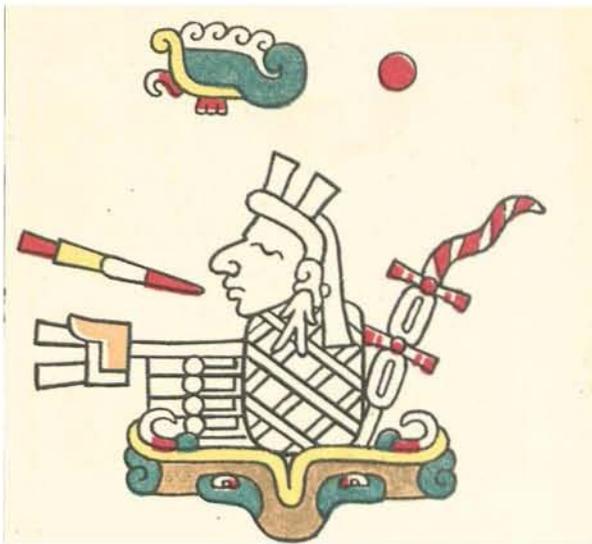


Figura 19: Códice Borgia, página 17. Imagen de un bulto mortuorio a punto de ser devorado por Cipactli (La Tierra). A su lado sus ofrendas

Otra versión de las exequias que se hacían después de amortajarlo y encaminar al muerto hacia el Mictlan se encuentra en el Códice Vaticano A 3738.

Una vez amortajado (Figura 19) el cuerpo, los ancianos se dividían el trabajo, ya que dos de ellos se encargarían de quemarlo en tanto que otros dos lo "alanceaban" con palos, mientras se le entonaban cánticos. Una

que la comida y mantas y esclavos no los llevaban porque creyeran que allá lo hubiese de tener y gozar, sino por costumbre que tenían de, con aquellas ceremonias y cosas costosas de honrar los entierros de los señores. [...] Y para que guiase al difunto y acompañase o guardase por el camino, matábanle un perro (Figura 20); la muerte que le daban era flechándolo con una

saeta por el pescuezo, el cual, muerto, poníanselo delante y decían que aquel perro lo guiaba y pasaba los malos pasos, así de agua como de barrancos por tierra. Tenían que si no llevaba el perro, que no podría pasar muchos malos pasos que había en el camino. (Sahagún, 1989)

El discurso de la muerte en el momento antes de quemarlo, o bien enterrarlo, tiene esta finalidad según Patrick Johansson, en su artículo sobre los días de la muerte:

El discurso que genera una instancia mortuoria puede dirigirse al difunto o la colectividad alcanzada por la muerte. En el primer caso, el discurso puede ser parte del ritual mortuorio y está a cargo de los sacerdotes que offician o bien represente la despedida de todos cuantos conocieron y amaron al ahora difunto. Cuando se dirige a los parientes cercanos del muerto el discurso toma forma de consuelo. Cuando está el cuerpo todavía extendido sobre esteras, el sacerdote dice: Oh hijo ¡ya habéis pasado y padecido los trabajos de esta vida; ya ha sido servido nuestro señor de os llevar porque no tenemos vida permanente en este mundo y brevemente, como quien se calienta al sol, es nuestra vida y ahora, al presente ya os llevó el dios que se llama Mictlantecuhtli, y por otro

nombre *Aculnahuacatl*, o *Tzontémoc*, y la diosa que se dice *Mictecacihuatl*, ya os puso por su asiento, porque todos nosotros iremos allá, y aquel lugar es para todos y es muy ancho, y no habrá más memoria de vos; y ya os fuisteis al lugar obscurísimo que no tiene luz, ni ventanas, ni haz de volver ni salir de allí, ni tampoco más habéis de tener cuidado y solicitud de vuestra vuelta. Después de os haber ausentado para siempre jamás, habéis ya dejado (a) vuestros hijos, pobres y huérfanos y nietos, ni sabéis cómo han de acabar, ni pasar los trabajos de esta vida presente; y nosotros allá iremos a donde vos estuviéredes antes (de) mucho tiempo. (Sahagún, Códice Florentino, apéndice libro III)

pedra verde o *chalchihuitl* en la boca del difunto si éste era noble o un *texoxoctli* o piedra de navaja si era gente el pueblo.

Cuando iban poniéndole los papeles alrededor del cuerpo se le decían los lugares por los que habría pasar

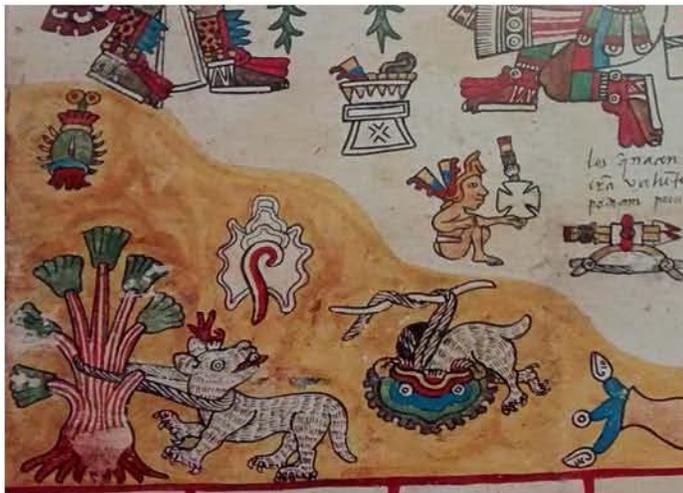


Figura 20: Códice Borbónico, página 6, trecena 1 Muerte. Se puede apreciar un perro amarrado a un árbol del cuello y a su lado otro siendo devorado por *Cipactli*.

Después de eso, los ancianos adornaban con papeles el cuerpo del muerto y encogíanle las piernas atándolas para preparar el bulto mortuario. Se les derramaba agua en la cabeza y al mismo tiempo se les decía:

Esta es la que gozaste viviendo en el mundo"; luego le daban un jarro de agua que le ponían entre las mortajas y le decían: "Veis aquí con qué habéis de caminar", hasta que el cuerpo quedaba amortajado con mantas y papeles y fuertemente amarrado. También era costumbre colocar una

en su camino al *Mictlan*. Y quemaban las armas, ropa y enseres personales del difunto para que le sirviera en el momento.

Por esa razón quemaban todas las petacas y armas y todos los despojos de los cautivos, que tomaban en guerra, y todos sus vestidos que usaban; decían que estas cosas iban con aquel difunto y en aquel paso le abrigaban para que no recibiese gran pena (...) hacían al difunto llevar consigo un perro de pelo bermejo, le ponían al pescuezo un hijo flojo de algodón; decían que los difuntos nadaban encima

del perrito cuando pasaban un río del infierno que se nombra *Chiconahuapan* (...) (Sahagún, 1989) Otro día cogían la ceniza del señor muerto y si quedaba algún hueso que no había sido consumido por el fuego, lo ponían en la caja con los cabellos, y buscaban la piedra que le habían puesto por corazón y también la guardaban dentro [...] pero cada año hacían memoria ante la caja y hacíase con sacrificar codornices (Figura 21), aves, mariposas y conejos; ponían ante la caja (Figura 22) e imagen mucho incienso y ofrenda de comida, vino y rosas y unas cañas, que son de dos palmos llenas de cierta confección odorífera, cuyo humo reciben por la boca y dicen ser sano para la cabeza. Esto ofrecían cada año, hasta cuatro, por memoria en la cual los



Figura 21: Códice Borbónico, página 6, trecena 1 Muerte. Codorniz

vivos bailaban y lloraban acordándose de aquel muerto y otros difuntos. (Johansson, 2016, p.178-181)

Hay varias fuentes y teoría acerca de las exequias. Para este proyecto se han tomado las que mencionan las pruebas del inframundo, sobre todo mediante discursos, y donde es mencionado el sacrificio del perro. De igual manera el que habla del bulto mortuorio usado para el entierro que es representado en la parte introductoria de la animación. Basándome en los diferentes tipos de representación de bultos mortuorios en los códices, fue cómo elegí el que está en este trabajo.



Figura 22: Caja de Tizapán. Museo de Antropología. Quizá eran parecidas las cajas donde colocaban las cenizas de los muertos. Este sin embargo es un recipiente ceremonial dentro hay un representante del universo del maíz.

2.3 Terminología del Mictlan

El Mictlan aparece en las fuentes escritas con diversos nombres que revelan ciertos aspectos y características. El término Mictlan significa

"Lugar de los muertos" o bien "lugar de la muerte". Los cronistas lo van a traducir como "infierno" en el sentido que es el inframundo. El Mictlan es el único más allá que emplea el calificativo "muerte" dado que los otros más allá se refieren a un astro, dios u otra característica descriptiva. Mendieta lo califica como el lugar en el que morimos por siempre. (Ragot, 2000,p.99)

El Dr. Johansson en el libro *Miccacuicatl* se refiere al Mictlan como la representación de la fase infraterrenal de la vida. o regresión involutiva. Es decir del ciclo que nos regresa al principio. Sin embargo cuando se asimila en las fuentes al infierno cristiano se desvirtúa su carácter funcional y no permite su apreciación de su valor religioso.

León Portilla en su libro *Filosofía Náhuatl*, dice:

Se le describe al noveno "infierno" como un lugar muy ancho, "oscurísimo"; "que no tiene luz, ni ventanas". También se le conoce bajo el nombre de Tocenchan y Tocenpapolihuiyan, según Ragot "refiriéndose

el anunciador de la destrucción absoluta, de la inserción del vacío terminal que es el destino de los humanos y que los dioses no conocen" el término Ximoayan "donde los despojados, los descarnados", Atlecalocan "Sin salida a la calle"; Huilohuayan "donde todos van"; Quenamican "donde están los así llamados".

En su publicación *¿Una nueva interpretación de los cantares?* nos dice:

La afirmación de que nadie puede volver a la tierra se matiza en el siguiente texto de *Romances de los señores* (fol. 25 r) con la idea de que las flores y los cantos no pueden llevarse al más allá:

Sólo me entristezco, Me pongo blanco como la tiza, allá, desucasa, a donde vamos, ya no hay regreso, por completo nos vamos allá a donde vamos. ¡Ojalá pudieran llevarse a su casa, las flores, los cantos! (León-Portilla, pág. 390)

Ragot cita a Seler diciendo que significa literalmente:

"de algún modo o de otro" En el sentido más largo de la imprecisión que surge para traducirlo como lugar desconocido o región misteriosa. Según Garibay. Dicho término parece ser muy antiguo pues aparece como una forma arcaica en el humo sagrado

de Tlaloc, de Cantares Mexicanos, manifestando que quenamican traduce la idea de un más allá



Figura 23: Cráneo. Museo de Antropología

concebido como un lugar donde se sobrevive de una manera o de otra sin poder definir qué forma. "[...] Quenamican, que transmite un contraste con tocenpopolihuiyan porque se refiere a la sobrevivencia en el Más Allá." (Ragot, 2000, p. 99).

Esta incertidumbre va en aparente contradicción con las informaciones del aspecto de los difuntos en el otro mundo, las descripciones de sus ocupaciones o los lugares en que viven. Miguel León Portilla, hace alusión de esa región de misterio en el siguiente canto a Itzcóatl del libro *Cantares Mexicanos*:

"Conestecanto es la marcha a la región del misterio! Eres festejado, divinas palabras hiciste, ¡pero has muerto...!"

La asociación del norte

con el frío en San Miguel (...) que se extiende al inframundo donde el norte es el lugar de frío y muerte y también se extiende a la cosmología en el sentido que el norte representa el perigeo del viaje diario del sol en el inframundo -el tiempo del día cuando hace más frío y menos seguridad para el hombre, la medianoche, el tiempo del inframundo. (Knab, 1991)

Era en la noche, las tenebrosas horas nocturnas el momento adecuado para que los mortales se comunicaran con lo sobrenatural. Durante los sueños, los espíritus familiares de cada uno realizaban arriesgados viajes con el fin de reunirse con antepasados, dioses y otros seres sobrenaturales. (Taube, 2004) Entre los practicantes de estos viajes podemos encontrar a los chamanes, o curanderos.

El Códice Ríos (1964-1966: pl. 12) menciona que la primera etapa del viaje al inframundo se llamaba:

tlalticpac, "la tierra" como lo vemos en el mismo texto, todas las pruebas que debía sortear el muerto antes de llegar a su morada final implicaban su descarnamiento: el Mictlan es también Ximoayan, "el lugar de los descarnados" (Códice Florentino III: 42). (Nuñez-Martínez, 2009).

"Este hace referencia al

estado físico de los difuntos, que después de enfrentar el viaje al inframundo, llegan descarnados, pues son agredidos por el viento cortante así como las hojas de obsidiana, el frío y los ataques de los monstruos que habitan este lugar. En otra también corresponde a la concepción de la muerte por parte de los vivos, un ser descarnado, desprovisto de todo cuerpo físico. Las divinidades de este lugar son representadas en parte descarnadas en presencia de un cráneo con una cara que deja una mandíbula sin carne (Figura 23 y 24) (...)



Figura 24: Deidad del inframundo, encontrado en el S.T.C. Exhibida en el Museo de Antropología

para ellos una característica letal ligada al inframundo.

Sin embargo, ¿Será verdad que el destino es desaparecer en el Mictlan en menor o largo plazo? En otros casos se presentan como si continuaran existiendo, pues según esto los muertos de Mictlan comen, beben y sirven a Mictlantecuhtli. [...] y el inframundo es designado como el

lugar de los ancestros. (Ragot, 2000, p. 55-56)

Patrick Johansson en su artículo de Días de muertos en el mundo náhuatl prehispánico dice al respecto:

Los que habían sido "escondidos" por el dios Mictlantecuhtli o que habían ido aatlan oztoc, "al lugar del agua, en la cueva", intervenían en los actos importantes de la comunidad. Se invocaban para la siembra, la cacería o la guerra, se convocaban en el contexto de ritos mágicos, y se evocaban para distintos acontecimientos sociales como los nacimientos, matrimonios, etcétera. Los finados seguían participando espiritualmente de manera activa en la vida del grupo.

Por lo que podemos decir que por algún tiempo (4 años en los que regresaban en la fiesta de Tlátil y el tiempo en que tardaban en llegar al Mictlan) seguían participando. (Johansson, 2003, 167-168)

El lugar de los muertos tiene varios significados de acuerdo a como es llamado. Cada referencia hace énfasis en alguna de las características de éste. Estos nombres ayudaron a la realización de este trabajo.

2.4 La geografía del inframundo

Se describe como un lugar sin salida "La casa de todos es cerrada incluso para el humo no hay salida" (Huehuetlatolli, 1995)

El Dr. Johansson nos dice acerca de la geografía del inframundo:

La geografía del inframundo estaba constituida por dos montañas que chocaban una con otra y amenazaba con apresar a los que pasaban, un camino cuidado por una serpiente, un lugar habitado por una lagartija, verde xochitonal. Había también siete páramos y siete collados. El impetrante llegaba después a un lugar donde soplaban vientos de obsidiana itzehecayan. Por razón de estos vientos y frialdad quemaban todas las petacas y armas y todos los despojos de los cautivos, que habían tomado en la guerra, y todos sus vestidos que usaban; decían que todas estas cosas iban con aquel difunto y en aquel paso le abrigaban para que no recibiese gran pena. Lo mismo hacían con las mujeres que morían, que quemaban todas las alhajas con que tejían e hilaban, y toda la ropa que usaban para que en aquel paso las abrigasen de frío y viento grande que allí había, al cual llamaban itzehecayan, y el que ningún hato sentía gran trabajo con el viento de este paso.

En este recorrido les acompañaba un perro psicopompo. "Hacían al difunto llevar consigo un perrito de pelo bermejo, y al pescuezo le ponían hilo flojo de algodón; decían que los difuntos nadaban encima del perrillo cuando pasaban un río del infierno que se nombra Chiconahuapan [...] -Dicen que el difunto que llega a la ribera del río arriba dicho, luego mira el perro (y) si conoce a su amo luego se echa nadando al río, hacia la otra parte donde está su amo, y le pasa a cuestras. Por esta causa los naturales solían tener y criar los perritos, para este efecto; y más decían, que los perros de pelo blanco y negro no podían nadar y pasar. Dizque decía el perro blanco: yo me lavé; y el negro decía: yo me he manchado de color prieto, y por esto no puede pasaros. Solamente el bermejo podía pasar a cuestras a los difuntos, y así en este lugar del infierno que se llama Chiconauictlan, se acababan y fenecían los difuntos. Llegaban después de estas tribulaciones delante de Mictlantecuhtli ...ofrecíanle y presentábanle los papeles que llevaban y manojos de teas y cañas de perfumes, e hilo flojo de algodón y otro hilo colorado, y una manta y un maxtli y las nahuas y camisas y todo

hato de mujer difunta que dejaba en el mundo todo lo que tenía envuelto desde que se moría.

Referido en las fuentes en náhuatl como Aapochquiahuayocan, Atlecallocan "lugar sin chimenea", "lugar sin casas", como el lugar situado a la izquierda del mundo Opochoquiahuayocan, por el cronista indígena Tezozómoc, y los cantares como Ximoayan "el lugar de los descarnados", el Mictlan representa la fase infraterrenal de la vida o regresión involutiva. Su asimilación en las fuentes al infierno cristiano desvirtúa considerablemente su carácter funcional y no permite una justa apreciación de su valor religioso. (Johannsson, 2003, p. 169-170)

Knab, nos habla que entre los nahuas contemporáneos de San Miguel Tzinacantan el inframundo es llamado Talocan. El cual igual que el Mictlan se encuentra por debajo de la superficie de la tierra. Este es el lugar prehispánico al que iban a los ahogados, bubosos, al ser llamados por Tláloc y que en su descripción de los informantes de Sahagún se cita a Tlalocan, como el lugar de riquezas o paraíso terrenal, lugar de regocijo donde nunca faltan los alimentos.

También se le menciona como lugar donde viene todo el agua de la tierra.

Al igual que el Mictlan se entra por las cuevas y grutas de las montañas.

De las descripciones que hacen los habitantes de Tzinacantan quiero rescatar el hecho que mencionan sobre la localización indeterminada y lo de ser un lugar de oscuridad o sombra pues su 'cielo' es oscuro.

Ninguno de los curanderos puede especificar si para ir de un lugar a otro hay que pasar por ciertos lugares específicos [...] Los únicos lugares que se encuentran fijos son los límites de todo el mundo conceptual de Talocan, de la superficie de la tierra y el cielo [...] y el centro donde se encuentran los dueños de este inframundo. En el norte de Talocan se encuentra el lugar llamado mictalli o miquitalan y ejecatan o ejecatalan. Los datos divergen según los curanderos. Según uno de ellos la cueva de los vientos es la entrada al mictalli y según otro, el panteón es la entrada al mundo de los muertos.

Ambos curanderos están de acuerdo en cuanto a ser un lugar de frío y oscuridad como la media noche, lugar de donde salen los cientos que llevan la muerte [...] los dueños de esta zona son el ejecatagat y el miquitagat. Señor de los vientos y el señor de la muerte, los que cuidan las almas de los muertos durante su primer

año en el inframundo. Ambos señores viven en grandes cuevas; uno de los curanderos señala que viven en la misma cueva con dos partes, una encima de la otra, siendo la de la muerte la parte del fondo. De la cueva de los vientos salen los malos aires, los ajmocuali ejecat, la sombra de la muerte, miqui sihual, y los vientos de la muerte, los miqui ejecat, que los Señores envían a la superficie de la tierra, talticpac, en búsqueda de almas [...] El lugar de la muerte es de oscuridad profunda, habitado por los muertos y su dueño. La cueva de los vientos es uno de los puntos más difíciles para entrar al inframundo, dado que siempre hay vientos bastante fuertes saliendo de la cueva y que estos vientos llevan el peligro de la muerte al mundo.

De Apan, al oriente es de donde sale el sol del inframundo en su viaje cotidiano. El cual es un gran lago en el inframundo que se une con el mar profundo donde vive el atagat o Señor de las aguas, a veces con su señora la acihuat la que a veces se identifica con la llorona. (Knab, 1991, p31-58)

Mientras que Los K'iche' de los altos Mayas de mediados del siglo dieciséis presentan un inframundo horizontal dividido en un número de departamentos o regiones; el Vaticano A, contemporáneo azteca pone estos lugares encima de otro formando un inframundo en varias capas.
¿Se trata de dos visiones

mesoamericanas o la diferencia puede ser explicada en otros desarrollos históricos y mecanismos culturales? Como se indica no se puede demostrar que la estructura vertical es un modelo precolombino del cosmos. Todas las referencias acerca de una estructura vertical son de origen post colombino. Por lo que sugerimos que el universo vertical fue establecido por los invasores Españoles y específicamente por los Franciscanos y su visión Danteano del universo con sus nueve capas en el cielo e inframundo. Sin embargo hoy la existencia de un modelo pre-colombino hecho a base de capas es aceptado. Todos los libros de textos describen como los mayas y aztecas dividieron el cielo y el inframundo en un número de capas (e.g. Evans 2004), generalmente se habla de 9 capas para el inframundo y 13 para el cielo refiriéndose en general al Códice Vaticano A como la referencia donde el esquema 9-13 recibe su más explícita y amplia representación. (figura 26) Miller y Taube (1993: 177-8)

Sin embargo se agrega que mientras:

Los maya percibían las capas del inframundo y el supramundo, la noción de los nueve niveles del Inframundo no es específica ni universal para los mayas, ni para los mixtecos o zapotecas. Esta nota de precaución es importante porque parece que sólo

el *códice Vaticano A* es referenciada, si es que es a veces la única referencia, en todas las síntesis que hablan de la cosmografía mesoamericana del modelo de múltiples capas. Seler fue el primero en presentar una discusión sobre la cosmografía central mexicana, incluyen una noción de capas de los cielos e inframundo. Sin embargo él señaló "que al igual que la tierra, esta capa protectora bidimensional (del inframundo) plana, estaba partida en 9 regiones que correspondían a cuatro puntos cardinales. El inframundo estaba dividido en nueve regiones." (Seler [1923] 1996: 9), y enfatizando que había una variedad de maneras de percibir la disposición del inframundo (Seler [1923] 1996: 3-23). A pesar del análisis cuidadoso de Seler, el esquema del Vaticano A sigue siendo el esquema usado para entender la cosmografía central mexicana (Nielsen-Sellner, 2008)

El siguiente cuadro (Figura 25) son los lugares del inframundo de acuerdo a las principales referencias y tomando el trabajo de la Dra. Berenice Alcántara.

Para cotejar estas diferencias presento una comparación de los nombres de los pisos del inframundo en el *Códice Florentino* y en el *Códice Vaticano A*, 9 tomando en consideración al *talticpac* como el primer piso.

Códice Florentino	Códice Vaticano A
<i>Talticpac</i> (encima de la tierra)	<i>Talticpac</i> (Encima de la tierra)
<i>In uncan Tepetli imonamiquia</i> (donde los cerros se encuentran)	<i>Apanohuayan</i> (donde pasa el agua)
<i>In utli quipia in coatl</i> (el camino que cuida la serpiente)	<i>Tepetl imomamicia</i> (lugar de encuentro de los cerros)
<i>In xoxouhqui cuetzpalin Xochitonal</i> . (lugar de la lagartija verde Xochitonal)	<i>Iztepetl</i> (cerro de obsidiana)
<i>Chicuey ixtlaoatl</i> (ocho páramos)	<i>Yeehecaya</i> (lugar del viento de obsidiana)
<i>Chicue tiliuhcan</i> (ocho collados)	<i>Pacoecoetlacaya</i> (lugar donde tremolan las banderas)
<i>Itzehecaian</i> (lugar del viento de obsidiana)	<i>Temiminaloya</i> (donde es flechada la gente)
<i>Chicunaoapan</i> (nueve ríos)	<i>Teocoylqualoya</i> (donde es comido el corazón de la gente)
<i>Chicunauhmiectlan</i> (noveno lugar de muertos)	<i>Yzmictlan apochcaloca</i> (lugar de los muertos de obsidiana, lugar sin agujero para el humo)

Figura 25: Cuadro comparativo realizado por Berenice Alcántara.

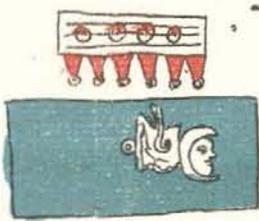
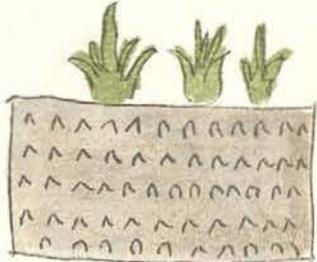
A pesar de las diferencias estas dos fuentes del s. XVI nos muestran el camino de los difuntos por el inframundo como un tránsito no placentero hacia la muerte completa. Además, los nombres que daban a los distintos pisos, nos permiten conocer cómo percibían los nahuas el interior de la tierra, cuáles eran las pruebas que los difuntos debían franquear y qué seres se encontraban asociados a esos lugares." (Álcantara, s.f.)

Y después de pasados cuatro años el difunto se sale y se va los nueve infiernos, donde está y pasa un río muy ancho y allí viven y andan perros en la ribera del río por donde pasan los difuntos nadando, encima de los perritos. Dicen que el difunto que llega a la ribera del río arriba dicho, luego

mira el perro y si conoce a su amo luego se echa nadando al río, hacia la otra parte donde esta su amo, y le pasa a cuestras. Decían que sólo el perro de pelo bermejo podía pasarlos a cuestras y así en este lugar del infierno que se llama Chiconauhmictlan, se acababan y fenecían los difuntos." (Sahagún, 1989)

Esta parte de la geografía del inframundo se ha escogido para resaltar el hecho de ser un lugar subterráneo, que se encuentra junto otros lugares como el Tlalocan. De la misma manera podemos conocer las pruebas que se mencionan en el *códice florentino* y el *vaticano A*. No se pudieron tomar todas las pruebas como se había planeado desde un inicio por falta de tiempo. Ahora

bien, considerando que muy probablemente la versión de estos dos códices sea post-colombina, para este trabajo en particular se retoma el universo horizontal maya en donde se hablan de regiones y no niveles. De la misma manera al ser telúrico en todas las descripciones de las diferentes fuentes, se retoma el hecho de representar las raíces de los árboles colgando de sus techos , así como el hecho de ser un lugar donde las diferentes pruebas o regiones no se encuentran en lugares fijos, sino aleatorios, lo cual choca directamente con la representación vertical y a su vez , desde este punto de vista, se podría acercarse más a la versión original.

Yshuicatl. estelalisc.

Yshuicatl. elalcoypanmeschi
 *elatre pec* *Le terra*

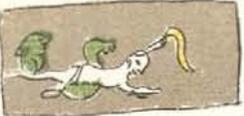
 *Apano haaya*
 *Tepetli Monana mycia*
 *Yscopel.*
 *Yee. heaya*
 *Pawese elatoya*
 *Temimina loya*
 *Tecoylguahya*
 *Yzmieclan. Apoehcaloca*
Il Penegris dell'acqua
Montagne che si congiungano
Montagne de Retory
Lugar donde se precia

Figura 26: Los niveles del inframundo según el códice Vaticano A ó Códice Ríos, página 2 v

2.5 Distribución espacial temporal

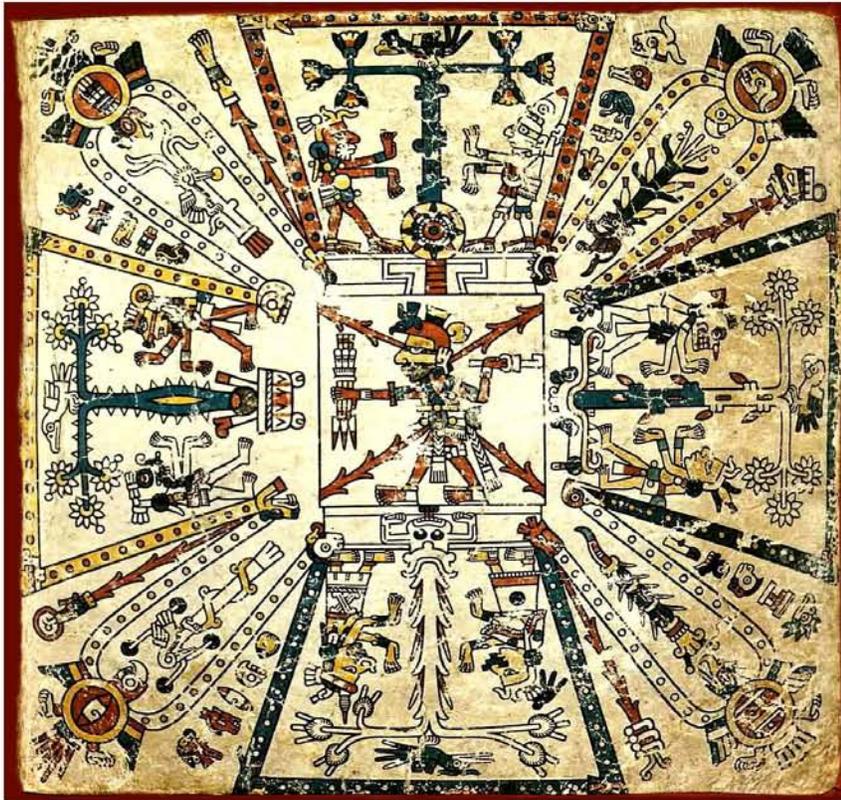


Figura 27: Primera hoja del códice Fejérváry-Mayer, donde se muestran los cuatro rumbos del universo. El este lugar por donde sale el sol, es el lugar principal y es el que se encuentra justo arriba, llamado *Tlahuiztlan*; a la derecha vemos *Mictlantecuhtli* el Norte representado con *Mictlantecuhtli*. Los signos de los días alrededor de todo el cuadro de acuerdo al rumbo al que estaban relacionados

Para los antiguos mexicanos, la naturaleza, tenía gran importancia y por ende los rumbos cardinales.

