

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON

FACULTAD DE ARTES VISUALES



ASPECTOS GENERALES DE LA MUSICA
PREHISPANICA PERCIBIDOS A TRAVES
DE SUS IMAGENES

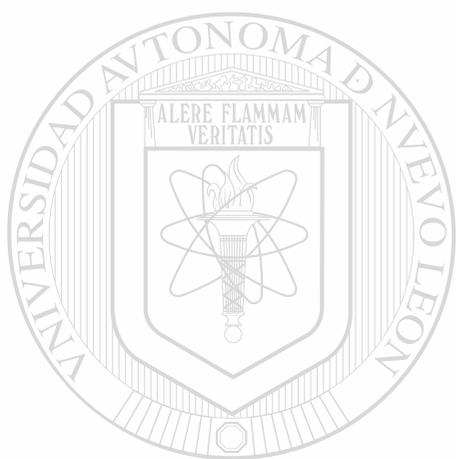
POR:

GRACIELA MIRNA MARROQUIN NARVAEZ

COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER
EL GRADO DE MAESTRIA EN ARTES CON
ESPECIALIDAD EN EDUCACION POR EL ARTE

ENERO 2004

TK
Z5931
FAY
2004
.M3



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES



ASPECTOS GENERALES DE LA MUSICA
PREHISPANICA PERCIBIDOS A TRAVES
DE SUS IMAGENES

POR:

GRACIELA MIRNA MARROQUIN NARVAEZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

®

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS
COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER

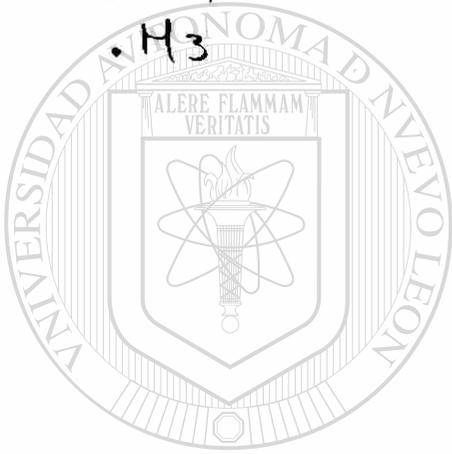
EL GRADO DE MAESTRIA EN ARTES CON
ESPECIALIDAD EN EDUCACION POR EL ARTE

ENERO 2004



574858

TH
Z5131
FAV
2004



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

®

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES



**ASPECTOS GENERALES DE LA MÚSICA PREHISPÁNICA
PERCIBIDOS A TRAVÉS DE SUS IMÁGENES**

Por

GRACIELA MIRNA MARROQUÍN NARVÁEZ

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS
Como requisito parcial para obtener el Grado de MAESTRÍA EN
ARTES con Especialidad en Educación por el Arte

Enero, 2004

AGRADECIMIENTOS

- ☐ A mis padres, Dr. Jorge S. Marroquín de la Fuente y Graciela Narváez de Marroquín, por el amor y el apoyo que siempre me han brindado.
- ☐ A mis hijos y esposo, Saúl Eduardo, Arnoldo Valentin y Arnoldo por el apoyo moral que me han otorgado para concluir este trabajo.
- ☐ A la Facultad de Música, dirigido por el Lic. Luis Gerardo Lozano Lozano, por todas las facilidades brindadas para la realización de esta investigación.
- ☐ A la Dirección General de Investigación, dirigido por el Dr. Mario César Salinas Carmona, por el apoyo otorgado mediante el Programa de apoyo a la investigación científica y tecnológica.
- ☐ Al Dr. Felipe Estrada Ramírez por el apoyo brindado como asesor de la presente.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN[®]
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

DEDICATORIA

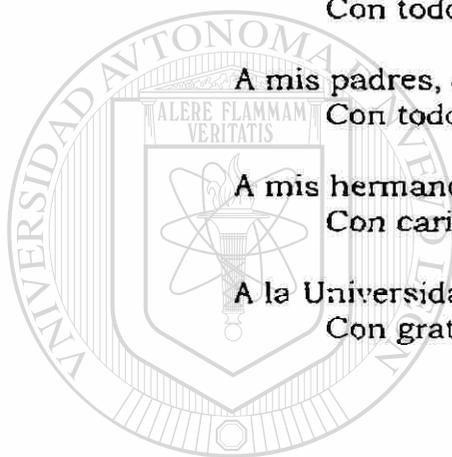
A mis hijos, Arnoldo Valentín y Saúl Eduardo.
Con todo mi amor y ejemplo.

A mi esposo, Arnoldo Aguirre R.
Con todo mi amor

A mis padres, Jorge S. Marroquin y Graciela Narváez.
Con todo cariño, Admiración y respeto.

A mis hermanos, Elba, Jorge, Veronica y Sergio.
Con cariño y afecto.

A la Universidad Autónoma de Nuevo León.
Con gratitud.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

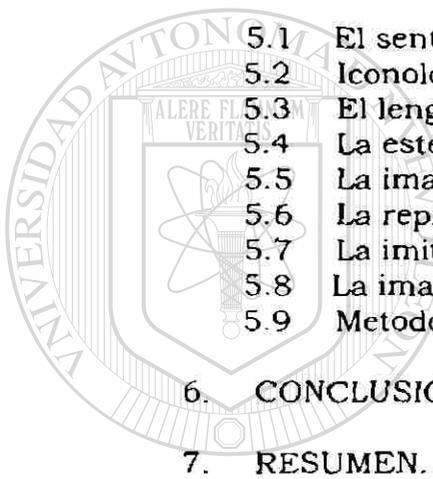


DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo		Página
1.	INTRODUCCIÓN	1
1.1	Objetivos	1
2.	MARCO HISTÓRICO	2
2.1	Panorama de la Música Prehispánica.	2
2.2	Culturas que se desarrollaron en México Prehispánico.	5
2.3	Vida Musical de la sociedad Mexica	10
2.4	La enseñanza de la Música en la Cultura Mexica.	10
3.	MARCO TEÓRICO.	11
3.1	Estética Prehispánica de Eulalia Guzmán.	11
3.1.1	El ritmo acentuado	11
3.1.2	La estilización.	14
3.1.3	El carácter decorativo u ornamental.	15
3.1.4	El simbolismo	16
3.1.5	El sentido religioso y mágico	17
3.2	La perspectiva de Miguel León Portilla	18
3.3	Más allá de la analogía, la imagen, Ch. Metz	19
3.4	Lenguaje metafórico e iconografía, Alcina Franch.	22
3.5	La interpretación de la imagen, Aumont	26
3.6	La visión artística, Kepes.	27
3.7	El pensamiento visual, R. Arnheim (citado por Kepes).	28
3.8	El pensamiento visual, R. Arnheim (citado por Aumont)	30
3.9	La percepción visual M. Basaldella	31
3.10	Relación de la imagen con lo real, Arnheim	33
3.11	La representación, J. Hochberg.	34
3.12	Ilusión y representación, Aumont.	37
3.13	Representación como ilusión y como semejanza, Max Black.	37
3.14	La analogía, Aumont	39

3.15	El realismo, Aumont	40
3.16	Métodos en educación plástica, Cabrera	41
4.	METODOLOGÍA.	44
4.1	Educación plástica e investigación, Cabrera	44
4.1.1	Métodos empíricos	46
4.1.2	Métodos teóricos	47
4.2	Consideraciones generales, Rojas.	48
5.	INVESTIGACIÓN.	49
5.1	El sentir prehispánico	49
5.2	Iconología e iconografía	50
5.3	El lenguaje de las imágenes	56
5.4	La estética.	64
5.5	La imagen.	74
5.6	La representación	77
5.7	La imitación	81
5.8	La imagen artística.	83
5.9	Metodologías para la didáctica de la imagen.	86
6.	CONCLUSIONES.	90
7.	RESUMEN.	92
<hr/>		
8.	BIBLIOGRAFÍA	93
9.	REFERENCIAS DE LAS FIGURAS DEL TEXTO.	95
	REFERENCIAS DE LAS FIGURAS DEL APÉNDICE.	97
10.	APÉNDICE.	99
11.	RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO.	116



U A N L

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



LISTA DE FIGURAS DEL TEXTO

Figura		Página
1.	Bonampak, cuarto 1, muros este y sur	50
2.	Músicos mayas, detalle del muro este, cuarto 1	51
3.	Bonampak, cuarto 1, muros oeste y norte	52
4.	Bonampak, cuarto 2, muros este y sur	53
5.	Bonampak, cuarto 2, muros oeste y norte.	53
6.	Trompetista, detalle del muro este, cuarto 2	54
7.	Bonampak, cuarto 3, muros este y sur.	54
8.	Bonampak, cuarto 3, muros oeste y norte	55
9.	Músico con soot, detalle del muro oeste, cuarto 3	55
10.	Músicos con trompetas largas, detalle del muro norte, cuarto 3	56
11.	Huehucóyotl y Macuilxóchitl, Códice Borbónico	57
12.	Rueda del Tonalpoualli	57
13.	Tira de la peregrinación de los aztecas	58
14.	Pax, escena musical de los frescos de Santa Rita	59
15.	Símbolo de la silla o estera	60
16.	Macuilxóchitl, Códice Borbónico	61
17.	Fragmentos de glifos en láminas, Códice Florentino.	61
18.	Huéhuatl de Malinalco	62
19.	Atl-tlachinolli	63
20.	Figura del Huéhuatl de Malinalco.	63
21.	Teponaztli de Tlaxcala, MNA	65
22.	Huéhuatl de Tenango, MNA	66
23.	Flauta de fuelle, con cabeza de jaguar, tlapitzalli	67
24.	Jaguar, códice mixteco Nuttall	67
25.	Teponaztli de los 2 coatis	68
26.	Vaso policromado de Chamá	69
27.	Tlahuizcalpantecuhtli y mixcóatl, Cód. Borgia 19, 25	70
28.	Serpiente emplumada, en Xochilcalco	71
29.	Quetzalcóatl, Códice Borbónico 22	71
30.	Cuicatli, del dibujo del Huéhuatl de Malinalco	72
31.	Tortuga de oro, Códice Borbónico	72
32.	Frescos de Santa Rita, escena musical	73
33.	Teponaztli de piedra, con el rostro de Macuiixochitl	73
34.	Músicos de Petén, de vasija policromada	75
35.	Castigo a músico incompetente, Códice Florentino	76
36.	Coyolxauhqui portando cascabeles	77

37.	Tonatiuh. Codice Borgia 71	78
38.	La piedra del sol, MNA	79
39.	Nahui hollin del huehuetl de Malinalco	80
40.	Cantos con huéhuetl y ayacachtli; Codice florentino	81
41.	Tetzilácatl, idiófono	83
42.	Tañedor de corneta de caracol. Codice Borbonico	87
43.	Músicos mixtecos	89

LISTA DE FIGURAS DEL APÉNDICE

A.01	Mapa de México prehispánico	100
A.02	Tlazoltéotl, Código Borbónico 13	101
A.03	Quetzalcóatl barbado, Código Magliabechi 61	101
A.04	Tezcatlipoca, Código Borgia 17	102
A.05	Mictlantecuhtli, Código Borbónico 10.	102
A.06	Músicos tocando teponaztli y huéhuetl, Cód. Florentino.	103
A.07	Músicos tocando teponaztli y huenuetl, Fray D. Durán.	104
A.08	Instrumentos del Mixcoacalli, Código Florentino	105
A.09	Arquitectura piramidal teotihuacana	105
A.10	Arquitectura piramidal del Tajín	106
A.11	Serpientes emplumadas	106
A.12	Esquema de la Piedra de Tizoc	107
A.13	Xicalcolihquis recto y curvo	107
A.14	Grecas de Monte Albán.	108
A.15	Calendario Azteca, representacion a colores.	108
A.16	Símbolo de la flor.	109
A.17	Grecas del Tajín	109
A.18	Grecas del Tajín	110
A.19	Flauta ceremonial, tlapitzalli	110
A.20	Caja de Hackmack	111
A.21	Teocalli de la Guerra Sagrada.	111
A.22	Dibujo del huehuetl de Malinalco.	112
A.23	Águilas y ocelotes hablando.	113
A.24	Percepción visual 1.	113
A.25	Percepción visual 2.	114
A.26	Percepción visual 3.	114
A.27	Percepción visual 4.	114
A.28	Símbolos más usuales	115

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Dentro del aprendizaje de la música es importante el apoyo de las materias teóricas como una formación completa e integral del estudiante; específicamente, la materia de *Historia de la Música en México*, es una base esencial para todo músico mexicano; por lo tanto deben de conocer la historia de su cultura, donde la música es parte del conjunto indisoluble de manifestaciones culturales existentes desde los primeros asentamientos en territorio mexicano.

Un empuje importante para el entendimiento de las raíces de nuestra música es el estudio de las imágenes creadas en piedras, murales, códices, pirámides, orfebrería, instrumentos musicales y otros objetos de la época prehispánica, ya que “lo que se conoce al respecto es solamente por las crónicas, los instrumentos y las representaciones plásticas de músicos y cantos floridos; una aproximación nos es dada a través de la estrecha significación de ésta en relación al canto y la danza, comparando sus rasgos con las de otros músicos de tradición”.

Otros estudios se han hecho en el ámbito de la estética y la semiología, pero sin un enfoque más profundo en lo que respecta a la música, pero sí es una base importante e indispensable para el entendimiento de las imágenes y su interpretación.

Teniendo un concepto amplio sobre imagen e ideas afines, fundamentado en las ideas de varios autores, se puede muy bien aplicar a las imágenes prehispánicas y poder realizar un análisis y emitir conclusiones de su posible representación, inclusive formular alguna hipótesis.

1.1 OBJETIVOS GENERALES.

- ☐ Tener un mayor acercamiento y comprensión de las probables manifestaciones musicales de la época prehispánica, y un apoyo para la enseñanza de la historia de la música de esta época a través de sus imágenes.
- ☐ Demostrar que algunas de las teorías de la imagen, de la estética y de la educación son aplicables en el estudio de la arqueología prehispánica, específicamente relacionado con la música.

CAPÍTULO 2

MARCO HISTÓRICO

2.1 Panorama de la música prehispánica. (Estrada, 1984).

Mesoamérica, que comprende desde los ríos Pánuco y Lerma por el norte, hasta la república de Nicaragua, en Centroamérica, (véase el apéndice fig. A.01) estaba poblada por sociedades que alcanzaron un sistema de producción con cultivos intensivos que incluía la división del trabajo, utilizando mano de obra en masa, un arte de medir el tiempo basado en un calendario un diezmilésimo más cercano del año astronómico que el traído por los conquistadores, así como formas de conservar la historia de su pasado, una arquitectura monumental y una religión muy compleja que contenía un sacerdocio especializado en el rito y en la manipulación del poder.

Los pueblos prehispánicos lograron un nivel de sensibilidad y creatividad artística de profunda significación en el perfil de la historia del hombre. La conciencia del sabio prehispánico expresó su sentido más profundo de la creación artística a través de un significado simbólico, místico y filosófico. Para los nahuas, la concepción sobre el artista verdadero, el *Yoltéotl*, se refiere siempre al que dialoga con su corazón, al que conoce los antiguos mitos, las tradiciones y, sobre todo, al que hace descender sobre los hombres las flores y los cantos. Él es el único que puede decir lo verdadero sobre la tierra.

Mesoamérica se caracterizó por una diversidad lingüística que concordaba con unidades socio-políticas de reducida extensión geográfica. La economía era dirigida por el estado, que mantenía las obras públicas y el ceremonialismo impuesto como ideología místico-guerrera, que unificaban al grupo dominante, compuesto por los señores, los sacerdotes y los militares.

Existía una división social del trabajo que incluía tanto especialización en distintas actividades productivas como estratificación social, es decir, una distribución desigual del poder económico y político entre los distintos sectores sociales, que establecía una diferenciación en cuanto a los derechos sobre los medios de producción y el control de los órganos del gobierno.

Pero su sentido religioso fue el principio fundamental de su quehacer social ya que la vida era considerada sagrada. No existió actividad humana que no requiriera su ritual, las ceremonias exigían la

participación de muchedumbres y el empleo de recursos materiales para relacionar a los hombres con los dioses, lo que constituye una parte importante del sistema social que liga a los hombres entre sí. Elemento esencial de esa comunicación, la música estaba estrechamente integrada a la religión. Tanto los mitos y las leyendas de origen nahua como el venerable *Popol Vuh* maya, nos hablan del origen divino de la música. Atestiguan esta creencia las ofrendas de carácter musical, y las deidades del panteón indígena relacionadas con esta disciplina, *Macuilxóchitl Xochipilli*; *Tlazoltéotl*, (fig. A.02); *Quetzalcóatl* (fig. A.03) y *Tezcatlipoca* (fig. A.04).

“Quetzalcóatl pidió a Mictlantecuhtli (fig. A.05), señor del Reino de los Muertos, su caracol para la creación del hombre,... pero no hay agujero de la mano en su caracol, luego llama a los gusanos que los perforaran, luego por esto entran allí los abejones, los moscardones nocturnos, luego ya toca y lo fue a oír el Señor de los Muertos”.

Al estar ligada íntimamente a las observaciones del culto religioso, la música formaba parte de la jerarquización social que rígidamente se vivía en la época prehispánica. Era de uso exclusivo de una casta de profesionales, que pedía del músico una educación extremadamente estricta y compleja, integrada a un ritual que exigía ejecución e interpretación perfecta. Las faltas y errores en la música ofendían a los dioses y se pagaba con pena de muerte. Dada su importancia dentro de la religión, el músico gozaba de gran prestigio social.

En Mesoamérica la música era un medio de expresión comunal, y su norma era el ser ejecutada en conjuntos, fundiendo la ejecución de los instrumentos con el canto, y éstos a la danza. Ciertos instrumentos tenían un origen divino: el *huéhuetl* y el *teponaztli* eran dioses que vivían un exilio terrenal, por lo tanto eran tratados como imágenes mismas de dioses. Como instrumentos musicales poseían el poder de traspasar el umbral de lo sobrenatural para crear estados emocionales, incluso hipnóticos, en quienes se integraban en comunión con el lenguaje sacramental del conocimiento supremo de los dioses.

La presencia de lo divino es un elemento esencial para entender el universo cultural de estos pueblos. Su música y sus formas o modalidades de expresión van a estar involucradas de manera permanente a ello, culto y arte se encuentran fundidos. El sentido de la belleza cede su sitio al de la eficacia religiosa. La música es, en ese sentido, vehículo de comunicación, elemento intangible del contacto con lo sagrado.

Para comprender el pensamiento musical prehispánico, no basta el conocimiento de los medios musicales escolásticos, ya que cae fuera de tales normas. Por ejemplo, la repetición del mismo sonido o diseño rítmico y/o melódico, conocido técnicamente como *ostinato* y *pedal*, son efectos característicos de la música prehispánica.

Es importante recalcar el carácter esotérico, en muchos casos sagrado, de ciertos instrumentos musicales, como la sonaja, los

tambores y los caracoles. Cada calidad tímbrica, cada ritmo corresponden a determinado propósito y es ideado según el carácter de la ceremonia o danza. Es obvio que las diferencias no son accidentales, sino que están calculadas para producir determinados efectos. Tanto las sonajas como los silbatos y los tambores están asociados con lo sobrenatural por su carácter rítmico y vital. En cuanto al caracol, la trompeta más antigua de origen inmemorable, está relacionada con uno de los atributos más importantes de Quetzalcóatl. Como símbolo de fertilidad y de renacimiento espiritual, se manifiesta en todos los niveles cósmicos, la forma del caracol es en espiral, lo cual representa el soplo divino hecho palabra creadora, que brota del pecho de la divinidad, es el caracol divino que con su sonido debió presidir la creación de los dioses.

Cuando el hombre moduló la palabra, se produjo el canto y la poesía, entonces la espiral del caracol, convertida en la vírgula del habla, se adornó de flores porque con esta clase de palabra se habló directamente al corazón del hombre, considerado como la flor más preciosa. Cuando esta voz se produjo a través de mecanismos, se crearon los instrumentos musicales.

La música tenía un tiempo y un espacio preciosos, como el trabajo musical que se realizaba en los diferentes ceremoniales que exigía el calendario cívico religioso, repertorio que el músico debía conocer a la perfección, además de ejercitar su creatividad en nuevos cantos y composiciones. Emplearon instrumentos múltiples que denotan una amplia experiencia acústica, a veces con implicaciones armónicas. Su lenguaje recurría a la escala pentátona y a otras más desarrolladas. El conocimiento de la música no llegó a crear una notación: existían solo signos ideográficos que representaban el canto y la música.

El instrumental es sorprendente por la aplicación de recursos y técnicas de construcción, el empleo de resonadores hidráulicos tanto en percutores o aientos, la existencia de teponaztlis provistos de dos lengüetas, flautas simples, dobles y múltiples, instrumentos a base de tubos que se introducían en calabazas de agua y ocarinas de varias formas.

La función de la música consistió principalmente en formar parte de las ceremonias y ritos religiosos y en la guerra, no solo como medio de transmitir órdenes, sino de animar y enardecer a los combatientes. Tuvo también lugar en el esparcimiento profano, en danzas y cantos que llegan tal vez a alcanzar un alto grado de lirismo acompañado de poesías de cierta naturaleza íntima, aunque de preferencia con un sentido religioso.

En el esplendor de los últimos tiempos prehispánicos se cultivaba el arte musical en los recintos palaciegos, así como en los grandes señoríos. Existió una verdadera vocación en la ejecución y deleite de la música.

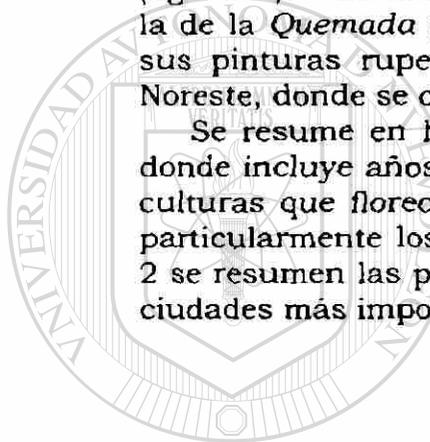
Las fuentes para el conocimiento de la música antigua son los códices y las pinturas murales o rupestres, los instrumentos

arqueológicos y sus reproducciones votivas en barro y en piedra, las descripciones de bailes e instrumental de las crónicas y narraciones, y la música, cantos y danzas, que en la actualidad emplean e interpretan los diferentes grupos étnicos de México.

2.2 Culturas que se desarrollaron en el México Prehispánico.

En todo el territorio mexicano surgieron asentamientos humanos, incluyendo culturas importantes en el norte de México, o *Aridoamérica*, (fig. A.01). Tenemos culturas como la de *Casas Grandes* en Chihuahua, la de la *Quemada y Paquimé* en Zacatecas y las de Baja California con sus pinturas rupestres; además otras culturas menos conocidas del Noreste, donde se observan pinturas rupestres y petroglifos.

Se resume en la tabla 1 la cronología de las épocas prehispánicas donde incluye años que abarca, característica principal de la época, las culturas que florecieron y algunas características musicales generales, particularmente los instrumentos musicales que surgieron. En la tabla 2 se resumen las principales etapas de cada cultura prehispánica y sus ciudades más importantes:



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

TABLA 1

ÉPOCAS PREHISPÁNICAS

PREAGRÍCOLA

Años que abarca	30,000 a 7,000 años a. C. aprox.
Característica principal	Nomadas, recolectores, utensilios para la caza en piedra.
Culturas	Vestigios en diversos lugares, principalmente Cedral, S.L.P. y Tlapacoya, Edo. de México.
Música	Instrumentos musicales naturales, muy poco trabajados. Sonajas de bule, caracoles, conchas de tortuga, flautas sin perforaciones, raspadores de hueso y piedra, zumbador. ^a

PROTOAGRÍCOLA

Años que abarca	7,000 a 2,000 años a. C. aprox.
Característica principal	Inicio de la agricultura, sedentarios.
Culturas	Asentamientos en diversos lugares, principalmente Coxcatlán, Valle de Tehuacán, Pue. lugares de Oaxaca y Chiapas.
Música	Instrumentos musicales más elaborados, tronco ahuecado, jicara de agua, palo sonador, flauta con perforaciones, caracol marino, trompeta de madera o bule, tambor de madera de parche simple. ^b

PRECLÁSICO

Años que abarca	2,000 a 100 años a. C.
Característica principal	Inención de la cerámica.
Culturas	Norte de México, olmeca, zapoteca, mixteca, mayas.
Música	La música como un quehacer diferenciado y con cierta especialización. Surge el <i>huehuetl</i> y el <i>teponaztli</i> , silbatos, ocarinas, flautas múltiples, jarras silbadoras, sartales y raspadores de barro. ^c

^a Castellanos. P

^b Ibid

Ibid

CLÁSICO

Años que abarca	100 años a.C. a 1,000 años d. C.
Característica principal	Construcción de grandes templos, apogeo de los instrumentos musicales.
Culturas	Teotihuacana, totonaca, tolteca, zapoteca, mixteca, maya, huasteca, chichimeca.
Música	Los instrumentos y su interpretación muestran una división en grupos sociales. Flautas rectas, ocarinas de 7 agujeros,iringas, flautas transversas y de émbolo, silbatos y flautas de varios tubos, timbal de agua. ^d

POSCLÁSICO

Años que abarca	1,000 d. C. a 1521
Característica principal	Surgimiento de la metalurgia
Culturas	Azteca, tarasca, maya, zapoteca, mixteca.
Música	Enriquecimiento de la música con instrumentos de metal (cobre, plata, oro), teponaztlis de notable calidad, flautas de fémur labradas con 6 perforaciones, cascabeles, tam-tam, flauta de pico con campana. ^e

Por Mirna Marroquin N.

^d Castellanos, P

^e Ibid

TABLA 2

CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS PREHISPÁNICAS

Norte de Mexico Chichimeca	2,000 a. de C.	Primeros asentamientos.
	1,000 - 100 a. de C.	Pequeños pueblos en toda la región.
	350 - 1,100 d. de C.	Desarrollo de la <i>Quemada, Zacatecas</i> .
	700 - 1,450 d. de C.	Desarrollo de Paquimé, Chihuahua.
Olmeca	1,200 - 900 a. de C.	Apogeo de <i>San Lorenzo</i> .
	800 - 400 a. de C.	Desarrollo de la <i>Venta</i> .
	300 - 400 d. de C.	Último asentamiento olmeca, <i>Tres Zapotes</i>
Zapoteca	1,400 - 1,000 a. de C.	Primeras aldeas.
	500 - 100 a. de C.	<i>Quiotepec, Monte Albán I.</i>
	100 a. de C. - 800 d. de C	<i>Monte Albán II</i> , apogeo.
	1,000 - 1,200 d. de C.	<i>Yagul, Mitla, Zaachilá.</i>
	1,250 - 1,400 d. de C.	<i>Guiengola</i> , incursiones mixtecas, invasiones mexicas
Mixteca	1,500 - 700 a. de C.	Primeras aldeas.
	700 - 100 a. de C.	Primeros centros urbanos, <i>Yacuita</i>
	940 d. de C.	Surgen los Códices.
	1,100 - 1,200 d. de C.	<i>Colxtilahuaca</i> .
	1,200 - 1,521 d. de C.	Invasiones mexicas, <i>Monte Albán III</i> .
Totonaca	1,400 a. de C.	Inicio de la cultura en <i>Remojadas</i> .
	300 - 1,100 d. de C.	Apogeo de la cultura en <i>Tajín</i> .
	800 - 1521 d. de C.	<i>Cempoala, Quiahuistlan</i> .

Maya	1,500 a. de C.	Primeras aldeas.
	350 a. de C.	<i>Dzibilchaltun.</i>
	1 - 300 d. de C.	<i>Mirador, Tikal.</i>
	300 - 900 d. de C.	<i>Uxmal, Yaxchilan, Palenque, Copán, Calakmul, Bonampak.</i>
	1,000 - 1,200 d. de C.	<i>Chichen-Itzá, cobá, Mayapán, Tulum.</i>
Huasteca	600 a. de C.	Inicios de la cultura.
	200 - 900 d. de C.	<i>El Ébano, Tankol, Tepetzintla, Tamuín.</i>
	900 - 1400 d. de C.	Apogeo de <i>Tamuín.</i>
Toltecas	300 a. de C.	<i>Cuicuilco.</i>
	700 - 800 d. de C.	<i>Tlatilco, Tula.</i>
	950 - 1,150 d. de C.	Apogeo de <i>Tula.</i>
	1,200 d. de C.	Caída de <i>Tula. Culhuacan.</i>
Teotihuacana	300 a. de C.	Primeras aldeas
	100 a. de C.	Construcción de la pirámide del sol.
	200 - 750 d. de C.	Apogeo de <i>Teotihuacán.</i>
	750 d. de C.	Comienza abandono de la ciudad.
Tarasca	1,200 d. de C.	Arribo al lago de Pátzcuaro.
	1,325 d. de C.	Fundación de <i>Pátzcuaro</i>
	1,400 d. de C.	Predominio de <i>Tzintzuntzan, Ihuatzio.</i>
	1522 d. de C.	Llegada de los españoles
Mexicas	1,168 d. de C.	Salen de <i>Aztlán</i>
	1,250 d. de C.	Se establecen en <i>Chapultepec.</i>
	1,325 d. de C.	Fundación de <i>Tenochtitlán.</i>
	1,521 d. de C.	Caída de <i>Tenochtitlán.</i>

2.3 Vida musical de la sociedad Mexica.

De las culturas prehispánicas, la azteca o mexica es la sociedad que más se conoce por las referencias dejadas por los españoles conquistadores, además de ser una sociedad que asimiló tradiciones y costumbres de otras culturas pues el imperio azteca abarcó una buena parte de Mesoamérica; por lo que se hará referencia a ésta sobre las costumbres musicales.

La música era parte de una indisoluble integridad con la danza y la poesía destinada a su mundo religioso, que consistía en una organización sacerdotal que agrupaba a músicos, cantantes, poetas y bailarines profesionales. Los músicos gozaban de privilegios civiles, como la exención de tributos y las jerarquías en los templos. También estos artistas, músicos y danzantes eran celebrados el día 1- *Flor Ome Xóchitl*, día institucionalizada para fiestas, pues la música era muy apreciada. Tan importante era que exigía una perfección en la ejecución de los ritmos y pasos; una mala interpretación era severamente castigada incluso con la pena de muerte.

Los artistas conocían cantos, modulaciones del lenguaje, bailes y melodías propias de cada región. Al conquistar otros pueblos o culturas aprendían sus cantos y tradiciones. Heredaron por línea directa el instrumental tolteca, por consiguiente teotihuacano, asimilando el legado de las culturas contemporáneas de toda Mesoamérica. (Estrada).

2.4 La enseñanza de la música en la Cultura Mexica.

La música era enseñada en las escuelas mexicas como parte de su educación a los jóvenes de ambos sexos. Los *Tepochcalli* eran 'casa de jóvenes' donde se enseñaban cantares y danzas; los *Calmecac* eran centros de educación superior de severa disciplina, donde asistían los jóvenes de la nobleza. En estas casas de educación realizaban la coreografía y la parte musical de las grandes danzas y cantares en las fechas sagradas, (figs. A.06 y A.07).

Existía un lugar llamado *Mixcoacalli* donde se guardaban los instrumentos musicales y los implementos para las danzas, para las fiestas importantes de Tenochtitlan, (fig. A.08).

Los santuarios y templos principales como el de *Huitzilopochtli* contaban con un variado personal encargado de diversas funciones: los que componían los cantos eran llamados *Cuicapique*; el *Tlapizcatzin* enseñaba y corregía los cantos y llevaba el compás del teponaztli; el *Mixcoatzalotla* instruía a los jóvenes en la conservación del fuego, limpieza del templo y a tañer los instrumentos del *mixcoacalli*. (Estrada).

CAPÍTULO 3

MARCO TEÓRICO

Se describirán a continuación algunas posturas teóricas convenientes para esta investigación:

3.1 Estética prehispánica. Eulalia Guzmán (1988).

Caracteres esenciales del arte prehispánico. En una primera observación, las obras de arte prehispánico muestran una gran semejanza entre las diversas culturas mesoamericanas en su estructura fundamental, esto por el contacto entre esas culturas o migraciones, pues se encuentran iguales formas en la cerámica, motivos ornamentales, los mismos temas de representación, las mismas líneas fundamentales en la arquitectura y las igualdades en los instrumentos musicales, con un toque distintivo de cada cultura.

En sí, todo el arte prehispánico produce una impresión de solemnidad, de grandeza y de misterio y que se deben a 5 caracteres visiblemente predominantes, que son:

1. El ritmo acentuado, con la repetición del motivo.
2. La estilización.
3. El carácter decorativo u ornamental.
4. El simbolismo.
5. El sentido religioso y mágico de la obra de arte.

3.1.1 El ritmo acentuado, con la repetición del motivo.

Según Lipps (Guzmán) “la esencia propia del ritmo consiste, por un lado, en una sucesión de elementos acentuados y no acentuados alternativamente, de tal modo que constituyan una serie de tensiones y descansos, y por otra parte; y principalmente, en la reunión o agrupación de elementos de la serie en unidades semejantes”. En la mayoría de los casos consta de un ciclo que se compone de un elemento sobre el cual se carga el acento o el énfasis y de elementos subordinados a él, cada ciclo forma la *unidad rítmica* que se repite produciendo una cadencia y por lo tanto la impresión de belleza; ejemplos:

En la arquitectura. Basamentos compuestos de cuerpos piramidales superpuestos de mayor a menor, por ejemplo, el tipo *teotihuacano 1*, unidad rítmica compuesta de talud, cornisa, plano vertical, cornisa, plano horizontal (fig. A.09). El tipo *Tajín*, unidad rítmica compuesta de talud, cornisa, plano vertical y cornisas sucesivas salientes, de modo de formar un plano inclinado hacia fuera, y plano horizontal, (fig. A.10). El tipo del *Templo de los Guerreros en Chichén Itzá* es igual al tipo *teotihuacano 1*.