Los antiguos pobladores de México, tenían dos calendarios uno de 260 y otro de 365 días, que se combinaban en un gran ciclo de 52 años [...] uno de los ciclos más importantes fue el calendario de 260 días, compuesto por veinte nombres consecutivos combinados con los numerales del uno al trece. Por ejemplo un día

determinado como el 1 Caimán estaba formado por dos partes el numeral 1 junto con el nombre Caimán. [...] En la antigua Mesoamérica se solía dar los nombres de este ciclo calendárico a las personas, dioses e incluso a las distintas edades del mundo. [...] en la misma línea, muchos de los dioses mencionados en la epopeya de la creación maya, *Popol Vuh*, poseen nombres tomados del calendario de 260 días. Cada día tenía un rumbo cardinal asociado.

Empezando por el Este, lugar que se ubicaba en el lugar principal pues de ahí salía el sol, Norte, lugar de los muertos, Oeste, donde se ocultaba el sol y Sur. Esto en una sucesión continua, en el sentido contrario al de las agujas del reloj. (Taube, 2004, p. 13-17).

Los trece días y su rumbo cardinal asociado son:

Día	Español	Rumbo
Cipactli	Lagarto	Este
Ehecatl	Viento	Norte
Calli	Casa	Oeste
Cuetzpalli	Largartija	Sur
Coatl	Serpiente	Este
Miquiztli	Muerte	Norte
Mazatl	Venado	Oeste
Tochtli	Conejo	Sur
Atl	Agua	Este
Itzcuintli	Perro	Norte
Ozomatl	Mono	Oeste
Malinalli	Hierba	Sur
Acatl	Caña	Este
Ocelotl	Jaguar	Norte
Cuauhtli	Águila	Oeste
Cotzocuauthli	Buitre	Sur
Ollin	Movimiento	Este
Tecpatl	Pedernal	Norte
Quiahuitl	Lluvia	Oeste
Xochitl	Flor	Sur

Figura 28: Días del calendario mexica con su rumbo y traducción asociados

En la tabla anterior (Figura 28) marqué los días cuyo rumbo están asociados al norte, Mictlampa. Como nos podemos dar cuenta cada día asociado representa un objeto o tema relacionado con el inframundo.

Comenzando con *Ehecatl*, de acuerdo a las características anteriormente mencionadas, reconocemos al Mictlan como un lugar descrito como muy ventoso. De la misma manera podemos relacionar a :

Ehecatl como una advocación de Quetzalcoatl

que bajo al inframundo por los huesos para formar a los seres humanos. Y también en referencia del viento frío de obsidiana que se encuentra en este lugar.

Miquiztli Muerte: El signo del cráneo, que es la muerte, y el Mictlan su lugar.

Itzcuintli Perro: El perro que ayuda a cruzar el Apanohuayan o río último de las almas

Ocelotl Ocelote (Figura 29): También llamados tigrillos o jaguarcitos son considerados

el "Sol que ilumina al mundo de los muertos" (Orozpe, 2013)

Tecpatl Pedernal: Cuchillo usado en los sacrificios y que generalmente se le ve en la nariz de Mictlantecuhtli. (Knab, 1991).

La distribución espacial temporal de los calendarios es retomada para poder observar los objetos relacionados con el inframundo que aparecen en sus calendarios y que fueron usados para este proyecto.

2.6 Habitantes del Mictlán

Knab menciona como *ajmotocnihuan* los que no son nuestros hermanos (no son humanos) distintos de los seres de la superficie de la tierra y potencialmente peligrosos, a todos los seres. Él se refería a que todos éstos seres estaban en el *Talocan*, sin embargo el *Talocan* es quién contiene la entrada al Mictlan y es considerado también parte del inframundo, por lo que la categoría podría bien abarcar a los habitantes del *Mictlan*.

Los dioses del inframundo y los difuntos son los que principalmente habitan el Mictlan.

Knab dice que la *miquicihuaw* puede tener ojos grandes y de noche lleva en sus manos *ocotes* prendidos pero en otras situaciones parece como cualquier otra mujer

Una vez que los muertos están enterrados se empiezan a parecer como el Señor de la muerte: "puro hueso". Uno de los curanderos indica que el Señor de la muerte come la carne de los muertos enterrados. (Knab, 1991)

Sin embargo también encontraremos otros seres como:

Mictecas: Son la gente del

inframundo, los servidores de *Mictlantecuhtli*.

Y de acuerdo a la tabla de las veintenas anteriormente expuesta, los signos asociados al norte corresponden a criaturas o cosas asociadas con el Mictlan, al colocarse éste lugar en el norte, entre ellas:

Jaguares u ocelotl: (Figura 29 y 30) Eduardo Matos dice; "que desde tiempos mesoamericanos el jaguar y el hombre han tenido una larga historia; [...] Estos felinos fueron convertidos en dioses y hombres- jaguar, símbolos de poder y de gobierno, de fiereza y valentía, y se relacionan con la noche y el inframundo, con la agricultura y la fertilidad de la tierra y hasta con la destrucción y la muerte."



Figura 29 Lápidas con personajes felinos, Museo de Arqueología. Estas lápidas fueron encontradas en los cimientos del pasaje catedral en la Cd. de México. Posiblemente sean representaciones de jaguares.



Figura 30: Ocelocuauhxicalli. El jaguar (ocelotl) era considerado [...] señor de la noche y nagual del dios Tezcatlipoca. Museo de Antropología

Arañas, murciélagos, alacranes y Tecolotes:

Cuatro creaturas asociadas con la muerte (Figura 31), la oscuridad y la brujería fueron labradas en las caras laterales del monumento [...] un búho que descende apresando hígados humanos on sus garras, una araña y un murciélago que sujetan corazones humeantes, y un alacrán. Estos son animales con directa relación con el inframundo por ser nocturnos y en estas representaciones por contener el rosetón plisado característico de las deidades de la muerte.

Comparando las creencias que se usan en la actualidad en algunos de los pueblos indígenas, como en el caso de San Miguel, con el Tlalocan, y haciendo relación con el Mictlan, Knab menciona por ejemplo que los habitantes del Tlalocan son divididos en dos categorías, la primera los Señores de talocan y la segunda los ayudantes: taloques, talocanca, etc. que siguen las órdenes de los primeros. También hace referencia que Tláloc no es tanto un habitante del Tlalocan mismo, sino un concepto en otras palabras: Tláloc es Tlalocan. Lo mismo podríamos decir de Mictlantecuhtli y su pareja que ellos son más bien el Mictlan.

En el Mictlan, se menciona como el lugar de la muerte de oscuridad profunda, habitado por los muertos,



Figura 31: Altar de los animales nocturnos. Museo Nacional de Antropología. De izquierda a derecha de arriba a abajo, Tecolote, araña, alacrán y murciélago.

en este caso los micteca que son los ayudantes y sus dueños, en todo caso también se pueden incluir dentro de los Señores a las parejas que aparecen en los folios 2 verso y 3 recto del Códice Ríos Vaticano A 3738 (Figura 32), en el cual se pueden ver cuatro parejas de dioses representados como divinidades del inframundo, acompañado de un largo comentario, sus nombres y unas características. No se sabe de dónde viene esta información pero se puede deducir que fue copiado de otro manuscrito. Ragot cita

al copista de este códice:

Dicen que estos cuatro dioses o demonios tenían mujeres, y así mismo dicen que todos los dioses del cielo tienen cada uno la suya, si bien no para usar el matrimonio, sino sólo como compañía, tal vez aludiendo a las cuatro Parcas o diosas del infierno que fingen los poetas [...] (Ragot, 2000, p.114-115)

Los personajes de este proyecto están directamente relacionados con los seres del Mictlan como son: los mictecas, el jaguar, el



Figura 32: Los señores del inframundo según el código Vaticano A ó Código Rios, página 2 r

tecolote. Sin embargo no son los únicos asociados a este mundo, es por ello que aquí ahondo un poco sobre todos los que hasta el momento en las fuentes aparecen como habitantes del Mictlan. De acuerdo al código Vaticano A (Figura 32) podemos darnos cuenta de ocho divinidades asociadas al inframundo.

2.6.a Mictlantecuhtli

Las cosas calurosas que nacen sin la luz del día o sin la gracia del sol son del inframundo y presentan un peligro para el hombre. (Knab, 1991) Los habitantes del inframundo se parecen a los del mundo humano aunque puedan cambiar su forma con facilidad. Knab menciona por ejemplo, el Señor de miquitalan o el miquitagat parece como cualquier otro San Migueleño pero a veces deja su carne y aparece como esqueleto, "hombre de puro hueso".

"La primera pareja se constituye de Mictlantecuhtli y Mictecacihuatl, los regentes del Mictlan. Ya se nota en el dibujo la superioridad de Mictlantecuhtli porque es representado un poco más grande que todos los otros. Además es el único:

- Sentado sobre las grandes mandíbulas de un monstruo que denota el interior de la tierra o su entrada, es decir el Mictlan, el mundo del dios de la muerte (SELER E. 1996 : 14).

- Mictlantecuhtli

Para este trabajo sólo me enfocare en la primera y última pareja, pues hay muy poca información acerca de las otras deidades en pareja, que curiosamente sólo se mencionan en este Código: (Nexoxoche, Nextepehua, Micapetlacoli e Ixpuzteque). Originalmente planteaba usarlas para mi historia pero

su limitada información y por razones de tiempo fue imposible. A continuación las descripciones de las deidades más conocidas sobre el Mictlan.

(Figura 32) tiene una rodilla sobre lo que debe de ser un cráneo, muy

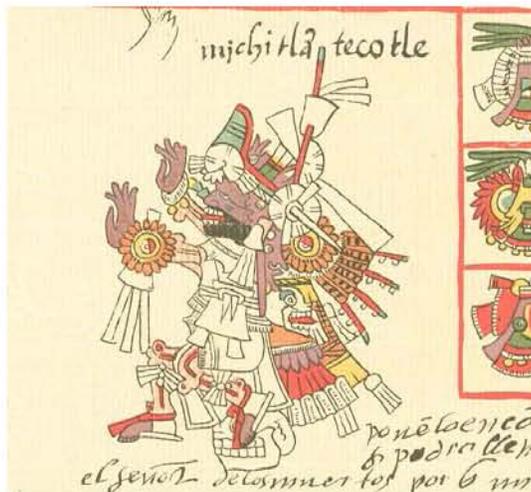


Figura 33: Mictlantecuhtli, Código Telleriano Remensis Folio 15 r

mal dibujado, sea por inhabilidad o incomprensión del modelo por el dibujante. Mictlantecuhtli lleva también, como característica de su estatus de tecuhtli, presenta:

- la corona xihuitzollí, no pintada de azul como de costumbre.
- Lleva como ornamento de cintura un cráneo con un cuchillo en la boca y del cual cuelgan bandas con conchas. Es

el citlalin icue típico de las divinidades telúricas(5) y Mictlantecuhtli lo lleva sólo en el CÓDICE VATICANO A (folio 2v y 23r) y en el CÓDICE TELLERIANO REMENSIS (folio 15r). (Figura 33)

- De la misma manera su pintura facial, línea negra sobre los ojos, mitad superior gris y mitad inferior negra (a la manera de Xiuhotecuhtli) se encuentra exclusivamente en estos dos manuscritos.

Mictlantecuhtli es cualificado con justeza por el copista de "Señor del Infierno", principal de los demonios del Infierno. (...) "(Ragot, 2005) Torquemada, hablando del inframundo, nos cuenta que : "... En este lugar, que llaman Mictlan, decían que había un Dios, que se llamaba Mictlantecuhtli, que quiere decir : Señor del Infierno; y por otro nombre se llamaba Tzuntemoc, que quiere decir : hombre que baja la cabeza hacia abajo, y una diosa que se

llamaba Mictecacihuatl, que quiere decir : La Mujer que hecha en el Infierno, y esta decian que era Mujer de Mictlantecuhtli ; que si bien se mira, y considera este desparate, es muy semejante al de los Antiguos sobre Pluton, y Prosperina, Dioses del Infierno. (Ragot, 2005, p. 115-118)

“y llegando los difuntos ante el diablo que se dice Mictlantecuhtli (Figura 34) ofrecianle y presentábanle los papeles que llevaban, y manojos de teas y cañas de perfumes, e hilo de teas y cañas y perfumes, e hijo flojo de algodón y otro hijo colorado, y una manta un maxtli y las naguas y camisas y todo hato de mujer difunta que dejaba en el mundo lo tenían

envuelto desde que se moría. A los ochenta días lo quemaban y lo mismo

hacían al cabo del año, y a los dos años, y a los tres y a los cuatro años; entonces se acababan y cumplían las exequias, según tenían costumbre, porque decían que todas las ofrendas que hacían por los difuntos en este mundo, iban delante de Mictlantecuhtli” (Sahagún, 1989)

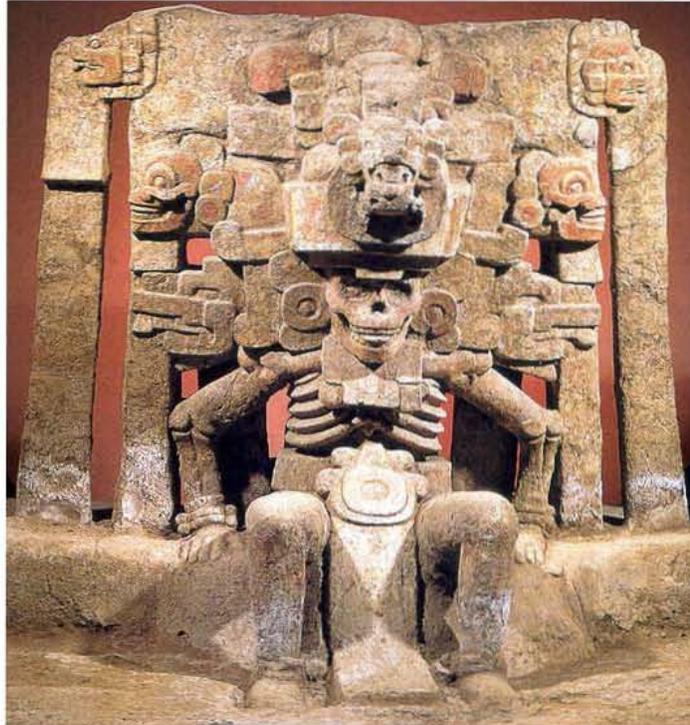


Figura 34: Mictlantecuhtli, Dios de la muerte, señor del inframundo. Efigie olmeca hecha en barro, cuya medida es de 2 metros de localizada en El Zapotal, Veracruz en el municipio de Ignacio la llave.

2.6.b Mictecacihuatl

Ragot señala que en el código vaticano A, Mictecacihuatl tiene detrás de su cabeza un bulto funerario con cabeza femenina, lo que debe traducir su nombre de Señora



de los muertos. El glosador no dice nada sobre la diosa, pero menciona el copista a Proserpina, que si pertenece al inframundo y es hija de Demeter, la Madre Tierra, robada por Hades, el dios de la muerte y que puede salir del inframundo seis meses al año. (Ragot, 2005, p. 123)

Para el desarrollo de este personaje me base en la representación de la deidad descarnada que se puede encontrar en el museo de

Figura 35: Deidad descarnada en el Museo Nacional de Antropología.

antropología de la Ciudad de México en la sala Mexica (Figura 35). Hay poca información de esta deidad.



2.6.c Tzontemoc

La última pareja (Figura 32) junta a Tzontemoc y Chalmecacihuatl. Sabemos de estos dioses porque de estos si hay información en varias fuentes, en las cuales se hace referencia a ser advocaciones de Mictlantecuhtli y Mictecacihuatl. Es por ello que para tomar otras características para los personajes, los retomo en esta sección. Ragot nos dice sobre esta pareja en su artículo El inframundo azteca visto a través de una representación colonial :

Tzontemoc, "Cabeza bajando(11)" o "el que cayó de cabeza" (Figura 36) es un aspecto de Mictlantecuhtli (FLORENTINE CODEX VI 1950-1981: 21 ; III 1950-1981: 41). Ya dijimos que tiene la misma actitud, el mismo vestido y los mismos ornamentos excepto:

- la corona xiuhuitzolli,
- el collar y la pintura facial. Lleva la cara totalmente negra con blanco alrededor de la boca.

Los comentarios del glosador son muy interesantes: "...Tzontemoc es aquel que sale del cielo boca abajo, es el mismo que diabolus, el diablo, es decir, deorsum cadens; dicen que éste viene por las almas con la cabeza hacia abajo como las arañas" (CÓDICE VATICANO A folio 2v).

Fue fácil para un monje español identificar Tzontemoc a Lucifer porque en la tradición testamentaria Lucifer o Luzbel era un querubín, un ángel, que por soberbia se rebeló contra Dios y fue expulsado del cielo como castigo (EZEQUIEL 28: 12-19). Como lo dicen los "doctores de la iglesia" Lucifer cayó del cielo deorsum cadens, "cayendo de espaldas", lo que coincide con la descripción de Tzontemoc (Figura 36) "aquel que sale del cielo boca abajo" y la etimología de su nombre. Esta asociación de los dioses del inframundo con el Diablo, que sea bajo el nombre de Lucifer o Satanás, se ve reforzada por el mito de Tamoanchan de cual se puede encontrar menciones en varios folios del mismo CÓDICE VATICANO A. Así, acerca de la fiesta Quecholli se puede leer : "...Esta fiesta la aplicaban a aquellos 4 dioses del infierno, que habían puesto al principio, que dicen que cayeron del cielo, y así hacían su fiesta en estos 20 días" (CÓDICE VATICANO A 1965:15, pl.LXVIII). "Que habían puesto al principio" remite a las primeras hojas del código, las que presentamos. También es por este mito que Mictlantecuhtli es calificado de Tzitzimitl como lo revela el comentario de la misma fiesta en el CÓDICE TELLERIANO REMENSIS : "...

Entra la fiesta de la bajada del miquitlantecotli y del zontemoque y los demas y por esto le pintan con los adereços de guerra porque la truxo al mudo... propiamente se a de dezir la cayda de los demonios que dicen que eran estrellas y asi ay aora estrellas en el çielo que se dizen del nonbre que ellos tenian que son estas que se siguen yyacatecutli tlahuizcalpantecutli çeyacatl queçalcohuatl achitumetl xacupancaq mixcohuatl tizcatlipoca çontemoctli. como dios llamavense deste nombre antes que cayesen del çielo. y aora se llaman.... tzitzi. mitli. como quien dize cosa mostruosa. o temerosa" (1995 fol.4v). (Ragot, 2000,p. 124-126)



Figura 36: Tzontemoc, Museo Nacional de Antropología.

2.6.d Chalmecacihuatl

De esta diosa también se uso información para el desarrollo del personaje de Mictecacihuatl, pues muy probablemente era una advocación de ella. Sobre todo se usaron las referencias para poder realizar el vestuario, pues no sólo compartía advocaciones con la señora del inframundo, sino también con otras diosas como Xochiquetzal, de las cuales hay bastante más información y sobre todo para poder llenar los espacios vacíos de la poca información que sobre Mictecacihuatl se puede encontrar.

Frente a Tzontemoc se encuentra la diosa Chalmecacihuatl, "mujer de Chalma" (Garibay 1992 [1958] : 150-51).

Es la hermana de los cinco dioses protectores de los mercaderes y poco se sabe sobre ella (FLORENTINE CODEX I 1950-1981: 43; SAHAGÚN B. 1992: 47; CÓDICE FEJÉRVÁRY-MAYER 1992: 205 lámina 35). Durante la "pequeña fiesta de los muertos", Miccailhuatl, los mercaderes ofrecían en sacrificio cinco esclavos bañados entre lo cuales una representante de Chalmecacihuatl (DURÁN D. 1984 T1: 120).

Según los informantes de SAHAGÚN ciertos elementos (Figura 32):

- De su vestidura y de su pintura facial pertenecen a las divinidades

de la tierra.

- Lleva en su cabellera el cuexcochtechimalli, característico de los dioses de la muerte.

- Lleva en la mano el bastón con un corazón y plumas de quetzal parecido al de Macuilxochitl.

- Su escudo es decorado de líneas color de

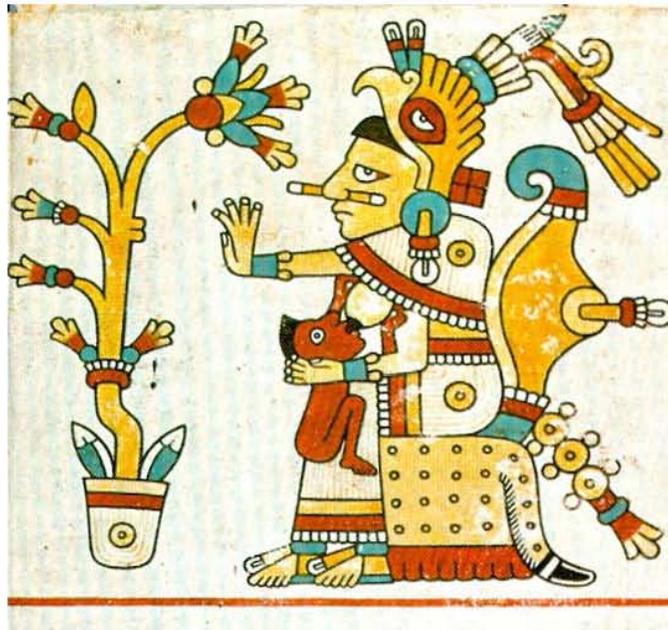


Figura 37: Xochiquetzal, Códice Fejérváry-Mayer página 38

sangre.

- Su nombre de Mujer de Chalma la liga a los Chalchalmecas, lo cuales llevaban también atributos del dios de la muerte en su costumbre (SAHAGÚN B. 1992: 887-892 ; SELER E. T2 1990-1996: 266, 240 ; LEÓN-PORTILLA M. 1992: 151, 125).

Según el CÓDICE RAMÍREZ, los Chachalmeca eran los ayudantes del sacerdote

mayor durante los sacrificios humanos, eran los que tenían las piernas y los brazos de la víctima (SELER E. T2 1990-1996: 240). ¿Quizás sería porque parece ligada al sacrificio humano que Chalmecacihuatl es mencionada como diosa del inframundo? (Ragot, 2005)

Retomando la idea de las advocaciones de las diosas podemos decir acerca de ellas que todas son quizá advocaciones de Cihuacóatl, al respecto las siguientes citas:

Báez-Jorge cita a Muñoz Camargo e indica : Tezcatlipoca le raptó a Xochiquetzal a Tláloc, su mujer. Por lo que podemos decir que la mujer que se encuentra enfrente se trate de una advocación de Xochiquetzal (Figura 37). Muñoz Camargo, citado por Báez-Jorge dice que Xochiquetzal, (flor pluma de quetzal) "primera mujer de Piltzintecuhtli, murió en la Guerra, y fue la más esforzada. Es llamada "diosa de los enamorados" fue mujer de Tláloc y fue hurtada por Tezcatlipoca. Que se la llevó a los nueve cielos y la convirtió en diosa del bien querer." Con Su advocación como diosa del sexo ilícito y de las prostitutas que vivían con los jóvenes del Telpochcalli, participaban en las danzas

de los guerreros y los acompañaban a la guerra. En su ámbito numinoso se advierten relaciones con Tonacihuatl, Tlazoltéotl y Chalchiuhtlicue.

parentesco de Tlazoltéotl y Xochiquetzal son divinidades selénicas asociadas al Norte, región de oscuridad y muerte, pero también lugar de Los primeros hombres.

Seler menciona respecto al

2.7 Atributos iconográficos característicos de los dioses de la muerte

Los ocho dioses llevan los atributos iconográficos característicos de los dioses de la muerte (Figura 38):

- **Pantayohualli**, "bandorela quebrada", ornamento de papel inclinado llevado sobre la nuca y que pasa encima de la cabeza ;
- **Cuexcochtechimalli**, "rodela de nuca", un rosetón de papel con un cono llevado sobre la nuca;
- **Ixquatechimalli**, "rodela frontal", rosetón de papel llevado sobre la frente y que parece a una concha;

• La larga cabellera negra. Pero cada divinidad se diferencia claramente de las otras ya sea por su pintura facial o por sus atributos. Además existe una simetría entre la primera y la última pareja: tienen la misma posición y están sentados sobre cráneos. Las dos parejas del centro tienen nombres que se traducen directamente en su representación iconográfica haciendo casi como un jeroglífico. (Ragot, 2005, p. 3-6)

Y en general ¿Podemos pensar que todos los dioses o señores del inframundo son advocaciones de Mictlantecuhtli y que por lo tanto todas las demás consortes son advocaciones de la diosa de la tierra? Si Mictlantecuhtli es también llamado Tzóntemoc, y éste mismo es el del pie quebrado podemos decir que de las 4 parejas, 3 de ellas son advocaciones del señor del Mictlan y por el lado de las diosas podemos decir que todas son advocaciones de la diosa de la tierra.

adornos de mis personajes de los señores de la muerte me basé en algunas descripciones de esta investigación. Es el cuexcochtechimalli, el que más uso para referirme a los personajes relacionados con el inframundo durante el corto.

Para la elaboración de los

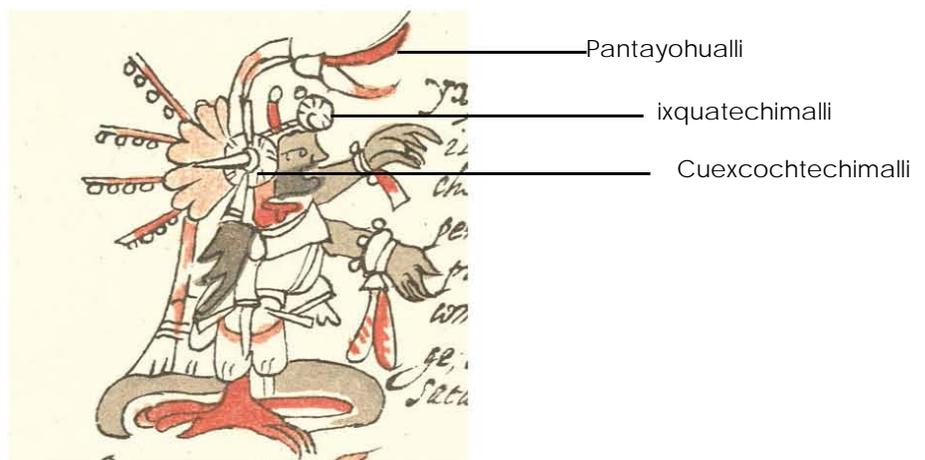


Figura 38: Fragmento del códice Vaticano A ó Códice Rios, página 2 r

2.8 Conclusiones en relación con los capítulos 1 y 2

Para poder compartir conceptos positivos de nuestros país a los demás, hay que conocerlo. Somos afortunados de tener raíces que no todos tienen. La cultura prehispánica, sus sitios arqueológicos y legados son los que atraen el interés extranjero. Es por ello que para este trabajo se ha hecho una investigación acerca de la cosmovisión prehispánica mexicana, sin embargo hay varias fuentes, que por la conquista, se han perdido y es por ello que se han usado también conceptos de otras cosmovisiones de la misma área geográfica, así como de otras que vivieron en el mismo lapso de tiempo y que por lo tanto su cultura se permeo entre ellas. Es interesante destacar el hecho de que bastante de la información fue encontrada en fuentes francesas, así como alemanas; en particular sobre el tema del inframundo fueron muy pocas las realizadas por investigadores mexicanos. Este trabajo pretende acercar a los jóvenes de nuestro país a interesarse por estos temas y por lo tanto acrecentar el acervo en español de las investigaciones acerca de la cosmovisión prehispánica.

De igual manera esta animación pretende rescatar una parte del pensamiento indígena que se ha perdido a raíz de la conquista, y dar una perspectiva diferente acerca de los conceptos que se saben acerca de nuestra cultura y de nuestro folklore. El tema de la muerte tiene varios matices y no solamente se relaciona con el día de muertos, hay muchos temas que se pueden usar para inspirar a la nueva generación de animadores para darlos a conocer entre nosotros y al mundo. Nuestra tradición judeocristiana ha hecho por una parte que olvidemos nuestras raíces, que tengamos miedo de algunas cosas que anteriormente se veían de manera natural y que no se conozcan el por qué de algunos conceptos actuales basados en antiguas ideas. Los mitos tomados para este trabajo son conocidos entre los interesados en el tema del inframundo; sin embargo, no son los únicos y son aún muy pocos los que se han prestado para la animación y muchos menos son los que se han prestado para inspirar a nuevas. La investigación sobre la cosmovisión indígena en el primer apartado

fue para poder tener mayor certeza en la interpretación tanto del arte, como de la historia, así como de dar a conocer los conceptos de la manera más cercana a la del pensamiento indígena prehispánico. Nuestras culturas antiguas estaban muy relacionadas con la naturaleza y con los ciclos, haciendo que muchas veces sea bastante difícil comprender mediante nuestras formas de pensar actuales. Un ejemplo claro es el alma que para ellos era más bien una unión de varios componentes, por falta de tiempo este tipo de conceptos no se pudo representar en el presente trabajo; sin embargo, esta investigación pretende ayudar a otros animadores encontrar conceptos "nuevos" para representar e investigar. Comprender el pensamiento acerca de los ciclos, vistos como algo naturales uno de los principales motivos que me llevó a crear esta historia para darla a conocer entre la juventud mexicana y por qué no también al mundo. Aunque el Mictlan es un concepto más o menos conocido, no lo es tanto el hecho de estar conformado por diferentes

pruebas. De igual manera poco es conocido acerca de los dioses prehispánicos y sus advocaciones y desdoblamientos. Esta historia pretende acerca al espectador a nuestro folklore nacional y alejarlo de las concepciones extranjeras de barbarismo, que muchas veces son las que impiden a las nuevas generaciones ahondar más en estos temas. Al final de cuentas, lo que ha hecho a México diferente, son sus raíces y una manera de amar a nuestro país es conocerlo mejor.



Figura 39: Miquitzin se da cuenta de que es un esqueleto.
Desarrollo de arte para el corto elaborado en acuarela

Capítulo 3. Animación

Windsor Mccay en una entrevista para el Buffalo Enquirer en 1912, en la que decía:

“Llegará el momento en el que el espectador al ver una pintura se preguntará porque todo es rígido y sin vida. Demandará acción. Y para poder responder a esa demanda el artista tendrá que ayudarse de la animación y trabajar en conjunto con la ciencia. Esto evolucionará la escuela de arte, que revolucionará todo el medio. (O’Sullivan, 1990).

Ese momento ha llegado a nosotros y es ahora gracias a las nuevas tecnologías, más fácil que en otros períodos. Sin embargo, hay que reconocer que muy buena parte del ambiente animado se conoce gracias a grandes estudios como Disney, que logró posicionar a la animación a la altura del cine y darle el alcance que actualmente se conoce.

Comencemos tratando de definir a la animación, término que ha cambiado a través del tiempo.

Bendazzi, nos propone:

“Animación es todo lo que los hombres, en distintos periodos históricos han llamado animación”. Esta definición aunque a primera vista simplista, la obtiene adaptándola de la

definición de arte de Dino Formaggio, en donde decía que “arte es todo lo que los hombres llaman arte”. Esto es porque con el curso de los años, el avance de la tecnología, la mentalidad y las palabras han cambiado su significado.

El término animated entre 1890 y 1910 se aplicaba entonces a lo que llamamos live action o “cine de imagen real” que entonces también era llamado “fotografía animada”; después se le comenzó a llamar “motion picture o moving picture; mientras que animated cartoon se oficializó con el libro de Lutz de 1920 Animated Cartoons, How they are Made, Their Origins and Development. Entre los programas de cine, de los más prestigiosos cineclubes del mundo, de 1925 y 1939, la palabra animation no se extendía a los films abstractos de Ruttmann, Fischinger o Ritche, pues sus trabajos entonces eran llamados trabajos experimentales y eran catalogados como filmes de vanguardia en imagen real.

Es importante destacar que el término animado no existía como sustantivo sino como adjetivo de la palabra “caricatura” o “viñeta”. En 1949 el teórico Béla Balász separaba los dos conceptos, como el

“el film absoluto” y “el film abstracto” y de los “dibujos animados” a los relacionados con los trucos ópticos. Bendazzi también nos dice que es un error pensar a la animación como un género, que es algo que los espectadores y los estudiosos han persistido. Esto es porque la palabra género se apoya en la condición de ser de naturaleza repetitiva y por lo tanto tranquilizadora mientras que la obra de autor tiene la tarea de innovar. Hay que dejar en claro que muchas veces la obra de autor puede estar dentro alguno de los géneros. Es por ello que la animación tiene muchos géneros, es otro tipo de cine hermano del cine de “acción real”. Y aclarar que es un error catalogar a la animación entre las materias infantiles. Aunque su lenguaje siempre estuvo históricamente asociado a la industria del espectáculo, es correcto hablar de cine de animación, largometraje de animación, series televisivas animadas, o “de autor”.

El sustantivo animation comenzó a usarse por los especialistas franceses en la década de los 50, cuando entre Paris y Cannes se consolidó un movimiento cultural internacional que reivindicaba oponiéndose a la

hegemonía de Walt Disney.
(Bendazzi, 2004, p: 1-6)

La animación "Disneyesca" también llamada hiperrealista y antiguamente hecha en celuloide -hasta 1990 cuando se dejó de usar por el avance de las tecnologías y las computadoras por las que fue reemplazado- son el tipo de animación que encontramos comúnmente en la televisión. Este tipo de animación producida en masa, a la que Wells Paul en su libro Understanding Animation le llama ortodoxa, ha opacado otras técnicas de animación hecha por otros animadores.

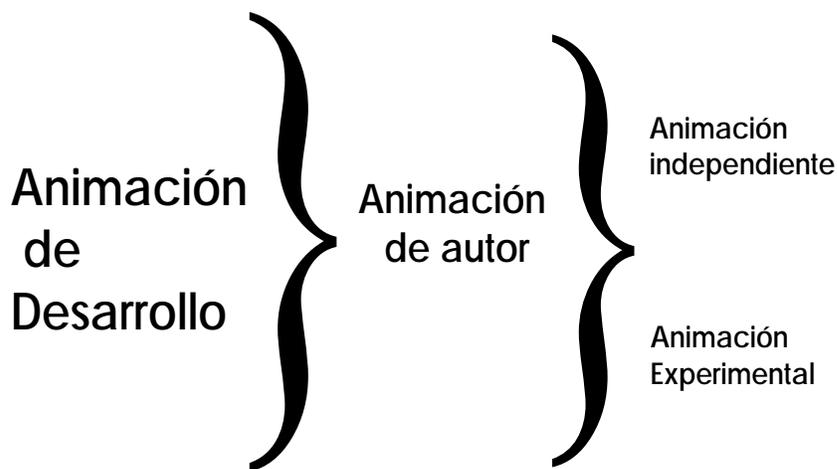
En 1980 se adopta el siguiente estatuto en cuanto a la definición de animación, pues se comprende que la definición original era demasiado influenciada por el ejemplo tradicional del dibujo animado hollywoodense, se formuló entonces: "Se entiende por animación cualquier producto cinematográfico que no sea un simple registro de la vida real a 24 fotografías por segundo". Sin embargo Bendazzi hace hincapié que esas palabras pierden significado con el avance de las técnicas digitales y que tratar de indagar si es qué hay algo "específico de la animación" es correr el riesgo de transformar una poética de un autor o de un teórico en una estética general. Pero se debe considerar para poder

entender cuáles son los elementos que los hombres han utilizado en las diferentes épocas con respecto al término de animación. A través de la técnica de fotografía se inventaron movimientos no existentes en la naturaleza, en otros términos se empezó a conquistar la cuarta dimensión: el tiempo. Lo que se entiende

investigación es una animación de autor. Para fines de comprensión realicé el siguiente esquema (Figura 40).

Dice Bendazzi al respecto de la animación:

"Contrario al cine de acción viva, la animación toma sus elementos de la mente humana, ideas que



por animación no es tanto atribuir un movimiento sino un alma (personalidad o carácter) a objetos, formas o figuras que de otro modo serían inertes, es decir crear una coreografía de las formas. Sin embargo la otra mitad de la obra (sobre todo en películas no-narrativas) vive en la banda sonora. Es por ello que el lenguaje de la animación es el más audiovisual de los lenguajes audiovisuales. (Bendazzi, 2004, p: 1-6)

El resultado de esta

Figura 40: Esquema de las definiciones en la animación

son diferentes en cada animador sobre las formas de vida, movimientos y significados. Todas esas ideas son traducidas al papel por las manos de los animadores. En la concatenación de imágenes -la cuál es ideada también por cada animador- todo tiene su razón. Es por ello que la animación toma un tiempo exageradamente más

largo en su producción que el cine de acción viva. Pues el repertorio de ideas humanas es más vasto.” (Bendazzi, 2004)

Regresando a la primera parte, McCay seguramente se refería a pinturas del siglo XX, que trataban de luchar con el academicismo, es decir pinturas que eran más bien experimentales. Sin quererlo se adelantaba a lo que pasaría con la animación ortodoxa y experimental. Norman McLaren, uno de los maestros de la animación más reconocidos mencionó que animar no es hacer dibujos que se muevan sino de dibujar el movimiento.

“Es más importante lo que sucede entre cada cuadro que lo que sucede en cada cuadro” (Solomon, 1987).

Refiriéndose al producto de la persistencia de la memoria e intrínsecamente al significado de estos movimientos.

Hoffer (1981) hacía una distinción acerca de la animación con respecto al cine de acción viva. Un poco invalidando el trabajo de Disney, que desde un inicio se preocupó por copiar la manera de hacer el cine de acción viva enfocándose en movimientos hiperrealistas.

Es el trabajo del cine de acción viva la de presentar la realidad física, la película animada por su parte está más preocupada con la parte metafísica –no en cómo ven las cosas sino en lo que significan-“. Esa declaración estaba haciendo alusión a hacer

otro tipo de cosas diferentes a las ya vistas en el cine de acción viva.

La animación ocupa el espacio intermedio entre la producción cinematográfica, el arte y el diseño gráfico [...] el movimiento animado se crea artificialmente y no se obtiene por grabación directa del mundo real (Wells, 2006, p.7)

Las razones por las que se uso el método de la animación coinciden también con las que Wells nos habla acerca de por qué el uso de esta técnica:

- A) *Al ser distinto de la imagen real contiene una mayor libertad creativa*
- B) *La animación permite ejercer un mayor control sobre el proceso creativo y el resultado de la obra.*
- C) *La animación tiene la capacidad de mostrar una representación distinta de la salida y de crear mundos que se rigen por códigos y convenciones que difieren de los del “mundo real”*
- D) *En la animación todo lo imaginable es factible, es el “arte de lo imposible” (Wells 2006,p. 10-11)*

Es la idea del arte de lo imposible muy interesante, pues como se ve en los incisos, si este trabajo se hiciera con imagen real sería muy costoso y demandante. Esto no quiere decir que el trabajo de la animación sea fácil, sino que en el caso de historias de un tiempo lejano,

nos ayuda a representarlo de mejor manera.

Mario Minichello en una entrevista con Wells, nos dice que el texto se parece al dibujo en el sentido de que tienen reglas que se pueden quebrantar. Las reglas básicas de construcción del dibujo son: la gramática (hacer marcas), la sintaxis (el layout), y el significado (contenido y tema) (Wells, 2006, p. 26)

3.1 Estilos de animación

De acuerdo al esquema que realice en la parte anterior, es preciso definir los estilos de animación que actualmente existen, y sobre todo saber lo que la animación de desarrollo significa. A continuación se presenta el cuadro que se puede encontrar en el libro de Understanding Animation:

Animación Ortodoxa	Animación Experimental
Configuración: Relativo a las figuras usadas (Personas o animales)	Abstracción: Uso de formas en vez de figuras
Continuidad específica: Tiene una, sin importar el tipo de escenario.	Continuidad no específica: Rechaza todo tipo de continuidad lineal y lógica formando sus propias condiciones y reglas.
Forma narrativa: Tiene una historia que establece una situación, crea eventos cómicos y busca una solución.	Forma interpretativa: resiste el hecho de contar historias y se mueve más en el ámbito del vocabulario usado por pintores y escultores. Da prioridad a las formas abstractas en movimiento.
Evolución del contexto: da prioridad al contenido, a la construcción del personaje, determinando momentos cómicos y evolucionando la narrativa autónoma.	Evolución de la materialidad: se concentra en su propia materialidad, sus formas, colores, texturas y formas
Unidad de estilo: consistente durante todo el tiempo, en cuanto color, diseño estético u formación del personaje	Estilos múltiples: mezcla diferentes formas de animación
Ausencia del artista: al volverse un proceso industrial la presencia del artista se removió para dar prioridad a la narración, personaje y estilo	Presencia del artista: de índole personal, subjetiva, muchas veces resisten interpretaciones fácilmente. Apela a un estado onírico.
Dinamismo en diálogo: orientado a bromas, sobre todo para apoyar las bromas visuales.	Dinamismo de musicalidad: tiene una gran relación con la música sugiriendo muchas veces como se vería la música.

Si la animación ortodoxa se compara con la prosa, la animación experimental se acerca más a la poética. En su nivel más simple la animación experimental interroga las percepciones dominantes de la realidad.

Animación de desarrollo: se sitúa entre esas dos polaridades, puede representar en gran proporción el trabajo hecho en los campos animados en el sentido que trabaja con el espacio hiper realista pero usando diferentes técnicas y modos de contar la historia, diferentes acercamientos de problemas y temas. En otras palabras retoma varios aspectos de la forma tradicional de la animación pero busca adornar y reformar lo tradicional con acercamientos contemporáneos. Un ejemplo de esta es Girls Night Out (1986) que tiene una visión femenina, en un medio que predominantemente es masculino dado la prominencia de estos personajes. (Wells, 2006, p. 39 - 52)

3.2. Definición Animación de Autor

Si hay cine de autor, también hay por lo tanto cine de animación de autor, para dar una definición de ella volvemos a la encontrada con Paul Wells: En el mundo del cine de imagen real, existe una serie de directores considerados realizadores de "cine de autor", es decir, de un cine donde el director plasma sus inquietudes siguiendo un estilo propio distintivo. Dentro del contexto de los métodos alternativos, se podría afirmar que la animación es un "medio de autor", puesto que muchas películas animadas son obras individuales que tratan temas complejos y específicos utilizando nuevas técnicas o métodos experimentales distintos de los convencionales [...] se siguen estos cánones, ya sea aplicando a la animación los parámetros del arte o ya utilizando tecnologías digitales y nuevas posibilidades de proyección para ampliar las fronteras de la forma. [...] una obra de autor, suele consistir en personalizar una técnica para obtener unos resultados muy característicos y reconocibles. En el pasado este tipo de trabajo recibía el nombre de "animación experimental" y en cierta medida, el término también

englobaba el deseo de creación de una "obra de autor". Actualmente el término "animación experimental" se asocia más a obras subjetivas y a lineales que para algunos, son la forma más pura que existe de animación. No obstante, este término desmerece en una serie de obras que son necesarias y rompedoras desde el punto de vista de la "experimentación", sino que simplemente son distintas de los dibujos animados clásicos o tradicionales en 2d o de la animación 3d. Básicamente, se trata de una animación de desarrollo, en el sentido que suele ser una respuesta y una forma de resistirse a las técnicas convencionales con el objeto de crear una visión personal imposible de realizar en el contexto de un estudio o dentro del campo más popular del entretenimiento. [...] el periodo de gran experimentación fue el de la década de 1930, más allá del acervo de los dibujos animados de Estados Unidos y de la tradición europea de las marionetas y muñecos 3D stop motion. En esa época se elevó la animación a la categoría de arte. [...] en los últimos años, el auge del "arte conceptual" ha permitido emplear todo

tipo de materiales y contextos para indicar nuevas vías y facilitar el proceso de creación artística. En cierto modo, la animación siempre ha sido un arte, puesto que ha definido conceptos a través de la elección, el tratamiento y la aplicación de materiales al servicio de planteamientos conceptuales y significados abstractos. (Wells, 2006, p. 146 -147) Se puede exponer que la animación, es uno de los medios de autor, disponible para los cineastas, en el sentido que algunos animadores son los únicos creadores de sus trabajos, escribiendo su escenario, dibujando o manipulando sus personajes, editando y filmando el material, etc. El control que el animador puede ejercer sobre el trabajo, ha hecho de esta forma la más atractiva para los artistas y particularmente mujeres que han sido distanciados de los códigos predominantes del patriarcado filmico. La animación a ofrecido a las animadoras crear una estética distintiva que ha cumplido temáticas particulares y agendas artísticas en formas que no han estado disponibles para ellas en la corriente principal del cine de acción viva. Paul Wells finaliza diciendo que asume que los cineastas han dirigido el trabajo en el espíritu más cercano al cine de autor,

en el sentido que pueden tener tanto control sobre el trabajo creativo cómo es posible en el marco contemporáneo comercial e industrial de la actualidad. (Wells, 1998, p.245-246).

La animación está hecha generalmente por un equipo de personas y fundamentalmente desacredita al director del filme como el único creador. De igual manera la teoría de autor ha defendido al director como la fuerza alrededor del criterio del trabajo superando las demandas de creación por parte del guionista, director de fotografía, los editores, etc. La personalización del trabajo muchas veces ignora sus condiciones de creación, su contexto industrial, su propósito y sus intenciones, prefiriendo representar hasta el final los alcances del texto sobre la estética intelectual y sensibilidad técnica de su creador nominal. (Wells, 1998, p. 245)

“Animación Experimental en América Latina” que el término Experimental es lo suficientemente elástico para abarcar un buen rango de posibilidades expresivas alejadas del entretenimiento con fines comerciales y para sugerir nuevas técnicas con gran entrega y dedicación personal.

La animación experimental forma parte de la categoría del cine de animación de autor que nace como medio de cuestionamiento de la animación ortodoxa. Es ella la que expresa los elementos de la mente humana más intrínsecamente sin preocuparse por lo estético, sino por dar un significado más acercado al pensamiento del autor. Cecilia Traslavina, comenta acerca de la animación experimental en su ensayo

3.2.a La visión femenina en la animación

Es sabido que muy pocas de las películas y cortometrajes que llegan a nosotros son realizadas por animadoras. Cuando hablamos de la visión femenina en la animación, prácticamente estamos hablando de animación de autor, pues esta visión no es la que comúnmente vemos representada en el cine o en sí en la animación. El producto final de esta investigación es por tanto una animación de autor por ser aparte una visión femenina, diferente a la encontrada comúnmente. Ahora veamos algunas características que la definen, de acuerdo a Paul Wells:

La resistencia al Boopismo (de Betty Boop) es más que un rechazo al diseño altamente sexualizado. Es la respuesta directa de la representación femenina por parte de los hombres, es el reconocimiento de las posibilidades disponibles para las mujeres para derrocar esos códigos. La animación ofrece la oportunidad de ser un espacio seguro para las mujeres de crear animación de autor que sale de las normas patriarcales, ambas con respecto a medios de producción y representación. Las animadoras fácilmente buscan expresarse en formas que explotan la equivalencia ontológica de las imágenes. Esto hace que las animadoras puedan tomar temas que

los hombres no pueden. Por ejemplo Marjut Rimmene y Christine Roche abordan temas de abuso sexual, incesto y asesinato en su trabajo The Stain (1991), Suzan Plitt habla del deseo femenino y su relación con la creatividad en Asparagus (1979). Todas estas animaciones demuestran una estética femenina que no puede ser lograda con cine de acción real. Las características de la estética femenina son:

- *La animación femenina cambia la representación de la mujer de ser un objeto a ser el sujeto. Esto se aleja de la representación tradicional de la mujer donde generalmente es representada como un espectáculo erótico o de un simple papel secundario.*
- *La estética femenina duda del lenguaje, lo percibe como masculino y prefiere expresarse en términos visuales, usando variedad de formas y reclamando varias tradiciones.*
- *Para poder construir la estética femenina, es necesario abandonar las formas conservadoras y crear textos radicales que demandan mayor participación por parte del espectador.*
- *La estética femenina trata de revelar la relación de la mujer con su propio cuerpo, su interacción con los hombres y mujeres, su percepción de su rol público y privado, su identidad social y política*

en el espacio doméstico y profesional. Pero sobre todo toca la relación entre su sexualidad, su creatividad y su deseo. Esta estética se ha hecho más reconocible y consciente desde 1970. La tendencia feminista del lenguaje se basa en la intensidad y lo emocional de la representación de la muestra: muy alejado de la estética masculina. (Wells, 1998, p. 198-200)

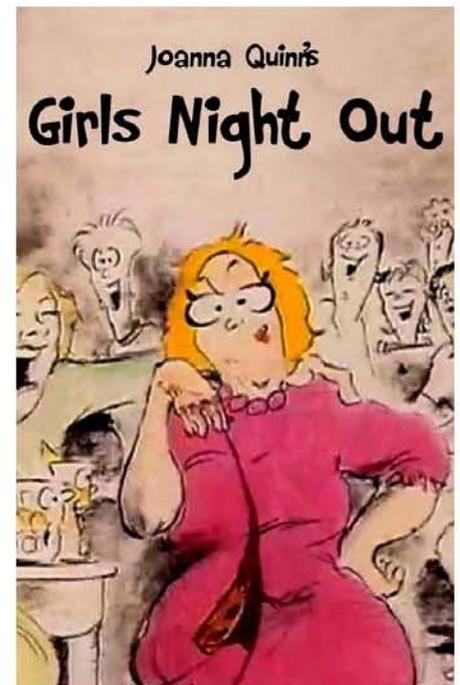


Figura 41: Poster de Girl's Night out de Joanna Quinn. Una visión femenina en la animación.

3.2.b La visión masculina en la animación

Para poder comprender mejor la visión masculina usaré como ejemplo "I Married a strange person!" de Bill Plympton de 1997 (Figura 42). Aunque se trata de una animación de autor, podemos ver su carácter evidentemente masculino inclusive por el diseño de los personajes, comparándolo con las características anteriores se aprecia su visión masculina. Las características son las siguientes en la visión masculina que estamos acostumbrados a ver:

- Los personajes masculinos son definidos principalmente por la forma en que son y cómo actúan

- Mientras que los personajes femeninos son esencialmente definidos por cómo se ven y a través de maneras de actuar estereotípicas. Como ejemplo tenemos que para hacer un ratón femenino, en este caso a Minnie Mouse se le dibujaron tacones, pestañas y calzoneras de encaje.

- La feminidad es definida por un grupo de significantes como son: faldas, calzones, tacones, etc. Características que los van a diferenciar de su versión masculina.

- La idea de La Niña mujer que representa Betty Boop, es una estrategia de diseño muy común y es significativa

porque es la que define la juventud como esencialmente femenina. (Wells, 1998, p. 198-200)

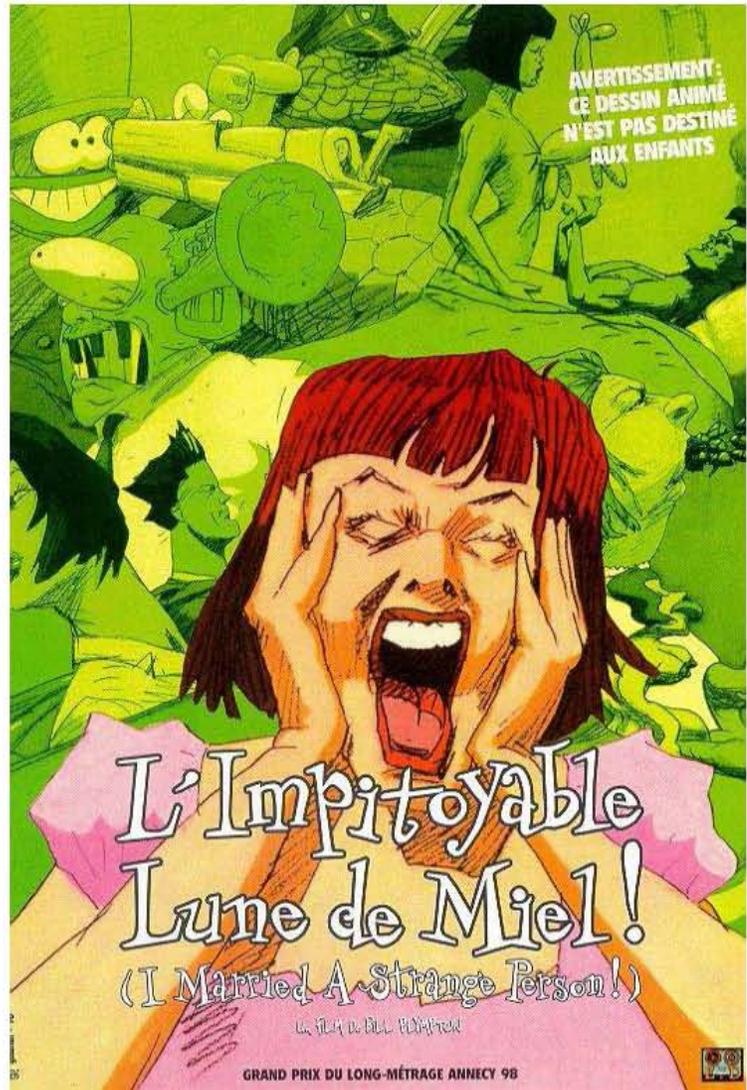


Figura 42: Poster de I married a Strange person! de Bill Plympton

3.3 Animación de autor en México

Para el caso de México, en cuanto al tema de animación de autor, es más fácil referirse a la animación experimental y para poder hablar de sus orígenes tenemos que remontarnos al videoarte. Como se vio antes, la animación experimental es parte de la categoría de cine de animación de autor.

Aunque sí hubo animaciones desde los años 30 y 40, al tener mucha influencia norteamericana, todo es más vinculado al cartoon, es decir ortodoxo. Aunado a esto la pérdida de gran material de animación en el incendio de la cineteca en 1982 que hizo que se quemara casi el 90% del acervo filmico en México.

Entonces para hablar un poco de la animación experimental, citaré un poco el videoarte mexicano, dado que algunos de los pioneros usaron animaciones en algunos de sus trabajos.

En el cine se hace una división semejante entre el cine comercial y el cine abierto a la interpretación.

Sin embargo el cine veía mal al video por la calidad de la imagen que tenía. (Minter, 2012).

En la década de los 70, Pola Weiss, fue pionera del videoarte - que tiene estrecha relación con la

plástica, no sólo en el sentido manual o analógico sino también dentro del campo digital de posibilidades (Ramis, 2008)- en México, de la misma generación del grupo Fluxus -movimiento de George Maciunas en 1962 y que reunió a un centenar de artistas plásticos, músicos, poetas y performers bajo consignas cercanas al dadaísmo- experimentaba con los efectos, el blue screen o pantalla verde, que se usaría después en la industria de los efectos especiales. Funda su productora llamada ArTv. Es Flor Cósmica (1976) la primera producción de su productora en donde, basado en la retroalimentación, simula una flor animada que crece y gira con fondo del video atrás, quizá este podría ser considerado como un híbrido de animación experimental y videoarte por ser el primero en mostrarse en México de este estilo.