En la escultura. Se clasifican las obras escultóricas en 3 grupos: Los grandes relieves sobre muros y columnas, los relieves monolíticos y las estatuas; por ejemplo, en los grandes decorados de serpientes, es la ondulación del animal lo que da el motivo rítmico, suave y vívido; los huecos que deja la ondulación se llenan con algún elemento decorativo, como se observa en *Xochicalco* (fig. A.11a) y en *Teotihuacan*; o simplemente con las plumas largas de quetzal, que en volutas de cadencioso movimiento se desprenden del cuerpo de la serpiente, como en *Chichén Itzá* (fig. A.11b). Otros ejemplos típicos de este carácter rítmico son las piedras llamadas *solares* (relieves monolíticos) como la conocida *Piedra del Sol* y la de *Tizoc* (fig. A.12), constituidas por bandas circulares concéntricas, las cuales poseen un mismo elemento repetitivo o conjunto de elementos, etc.

En la pintura. Se conoce la pintura indígena en los frescos, en los códices y en la cerámica. Las huellas de pintura hacen ver que el relieve era policromado, y tiene el mismo carácter que el ejecutado en relieve: grecas, figuras humanas o de animales y escenas animadas; por ejemplo, las grecas y bandas de figuras geométricas de *Teotihuacan* y las escenas guerreras y ceremoniales del interior del *Templo de los Tigres en Chichén Itzá*, así como las pinturas de *Mitla*.

En la música y danza. Éstas constituyen quizá la demostración más viva de que el ritmo consiste en la repetición del motivo, es una característica esencial del arte indígena. La música daba el compás a la danza, para el baile sagrado o para sumir en la oración; la escala musical se presume como pentátona y dentro de esa corta extensión crearon sus melodías; un tema melódico, dos, tres a lo más, constituían toda una pieza musical, estos temas tenían que sucederse indefinidamente, alternando hasta el término de la danza, por ejemplo la melodía entonada por una flauta, se agregaba como elemento principal el puro ritmo producido por golpes dados sobre el *teponaztle* o el *huéhuatl*, que se sucedían en combinaciones semejantes de golpes suaves subordinados a golpes fuertes, en determinada variación de tiempos.

En las artes menores. Estas artes ocupan un lugar eminente; las de mayor importancia para el estudio del arte indígena son la orfebrería, el grabado en madera y hueso, el mosaico y los tejidos. La orfebrería suministra datos de este carácter fundamental del ritmo, con la repetición del motivo, en su decorado; el tema rítmico es la greca o la

banda. En la greca vuelve a aparecer el *xicalcolihqui* (fig. A.13), como la forma fundamental de donde derivan casi todas las grecas; existen joyas que representan escudos con un *xicalcolihqui* doble en el campo, hecho en mosaico de turquesa y otras piedras. Otros ejemplos son las grecas tomadas de algunos anillos de oro y plata de la colección de *Monte Alban* (fig. A.14a), al igual que los huesos labrados (fig. A.14b). La imagen del sol es otro motivo frecuentemente usado, tanto por su carácter decorativo como su fuerza rítmica, como en ciertos adorno de oro, de uso desconocido aún, cada objeto consiste en un disco solar, en la forma característica: un círculo central, de cuya circunferencia se desprenden, alternando, cuatro rayos solares y cuatro colgajes de *chalchihuites*; los extremos de los rayos y de estos colgajes tocan la circunferencia que cierra el disco solar; de la parte central emerge una cabeza humana o de ave, y que en el *Calendario Azteca* ocupa la figura del *nahui-ollin*, cuyo centro encierra la cara de *Tonatiuh*, (fig. A.15).

Lo que se ha analizado hasta aquí demuestra vivamente lo que el ritmo consistente en la repetición del motivo significaba para la concepción estética del hombre prehispánico de México. El movimiento acompasado y acentuado, cuya expresión más completa se verificaba en la danza, constituía una necesidad interior; psíquica, que se expresaba también por necesidad en toda obra de arte.

Pero cualquiera que sea el género o la obra de arte que se examine, se encuentra aplicada profusamente una forma que entre ellos realizó perfectamente ese sentimiento del ritmo; la greca, e íntimamente relacionado con ella, la serpiente ondulante y el friso en general. La serpiente ondulante es un motivo predilecto de ornamentación; se encuentra aplicado como relieve, en los edificios, desde Yucatán hasta Xochicalco y Teotihuacán (también lo estuvo en Tenochtitlán). En los diferentes casos, los huecos que dejan las ondulaciones se llenaron con motivos iguales, como en Teotihuacán (conchas y caracoles), o con motivos diferentes que se repiten alternando uniformemente, como en Xochicalco, (fig. A.11a), en que una figura humana ocupa los huecos que dejan las ondulaciones abiertas hacia arriba, y una figura decorativa y simbólica ocupa el hueco de las ondulaciones abiertas hacia abajo; la serpiente así dispuesta, se convierte en greca.

El valor estético de la serpiente ondulante es de gran vigor; una ondulación se prosigue en la otra, como la vibración viviente del animal, desde la cabeza hasta la cola; la proyección sentimental se acentúa con el recuerdo del movimiento del reptil, tan precisamente producido en la escultura, y esta ondulación toma más vida con el movimiento de las plumas que adornan todo el largo del cuerpo, cuando se trata de una *quetzalcoatl*.

3.1.2 La estilización.

Tan esencial es este carácter en el arte indígena de México, que puede afirmarse, en términos generales, no copiaba la naturaleza, es más bien un arte ideológico; raras veces se hizo retrato (y se logró en grado admirable), (Guzmán). Casi todas las formas son estilizaciones admirablemente logradas, para expresar, no los rasgos individuales, sino los genéricos. Aquí puede aplicarse lo que Dessoir (Guzmán) expresa, al decir que el valor del objeto artístico está en sí mismo, y no en la copia que haga de la naturaleza.

Teodoro Lipps (Guzmán) nos explica que la estilización es la patentización de lo esencial de los objetos de la naturaleza, en oposición a la copia de los mismos, con igual estimación de lo que a ellos es esencial y de lo que carece de significación para su ser. Es una forma de abstracción resultante de la capacidad de poder ver a través del detalle, y de descubrir aquello permanente que constituye el género; por ejemplo, la estilización de la flor se logra cuando la variedad de detalles en cada elemento se ha reducido a una línea simple, geométrica, que reproduce un elemento esencial del género, de modo que el conjunto nos da la fisonomía en abstracto de la flor, o sea su tipo (fig. A.16). Si las líneas de la estilización nos evocan a la primera vista el objeto a que se refiere, si en cierto modo reproducen las líneas vitales del objeto, "la ley genérica del movimiento y de la formación, renunciando a las diferencias que el acaso o el juego de la naturaleza crea en los ejemplares individuales (Lipps)", (Guzmán) la estilización es *bella*. Aumenta la belleza con la libertad y elegancia de la línea, el equilibrio en la distribución de las formas y la proporción.

En la arquitectura y la escultura. Más que ningún otro género de arte, tanto en lo total como en el detalle, la arquitectura tiende a reproducir la estilización de las formas naturales. Quizá la casa habitación, principio de la arquitectura, fue en su forma más simple la estilización de la cueva. En todas estas culturas prehispánicas, es general el uso de la pirámide como basamento de los templos, y ésta podría ser la estilización de la montaña y el templo propiamente dicho no fue sino una estilización de la cabaña, tal que llamaban *teocalli* (teotl-dios, calli-casa), la casa de Dios. Donde más claramente se muestra el carácter de estilización del arte en la arquitectura, es en el decorado; el tema por excelencia es la *serpiente*, al igual que en la escultura: como estilizaciones puras, absolutamente geométricas, las que aparecen en el borde de la gran piedra solar (el Calendario Azteca), el cuerpo de la serpiente se imaginó como formado por una serie de porciones iguales, rectangulares, y los cascabeles como triángulos; sobre la superficie de cada figura componente del cuerpo se labraron detalles, también en pura línea geométrica.(fig. A.15).

En la cerámica, orfebrería, pintura y danza, “la estilización también está presente: vasijas que adoptan la forma de un vegetal, animal o figura humana; las hay en forma de búhos, patos, guajolotes, de murciélagos, en forma de cara de Tlaloc, etc.; también se estilizan los acontecimientos: una ceremonia de sacrificio, el navegar, el parlamentar, el guerrear, el caminar etc. Quizá la forma más bella y peculiar de la estilización indígena se realiza en la danza, apenas se vislumbra lo que eran las danzas prehispánicas por lo que cuentan los cronistas y de lo que ha sobrevivido de algunos pueblos indígenas, por ejemplo, la danza del venado que es acechado por el coyote; es una bella estilización de todo el proceso.

“La estilización del arte mexicano tenía que existir como carácter esencial, pues existiendo en aquél el ritmo tan marcado, el artista no podía al mismo tiempo copiar la forma natural, seguir el movimiento natural, libre, sin destruir el carácter rítmico. El ritmo, como sucesión de motivos iguales o semejantes, sólo podía expresarse en una estilización de la naturaleza; por eso excluyó el paisaje y la profundidad, es decir, el espacio tridimensional, con la perspectiva, en la representación”, (Guzmán).

3.1.3 El carácter decorativo u ornamental.

Como consecuencia del carácter de estilización que posee el arte indígena, derivase el decorativo u ornamental. Como ya se mencionó, el arte indígena no es un arte imitativo, no copia, sino representa. De allí que toda forma natural se encuentre simplificada a líneas geométricas, y por tanto decorativas. Este arte no gustaba de superficies lisas, desocupadas, carácter propio de todo arte decorativo; había que llenarlas de figuras, de símbolos mágicos y divinos, de igual modo que se imaginaban la naturaleza y los mundos de las almas y de los dioses, poblados de espíritus buenos y malos, de influjos mágicos y divinos. Se ven cómo los muros de templos y palacios están revestidos de figuras decorativas, con los temas más variados, como las grecas, lo geométrico, las diversas estilizaciones (que ya se ha visto), hasta la escritura misma, aplicada a la plástica, es un motivo decorativo, como puede verse en las estelas mayas y zapotecas y en Xochicalco.

En la arquitectura. La forma común del decorado en la arquitectura es la de disponer los elementos en tableros y frisos horizontales; pudiera decirse que el fenómeno primario del decorado es la greca, ejemplo, templos del complejo del Tajín (fig. A.17 y A.18), como también está presente en algunas esculturas con el típico *xicalcoliuhqui*.

En la cerámica. Las pinturas o las figuras logradas con esgrafiado u otras técnicas de grabado sobre la superficie del barro, son en su inmensa mayoría figuras geométricas; lo fundamental del decorado es aquí la greca y la banda en general, ejemplo, flauta ceremonial con

embocadura de tapón elaborado en arcilla, del periodo Clásico Maya, (fig. A.19).

En la pintura. La pintura propiamente dicha se distingue también por su carácter ornamental; en Yucatán los grandes frescos se encuentran dispuestos en bandas horizontales que llenan paredes enteras, separadas entre sí por franjas o cenefas, por lo regular formadas por dos serpientes entrelazadas, a manera de cuerda. En los códices, los mismos signos de los días, dispuestos en series, sirven de franjas a las otras pinturas, cuyo carácter decorativo es innegable. El cuerpo, los trajes y los tocados, están ricamente adornados.-

En la danza, el carácter decorativo también se daba, la danza no admitía movimientos libres del danzante, sino que colocación y movimientos obedecían a una regla fija, de modo que al desenvolverse la danza, cuando era ritual, debió ser un espectáculo semejante a un cuadro decorativo en movimiento, acompasado, un friso viviente. Las artes menores, de por sí artes decorativas, muestran este carácter acentuado.

3.1.4 El simbolismo.

La estilización de la imagen que representa una idea, es el **símbolo**; la estilización de una metáfora también es símbolo. Era, pues, natural que este arte de la estilización y del ornamento fuera un arte simbólico. Aquello que no era un objeto concreto, visible a los ojos del cuerpo, sino una imagen de la fantasía o una idea, no podía representarse sino con un símbolo, es decir, con la estilización de un objeto concreto tomado como imagen de aquella; así, por ejemplo, las estrellas eran para ellos, los ojos del cielo, el rayo les parecía una serpiente divina; el sol, la cosa preciosa por excelencia, les parecía la piedra preciosa, el *chalchihuite*. Todo fenómeno natural, las deidades, las cosas supraterrrestres e ideológicas, tenían su símbolo.

Así, pues, la simbología mexicana era rica e invadía todas las formas de representación artística. La obra de arte quedó convertida así, en un lenguaje poético, lleno de símiles y metáforas. de imágenes fantásticas y bellas.

En la arquitectura y escultura. La necesidad del símbolo crecía si se trataba de representar deidades o conceptos religiosos o mágicas. Quizá las pirámides, con el número de sus cuerpos, su orientación determinada y el juego de sus escaleras, eran un símbolo complejo de su concepción del mundo. La orientación de los templos también obedecían a necesidades religiosas y míticas. El Juego de Pelota (*tlaxtli*) el edificio y el juego mismo encierran otros tantos símbolos religiosos y astronómicos.

Donde la arquitectura despliega todo su sentido simbólico, es en el decorado; el gran símbolo de *Quetzalcoatl*, la serpiente emplumada,

decora los tableros de las pirámides, de casi todas las regiones de México. La pintura facial, los adornos y el vestido de las divinidades, son símbolos que caracterizan la naturaleza de las divinidades de que se trata.

Uno de los grandes símbolos lo es la figura del *nahui-ollin*, en el centro de esta figura se encuentra un ojo estelar, un chalchihuite o la cara de *Tonatiuh*, el Dios Sol. Todo eso indica claramente su simbolismo astronómico; el *nahui-ollin* lo vemos representado en el huéhuetl de Malinalco, con el ojo estelar en el centro.

En la cerámica y pintura. Las vasijas rituales se encuentran decoradas con dioses y símbolos religiosos, por ejemplo, la cerámica mixteca, la cholulteca y otras. Las figuras principales están situadas en una ancha faja horizontal, hacia la mitad de la superficie convexa, y hacia arriba y hacia abajo siguen fajas paralelas, mucho más angostas; éstas se encuentran recorridas por grecas o por serie de símbolos. La banda del cuello está ocupada, generalmente, con figuras simbólicas más complejas: fauces de serpientes, símbolos de nubes, animales y signos calendáricos, etc. Hermosos símbolos presentan las pinturas de los muros del templo de los Tigres, en Chichén Itzá, en Mitla y en Teotihuacán; como símbolo, quizá lo sea en mayor grado el de la cenefa que pone límite en su parte interior a la pintura a fajas del templo maya. Según Seler, (Guzmán) representa el primer cielo, el de la vegetación, donde vagan las nubes y habitan los tlaloques.

En las artes menores. Toda la mitología de estos pueblos se halla representada en símbolos, en sus obras de arte de todos los géneros; aun las joyas quedan convertidas en objetos simbólicos, como el pectoral de oro de cinco piezas, de Monte Albán; pocas joyas son tan bellas y tan simbólicas a la vez como ésta.

3.1.5 El sentido religioso y mágico.

Éste es el carácter fundamental del arte indígena; de él se derivan los caracteres anteriores y en él encuentran su explicación y su necesidad; es decir, porque es mágico y religioso, por eso es rítmico, estilizado, ornamental y simbólico.

Todo arte ha tenido como primera y principal fuente de inspiración el motivo religioso o mágico. Parece que el arte ha sido destinado a expresar lo inaccesible, o a hacer corpóreo lo que no lo es, es decir, a hacer sensibles las formas del espíritu, como lo son los sentimientos y las imágenes religiosas. El arte de la cultura antigua expresó la teogonía y expresó también las fiestas sagradas.

El indígena de México danzó su ritmo como ofrenda y exaltación religiosa; para él, según nos dice Sahagún, la suprema oración era el canto entonado al compás de la danza. El ritmo tiene una fuerza mágica, especie de encantamiento, y así como el espectador se siente

subyugado por la danza rítmica, igualmente, para la creencia del hombre mágico, las fuerzas invisibles se captan, se aprisionan por medio de la fascinación que en ellas produce el ritmo. Esta intención tenía el ruido de las sonajas y de los cascabeles que acompañaban al danzante.

La estilización convertida en ornamento, fue en sí un signo mágico, para dominar sobre la cosa representada. Así, por ejemplo, para cazar con éxito el venado, se trazó en la flecha una imagen del venado; no era preciso representar la cosa copiándola, para los fines mágicos bastaba trazar las líneas esenciales que la sugirieran.

En este arte mágico-religioso la representación zoomórfica ocupa un lugar importante; con frecuencia la forma del animal no corresponde exactamente a su forma natural, sino que adquiere caracteres humanos. La razón es que el animal abunda en el mundo de ideas mágico-religiosas; es un ser mítico, compañero de los dioses o su representación. Así el águila es la imagen y el disfraz del sol; el tigre, de *Tezcatlipoca*; la serpiente, de *Quetzalcóatl*; el conejo de la luna; etc.

Así pues, todo el arte está impregnado de un sentido religioso y mágico. Su fin no es la imitación de las formas bellas de la naturaleza, como lo hace el arte de carácter imitativo, sino la representación de una idea o de aquello que trasciende más allá del mundo sensible, es decir, lo religioso.

3.2 *La perspectiva de Miguel León-Portilla. (1962).*

De su libro *Toltecáyotl* se tiene: “Hurgaré, a través de los textos y otros testimonios nahuas prehispánicos, en la conciencia que tuvo el hombre mesoamericano de ser portador de un gran legado. Y añadiré que, lejos de querer elaborar una erudita y estática recordación, al acudir a las fuentes náhuatl, busco también atisbos e ideas con significación para nosotros y a la vez capaces de enriquecer los planteamientos sobre nuestro propio patrimonio cultural”.

Y prosigue “comencemos por un análisis de algunos conceptos - fundamentales en el pensamiento náhuatl- con los que el hombre indígena significó tener plena conciencia de ser dueño de un legado cultural. Tales conceptos, como testimonio de la expresión nativa, los encontramos en diversos textos que precisamente versan sobre la recordación y salvaguarda de su propio ser histórico”.

“Sobre el vocablo *Tlapializtli*, que significa ‘acción de preservar o guardar algo’ y donde cita al cronista Tezozómoc, autor indígena de ‘crónica mexicáyotl’ o de la ‘mexicanidad’, sobre la historia de México-Tenochtitlán y de cuanto, como herencia, estuvo ligado a ella, nos dice:

- ☐ En verdad estas palabras son *to-pializ (tli)*, “lo que nos compete preservar”; así nosotros también, para nuestros hijos, nietos, los que tienen nuestra sangre y color, los que saldrán de nosotros,

para ellos lo dejamos, para que ellos, cuando ya nosotros hayamos muerto, también lo guarden...”

Al respecto comenta: “El vocablo *tlapializtli*, ‘la acción de preservar algo’, al recibir el prefijo *to-*, que significa ‘lo nuestro’, adquiere aquí la connotación más precisa de ‘lo que corresponde a nosotros guardar o conservar’. En el texto citado *topializ* es apuntamiento a lo que se tenía en posesión y que debía ser preservado: los códices y las tradiciones de los ancianos, en relación con los orígenes de la nación mexicana.”

Para el hombre náhuatl, *topializ*, la idea de estar en posesión de un legado, implicaba la necesidad y obligación de preservarlo a favor sobre todo de los propios descendientes.

Otro vocablo es *yuhcatilistli*, que literalmente significa “la acción que lleva a existir de un modo determinado” al respecto comenta “que comprende las formas de organización social, económica, religiosa y política, como lo dan a entender los informantes de fray Bernardino de Sahagún. Así mismo se refiere bien sea a su posible condición de nómadas o de grupos ya establecidos en pueblos y aun en ciudades. Incluye además los tipos de habitación, los modos de producción y mantenimiento; las artesanías, industrias y manifestaciones artísticas, indumentaria, adornos y atavíos; las prácticas y formas de obrar, desde las técnicas agrícolas, hasta los rituales religiosos, tradiciones y creencias.”

La sociedad náhuatl prehispánica se sentía verdaderamente en posesión de una herencia (*topializ*), de plena significación cultural (*yuhcatilistli*), fruto de la acción de los antepasados que debía proseguirse para fortalecer lo más valioso del propio ser.

3.3 Más allá de la analogía, la imagen, Christian Metz. (1972).

Metz analiza sobre la imagen:

Cuando la reflexión semiológica toma como objeto a la *imagen*, en un primer momento se encuentra forzosamente llevada a acentuar aquello que distingue del modo más manifiesto esta imagen de las demás clases de objetos significantes y, en particular, de la secuencia de palabras: su status “analógico” (su *iconicidad*), su semejanza perceptiva global con el objeto representado. La imagen de un gato se asemeja a un gato, mientras que el segmento fónico /gato/, o el segmento escrito “gato”, no se le asemeja. La mayor parte de las imágenes, consideradas en su aspecto general, “se semejan” a lo que representan; el caso de las artes visuales “no-figurativas” no constituye de modo alguno la objeción que a veces quisiera verse en ellas. Resulta así normal que la reflexión semiológica que toma como objeto a la imagen comience por plantear la noción de analogía.

Existe una actitud intelectual que podría caracterizarse como un *detenerse en la iconicidad*, y que es característica de un cierto momento de la semiología de la imagen, del momento inicial. Se sabe que Charles Sanders Peirce había convertido la semejanza en el carácter definitorio de los signos iconicos; mediante este rasgo, los distinguía de las otras dos categorías tipológicas de los signos, los índices y los símbolos.

En torno de nosotros, prosigue Metz, se perfila una sucesión de reflexiones, impresiones, observaciones que impulsa obstinadamente a establecer entre el “lenguaje de las imágenes” y el “lenguaje de las palabras” una infranqueable línea de demarcación cuyo trazo dejaría sin ubicación a las formas intermedias, así como a las formas recíprocas. El intento procede de la convicción de que la semiología de la imagen se hará al lado de la de los objetos lingüísticos (y a veces en interacción con ella, ya que muchos mensajes son mixtos: no solo se trata de imágenes cuyo contenido manifiesto implica menciones escritas, sino también de estructuras lingüísticas que operan subterráneamente en la imagen misma, así como de figuras visuales que, en recompensa, contribuyen a informar la estructura de las lenguas). No se trata de rechazar la noción de analogía; más bien se trata de circunstanciarla y relativizarla. Lo analógico y lo codificado no se oponen de modo simple; lo analógico es un medio de *transferir códigos*: decir que una imagen se asemeja a su objeto “real”, es decir que, gracias a esta semejanza misma, el desciframiento de la imagen podrá beneficiar a códigos que intervenían en el desciframiento del objeto. Bajo la cobertura de la iconicidad, el mensaje analógico va a tomar prestado los códigos más diversos. Además, la semejanza misma es algo codificado, ya que ella recurre al *juicio de semejanza*; según los tiempos y los lugares, los hombres no juzgan semejantes exactamente a las mismas imágenes. Anexar el estudio de la imagen a la lingüística de ningún modo es negarse a aislarla en la contemplación indefinida de su iconicidad, separarla de toda otra consideración, mutilarle los miles de vínculos que la unen a la semiología general y a una reflexión sobre las culturas.

El mensaje visual se encuentra parcialmente afectado por la lengua no solo desde el *exterior* (papel de la leyenda que acompaña a la fotografía de prensa, palabras en el cine, comentarios en la televisión, etc.) sino también desde el interior y en su visualidad misma, que solo resulta inteligible porque sus estructuras son parcialmente no visuales. Además, nada se podría decir de lo visual si no existiera la lengua que nos permite hablar de él.

Proposiciones de Metz:

- ☐ El mensaje visual puede no ser analógico, por lo menos en el sentido corriente del término. Por una parte, se encuentra aquí el problema de las imágenes llamadas “no-figurativas” y, por otra, es

de los *íconos lógicos* de Peirce, o más exactamente de aquellos íconos que son visuales.

- ☐ La analogía visual admite variaciones que se podrían llamar *cuantitativas*. Se trata, por ejemplo, de la noción de los diferentes “grados de iconicidad” según aparece en un autor como A. A. Morales; es el problema de la mayor o menor esquematización, de la “estilización” en sus diversos niveles.
- ☐ La analogía visual admite variaciones *cualitativas*. La “semejanza” se aprecia de modo diferente según las culturas. En una misma cultura, hay varios *ejes* de semejanza: siempre se asemejan los objetos desde alguna relación.
- ☐ El mensaje visual puede presentar *en su aspecto global* un grado muy elevado de iconicidad, sin dejar por ello de incluir relaciones lógicas más o menos sistematizables. Estas relaciones no son icónicas, por más que aparezcan en el ícono; algunas de ellas son “arbitrarias”. Así, la semejanza contiene sistemas.
- ☐ Muchos mensajes que corrientemente se consideran “visuales” son en realidad *textos mixtos* y esto, en su materialidad misma: cine sonoro, imágenes con leyendas, etc.
- ☐ No hay razón alguna para suponer que la imagen posee un código que le sea enteramente específico y que la explique en su totalidad. La imagen es *informada* por sistemas muy diversos, algunos son icónicos y otros aparecen también en mensajes no visuales. Se plantean aquí los diferentes problemas de la *iconografía* (Panofsky), de la superposición de varios códigos distintos en una misma imagen (Eco), y más generalmente de las estratificaciones socioculturales de la imagen (Francastel, R. Barthes, P. Bourdieu, etc.).
- ☐ La oposición brutal de lo “visual” y lo “verbal” es simplista, ya que excluye todos los casos de intersección, superposición o combinación. Es parcial y regional, ya que olvida todas las significaciones que, en un principio, no son exactamente lingüísticas ni visuales.
- ☐ El hecho de que los estudios icónicos recurran a nociones teóricas que conciernen a la significación, la comunicación o la información no debe confundirse con esa intrusión de conceptos “lingüísticos” foráneos que creen descubrir tales o cuales defensores de la fortaleza visual.
- ☐ A menudo, reflexionar acerca de la imagen no es producir imágenes, sino palabras. Y la semiología de lo visual no es una actividad visual.
- ☐ Por todas estas razones, *la analogía icónica* no podría constituir más que un punto de partida para la reflexión acerca de la imagen. El “mundo de las imágenes” es considerablemente más amplio, considerablemente más complejo de lo que deja suponer.

3.4 *Lenguaje metafórico e iconografía, José Alcina Franch.* (1995).

Es importante tener presente los estudios que se han hecho de la iconografía del arte prehispánico, específicamente del arte mexica. Este estudio de Alcina Franch ofrece una visión más acertada de la significación de las figuras o imágenes de estos pueblos, ya que lo asocia con el lenguaje que fueron recogidos por los frailes de la conquista, escritos en náhuatl y traducidos o interpretados en castellano por ellos mismos, y al mismo tiempo coteja con las aportaciones de Thelma D. Sullivan, (Alcina Franch).

Una conjunción de estas investigaciones iconográficas con los estudios sobre la imagen, se acercará aún más al entendimiento de nuestras raíces culturales y por consiguiente a su música.

En este artículo Alcina Franch argumenta, “La tesis general podría formularse en los siguientes términos: si el arte es un lenguaje y, por consiguiente, el arte mexica también lo es, y si tenemos en cuenta que el lenguaje en náhuatl clásico es fundamentalmente un lenguaje metafórico, su arte también lo será.”

Prosigue “Los escritos de fray Bernardino de Sahagún y otros, hay una gran cantidad de textos poéticos o de fragmentos de prosa, escritos en náhuatl y que representan de manera literal, o muy próxima al sentido original prehispánico, el modo de construir *metáforas y difrasismos*. Estos últimos, en palabras de Garibay, consisten ‘en aparear dos metáforas que, juntas, dan el simbólico medio de expresar un solo pensamiento’, lo que equivale a la clásica endiádis, es decir, la expresión de un solo concepto con dos nombres coordinados”.

El carácter metafórico de la literatura náhuatl ya fue entendida así por los primeros escritores españoles, como Sahagún y Durán; por ejemplo, cuando este último habla de la *casa de las águilas*, que equivale a decir “la casa de los valientes”.

Alcina Franch explica su texto:

Lo que viene a continuación no pretende ser un estudio exhaustivo, sino un ensayo realizado con cierto rigor, tomando como base un determinado número de difrasismos y metáforas, cuyo significado conocemos con bastante seguridad. El repertorio utilizado se localiza en su mayor parte en el libro VI del *Códice florentino*. Hemos procurado en todos los casos presentar el texto náhuatl con su traducción, que casi siempre es la de Thelma D. Sullivan al inglés, y hemos añadido, además, la versión castellana del propio Sahagún en el código, de modo que la metáfora verbal o literaria quede suficientemente aclarada. A partir de esta metáfora hemos tratado de hallar, diríamos, la “traducción” iconográfica de la misma.

De este artículo se citará solo lo que de alguna manera esté relacionado con expresiones musicales:

En la estera, en el sitial.

Es especialmente en los códigos históricos o genealógicos, o en los más tardíos –de época colonial- en los que se representan personajes importantes de las ciudades del centro de México junto con los conquistadores o administradores españoles, donde hallamos este “glifo”, al que cabe dar una interpretación metafórica. Tales personajes indios se hallan sentados en esteras o sillas hechas de cestería o madera y que en el caso de los códices de época colonial contrastan con los sillones de tijera utilizados por los españoles.

El difrasismo que corresponde a este icono es muy conocido. El ejemplo lo tomamos de un *Huehuetlatolli* recogido por Sahagún y traducido por Josefina García Quintana.

[a]...Mitz motlalilia in Totecuyo in petlapan in icpalpan, in imahuizyocan.

[b] ...Nuestro señor se digna asentarse *en la estera, en la silla*, en su lugar de honra.

[c] ...que vos seais el señor y poseáis la silla y estrado y dignidad de este reino, ciudad o pueblo.

Los términos *petlatl*, “estera” (petate), e *icpalli*, “sitial”, venían a significar, en el contexto de los pueblos mesoamericanos, y no sólo entre los mexicas, el lugar desde donde se ejercía el mando, equivalente en cierto modo a la palabra “trono” en castellano y, desde luego, con un valor simbólico indudable en los códices de época colonial, cuando se les contrasta con las “sillas” utilizadas por los administradores coloniales venidos de España.--

Su aliento, sus palabras.

Uno de los dos signos más comunes y abundantes en todo tipo de representaciones es el de la palabra; sin embargo, tales representaciones y, posiblemente también sus significados, son diferentes: la palabra ordinaria, la poesía o la canción, la declaración de guerra, etcétera. Tomamos ahora esta metáfora para designar la palabra del *tlatoani*, del sacerdote, o incluso de la divinidad. Los textos que manejamos son los siguientes:

[a] Ihiyo, itlatol. *Inin tlatollo uel itech mitoaya in tlatoque untlatol: mitoaya: ihiyotzin itlatoltzin in Tlatoani, ayac itlatol uel totecuyo itlatoltzin, ihiyotzin.*

[b] Esta letra quiere decir: “Su resuello o espíritu o su palabra.” Y dícese por metáfora del razonamiento que hace el señor a sus principales, o el predicador a sus oyentes.

[c] His breath, his words. *This was said only about the words of kings. They said: The king’s venerable breath, his venerable words. It*

was not said about anyone else's words, only the illustrious breath, the illustrious words of our lord.

“Un ejemplo iconográfico que consideramos especialmente pertinente es el de las dos imágenes –Moctezuma II y Quetzalcoatl- que aparecen en los dos lados largos de la llamada ‘Caja de Hackmack’ del Museo de Hamburgo”, (fig. A.20). “El signo de la palabra en ambos personajes es casi idéntico, pese a estar colocados en sentidos contrarios, y especialmente en el del tlatoani, podría ser interpretado incluso como un personaje al que no falta ojo, cabellera y boca; pero, en cualquier caso, se trata de signos de la palabra especialmente adornados, lo que permitiría considerarlos como símbolos del ‘aliento’ o la ‘palabra’ del Señor o Tlatoani: *venerables o ilustres palabras para el pueblo*”.

Sangre y fuego.

Otra metáfora o difrasismo que se traduce por un tema iconográfico ampliamente repetido en multitudes de monumentos escultóricos y códices es el bien conocido por su designación en náhuatl, *atl-tlachinolli*. El difrasismo ha sido recogido igualmente por Sahún. Los tres textos que reproducimos son los siguientes:

[a] Teuatl, tlachinolli. *Inin tlatolli, itechpa mitoaya: in uey yaoyotl muchioaya, anozo uey cocoliztli: mitoaya: otopan muchiuh anozo otopan onquiz: in iuhqui teuatl, tlachinolli: quitoznequi: cocoliztli, anozo uel yehoatl in yaoyotl.*

[b] Quiere dezir esta letra: “El mar o la chamusquina vino sobre nosotros, o pasó sobre nosotros.” Por metáfora se dize de la pestilencia o guerra que quando se acaban dizen: *otonpanquiz in teuatl in tlachinolli*: Pasó sobre nosotros la mar y el fuego.