Sus demás videos son más ya apegado al videoarte pero por medio de los efectos que usaba parecía que había secuencias animadas, que en realidad eran hechas con efectos hechas a mano con espejos, en "Salto 2/2" (1982) En este video vemos que juega con la animación de colores y de las transiciones de un video a otro.

En 1986 crea "Mi-co-ra-zón",

que es de los videoartes más famosos de Weiss. Pareciera que vemos una animación en ciertas partes, lograda por el uso de videos encima de otros, círculos que cambian de colores, líquidos que pasan encima de imágenes estáticas a manera de "sangre", grietas que crecen y los fundidos entre los pasos de cada escena parecieran animación de un líquido.

Entre otros exponentes del videoarte esta Sarah Minter quien estando más cercana al cine quería transmitir su experimentación sin tener que cumplir con nadie. Entre sus trabajos esta "Frenesí" la hizo 50min 16mm junto con Gregorio, presenta juegos con el traslape de videos e inclusive pareciera que en determinado momento estamos viendo una pixilación, por el recorte de cuadros intermedios en algunas partes del video.

También juega un poco con el "desplazamiento" u offset de un video arriba de otro, provocando a veces la ilusión de una animación.

Buscar el discurso contrario a los medios masivos es lo que buscaba Pola y Sara Minter, en general lo experimental.

Otra de las piezas claves fue Andrea Di Castro, nacido en Italia, y radicando en

México desde 1966, es a partir de 1970 que emprende estudios autodidactas en fotografía, cine y video, disciplinas en las que desde entonces desarrolla trabajos experimentales en forma independiente y dónde a partir de 1984 incorpora a la computadora en sus trabajos de video. Él Es muy importante dado que en 1993 inicia el proyecto del Centro Multimedia en el Centro Nacional de las Artes, Al respecto Andrea Di Castro dice:

Desde los años 80 se vio una gran cantidad de artistas que querían expresarse con las nuevas tecnologías. Todas esas necesidades se hacían en lugares particulares y privados. Se pensó en hacer un centro para desarrollar este tipo de proyectos, coincidiendo con el proyecto Centro Nacional de las Artes que tiene dos propósitos: la Conservación del arte electrónico y enseñanza de las nuevas tecnologías. La Bienal de vídeo, también se creo, para estimular la creación nacional con este tipo de tecnología, después se incorporan otras tecnologías. El arte digital es un subconjunto del arte electrónico. Se crean espacios para la exhibición como el ExTeresa y el Arte Alameda.

A finales de los 80, Rafael Corkidi y Andrea di Castro, crearon el festival llamado "Videofilme" (1986) , primer festival de vídeo en México.

Y es hasta los 90 que se transforma en el Festival de Video y Artes Electrónicas "Vidarte". También en los noventa se da la legitimación del video en el aparato cultural: el Fonca (Fondo Nacional para estimular la Creación Artística) comienza a apoyar proyectos de video desde 1992 hasta la fecha y ese mismo año la fundación Rockefeller y McArthur abren en México las becas a medios audiovisuales. Se consolidan escuelas y talleres de video en el país, festivales e intercambios internacionales hacen que el número de gente que trabaja con video crezca radicalmente.

Con respecto a la última década y siendo que el video y el arte digital se expande, Andrea Di Castro comenta: "El problema de la exhibición es que mucho del arte contemporáneo usa espacios de la web, y redes sociales para distribuirse, donde se mueve el pensamiento expresivo contemporáneo. A veces de personas que no son artistas que planean cosas maravillosas. En la última década es cuando se hace este cambio."

En 2007 es cuando apenas se abre el primer foro dedicado a la animación experimental con Animasivo. Centrándose en ese tipo de animación e impulsando su combinación con otras disciplinas artísticas como el performance, la instalación, la danza, los interactivos y

la programación. "Nació porque no existía un espacio específico que reflexionara sobre animación y la animación venía tratada como un subcategoría en los festivales de cine. También fue el primer concurso de cortometrajes animados del país." Comenta Lucía Cavalchini directora de Animasivo.

Las temáticas más usadas en la animación experimental van desde: cuerpos, formas, abstractas, historias no lineales, trucos ópticos y magias visuales.

En este siglo XXI destacan: Lourdes Villagómez con "Síndrome de Línea Blanca" (2005) que ganó varios festivales completamente animado por medio de objetos reales y que representa la vida de una mujer.

El colectivo doble A conformado por Andrea Robles y Adriana Bravo. Instantes (2008): creado con el Apoyo a la producción e investigación en Arte y Medios del centro multimedia, hecha a base de gotas en movimiento que forman diferentes formas en bucle interminable.

Viumasters, radicada desde 2009 es una cooperativa de trabajos audiovisuales. El grupo se organizó para hacerse de sus propios medios productivos. Su característica es la constante

participación de una amplia red de colaboradores y que ha logrado caracteres irrepetibles. Entre sus fundadores están: Carlos Gamboa, Esteban Azuela, Guicho Núñez, Mara Soler, Rodrigo de la Vega y entre sus colaboradores: Abril Castillo Alejandra España Alejandro Iglesias, Aldo Lugo, Amaranta Verdugo Bertha Aguilar, Daniel Farah, Israel Hernández Fernando Aponte Federico Gutiérrez, Gabriela Muñoz Gerardo Muñoz, Jesse Lerner, José Miguel Enriquez, Julia Arnaut, Julio Fernández Talamantes, Lourdes Grobet, Marcos Castro Maribel Suárez N.I.N.A. Nuria Díaz, Noizel, Pablo Azuela, Paula Arroio, Philippe Dureault Rodrigo Imaz, Rubén Imaz, Sandra Rozental, Simón Gerbaud.

Negro Taller, nacido en este último siglo, su primera proyección se dio en 2012, es una base de archivos visuales, una red artística, el cual consiste en generar redes de proyectos itinerantes abierto a discursos y temáticas de todo tipo cuyo principal objetivo es la libre creación. Se centra en la animación experimental. Son varios sus colaboradores y entre ellos podemos mencionar Nuria Menchaca, Victoria Karmín, Marco García, Bit Bang Studio, Mario Cornejo, Mónica Olivera, Josué Vázquez y Droide. Vanesa Quintanilla, la cual tiene trabajos desde 2003 en donde experimentaba con animaciones que podrían

caber más en lo llamado videoarte. En 2013 gozó del apoyo de IMCINE para realizar un cortometraje titulado "La última Cena" el cual es una pixilación (animación que combina gente real y objetos) de la vida de un ama de casa en su cocina que transforma su vida cotidiana en acto de circo.

Simon Gerbaud, francés radicado en México, creador de animaciones en "stopmotion" y por medio de "flipbooks" recurre mucho al cuerpo humano, y a sus excrecencias. Tiene trabajos desde 2008. De ahí actualmente están saliendo varios otros animadores de la Esmeralda y de la FAD cada año.

3.4 Animación de autor en la actualidad del siglo XXI

Actualmente se vive en el mejor momento para la animación independiente, gracias a la tecnología. Se puede compartir a través de internet el trabajo a diferentes partes del planeta de manera casi instantánea.

La digitalización de los medios ha cambiado a nivel global nuestras vidas, nunca se ha visto un cambio con este precedente desde la revolución industrial. No es por lo tanto sorprendente lo que los medios creativos digitales han hecho para los creadores y las audiencias. Nuestras opciones para escoger, nuestros métodos y comportamientos han cambiado con la llegada de los medios digitales. Todos nos hemos dejado seducir por las nuevas tecnologías.

La animación independiente ha sido históricamente la punta del desarrollo y la recepción digital en las formas aplicadas, pues ha sido la que a atraído a los visionarios y pioneros como: John Whitney Snr, considerado el padre de la animación digital, junto con algunos otros cineastas experimentales como John Stehura, Larry Cuba, quién participó junto con George Lucas en el episodio 4 de Star Wars en 1977 proveyendo de gráficos de computadora de la estrella de la muerte y Ed Emshwiller. Películas como

Cibernetik 5.3 (1964), First Fig (1974) y Sunstone (1979). Cada una de esas obras nos ofrecen un poco de lo que eventualmente se haría posible, no sólo en cuanto a la parte técnica, sino también en la manera que los medios digitales forzaron a la audiencia para la percepción de contenido narrativo e ideológico. Los medios digitales atrajeron a varios creadores que quisieron explotar este nuevo medio en miles de plataformas nuevas de distribución. Desde documentales, hasta publicidad, historias a información en motion graphics; este surgimiento combinado de creatividad y tecnología son los usados en la animación independiente. Como resultado, la animación independiente se ha tenido que re evaluar y re examinar sus convenciones y atributos, y con ello celebrar sus raíces. Es por eso que los animadores, directores y productores reafirmaron su amor y apreciación por las técnicas de producción como el stop motion y la animación de marionetas [...]Pese a todo esto no se puede tener una definición exacta de animación pues con el tiempo a cambiado y el tema ha crecido, Paul Wells y Johnny Hardstaff describen el colapso de las fronteras de producción han sido afectadas por el impacto digital; está

desintegración de barreras creativas que ayudó a la libertad artística, y a las posibilidades de comunicación en la sociedad, también provocó que se empezara a cuestionar la actividad central de la animación. Selby, para su trabajo de Animation in Process del 2009, se dedicó a buscar los procesos que seguía la animación independiente en festivales, buscando material indicativo de ciertos procesos técnicos y artísticos, de tal manera que encontrara un proceso excepcional a ciertos métodos de animación por ser diferentes. Al final de nueva cuenta encontró que lo más importante es el contenido: tiene que ser cautivador, pues gracias a las nuevas tecnologías, los creadores pueden hacer realidad todos los procesos con más facilidad. (Selby, 2011, p. 1-6)

Es precisamente la historia la que hace diferente un trabajo de otro. Pasa a un plano diferente la importancia de la técnica usada y es por ello que el rescate de nuestro folklore es un buen lugar para inspirarse a crear diferente contenido.

3.5 Conclusiones marco teórico

Como podemos apreciar la animación de autor se trata de dar una visión diferente a la que actualmente se puede encontrar en el medio comercial. Curiosamente el tema del Mictlan para la cosmovisión nahua estaba relacionado con lo húmedo y telúrico, características femeninas en su pensamiento. Como animadora esa definición se suma a la de representar mi visión femenina de un tema considerado de igual manera, de índole femenina. El panorama actual ha estado dando mayor importancia a las animadoras, sin embargo aún son pocas las que trabajamos en este ámbito haciendo que por lo tanto una visión femenina sea por ende animación de autor. Se pretende que este trabajo aumente el acervo de animaciones femeninas y acerque a más realizadores a acrecentarlo. Mucha información se puede encontrar alrededor de nuestra cultura prehispánica mexicana, como podemos ver Selby mencionaba que en particular, lo que cautiva actualmente es el contenido, y es eso a lo que invito a lectores y espectadores de este trabajo. A que se representen los múltiples conceptos que actualmente sólo se pueden encontrar en libros de teoría, y a que se inspiren en ellos para crear

una visión propia que resalta en los festivales actuales en donde generalmente se conoce la visión de otras naciones y de otras culturas y dónde muchas veces podemos encontrar incluso animaciones que reafirman las concepciones generales que se tienen sobre nuestra cultura. De nosotros depende realizar un "cine de animación de autor mexicano" reconocible tanto por los temas como por el tipo de arte utilizado. Se tiene la gran ventaja de que en la actualidad es más fácil que antes entrar a diferentes festivales a nivel mundial y de poder crear de una manera más eficiente todo lo que deseamos. Invito a los espectadores a acrecentar el material desde una perspectiva mexicana, que resalte de las demás.

3.6 Análisis de animaciones

Para el siguiente análisis usaré como referencia el esquema siguiente sobre los tipos de animación. Como conclusión del marco teórico anterior podemos decir que una animación de autor antes debe caer en la categoría de animación de desarrollo y es por ello que usaré el siguiente instrumento, en donde colocaré una medición con respecto a las características mencionadas anteriormente.

Animación ortodoxa	Animación de desarrollo	Animación experimental
Configuración	_____	Abstracción
Continuidad específica	_____	Continuidad no específica
Forma narrativa	_____	Forma interpretativa
Evolución del contexto	_____	Evolución de la materialidad
Unidad de estilo	_____	Estilos múltiples
Ausencia del artista	_____	Presencia del artista
Dinamismo en diálogo	_____	Dinamismo de musicalidad

De la misma manera analizaré la presencia de la visión femenina tomando las siguientes preguntas:

- ¿Cómo es la representación de la mujer?
- ¿Cómo es su lenguaje? usando variedad de formas y reclamando varias tradiciones.
- ¿demandan mayor participación por parte del espectador?
- ¿toca la relación entre su sexualidad, su creatividad y su deseo?

Título: "Viaje al Mictlan"
Autor: Alejandra Villegas
Fecha de realización: 2013
url: <https://vimeo.com/58072738>

Sinopsis: Interpretación libre inspirada en el mito de Quetzálcoatl cuando viaja al Mictlan a recuperar los huesos de las personas para la creación del ser humano, la prueba impuesta por Mictlantecuhtli y los lugares del inframundo que debe sortear para llegar con el dios de la muerte. Al principio se puede ver una rápida representación de las anteriores épocas donde existieron y fueron destruidos los seres humanos de acuerdo a la mitología nahua. El arte es de tinte realista al ser rotoscopia y utilizar algunos fondos en 3D. No contiene narración y sólo se puede apreciar música de fondo.



Figura 43: Fotograma de Viaje al Mictlan de Alejandra Villegas.

Configuración _____ Abstracción

Los personajes usados son basados en personas reales por el tipo de animación que utilizó: la rotoscopia. Sin embargo en un principio se basa en el arte de los códices prehispánicos.

Continuidad específica _____ _____ Continuidad no específica

Aunque parece que hay una continuidad específica, algunas veces por la edición parece perderse está, por lo que yo la pondría entre la mitad de una y otra, pues no es totalmente marcada.

Forma narrativa _____ _____ Forma interpretativa

Aunque tiene un mito como base, sigue siendo una visión interpretativa. Por lo que no puedo ponerla en la forma totalmente narrativa ni tampoco en la totalmente interpretativa.

Evolución del contexto _____ _____ Evolución de la materialidad

De igual manera no hay tal cual una construcción del personaje marcada, pero tampoco se concentra en su propia materialidad.

Unidad de estilo _____ _____ Estilos múltiples

Por parte de los colores, la unidad es muy homogénea, sin embargo de la introducción a la puesta en escena formal si varía un poco el estilo, pues primero utiliza artes totalmente relacionados con los códices y después se basa en formas totalmente realistas y 3D.

Ausencia del artista _____ _____ Presencia del artista

No puede decirse que la presencia del artista es totalmente ausente, pues en general esta interpretación es una versión muy personal de la animadora y por lo tanto en general se siente en un estado onírico, tanto por el tipo de edición como por la falta de narrador.

Dinamismo en diálogo _____ _____ Dinamismo de musicalidad

No hay narrador, todo está sugerido a través de la música.

Ahora analicemos acerca de la visión femenina encontrada en este trabajo.

- ¿Cómo es la representación de la mujer?

No es erótico, si no más apegado a la realidad, en cuanto no sugiere atributos altamente sexualizados entre las mujeres que aparecen entre el principio y el final del trabajo.

- ¿Cómo es su lenguaje? usando variedad de formas y reclamando varias tradiciones.

Su lenguaje es el de la pantomima, no hay narrador, sólo música de fondo y poco diseño de audio para los sonidos incidentales.

- ¿demandan mayor participación por parte del espectador?

Al no ser narrado, ni tener mucho diseño sonoro, si demanda mucha participación por parte del espectador que debe estar muy atento sobre todo en los saltos entre cada escena.

- ¿toca la relación entre su sexualidad, su creatividad y su deseo?

Aparentemente no maneja estos temas este trabajo, sin embargo la interacción que proyecta es la del rol público que tienen las diosas, está a la par de la de los hombres.

Título: Mehua

Autor: Camille Aigloz, Simon Anding, Michiru Hirooka Baudet, Lucy Holmes, Margo Roquelaure, Diane Tran Duc

Duración: 4:52min

Fecha de realización: 2017

Sinopsis: Dos jóvenes aztecas a punto de recibir el más grande los honores, el sacrificio de éstas a su dios. Sin embargo una de ellas, presiente que no es correcto y nada sale cómo es planeado. Trabajo de la escuela GOBELINS, por un grupo casi totalmente conformado por animadoras. El arte y la animación son de alta calidad.



Figura 44: Fotograma de Mehua.

Animación ortodoxa _____ Animación de desarrollo _____ Animación experimental _____
Configuración x _____ Abstracción _____

Los personajes usados son de índole figurativa.

Continuidad específica x _____ Continuidad no específica _____
La continuidad es lineal.

Forma narrativa _____ x _____ Forma interpretativa _____
Aunque tiene si tiene una forma narrativa de contarlo, es por otra parte interpretativa, sobre todo al momento que una de las muchachas comienza a rezar y se establece la forma de su pensamiento por medio de serpientes.

Evolución del contexto x _____ Evolución de la materialidad _____
Más acercada a la animación ortodoxa en este ámbito por darle prioridad a la construcción de los perosnajes y narrativa autónoma.

Unidad de estilo _____ x _____ Estilos múltiples _____
Por parte de los colores, la unidad es muy homogénea, sin embargo cuando repesenta la parte del pensamiento de una de las personajes utiliza el arte en 3D.

Ausencia del artista _____ x _____ Presencia del artista _____
No puede decirse que la presencia del artista es totalmente ausente, pues en general esta interpretación es una visión extranjera acerca del tema del sacrificio.

Dinamismo en diálogo _____ x _____ Dinamismo de musicalidad _____
Hay poco diálogo y gran diseño de audio. Sin embargo el diálogo no está en ninguna lengua, por lo que podríamos decir que es casi inexistente.

Ahora analicemos acerca de la visión femenina encontrada en este trabajo.

- ¿Cómo es la representación de la mujer?
No es erótico, si no más apegado a la realidad, en cuanto no sugerir atributos altamente sexualizados, inclusive los personajes no presentan cuerpos voluptuosos.

- ¿Cómo es su lenguaje? usando variedad de formas y reclamando varias tradiciones. Su lenguaje es el de la pantomima, no hay narrador y los diálogos no están en ningún idioma por lo que pasan a segundo plano.
- ¿demandan mayor participación por parte del espectador? Sobre todo en la parte final, la cual la deja a la imaginación del espectador
- ¿toca la relación entre su sexualidad, su creatividad y su deseo? De nuevo representa un rol público entre los personajes de su historia, además de que trata de personajes fuertes en donde inclusive el papel de los hombres pasa a un segundo plano.

3.7 Relación con el trabajo de Polihui

Las dos animaciones que seleccione se relacionan con el presente trabajo por tocar temas prehispánicos relacionados con la muerte. Ambos están realizados por mujeres animadoras y presentan una visión femenina, como la mía. El primero toca parte del tema que se maneja para este proyecto: las pruebas encontradas en el Mictlan. Su duración es larga, pero el trabajo es evidente y destaca entre otros realizados en México por la dedicación que se ve que se puso en este proyecto, sobre todo en cuestión del uso de la rotoscopia para la animación de todo el corto. Lo único que me parece difícil de digerir, es que de no conocerse el mito, muchas de las escenas son un tanto difíciles de comprender. Además de que su duración larga hace que sea en un principio, difícil su visualización completa. La de mehua, por el otro lado se relaciona al tocar el tema de la muerte, pero se queda corta en cuanto a la

investigación acerca de este tema. Es un ejemplo claro del tipo de representación que se tiene en el extranjero acerca de nuestra cultura prehispánica a veces reducida simplemente al barbarismo. Sin embargo la calidad de la animación y del arte es excelente, y pocos son los trabajos encontrados con ese grado de perfección. Este trabajo pretende aprender de las áreas de oportunidad de ambos proyectos pues tiene bastante investigación por debajo del guión, además de que ofrece una introducción acerca del tema para poder esclarecer de lo que se va a hablar. De igual manera se trata de una visión femenina, en donde los personajes principales son los sujetos de la historia y no sólo adornos o con papeles secundarios. Desde los inicios de la animación, esta ha sido relegada al ámbito infantil y ha sido impedida de llevar el nombre de "cine" por su labor artesanal que implica. Actualmente ha cambiado,

un poco la concepción de ser parte de la audiencia infantil. Sin embargo, es un concepto que sigue muy enraizado en nuestra sociedad. Esta trabajo, en esencia, no es para una audiencia infantil por el tema que maneja y pretende ir poco a poco acrecentar el acervo de las animaciones de autor de México.

4. Producción

4.1 Guión Animación Polihui

INTRODUCCIÓN ESTILO CÓDICE

NARRADOR

Miquitzin vivía con sus padres a las afueras de México Tenochtitlán, a las orillas del lago, junto a una montaña.

Miquitzin está jugando con su perro. Su padre llega a su casa y ella corre a abrazarlo. Su madre se les une.

Cuando llegaron los españoles, su padre se unió a los ejércitos que buscaban impedir su avance, pero murió en combate.

Soldados españoles se encuentran armados y listos. Un general desenvaina su espada y con ella apunta al frente, indicando a las tropas avanzar. Los guerreros mexicas los encuentran en batalla. El padre de Miquitzin es asesinado.

Al morir como guerrero, una parte de su ser fue directamente al sol. Un ave/mariposa que sale del cuerpo del padre de Miquitzin, sube al sol. La madre de Miquitzin enfermó poco tiempo después, víctima de la viruela, que llegó con los españoles. Antes de morir le dio a Miquitzin un collar en forma de murciélago.

Madre de Miquitzin está acostada. Miquitzin está sentada a su lado, triste. Su madre le pone un collar. Miquitzin llora desconsolada.

Cuando los mexicas morían, solían sacrificar un perro para que los ayudara a atravesar el Mictlan, el lugar de los muertos.

Mexicas del pueblo toman al perro de Miquitzin. Ella, preocupada, intenta seguirlos, pero se lo impiden.

Miquitzin preguntaba dónde estaba su madre. La única respuesta que obtuvo fue que ella había ido al Mictlan. Miquitzin sabía por una leyenda que se podía entrar al Mictlan a través de una gruta en la montaña... Así que decidió ir ahí con la esperanza de encontrarla.

El bulto mortuario de su madre y el perro son devorados por la tierra. Miquitzin sale de su poblado.

Lo que ella no sabía, es que al regresar de este viaje, sería una persona distinta.

GRUTA

Miquitzin llega a la entrada de la gruta, donde ve con cierto miedo a una lechuza ululando.

INFRAMUNDO

Al entrar en la gruta, Miquitzin cae y al levantarse, tiene un rosetón de papel en la cabeza. Junto a ella pasa volando la lechuza, ahora con un rosetón igual que el de Miquitzin, que se posa en una raíz y la observa. Miquitzin camina hacia la lechuza y luego ésta la observa y levanta el vuelo. Miquitzin la sigue.

MONTAÑAS QUE CHOCAN (Parte que se editó del animatic)

La lechuza llega a un paso estrecho que se encuentra entre dos montañas. Se posa a la entrada de este, en una raíz de árbol que viene del techo, ululando. Miquitzin entra, pero el paso es muy estrecho y le cuesta trabajo. Termina raspándose un poco la cara, los hombros, las manos y piernas. Su ropa se atora en algunas partes, donde para pasar debe jalar y rasgarla.

MONTAÑA DE PEDERNALES

Miquitzin ve otra montaña, una que tiene picos de obsidiana saliendo por toda su superficie. Miquitzin voltea hacia atrás, pero se da cuenta que el camino ha desaparecido. Siente miedo pero ve su collar y recordando a su madre, lo aprieta en su mano. Comienza a subir la montaña, pero al escalar se corta las manos y los pies con la obsidiana. Su huipil se rasga ella se corta pero continúa.

CIMA DE LA MONTAÑA BANDERAS Y VIENTO

Por fin Miquitzin logra llegar a la cima, pero está oscuro y el terreno está rocoso, por lo que avanza con cuidado.

Se escucha el sonido de alguien royendo un hueso

Cerca de ahí hay un personaje que está devorando la carne que queda en unos huesos humanos. El ser, al verla, se dirige hacia ella, Miquitzin no se da cuenta hasta que el personaje tira uno de los huesos que terminaba de lamer, mismo que suena al caer alertándola.

Hueso que cae al piso.

Miquitzin comienza a correr. Aun corriendo, Miquitzin llega a un lugar lleno de banderas, por lo que logra esconderse tras de una de ellas.

El micteca la encuentra y la toma de su ropa, entonces el viento empieza a ondear las banderas comienza a quedar y empieza a ser más fuerte, arrancando algunas.

Las banderas empiezan a tremular por un viento muy fuerte, pero Miquitzin logra detenerse de una bandera y no irse con el viento. El micteca queda agarrado de sus ropas, pero al rasgarse termina llevandoselo más allá de las banderas. Por fin termina el viento y Miqui sigue caminando entre las banderas que siguen en pie.

RÍO QUE CRUZA

Miquitzin se da cuenta que a lo lejos hay un río y junto a éste una mujer de espaldas. Al observar bien se da cuenta que esta esperando un perro que

empieza a cruzar el río hacia ella. Miqitzin se acerca lentamente y el perro al llegar la reconoce y ladra haciendo que la persona de espaldas voltee. Miqitzin reconoce a su mamá, la cual esta medio descarnada y con sus ropas un poco desechas pero reconocible. Se abrazan efusivamente pero la mirada de su madre es de preocupación y tristeza pues no se explica porque Miqitzin esta en el lugar de los muertos. El perro que esta esperando en la orilla, ladra para darles el mecate amarrado en su cuello que será para que crucen el río sobre él. Miqitzin la toma de la mano y la lleva hacia el perro y entonces la pone en su espalda mientras camina hacia el perro para tomarlo de su cordón y cruzar ambas. Sin embargo al entrar comienzan a hundirse y empeora cuando una ola las termina hundiendo en el fondo del río. En ese instante, Nantli cambia su mano por la de Miqui en el mecate y al soltarlo de inmediato Miqui y el perro salen del agua. Miqui busca a su mamá que desde la orilla se despide de ella.

BESTIAS QUE COMEN EL CORAZÓN DE LAS PERSONAS "OCELOTE"

Al llegar a la orilla, Miqitzin se desmonta del perro. Cuando sale del río y toca la orilla, la neblina se hace más espesa y cuando deja de tocar el agua, el perro y el río, desaparecen. Ella voltea sólo para darse cuenta que no hay regreso.

Un ocelote que empieza a acercarse amatenazado sin que Miqitzin se de cuenta.

Gruñido de jaguar

De pronto este hace un gruñido y Miqitzin voltea a verlo, se asusta y comienza a correr. El ocelote va detrás de Miqitzin, pero ella tropieza y éste se le va encima.

Sonido de ocelote comiendo algo

Se ve que se la está comiendo entre la neblina.

CHICNAUH MICTLAN

La neblina se abre y se ve a Miqui en el suelo. Miqitzin despierta y observa sus manos y se da cuenta que es un esqueleto y sale corriendo. Tropieza con sus propios huesos, y se desarma. Se ve su cabeza rodar por el piso y llegar a los pies de los señores del inframundo.

Miqitzin, con sus ojos que aún tiene dentro de su calavera voltea a ver a quien le toma con cuidado y ve que son los señores del inframundo. Mictlancihuatl le pone una flor en la cabeza. Mictlantecuhtli y su señora le toman entre sus manos y la elevan. Los ojos de Miqitzin desaparecen de la calavera que queda vacía, y sale el alma de Miqitzin por arriba de ellos, hacia el árbol cuyas raíces estaban en el techo del templo de los señores. Y se eleva hasta donde está el plasma y ya casi al llegar unos brazos toman su alma y la unen con todo. Se observa un limbo blanco y luego como comienza la subdivisión de células.

ÚTERO

Se disuelve la imagen y se ve un feto dormido, que abre los ojos, se nota que es niño.

4.2 Cartas de personaje

Estas cartas nos ayudan a ver los personajes de mi animación de manera general para referencia de la animación total de mi trabajo, sus colores y expresiones para referencia de la animación.

4.3.a Tabla de Medidas de los personajes

Para poder tener un mejor manejo en cuanto a las escalas de los personajes, cree una tabla de medidas para comparar los tamaños entre los personajes de Polihui.