[c] Divine liquid, fire. This was said when a great war or a great pestilence occurred. They said: Divine Liquid and fire have overcome us, have swept over us. This means pestilence or war itself.

Como hemos dicho, son muchos los ejemplos en que se reproduce el emblema que conocemos como *atl-tlachinolli*. Para nuestro comentario y comparación iconográfica, nos limitaremos a los ejemplares, por otra parte muy abundantes, que aparecen en el famoso “Teocalli de la Guerra Sagrada” (fig A.21) y en el “Huéhuetl de Malinalco” (fig A.22).

Se trata de la confluencia y entrecruzamiento de dos ríos, uno de divino líquido o agua (*teuatl*), que equivale a sangre, y otro de fuego. El río de agua termina con la representación del glifo de “agua”, mediante circulitos o chalchihuites y conchas, mientras que el río de fuego parece ser el final de la *xiuhcōatl* o serpiente de fuego, cuyo extremo lleva el emblema o glifo del fuego, que es, en realidad, una mariposa nocturna. La metáfora, tal como la explica Sahagún o sus informantes, se concreta en las palabras “sangre” y “fuego”, que simbolizan destrucción y muerte, o pestilencia y guerra. Pastory, al hacer referencia a este emblema, dice que se suele colocar frente a la

boca como si se tratase de un discurso, una canción o una exclamación.

Es evidente que se trata de algo “verbal” y la traducción no puede ser la literal, sino la metafórica; sin duda se trata de la declaración de guerra o de la constatación del hecho de la guerra, la pestilencia o la destrucción, acto frecuente, por otra parte, en una sociedad para la cual la guerra podía llegar a ser un acto ritual.

En el “teocalli de la Guerra Sagrada”, la mayor parte de los personajes y aun las fechas –Uno Pedernal y Uno Muerte- tienen frente a la boca el emblema de *atl-tlachinolli*. Lo mismo ocurre en el caso de las águilas y ocelotes del “Huehuetl de Malinalco”, pero en este relieve vemos la metáfora aplicada también a los pies, lo que podría traducirse por “danza guerrera”.

Águilas y ocelotes.

Uno de los emblemas mencionados por Esther Pasztory es el que llama de la pareja del águila y el jaguar, al que considera como una oposición conceptual semejante a la que se establece entre el disco solar y el monstruo de la tierra. En nuestra opinión, sin embargo, la pareja de animales representados en los relieves a la manera de personajes que dialogan o de otra forma parecida, evoca uno de los difrasismos más comunes en la literatura náhuatl; aquel que dice:

(a) *ca iz tonoc in tiquauhtli, in tocelotl.*

(b) Tú que estás aquí, águila, tú, ocelote.

La interpretación de este difrasismo es la de que viene a simbolizar al hombre como guerrero. En una sociedad militarista como la azteca, el hombre era fundamentalmente un elemento básico en la fuerza militar y, como tal, su adscripción a las órdenes de las “águilas” o a la de los “ocelotes” era la mejor definición que se podría hacer de lo masculino.--

Los ejemplos que menciona Alcina Franch tratan de una escena en la que un “águila” está de frente a un “ocelote” de pie y hablando. Un ejemplar se conserva en el Museo Nacional de Antropología de México, y representa el signo de la palabra de ambos de manera sencilla (fig. A.23a), pero en el ejemplar del American Museum of Natural History de Nueva York, bajo los signos de la palabra hay dos emblemas formados por dos o tres filas superpuestas de signos en U y terminados en su parte inferior por una especie de flecos (fig. A.23b). “Este emblema, en opinión de Gutiérrez Solana, está representado el bien conocido *atl-tlachinolli*, lo que confiere a la escena, en conjunto, un valor muy significativo en relación con la guerra.”

“Por eso, en nuestra opinión, este emblema no afirma solamente la existencia del hombre mexicana, sino que se refiere directamente a la guerra, su actividad primordial y su medio más directo de alcanzar honor y renombre”.

3.5 La interpretación de la imagen, Aumont. (1992).

Si la imagen contiene sentido, éste debe <ser leído> por su destinatario, por su espectador: es todo el problema de la interpretación de la imagen. Todo el mundo sabe, por experiencia directa, que las imágenes, que son visibles de manera aparentemente inmediata e innata, no son por eso fácilmente comprensibles, sobre todo si han sido producidas en un contexto alejado del nuestro, (en el espacio o en el tiempo, y las imágenes del pasado son a menudo las que más interpretación necesitan).

1. *La semiología*: la empresa semiológica, con su distinción entre diferentes niveles de codificación de la imagen, da una primera respuesta a esta pregunta: en nuestra relación con la imagen, se movilizan diversos códigos, algunos casi universales (los que dependen de la percepción); otros relativamente naturales pero ya más formalizados socialmente (los códigos de la analogía); otros, además, totalmente determinados por el contexto social. el dominio de estos diferentes niveles de códigos será, lógicamente, desigual según los sujetos y su situación histórica, y las interpretaciones resultantes diferirán en proporción.

2. *La iconología*: pero el problema de la interpretación es tanto más crucial cuanto que la apuesta de la imagen se siente como importante. Por eso la mayor parte de las reflexiones sobre este tema afectan a la imagen artística, considerada en general como provista de una intención más noble, más digna de interés, y como mucho más conscientemente elaborada y, por lo tanto, más difícil y a la vez más interesante de mirar. Aumont especifica, “En este campo, la empresa más importante, por su coherencia y su influencia, sigue siendo la de la escuela alemana desde Aby Warburg, de Erwin Panofsky a E. H. Gombrich, y algunos otros. A Panofsky se debe la exposición más sintética del método propuesto, con el nombre de *iconología*. Para él todo fenómeno social implica varios niveles de sentido (y ha de ser, por tanto, leído en varios niveles):

- ☐ Una significación primaria o *natural*, escindida a su vez en significación puramente factual y en significación expresiva.
- ☐ Una significación secundaria o *convencional*, consiste en atribuir a ese gesto un valor en función de una referencia cultural.
- ☐ Una significación intrínseca o *esencial*, que es la de ese gesto referido a un individuo que lo ha efectuado y cuyo temperamento, cortesía, etc, permitirá inferir”.

Prosigue: “La lectura de las imágenes artísticas se efectuará según la misma división:

- ☐ El motivo primario, o natural, en otros términos el de la denotación: la imagen representa a un hombre, él ríe, tiene los brazos colgando,

etc. Esta identificación es lo que Panofsky llama el estadio *pre-iconográfico*.

- ☐ El motivo secundario, o convencional, el que se comprende poniendo en relación elementos de la representación con temas o conceptos: entender que un grupo de figuras sentadas a la mesa en cierta posición y en ciertas actitudes representa la Santa Cena, etc. Es el estadio *iconográfico*, que supone el conocimiento de los códigos tradicionales y, subraya Panofsky, intencionales.
- ☐ Finalmente, la significación intrínseca, que es <aprendida definiendo los principios subyacentes que revelan la actitud fundamental de una nación, de un período, de una clase, de una convicción religiosa o filosófica, especificada por una personalidad y condensada en una obra>. Es el nivel del análisis *iconológico*, y Panofsky subraya que esas significaciones pueden ser, y son en general, no intencionales”.

La <revolución> iconológica consiste, pues, en considerar que todos los elementos de la obra de arte son simbólicos, en sentido amplio, es decir, que constituyen síntomas culturales reveladores del espíritu, de la esencia de una época, de un estilo, o de una escuela.

Concluye Aumont “La interpretación de las imágenes artísticas es hoy, la mayoría de las veces y en todas sus regiones, una interpretación iconológica”.

3.6 La visión artística, Kepes. (1968).

La característica básica de toda expresión artística es el ordenamiento de una impresión visual en una forma coherente, completa y viva. La diferencia entre una simple expresión, por intensa y reveladora que sea, y una imagen artística de esta expresión, reside en el alcance y la estructura de su forma. Esta estructura es específica. Los colores, las líneas y las formas correspondientes a las impresiones que reciben nuestros sentidos están organizados en un equilibrio, una armonía o un ritmo que se halla en análoga correspondencia con los sentimientos; y éstos son, a su vez, “análogos” de pensamientos e ideas. Kepes expresa:

Una imagen artística, por lo tanto, es más que un agradable halago de los sentidos y más que una gráfica de emociones; tiene una dimensión en profundidad y, para cada nivel, hay un nivel correspondiente de respuesta humana al mundo. De esta manera, una forma artística es una forma simbólica aprehendida directamente por los sentidos, pero que llega más allá de ellos y conecta todos los estratos de nuestro mundo interior de sensaciones, sentimientos y pensamientos. La intensidad del modelo sensorial refuerza el modelo emocional e intelectual, a la inversa, nuestro intelecto ilumina tal modelo sensorial, y le confiere poder simbólico.

Esta unidad esencial de la experiencia primaria de los sentido y de su evaluación intelectual hace que la forma artística sea única en la experiencia humana y, por lo tanto, en la cultura.

La unidad fundamental de la sensación directa y del concepto intelectual hace que la visión artística sea diferente del conocimiento científico y de la simple respuesta de los sentidos a las situaciones.

La forma artística creadora nunca es un fin en sí misma; nunca está determinada simplemente por haber sido hecha. Su mismo significado es inseparable de la necesidad de expresión, y por lo tanto, de la comunicación. El fin de las artes plásticas, por el hecho de expresarse en una forma tangible, visible, es evocar en el espectador la experiencia del creador. El artista que siente intensamente una unidad viviente de color, forma y masa, se ve obligado por la misma naturaleza de su experiencia a compartir con los demás esta unidad viviente. Cuanto más profunda es la experiencia del artista ante determinada forma, tanto más fuerte es su necesidad interior de comunicarla. Por lo tanto, a todo artista verdadero es inherente el afán de exploración para el desarrollo de mejores instrumentos de comunicación. La respuesta creadora de un pintor a un nuevo ambiente establece nuevas expresiones de forma y espacio, y esto amplía el lenguaje de la visión.

Kepes finaliza: "La visión creadora puede tener también gran importancia; la actividad creadora no es una labor sobreimpuesta, extraña, contra la cual el cuerpo, el corazón o el cerebro protestan, sino una orquestación de los tres en un solo acto libre de gozoso afán. En una participación creadora auténtica todos los estratos de nuestro ser se mueven en una sola dirección".

3.7 *El pensamiento visual Rudolf Arnheim* (Kepes, 1968).

Kepes detalla el pensamiento visual de Arnheim:

El pensamiento "visual" lo usa constantemente todo el mundo. Mueve las figuras en el tablero de ajedrez y marca las divisiones políticas en el mapa geográfico; un ama de casa con imaginación transforma una sala de estar poco atractiva en una estancia acogedora, solo mediante una juiciosa colocación de lámparas, sofás y sillas; Picasso descubre la cabeza de un mandril en un automóvil de juguete. En todos estos casos se produce un intenso razonamiento "visual", los elementos de una situación-problema se cambian, se ordenan de nuevo y se transforman; el centro de la atención cambia de lugar; se asignan nuevas funciones, se descubren nuevas relaciones. Todo esto, emprendido con objeto de lograr soluciones, constituye lo que se conoce como pensamiento. Y sin embargo muchos educadores y psicólogos todavía se resisten a aceptar que los procesos del pensamiento perceptivo sean tan

exigentes y originales, y requieren tanta inteligencia como el manejo de los conceptos intelectuales.

Somos víctimas de una inveterada tradición que afirma que el proceso del pensamiento es algo muy ajeno a la experiencia perceptiva. Puesto que, según se cree, los sentidos operan con los acontecimientos individuales y concretos, su función se limita a recoger la materia prima de la experiencia. Son necesarios poderes intelectuales “superiores” para elaborar los datos sensorios.

Si se creía que los procesos del pensamiento no se basan en la percepción, ¿qué vehículo podrían emplear? La inevitable respuesta era que el hombre sólo piensa con palabras, y que sin éstas no puede haber pensamiento. Y más aún: el pensador eficaz, siempre que le sea posible, empleará las más claramente definidas series de palabras, en especial números y otros signos matemáticos.

Kepes continúa:

Como consecuencia, la enseñanza occidental ha manejado principalmente palabras y números. En nuestras escuelas, la lectura, la escritura y la aritmética se han estudiado como materias que alejan al niño de la experiencia sensoria, y este desvío se intensifica durante los años de bachillerato y universidad, cuando la exigencia de palabras y de números aumenta y las infantiles deben descartarse. Este desvío de los procedimientos y los valores, hizo que se llegaran a considerar las artes como simples instrumentos de placer o adorno. Las artes son aún tratadas como si fuesen ante todo recreativas e inferiores intelectualmente. Con demasiada frecuencia,

se considera a los profesores de arte como personas torpes para trabajar en “mejores” campos, como las matemáticas o la historia.

La separación entre la enseñanza y la experiencia directa condujo al desarrollo de la “educación visual”. Las mejores ilustraciones de los libros de texto, las películas y la televisión escolar, ayudan mucho a llenar de contenido las palabras que los estudiantes tienen que recordar y emplear. Pero señalemos que el uso de material visual no produce de manera automática pensamiento “visual”; los sentidos no son simplemente los servidores del intelecto, es decir, sus abastecedores de materia prima. El pensamiento visual consiste en pensar por medio de operaciones visuales. Así Rembrandt, por ejemplo, reflexionó intelectualmente sobre lo triste de la condición humana y luego plasmó en sus telas los resultados de sus reflexiones. Dando por supuesto que los pintores no piensan sólo cuando pintan, hay que comprender que la manera más importante para un artista de penetrar en los problemas de la existencia es por medio de las imágenes que inventa, juzga y emplea. Cuando una de estas imágenes alcanza su estado final, el artista percibe en ella el resultado de su pensamiento visual. Una obra de arte visual no es una ilustración de los pensamientos de su autor, sino más bien la manifestación final de esas reflexiones.

Kepes concluye:

Sin embargo, el manejo activo del material visual sólo es posible si las propiedades sobresalientes de los objetos en cuestión se hacen notorias para los ojos por medio de las imágenes. Percibir un objeto no es captar sólo su imagen, sino comprender algunas de sus propiedades. Ver las propiedades de un objeto es concebirlo como una especie de ejemplo de la aplicación de ciertas generalidades; toda percepción consiste en la aprehensión de rasgos abstractos.

El sentido de la vista actúa a través de la formación de conceptos visuales, es decir, a través de modelos de formas que se ajustan a la apariencia de los objetos del medio que nos rodea. Estos conceptos visuales tienen sus equivalentes en el dibujo y en la pintura, y se presentan de manera más clara en las primeras etapas del desarrollo mental, cuando todavía son simples.

3.8 *El pensamiento visual, Arnheim*, (Aumont, 1992).

Aumont habla sobre la tesis giestáltica en cuanto a la aprehensión de la imagen por el espectador, la cual manifiesta que: “la percepción del mundo es un proceso de organización, de ordenamiento de los datos sensoriales para conformarlos con cierto número de grandes categorías y de <leyes> innatas que son las de nuestro cerebro. fue Rudolf Arnheim quien, partiendo de una doble formación de psicólogo y de historiador de arte, desarrolló más sistemáticamente este tema, a lo largo de varias e importantes obras”. Aumont prosigue: “Dos nociones, en particular, se repiten de manera sugestiva en la obra de Arnheim:

☐ *El pensamiento visual*: al lado del pensamiento oral, el lenguaje, hay lugar, según él, para un modo de pensamiento más inmediato, que no pasa, o no lo hace enteramente, por el lenguaje, sino que se organiza, por el contrario, directamente a partir de preceptos de nuestros órganos de los sentidos: un pensamiento sensorial. Entre estos actos de pensamiento se concede un lugar privilegiado al **pensamiento visual**: de todos nuestros sentidos, la visión es el más intelectual, el más cercano al pensamiento, y acaso el único cuyo funcionamiento sea realmente cercano al del pensamiento.

☐ *El centramiento subjetivo*: buena parte de las reflexiones de Arnheim sobre la imagen descansan en la idea de que el espectador tiene una concepción centrada en el sujeto del espacio que lo rodea. Ha propuesto con frecuencia describir el espacio representativo, no según la geometría cartesiana, objetiva, sino según una geometría subjetiva, de coordenadas polares (es decir, definidas por un centro, el sujeto que mira, dos coordenadas angulares que sitúen la dirección mirada en relación con ese centro, horizontal y verticalmente, y una tercera coordenada que es la distancia desde el objeto mirado al centro).

3.9 *La percepción visual, Mirko Basaldella. (1968).*

Basaldella describe:

Desde los tiempos más remotos, los seres humanos que viven en la Tierra han visto montañas, valles, llanuras, y por encima de ellos, contenida por ellos y contendiéndolos, la inmanencia del cielo. Las cosas vivas, amadas y temidas a la vez, aparecieron ante el hombre y crearon en él la necesidad de comunicar todo lo que quedaba impreso en su mente pura y salvaje: el éxito de sus empeños, el alivio de sus temores, el recuerdo de sus hazañas heroicas y el exorcismo contra la adversidad. La luz del sol naciente era un manantial de asombro y alegría; el alargamiento de su sombra sobre el suelo era motivo de sorpresa y de miedo, y la noche causaba aturdimiento y terror. Por la luz sobre la montaña, llegó a conocer el hombre la gloria del día, y por la sombra que envolvía los montes, la proximidad de la noche. Se hacia ésta, y luego llegaba la mañana, y la rotación de los días y de las estrellas dio al hombre, a sus esfuerzos y a su vida, medida y norma. El sucederse de la luz y la sombra, la ascensión y el descenso del sol, el regular avance y retroceso de las mareas, la rítmica respiración de un ser vivo, dieron al humano la medida del tiempo y de los movimientos cíclicos, de la luz y la sombra en contraste y desarrollo eternos. Desde los más remotos tiempos, sintió el hombre la necesidad de comprender las cosas que lo rodean, de darles un orden y un sentido y de hallar una relación entre ellas y él. Desde la tiniebla que precede y la tiniebla que sigue a la débil chispa de la vida, desde la conciencia y la condición transitoria de todas las cosas que alientan, se levanta el ardiente y continuo deseo de certidumbre del ser humano. Perenne en él, lo agujonea desesperadamente para que vaya a la búsqueda de ideas, conceptos y símbolos con los cuales enriquecer su vida.

Desde temprana edad, empezamos a intuir las leyes fundamentales de la gravedad, de la estática y de la dinámica, el comportamiento de los sólidos y los líquidos, las tensiones, las compresiones y las torsiones. Almacenado en nuestra memoria, este conocimiento se desarrolla con nosotros y nos acompaña toda la vida. Desde nuestra infancia, registramos y coordinamos las diferentes percepciones sensoriales del ambiente, en un esfuerzo por interpretar nuestro hábitat y explicar los fenómenos que nos desconciertan.

Un fenómeno recientemente observado debe integrarse, de manera lógica y consecuente, con el recuerdo de los fenómenos observados con anterioridad. Si un objeto cae al suelo sin que lo advirtamos es posible, por el ruido que produce y por la capacidad para relacionar la sensación de este sonido con el recuerdo de experiencias anteriores, determinar su tamaño, el material de que está hecho, su peso, si está lleno o vacío, y otras propiedades.

Basaldella continúa:

Las características del sonido de una moneda al caer sobre mármol pueden evocar muchas sensaciones y reflexiones. Un rápido análisis del sonido nos hace imaginar el tamaño de la moneda, su peso y su valor, el color del metal, la forma, la distancia que recorre y la rapidez de la caída, así como las propiedades del material, en este caso duro, liso y frío, sobre el cual cayó. Si oímos un ruido nuevo, un ruido sin precedente en nuestra experiencia, nos sentiremos incómodos y perplejos hasta que hayamos descubierto qué lo ha producido. Sólo entonces se relajará nuestra tensión y aceptaremos la nueva experiencia auditiva.

Examinemos ahora uno de los medio más importantes de percepción: *el visual*. Aparte de su valor práctico inmediato, la gran importancia del sentido de la vista en el hecho de que rememora imágenes y sus asociaciones emocionales, y las coordina con nuevas percepciones, como ayuda para la formulación de nuevos conceptos.

El mecanismo mediante el cual recibimos y registramos las imágenes percibidas es bastante sencillo. Los ojos se fijan primero en un punto, lo enfocan, y luego se mueven en varias direcciones (figura A.24). Mediante este proceso percibimos las imágenes. Las imágenes son coordinadas y reconstruyen el mundo en su aspecto visual. Lentamente, las imágenes van surgiendo de la memoria y son transformadas en símbolos visuales. De esta manera adquirimos conciencia de un común denominador de percepción y reacción, basado en la conciencia misma y en la constante verificación de los fenómenos.

Todas las civilizaciones han dado una enorme importancia a la comunicación visual, a causa de su inmediatez, de su fuerza expresiva y de su duración. Los colores y las formas simbólicas, o los simples adornos de la naturaleza, se han empleado siempre para subrayar la función social del individuo. En los ritos que precedían a las cacerías o guerras, se usaban imágenes y símbolos propiciatorios, y cazadores y guerreros se adornaban con elementos llamativos, miméticos o amedrentadores, según sus fines. El medio visual de expresión formaba parte integrante de todos los acontecimientos sociales, políticos y religiosos. Los ídolos, amados o temidos, eran venerados por todos los miembros de la comunidad; la presencia de las imágenes dominaba su vivir cotidiano, sus actos y sus pensamientos. Los héroes, los caudillos, los grandes pensadores, eran glorificados, y sus imágenes pasaban de una generación a otra. En casi todas las culturas, por diferentes que sean sus orígenes, hallamos etapas paralelas en el desarrollo y uso de la expresión visual. De este desarrollo paralelo podemos coleccionar una acumulación natural y paulatina de expresión visual común, lentamente desarrollada en forma de símbolos visuales. A través de largas

distancias, latitudes y climas, y en diferentes culturas, un lazo misterioso parece ligar a los hombres en una constante y mágica unicidad, innata en él en todas las épocas. Cuando el hombre participa totalmente en la vida, esta mágica singularidad se transmite a las cosas que crea, bien sean ídolos o imágenes.

Pensemos cómo una idea es expresada y leída en palabras. Una idea se expresa mediante palabras-símbolos que se suceden a lo largo de una línea imaginaria (figura A.25). El organizado “ir uno tras otro” de estos símbolos despierta sentimientos e ideas, evoca imágenes, describe cosas y acontecimientos.

La música igualmente tiene un transcurrir mágico y evocador en el tiempo. No sólo en un tiempo lineal, sino también con ecos y armonías tridimensionales, puesto que diversos sonidos-símbolos se dan simultáneamente, se dilatan y expanden a lo largo del hilo conductor del tiempo (figura A.26).

El medio de comunicación visual, limitado a las formas y símbolos visuales que son objetivados y actúan en un espacio. “se lee” de una manera completamente distinta. La síntesis emotiva no es el resultado de un análisis de las diferentes partes, sino la reacción que lleva a una rápida consideración del todo (figura A.27). Nuestros ojos examinan la obra en todas sus partes, reúnen los motivos, siguen las trayectorias y los ritmos, cobran velocidad en los descensos, señalan las tensiones y descansan en los planos. El análisis de una obra de arte se convierte así en una realidad emotiva en la que intervenimos intensamente.

3.10 Relación de la imagen con lo real, Arnheim. (Aumont). ®

Aumont habla sobre las imágenes y el papel del espectador: “Las imágenes están hechas para ser vistas por medio del órgano de la visión, que es una de las avanzadillas del encuentro entre el cerebro y el mundo, este ojo lo posee el espectador. Y a parte de la capacidad perceptiva del espectador, se movilizan en él el saber, los efectos y las creencias de la historia (a una clase social, a una época, a una cultura)”. Continúa Aumont con una pregunta “¿para qué sirven las imágenes? una de las razones esenciales de que se produzcan las imágenes es la que deriva de la pertenencia de la imagen en general al campo de lo simbólico y que, en consecuencia, la sitúa como mediación entre el espectador y la realidad”.

Prosigue “Seguiremos la reflexión de Rudolf Arnheim (1969), que propone una sugestiva y cómoda tricotomía entre valores de la imagen en su relación con lo real:

1. *Un valor de representación*: la imagen representativa es la que representa cosas concretas (<de un nivel de abstracción inferior al de las imágenes mismas>).

2. *Un valor de símbolo*: la imagen simbólica es la que representa cosas abstractas (<de un valor de abstracción superior al de las imágenes mismas>). El valor simbólico de una imagen se define *pragmáticamente*, por la aceptabilidad social de los símbolos representados,
3. *Un valor de signo*: para Arnheim, una imagen sirve de signo cuando representa un contenido cuyos caracteres no refleja visualmente. El ejemplo obligado sigue siendo aquí el de las señales –al menos de ciertas señales- del código de circulación.

Existen pocas imágenes que encarnan perfectamente una y solo una de estas tres funciones, al participar la inmensa mayoría de las imágenes, en grado variable, de las tres a la vez”.

Aumont realiza otra pregunta “¿Para qué se utiliza la imagen? las <funciones> de la imagen son las mismas que fueron también las de todas las producciones propiamente humanas en el curso de la historia, que pretendían establecer una relación con el mundo. Hay documentados tres modos principales de esta relación:

1. *El modo simbólico*: las imágenes sirvieron sin duda primero, esencialmente, como símbolos, símbolos religiosos más exactamente, que, se suponía, daban acceso a la esfera de lo sagrado mediante la manifestación más o menos directa de una presencia divina; como las primeras esculturas griegas arcaicas eran ídolos, producidos y venerados como manifestaciones sensibles de la divinidad. Los simbolismos no son solamente religiosos.
2. *El modo epistémico*: la imagen aporta informaciones (visuales) sobre el mundo, cuyo conocimiento permite así abordar, incluso en algunos de sus aspectos no visuales. La naturaleza de esta información varía (un mapa de carreteras, una postal ilustrada, un naípe, una tarjeta bancaria, son imágenes, su valor informativo no es el mismo), pero esta función general de conocimiento se asignó muy pronto a las imágenes.
3. *El modo estético*: La imagen está destinada a complacer a su espectador, a proporcionar sensaciones específicas. Este propósito es también antiguo, aunque sea casi imposible pronunciarse sobre lo que pudo ser el sentimiento estético en épocas antiguas”.

3.11 La representación según la perspectiva, Julian Hochberg. (1973).

“El estudio de las imágenes y el estudio de la psicología, concebidos como investigación científica, están entrelazados desde hace tiempo. Con el progreso de nuestra comprensión de los procesos de percepción y de aprendizaje, nos hemos visto obligados a modificar las concepciones acerca de la comunicación pictórica”.

Hochberg inicia con esta introducción y empieza su análisis con los experimentos de Leonardo sobre las representaciones pictóricas y a las formas en que las dos escuelas clásicas de la teoría de la percepción han tratado los problemas planteados por esos experimentos. Y explica el método de Leonardo para descubrir las técnicas que permitían realizar imágenes. "...coloque una lámina de vidrio exactamente frente a usted, fije el ojo en el lugar correspondiente y dibuje sobre el vidrio la silueta de un árbol... Siguiendo con idéntico procedimiento... podrían pintarse árboles situados a una distancia mayor. La conservación de estas pinturas sobre vidrio le servirá de ayuda y orientación en su trabajo".

Hochberg comenta al respecto:

Si la miramos desde la misma posición en que se encontraba el pintor al dibujar la escena, una de las ventanas de Leonardo es un sustituto de la escena pura y simplemente porque actúa sobre el ojo del observador de manera semejante a la manera en que lo haría en la escena misma. Leonardo, examinando los cuadros creados con este método, observó casi todos los indicios de profundidad y distancia que pueden ser utilizados por el pintor, aunque no del todo se logra una auténtica escena tridimensional si la miramos con la vista fija en una única posición espacial.

Prosigue:

En mi opinión, las posiciones extremas que se han adoptado a propósito de este tema así como el propio debate, se basan en una errónea concepción. Se trata de la asunción de que sólo una parte de la operación perceptiva interviene en el proceso de la información visual, y que sólo una serie de reglas pueden explicar la relación existente entre el estímulo que llega al ojo y nuestra percepción de la escena.

En un cuadro, por lo general, vemos representada una única escena y considerando que *podemos* percibir un número infinito de escenas pero sólo *percibimos* una, esto ha de significar que hemos de considerar algo más que el propio estímulo, es decir: la naturaleza del observador, quien, de entre las múltiples formas posibles, responde a la imagen en una única forma.

Hochberg comenta las teorías clásicas de la percepción: *estructuralismo* o *teoría empirista* y *la teoría de la Gestalt*. En referencia a la primera explica:

El estructuralismo sostenía que nuestras experiencias visuales constan de 1) *sensaciones* de los diversos colores (luz, sombra y tonalidad) y de 2) *imágenes* o recuerdos de las sensaciones. En el acto de observar, tanto si se trata de la propia escena como del objeto llamado cuadro, no intervienen experiencias *visuales* directas que estén relacionadas con las características espaciales de la escena. El espacio, se afirmaba, es una idea no visual, una idea *táctil-cinestésica* (compuesta por recuerdos del tacto y de la actividad muscular) que nuestras experiencias pasadas nos han enseñado a

asociar con el indicio de profundidad visual. El estructuralismo consideraba todos los *indicios de profundidad* como símbolos: resultados de asociaciones aprendidas entre configuraciones particulares de las sensaciones visuales y recuerdos táctil-cinestésicos particulares.

En cuanto a la segunda teoría, los psicólogos de la Gestalt han propuesto una "teoría del campo": cualquier configuración del estímulo luminoso que incide en la retina del ojo produce (presumiblemente) un proceso específico en el cerebro, que se organiza en campos de casualidad globales y que varía en función de cualquier cambio en la distribución del estímulo.

En resumen, para la teoría de la Gestalt los indicios de profundidad, aprendidos o no, no son arbitrarios, y no dependen en forma alguna de los recuerdos de pasadas experiencias táctiles o cinestésicas; lo que vemos depende de las características de la organización de los campos cerebrales.

En concreto, el análisis que realiza Hochberg de los distintos aspectos de la percepción como lo son el comportamiento perceptivo, aptitudes lectoras y pictóricas, caricaturas, representación de caras y teorías de la percepción citadas por él, se tiene lo que el mismo resume:

En el sentido más simple, un objeto puede "representarse" sustituyéndolo por otro cualquiera que proyecte una luz de un tipo semejante en el ojo del espectador. Los problemas son en este caso de carácter predominantemente geométrico, y las prescripciones de Leonardo se ocupan de esto. Pero la razón que hace que veamos los cuadros como escenas representadas, y no como lienzos modelados, así como la razón por la que no sólo toleramos sino que exigimos "deformaciones" o desviaciones siempre mayores en relación a la fidelidad proyectiva en escenas y retratos, se busca fundamentalmente en problemas psicológicos, concibiéndolos a menudo como la demostración de la naturaleza simbólica y arbitraria del "lenguaje pictórico". Incluso nuestra percepción de una imagen estática requiere, sin embargo, que las miradas sucesivas se integren durante el tiempo establecido (como cuando leemos un texto o vemos montajes de dibujos animados), y por ello consta principalmente de recuerdos y expectativas que reflejan una interacción mucho más rápida y estrecha con el mundo (y con sus señales, sobre las que una atención ulterior puede hacernos reflexionar) de la que se asocia con el concepto de "símbolos". Los rasgos fundamentales de la representación pictórica derivan probablemente de la relación con el propio mundo (totalmente aprendida y no innata), no dependen de la convención arbitraria según la cual el artista es libre de imaginar a placer.

3.12 Ilusión y representación, Aumont. (1992).

En palabras de Aumont,

Una imagen puede crear una ilusión, al menos parcial, sin ser la réplica exacta de un objeto, sin constituir un *duplicado* de él. De modo general, el duplicado exacto no existe en el mundo físico tal como lo conocemos, ni siquiera en nuestra época de reproducción automática generalizada. Así, la fotografía de un cuadro no podría confundirse con ese cuadro, ni una pintura con la realidad. El problema de la ilusión es muy distinto: se trata, no de crear un objeto que reproduzca a otro, sino un objeto -la imagen- que reproduzca *las apariencias* del primero.

Aumont prosigue con la pregunta de rigor:

¿Qué es la representación? Entre una representación teatral, los representantes del pueblo en el parlamento nacional o la representación fotográfica y pictórica, hay enormes diferencias de *status* y de intención, pero de todos estos empleos de la palabra, puede retenerse este punto común: la representación es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, *ocupará el lugar* de lo que representa.

La representación puede ser arbitraria, motivada y realista, según distintos pensadores, Aumont resume esta cuestión:

Es esencial no confundir, aunque estén a menudo relacionadas, las nociones de ilusión, de representación y de realismo. La representación es el fenómeno más general, el que permite al espectador ver <por delegación> una realidad ausente, que se le ofrece tras la forma de un representante. La ilusión es el fenómeno perceptivo y psicológico que provoca la representación en ciertas condiciones psicológicas y culturales muy definidas. El realismo, finalmente, es un conjunto de reglas sociales que pretenden regir la relación de la representación con lo real de modo satisfactorio *para la sociedad que establece esas reglas*.