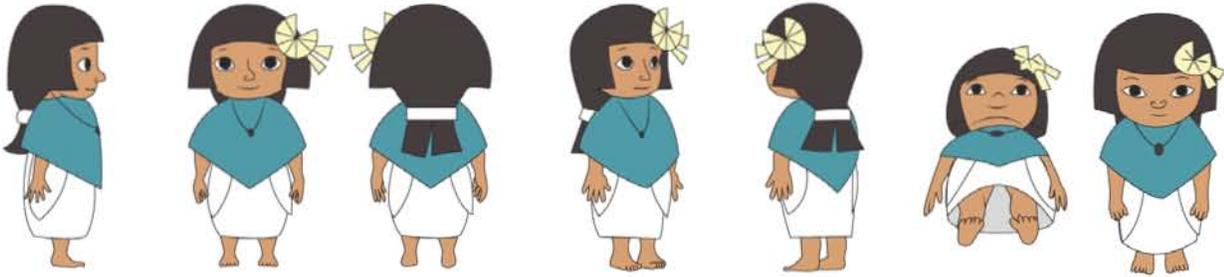
Polihui Tabla de Medidas



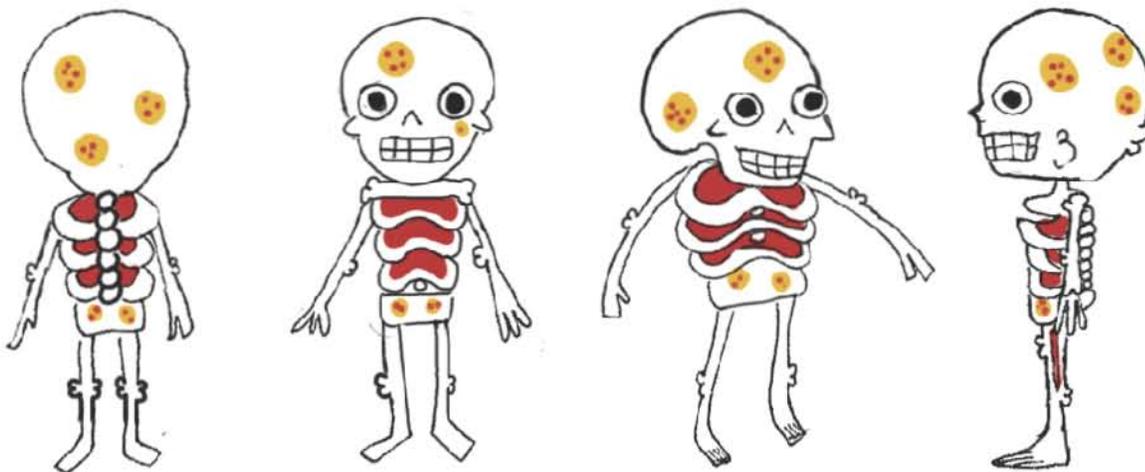
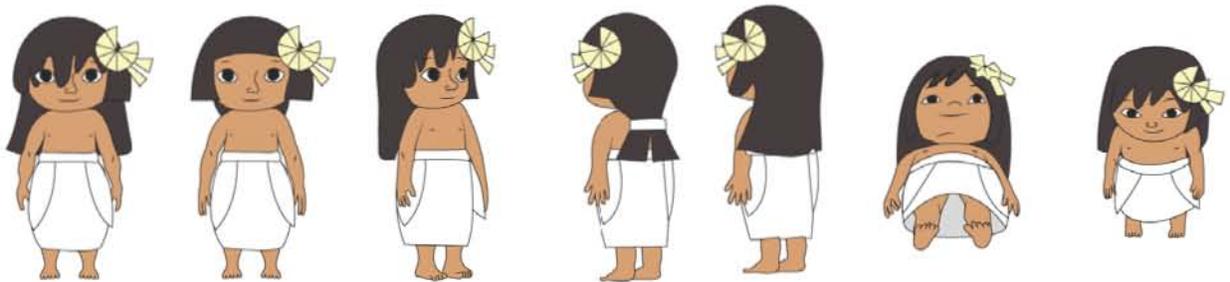
4.2.b Miquitzin

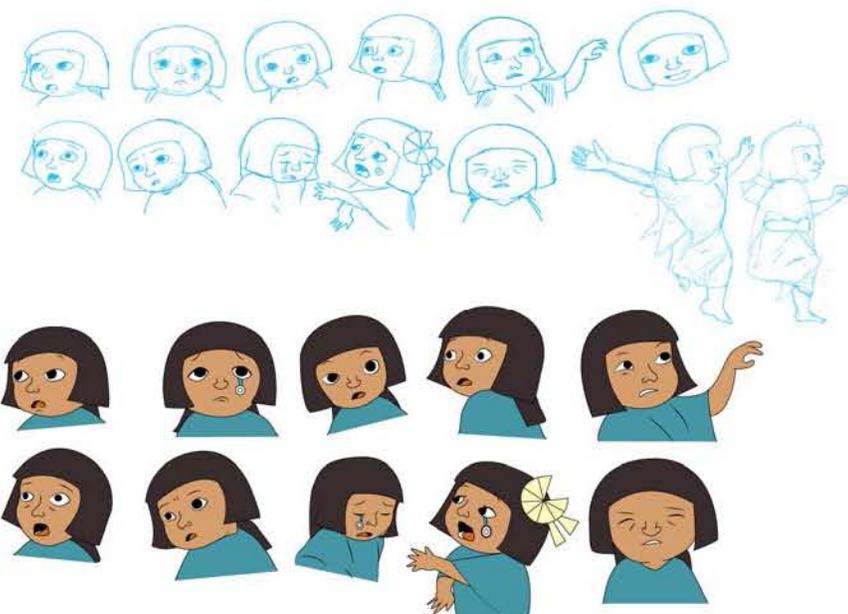
La protagonista de nuestra historia. Su nombre está compuesto por la palabra *Miqui* que significa morir, en náhuatl y por la terminación "*tzin* que es una terminación honorífica o de cariño" (Townsend, 2015). Tiene una edad entre 5 o 6 años. Ella porta un *quechquemitl* azul y un enredo blanco. Trae en su cuello el amuleto con un murciélago en relieve que le dio su madre antes de morir por la viruela y el cual cómo hemos visto es considerado un animal del inframundo. En su cabeza del lado derecho vemos el rosetón de papel plisado, característico de los seres del inframundo, que obtiene al entrar a éste. De la misma manera se encuentra su carta de personaje cuando se convierte en un esqueleto. Para su creación me base en las imágenes de los códices y esculturas donde eran representadas mujeres o diosas y de dónde me inspiré para su vestimenta. Al ser macehual no porta zapatos como lo haría la gente de la realeza o pipiltzin.

Miquitzin



Miquitzin : Enredo

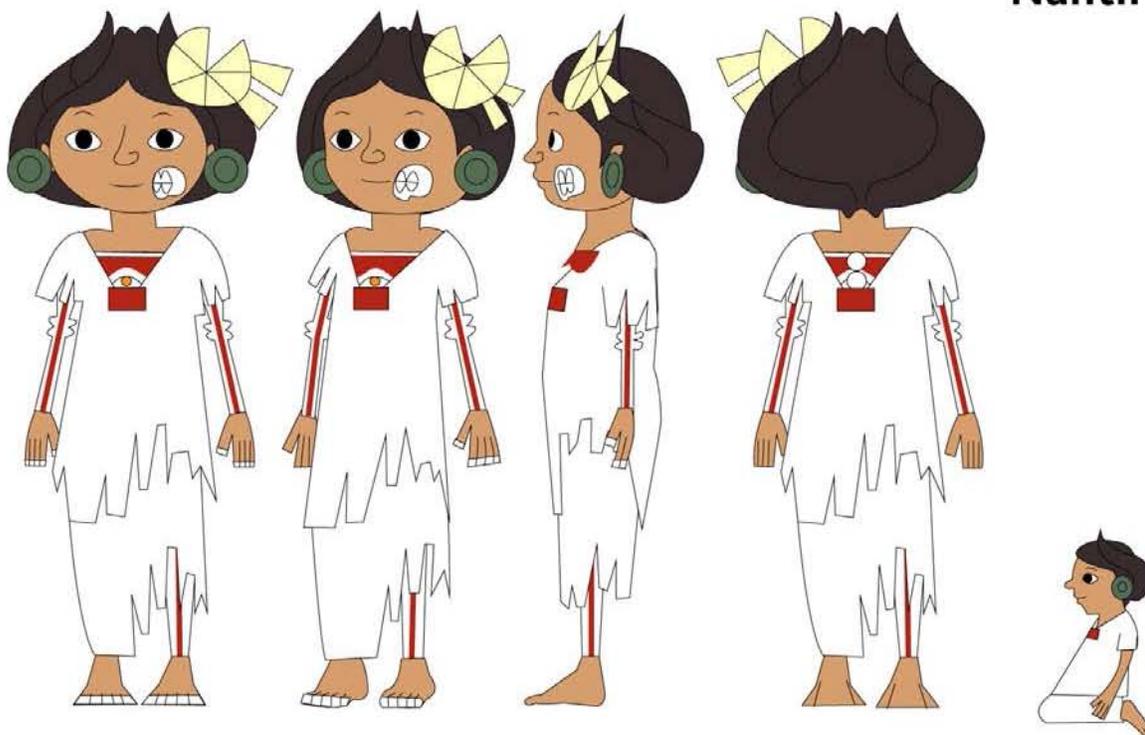




4.2.c Nantli

La madre de Miquitzin protagonista de la historia. *Nantli* por "madre" en náhuatl. Sin embargo hay que tener en cuenta que "el posesivo sería *nonan*, mi madre, esto es porque es una palabra en general referida a alguien. Si fuera de alguien no especificado se diría *tenan*. Al referirnos a la madre de Miquitzin, se diría *Miquitzin nonan*" (Alcántara, 2017). Nantli, trae el cabello recogido al ser mujer casada, en el peinado usado por las mujeres prehispánicas que solían formar dos cuernecillos al frente de la cabeza

Nantli

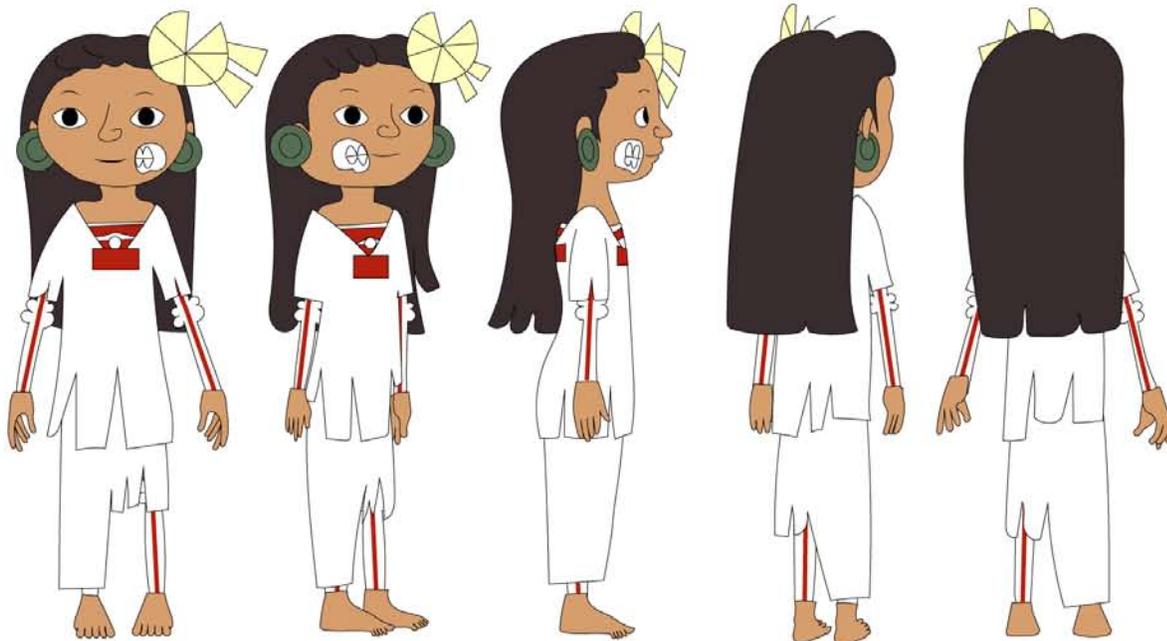




Nantli

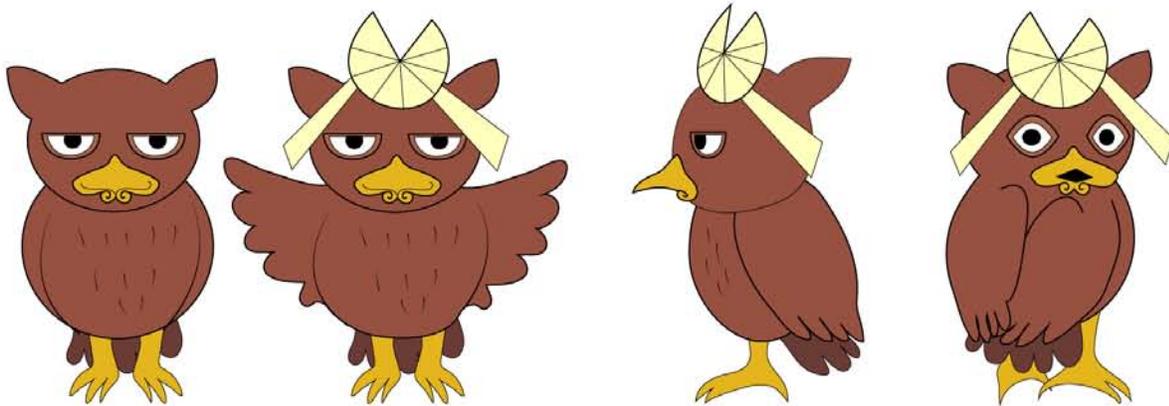


Nantli



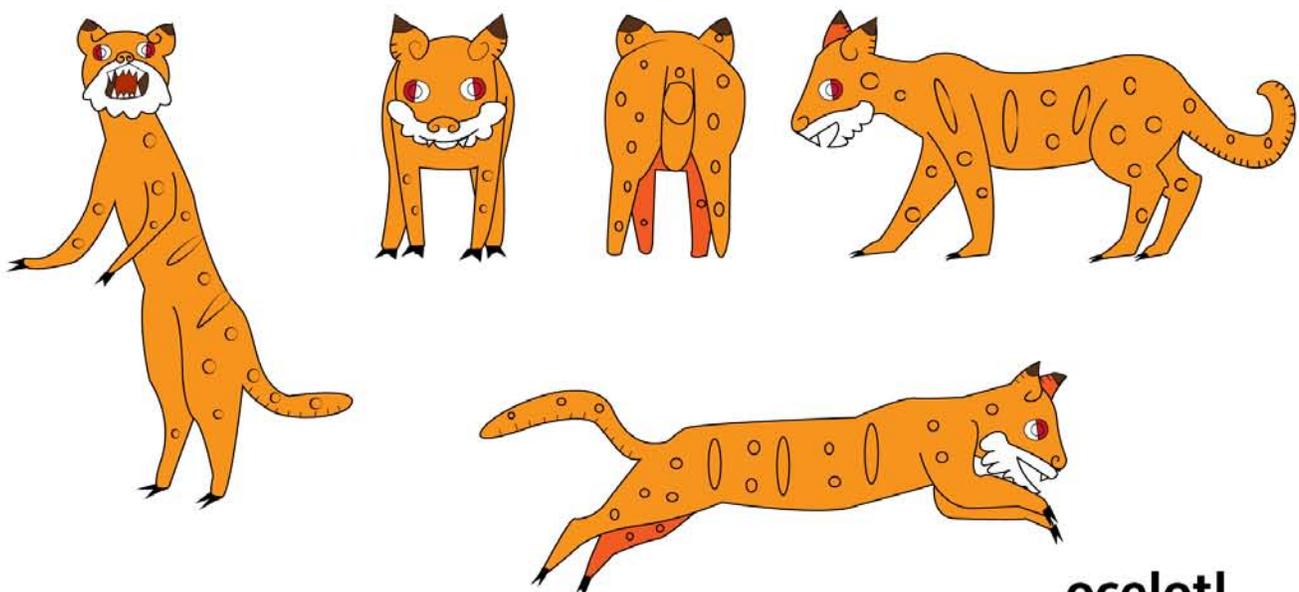
4.2.C Tecolote

Entre los animales relacionados al inframundo tenemos al tecolote quién a su vez es una advocación a *Mictlantecuhtli* el señor del Mictlan, lugar de los muertos. Presenta un rosetón de papel en la cabeza que a su vez es característico de las deidades asociadas al *Mictlan*. Es quien será la guía de Miquitzin durante su viaje.



4.2. d Ocelotl

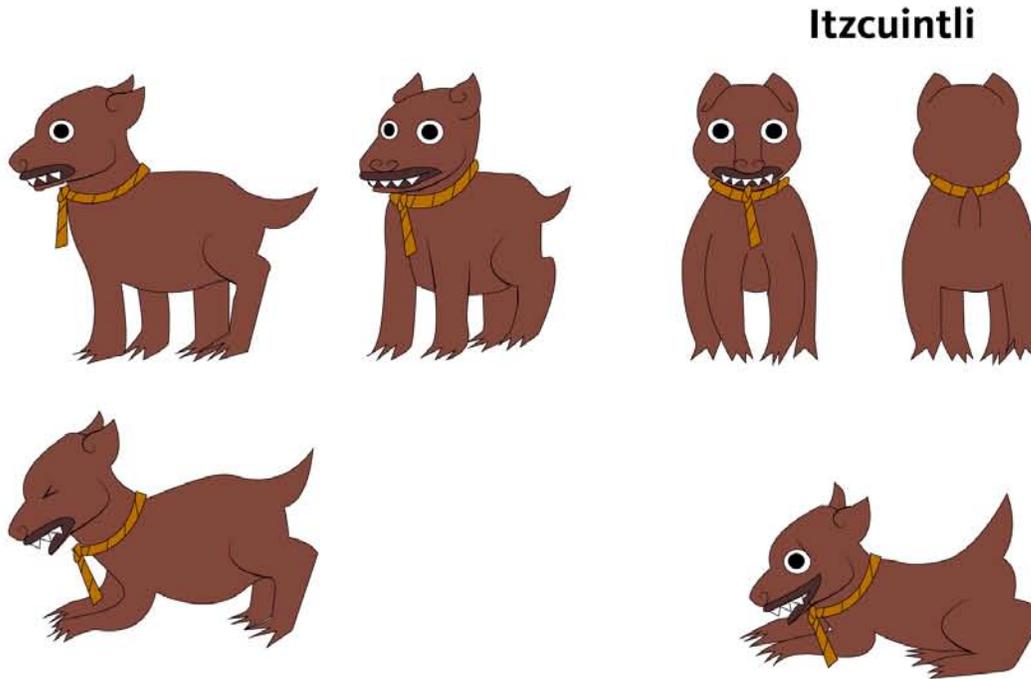
Jaguar en Náhuatl, asociado como parte de la fauna característica del inframundo mexicana. Se decía que sus ojos al brillar en la noche con la luz denotaban que era un animal del inframundo, pues gracias a ellos podían ser animales nocturnos.



ocelotl

4.2.E Itzcuintli

Perro en náhuatl, éste era el animal psicopompo encargado de cruzar el río del inframundo, tenía que ser de color bermejo (rojizo)según las fuentes



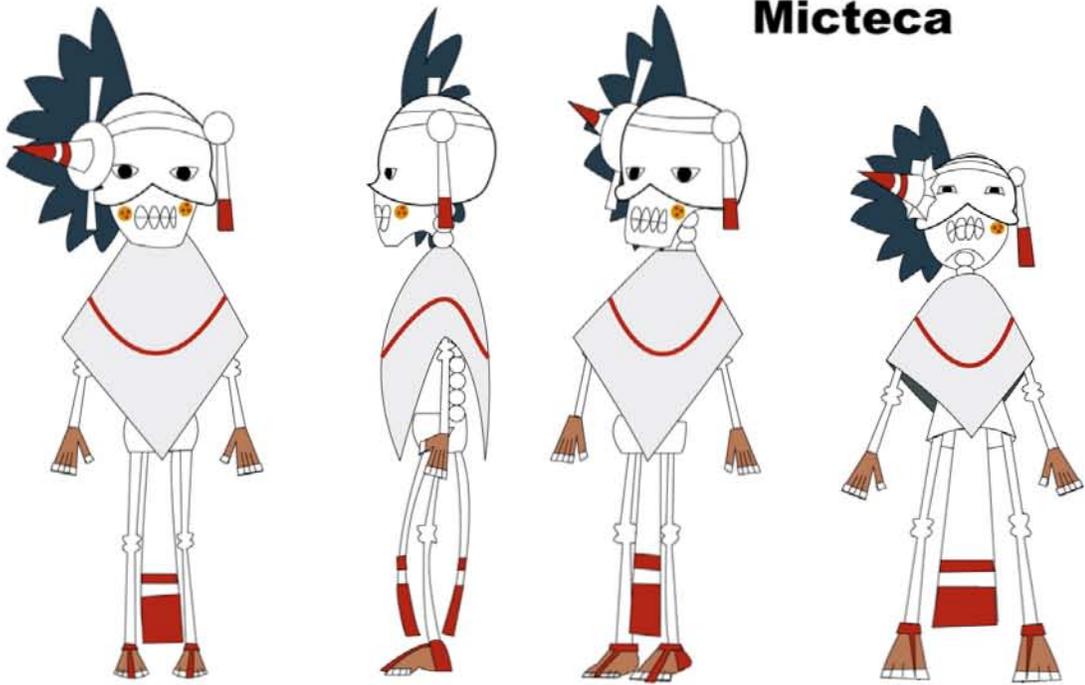
4.2.F Micteca

Literalmente morador del mictlan, se refiere a todos aquellos que no lograron llegar a la novena parte del Mictlan y quedan vagando en el inframundo. Se habla de todos los moradores que consumen todo lo pútrido y cuyos excreces son por el otro lado cosas bellas y vivas. Citando el libro Miccacuicatli del Dr. Johansson tenemos que:

Probablemente la observación de la putrefacción de los cadáveres en la tierra fue lo que determinó uno de los planteamientos escatológicos nahuas: que los que moran en el Mictlan se nutren de cosas podridas y de excrementos.

“Allá en el Mictlan comen las huellas de los pies y la palma de las manos. Y su salsa es de escarabajo [hediondo], su atole de pus, para beberlo lo meten en un cráneo. Comían muchos tamales ya hinchados”

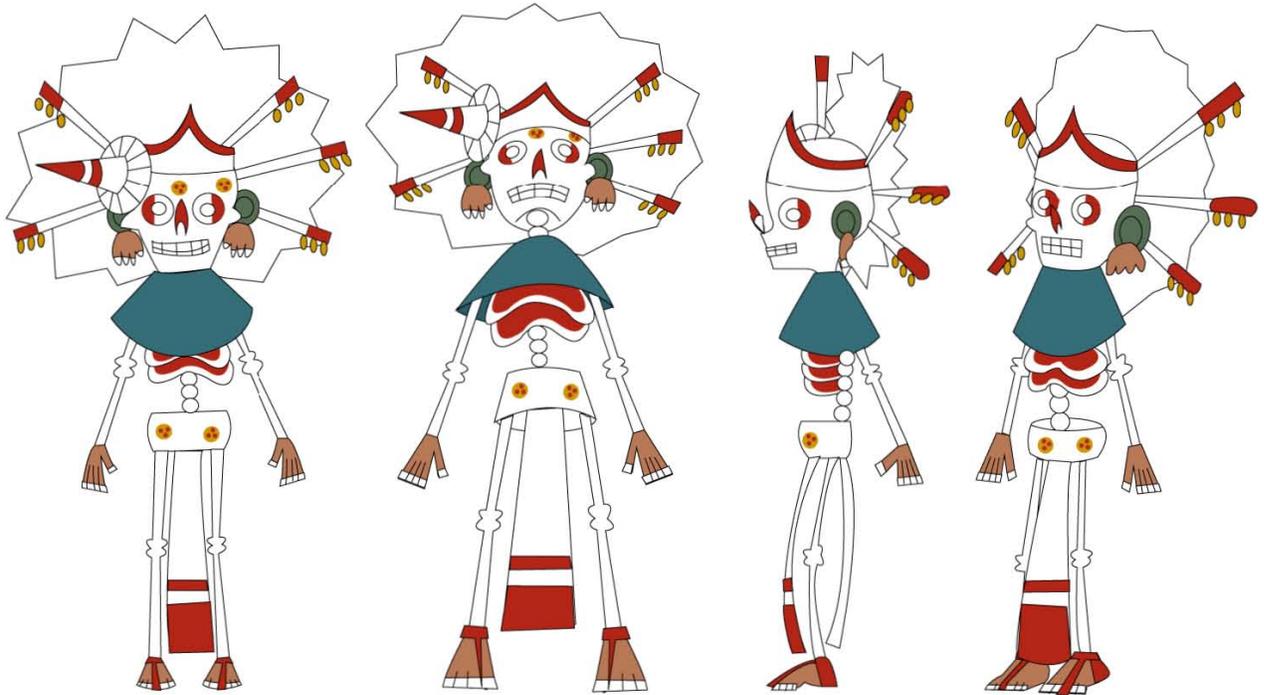
Micteca



4.2.g Mictlantecuhtli

El señor del Mictlan, cuyo animal nahual es el ocelotl.

Mictlantecuhtli



4.2.h Mictecacihuatl

La sra. del inframundo llamada también Mictecacihuatl o Mictlancihuatl. Señora del Mictlan o señora de los mictecas. Parte femenina que acompaña a Mictlantecuhtli en su morada en el Mictlan.

Mictlancihuatl



4.3 Piezas artísticas de referencia

Para el diseño de los personajes se basó en las representaciones de personas, dioses y animales de los códices. En el anexo podrán encontrar separado por diferentes categorías: mujeres, diosas, niños, jaguares, tecolotes, etc. De tal manera que me facilitaba encontrar los diseños específicos. Citando a Ragot, en cuanto a *Mictlantecuhtli*:

En los códices, donde encontré más de 85 de sus representaciones, *Mictlantecuhtli* se encuentra sobretodo en la parte adivinatoria, el *tonalpohualli* o « cuenta de los destinos », donde asume varios cargos:

- Señor del décimo signo *Izcuintli*, "Perro" (Códice Borgia 1993 lám.13 ; Códice Vaticano B 1993 lám.32),
- Señor de la noche (Códice Borgia 1993 lám.14 ; Códice Vaticano B 1993 lám.21
- C ó d i c e Féjerváry Mayer 1994 lám.1, 3 ; Códice Borbónico 1991 *passim* ; *tonalámatl Aubin* 1900 *passim*),
- Señor del día (Códice Borbónico 1991 *passim*; *Tonalámatl Aubin* 1900 *passim*),
- Señor de la décima trecena *Ce Tecpatl* (*Tonalámatl Aubin* 1900 lám.10 ; Códice Borbónico lám.10 ; Códice Telleriano



Figura 45: Códice Borgia, Lam 13. Señor del signo Itzcuintli



Figura 46: Códice Borgia, Lam 14. Señor de la noche

Remensis 1995 lám.15 ; Códice Vaticano A 1966 lám.34 ; Códice Borgia 1993 lám.18, 70 ; Códice

Vaticano B 1993 lám.58)

- y cargador del cielo (Códice Borgia 1993 lám.49, 50, 52 ; 1993 Códice Vaticano B lám.19, 22).