3.13 Representación como ilusión y como semejanza, Max Black. (1973).

Max Black nos habla de la "representación como ilusión", expone su ideología mediante un ejemplo:

Por qué no decir que, cuando contemplo un cuadro naturista (por ejemplo, un perro de lanas blanco encima de un sofá) es *como si*, mirando más allá del marco del cuadro, contemplase realmente un animal con determinado aspecto, que reposa encima de un mueble a determinada distancia de mí. Sin duda, sé perfectamente que no hay ningún perro de lanas en el lugar en que parezco verlo; y de ahí que

la experiencia sea una ilusión pero no una alucinación, (el observador cree que lo que ve sucede realmente). Es decir, no nos engañamos totalmente, pero contamos con suficiente experiencia visual para saber que vemos *lo que habría* si el perro estuviera realmente allí. Se trata de una forma para evitar la incredulidad del observador, como sucede al leer una novela que describe a personas inexistentes *como si* realmente existieran. En estos casos podemos hablar, por consiguiente, de visión “fingida” o “ilusoria”.

El análisis que propone Black de este ejemplo es que el espectador ve aquí y ahora el tema del cuadro, sin referencia alguna de la etiología de la pintura, de las intenciones del artista o cualquier otra cosa no inmediatamente presente.

Black considera dos posibles objeciones al respecto: “la ‘ilusión’ no es, ni pretende que sea completa. Si modificamos nuestra posición con respecto al lienzo, no obtendremos aquellos cambios sistemáticos en su aspecto que se producirían se hubiera realmente un perro de lanas en la posición indicada; --y añade-- el aspecto visual que se nos presenta está ‘congelado’, no muestra cambios mínimos”.

En la segunda objeción nos dice: “la distorsión perceptible que se puede advertir en los cuadros más ‘realistas’ en casi todos los casos, el observador sensible verá las pinceladas y será consciente, pese a todo, de que lo que ve no ‘se asemeja mucho’ a la cosa real”. Prosigue:

La presencia indudable de rasgos que interfieren y distorsionan (aun en los cuadros más fieles) no representa, hasta cierto punto, un obstáculo demasiado serio para un partidario de la teoría que identifica la representación con la ilusión. Cuando se ha aprendido cómo mirar a través del pedio parcialmente distorsionante de cuadros y fotografías, veremos simplemente los temas representados como si realmente estuvieran presentes.

Con respecto a “la representación como semejanza” nos dice:

Ya hemos visto que la representación como hecho que implica una especie de ilusión ha de considerar también las diferencias observables entre el sujeto tal como está representado y como aparecería si realmente estuviera presente. Solo cuando el artista persigue la alucinación o el engaño nos encontramos con una especie de aproximación a la “imitación total”. Sin embargo, uno de los mejores modos de admitir el elemento de la no semejanza, incluso en las imágenes visuales más “fieles”, consiste en recurrir al concepto de *semejanza*: en este caso el cuadro no se concibe ya como algo que “aparece como si” el tema estuviera presente, sino como algo que aparece como si estuviera presente algo *semejante*, parecido al tema.

Black comenta sus objeciones al modelo de semejanza.

Por considerar sólo un aspecto: tendemos a pensar la relación de semejanza o parecido como una relación simétrica. Si A se parece a B, necesariamente B se parecerá a A, y ambas se asemejarán

respectivamente. Sin embargo si tomamos esto en serio, nos veremos obligados a decir que un árbol es una representación de cualquier cuadro naturista de un árbol. Y puesto que nada se parece tanto a un cuadro como su propia reproducción, estaremos muy próximos a cometer la absurdidad de identificar el tema de un cuadro con su copia.

El primer obstáculo planteado al uso del modelo de la semejanza es que el "tema" no se preste a ser analizado de forma independiente. Cuando el cuadro es "ficticio", no es cuestión de colocarlo al lado del tema para verificar uno por uno sus "puntos de semejanza". ¿De qué sirve que mire primero un retrato de la reina Isabel y después a la propia reina para encontrar puntos de semejanza? En este caso el retrato es un sustituto de la persona. Por consiguiente, mi principal objeción al punto de vista de la semejanza es que si se sigue hasta el final se revela, no informativo, capaz únicamente de ofrecer una sustitución verbal vacía y no un análisis. La objeción a la afirmación de que algunos cuadros se asemejen a sus temas no consiste en decir que ello no sea cierto, sino en que afirmando únicamente esto se dicen muy pocas cosas.

3.14 La analogía, Aumont. (1992).

Aumont analizó la *analogía*, es decir, el problema del parecido entre la imagen y la realidad desde el punto de vista del espectador; ahora analiza la imagen misma, en la relación entre la imagen y la realidad que se supone representa:

Una costumbre profundamente anclada como la nuestra, referente a ver mayoritariamente imágenes fuertemente analógicas, nos conduce a menudo a apreciar mal el fenómeno de la analogía, hay que empezar, pues por relativizar, en lo posible, esta concepción <absolutista> de la analogía, citaré el trabajo de Gombrich, su tesis central es doble:

1. Toda representación es convencional, incluso la más analógica.
2. Pero hay convenciones más naturales que otras, las que juegan con las propiedades del sistema visual (en especial la perspectiva);

En otras palabras, para Gombrich, la analogía pictórica (o, en general, la analogía icónica) siempre tiene un doble aspecto:

1. El aspecto *espejo*: la analogía duplica la realidad visual, y la práctica de la imagen figurativa es quizás una imitación de la imagen especular, la que se forma naturalmente en una superficie acuática, en vidrio, etc.
2. El aspecto *mapa*: la imitación de la naturaleza pasa por esquemas múltiples: esquemas mentales, ligado a unos universales, esquemas artísticos, etc.

Continúa Aumont:

Lo que dice Gombrich, es que siempre hay un mapa en el espejo: sólo los espejos naturales son puros espejos. Por el contrario, la imitación deliberada, humana, de la naturaleza, implica siempre un deseo de creación concomitante con el deseo de reproducción, y esta imitación pasa siempre por un vocabulario de la pintura que es relativamente autónomo. Así <el mundo no se parece nunca del todo a un cuadro, mientras que un cuadro puede tomar la apariencia del mundo>: en el cuadro, la apariencia del mundo está modelada, y modulada, por esquemas que intentan hacer comprender. El arte es también <lo que enseña a ver>.

Existe otra palabra que hay que contemplar: *mimesis*, Aumont lo describe:

Es una palabra griega que significa <imitación> y que se encuentra, entre los filósofos griegos, en dos contextos bastante distintos: contexto narratológico (Platón) y contexto representacional (Aristóteles y Filóstrato).

Mimesis es, en el fondo, un sinónimo bastante adecuado de analogía. -prosigue Aumont - lo adoptamos aquí para designar el ideal del parecido <absoluto>. La encarnación más absoluta es la idea de André Bazin: La historia del arte es la de un conflicto entre la necesidad de ilusión (de duplicación del mundo), supervivencia de la mentalidad mágica, y la necesidad de expresión (entendida por Bazin como expresión <concreta y esencial> del mundo).

Aumont concluye éste punto: “lo importante es, pues, expresar la significación de lo real; la ilusión, alcanzable, es una finalidad menor”.

3.15 El realismo, Aumont. (1992).

Aumont comenta la diferencia entre *realismo* y *analogía*, pues, como lo argumenta él mismo, en la historia del arte occidental desde hace varios siglos tiende a confundirse, más o menos, el realismo con la analogía: todavía hoy, una imagen realista es, la mayoría de las veces, una imagen que representa analógicamente la realidad acercándose a un ideal relativo de la analogía (ideal que encarna bien la fotografía). “La imagen realista no es forzosamente la que produce una ilusión de realidad; ni siquiera es forzosamente la imagen más analógica posible, y se define más bien como *la imagen que da, sobre la realidad, el máximo de información*. En otras palabras, si la analogía se refiere a lo visual, a las apariencias, a la realidad visible, el realismo se refiere a la información transmitida por la imagen y, por lo tanto, a la comprensión, a la intelección”. Y completa “La imagen realista es la que da el máximo de información *pertinente*, es decir, una información fácilmente accesible”.

3.16 Sobre los métodos en educación plástica, Cabrera. (1998).

Cabrera comenta sobre los métodos en educación plástica:

Hemos de coincidir con Donald P. Ely en que: “una persona alfabetizada hoy día es alguien capaz de comprender, interpretar y utilizar innumerables estímulos que se le presentan en un medio ambiente determinado”. La imagen y, dentro de ella, las imágenes visuales poseen un énfasis incuestionable en ese ambiente. Se presenta así la educación a través de la imagen, como un requerimiento del hombre alfabetizado de hoy.

El asunto de los métodos: el método, para Alcoba Muñoz, es “un orden de carácter general que se establece en una complejidad de actos para conseguir un fin”. De esta definición se desprenden cuatro palabras claves que comprenden particularidades distintivas del método, a saber: *Fin:* Debe ser conocido antes de aplicarse. Por ello es intencional y previo a la acción. *Complejidad:* El método se halla constituido por o implica, diferentes elementos (conceptos, razonamientos, clasificaciones, uso y manejo de aparatos, etc.).

Orden: Distribución de los elementos en un lugar dado. *Generalidad:* Posibilidad de aplicaciones diversas y repetidas. Esther Teresa Zabaleta distingue en el método, la participación integrada de: 1º, las técnicas, maneras racionales y de probada eficacia para conducir las fases del proceso de aprendizaje; 2º, los procedimientos, series de actividades docentes para determinados momentos de la enseñanza; 3º, los recursos, medios materiales de que se dispone para conducir el aprendizaje.

Cabrera menciona que en los textos de pedagogía se pueden enumerar entre otras, las siguientes, según se considera el modo de organización de la actividad o los aspectos internos o externos de los métodos:

Métodos de organización y autoorganización de la actividad docente-cognoscitivo:

- ☐ *Aspecto perceptivo:* (percepción sensitiva): métodos orales, visuales y prácticos.
- ☐ *Aspecto lógico:* Métodos inductivos y deductivos.
- ☐ *Aspecto cognoscitivo de la actividad:* métodos explicativos reproductivos, de información y búsqueda (búsqueda parcial), investigativos y otros.
- ☐ *Aspecto cibernético:* de dirección y autodirección.

Al respecto Cabrera argumenta:

¿Cuál de las clasificaciones dadas se ajusta a la naturaleza de la educación plástica y de que especificidades consta? Aquel conjunto de métodos agrupados por la fuente de obtención del conocimiento, que se agrupan por su “aspecto perceptivo”, se manifiestan como los más apropiados en una primera instancia, aunque no excluye la asunción de otros. La percepción debe ser entendida aquí no en el

sentido psicológico general, si no más bien en el psicológico-social, lo que implica la inclusión de la actitud hacia el objeto como un importante elemento componente del acto perceptivo. Así es posible aplicar el término comprensión para indicar el sentido abarcador de la percepción del arte y, recordar además, todo el proceso de toma de conciencia de los contenidos que comprende.

Este proceso, además, no se limita a la fijación y esclarecimiento de lo percibido; no se limita a responder la pregunta ¿qué es esto? El hombre transforma el objeto (obra) percibido en su imaginación y, a la luz de su experiencia individual, participa en el acto creador. La actitud surgida en esta relación perceptual aúna y moviliza integradamente todas las capacidades humanas: Las sensaciones, las emociones, los sentimientos, el intelecto, la imaginación y la creación. Se da, entonces, la percepción del espectador como un **acto de co-creación**.

Cabrera continúa:

Lo oral, lo visual y lo práctico abarcan en su generalidad los principales campos de acción en los que puede operar el hombre en su transformación de la realidad. ¿Qué métodos se desgajan de cada uno de ellos y cómo cristalizan, ante la intención de educar a través de la imagen? Sabido es que la palabra y su dominio está en el centro mismo de las adquisiciones humanas, incluso las artísticas. Descripción, narración, explicación, diálogo, entre otros, son métodos orales imprescindibles en la Educación Plástica y complemento de lo visual y lo práctico. Se ha comprobado que el conocimiento es más completo y vivido si se apela al concurso de diversos analizadores en la percepción de las obras de arte. El profesor debe comprender que la naturaleza de las experiencias plásticas no es solo visual. Hay música en los esfumatos de Leonardo, así como existe un tenebrismo a lo Rembrandt en los registros graves de un Bach. Las ricas y complejas vivencias humanas que requieren del mecanismo de transposición de los analizadores, muestran la necesaria integración que de ellos se hace en el arte. Conocer las relaciones existentes entre diversos analizadores y no hacer una aplicación consciente de éstos, sería desestimar una oportunidad de enriquecer e integrar las experiencias y los conocimientos de los estudiantes. Los métodos orales desempeñan un importantísimo rol en tales cometidos. Una explicación, una descripción puede resultar la vía apropiada para develar esos nexos entre los analizadores y facilitar experiencias prácticas en tal sentido.

La poetisa y maestra chilena Gabriela Mistral consideraba que no era buen maestro quien no fuera capaz de narrar, de fabular cautivadoramente. A través de la narración el profesor atrae la atención de los alumnos hacia episodios de la vida de grandes

creadores, anécdotas que son del deleite de los estudiantes. Junto al arte de narrar, el profesor necesitará describir las cualidades plásticas de las obras. La utilización del diálogo a través de visualizaciones, es uno de los recursos que puede resultar más fructífero para la labor docente del profesor. El conocimiento sensorial proporcionado con tal integración educa visualmente de un modo más esclarecedor y penetrante, pues a la palabra la apoya la imagen con sus cualidades y viceversa.

Puesto que la imagen visual constituye el fundamento de la objetivación y del conocimiento concreto sensible de lo plástico, la preeminencia de los métodos visuales es innegable. La demostración, observación o visualización, en especial las visualizaciones por comparación, entre otras, se comportan como los métodos más apropiados. El profesor para proporcionar a los alumnos la mayor cantidad de conocimientos concretos y vividos, debe recurrir a recursos visuales variados con el uso del proyector de diapositivas, de cine, la videocasetera, el retroproyector, las láminas, etc.

Una de las condiciones fundamentales para el éxito de las demostraciones u observaciones es su combinación con las palabras. De las dos formas de relación de éstas con las visualizaciones se hará un amplio uso, en una donde el profesor dirige la observación del objeto, y en la otra donde el ejemplo visual comprueba lo explicado por medio de los diversos recursos orales. Con los métodos visuales, además de desarrollar la memoria visual de los educandos, se desarrolla la capacidad de generalizar, que implica su proceso de análisis y síntesis, en el cual el alumno aprende a distinguir lo esencial de lo secundario.

Se concluye sobre los métodos (que también son utilizados en materias teóricas musicales) mencionados por Cabrera:

Las visualizaciones por **comparación**, otro de los métodos enumerados, se muestran particularmente útiles para penetrar con espíritu indagatorio y expectante en el amplio universo de lo visual. El uso de diversos tipos de comparaciones contribuirá a esto. Estas pueden ser por semejanzas, por diferencias, por oposición o sucesiva. Los distintos métodos de visualización por comparación resultan de inestimable valor, para la apreciación de características distintivas de las diversas manifestaciones, de periodos u obras de grandes creadores o de realizaciones plásticas de los propios alumnos.

Especial destaque cobra dentro de los métodos visuales la **observación** que opera como una constante tanto en el proceso de creación de la obra como en su aprehensión por parte del público.

CAPÍTULO 4

METODOLOGÍA

Para el presente trabajo, el método de investigación que se utilizó fueron los métodos descritos por Ramón Cabrera en “Lecturas de artes Plásticas”, Facultad de Artes visuales:

- ☐ *Métodos teóricos.*- Trabajo con fuentes impresas (marco teórico), análisis, síntesis, comparación.
- ☐ *Métodos empíricos.*- Observación.

También se tomaron algunas consideraciones generales de la propuesta de investigación de Raúl Rojas Soriano, de su libro “Formación de Investigadores Educativos” (1998).

4.1 *Educación plástica e investigación, Cabrera.* (1998).

Cabrera describe esta sección de la siguiente manera:

El contenido de las materias de estudio de la educación plástica está referido a las esencias creadoras del ser humano como transformador de la realidad, gestor de nuevas realidades. Esto ha conducido a destacar la naturaleza “productiva” e “investigativa” de que ha de ser portadora la acción pedagógica del docente en esta área. Estamos, por tanto, en presencia de dos campos dialécticamente relacionados: **educación e investigación** (de naturaleza educativa, artística, psicológica, sociológica, etc.).

Surge ahora una pregunta imprescindible; ¿qué se requiere para investigar? La respuesta es compleja. En primer término debe existir una razón de origen: presencia de un objeto que investigar y problemas o incógnitas que desentrañar en él. El investigador tiene que esclarecer el porqué y para qué investiga (actualidad y novedad, objetivos y resultados esperados de su labor indagadora).

Para trabajar el objeto se requiere determinar tareas que posibiliten cumplir los objetivos trazados. Estas tareas se desarrollan a través de métodos de investigación que hacen posible su realización. Tareas y métodos constituyen el cómo de cualquier labor investigadora. La investigación transcurre entonces con el desenvolvimiento de estas tareas que devienen en un resultado final, con determinadas conclusiones y sugerencias. Las respuestas a las preguntas *qué, por*

qué, para qué y cómo, resultan claves que permiten determinar primariamente la base sobre la que se va a sustentar una investigación. El *qué* investigar nos remite al objeto de la investigación, a su contenido esencial. Quedan implícitos en la determinación de este objeto las margenes o fronteras en que va ser estudiado un fenómeno o hecho "particular". A su vez la respuesta obtenida con tal pregunta, se halla indisolublemente unida al cuestionamiento relativo a qué título conferirle a la investigación. Cuando este acuerdo no se manifiesta se está en presencia de un planteamiento desacertado sobre el contenido a investigar. Comúnmente aquellos que se inician en la investigación se enamoran de un título por razones de índole diversa, aun cuando este no se corresponda exactamente con el objeto a investigar, elemento primario, célula básica sobre la cual ha de desarrollarse la investigación.

Otra pregunta ineludible de las ya mencionadas es, por qué investigar. La respuesta correspondiente precisa la actualidad y novedad que posee el tema o asunto seleccionado. Se justifica así la importancia y necesidad de investigar sobre tal o cual aspecto o faceta. Ninguna investigación puede dejar sin respuesta esta pregunta, enderezada a sustanciar la razón de ser de la labor investigadora. A la vez, este por qué llama a formular otra pregunta: para qué. La respuesta correspondiente precisa el objetivo de la investigación. Delimitar los contornos precisos de este objetivo central, es una tarea primaria. Este objetivo resulta parte inseparable del objeto de investigación, ya que apunta a alguna faceta de este que requiere indagación. A menudo los que se inician en la investigación determinan más de un objetivo, lo que conduce a diluir, lo esencial a lograr, con otras facetas de naturaleza más específica y particular que más que como objetivos, ha de ser tratadas como tareas a desarrollar para cumplir con el propósito cardinal trazado.

Junto al título y el objeto de investigación, el objetivo propuesto, constituye una unidad, compuesta por determinados "conceptos o palabras claves", que constituye la médula de la investigación y que deben estar presentes, de un modo u otro, en cada uno de los componentes enunciados.

La pregunta para qué investigar, a la par que revela el objetivo, perfila los beneficios que se esperan y, junto a esto, la comprobación de la hipótesis de la investigación, si la hubiese. La hipótesis entraña la elaboración de una conjetura sobre la base de condicionantes que ha de quedar demostrada en el transcurso de la investigación y que conduce al cumplimiento de los propósitos planeados. La hipótesis resulta obligada en todas las investigaciones de corte experimental, no así en las de naturaleza teórica, especialmente las históricas,

donde por la misma naturaleza del objeto y los propósitos de investigación, esta no siempre tiene cabida.

El desarrollo de la investigación transcurre con el desenvolvimiento de las tareas planificadas y estas se llevan a cabo con la aplicación de determinado aparato investigativo. Surge, entonces, la pregunta cómo investigar, que conduce a la determinación de los métodos de investigación: Genéricamente es posible clasificar estos en **teóricos y empíricos** (experimentales).

Como métodos teóricos podemos citar el trabajo con fuentes impresas, con fuentes de archivo, el análisis y la síntesis, la comparación (por semejanza, diferencias o ambas), etc. Dentro de los métodos empíricos es posible relacionar: la observación, la encuesta, la entrevista, el experimento, el estudio de las creaciones infantiles, etc.

4.1.1 Métodos empíricos.

Los siguientes métodos, los describe Cabrera:

La observación es un método universalmente aplicado en las diversas ciencias. En el siglo XIX, Comte lo concebía como el método principal de la investigación sociológica. Con el surgimiento de medios técnicos como los circuitos cerrados de televisión, el video, etc., se ha perfeccionado tal método.

Dentro de este existen según distintos tipos de observación: método de observación directa, de observación mediatizada, de observaciones abiertas y encubiertas, de observaciones continuas y discretas, etc.

La entrevista es otro método valioso, pero que tanto por su organización, como por sus resultados pueden poseer una estructura menos definida que la observación. Sus resultados dependen de múltiples factores, a veces, débilmente controlados por el investigador.

La encuesta a diferencia de la entrevista posee como regularidad una estructuración uniforme e inalterable para todos los sujetos a los que se la somete. En comparación con la entrevista tiende a facilitar más el procesamiento estadístico de los datos que se obtengan. La encuesta por lo general es de aplicación masiva.

La experimentación es de los métodos empíricos, sin lugar a dudas el más complejo y completo. Ella es capaz de abarcar todos los otros métodos descritos. Así es capaz de implicar observaciones, entrevistas, encuestas, mediciones sociométrica, etc. La experimentación pedagógica puede ser calificada como “una experiencia estructurada científicamente de los hechos o fenómenos educativos en condiciones de riguroso control”

4.1.2 Métodos teóricos.

Se enumeran como métodos teóricos el estudio de fuentes impresas o de archivo, el análisis y la síntesis, etc. Para algunos, en verdad, el estudio de tales fuentes está implícito en todos los restantes métodos enumerados y debe ser enfocado más como un medio que como una vía de investigación.

Lo esencial es destacar que este estudio de fuentes no solo es requisito de los métodos teóricos, sino que ellos están en la base misma de cualquiera de los métodos experimentales que se apliquen en una investigación. La separación realizada de los métodos de investigación es más un artificio explicativo para una mejor comprensión de estos, que una realidad palpable como tal en el acto de investigar.

Por supuesto el análisis y la síntesis se aplican, predominantemente, al trabajo con determinada bibliografía especializada y a las conceptualizaciones y contenidos que de ellos se derivan. Igual pudiera decirse de la comparación, en sus diversos tipos, que no es privativa sólo de los estudios teóricos, por cuanto en investigaciones de carácter experimental también resulta usual su aplicación. En las humanidades la comparación juega un papel fundamental en el estudio de culturas y civilizaciones. Fernando Ortiz tiene una valiosa obra sobre nuestras culturas líticas, comparadas con otras de parejo desarrollo en otras regiones del orbe, pero acabadamente investigadas. Estudios de pedagogía comparada son de inestimable valor para la investigación en educación plástica. Países latinoamericanos como México y Argentina pueden resultar una adecuada fuente de comparación, vinculados, por demás, a nuestro propio aciago devenir en este campo. Tanto para investigaciones históricas de arte como de educación por el arte, el estudio de catálogos es ineludible. Por ejemplo, a través de tal fuente es posible llegar a conocer mejor las características que tuvieron en Cuba las experiencias de Escuelas de Pintura al Aire Libre, a la usanza de las mexicanas, al estudiar el catálogo de la exposición de las Escuelas de Acción de Cuba, presentada por Gabriel García Maroto y Jorge Mañach, en la sala de Arte de la secretaria de Educación Pública de México, el 16 de noviembre de 1931.

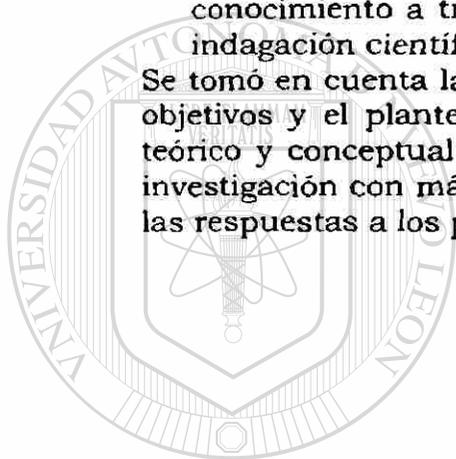
El estudio de fuentes de archivo en educación plástica exige el rastreo minucioso de los documentos de valor existentes, diseminados en centros docentes como San Alejandro, en papelería en manos particulares, etc.

4.2 Consideraciones generales, R. Rojas. (1998).

Destaca para este trabajo la importancia que este autor plantea:

La investigación en la práctica docente, pues cuenta con un valioso instrumento que permite al profesor preparar su clase con mayor objetividad y creatividad a fin de mejorar su intervención frente al grupo. La indagación científica permite también motivar a los alumnos a no quedarse solo con los conocimientos de los libros o del profesor. Agrega "Sólo este tipo de práctica permite formar individuos críticos de su realidad histórica e interesados en la construcción del conocimiento a través de su participación en procesos concretos de indagación científica.

Se tomó en cuenta la importancia que plantea sobre la justificación, los objetivos y el planteamiento de la investigación. Así mismo, el marco teórico y conceptual en que se apoyó sirve de guía para desarrollar la investigación con más certeza, ya que permiten orientar la búsqueda de las respuestas a los problemas planteados.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

CAPÍTULO 5

INVESTIGACIÓN Análisis de las obras prehispánicas.

5.1 El sentir prehispánico.

¿Qué se debe de tener en cuenta para la lectura de imágenes de la época prehispánica y entender lo que los artistas de dicha época querían expresar? ¿Cómo querían dar a entender su música para la posteridad, si no contaban con una notación musical?

El estudio se puede empezar entendiendo primeramente lo que estos indígenas pensaban de su cultura, de su sociedad, de su mundo propio; de esta manera se puede realizar un análisis más confiable de las teorías de la imagen con respecto a las imágenes prehispánicas, pues algunos teóricos se enfocan más a la ideología moderna, al sentir de su actualidad.

La perspectiva que ofrece Miguel León-Portilla (1962) sobre el pensamiento de los indígenas prehispánicos es una buena base:

“Sobre el vocablo *Tlapializtli*, que significa ‘acción de preservar o guardar algo’ y donde cita al cronista Tezozómoc, autor indígena de ‘crónica mexicáyotl’ o de la ‘mexicanidad’, sobre la historia de México-Tenochtitlán y de cuanto, como herencia, estuvo ligado a ella, nos dice:

☐ En verdad estas palabras son *to-pializ (tli)*, lo que nos compete preservar; así nosotros también, para nuestros hijos, nietos, los que tienen nuestra sangre y color, los que saldrán de nosotros, para ellos lo dejamos, para que ellos, cuando ya nosotros hayamos muerto, también lo guarden...

La enseñanza de los conocimientos se realizaba de generación en generación de forma oral, pero indudablemente una forma de preservar “para siempre” sus costumbres, sus ritos, la manera de pensar, de ser, sus leyendas y dioses, tenía que ser registrado en *códices* o *monumentos* para sus descendientes. No era propiamente una imitación de la realidad, más bien estas imágenes son la esencia de su ser, su forma de ver y sentir su entorno, su religiosidad, es lo que ellos llamaban *yuhcatilistli*, que literalmente significa “la acción que lleva a existir de un modo determinado” y de esta manera preservaban su cultura, (*tlapializtli*).

5.2 Iconología e iconografía

Para Aumont (1992) el problema de la interpretación de la imagen está en cómo puede ser 'leída' esa imagen, sobre todo si se han realizado en un contexto alejado del nuestro; esto es en culturas y tiempos diferentes. Para esto, toma en cuenta las significaciones de la semiótica y de la iconología: En la semiología "se movilizan diversos códigos, algunos casi universales (los que dependen de la percepción); otros relativamente naturales pero ya más formalizados socialmente (los códigos de la analogía); otros, además, totalmente determinados por el contexto social; el dominio de estos diferentes niveles de códigos será, lógicamente desigual según los sujetos y su situación histórica, y las interpretaciones resultantes diferirán en proporción". En la iconología "la mayor parte de las reflexiones sobre este tema afectan a la imagen artística".

Tomando de Panofsky que todo fenómeno social implica 3 niveles de sentido (natural, convencional y esencial), Aumont divide la lectura de la imagen en esos 3:

1. "El motivo primario, o natural, en otros términos el de la denotación: la imagen representa a un hombre, él ríe, tiene los brazos colgando, etc. Esta identificación es lo que Panofsky llama el estadio *pre-iconográfico*".

☐ Se tomará un ejemplo de un mural prehispánico: parte inferior del muro este del cuarto 1 de la Estructura 1 de Bonampak (fig. 1), el motivo primario o pre-iconográfico es lo que se ve a primera instancia: se observan 9 personajes tañendo instrumentos musicales de una cultura antigua y que usan el color (analizando solo la parte inferior izquierda).

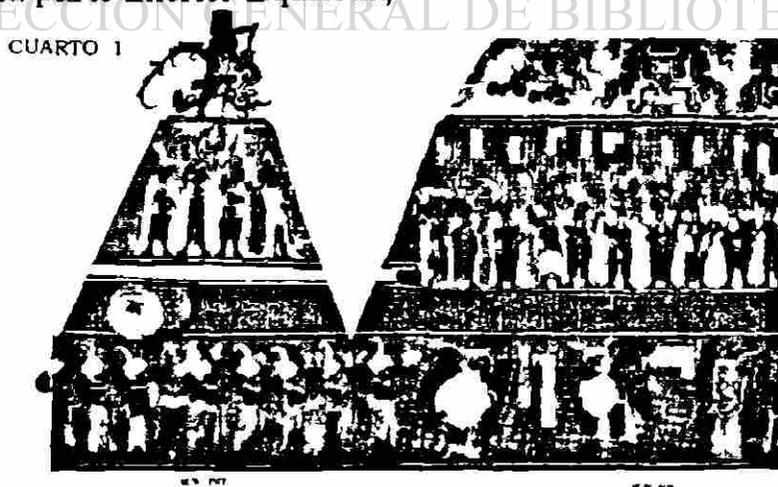


Figura 1. Bonampak, cuarto 1, muros este y sur.

2. "El motivo secundario, o convencional, el que se comprende poniendo en relación elementos de la representación con temas o conceptos: entender que un grupo de figuras sentadas a la mesa en cierta posición y en ciertas actitudes representa la Santa Cena, etc. Es el estadio *iconográfico*, que supone el conocimiento de los códigos tradicionales y, subraya Panofsky, intencionales".

- ☐ Siguiendo el mismo ejemplo, el motivo secundario o estado iconográfico de esta imagen, tenemos que son personajes con rasgos inconfundibles de la cultura maya como la forma de la cabeza y su tocado, la nariz, los ropajes, etc. y portan instrumentos típicos prehispánicos: los 3 primeros músicos tocan el *boxel ac* (caparazón de tortuga) con cuernos de venado, el siguiente personaje tañe un *zacamán* (término maya del huéhuetl) (páx según Hammond, citado por José Antonio Guzmán), le siguen 5 músicos sacudiendo 2 *soot* (maracas) cada uno, (fig. 2). Estas configuraciones son códigos establecidos por ellos, únicos de su cultura.



Figura 2. Músicos mayas, detalle del muro este, cuarto 1.

3. "Finalmente, la significación intrínseca, que es <aprendida definiendo los principios subyacentes que revelan la actitud fundamental de una nación, de un período, de una clase, de una convicción religiosa o filosófica, especificada por una personalidad y condensada en una obra>. Es el nivel del análisis *iconológico*, y Panofsky subraya que esas significaciones pueden ser, y son en general, no intencionales.

- ☐ El análisis iconológico es, en principio, la importancia de plasmar estas imágenes: son de mucha significación, porque representa la esencia, la vida del pueblo maya y la música es parte significativa e inseparable de estas culturas. En este ejemplo, (fig. 1) los 9 músicos se dirigen hacia donde están 3 altas dignidades con penachos, al otro lado de estas dignidades se encuentra otro grupo de señores nobles dirigiéndose a donde mismo, en celebración de la captura de un prisionero. El que se representen músicos, y en buen

número, en una escena con altos dignatarios sobre el conjunto mural más antiguo y notable en toda América en Bonampak significa que la música tenía un valor de suma relevancia, pues acompañaba a todas las actividades de los mayas, como se muestra en los 3 cuartos de la misma estructura 1: Cuarto 1 se refiere a la captura de un prisionero (figs. 1 y 3), en el cuarto 2 se refiere a la captura de un enemigo en plena batalla (figs. 4 y 5) donde el músico de trompeta transmite señales y órdenes, (fig. 6). En el cuarto 3 (figs. 7 y 8), un músico que toca el soot encabeza un grupo que lleva en andas a un personaje ataviado de jaguar (fig. 9), y un conjunto de músicos que acompañan a personajes ricamente vestidos (fig. 10).

La revolución iconológica consiste, pues, en considerar que todos los elementos de la obra de arte son simbólicos, en sentido amplio, es decir, que constituyen síntomas culturales reveladores del espíritu, de la esencia de una época, de un estilo, o de una escuela.

Siguiendo a Aumont: La interpretación de las imágenes artísticas prehispánicas es una interpretación iconológica.