- En cuatro ocasiones aparece espalda contra espalda con Quetzalcoatl, (Figura 47 y 48) dominando la mitad de los signos del calendario (Códice Borgia 1993 lám.73, 56 ; Códice Vaticano B 1993, lám.75, 76). Conociendo la importancia del calendario adivinatorio para resolver los acontecimientos de la vida política, religiosa, agrícola y cotidiana podríamos imaginar que Mictlantecuhtli debería desempeñar un papel destacado en los rituales aztecas. ¿Era tan importante este dios en ritual oficial ? ¿En qué forma y con cuál propósito se honoraba esta divinidad ? Traté de dar unas respuestas a estas preguntas confrontando algunos testimonios escritos, iconográficos y arqueológicos relacionados con unos rituales muy especiales en torno a Mictlantecuhtli. (Ragot, 2009)



Figura 47: Códice Borgia, Lam 73. Espalda con Quetzalcoatl



figura 48: Códice Borgia, Lam 56. Espalda con Quetzalcoatl

4.6 Storyboard

No. 01

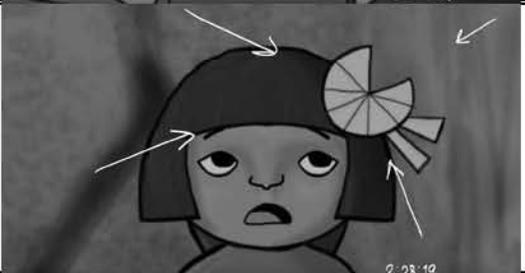
polihui

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
1		<p>Logo de la animación formándose. Corazón que bombea.</p>	
		<p>Cráneo aparece y se come al corazón latiente.</p>	
		<p>Aparece como si fuera escrito el título de la animación</p>	
		<p>Se presenta el pueblo de Miquitzin</p>	
		<p>Se enfoca a su familia y a su perro</p>	
		<p>El padre va a combatir los españoles</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
1		<p>Batalla con los españoles</p>	
		<p>Padre es herido de muerte y parte de su ser vuela al sol.</p>	
		<p>La mamá de Miquitzin, cae enferma y le da un collar para recordarla</p>	
		<p>Se llevan al perro de Miquitzin para sacrificarlo para el entierro de la mamá</p>	
		<p>Cipactli devora el cuerpo de la mamá y el perro de Miquitzin.</p>	
		<p>Miquitzin llora y se le ocurre la idea de ir al Mictlan.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
2		<p>Se ve a lo lejos el código de la introducción siendo llevado por el viento. Tilt down</p>	
		<p>A Miquitzin, que nota el sonido del viento y sigue caminando.</p>	
		<p>Llega a la entrada de la gruta en la montaña, ve un árbol dónde descende un tecolote</p>	
		<p>El tecolote la ve , abre sus alas y ulula.</p>	
		<p>Miquitzin con un poco de miedo lo ve.</p>	
		<p>Toma su collar y se dirige a la gruta</p>	

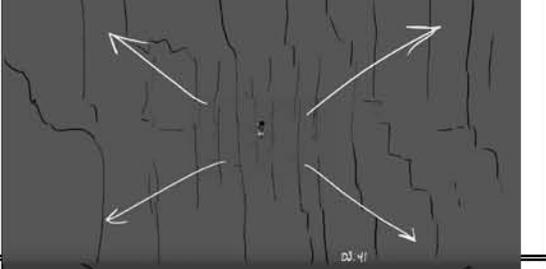
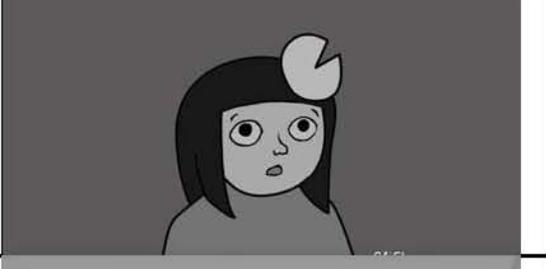
Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
2		<p>Miquitzin camina hacia la entrada de la gruta mientras el tecolote la observa.</p>	
3		<p>Miquitzin, camina cautelosamente por la gruta, todo esta oscuro.</p>	
		<p>Se detiene un momento antes de seguir y dar un paso más.</p>	
		<p>Al darlo se resbala.</p>	
		<p>Cae por un abismo</p>	
4		<p>Después de unos instantes despierta POV de ella.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
4		<p>Lo primero que ve es un tecolote parado en unas raíces que vienen del techo.</p>	
		<p>A diferencia del de la entrada este tecolote trae un rosetón de papel plisado.</p>	
		<p>Miquitzin se da cuenta de que ella también tiene uno en su cabeza</p>	
		<p>Intenta quitárselo</p>	
		<p>Trata de arrancarlo</p>	
		<p>Pero es imposible retirarlo.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
4		<p>El tecolote ulula para llamar su atención.</p> <p>Miquitzin, lo observa, mientras el tecolote la ve desde su raíz.</p> <p>Y emprende el vuelo</p> <p>para que lo siga</p>	
5		<p>Corte al tecolote parado sobre una roca, dolly out a</p> <p>se aleja la cámara y se observa que es una montaña altísima de obsidiana. El tecolote sube a la cima.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
5		<p>Miquitzin observa con terror la altura del cerro.</p>	
		<p>Pero se acerca a él.</p>	
		<p>Y pone una mano decidida a esclarlo y seguir al tecolote.</p>	
		<p>Pero le duele, la montaña es my filosa.</p>	
		<p>Observa el corte de su mano.</p>	
		<p>Y le ganan las lágrimas por sentirse incapaz.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
5		<p>cae de rodillas y llora desconsoladamente, y entonces su collar se cae.</p>	
		<p>Al observarlo recuerda a su mamá.</p>	
		<p>Se pone de pie con determinación para continuar.</p>	
		<p>Y comienza a escalar</p>	
		<p>Sus ropas se desgarran</p>	
		<p>Se le hacen cortadas pero sigue escalando, mientras que el sol viene y se va.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
5		<p>Sigue escalando a pesar de las cortadas.</p>	
		<p>Dolly out de la cámara, se observa el monte en comparación con el tamaño de Miquitzin.</p>	
		<p>Se observa como atraviesan las nubes de neblina de la montaña y como ella sigue escalando.</p>	
6		<p>Por fin llega a la cima.</p>	
		<p>Observa sorprendida al paisaje que encuentra enfrente.</p>	
		<p>El tecolote pasa por un lado de ella casi rozándola. A lo lejos se ve un bosque de banderas.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
6		<p>con sus ropas hechas jirones y sus pies lastimados, sigue caminando hacia el lugar de las banderas.</p> <p>POV del micteca. Se observa a Miquitzin por detrás y como alguien se acerca a donde ella esta.</p> <p>Miqui se detiene para voltear.</p> <p>Voltea y ve una silueta a lo lejos.</p> <p>Se oye como cae un hueso al suelo.</p> <p>Y un gruñido se escucha cuando se ve al micteca sonriendo hacia su víctima.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
6		<p>Al notar eso, Miquitzin hecha a correr entre las banderas.</p>	
		<p>POV del micteca. Se observa a Miquitzin por detrás y como corre entre las banderas.</p>	
		<p>Miqui voltea aterrizada, pero continúa corriendo.</p>	
		<p>Se ve como corre entre las banderas.</p>	
		<p>Y como el micteca va detrás de ella.</p>	
		<p>Miedosa sigue corriendo buscando dónde protegerse.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
6		<p>Decide al final esconderse atrás de uno de los mastiles.</p> <p>Por un momento observa al micteca que parece no verla, pero al voltear nota donde se encuentra y va tras ella.</p> <p>Ella corre</p> <p>Pero en ese momento las banderas comienzan a ondear más.</p> <p>el viento crece.</p> <p>Miquitzin se esfuerza contra el aire para tomar un mástil.</p>	

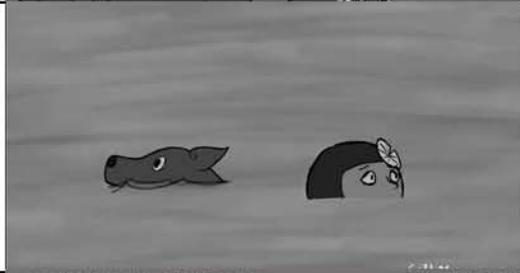
Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
6		<p>Pero al mismo momento, el micteca la toma de su quechquemitl.</p> <p>El viento se torna tan fuerte que son levantados del suelo.</p> <p>El micteca trata de acercarse y tomarla con ambas manos, pero la ropa de Miquitzin cede.</p> <p>Y el viento se lleva al micteca que se queda tomado de la ropa de Miquitzin. Se oye como cae un hueso al suelo.</p> <p>El viento la voltea pero ella sigue tomándose del mástil. Algunas banderas son arrancadas.</p> <p>Pero Miquitzin no se suelta.</p>	

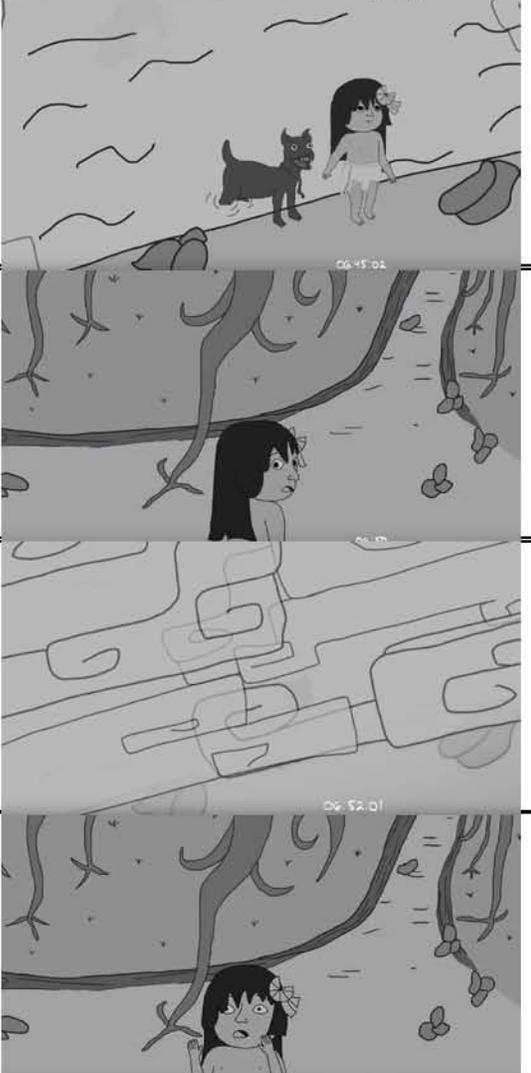
Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
6		<p>El viento se detiene. tilt down.</p> <p>Miquitzin se pone de pie, pues cayó cuando el viento se detuvo.</p> <p>Voltea arriba porque oye al tecolote.</p>	
7		<p>Y lo sigue entre las banderas.</p> <p>Dolly out del tecolote, se ve una parte gigantesca y abierta y el tecolote desaparece a lo lejos.</p> <p>Al bajar la mirada Miquitzin nota un río, y la silueta de una persona y un perro.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
7		<p>Los ojos de Miquitzin se abren como platos.</p>	
		<p>Se observa a la mamá de Miquitzin de espaldas con su perro.</p>	
		<p>Corre Miqui hacia ella.</p>	
		<p>La mamá nota que alguien se acerca y voltea. Se nota que esta descarnada en algunas partes y trae el mismo rosetón de papel plisado.</p>	
		<p>Se sorprende mucho al notar que es su hija quien corre a abrazarla...</p>	
		<p>Miquitzin voltea a verla con felicidad.</p>	

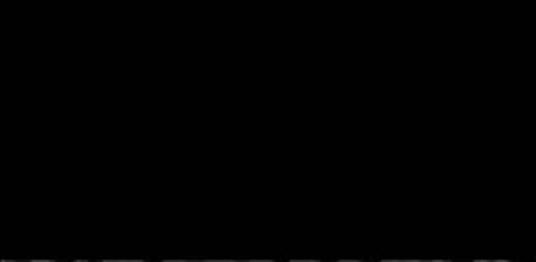
Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
7		<p>Nantli no puede creer lo que ve. Pues está en el Mictlan.</p>	
		<p>Miquitzin se tira en el regazo de su madre.</p>	
		<p>ambas se abrazan mientras lloran.</p>	
		<p>El perro interrumpe y ladra.</p>	
		<p>El perro trae un cordón alrededor de su cuello.</p>	
		<p>La mamá de Miquitzin, comienza a pensar en como cruzar ambas en el perro.</p>	

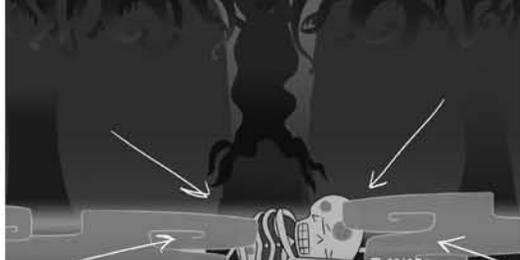
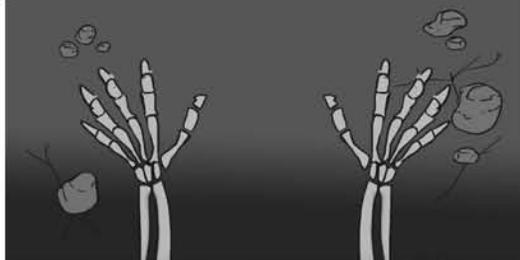
Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
8		<p>El cordón es algo corto.</p>	
		<p>Con Miquitzin en su espalda la mamá toma el cordón del perro y se acerca a la orilla de río.</p>	
		<p>Y se mete en éste.</p>	
		<p>Conforme van cruzando comienza a verse como se van hundiendo.</p>	
		<p>Miquitzin y su mamá pierden sus peinados mientras tratan de estar a flote.</p>	
		<p>Pero al final son alcanzadas por una ola que las cubre.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
9		<p>Poco a poco se van sumergiendo en el río.</p>	
		<p>Aún tomando el cordón del perro la mamá.</p>	
		<p>Toma la mano de Miqui y la coloca.</p>	
		<p>En el cordón del perro y ella suelta.</p>	
10		<p>De inmediato sale a flote el perro y Miquitzin, que voltea a ver a buscar a su madre.</p>	
		<p>También su madre sale a flote pero se encuentra en la orilla del río.</p>	

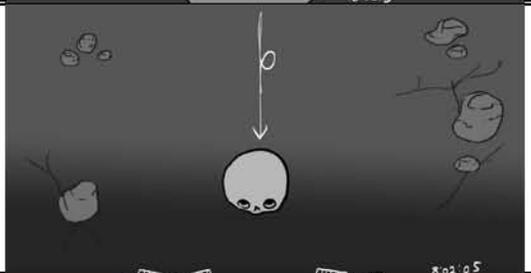
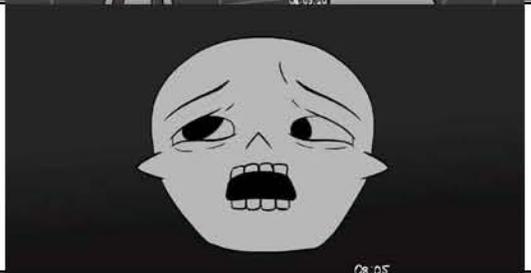
Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
10		<p>Con lágrimas en los ojos la mamá de Miquitzin le dice adiós.</p> <p>Aún tomando el cordón del perro Miqui dice adiós mientras se aleja.</p>	
11		<p>Después de un tiempo se ve a Miquitzin salir del río. El perro ladra.</p> <p>Miqui voltea pero...</p> <p>Una neblina muy gruesa cubre el lugar haciendo desaparecer el río y el perro.</p> <p>Con miedo ella camina observa como no queda nada donde antes estaba el río. Voltea y continua por el sendero.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
11		<p>Pov del ocelote. Se ve en el sendero caminar a Miqui.</p>	
		<p>Ella va despacio con miedo.</p>	
		<p>Un ruido la hace parar.</p>	
		<p>Miqui voltea</p>	
		<p>Y escucha un gruñido entre las raíces que en este lugar son más largas y espesas.</p>	
		<p>Se percata del jaguar y da un grito ahogado.</p>	

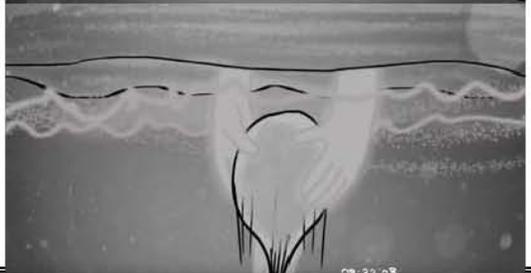
Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
11		Comienza a correr.	
		El jaguar salta atrás de ella.	
		Y la tumba.	
		Entre las sombras se ve como el jaguar se la come.	
		Corte. Se escucha al jaguar comiendo.	
		Se escucha como termina.	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
11		<p>El jaguar sale a escena sólo. Voltea hacia atrás y brinca para perderse de vista.</p>	
12		<p>La neblina va descubriendo poco a poco a Miquitzin. Mientras se acerca</p>	
		<p>Ella se pone de pie y se da cuenta de que es un esqueleto.</p>	
		<p>Su cara es de terror al ver hacia abajo.</p>	
		<p>Voltea sus manos y se da cuenta que también son hueso.</p>	
		<p>Con miedo corre despavoridamente.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
12		<p>El tecolote desciende al piso.</p>	
		<p>Y se transforma en Mictlantecuhtli</p>	
		<p>Al mismo tiempo que se ve la sombra del jaguar convertirse en Mictecacihuatl.</p>	
		<p>Miqui intenta detenerse al ver lo que tiene enfrente pero...</p>	
		<p>tropieza con una roca.</p>	
		<p>Y al caer su cráneo se desprende rodando por el piso.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
13		<p>Su cráneo rueda.</p> <p>Y llega hacia los pies de los señores del Mictlan.</p> <p>Que la miran desde arriba sin expresión alguna.</p> <p>Ella voltea hacia ellos con miedo.</p> <p>Mictlantecuhtli la observa.</p> <p>Y toma su cráneo</p>	
			
			
			
			
			

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
14		<p>Entonces ambos señores toman su cráneo. Miqui observa con miedo.</p>	
		<p>Mictecacihuatl le pone una flor de cempoaxochitl arriba y Miqui sonríe</p>	
		<p>Entre ambos la elevan.</p>	
		<p>La parte del ser de Miquitzin que aún quedaba en el cráneo es liberada.</p>	
		<p>Y sube por el árbol que se encuentra detrás de los señores.</p>	
		<p>Y asciende</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
14		<p>Sigue ascendiendo por el árbol luminoso.</p>	
		<p>Y al llegar casi</p>	
		<p>Unas manos la reciben</p>	
15		<p>Se ve como se multiplica una célula.</p>	
		<p>Se aleja la cámara y se observa un feto</p>	
		<p>Que abre los ojos al alejarse la cámara.</p>	

Esc.	Imagen	Acción	Tiempo
15		Una mano se levanta.	
		Unos pies se mueven.	
		El feto se estira y notamos que se trata de un niño.	
		Flota en el útero.	
	<p>Créditos</p>		

4.4 Conclusiones

De acuerdo a las anteriores citas, se concluye que mientras el "cielo" es masculino, el "inframundo" es femenino. Esto refuerza la visión femenina de este trabajo

que ver con lo poco que se ve en la educación básica y media superior. Rescatar el pensamiento acerca del ciclo natural de la vida es uno de los objetivos con

se planea que sea hecha cuadro por cuadro en un medio digital.

Aunque en el animatic se usa escala de grises, el formato final será a color.



Para el animatic, varios compañeros

Bajo el río, fotograma de prueba en calidad para la versión final.

ayudaron en la realización de la animación y dibujo de las

sobre el mito del inframundo.

Es interesante que a pesar de la facilidad para encontrar la información, pues vivimos en México, no fueran de mi conocimiento varios de los mitos, hasta la creación de esta tesis. Despertar esa curiosidad, acerca de nuestras raíces y nuestra cultura nos define y es importante pasar este conocimiento a las siguientes generaciones.

Los conceptos prehispánicos que son tomados para elaborar este trabajo de investigación son bastante interesantes y nada tienen

este proyecto. Las culturas prehispánicas observaban mucho y tomaban con naturalidad hechos como la muerte y la enfermedad. Bastante interesante saber que para ellos todo era *kualli*, es decir bueno, y que fue hasta después de la conquista que se desarrolló el vocablo para malo: *amokualli*.

La animatic esta terminada, esto es el storyboard animado con música para determinar el tiempo de cada escena para la animación final. La introducción está terminada de igual manera. La versión final de este trabajo, no está aún terminada pues

escenas, así como para la música, las expresiones de algunas cartas de personaje y edición.

En el animatic, cómo en los créditos se recibió la ayuda de:

Julián Aljure Calle, José Antonio Montoya Sánchez, Ezequiel Arredondo Sánchez.

En la edición del animatic de Marvin Barrera.

Para el tema de música, Marco Antonio Villalobos sugirió la canción de cuna náhuatl. La música final de este animatic sin embargo, fue compuesta por Héctor

Adrián Guerrero Moreno. En los créditos se escucha la interpretación de este canto por Danny Greenhill.

Se planea seguir con la terminación de esta animación aún después del examen.

El público al que va dirigido es gente joven, de 12 años en adelante, no es así para una audiencia infantil por el tema que se maneja y por la escena del jaguar.

Se espera que esta animación inspire a más jóvenes animadores y futuros historiadores en conocer más acerca de la cultura prehispánica de nuestro país.

Deseo exhortar a los animadores a inspirar su trabajo en torno a estos temas y rescatar nuestro folclore indígena para poder encontrar incluso más investigaciones acerca del tema del inframundo en lengua española.

Por último rescataré lo que dijo el Dr. Andrés Medina del Instituto de Investigaciones Antropológicas, en su charla titulada: Viaje al Mictlán. sobre el hecho de que Miquitzin al final termine siendo un esqueleto. Para los pueblos originarios los huesos eran considerados importantes para la vida pues eran considerados semillas. De ahí que se siga llamando "hueso" a las semillas de la fruta, indispensables para el origen de un nuevo ser. El

hecho de que aún se maneje en personas que mueren lejos de su lugar de origen de que traigan su cuerpo a su pueblo encierra el hecho de está idea de ser sembrados para continuar con el origen de la vida en su pueblo o ciudad.

El Dr. Medina también aclaraba que el hecho de decir que los mexicanos no teníamos miedo a la muerte es un legado del nacionalismo, y que en realidad la representación con esqueletos y huesos está más ligado con el hecho de las semillas de donde germinará nueva vida.

Espero que de igual forma este trabajo sea un "hueso" para la animación de autor en México.

Referencias

Acaso, M. (2007), El lenguaje visual. España, Paidós

Álcantara, B. (n.d.) Visiones de un tránsito. Viajes al inframundo entre nahuas antiguos y contemporáneos.

Álcántara, B. (1999) El mictlan en llamas. El infierno en la evangelización de la Nueva España, UNAM-FFL: México (Tesis de licenciatura en Historia)

Báez-Jorge(1988) Los oficios de las diosas (dialéctica de la religiosidad popular en Los grupos indios de México). Universidad Veracruzana: Xalapa

Benrades (2008) Cine de animación de autor. Recuperado el 26 de noviembre del 2013 de: Página 12. sitio web: [<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/9-12116-2008-11-29.html>]

Bendazzi G. (2004) Definir la animación - una propuesta. Milán

Briseño K. (2015) Dios del Inframundo será restaurado en Veracruz. Recuperado el 27 de septiembere del 2016 de sitio web: [<http://www.eluniversalveracruz.com.mx/veracruzanos-personajes/2015/dios-del-inframundo-sera-restaurado-en-veracruz-22235.html>]

Campbell, J (1979) El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito. FCE: México

Cavalchini, L. (2013) Entrevista por correo electrónico

Codice Rios Codex vaticanus 3738 ("Cod. Vat. A", "Cod. Ríos") der Bibliotheca apostolica Vaticana : Farbproduktion des codex in verkleinertem format Graz, Austria : Akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1979

Códice Tudela y el grupo Magliabechiano: la tradición medieval europea de copiarlo de códices en América. Ministerio de Educación Cultura y Deportes Agencia Español de Cooperación Internacional Testimonio Compañía Editorial,S.A.: España

Códice Vaticano B 3773 :Fondo de cultura economica: Mexico

Códice Borbónico: Fondo de cultura Económica: México

Códice Borgia: Dover, New York

Consejo Nacional de las culturas y el arte(2009) Transito mx 12 Autonomías: #12 Andrea Di Castro. Recuperado el 26 de noviembre del 2013 de: VIMEO. Sitio web: <http://vimeo.com/19938886>

- Del Valle, G (2012) Negro Taller. 1 de diciembre 2013. de AZ Revista de Educación y Cultura. sitio web: <http://www.educacionyculturaaz.com/cultura/negro-taller/>
- Díaz, A. (2015) Cielos e Inframundos. Una revisión de las cosmologías mesoamericanas. UNAM (México)
- Díaz, F. (2011) El calendario de Anáhuac. Dondé: México, págs 142-4 Huehuetlatolli : libro sexto del Códice Florentino / paleografía, vers., notas e índices de Salvador
- Díaz S. (1995) Oraciones, adagios, adivinanzas y metáforas. Libro sexto del Códice Florentino México : UNAM, Coordinación de Humanidades, Dirección General de Publicaciones, 1995
- Graulich M. (2014) Moctezuma. Ediciones Era: México
- Hoffer T. (1981) animation: a reference guide. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Iglesias, Cabrera (s.f.) Homshuk, el dios del maíz olmeca | Mitos Mexicanos. Recuperado el 15 de Enero del 2015 de: <http://www.mitos-mexicanos.com/mitos-mexicanos/homshuk-el-dios-del-maiz-olmeca.html>
- Johansson P.(2000) Escatología y muerte en el mundo náhuatl precolombino. En Estudios de Cultura Náhuatl (149-184). Mexico: Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM
- Johansson P.(2002) La redención sacrificial del envejecimiento en la fiesta Tititl. En Estudios de Cultura Náhuatl vol. 33(57-89). Mexico: Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM
- Johansson P. (2014) *Miccacuicatl: Cantos mortuorios nahuas prehispánicos. Textos y contextos. México: UNAM /IIH Estudios de Cultura Náhuatl, vol. 48 p. 7-87*
- Johansson P. (2016) Miccacuicatl: Las exequias de los señores mexicas. México: Primer Círculo
- Johansson P.(2006) Mocihuaquetzqueh ¿mujeres divinas o mujeres siniestras? . En Estudios de Cultura Náhuatl vol. 37 (194). Mexico: Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM.
- Johansson P. (2003) "Días de muertos en el mundo náhuatl prehispánico. En Estudios de Cultura Náhuatl. vol. 34 (167-203). Mexico: Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM.
- Johansson P. (2015) Miquiztli. La muerte en el mundo náhuatl prehispánico. Curso llevado a cabo en el Instituto de Investigaciones Históricas UNAM, México
- Knab, T. (1991) Geografía del Inframundo. Estudios de cultura Náhuatl, no.21. Instituto de INVESTIGACIONES HISTÓRICAS P.31-58
- León Portilla, M. (2006) Filosofía Nahuatl estudiada en sus Fuentes. UNAM: México.
- León Portilla, M. (1986) ¿Una nueva interpretación de los cantares mexicanos? La obra de John Bierhorst UNAM: México. Recuperado el 20 de septiembre del 2017 de: <http://www.historicas.unam.mx/pdf/ecn18>

- Longhena M (2011) México Antiguo. Historia y cultura de los pueblos de mesoamérica. Océano: China
- López-Austin (2003) Difrasmos, Cosmovisión e iconografía. España: Revista Española de Antropología.
- López-Austin, A. (2012) Cuerpo Humano e Ideología. UNAM: México
- López-Austin, A. (2011) Tamoanchan y Tlalocan. FCE: México
- León-Portilla, M Los Antiguos Mexicanos [en línea]: Universidad de Nayarit [fecha de consulta: 28 febrero 2015] Disponible en: <<http://www.olimon.org/uan/antiguos-mexicanos.pdf>>
- Lorenzo, M. (2013) A través del espejo. El autorretrato del artista en el cine de animación. España: Universitat Politècnica de València.
- Matos, E. (1996) Muerte a filo de obsidiana. Fondo de cultura Económica.
- Martínez, R (2013) Las entidades anímicas en el pensamiento maya. Miquiztli: La muerte en el mundo náhuatl prehispánico. (2015, Instituto de Investigaciones Históricas) México, UNAM
- Medina, A (Octubre 2016) Camino al Mictlan. Divulgación de La Ciencia UNAM (presidencia). *4a Feria de Ciencias y Humanidades 2016 Los investigadores de cerquita*. Conferencia llevada a cabo en el Teatro Universum de la Ciudad de México
- Montero, Valdéz (2012) conversación con Sarah Minter. 24 de noviembre 2013 de YouTube. Sitio web: http://www.youtube.com/watch?v=N6wcAGqGwKg&feature=youtube_gdata_player
- Moritz, W. (1996). Mary Ellen Bute: Seeing Sound. 23 de noviembre del 2013, de Animation World Network Sitio web: <http://www.awn.com/mag/issue1.2/articles1.2/moritz1.2.html>
- Noguez, X. (n.d). Códice Telleriano-Remensis. 2011.
- Núñez, Martínez (2009) VIAJE AL MICTLAN: UNA REVISIÓN CRÍTICA SOBRE EL DESTINO DE LAS ALMAS Y LOS RITOS FUNERARIOS EN LAS FUENTES TEMPRANAS Y LOS CONTEXTOS ARQUEOLÓGICOS DEL POSCLÁSICO. Pág. 51-68.
- Nielsen J & Sellner Reunert T. (2009) Dante's heritage: questioning the multi-layered model of the Mesoamerican universe. ANTIQUITY 83 (2009): 399-413
- O'Sullivan (1990) the great american comic strip: one hundred years of cartoon art. Boston: bullfinch press.
- Orozpe, M. (2014) Arte en Anáhuac. Manuscrito inédito, Posgrado en Artes y diseño. UNAM
- Palacios V. (2014) El vaije a Mictlan. Resistencia: México

Pitarch(2012)Sobre el mal del texto. Lenguaje, escritura, enfermedad. Artes de México, México.