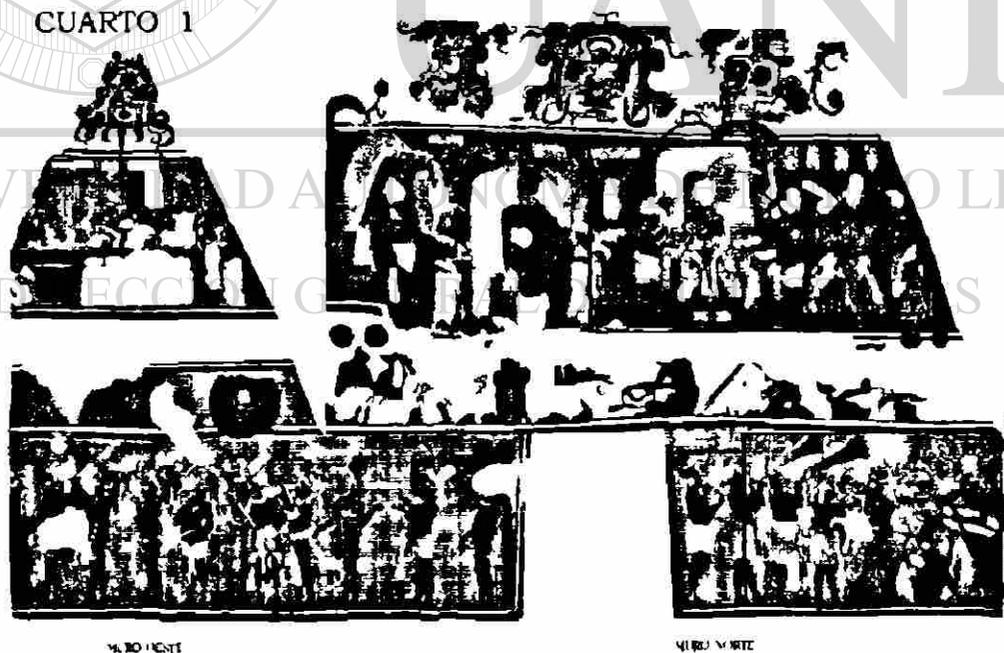


Figura 3. Bonampak, cuarto 1, muros oeste y norte.

CUARTO 2

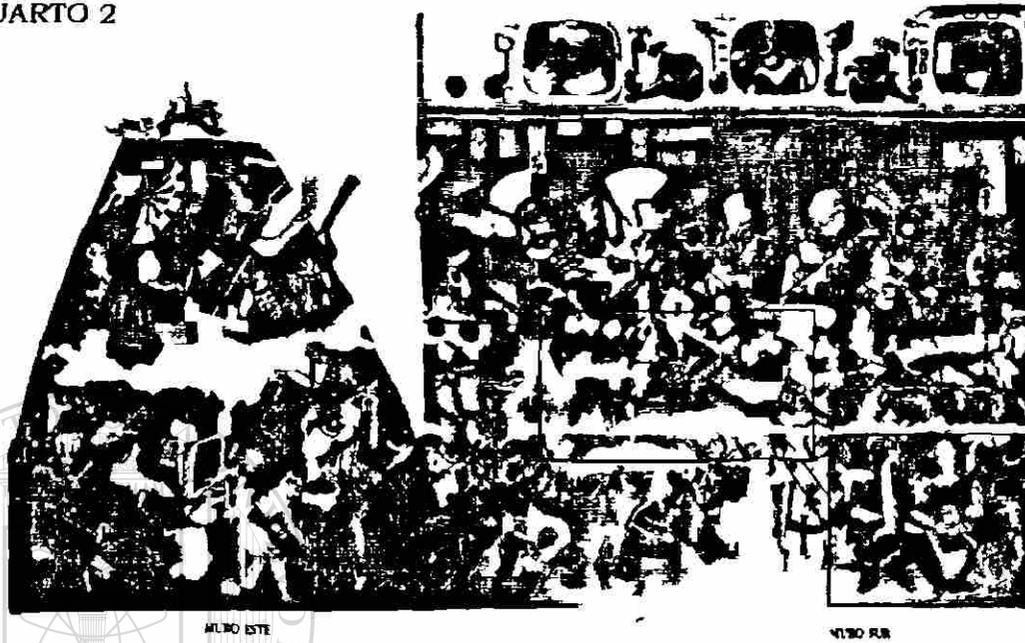


Figura 4. Bonampak, cuarto 2, muros este y sur.

CUARTO 2

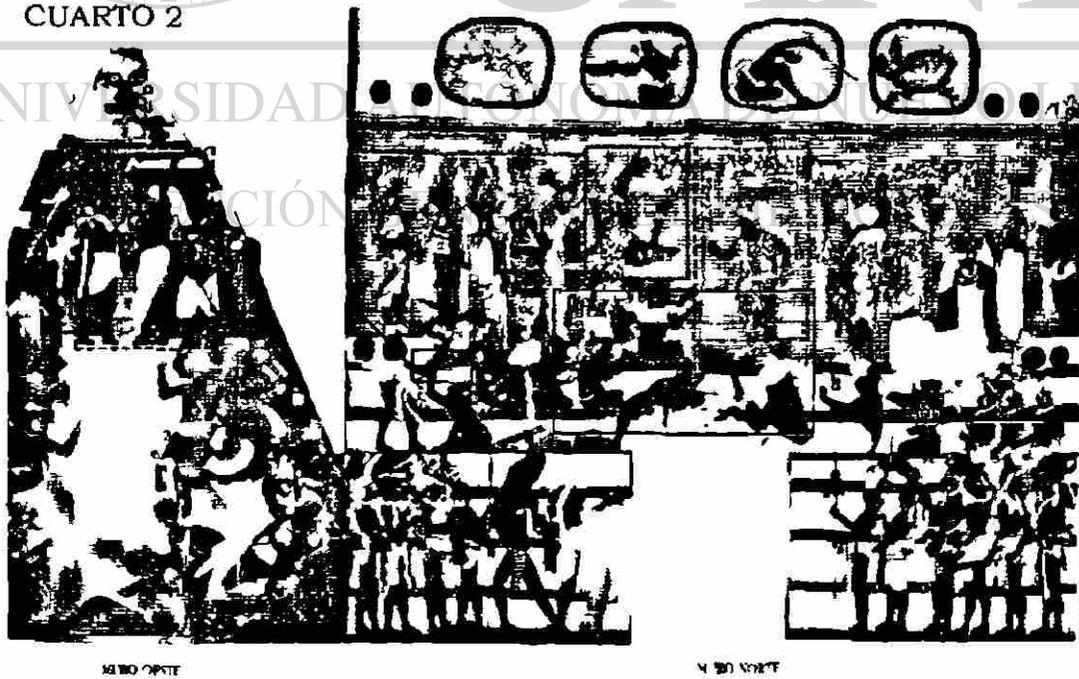


Figura 5. Bonampak, cuarto 2, muros oeste y norte.



Figura 6. Trompetista, detalle del muro este, cuarto 2.

CUARTO 3

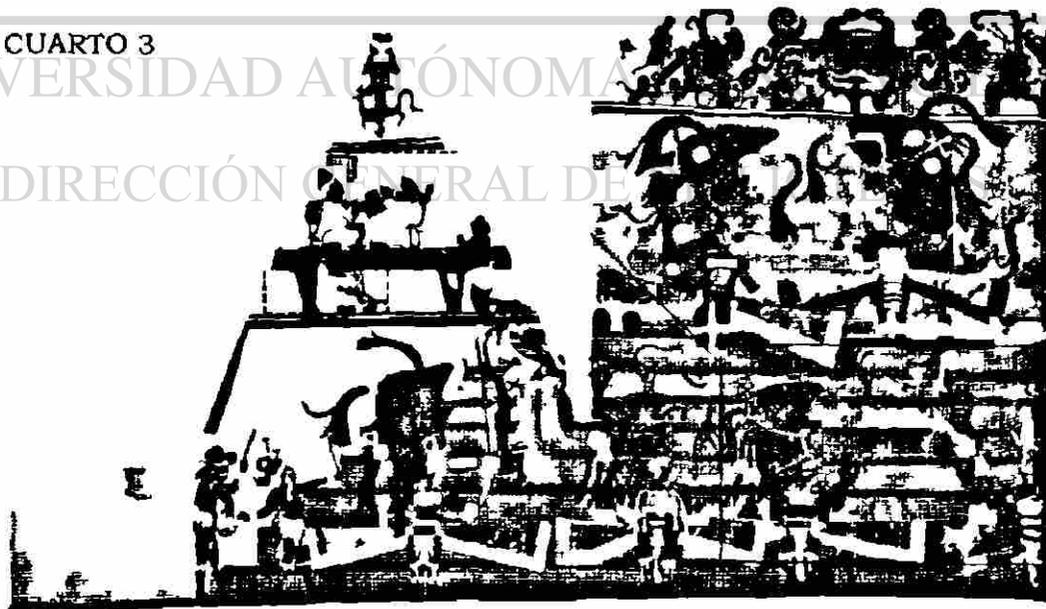


Figura 7. Bonampak, cuarto 3, muros este y sur.

CUARTO 3

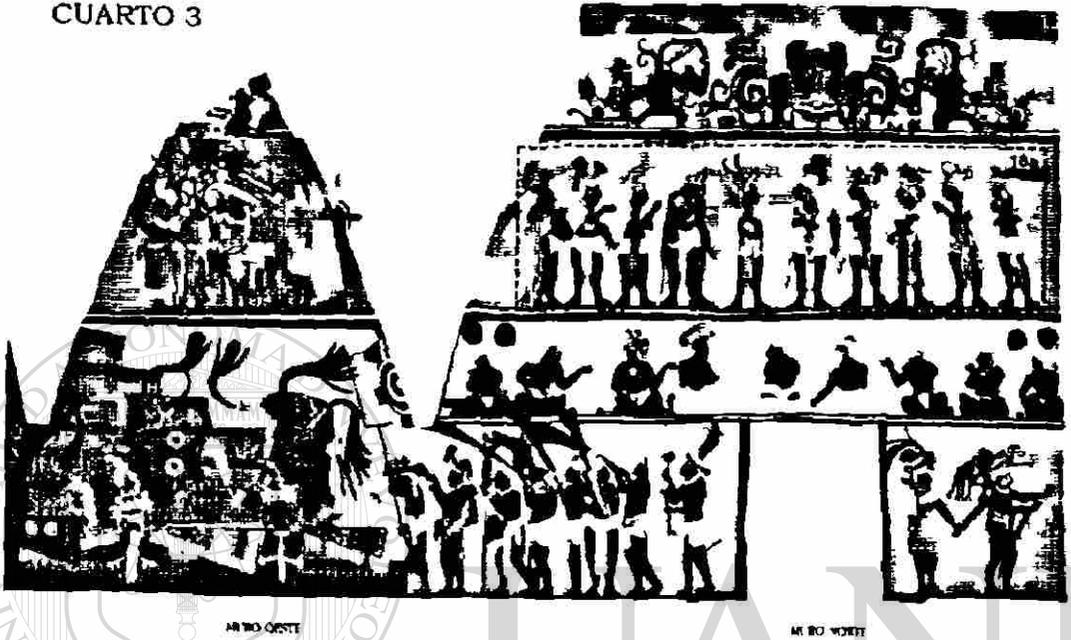


Figura 8. Bonampak, cuarto 3, muros oeste y norte.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Figura 9. Músico con soot, detalle del muro oeste, cuarto 3.



Figura 10. Músicos con trompetas largas, detalle del muro norte, cuarto 3.

5.3 El lenguaje de las imágenes.

Indudablemente, el arte a través de sus diversas manifestaciones, comunican algo, sentimientos, inquietudes, conocimiento, su forma de ser, etc. y dependiendo de la cultura de que se trate, puede tener en su arte elementos que pueden considerarse semiológicos, por ejemplo, en la cultura egipcia se “leen” las figuras contando historias. En las culturas prehispánicas, como las del posclásico (tabla 2), específicamente la cultura mexicana, tienen símbolos que pueden considerarse semiológicos, pues significan algo específicamente, por ejemplo, en la imagen de Macuilxóchitl, dios de la música, el *mécacatl* es un aditamento que portan los músicos de prestigio que gozan de todos los privilegios de los altos rangos y así lo vemos en Huehucóyotl, (dios de la música, canto y danza) significa exactamente lo mismo: un músico de prestigio (fig. 11). Otro claro ejemplo se observa en la rueda del *Tonalpohualli*, (fig. 12) que es el eje principal del Calendario Azteca, donde están representados los días, los cuales tienen su significado e importancia.

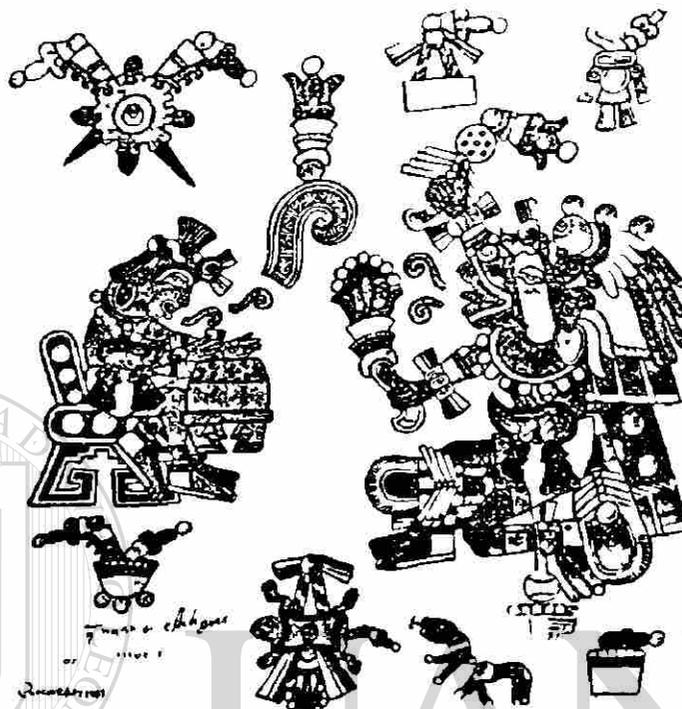


Figura 11. Huehucóyotl y Macuilxóchitl, deidades de la música, el canto y la danza, del Códice Borbónico.



Figura 12. Rueda del Tonalpohualli.

El arte prehispánico se puede “leer” sucesivamente, ya sea analizando una sola imagen o una serie de ellas, por ejemplo, la imagen del mixcoacalli (fig. A8), lugar donde se guardan los instrumentos musicales: dos jóvenes instruidos en el cuicacalli (casa de los jóvenes) custodian los instrumentos musicales y aditamentos de danza que son utilizados en las ceremonias religiosas. En cuanto a las series de imágenes tenemos, por ejemplo, los murales de Bonampak (figs. 1, 3, 4, 5, 7, 8), que están pintadas las 4 paredes de 3 habitaciones y los techos, que van “narrando” la vida y acontecer de altos mandatarios. Otro ejemplo muy claro es la tira de la peregrinación (fig. 13), correspondiente a la lámina 1, o códice Boturini que consta de 22 láminas que narra el trayecto de los aztecas desde su salida de aztlán hasta el sitio donde se fundó Tenochtitlán.

Si nos apegamos al término estricto de la semiología, que significa estudio de los signos del lenguaje, y lenguaje es cualquier medio que se emplea para expresar ideas, tenemos que el arte prehispánico es un lenguaje y por lo tanto deber ser objeto de estudio por parte de la semiología.

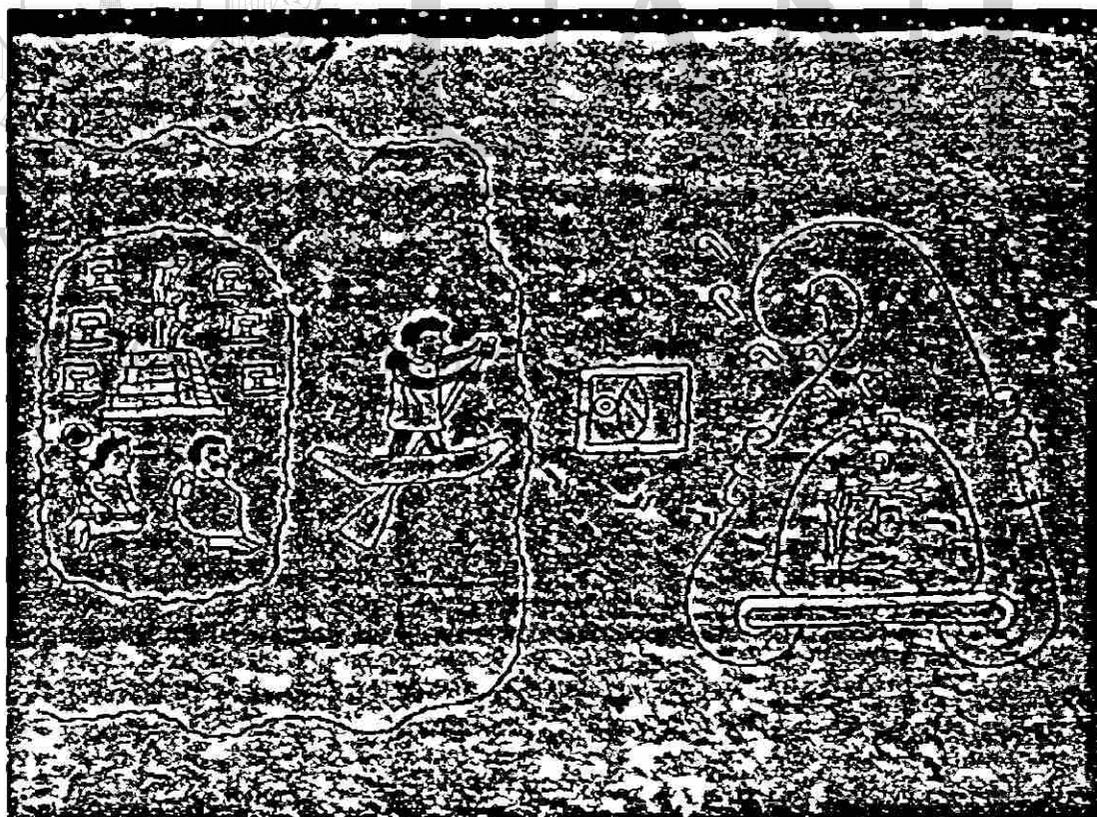


Figura 13. Tira de la peregrinación de los aztecas, (lámina 1).

Christian Metz (1922) reflexiona sobre la semiología de la imagen, en primera instancia la imagen es analizada por su analogía con el objeto representado y se determina su grado de "iconicidad". Esta iconicidad es el estudio de la semiología de la imagen que Metz relaciona con la semiología de las palabras, "no se trata de rechazar la noción de analogía; más bien se trata de circunstanciarla y relativizarla. Lo analógico y lo codificado no se oponen de modo simple; lo analógico es un medio de *transferir códigos*: decir que una imagen se asemeja a su objeto "real", es decir que, gracias a esta semejanza misma, el desciframiento de la imagen podrá beneficiar a códigos que intervengan en el desciframiento del objeto. Bajo la cobertura de la iconicidad, el mensaje analógico va a tomar prestado los códigos más diversos. Además, la semejanza misma es algo codificado, ya que ella recurre al *juicio de semejanza*; según los tiempos y los lugares, los hombres no juzgan semejantes exactamente a las mismas imágenes". Esto es lo interesante de las imágenes prehispánicas, el pensamiento actual se encuentra en un contexto diferente, por lo que el juicio de semejanza es un recurso al que se acude en primera instancia. Se tiene pues, el ejemplo de un mural de Bonampak, parte inferior del muro este del cuarto 1 de la Estructura 1 (figs. 1 y 2), específicamente el instrumento musical que tañe el 4to músico: por juicio de semejanza, es un huéhuetl porque se parece a los instrumentos musicales encontrados con esas características: altos, de forma cilíndrica, con tres patas (en plano bidimensional se observan dos) las cuales tienen formas similares muy peculiares, al igual que los adornos; para Hammond, (Estrada, 1984) es un pax. Un huéhuetl es hueco sin fondo, un pax es cerrado en forma redondeada como un cántaro que generalmente tiene un orificio en un lado para que el sonido salga, (fig. 14) y puede encontrarse sobre una base. Dibujados estos instrumentos no se parecen entre ellos, ¿por qué Hammond le llamó pax?

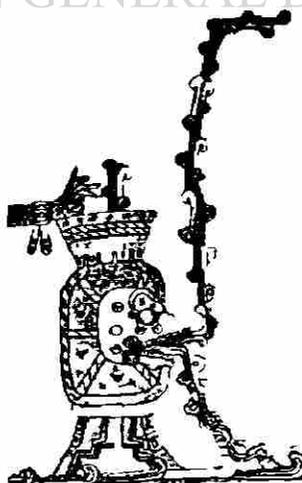


Figura 14. Pax, de la escena musical de los frescos de Santa Rita.

Metz, efectúa una relación entre el “lenguaje de las imágenes” y el “lenguaje de las palabras” que siempre estarán a la par: la semiología de la efigie se hará al lado de la de los signos lingüísticos (y a veces en interacción con ella, ya que muchos mensajes son mixtos). En la cultura mexicana, cuando llegaron los conquistadores de España, los frailes escribieron el significado de los códigos preguntando a los mismos indígenas, escribieron en náhuatl tal cual lo escucharon y anotaron el significado en castellano. Desde entonces se hicieron los primeros estudios entre las imágenes y las palabras. Actualmente estos estudios continúan, relacionando los vocablos con las imágenes, como los estudios de José Alcina Franch (1995).

Es importante tener presente estos estudios que se han hecho de la iconografía del arte prehispánico, específicamente del arte mexicano. Este estudio de Alcina Franch ofrece una visión más acertada de la significación de las figuras o imágenes de estos pueblos, ya que lo asocia con el lenguaje que fue recogido por los frailes de la conquista, escritos en náhuatl y traducidos o interpretados en castellano por ellos mismos, y al mismo tiempo coteja con las aportaciones de Thelma D. Sullivan (Alcina Franch, 1995).

De los símbolos mencionados en el artículo de Alcina Franch, se analizarán algunos que se observan en imágenes con respecto a la música o en instrumentos musicales.

El símbolo la *estera*, (fig. 15), se observa en una imagen de un personaje importante en la música: *Macuixóchitl*, (fig. 16). El representar a un personaje sentado en una silla significaba una gran honra y privilegio además de tener poder de mando, como lo refiere Alcina Franch; por consiguiente era un lugar para un gobernante, alto sacerdote o un Dios.

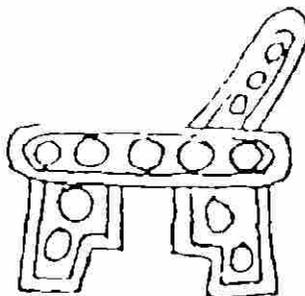


Figura 15. Símbolo de la silla o estera.



Figura 16. Macuilxóchitl, del Códice Borbónico; lámina IV.

Otro símbolo bastante usado y representativo en pinturas y códices es el signo de la palabra, (fig. 17). Las formas sencillas son propias de la palabra y según los diversos tamaños, adornos, colores e inclinaciones que presente son la variedad de cantos o poesía y la importancia del personaje que lo expresa. Siguiendo con Macuilxóchitl se analizará este símbolo: de la boca de este personaje salen 3 virgulas, dos de las cuales son sencillas y horizontales con la voluta hacia abajo y de color claro; la tercera es mucho más grande, vertical, con dibujos y florida de varios colores. El que este personaje tañe un huéhuetl y porte un mecatl significa que es un músico; representado con virgulas sencillas es alguien que tiene facilidad de palabra o poesía. Si se le representa con una virgula florida son cantos y si esta virgula florida además es muy grande y de varios colores, significa que lo interpreta un personaje muy importante o un Dios.



Figura 17. Fragmentos de glifos en láminas LXVI, LXV, LXIV y LXII. Códice Florentino.

En el Huéhuetl de Malinalco (fig. 18) se observan símbolos estudiados por Alcina Franch: el *atl-tlachinolli* y las águilas y ocelotes.



Figura 18. Huéhuetl de Malinalco.

El símbolo *atl-tlachinolli* (fig. 19) significa “sangre y fuego”: “La metáfora, tal como la explica Sahagún o sus informantes, se concreta en las palabras ‘sangre’ y ‘fuego’, que simbolizan destrucción y muerte, o pestilencia y guerra. Pastory, al hacer referencia a este emblema, dice que se suele colocar frente a la boca como si se tratase de un discurso, una canción o una exclamación”. (Alcina Franch).



Figura 19. Atl-tlachinolli. Diseños procedentes de diversos monumentos, como México-Tenochtitlán.

Es evidente que se trata de algo “verbal” y la traducción no puede ser la literal, sino la metafórica; sin duda se trata de la declaración de guerra o de la constatación del hecho de la guerra, la pestilencia o la destrucción, acto frecuente, por otra parte, en una sociedad para la cual la guerra podía llegar a ser un acto ritual.

Alcina agrega que el emblema se encuentra frente a la boca de los personajes, en este caso frente a las águilas y ocelotes del huéhuetl y que inclusive están también en los pies, lo que la metáfora se aplicaría como ‘danza guerrera’, (fig. 20).



Figura 20. figura del huéhuetl de Malinalco.

Este símbolo se trata de la confluencia y entrecruzamiento de dos ríos, uno de divino líquido o agua (*teuatl*), que equivale a sangre, y otro de fuego. El río de agua termina con la representación del glifo de "agua", mediante circulitos o chalchihuites y conchas, mientras que el río de fuego parece ser el final de la *xiuhcōatl* o serpiente de fuego, cuyo extremo lleva el emblema o glifo del fuego, que es, en realidad, una mariposa nocturna.

Referente a las *águilas y ocelotes* se ven más de una vez en el huéhuetl de Malinalco: (fig. 20) en la parte superior del instrumento se observan un águila y un ocelote viendo hacia el signo de *nahui-ollin*, uno a cada lado y en los soportes o patas del mismo se encuentran dos ocelotes y un águila viendo hacia el mismo lado. Existe un tercer águila, un hombre ataviado del mismo con las alas extendidas y la cara hacia arriba, es un caballero águila o *cuacuauhtin*, (fig. 18 y 20).

Para Alcina Franch estos dos animales que dialogan evocan un difrasismo en la literatura náhuatl que dice: "Tú que estás aquí, águila, tú, ocelote"; y es la que viene a simbolizar al hombre como guerrero. Y agrega "En una sociedad militarista como la azteca, el hombre era fundamentalmente un elemento básico en la fuerza militar y, como tal, su adscripción a las órdenes de las 'águilas' o a la de los 'ocelotes' era la mejor definición que se podría hacer de lo masculino".

Estos símbolos vistos en imágenes de Macuilxóchitl y en el huéhuetl de Malinalco son estudiados conjuntamente a la semiología de las palabras, y es lo que Metz expresa, pero habrá imágenes de épocas anteriores a la conquista de Tenochtitlán y que no tienen ninguna relación con los mexicas que difícilmente se puedan relacionar con palabras, como la cultura olmeca y otras del preclásico; (tabla 1).

Es evidente que la música fue una actividad de suma importancia en la vida militar mexicana, pues (en este ejemplo del huéhuetl en cuestión) está tallado en un instrumento musical sagrado la significación de lo que era para ellos la guerra e intrínsecamente ligado a la música.

5.4 La estética.

En el arte prehispánico la estética es primordial y está estrechamente ligado al carácter social y religioso de estas culturas: las fiestas y ritos que realizaban en torno a las fechas del tonalpohualli (calendario) que celebraban en honor a diferentes deidades es la función estética, esta función se regula con los cambios que se van dando en estas sociedades, logrando un refinamiento en su arte y que indudablemente, constituye la esencia fundamental de la vida indígena.

Esta estética del arte prehispánico Eulalia Guzmán (1988) lo desglosa en caracteres. Fundamentalmente, son 5 caracteres predominantes:

1. El ritmo acentuado, con la repetición del motivo.

2. La estilización.
3. El carácter decorativo u ornamental.
4. El simbolismo.
5. El sentido religioso y mágico de la obra de arte.

Como lo menciona esta autora, el **ritmo** es una característica palpable del arte prehispánico, “en la mayoría de los casos consta de un ciclo que se compone de un elemento sobre el cual se carga el acento o el énfasis y de elementos subordinados a él, cada ciclo forma la *unidad rítmica* que se repite produciendo una cadencia y por lo tanto la impresión de belleza”; esto se observa en su arquitectura, escultura, pintura, artes menores y en música y danza. Con respecto a estos últimos, la música y danza formaban una unidad, las melodías y el ritmo eran repetidas una y otra vez (el motivo), por ejemplo la melodía entonada por una flauta, se agregaba como elemento principal el puro ritmo producido por golpes dados sobre el *teponaztle* (fig. 21) o el *huéhuetl*, (fig. 22) que se sucedían en combinaciones semejantes de golpes suaves subordinados a golpes fuertes, en determinada variación de tiempos hasta que la danza concluía dependiendo del ritual celebrado.



Figura 21. Teponaztli de Tlaxcala. Representa a un guerrero tlaxcalteca con sus atavíos de guerra. Museo Nacional de Antropología.



Figura 22. Huéhuetl de Tenango, procede de Tenango del Valle, Edo. de México. Museo Nacional de Antropología.

En sí, la escala musical se presume como pentátona, y dentro de esa corta extensión crearon sus melodías. Estas deducciones se basan en los estudios realizados de la música y danza de los pueblos indígenas actuales, que preservan muchas características de los pueblos prehispánicos, sobre todo en los ritmos:

♩ | ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪

♩ | ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪

♪♪♪♪♪ etc. entre otros ejemplos rítmicos. (Orta, 1996).

En música, el motivo no solamente era sonoro, sino visual: por ejemplo, la imagen del *jaguar*, un motivo muy frecuentemente usado, se observa representado en instrumentos musicales como en flautas (fig. 23) y en códices (fig. 24).



Figura 23. Flauta de fuelle, con cabeza de jaguar, tlapitzalli.

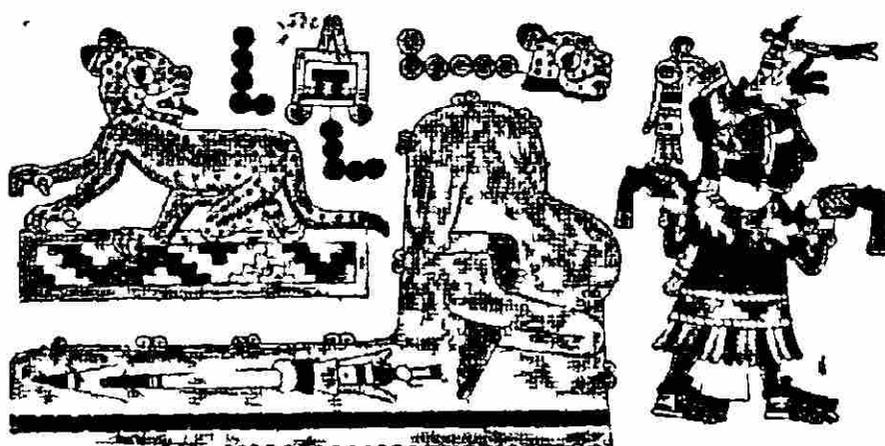


Figura 24. Jaguar, códice mixteco Nuttall.

En los instrumentos sagrados como el huéhuetl y el teponaztli, se observa el motivo de la serpiente, *coatl* (fig. 25), que indudablemente es de un valor estético de gran vigor, “una ondulación se prosigue en la otra, como la vibración viviente del animal, desde la cabeza hasta la cola; la proyección sentimental se acentúa con el recuerdo del movimiento del reptil, tan precisamente producido en la escultura, y esta ondulación toma más vida con el movimiento de las plumas que adornan todo el largo del cuerpo, cuando se trata de una *quetzalcoatl*.” (Guzmán).



Figura 25. Teponaztli de los 2 coatls.

Estas ondulaciones de la serpiente se pueden “leer” como motivos rítmicos repetitivos, como el anteriormente citado:

♩ | ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ , con 2 sonidos diferentes, un sonido

para las negras y el otro sonido para las corcheas, pues el teponaztle tiene 2 lengüetas con un sonido diferente cada lengüeta, generalmente con intervalos de una tercera mayor.

En los huéhuet también se pueden leer ritmos, como el huéhuetl de Tenango (fig. 22) en donde se observan 2 franjas entrelazadas que sugieren ritmos simples de negras o corcheas:



“Tan esencial es el carácter de la **estilización** en el arte indígena de México, que puede afirmarse, en términos generales, no copiaba la naturaleza, es más bien un arte ideológico; raras veces se hizo retrato (y se logró en grado admirable). Casi todas las formas son estilizaciones admirablemente logradas, para expresar, no los rasgos individuales, sino los genéricos. Aquí puede aplicarse lo que Dessoir expresa, al decir que el valor del objeto artístico está en sí mismo, y no en la copia que haga de la naturaleza. Teodoro Lipps (Guzmán) nos explica que la estilización es la patentización de lo esencial de los objetos de la naturaleza, en oposición a la copia de los mismos, con igual estimación de lo que a ellos es esencial y de lo que carece de significación para su ser.” (Guzmán).

La estilización se observa en la arquitectura, escultura, orfebrería, al igual que en la cerámica y la pintura: vasijas que adoptan la forma de un vegetal, animal o figura humana, como se aprecian en instrumentos musicales de barro (fig. 23), en pintura, igualmente se observa la estilización, por ejemplo, en la figura 26, en un vaso policromado de Chamá se observan animales nocturnos que viven debajo de la tierra según Seler (Castañeda, Mendoza, 1990). Estos personajes se hacen acompañar de soot (sonajas) y zacatán (huéhuetl).



Figura 26. Animales nocturnos y animales que viven debajo de la tierra. Vaso policromado de Chamá.