Ragot, N (2000) Les au-delàs aztèques. Basingstoke Press: Inglaterra

Ragot(2005) El inframundo azteca visto a través de una representación colonial : unas observaciones sobre las laminas 2v-3r del Códice Vaticano A. Centro Studi Americanistici: Perugia, Italia

Ragot, N (2009) RITOS Y RITUALES EN TORNO A MICTLANTECUHTLI.Bar International: Belgica
Reyes García, L., Anders, F., & Jansen, M. N. (1996). Códice Vaticano A.3738. Graz, Austria : Akademische Druck- und Verlagsanstalt ; México, D.F. : Fondo de Cultura Económica, c1996.

Ramiz, M (2006) Sobre el video experimental y la animación el 25 de noviembre del 2013, de blog San Pedro, sitio web: <http://blogs sanpedro.com.ar/bsp/?p=7#more-7>

Ramos, E (2000) Pola Weiss: Del cuerpo Visto al ojo amoroso. 2 de diciembre 2013 de Foro Universitario. sitio Web: <http://www.stunam.org.mx/8prensa/8forouniver1/forouni18/8fu18-12.html>

S/A (S/A) Fluxus o el movimiento internacional contra el convencionalismo. 23 de noviembre del 2013, de Arte de hoy.com. Sitio web: <http://www.artedehoy.net/html/revista/fluxus.html>

S. A. (s.f.) JAGUAR, OCÉLOTL, TIGRE, TECUAN. Feria de Chilpancingo. Recuperado el 28 de febrero del 2015 de: <<http://www.solochilpo.com/chilpancingo/nuestras-tradiciones/333-jaguar-ocelotl-tigre-tecuán>>

S.A.(S.f.) Viumasters. 2 de diciembre del 2013. de Viumasters. Sitio Web: <http://home.viumasters.com/nosotros>

Sánchez (S. A.) Hace falta reconocimiento al videoarte hecho en México. 1 de diciembre 2013, de Crónica.com.mx ,Sitio web: http://www.cronica.com.mx/especial.php?id_tema=1237&id_nota=451886

Sedeño C.(2009) REVISIÓN GENERAL SOBRE LA VIDEOCREACIÓN EN MÉXICO. 30 de diciembre de: RAZÓN Y PALABRA. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. Sitio web: <http://www.razonypalabra.org.mx/Sedeno.pdf>

Sierra (2012) Pola Weiss, la madre del videoarte mexicano. 26 de noviembre del 2013 de la web: <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/69724.html>

Solomon, Ch. (1987) THE ANIMATED WORLD OF McLAREN el 23 de Noviembre del 2013, de Los Angeles Times Sitio web: http://articles.latimes.com/1987-02-08/entertainment/ca-1055_1_ishu-patel

Sahagún, B. (1989) Historia General de las cosas de Nueva España. Porrúa: México
Tate, C. Cuerpo, cosmos y género. Arqueología Mexicana Vol. XI (65): 36-41, 2004

Selby, A. (2011) Digital Shift or Explosion: Is technology a substitute for Content in independent

animation? Loughborough University: Reino Unido.

Taube, Karl (2004) El pasado legendario. Mitos Aztecas y Mayas. Akal: Madrid

Traslaviña C.(2008) Animación Experimental en América Latina. Bogotá

Townsend C. (2015) Malintzin, Una mujer indígena en la Conquista de México. Ediciones Era: México

Vandenberg, P. (2005) Review: Animated Categories: Genre, Action and Composition. Proquest Research Library: The Arts: England.

Wells (1998) Understanding Animation. London: Routledge

Wells P (2006) Fundamentos de la animación . Singapur: PARRAMÓN

Anejo: Imágenes de Referencia

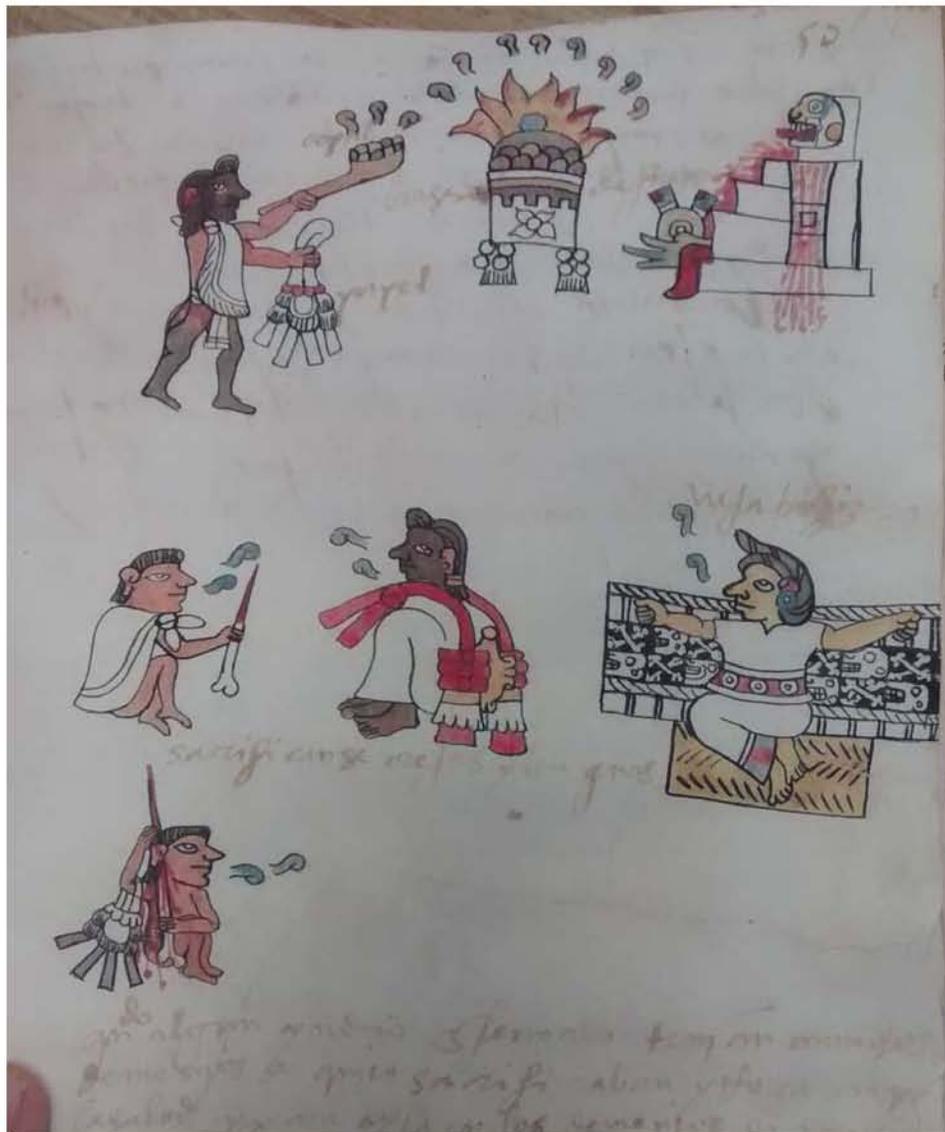
A.1 Referencias mujeres

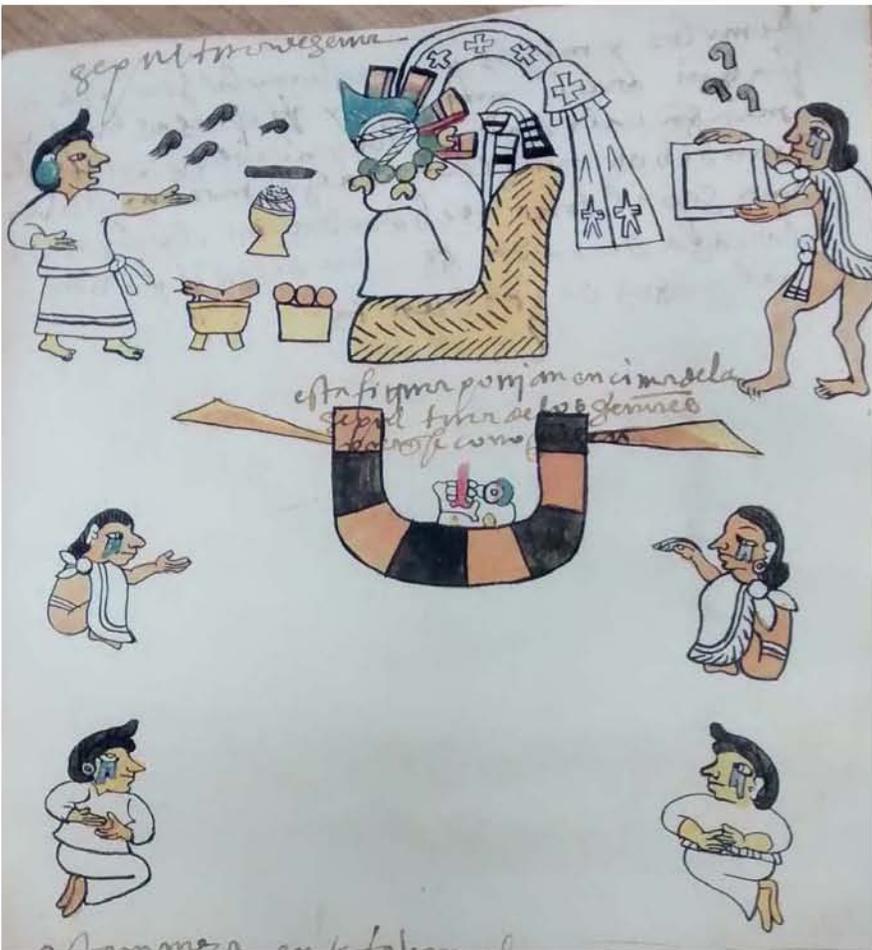


Página 1v
Códice Tudela

Página 3r
Códice Tudela







Página 58r
Códice Tudela

Página 61v
Códice Tudela

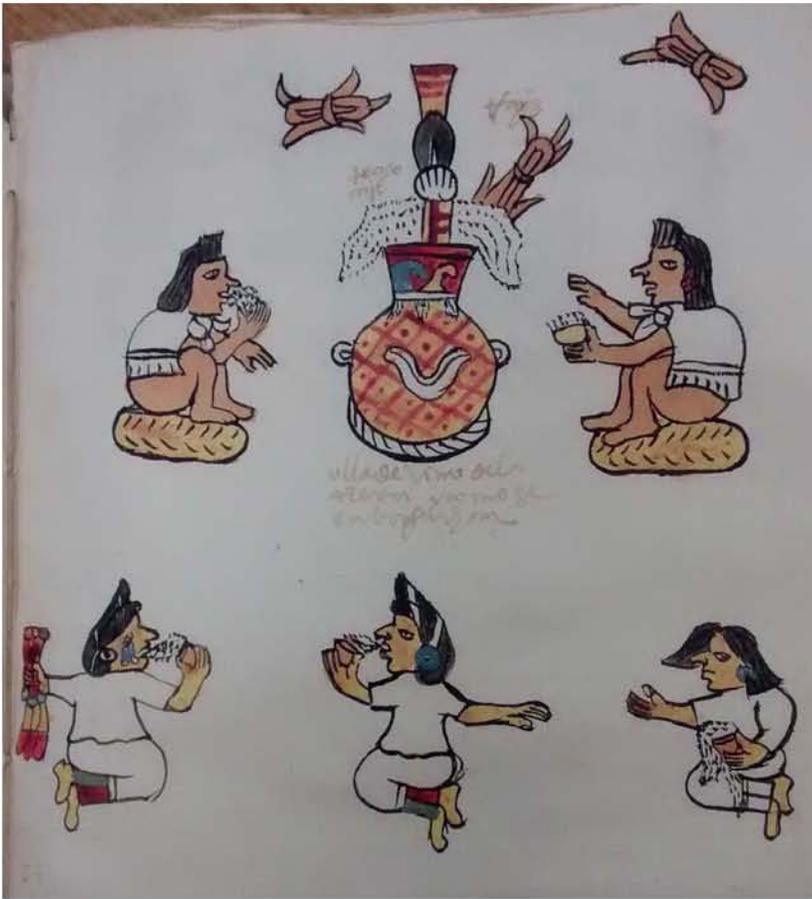




Página 62v
Códice Tudela

Página 63r
Códice Tudela





Página 70r
Códice Tudela

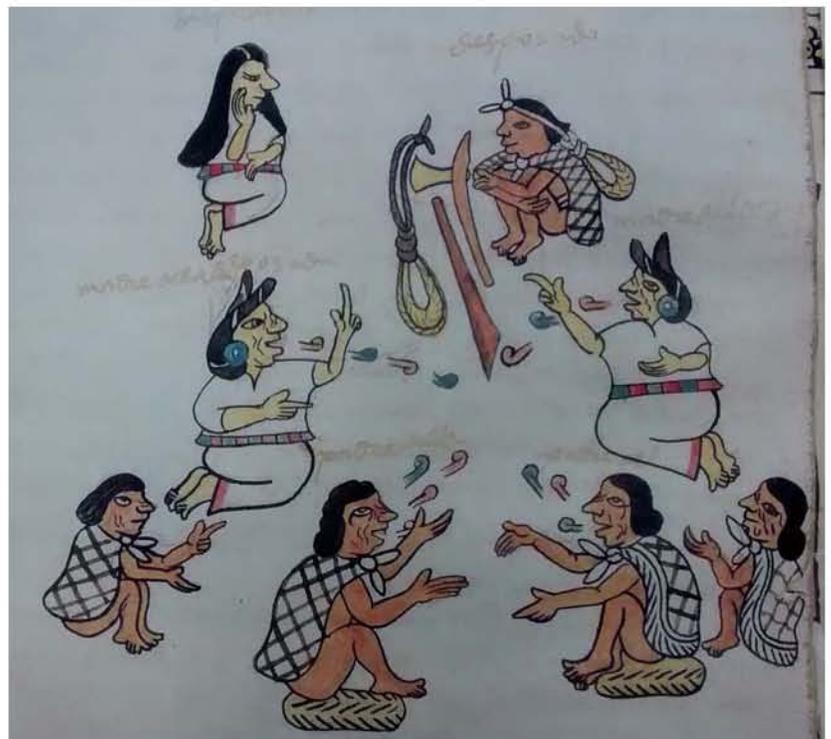
Página 72r
Códice Tudela





Página 75r
Códice Tudela

Página 74r
Códice Tudela





Página 41
Códice Vaticano B 3773
Parejas

Página 42
Códice Vaticano B 3773
Parejas



Página 33
Códice Vaticano B 3773
Parejas



Página 34
Códice Vaticano B 3773
Parejas



Página 35
Códice Vaticano B
3773
Parejas



Página 36
Códice Vaticano B
3773
Parejas



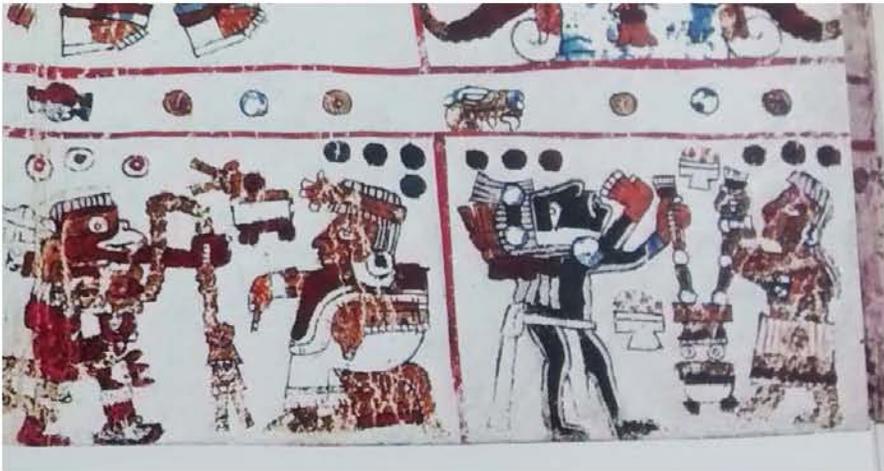
Página 37
Códice Vaticano B 3773
Parejas



Página 38
Códice Vaticano B 3773
Parejas



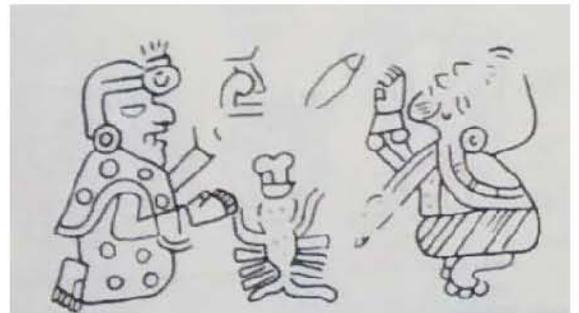
Página 39
Códice Vaticano B 3773
Parejas



Página 40
Códice Vaticano B 3773
Parejas



Página 11
Códice Vaticano B 3773



Página 64
Códice Borgia





Página 03
Mujer con sonaja
Códice Vaticano B 3773



Página 177
Lectura del manual
Códice Vaticano B 3773



Página 25
Mujer con niño
Códice Borbónico

Mujer de Tlatelolco
Museo de Antropología





Mujer
Museo de Antropología



Figurillas en barro de mujeres
Museo de Antropología



Figurillas en barro de mujeres
Museo de Antropología



Figurillas en barro de mujeres
Museo de Antropología





Figurillas en barro de mujeres
Museo de Antropología





Mujer noble
Museo de Antropología



Mujer cargando maíz
Museo de Antropología



Representaciones de mujeres en
el mercado
Museo de Antropología

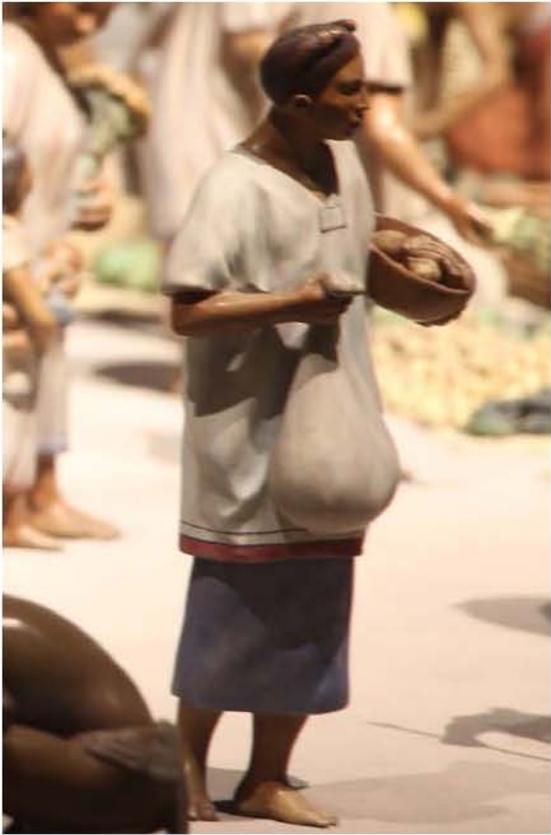


Representaciones de niñas en
mercado
Museo de Antropología

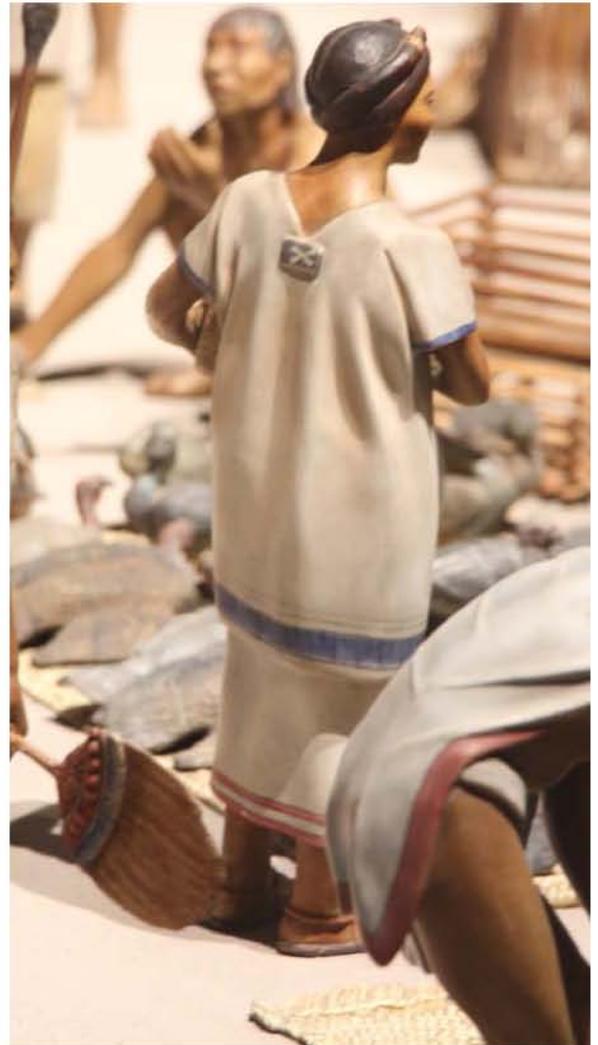


Representaciones de niñas en
mercado
Museo de Antropología





Representaciones de mujeres en el mercado
Museo de Antropología



Representaciones de mujeres en el mercado
Museo de Antropología



Representaciones de mujeres en el mercado
Museo de Antropología



A.2 Referencias vestimenta Diosas

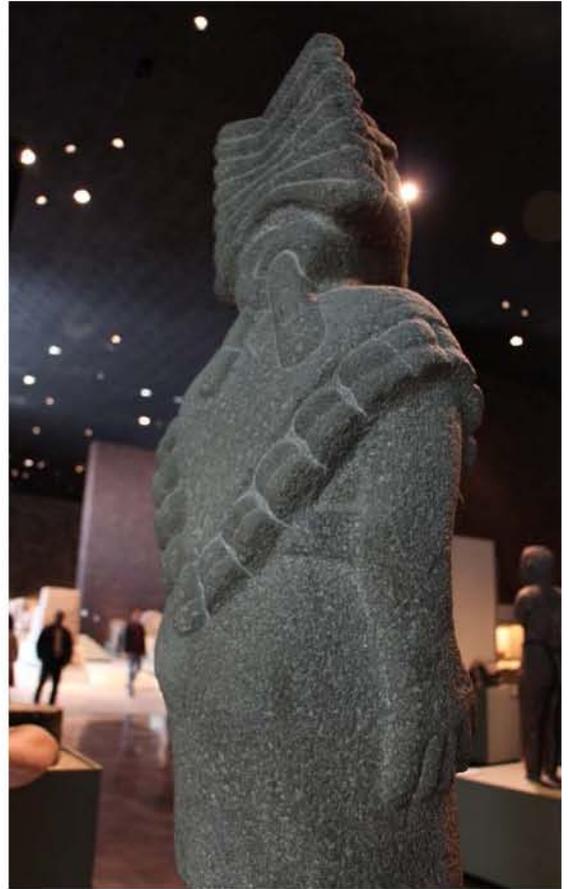


Cihuacóatl
Museo de Antropología





Teteo Innan
Diosa 3 mono con tocado
de papel plegado
Museo de Antropología





Chicomecóatl
Diosa del maíz
7 serpiente
Museo de Antropología





Chicomecóatl
Diosa del maíz
7 serpiente
Museo de Antropología





Brasero de Chicomecóatl
Diosa del maíz
7 serpiente
Museo de Antropología





Cihuacóatl Quilaztli
Mujer serpiente
Museo de Antropología

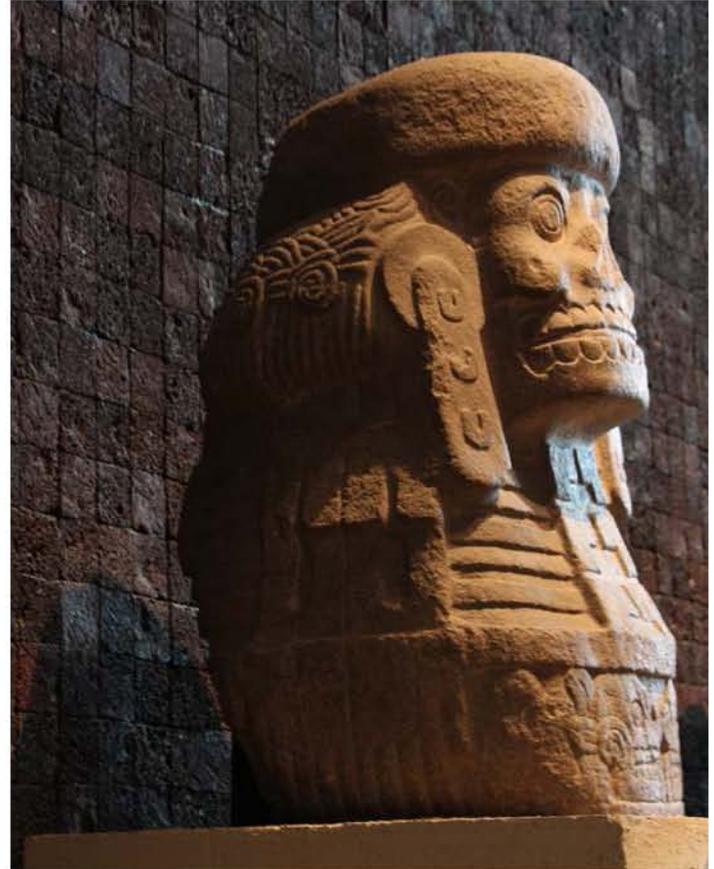
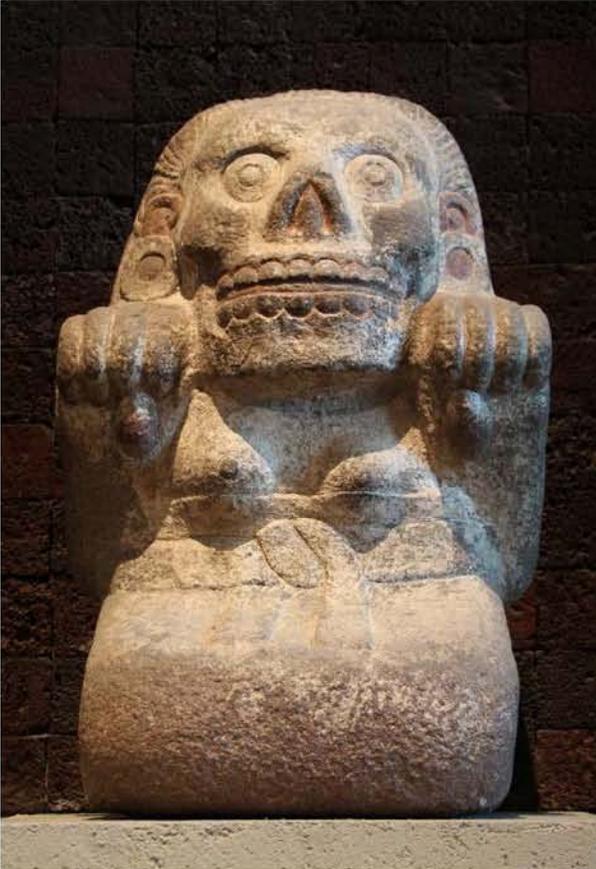


Tzapotlatenan
Diosa de la fertilidad
Museo de Antropología





Diosa de la muerte "7 flor"
Cihuatéotl "1 venado"
Cihuatéotl "1 águila"
Museo de Antropología



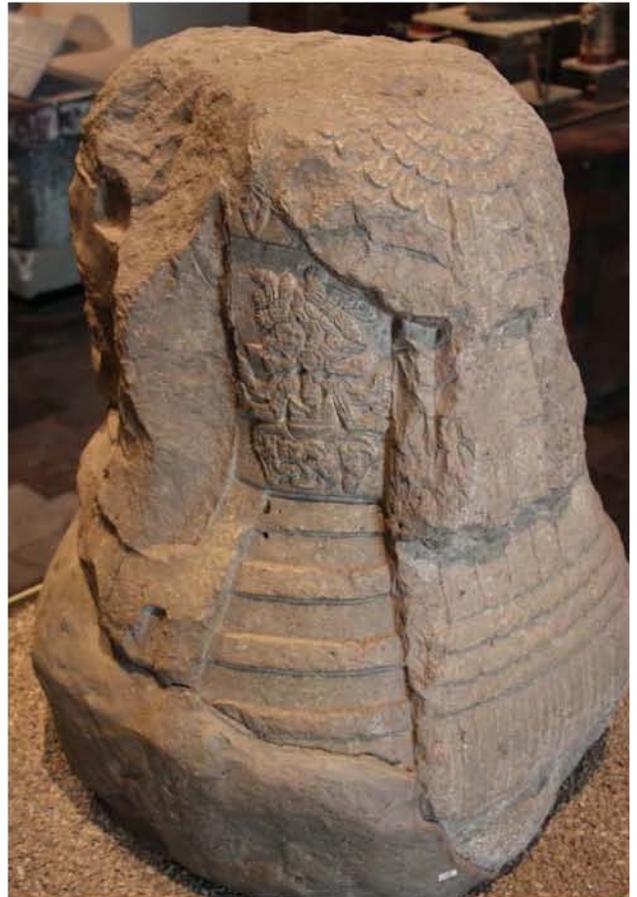


Coatlicue de Cozcatlán
Museo de Antropología

Deidad de la muerte
Museo de Antropología



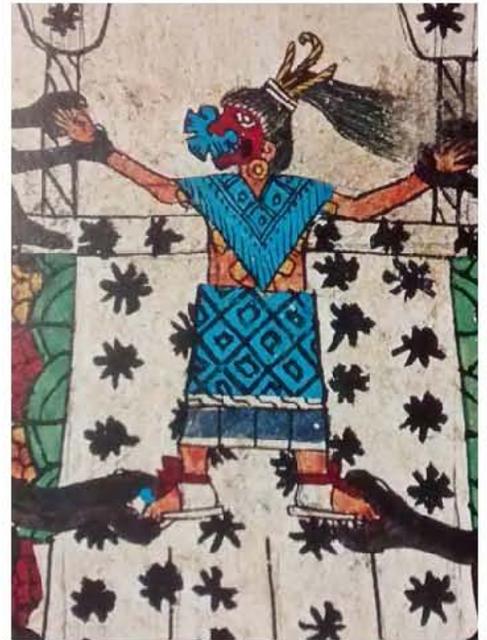
Deidad descarnada
con cabello largo y un penacho
en forma de flor.
Museo de Antropología





Chicomecóatl
Diosa del maíz
página 30
Códice Bórbonico

Chicomecóatl
Diosa del maíz
página 31
Códice Bórbonico



Tlazoltéotl
página 36
Códice Bórbonico



Cihuacoatl
página 36
Códice Bórbonico



Tlazolteotl, Mictlancihuatl
página 41
Códice Vaticano B 3773

Chalchitlicue, Xochiquetzal
página 41
Códice Vaticano B 3773





Chalchitlicue
página 21
Códice Vaticano B 3773

Chalchitlicue y Tlazolteotl
Lectura del manual
página 221
Códice Vaticano B 3773



Tlazoltetol
página 22
Códice Vaticano B 3773



Diosa de la Tierra
con características
esqueléticas
página 5
Códice Vaticano B 3773

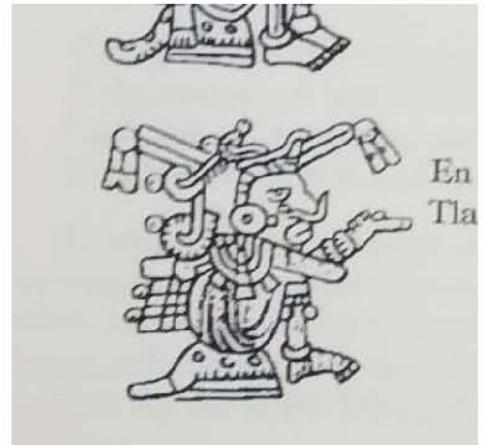


Diosa de la Tierra con
características esqueléticas
Lectura del manual
página 179
Códice Vaticano B 3773



Tlazolteotl
página 17
Códice Vaticano B 3773

Tlazolteotl
Lectura del manual
página 229
Códice Vaticano B 3773



Tlazolteotl roja con fardo mortuorio
página 9
Códice Vaticano B 3773



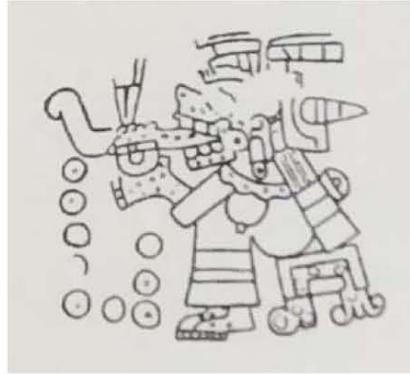
Tlazolteotl
Lectura del manual
página 186
Códice Vaticano B 3773



Mictlancihuatl
página 16
Códice Borgia



Mictlancihuatl, Tlazolteotl,
Tonacacihuatl
página 72
Códice Vaticano B 3773



Mictlancihuatl
Lectura del manual
página 307
Códice Vaticano B 3773



Tonacacihuatl
Lectura del manual
página 305
Códice Vaticano B 3773

Mictlancihuatl y bulto
mortuorio
página 90
Códice Vaticano B 3773





Diosa del pulque Cihuateteo (1a
mujer muerta en parto)
página 59
Códice Vaticano B 3773

Tlazolteotl
página 74
Códice Vaticano B 3773



Cihuateteo
página 77 y 78
Códice Vaticano B 3773



Cihuateteo
izquierda con Braseiro con tecolote,
pájaro de la muerte
página 79
Códice Vaticano B 3773



Chalchitlicue, diosa del agua,
flechada por Tlahuicalpantecuhtli
página 81
Códice Vaticano B 3773

Chantico, diosa del fuego
del hogar
página 66
Códice Vaticano B 3773





Xochiquetzal
página 67
Códice Vaticano B 3773

Mayahuel
página 89
Códice Vaticano B 3773



Mayahuel
Lectura del manual
página 347
Códice Vaticano B 3773

A.3 Referencias Mictlantecuhtli



Mictlantecuhtli y Ehecatl
página 76
Códice Vaticano B 3773

Mictlantecuhtli y Ehecatl
página 56
Códice Borgia





Mictlantecuhtli con un hombre
atándole los brazos
página 3
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli sujeta a
un hombre del cabello y
brazos
página 5
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli con un
hacha justiciera deja
caer un hombre en las
fauces de una calavera
página 7
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli
página 58
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli
Lectura del manual
página 279
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli abre los ojos con
una palma
página 34
Códice Vaticano B 3773

Mictlantecuhtli
Lectura del manual
página 240
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli con su sonaja,
búho y coraillo
página 20
Códice Vaticano B 3773

Mictlantecuhtli
Lectura del manual
página 214
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli
Página 70
Códice Borgia



Mictlantecuhtli derecha
Página 73
Códice Borgia

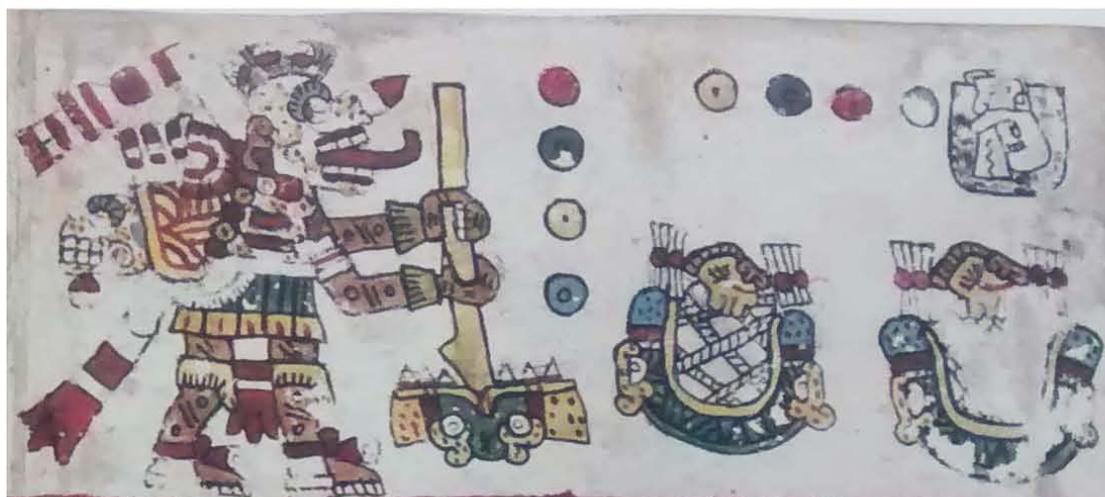




Mictlantecuhtli
página 21
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli
Lectura del manual
página 221
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli,
"trabajando con la coa,
es el tiempo de hacer
excavaciones para los
bultos"
página 12
Códice Vaticano B 3773



Mictlantecuhtli con un corazón
en la mano gobierna en su
palacio azul oscuro
página 21
Códice Vaticano B 3773

Mictlantecuhtli
página 13
Códice Borgia



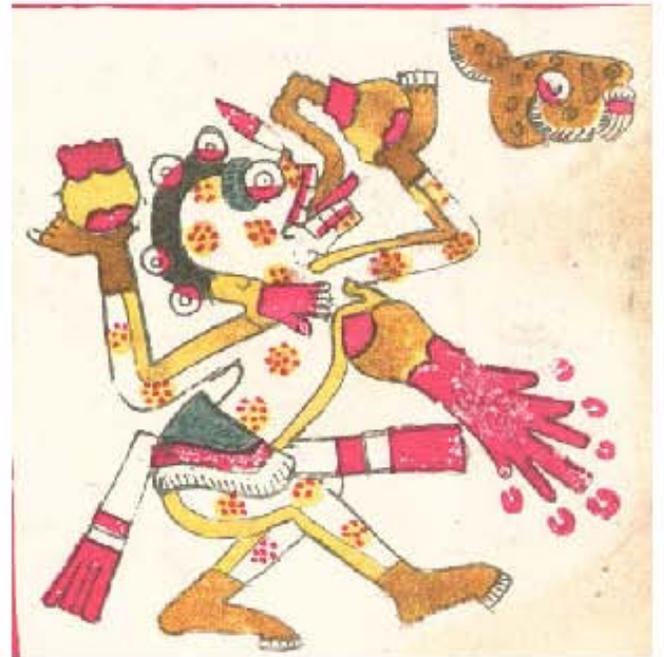
Mictlantecuhtli
página 15
Códice Borgia





Mictlantecuhtli
página 16
Códice Borgia

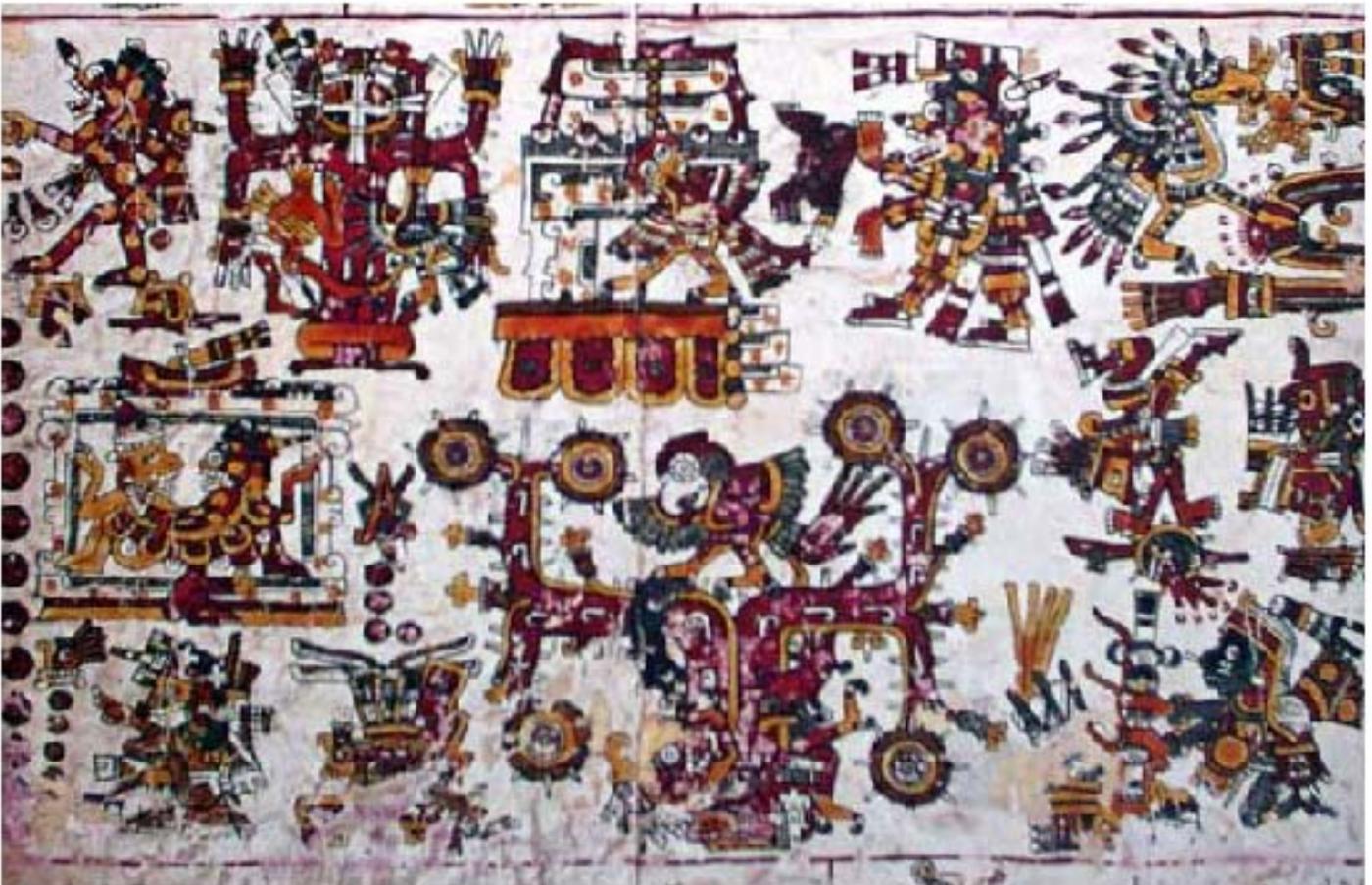
Mictlantecuhtli
página 23
Códice Borgia



Mictlantecuhtli
y búho en palacio
página 18
Códice Borgia



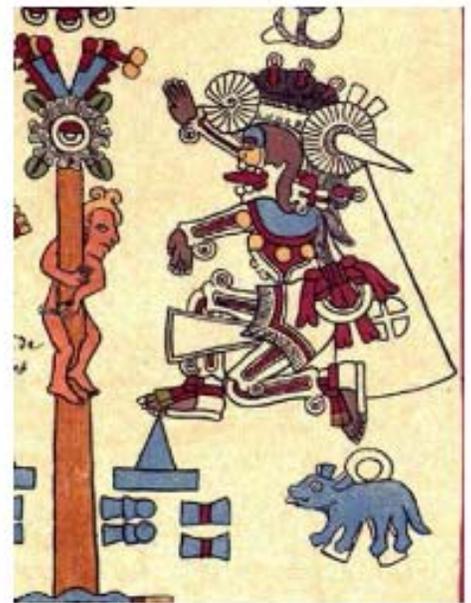
Mictlantecuhtli y
tecolote
página 50
Códice Borgia



Templo de hueso y
Tecolote
página 52
Códice Borgia



Mictlantecuhtli con garras
de jaguar
página 75
Códice Borgia



Mictlantecuhtli
página 10
Códice Borbónico



Mictlantecuhtli y
mochuelo
página 14
Códice Borbónico

A.4 Referencias relacionadas con el inframundo



Jaguar
página 24
Códice Borgia

Jaguar
página 70
Códice Borgia



Ocelocuahxicalli
Museo de Antropología





Ocelotl Cuauhxicalli
Museo de Antropología

Anciano y mujeres
página 34
Códice Borbónico



Jaguar flechado
página 84
Códice Vaticano B 3773



Guirnalda de flores de la pequeña
fiesta de los Muertos
página 10
Códice Borbónico

Codorniz
página 14
Códice Borbónico



Serpiente de la muerte
página 73
Códice Borgia



Perro
página 10
Códice Borbónico



Tepeyollotl en forma de
Jaguar
página 87
Códice Vaticano B 3773

Jaguar siendo cazado
página 25
Códice Vaticano B 3773



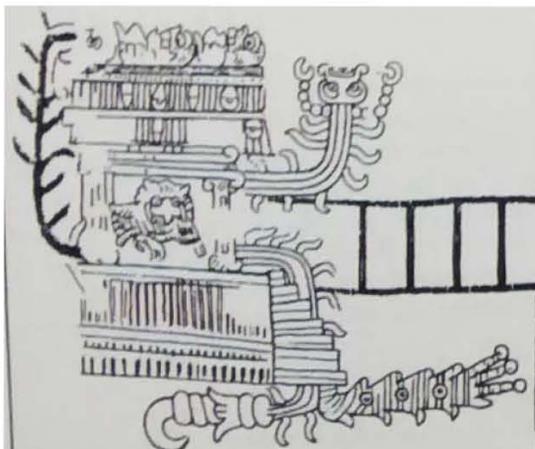
Felinos rugiendo
Museo de Antropología

A.5 Referencias templos



Casa de la muerte
página 13
Códice Vaticano B 3773

Casa de la muerte
página 15
Códice Vaticano B 3773



Casa de la muerte
Lectura del manual
página 200
Códice Vaticano B 3773

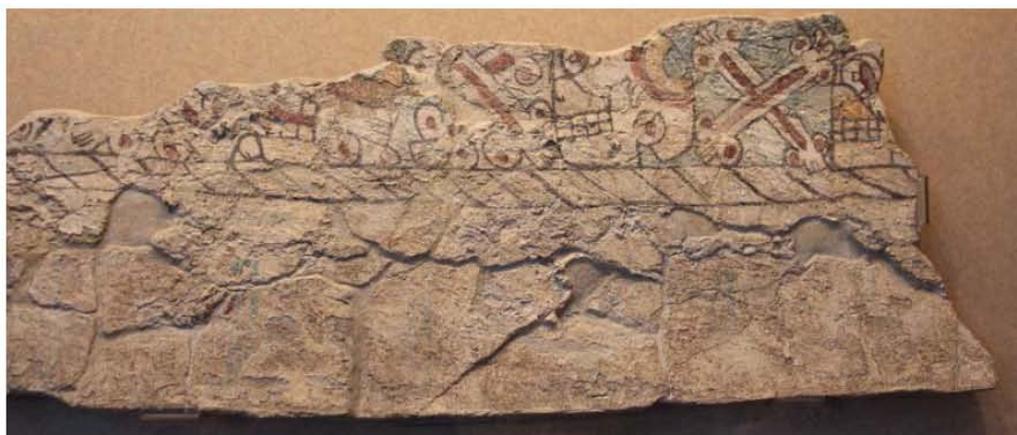


Teocalli guerra sagrada
y detalle calavera
Museo de Antropología



Casa de la oscuridad y la
muerte
página 91
Códice Vaticano B 3773

Fragmento de mural
Museo de Antropología





Maquetas de templos
indígenas hechas de
arcilla
Museo de Antropología



Fragmento de mural
Museo de Antropología



A.6 Referencias Objetos relacionados con la muerte



Brasero de la muerte
Museo de Antropología

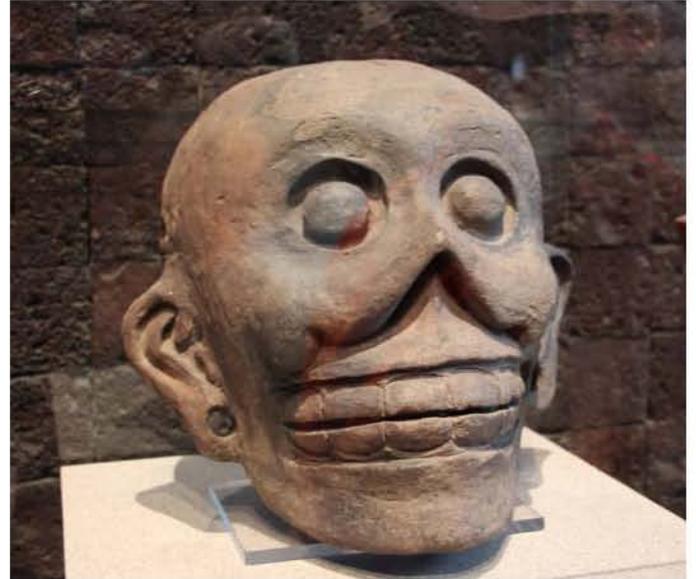


Vasos y cráneos
de la muerte
Museo de
Antropología





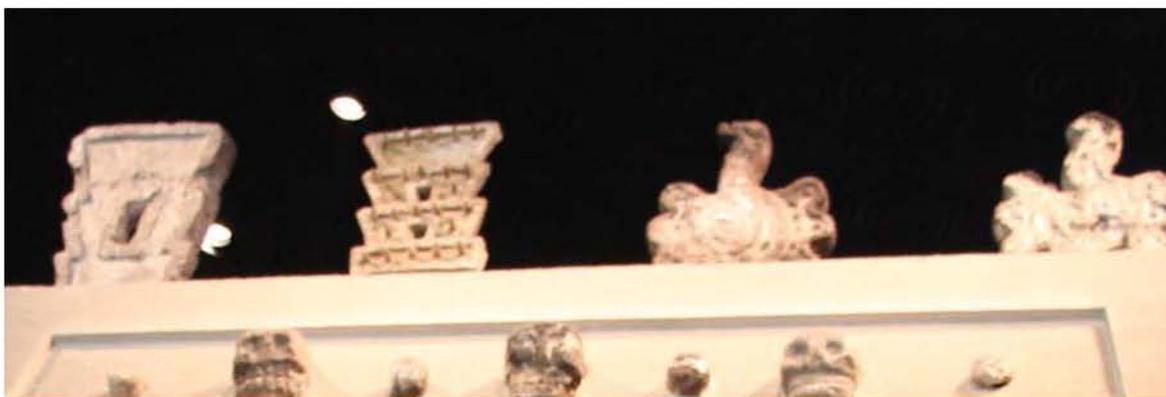
Vasos y cráneos de la muerte
Museo de Antropología





Agua
página 21
Códice Borbónico

Cuahxicalli
Piedra sacrificial
Museo de Antropología



Almenas
Museo de Antropología

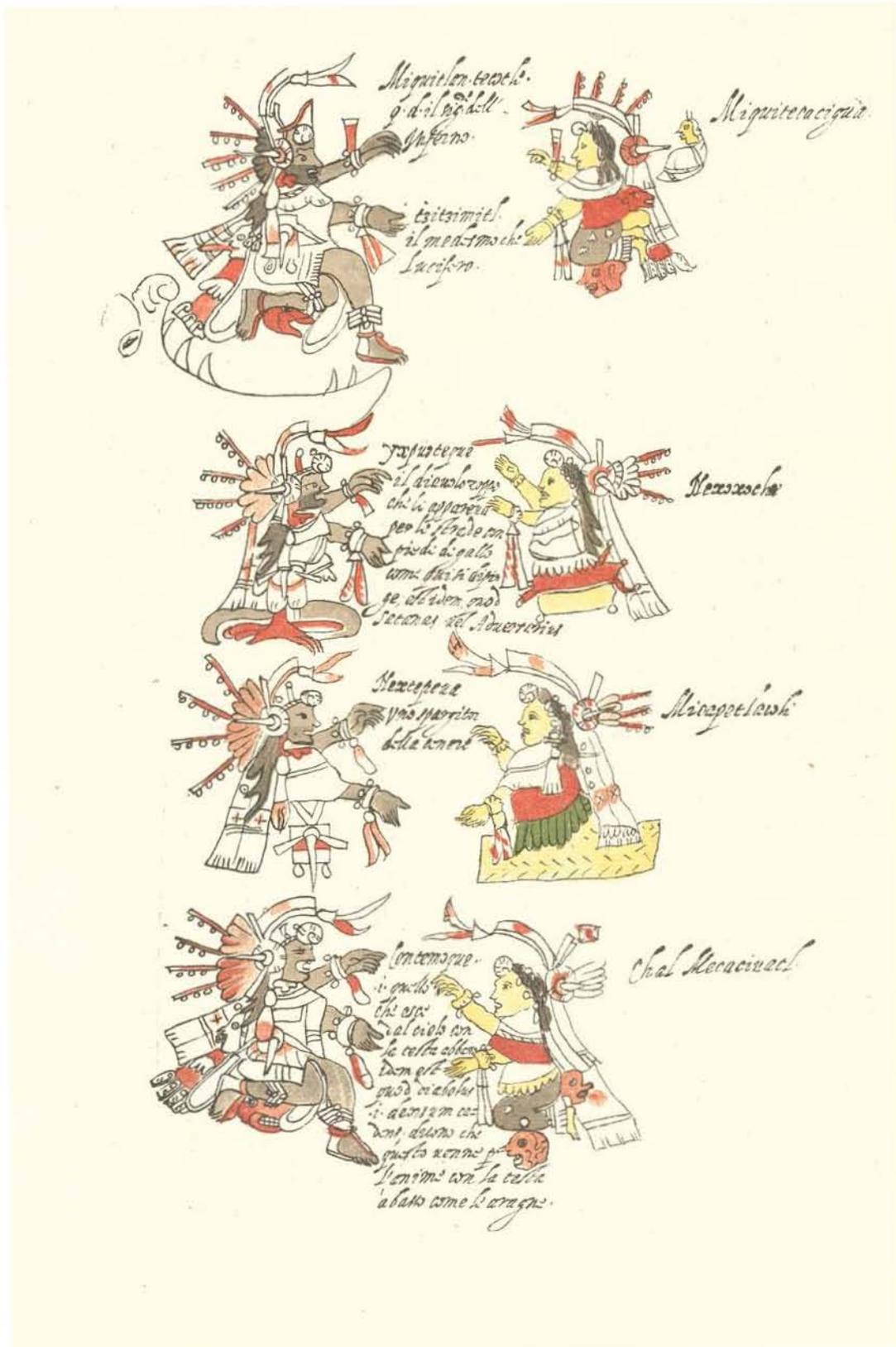


Altar de los animales nocturnos
Creaturas asociadas con la muerte, la oscuridad y la brujería. Un búho que desciende apresando hígados humanos con sus garras, una araña y un murciélago que sujetan corazones humeantes [...] todos llevan el rosetón plisado que caracteriza a las deidades de la muerte.
Museo de Antropología



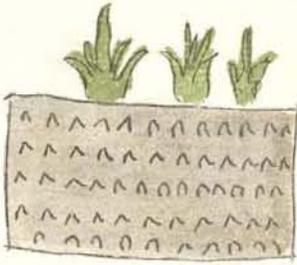
A.7 Señores del Inframundo

Señores del inframundo
Códice Vaticano A



A.8 Niveles del Inframundo

Pruebas del Inframundo
Códice Vaticano A

	<i>Ylhuicatl. tselahitot.</i>	
	<i>Ylhuicatl. elabscaypanmeschi</i>	
	<i>elatre pcc</i>	<i>La terza</i>
	<i>Apans hucya</i>	<i>Il Penaggio dell'acqua</i>
	<i>Tepechi Mmona mycia</i>	<i>Montagne che si congiungano</i>
	<i>ystopecel.</i>	<i>Montagne de Petrij</i>
	<i>yee. hecaya</i>	
	<i>Pacowe elacaya</i>	
	<i>Temimina loya</i>	<i>Lugos donde si spaccia</i>
	<i>Teowylgualhya</i>	
	<i>ymieclan. Apoehcalca</i>	