En cuanto a lo *decorativo u ornamental*, como lo comenta Guzmán, es consecuencia del carácter de estilización que posee el arte indígena, no copia sino representa. De allí que toda forma natural se encuentre simplificada a líneas geométricas, y por tanto decorativas. En los códices, los mismos signos de los días, dispuestos en series, sirven de franjas a las otras pinturas, cuyo carácter decorativo es innegable. El cuerpo, los trajes y los tocados, están ricamente adornados, resaltándolos más en las figuras de los dioses, por ejemplo *Tlahuizcalpantecuhtli*, “el señor de la casa del alba”, y *Mixcóatl*, “la serpiente de nube” o sea la Vía Láctea, (fig. 27).

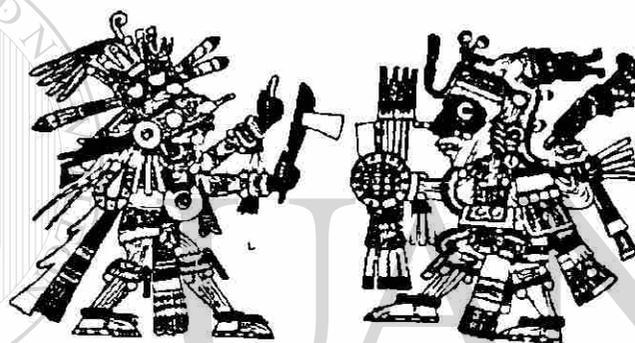


Figura 27. Tlahuizcalpantecuhtli y mixcóatl,
Códice Borgia, 19 y 25.

Guzmán agrega sobre el simbolismo “La estilización de la imagen que representa una idea, es el **símbolo**; la estilización de una metáfora también es símbolo. Aquello que no era un objeto concreto, visible a los ojos del cuerpo, sino una *imagen* de la fantasía o una idea, no podía representarse sino con un símbolo, es decir, con la estilización de un objeto concreto tomado como imagen de aquélla; así, por ejemplo, las estrellas eran para ellos, los ojos del cielo, el rayo les parecía una serpiente divina; el sol, la cosa preciosa por excelencia, les parecía la piedra preciosa, el *chalchihuite*. Todo fenómeno natural, las deidades, las cosas supraterrrestres e ideológicas, tenían su símbolo”.

“Donde la arquitectura despliega todo su sentido simbólico, es en el decorado; el gran símbolo de *Quetzalcóatl*, la serpiente emplumada, decora los tableros de las pirámides, de casi todas las regiones de México, (fig. 28).

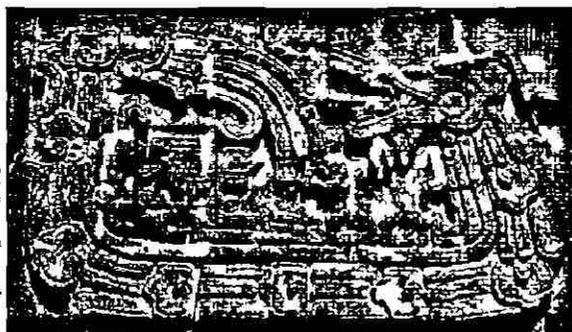


Figura 28. Serpiente emplumada, en Xochilcalco.

La pintura facial, los adornos y el vestido de las divinidades, son símbolos que caracterizan la naturaleza de los dioses de que se trata^o. Por ejemplo y siguiendo a Quetzalcóatl, uno de los atributos de esta deidad y sus sacerdotes es el *ehcacózoatl*, que consiste de la mitad de un caracol adornado con símbolos y glifos esotéricos (fig. 29).



Figura 29. Quetzalcóatl, Códice Borbónico 22.

En la cerámica y la pintura se tiene plasmado los símbolos en infinidad de ejemplos como los muros del templo de los Tigres, en Chichén Itzá, en Mitla y en Teotihuacan. Otros símbolos se observan en la figura A28 del apéndice.

En la música, existen varios símbolos representados en vasijas, murales, esculturas, pinturas y en los mismos instrumentos musicales: como el símbolo de la música (*cuicatl*), representado por una nube vaporosa de la cual surge como determinativo el helioglifo *chalchiuitl*, “piedra preciosa verde” (figs. 30 y 20); el símbolo del habla, del canto florido y sus diversidades, las vírgulas (fig. 17); el símbolo de los instrumentos musicales, representado por la tortuga de oro (fig. 31); el símbolo del gran músico, el mecatl (fig. 11); el símbolo del sonido, muy utilizado en la cultura maya, como se observa en los frescos de Santa Rita, el sonido sale por un lado y por arriba de un *pax* (figs. 14 y 32); y hasta la cara de Macuilxóchitl como símbolo de la importancia de la música en todo acontecimiento, (fig. 33).



Figura 30. Cuicatl, del dibujo del Huéhuetl de Malinalco.

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Figura 31. Tortuga de oro, símbolo de los instrumentos musicales.

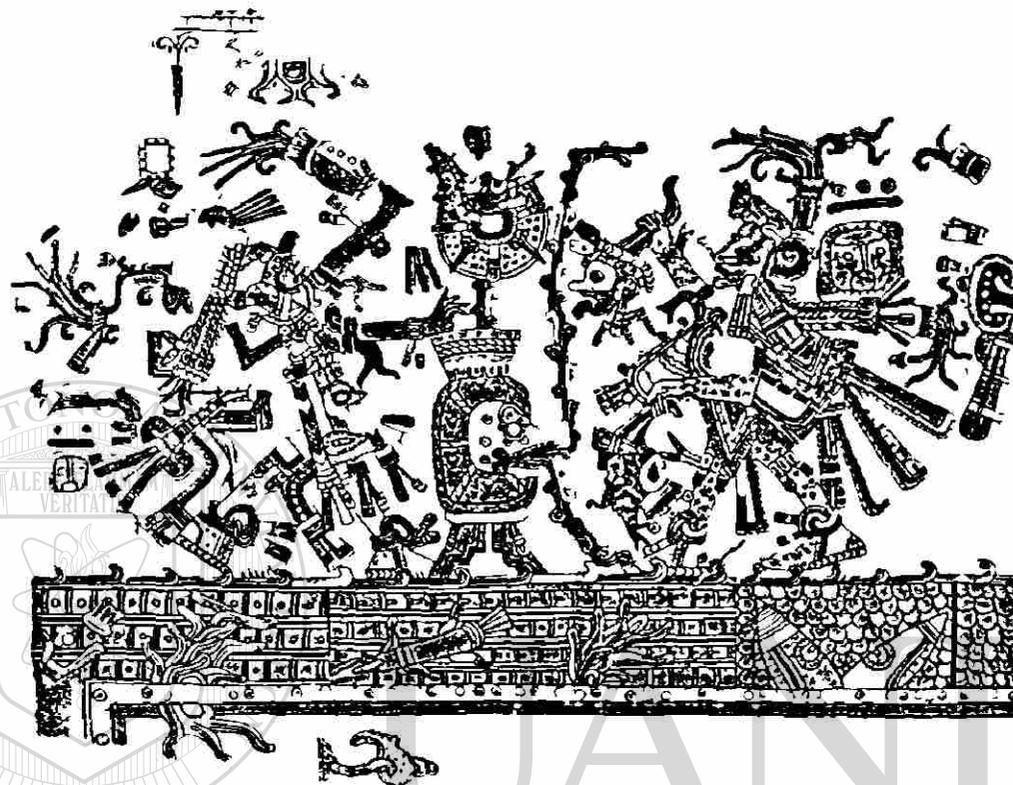


Figura 32. Frescos de Santa Rita, escena musical.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

®

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIONES



Figura 33. Teponaztli de piedra, con el rostro de Macuilxochitl.

El sentido *mágico y religioso*, es el carácter fundamental del arte indígena; de él se derivan los caracteres anteriores y en él encuentran su explicación y su necesidad; es decir, porque es mágico y religioso, por eso es rítmico, estilizado, ornamental y simbólico. La representación de una idea o de aquello que trasciende más allá del mundo sensible, es lo religioso; (Guzmán).

5.5 La imagen.

¿Y que se entiende por *imagen*?, la imagen es una *representación subjetiva* de la realidad (de la naturaleza, la sociedad, la cultura) expresada a través de sensaciones, percepciones, ideas, conceptos, juicios, razonamientos, signos, sentimientos, emociones, aspiraciones, valores y una situación en un contexto concreto y específico. Analizando esto, parece acertado tomar lo que Aumont describe sobre la imagen porque lo analiza en el campo de lo simbólico: “una de las razones esenciales de que se produzcan las imágenes es la que deriva de la pertenencia de la imagen en general al campo de lo simbólico y que, en consecuencia, la sitúa como mediación entre el espectador y la realidad” y el arte prehispánico no es más que *simbolismo*. Aumont sigue la reflexión de Arnheim respecto a los valores de la imagen en su relación con lo real, que son: valor de *representación*, valor de *símbolo* y valor de *signo*.

1. *Un valor de representación*: la imagen representativa es la que representa cosas concretas,
2. *Un valor de símbolo*: la imagen simbólica es la que representa cosas abstractas. El valor simbólico de una imagen se define *pragmáticamente*, por la aceptabilidad social de los símbolos representados,
3. *Un valor de signo*: una imagen sirve de signo cuando representa un contenido cuyos caracteres no refleja visualmente.

Para Aumont estos 3 valores se observan en la inmensa mayoría de las imágenes y no por separado. Esto mismo se aprecia en las imágenes prehispánicas; por ejemplo, motivo de una vasija policromada del norte de Petén, cultura maya del clásico tardío, escena en que se desentraña a un ser. Sacrificio acompañado con música de aliento y percusión, (fig. 34):



Figura 34. Desarrollo de una vasija policromada de Peten, Cultura maya.

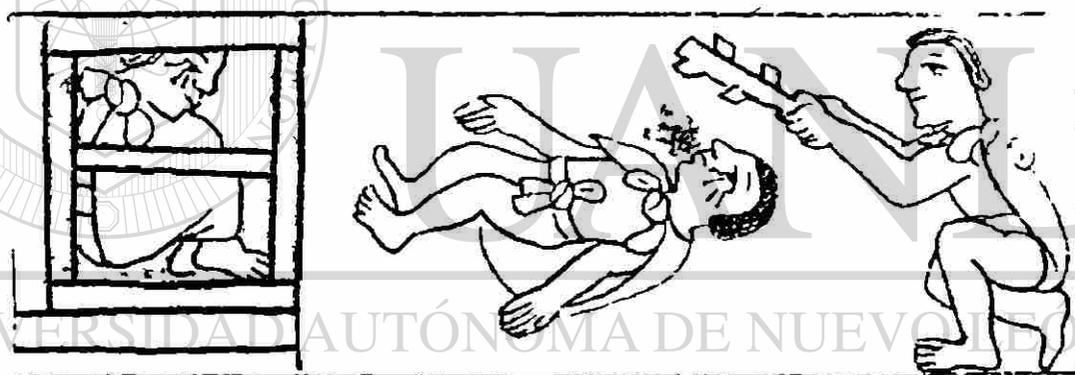
- ☐ Representamúsicos en una escena ritual.
- ☐ Simboliza.....el Dios del inframundo que viene por su presa.
- ☐ Significa.....el carácter militar, por el sacrificio del enemigo.

Aumont explica: “las <funciones> de la imagen son las mismas que fueron también las de todas las producciones propiamente humanas en el curso de la historia, que pretendían establecer una relación con el mundo. Hay documentados tres modos principales de esta relación:

1. *El modo simbólico*: las imágenes sirvieron sin duda primero, esencialmente, como símbolos, símbolos religiosos más exactamente, que, se suponía, daban acceso a la esfera de lo sagrado mediante la manifestación más o menos directa de una presencia divina; como las primeras esculturas griegas arcaicas eran *ídolos*, producidos y venerados como manifestaciones sensibles de la divinidad. Los simbolismos no son solamente religiosos.
2. *El modo epistémico*: la imagen aporta informaciones (visuales) sobre el mundo, cuyo conocimiento permite así abordar, incluso en algunos de sus aspectos no visuales. La naturaleza de esta información varía (un mapa de carreteras, una postal ilustrada, un naipe, una tarjeta bancaria, son imágenes, su valor informativo no es el mismo), pero esta función general de *conocimiento* se asignó muy pronto a las imágenes.
3. *El modo estético*: La imagen está destinada a complacer a su espectador, a proporcionar sensaciones específicas. Este propósito es también antiguo, aunque sea casi imposible pronunciarse sobre lo que pudo ser el *sentimiento estético* en épocas antiguas”.

Perfectamente aplicable estas funciones al arte prehispánico:

- ☐ *Modo simbólico:* Indudablemente, en el arte prehispánico las imágenes sirvieron como símbolos divinos o religiosos (muchos de ellos), como los que representan a los Dioses, por ejemplo, *Macuilxóchitl* (cinco flor), Dios de la música, danza y poesía, el cual, a su vez, es representado con símbolos como la silla, el huéhuetl, las volutas y el mécatl, (fig 16).
- ☐ *modo epistémico:* En todas las imágenes se representan hechos de la vida que llevaban en cada pueblo, por ejemplo, el castigo a músicos incompetentes (fig. 35). (código florentino, cultura mexicana, posclásico).



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Figura 35. Castigo a músico incompetente, Códice Florentino, Lámina LXXXVII.

- ☐ *Modo estético:* El representar una imagen con detalles decorativos ¿no significa que apreciaban lo bello?, como se observa en la arquitectura, la escultura, la orfebrería, danzas y música, y no se diga de los atavíos de los dioses, inclusive lo relacionado a la guerra y sacrificios, por ejemplo, la imagen de la *Coyolxuahqui*, (fig. 36) diosa de la guerra, la cual se encuentra bellamente ataviada, inclusive porta los *Coyollis* o cascabeles, (de ahí proviene su nombre).



Figura 36. Coyolxauhqui portando cascabeles.

5.6 La representación.

La imagen es una representación..... pero ¿qué significa la palabra *representación*, ya que es muy comúnmente usado? La imagen es definida de distinta manera por muchos autores y en la inmensa mayoría de estas definiciones involucra la palabra *representación*. La *representación* puede definirse de la siguiente manera: “Es el fenómeno que permite al espectador ver, y mediante la capacidad de su memoria poder representar mental y subjetivamente un objeto mediante un representante sin necesidad de que dicho objeto esté presente”.

En el arte prehispánico, la imagen representada no precisamente es una abstracción de la forma del objeto, sino **la abstracción de la esencia de todo acontecimiento**, pues es el sentido de la vida de estas culturas. Por ejemplo, el Dios *Tonatiuh* (fig. 37) es representado en imágenes de diversas formas; es un dios importante, el Dios Sol, que era el amo de los cielos.

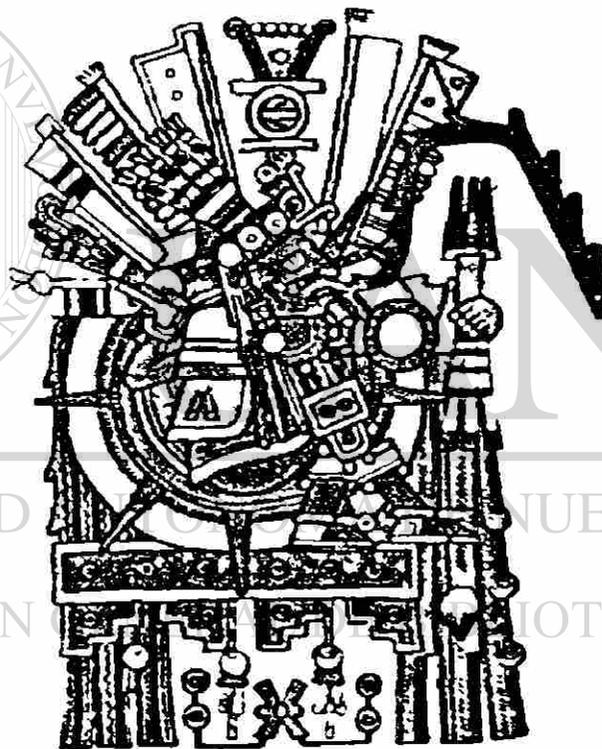


Figura 37. Tonatiuh.

En el calendario azteca (fig. 38) es representado con cara y a su alrededor ocurrían todos los fenómenos diarios y periódicos del universo.

Piedra del Sol Museo
Nacional de Antropología.



Figura 38. Piedra del sol, Museo Nacional de Antropología.

En el Huehuetl de Malinalco es representado en forma de ojo (fig. 39) que es una imagen solar abreviada. Las imágenes de Tonatiuh no pierden la forma esencial con que fue creado, un *nahui ollin* en cuyo centro está representado el sol. Estas imágenes no representan la "forma externa" del dios, ni la deforman, pero si lo substituyen; substituyen la esencia del poder del sol sobre la tierra con rasgos de la forma del sol, que es la redondez.



Figura 39. Nahuatl olin del huéhuetl de Malinalco.

Todos los dioses son claros ejemplos de esto, como Quetzalcóatl (figs. 29 y A3) o Macuilxóchitl, (figs. 16 y 33) que no perdiendo su esencia son representados de diversas maneras.

La representación para Hochberg (1973) está primeramente en la forma en que se perciben las imágenes, “en un cuadro, por lo general, vemos representada una única escena y considerando que *podemos* percibir un número infinito de escenas pero sólo *percibimos* una, esto ha de significar que hemos de considerar algo más que el propio estímulo, es decir: la naturaleza del observador, quien, de entre las múltiples formas posibles, responde a la imagen en una única forma”.

Prosigue Hochberg “en el sentido más simple, un objeto puede ‘representarse’ sustituyéndolo por otro cualquiera que proyecte una luz de un tipo semejante en el ojo del espectador”. Esta *luz* de tipo semejante al objeto es lo que Gombrich llama abstracción de la forma del objeto y lo que Aumont llama *ilusión*.

En palabras de Aumont, (1992) “una imagen puede crear una ilusión, al menos parcial, sin ser la réplica exacta de un objeto, sin constituir un *duplicado* de él. De modo general, el duplicado exacto no existe en el mundo físico tal como lo conocemos, ni siquiera en nuestra época de reproducción automática generalizada. Así, la fotografía de un cuadro no podría confundirse con ese cuadro, ni una pintura con la realidad. El problema de la ilusión es muy distinto: se trata, no de crear un objeto que reproduzca a otro, sino un objeto -la imagen- que reproduzca *las apariencias* del primero”.

Aumont prosigue con la pregunta de rigor: “¿Qué es la representación?, la representación es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, ocupará el lugar de lo que representa.”.

Por lo tanto, un representante substituye al objeto real que debe dar una luz, una ilusión, una abstracción o apariencia del objeto representado.

5.7 La imitación.

Black (1973) hace mención sobre lo que muchos teóricos argumentan (desde Aristóteles), “la concepción del arte como imitación de la realidad” se podría pensar que es lo más plausible tratándose del arte prehispánico, considerándose que solo algunas imágenes se pueden tomar como una imitación de la realidad, como en el siguiente ejemplo: Dos hombres cantan acompañándose de sonaja y huéhuetl, y no representa más que sólo ese hecho, (fig. 40).



Figura 40. Cantos con huéhuetl y ayacachtli; Códice florentino, lámina XVI.

Si fuera algo tan simple como la cotidianidad, ¿porqué se molestarían en pintarlo? Indudablemente es una “representación de la importancia de la música” en la vida de los aztecas que merece ser

dignificado en pinturas murales o códices y no precisamente una simple imitación de la realidad. Como se había comentado anteriormente, “es la acción que lleva a existir de un modo determinado” y debe ser preservado o guardado.

Esto es a lo que el mismo Black llama representación como *ilusión* porque la imagen no representa toda la realidad sino una ilusión de ella. Entonces es una representación como semejanza porque aparece como si estuviera presente algo *semejante*, parecido a la realidad y por consiguiente, la representación es un sustituto de la realidad que lo asemeja y este sustituto no puede ser estudiado como si fuera la realidad.

Aumont analiza los términos *analogía* y *realismo* con respecto a la relación la imagen y la realidad que se supone representa, citando la tesis de Gombrich: “para Gombrich, la analogía pictórica (o, en general, la analogía icónica) siempre tiene un doble aspecto:

- ☐ El aspecto *espejo*: la analogía duplica la realidad visual, y la práctica de la imagen figurativa es quizás una imitación de la imagen especular, la que se forma naturalmente en una superficie acuática, en vidrio, etc.
- ☐ El aspecto *mapa*: la imitación de la naturaleza pasa por esquemas múltiples: esquemas mentales, ligado a unos universales, esquemas artísticos, etc.”

Para Aumont la analogía está ligada al aspecto espejo y el realismo al aspecto mapa. El explica: “la analogía se refiere a lo visual, a las apariencias, a la realidad visible; el realismo se refiere a la información transmitida por la imagen y, por lo tanto, a la comprensión, a la intelección. La imagen realista es la imagen que da, sobre la realidad, el máximo de información”.

Aumont comenta en este mismo artículo sobre la *mimesis*: “es una palabra griega que significa <imitación> y que se conoce desde los filósofos griegos. Mimesis es, en el fondo, un sinónimo bastante adecuado de analogía”.

Comprendiendo la analogía descrita por Aumont, se entiende que en el arte prehispánico no existe la *analogía*, porque no es plasmada tal cual como fue en la realidad. Este arte representa, más bien, el *realismo* porque da información de los hechos ocurridos y de la mentalidad que tuvieron estas culturas en todos los aspectos, como el religioso, importante por la adoración a sus dioses y sus rituales.

Por consiguiente, para tener un realismo de las imágenes de estas culturas tiene que tener una semejanza, una imagen que reproduzca las apariencias de esa realidad.

Esto es perfectamente cierto, por ejemplo, las imágenes que se observan en códices y murales de instrumentos musicales tienen semejanzas a los instrumentos reales encontrados: huéhuetl figs. 22 y A7, teponaztles fig 25 y A7, flautas fig. 34 y A19. Por lo tanto, si se

observan imágenes de instrumentos musicales en los códices que no se han encontrado, por ejemplo el *tetzilácatl*, que se observa en la parte superior izquierda de la figura A8 y fig. 41, que parece una concha de abulón, se puede decir que dicho instrumento musical existió y con una idea bastante acertada de cómo pudo ser.



Figura 41. Tetzilácatl.

5.8 La imagen artística.

Es importante conocer los aspectos fundamentales de los estudios e investigaciones de los teóricos, pero es muy interesante al hacer un análisis de ellos, que llegan a conclusiones e ideas análogas o semejantes, como lo es en relación a la *imagen artística*. Para su análisis se tomarán las ideas de Kepes (1968), Arnheim (1968), Basaldella (1968) y Hochberg (1973) sobre la percepción. Kepes le llama *la visión artística*, Arnheim le llama *el pensamiento visual* y Basaldella le llama *la percepción visual*, los 3 argumentos tienen aspectos comunes. Para Hochberg la percepción de la imagen depende de la naturaleza del observador; esta *naturaleza* del observador es lo que Kepes, Arnheim y Basaldella dan a entender en sus conceptos de visión artística, pensamiento visual y percepción visual.

Según Kepes “la característica básica de toda expresión artística es el ordenamiento de una impresión visual en una forma coherente, completa y viva. La diferencia entre una simple expresión y una imagen artística de esta expresión, reside en el alcance y la estructura de su forma. Una imagen artística es más que un agradable halago de los sentidos y más que una gráfica de emociones, tiene una dimensión en profundidad, de esta manera, una forma artística es una forma *simbólica* aprehendida directamente por los sentidos, pero que llega más allá de ellos y conecta todos los estratos de nuestro mundo interior de sensaciones, sentimientos y pensamientos”. Kepes añade: “La unidad

fundamental de la sensación directa y del concepto intelectual hace que la *visión artística* sea diferente del conocimiento científico y de la simple respuesta de los sentidos a las situaciones”.

Esta visión artística no es más que lo que Arnheim describe como *pensamiento visual*. ¿cómo puede una persona percibir y analizar una obra de arte, o un artista realizar su creación sino tiene un pensamiento visual?, simplemente no podría dar forma, tamaño, color, textura etc. porque debe de haber una inteligencia, un pensamiento lógico-racional.

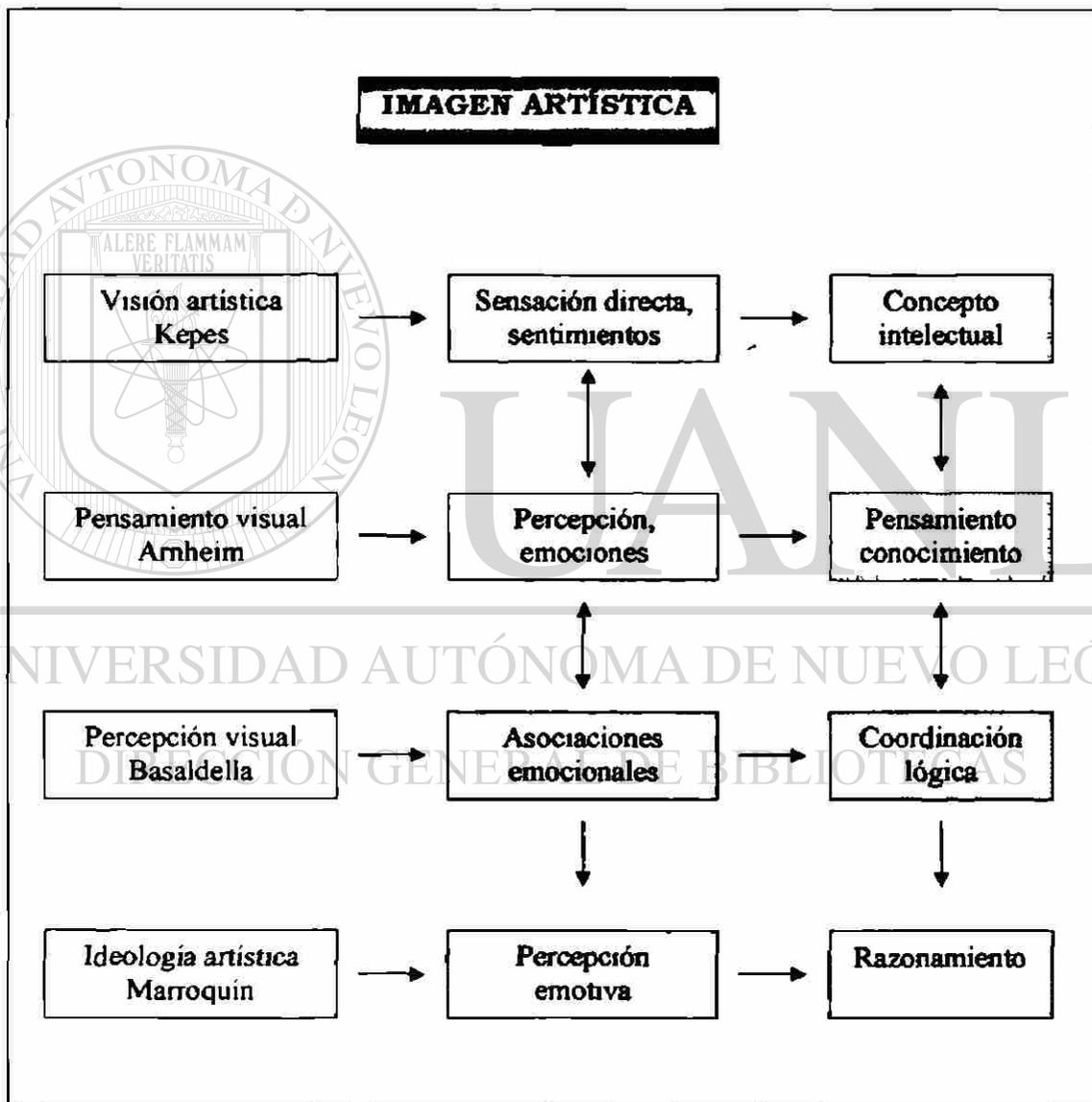
Así lo manifiesta Arnheim: “Una obra de arte visual *no* es una ilustración de los pensamientos de su autor, sino más bien la manifestación final de esas reflexiones. Sin embargo, el manejo activo del material visual sólo es posible si las propiedades sobresalientes de los objetos en cuestión se hacen notorias para los ojos por medio de las imágenes. Percibir un objeto no es captar sólo su imagen, sino comprender algunas de sus propiedades. Ver las propiedades de un objeto es concebirlo como una especie de ejemplo de la aplicación de ciertas generalidades; toda percepción consiste en la aprehensión de rasgos abstractos”.

Basaldella habla sobre la *percepción visual*: “uno de los medio más importantes de percepción es *el visual*. Aparte de su valor práctico inmediato, la gran importancia del sentido de la vista en el hecho de que rememora imágenes y sus asociaciones emocionales y las coordina con nuevas percepciones, como ayuda para la formulación de nuevos conceptos”. “un fenómeno recientemente observado debe integrarse, de manera lógica y consecuente, con el recuerdo de los fenómenos observados con anterioridad”.

Captando lo más importante de estas teorías se perciben 2 aspectos comunes sobre la imagen artística: *la percepción emotiva, y el razonamiento*, a lo que en conjunto llamaría **ideología artística** (tabla 3). Primeramente se capta la imagen mediante el sentido de la vista y en base a la formación, sentimientos, experiencias y recuerdos de la persona se tiene una emoción determinada que inmediatamente es entendida y procesada mediante el pensamiento intelectual.

Así, como *espectador*, se puede disfrutar o no de una imagen artística, pues provoca emociones de diversa índole y entenderla depende de nuestro contexto intelectual e histórico. Para el *autor* de una obra artística, como los creadores prehispánicos, la percepción de imágenes es fundamental, provoca todo tipo de emociones, las procesa con un pensamiento lógico racional y crea su propia obra artística.

TABLA 3



5.9 Metodologías para la didáctica de la imagen musical.

En una escuela de enseñanza musical, ya sea un instituto, academia, conservatorio o facultad, la enseñanza de la música por medios visuales era, hasta hace corto tiempo, poco utilizada; se recurría al imprescindible pizarrón, las partituras y los libros de texto y de consulta. El mundo actual (recalcando el principio del siglo XXI) donde lo visual nos ofrece una amplia gama de tecnologías para el aprendizaje por medios visuales y audiovisuales, la educación musical debe recurrir a estas tecnologías, para la formación integral del estudiante de música. Primeramente se analizará cómo puede ser este proceso, específicamente de la música que no se conoció de nuestros antepasados.

Como docente, ¿qué se debe percibir y entender sobre las culturas prehispánicas y poder transmitirlo a los alumnos, de manera que capten con razonamiento las posibilidades de un pasado musical no totalmente conocido? De lo visual, es decir, de los códices, relieves, esculturas, y pinturas, es lo que se tiene que analizar:

El maestro debe estar consiente en que se está en el papel de **co-creador**, como lo menciona Cabrera (1998) "el hombre transforma el objeto (obra) percibido en su imaginación y a la luz de su experiencia individual, participar en el acto creador, integra las sensaciones, las emociones, los sentimientos, el intelecto, la imaginación y la creación. Se da, entonces, la percepción del espectador como un **acto de co-creación**". El maestro, con la experiencia del tema, puede así transmitir sus conocimientos con más fidelidad. Entender la naturaleza humana y el sentir de las culturas mesoamericanas (como los estudios de M. León-Portilla), nos acerca más a entender las imágenes que ellos dejaron.

Para la enseñanza de la percepción de la obra de arte prehispánica, los métodos a seguir serían los ineludibles y necesarios **métodos orales**, (Cabrera) como la descripción, explicación, narración, etc., que son complementos de lo visual, lo musical y lo práctico, sin éstos es imposible introducir a los alumnos en las cualidades y características de la obra de arte, su historia y sus leyendas; así la palabra apoya a la imagen y viceversa.

Los métodos visuales en el entendimiento y comprensión del arte de la música en el México prehispánico es de vital importancia, ¿cómo captaríamos dicho arte sin el elemento sonoro? (aunque se ha reproducido lo que posiblemente se escuchó en ese tiempo mediante los instrumentos musicales encontrados y con las réplicas de ellos).

De los métodos visuales de enseñanza a los que se debe recurrir son: **la demostración, la observación o visualización**, (Cabrera) con apoyos visuales imprescindibles como los acetatos, las diapositivas y los videos, además, las actualidades como los programas educativos en las

computadoras (software), la información al día por medio de internet, los sonidos investigados e imitados por medio de la música por computadora (sistema MIDI) y en la medida de lo posible las visitas de campo (museos, zonas arqueológicas). Con los métodos visuales no solo se desarrolla la *memoria visual* de los alumnos, sino de llegar a analizar las teorías y conclusiones de los expertos e inclusive llegar a emitir un criterio propio; además de tener una clase más dinámica y menos aburrida.

Las visualizaciones por comparación, sería un método muy útil y verificativo, como la comparación por semejanza; por ejemplo, se han encontrado instrumentos musicales como las trompetas de caracol marino (*strombus gigas*) de la cultura mexicana, llamado **teccizti**, (fig. 42) la cual le adaptaron una embocadura de barro cocido, hueso o madera. Se puede hacer lo mismo tomando un caracol de la misma especie y adaptarle la embocadura, hecha a semejanza del original y, entonces, soplar: tendríamos el elemento sonoro, un sonido muy semejante al original, ¿qué diferencia, evolutivamente hablando, podría existir entre un caracol usado por los mexicas en el año 1400 a uno usado por nosotros en el 2003? 600 años de diferencia no son significativos, entendiendo que los caracoles son más antiguos que los dinosaurios y que muy poco han cambiado desde entonces.



Figura 42. Tañedor de corneta de caracol. Códice Borbónico; lámina XXIX.

También se está realizando, con estas semejanzas, una *demonstración* de lo que estos instrumentos musicales pueden hacer.

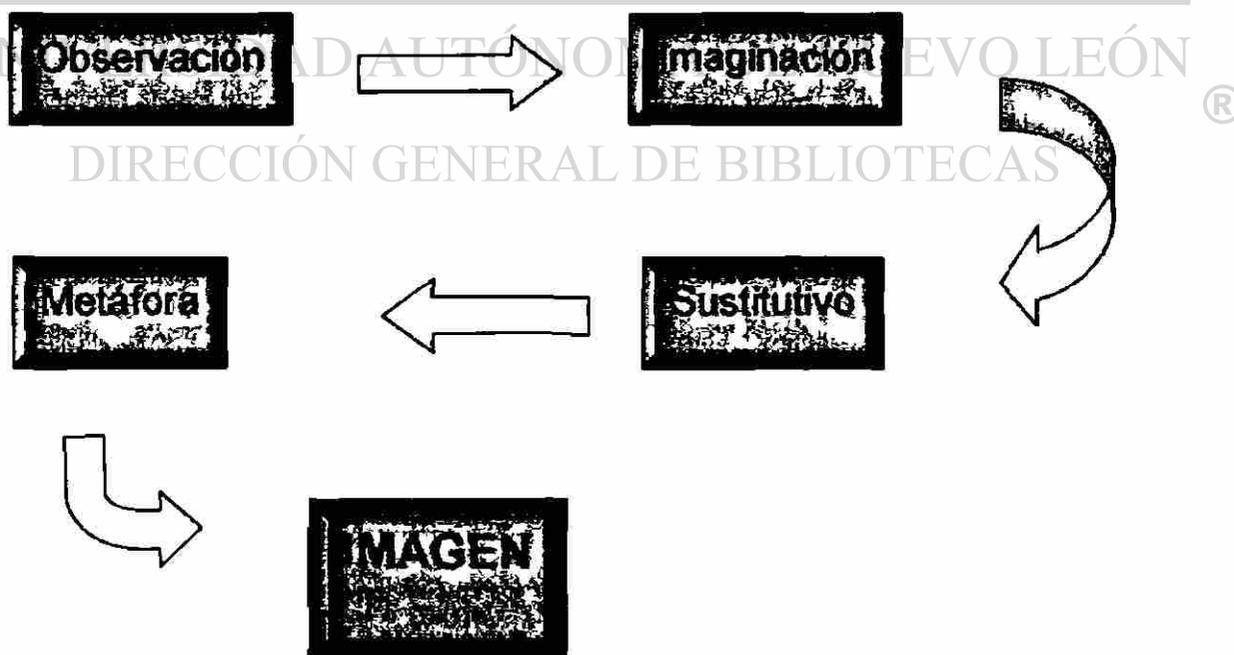
El método de la observación es de importancia para entender las imágenes que nos presentan, teniendo en cuenta que toda la historia del arte desde la prehistoria hasta nuestros días, es un devenir que muestra el lugar preeminente que siempre ha poseído la observación en la producción de imágenes visuales (Cabrera), pero los modos en que se ha concretado varían de una cultura a otra.

Algo muy importante de la observación en arte, es que, también es de naturaleza **metafórica**. Las metáforas visuales de valor que dan como resultado la imagen artística, son precisamente, el resultado del trabajo de observación.

La observación también va acompañada de la **imaginación**, porque de esta manera es posible construir el universo metafórico constituido por toda imagen artística, (Cabrera). Y la producción de imágenes esta enraizada en la creación de sustitutos. Esta creación de sustitutos parte de la misma cultura y de la sensibilidad del artista de su misma capacidad de observación.

Se tiene, entonces, la siguiente secuencia:

La **observación** genera la **imaginación** que crea un **sustitutivo** dando lugar a una **metáfora** que es plasmada en **imágenes**:



Esta secuencia es perfectamente aplicable a toda creación artística de estas culturas mesoamericanas. Por ejemplo, la representación del sol por los aztecas. Primero tuvo que haber una observación del sol y la imaginación se hizo presente para crear un sustitutivo del sol, dando como resultado una metáfora visual, una imagen que simboliza al sol, al que llamaron **nahui ollin**, que significa 4 movimiento, símbolo importante que aparece en muchas representaciones, como ya se había mencionado, en el huéhuetl de Malinalco, símbolo que está grabado en la madera del instrumento junto a otras imágenes, (fig. 39); y en la rueda del tonalpohualli, (fig. 12).

No deja de ser importante la observación en el campo de la educación por el arte: se realiza un análisis visual, una determinación de sus partes componentes y se pueden comparar las similitudes o diferencias entre las diversas culturas mesoamericanas. Por ejemplo, las semejanzas de los instrumentos musicales considerados sagrados en toda Mesoamérica: el huéhuetl y el teponaztli, que, dependiendo del lugar cultural y de la época, fueron de diferentes tamaños, labrados, lisos, pintados, de barro, de oro, de plata, de piedra y de diferentes maderas, representados solos, en conjunto con otros instrumentos, en deidades y hasta en leyendas, (figs. 2, 11, 18, 21, 22, 25, 26, 33, 34, 40 y 43 y las figuras A6, A7 y A8 del apéndice). Así se ha determinado que ciertas culturas tuvieron influencias de otras culturas, por las similitudes de su arte.

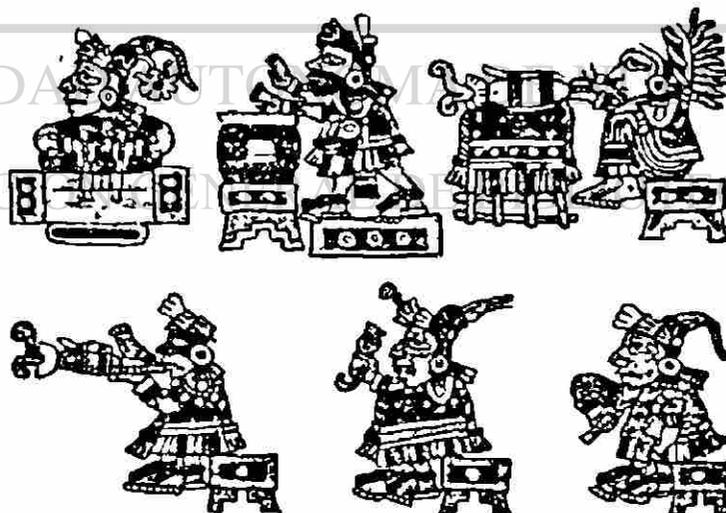
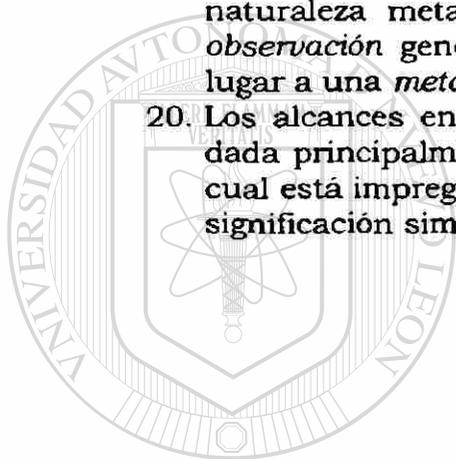


Figura 43. Músicos mixtecos con teponaztli, huéhuetl, 2 trompetas de calabaza, sonaja y caparacho de tortuga.

CONCLUSIONES.

1. Las culturas prehispánicas siempre procuraron preservar su modo determinado de existir y de ser.
2. La iconología es parte preliminar del estudio de la semiótica del arte.
3. Las imágenes mesoamericanas se pueden estudiar tomando en cuenta los tres niveles de sentido referidos por Panofsky: el pre-iconográfico, iconográfico e iconológico.
4. Las imágenes en cuestión, se pueden considerar un *lenguaje*, pues nos narra un acontecer, una historia, en sí su cultura; ya sea en una sola imagen o en un conjunto de ellas.
5. El grado de iconicidad (Metz) es un elemento valioso en el desciframiento de las imágenes y se recurre al juicio de semejanza.
6. Con los datos escritos que dejaron los frailes españoles se hacen estudios semiológicos de las imágenes en base a las palabras.
7. La estética prehispánica se considera que está constituida por cinco caracteres fundamentales: el ritmo acentuado, la estilización, el carácter decorativo, el simbolismo y el sentido religioso y mágico.
8. El motivo rítmico, visto en infinidad de imágenes, sugieren también que así reproducían los ritmos, principalmente por medio del huéhuetl y el teponaztle.
9. Los valores de la imagen de Arnheim, son aplicables al arte mesoamericano; estos son valor de representación, valor de símbolo y valor de signo, y se observan en conjunto en una misma imagen.
10. Las funciones de la imagen comentados por Aumont, también son aplicables a este arte: modo simbólico, epistémico y estético.
11. En el arte prehispánico, la imagen representada no precisamente es una abstracción de la forma del objeto, sino la abstracción de la esencia de todo acontecimiento.
12. Las imágenes de dioses son sustitutivos de la esencia religiosa mesoamericana.
13. La analogía duplica la realidad visual como espejo, el realismo se refiere a la información transmitida por la imagen, por lo tanto, en el arte prehispánico no existe la analogía, pero sí el realismo.
14. La percepción de la imagen artística es vista, en términos generales, de la misma manera en algunos teóricos como Kepes, Arnheim, Basaldella, y Hochberg, de las cuales se deducen dos aspectos de estas ideologías: la percepción emotiva y el razonamiento. Esto puede llamarse *ideología artística*.
15. Para el *espectador* observar una imagen artística provoca emociones de diversa índole y entenderla depende de su contexto intelectual e histórico.

16. Para el *autor* de una obra artística, como los creadores prehispánicos, la percepción de imágenes es fundamental, provoca todo tipo de emociones, las procesa con un pensamiento lógico racional y crea su propia obra artística.
17. Para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesor de arte, además de sus conocimientos y experiencia, debe estar “conciente” de su papel como *co-creador* de las obras artísticas.
18. Las metodologías para la enseñanza de la historia de la música, por su misma naturaleza, tienen que ser basadas en los métodos de enseñanza de las artes visuales.
19. Es importante destacar que la observación en el arte es de naturaleza metafórica, la cual sigue la siguiente secuencia: La *observación* genera la *imaginación* que crea un *sustitutivo* dando lugar a una *metáfora* que es plasmada en *imágenes*.
20. Los alcances en el conocimiento de la música prehispánica, está dada principalmente en la comprensión de la creación artística, la cual está impregnada de un contenido mágico-religioso de profunda significación simbólica y mística.



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

RESUMEN

Graciela Mirna Marroquín Narváez Obtención de grado: enero 2004

Universidad Autónoma de Nuevo León

Facultad de Artes Visuales

Título del estudio: **ASPECTOS GENERALES DE LA MÚSICA
PREHISPÁNICA PERCIBIDOS A TRAVÉS
DE SUS IMÁGENES**

Número de páginas: 116

Candidato para el Grado de
Maestría en Artes con especiali-
dad en Educación en el Arte.

Área de estudio: Artes.

Propósito y método de estudio: Con el presente estudio se pretende tener un mayor acercamiento y comprensión de las probables manifestaciones musicales de la época prehispánica, y un apoyo para la enseñanza de la historia de la música de esta época a través de sus imágenes. Además de demostrar la aplicabilidad de algunas teorías de la imagen, de la estética y de la educación en el estudio de la arqueología prehispánica, específicamente relacionado con la música. Los métodos empleados para este trabajo fueron los empíricos como la observación y los métodos teóricos: fuentes impresas, análisis, síntesis y comparación.

Contribuciones y conclusiones: Estudiada por la iconografía, la imagen prehispánica se divide en signos (íconos) que tienen su propia significación, y por lo tanto, estas imágenes se pueden considerar como un lenguaje, aunada al hecho de que estas culturas procuraron preservar su modo determinado de existir y de ser. Los alcances en el conocimiento de la música prehispánica, está dada principalmente en la comprensión de la creación artística, que está impregnada de un contenido mágico-religioso de profunda significación simbólica y mística, la cual está a criterio de nuestra propia percepción emotiva y razonamiento.

BIBLIOGRAFÍA

1. Alcina Franch, J. (1995). *Lenguaje metafórico e iconografía en el arte mexicana*. (vol. XVII, número 66). México. Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas; Universidad Nacional Autónoma de México.
2. Arnheim, R., Kepes, G. (1968). *La educación visual*, "El pensamiento visual". México, D. F. Organización Editorial Navarro, S.A.
3. Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, España. editorial Piados Comunicación.
4. Basaldella, M., Kepes, G. et al. (1968). *La educación visual*, "En torno a la percepción visual". México, D. F. Organización Editorial Navarro, S.A.
5. Cabrera, R. (1998). *Lecturas de artes plásticas*, Monterrey, N.L. Facultad de Artes Visuales, U.A.N.L.
6. Castañeda, D., Mendoza, V. (1990). *Instrumental precortesiano*, (Tomo 1). (1ª reimpresión). México, D. F. Imprenta del museo de antropología, historia y etnografía, U. N. A. M.
7. Castellanos, P. (1985). *Horizontes de la música precortesiana*. (2ª Edición), México, D.F. Ed. Fondo de Cultura Económica.
8. Guzmán, E. (1988). Caracteres esenciales del arte antiguo mexicano. En J. G. Victoria (compilador), *Historia del arte, una aproximación al arte mexicano. Su sentido fundamental* (pp 1 - 22). México, D.F. Ed. Purrúa, U.N.A.M.
9. Guzmán, J. A., Nava, J. A. (1984). La música mexicana. En Estrada, J. (editor). *La música de México*, (tomo 1). México, D. F. Edición general de publicaciones, U. N. A. M.
10. Gombrich, E. H., Hochberg, J. Black, M. (1973). *Arte, percepción y realidad*; Barcelona, España. Editorial Piados Comunicación.

11. Kepes, G. (1968). *La educación visual*. México, D. F. Organización Editorial Navarro, S. A.
12. León-Portilla, M. *Toltecayotl, aspectos de la cultura náhuatl*. México, D. F. Editorial, Fondo de Cultura Económica.
13. Metz, Ch. (1972). *Análisis de las imágenes*, Buenos Aires, Arg. Ed. Tiempo Contemporáneo S.A.
14. Orta Velásquez, G. (1996). *Breve historia de la música de México*. México, D.F. Editorial Altres Costa-Amic, Instituto Politécnico Nacional.
15. Rojas Soriano, R. 1998. *Formación de Investigadores Educativos*. (7ma. Edición) México, D.F. Ed. Plaza y Valdés Editores, S.A de C.V.
16. Romero, M. E. *Nepoualtsitsin, matemática náhuatl contemporánea*. México, D. F. Subsecretaría de Cultura, Dirección General de Culturas Populares, Sep.
17. Wolff, R. Kepes G. 1968. *La educación visual*, México, D. F. Organización Editorial Navarro, S.A.

REFERENCIAS DE LAS FIGURAS DEL TEXTO

1. Bonampak, cuarto 1, muros este y sur. "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 46.
2. Músicos mayas, detalle del muro este, cuarto 1, "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 46.
3. Bonampak, cuarto 1, muros oeste y norte. "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 47.
4. Bonampak, cuarto 2, muros este y sur. "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 50.
5. Bonampak, cuarto 2, muros oeste y norte. "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 51.
6. Trompetista, detalle del muro este, cuarto 2, "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 50.
7. Bonampak, cuarto 3, muros este y sur. "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 52.
8. Bonampak, cuarto 3, muros oeste y norte. "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 53.
9. Músico con soot, detalle del muro oeste, cuarto 3; "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 53.
10. Músicos con trompetas largas, detalle del muro norte, cuarto 3; "Reconstrucción de los murales de Bonampak", *Arqueología mexicana*, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 53.
11. Huehucóyotl y Macuilxóchitl, deidades de la música, el canto y la danza; del Códice Borbónico; lámina IV. Julio Estrada, pág. 119.
12. Rueda del Tonalpoualli, María Elena Romero Munguía.
13. Tira de la peregrinación de los aztecas. Julio Estrada, Pag. 106.
14. Pax, de la escena musical de los frescos de Santa Rita, Castañeda y Mendoza, pag. 250-251.
15. Símbolo de la silla o estera. Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
16. Macuilxóchitl, del Códice Borbónico; lámina IV. Julio Estrada, pág. 119.

17. Fragmentos de glifos en láminas LXVI, LXV, LXIV y LXII. Códice Florentino. Julio Estrada, Pag. 92.
18. Huéhuetl de Malinalco, Revista México desconocido, septiembre 2000, núm. 283, año XXIV. Pág 8.
19. Atl-tlachinolli. Diseños procedentes de diversos monumentos, como México-Tenochtitlán. José Alcina Franch, pag. 23.
20. Dibujo del huehuetl de Malinalco, José Alcina Frach
21. Teponaztli de Tlaxcala. Representa a un guerrero tlaxcalteca con sus atavíos de guerra. Museo Nacional de Antropología. Cultura tlaxcalteca, posclásico tardío. Pag. 21, Revista México en el Tiempo, revista de historia y conservación, año 5, No. 38, septiembre-octubre 2000.
22. Huéhuetl de Tenango, procede de Tenango del Valle, Edo. de México. Museo Nacional de Antropología, cultura Mexica, posclásico tardío. Pag. 16, Revista México en el Tiempo, revista de historia y conservación, año 5, No. 38, septiembre-octubre 2000.
23. Flauta de fuelle, con cabeza de jaguar, tlapitzalli; horizonte clásico; Cultura maya. Julio Estrada, pag. 200.
24. Jaguar, códice mixteco Nuttall. "Descubriendo a un niño sol" Arqueología mexicana, mayo-junio 2002. Vol. X, núm. 55; pag. 60.
25. Teponaztli de los 2 coats, Castañeda y Mendoza, pag. 90-91.
26. Animales nocturnos y animales que viven debajo de la tierra, Castañeda y Mendoza.
27. Tlahuizcalpantecuhtli y mixcóatl, Códice Borgia 19, 25; Alfonso Caso "El Pueblo del Sol" Fondo de Cultura Económica, 17ª reimpresión, México, 2000.
28. Serpiente emplumada de la pirámide de las serpientes emplumadas, en Xochilcalco. "El nombre de Xochilcalco antes del siglo XVI: ¿Totolhuacalco?"; Arqueología mexicana, mayo-junio 2002, Vol. X, núm. 55; pag. 56.
29. Quetzalcóatl, Códice Borbónico 22, internet, A:\Aztecas Creación de los dioses.htm
30. Cuícatl, del dibujo del Huéhuetl de Malinalco, Castañeda y Mendoza, pag. 106-107.
31. Tortuga de oro, símbolo de los instrumentos musicales; Códice Borbónico; lámina IV. Julio Estrada, pág. 119.
32. Frescos de Santa Rita, escena musical, Castañeda y Mendoza, pag. 250-251.
33. Teponaztli de piedra, con el rostro de Macuilxochitl; Julio Estrada, pág. 176.
34. Músicos de Petén, de vasija policromada, del clásico tardío al norte de Petén. (Colección de la Galería Edward Merin, N.Y.). Julio Estrada, pag. 41.
35. Castigo a músico incompetente, Códice Florentino, Lámina LXXXVII. Julio Estrada, pág. 91.

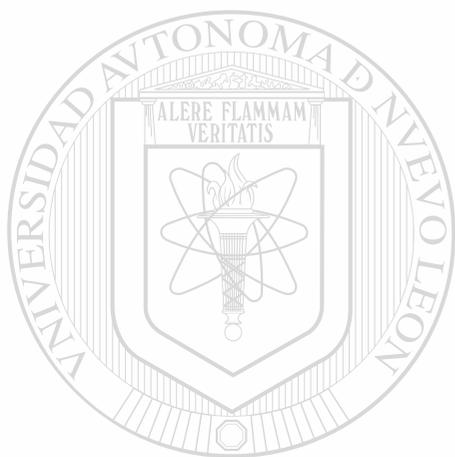
36. Coyolxauhqui portando cascabeles, (ilustración A. del Río Galnares); Julio Estrada, pág. 184.
37. Tonatiuh, Códice Borgia 71; Alfonso Caso "El Pueblo del Sol" Fondo de Cultura Económica, 17ª reimpresión, México, 2000.
38. La piedra del sol, Museo Nacional de Antropología. Arqueología mexicana, julio-agosto 2002, Vol. X, núm. 56; pag. 24.
39. Nahui ollin del huehuetl de Malinalco. Revista México desconocido, septiembre 2000, núm. 283, año XXIV. Pág 8.
40. Cantos con huéhuetl y ayacachtli; Códice florentino, lámina XVI, libro IV; Julio Estrada, pág. 92.
41. Tetzilácatl, Instrumentos del Mixcoacalli; Códice Florentino; lámina LXX. Libro VIII. Julio Estrada, pag. 102.
42. Tañedor de corneta de caracol. Códice Borbónico; lámina XXIX. Julio Estrada, portada.
43. Músicos mixtecos con teponaztli, huéhuetl, 2 trompetas de calabaza, sonaja y caparacho de tortuga, Guillermo Orta Velásquez, "Breve Historia de la música de México", Instituto Politécnico Nacional, 1996; pag. 103.

REFERENCIAS DE LAS FIGURAS DEL APÉNDICE

- A.01 Mapa de México prehispánico; Ediciones Enigma; información, Enrique Vela; ilustración, Luis Gerardo Alonso y Magdalena Juárez.
- A.02 Tlazoltéotl, Códice Borbónico 13. internet, A:\Aztecas Creación de los dioses.htm
- A.03 Quetzalcóatl barbado, Códice Magliabechi 61; Alfonso Caso "El Pueblo del Sol" Fondo de Cultura Económica, 17ª reimpresión, México, 2000.
- A.04 Tezcatlipoca, Códice Borgia 17, internet, A:\Aztecas Creación de los dioses.htm A:\Aztecas Creación de los dioses.htm
- A.05 Mictlantecuhtli, Códice Borbónico 10. A:\Aztecas Creación de los dioses.htm
- A.06 Músicos tocando el teponaztli y el huehuetl. Códice Florentino, XXIII-19. Pag. 18. Revista México en el Tiempo, revista de historia y conservación, año 5, No. 38, septiembre-octubre 2000.
- A.07 Músicos tocando el teponaztli y el huehuetl; Historia de las Indias de Nueva España e islas de tierra firme, de Fray Diego Durán. Banco Santander. Revista México en el Tiempo, revista

de historia y conservación, año 5, No. 38, septiembre-octubre 2000.

- A.08 Instrumentos del Mixcoacalli; Códice Florentino; lámina LXX. Libro VIII. Julio Estrada, pag. 102.
- A.09 Arquitectura piramidal teotihuacana; Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
- A.10 Arquitectura piramidal del Tajín; Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
- A.11 Serpiente emplumada, A) tablero de Xochicalco; b) motivo decorativo del templo del Chac Mool en Chichón Itzá. Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
- A.12 Esquema de la Piedra de Tizoc; Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
- A.13 Xicalcolihquis recto y curvo; Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
- A.14 Grecas, a) en los anillos de Monte Albán, b) tipos de ritmo en los huesos labrados de Monte Albán; Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
- A.15 Calendario Azteca, representación a colores, A:\Aztecas Creación de los dioses.htm
- A.16 Símbolo de la flor; Eulalia Guzmán, pag. 18-19.
- A.17 Grecas en un edificio de la ciudadela de el Tajín. Fotos Mirna Marroquín
- A.18 Grecas en diferentes edificios de la ciudadela de el Tajín. Fotos Mirna Marroquín.
- A.19 Flauta ceremonial con embocadura de tapón elaborada en arcilla, tlapitzalli. Produce la escala diatónica y presenta una equidistancia entre los agujeros. Horizonte clásico, cultura maya. Julio Estrada, pag. 200.
- A.20 Caja de Hackmack, Hamburgisches Museum für Völkerkunde, núm. De inventario B.3763. José Alcina Franch, pag. 18.
- A.21 Teocalli de la Guerra Sagrada; Museo Nacional de Antropología; José Alcina Franch, pag. 15.
- A.22 Dibujo del huehuetl de Malinalco, Castañeda y Mendoza, pag. 106-107.
- A.23 Águilas y ocelotes hablando, a) Museo Nacional de Antropología. b) The American Museum of Natural History. José Alcina Franch, pag. 26.
- A.24 Percepción visual 1. Mirko Basaldella, pag. 176.
- A.25 Percepción visual 2. M. Basaldella, pag. 177.
- A.26 Percepción visual 3. M. Basaldella, pag. 178.
- A.27 Percepción visual 4. M. Basaldella, pag. 178.
- A.28 Símbolos más usuales; Eulalia Guzmán, pag. 18-19.



U A N L
APENDICE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



FIGURAS

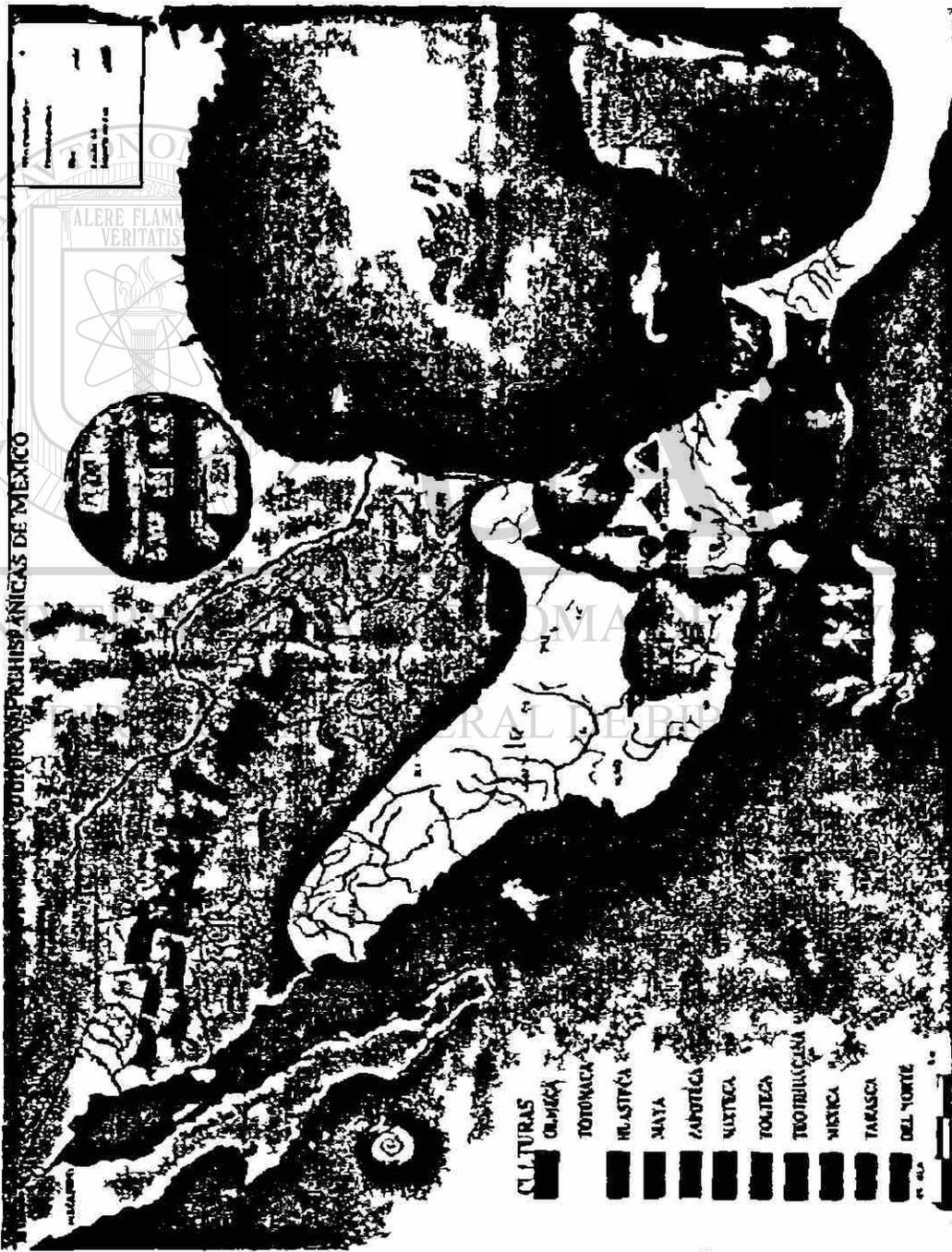


Figura A.01

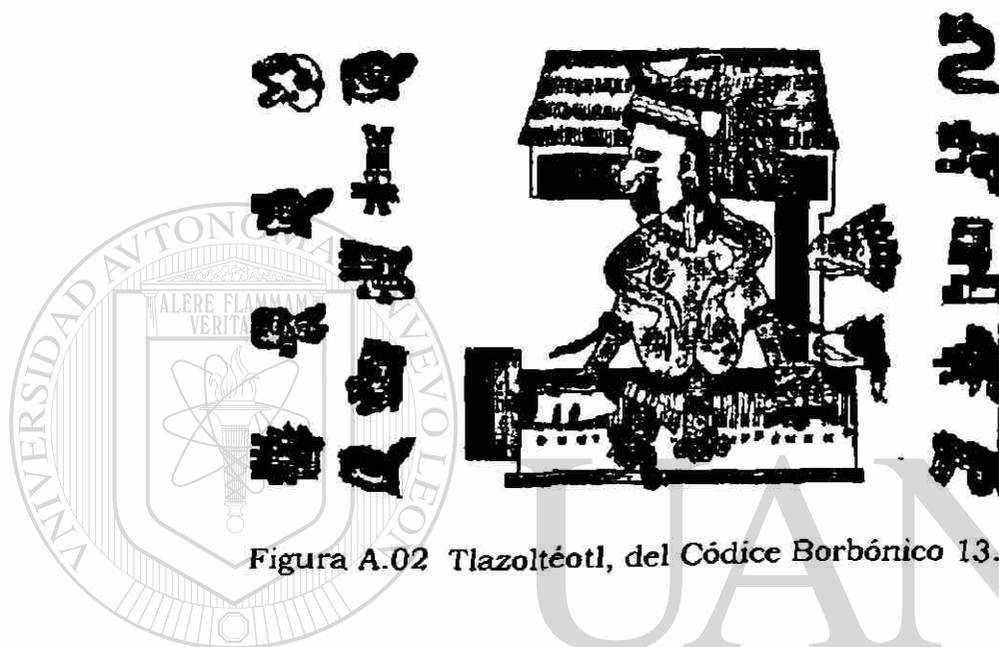


Figura A.02 Tlazoltéotl, del Códice Borbónico 13.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Figura A.03 Quetzalcóatl barbado, Códice Magliabechi 61.

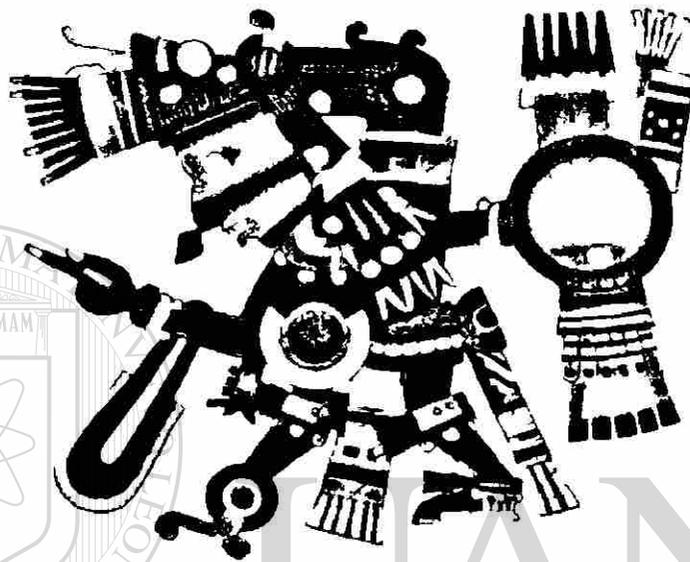


Figura A.04 Tezcatlipoca, Códice Borgia 17.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Figura A.05 Mictlantecuhtli, Códice Borbónico 10.



Figura A.06 Músicos tocando el teponaztli y el huehuetl.. Códice Florentino, XXIII-19.

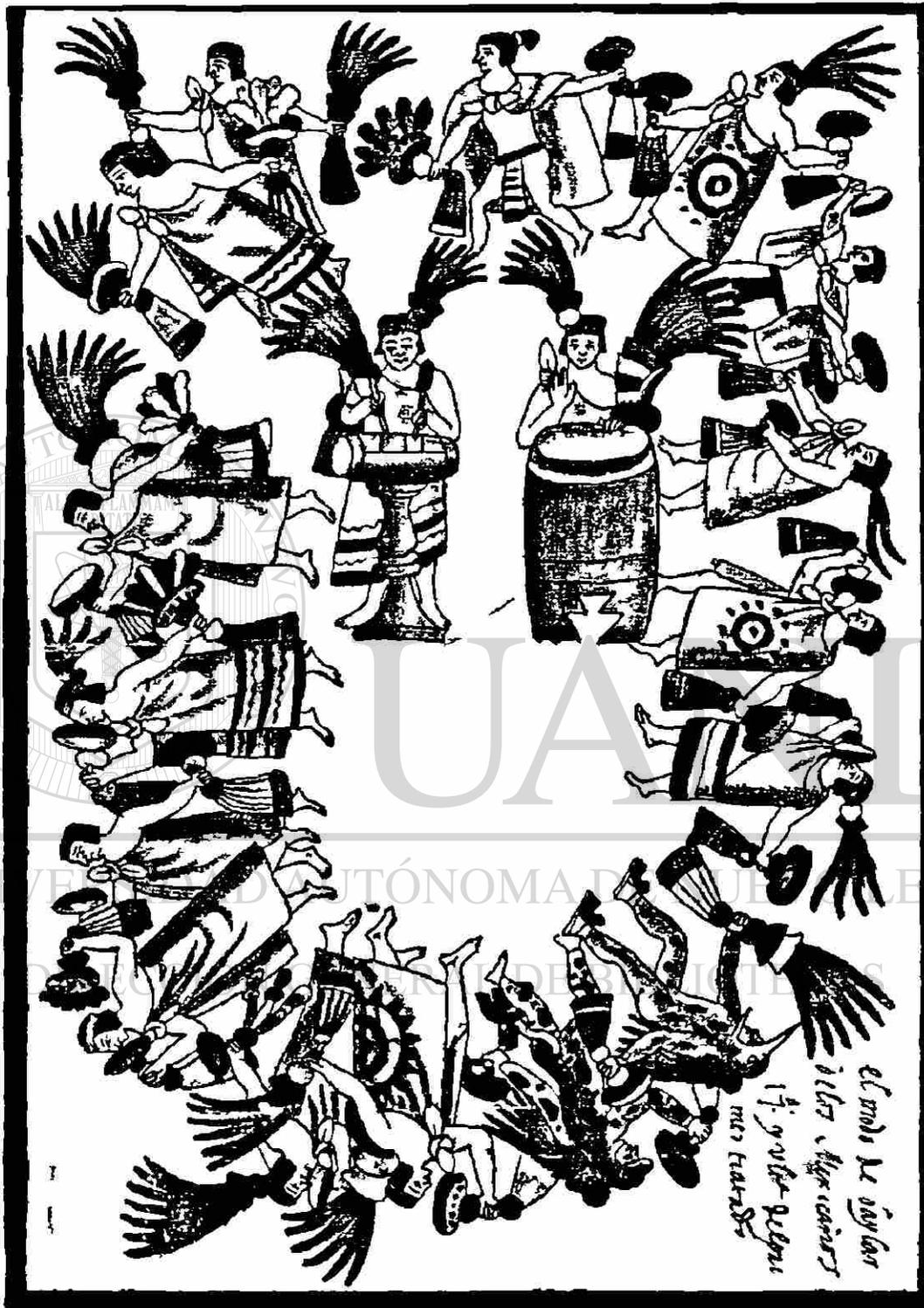


Figura A.07 Músicos tocando el teponaztli y el huehuetl; Historia de las Indias de Nueva España e islas de tierra firme, de Fray Diego Durán.

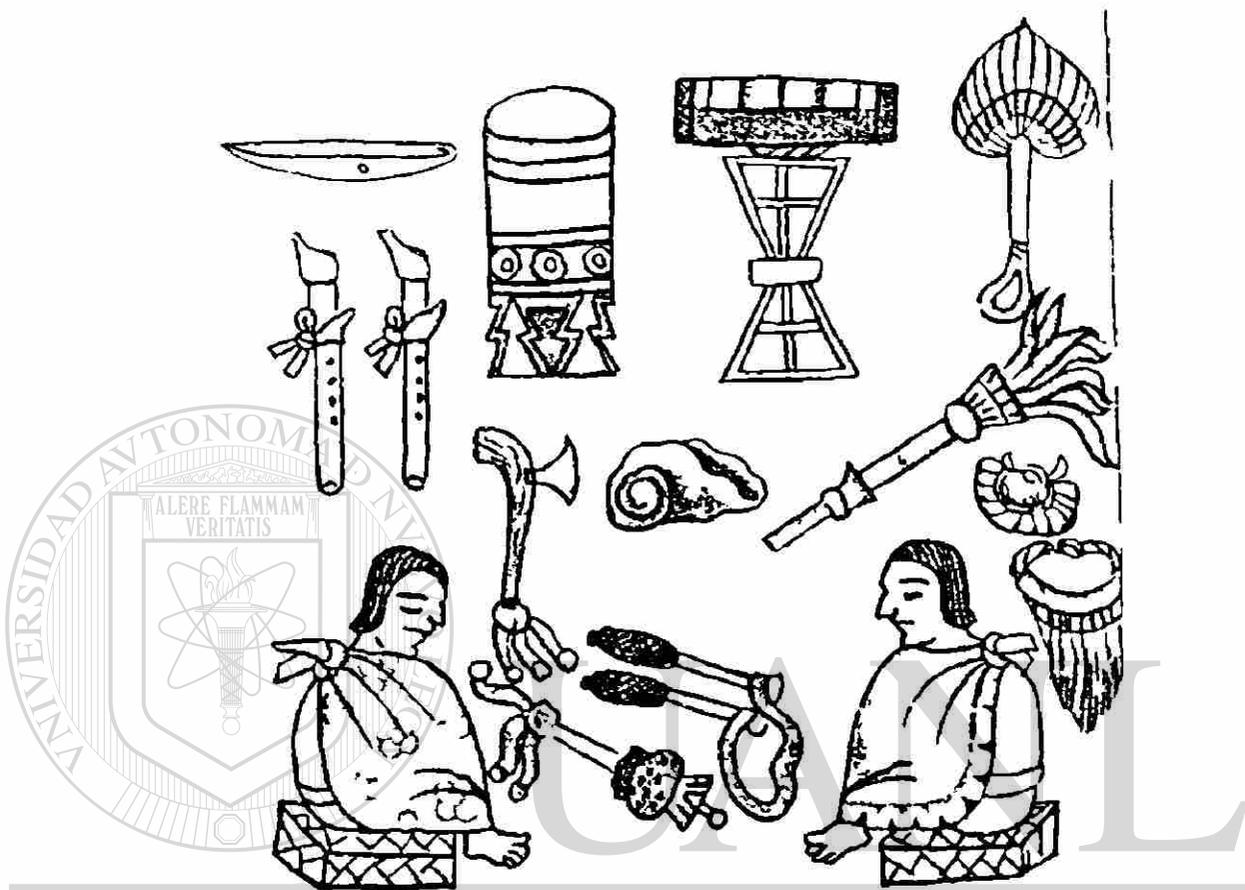


Figura A.08 Instrumentos del Mixcoacalli; Códice Florentino, Lámina.

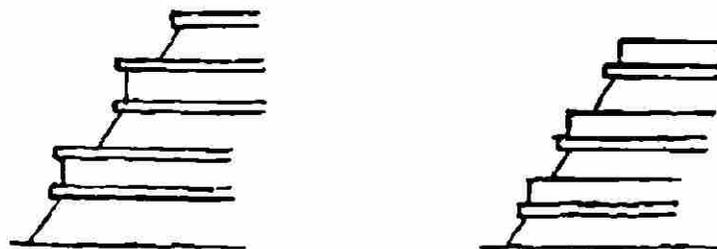


Figura A.09 Arquitectura piramidal teotihuacana.

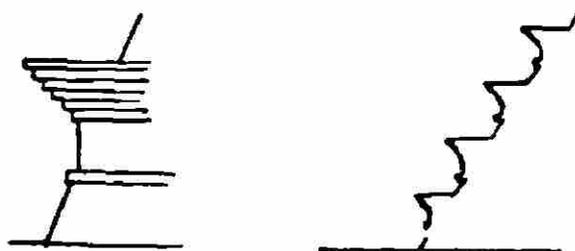


Figura A.10 Arquitectura piramidal del Tajín.

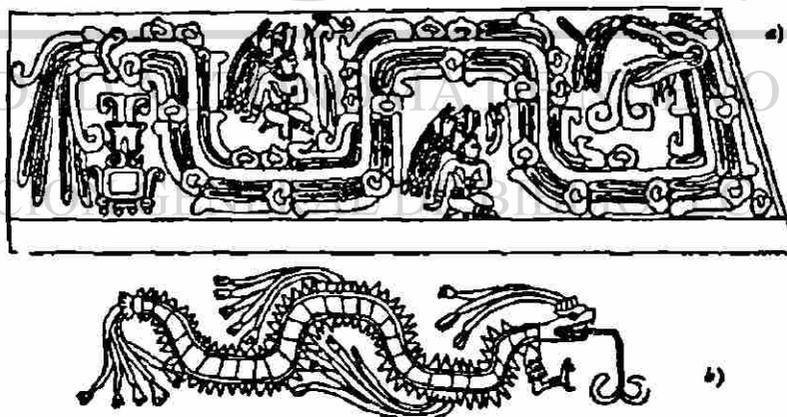


Figura A.11 Serpiente emplumada, a) tablero de Xochicalco; b) motivo decorativo del templo del Chac Mool en Chichón Itzá.

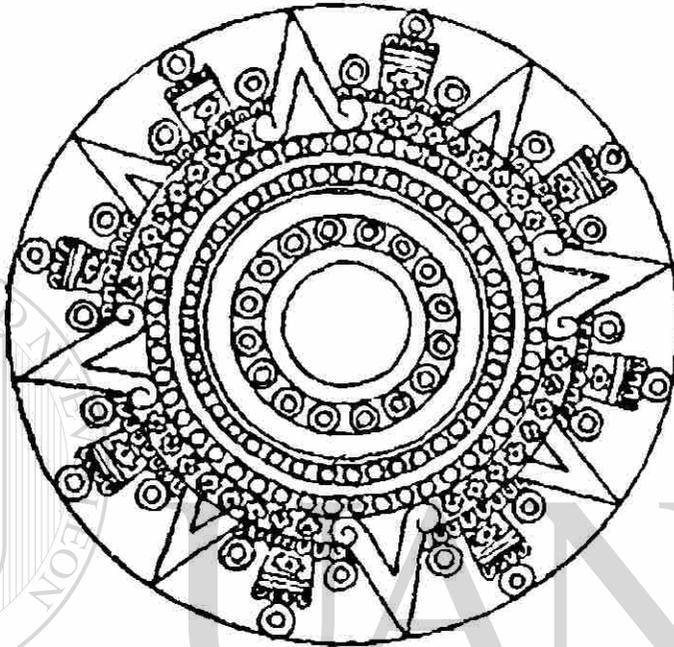


Figura A.12 Esquema de la Piedra de Tizoc.

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

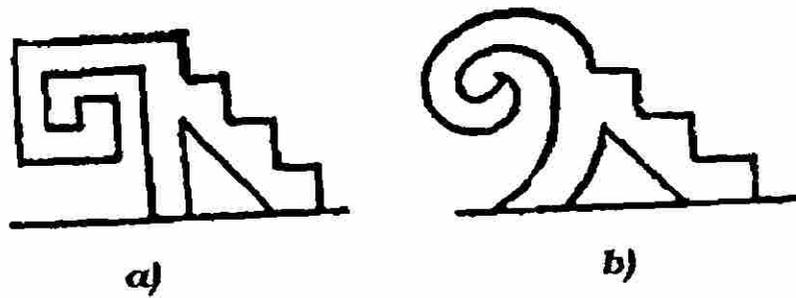


Figura A.13 Xicalcolihquis recto y curvo.

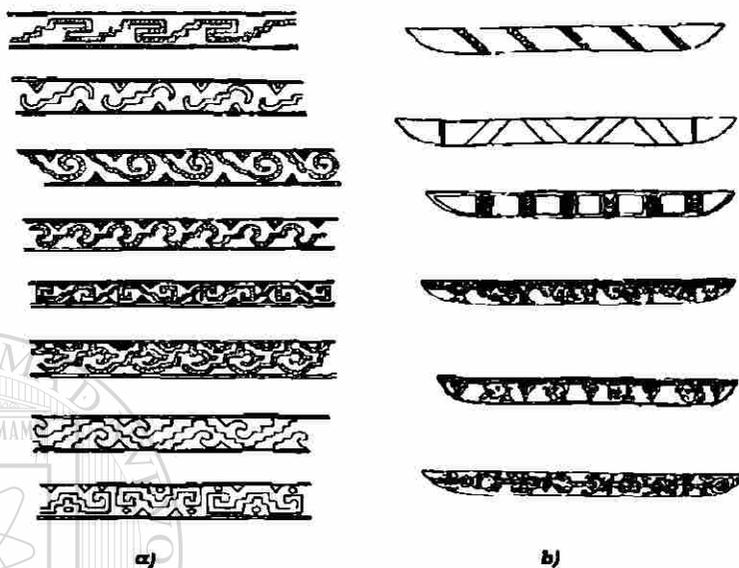


Figura A.14 Grecas, a) en los anillos de Monte Albán, b) tipos de ritmo en los huesos labrados de Monte Albán.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN



BIOTECAS

Figura A.15 Calendario Azteca; Representación a colores.

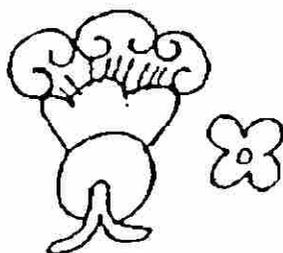


Figura A.16 Símbolo de la flor.



Figura A.17 Grecas en un edificio de la ciudadela de el Tajin.

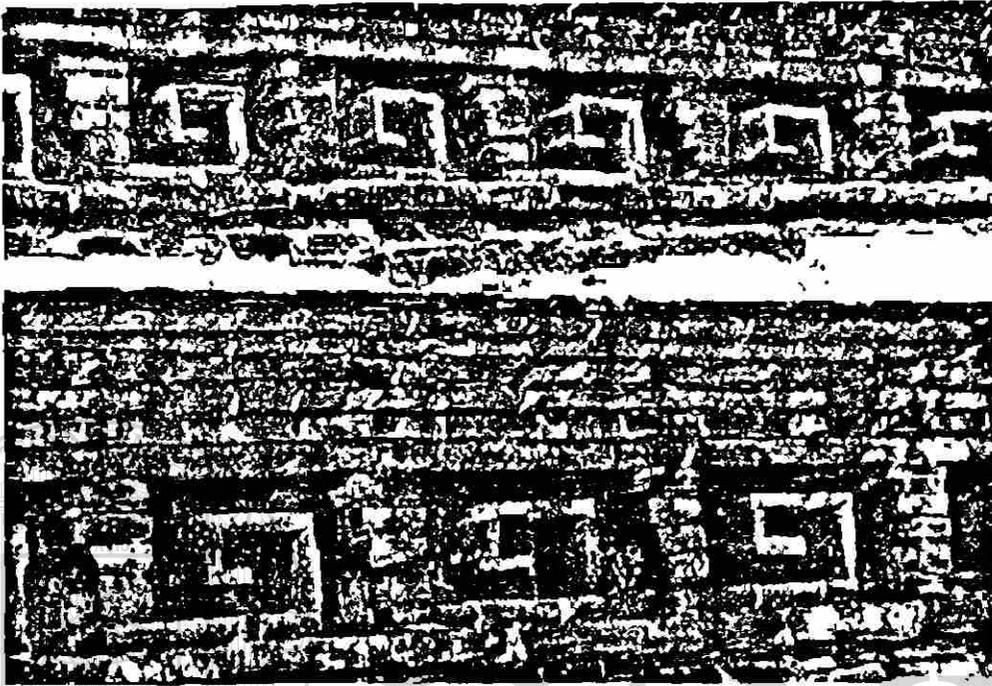


Figura A.18 Grecas en diferentes edificios de la ciudadela de el Tajín.



Figura A.19 Flauta ceremonial con embocadura de tapón elaborada en arcilla, tlapitzalli.

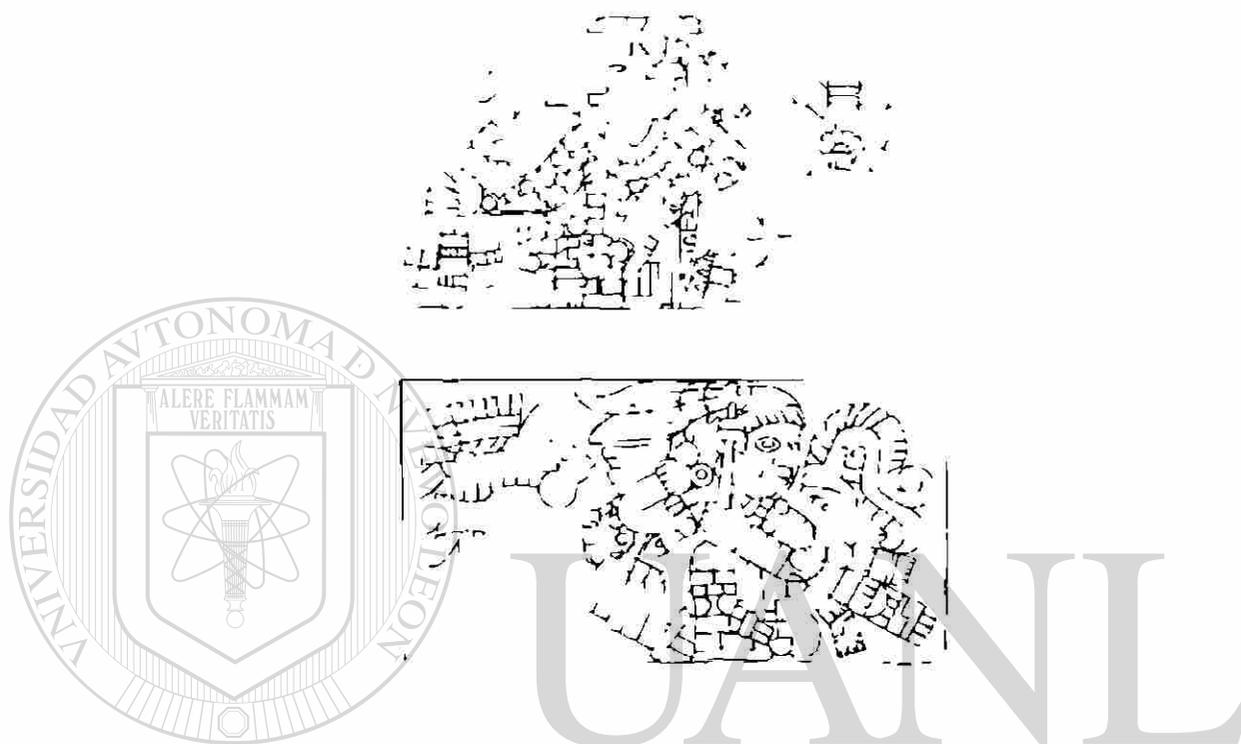
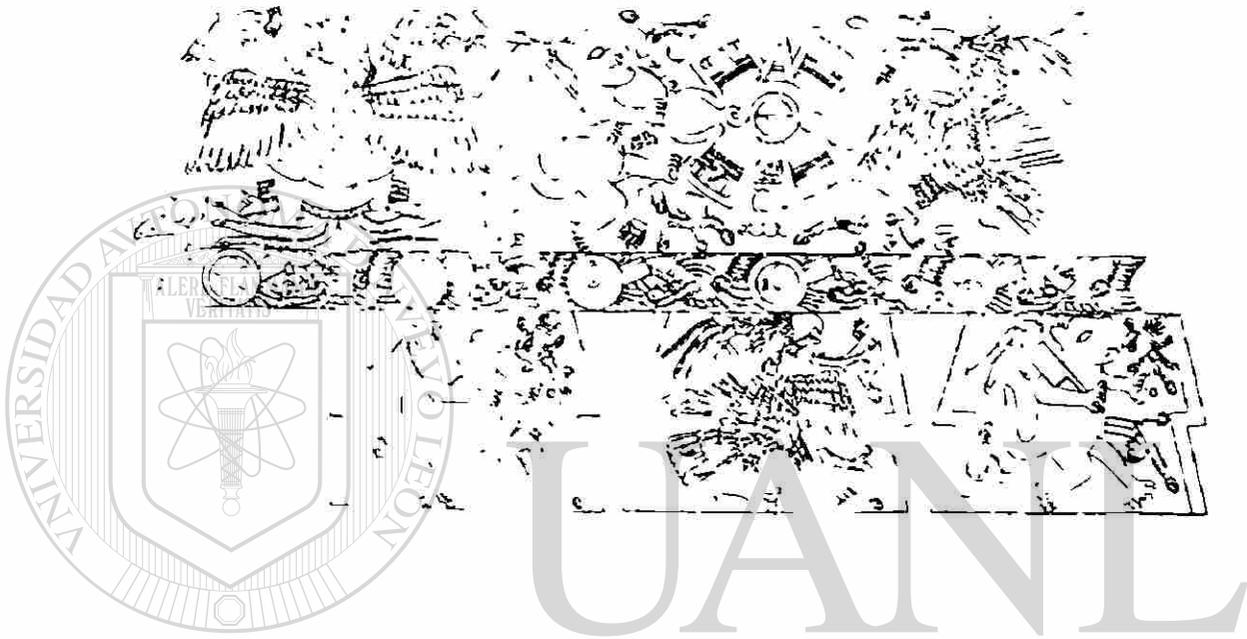


Figura A.20 Caja de Hackmack, Hamburgisches Museum für Völkerkunde.

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Figura A.21 Teocalli de la Guerra Sagrada; Museo Nacional de Antropología.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Figura A.22 Dibujo del huéhuatl de Malinalco.

®

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

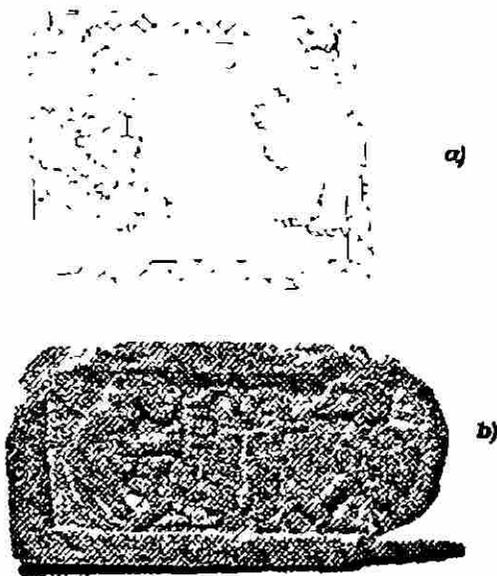
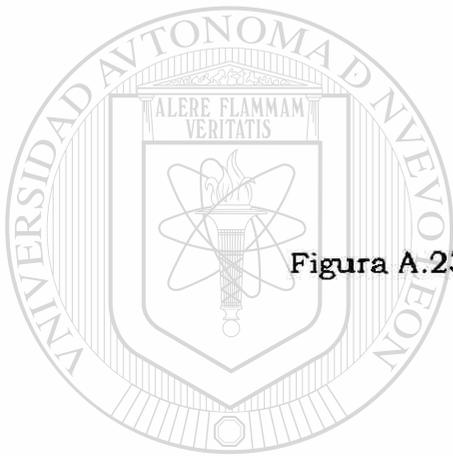


Figura A.23 Águilas y ocelotes hablando, a) Museo Nacional de Antropología. b) The American Museum of Natural History.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

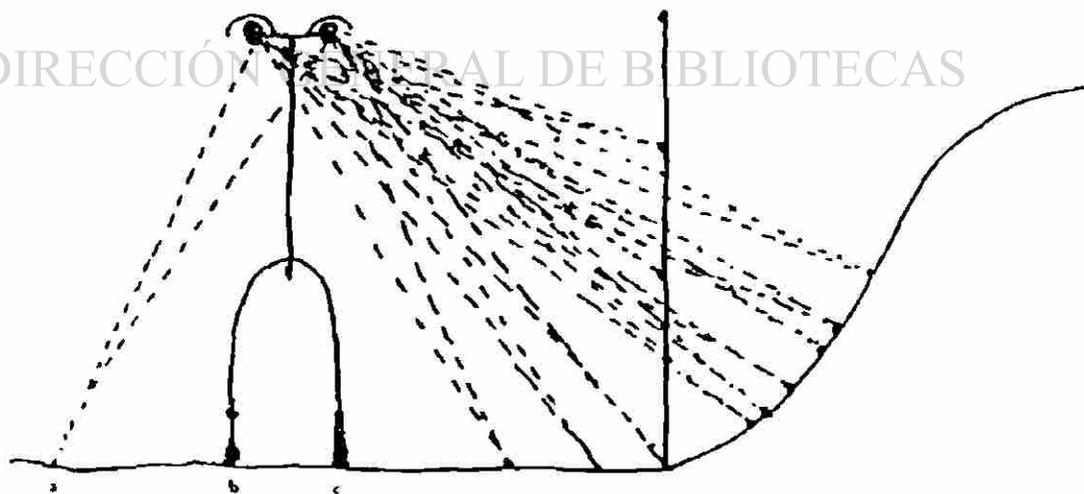


Figura A.24 Percepción visual 1. Mirko Basaldella.



Figura A.25 Percepción visual 2. M. Basaldella.

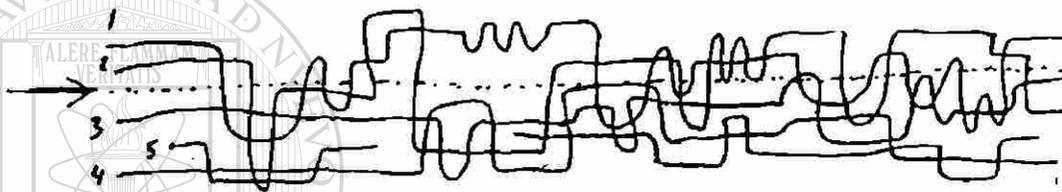


Figura A.26 Percepción visual 3. M. Basaldella.

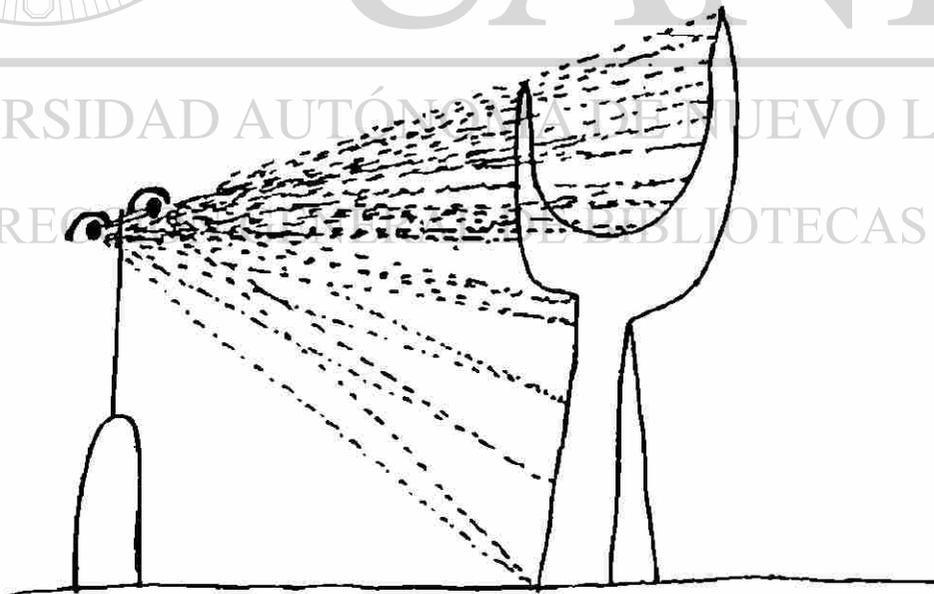


Figura A.27 Percepción visual 4. M. Basaldella.

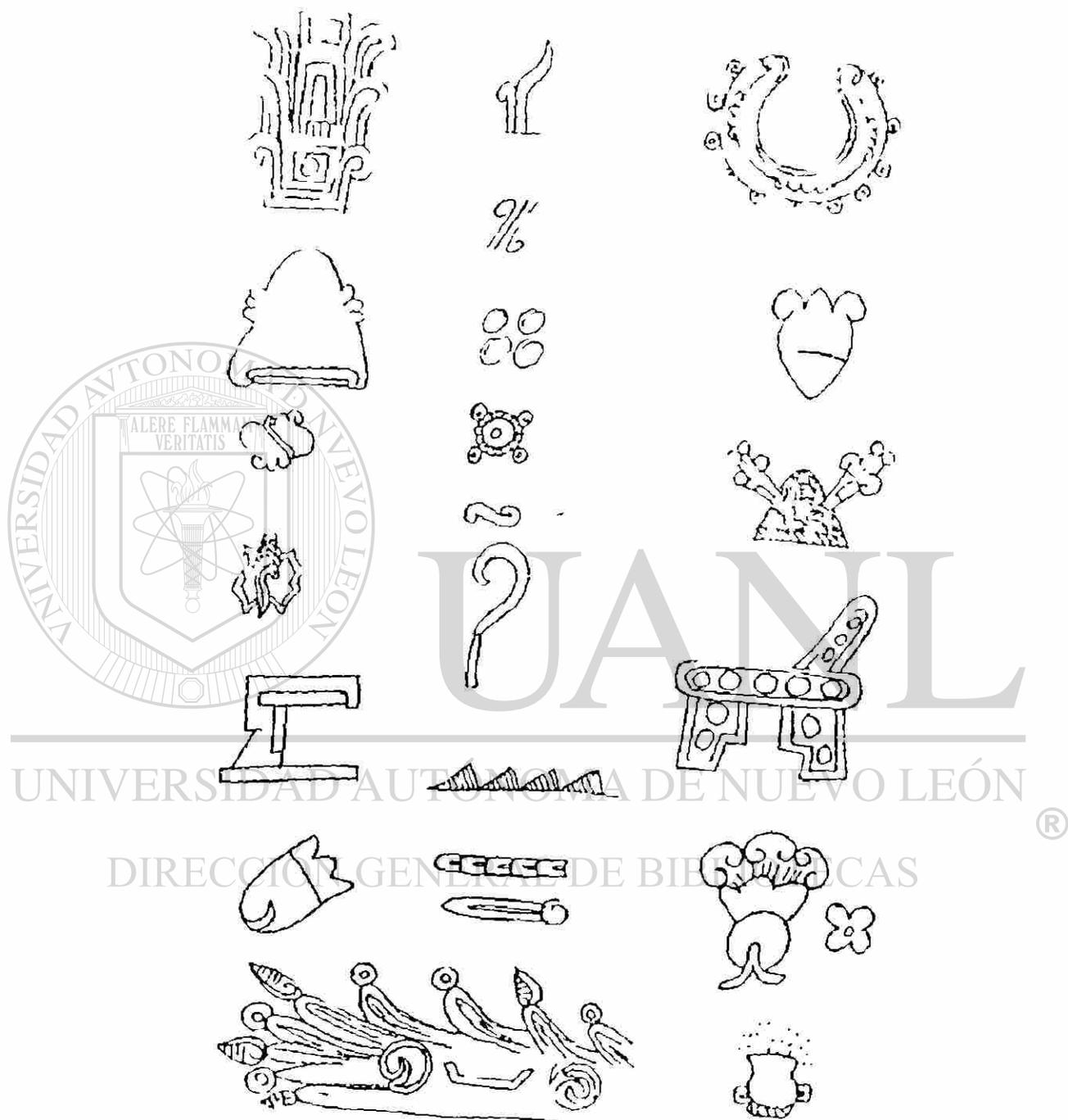
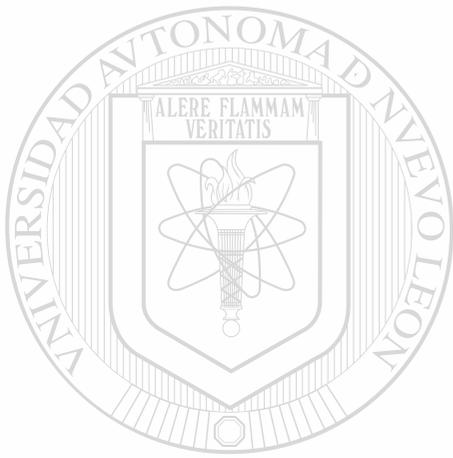


Figura A.28 Símbolos más usuales. De arriba a bajo, 1ª columna: caña, cerro, piedra, caracol, casa, perro, agua con canoa. 2ª columna: fuego, día, fuego solar, chalchihuite, xoneccuilli, plumas. 3ª columna: luna, corazón, espinas de maguey en bola de zacate, silla, flor, olla de pulque.

RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO**Graciela Mirna Marroquín Narváez****Candidato para el Grado de****Maestría en Artes con Especialidad en Educación en el Arte****Tesina: ASPECTOS GENERALES DE LA MÚSICA PREHISPÁNICA
PERCIBIDOS A TRAVÉS DE SUS IMÁGENES.****Campo de estudio: Artes Musicales.****Biografía:****Datos Personales: Nacida en la Cd. de México, D.F. el 14 de Agosto de 1962, hija del Dr. Jorge S. Marroquín de la Fuente y de Graciela Narváez González.**

Educación: Egresada de la Universidad Autónoma de Nuevo León, grado obtenido Técnico Medio en Música en 1985, Químico Bacteriólogo Parasitólogo en 1987.**Experiencia Profesional: Profesor de tiempo parcial en la Facultad de Música de la Universidad Autónoma de Nuevo León desde 1985, ocupó el puesto de Coordinador de Servicio Social de diciembre de 1996 a enero de 2001 y desde agosto de 2001 ocupa el puesto de Subdirector General de la misma Facultad.**



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Encuadernaciones Profesionales
Taller De Encuadernación

Tacuba No. 1645 Ote. Entre F U Gómez y Héroes del 47
Monterrey N. L. Tel y Fax 8344-6525

