

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial
Del 3 de abril de 1981



“PROPUESTA METODOLÓGICA PARA INVESTIGACIÓN
ICONOGRÁFICA DE MONUMENTOS PREHISPÁNICOS:
MÉTODO AANDERUD”

TESIS

Que para obtener el grado de

MAESTRA EN ESTUDIOS DE ARTE

Presenta

MICHELLE PATRICIA AANDERUD OCHOA

Directora: Dra. Luz María Rangel Alanís

Co Directora: María Luisa Durán y Casahonda Torack

Lector: Alberto Soto Cortés

Ciudad de México, 2018

La presente investigación fue posible por la Beca Nacional otorgada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología; asimismo, por la Beca de Excelencia Académica de la Universidad Iberoamericana y por el apoyo como Becaria del Departamento de Arte de la misma institución.

Introducción	5
Capítulo I. Antecedentes y desarrollo de los estudios iconográficos en monumentos prehispánicos en México.....	14
1.1 <i>Historia de la institucionalización del conocimiento prehispánico en México.....</i>	<i>15</i>
1.2 <i>La necesidad de la interdisciplinariedad y los grupos colaborativos en los estudios iconográficos de monumentos prehispánicos</i>	<i>19</i>
1.3 <i>Antecedentes sobre la interdisciplinariedad en estudios iconográficos en México y Chichén Itzá.....</i>	<i>24</i>
Capítulo II. Método Aanderud para la investigación iconográfica de monumentos prehispánicos.....	30
2.1 <i>Las disciplinas que se requieren para la comprensión de una investigación iconográfica de monumentos prehispánicos.....</i>	<i>33</i>
2.1.1 Ilustrador.....	33
2.1.2 Fotógrafo.....	36
2.1.3 Arqueólogo.....	38
2.1.4 Historiador del arte	39
2.2 <i>Fase de preparación documental.....</i>	<i>41</i>
2.3 <i>Fase de registro arqueológico y visual: fotografía y boceto básico</i>	<i>42</i>
2.3.1 <i>La fotografía en el registro visual</i>	<i>46</i>
2.4 <i>Fase de análisis como vestigio: arqueología y boceto medio</i>	<i>49</i>
2.4.1 <i>La ilustración en el análisis como vestigio.....</i>	<i>50</i>
2.5 <i>Fase de análisis como obra de arte: análisis de la imagen en historia del arte y boceto final</i>	<i>52</i>
2.5.1 <i>La ilustración en la fase de análisis como obra de arte</i>	<i>53</i>
2.6 <i>Fase de análisis de resultados interdisciplinarios.....</i>	<i>54</i>
Capítulo III. La necesidad de la ilustración como categoría artística.....	56
3.1 <i>¿Por qué una categoría artística?.....</i>	<i>57</i>
3.2 <i>Diferencia entre dibujo e ilustración.....</i>	<i>61</i>
3.3 <i>Sobre percepción, imaginación y memoria</i>	<i>65</i>
3.4 <i>¿Y para qué la imagen?.....</i>	<i>68</i>

Capítulo IV. Demostración del método Aanderud: método para la investigación iconográfica de monumentos prehispánicos, aplicación sobre la nariguera del jugador # 3 norte del panel # 2 oriente del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá	70
4.1 <i>Fase de preparación documental: Monografía de Chichén Itzá y su Gran Juego de Pelota.....</i>	<i>72</i>
4.2 <i>Fase de registro arqueológico y visual: trabajo in situ.....</i>	<i>78</i>
4.3 <i>Fase de análisis como vestigio: arqueología e ilustración.....</i>	<i>84</i>
4.4 <i>Etapas de análisis como obra de arte: una propuesta de actualización iconográfica desde Panofsky y Warburg</i>	<i>98</i>
Conclusiones	103
Bibliografía.....	112
Anexo. Entrevistas	115

Introducción

Durante mi experiencia como diseñadora gráfica e ilustradora, he tenido la oportunidad de colaborar en distintos proyectos científicos en disciplinas como la arqueología, la biología y la química. En los trabajos arqueológicos noté áreas de oportunidad para dar tratamientos distintos a temas conocidos y así proponer métodos para generar conocimiento nuevo: pienso que un avance en el estudio de la historia mesoamericana solamente se puede dar a partir de la ampliación de los campos desde los que se abarca, de incorporar disciplinas —e incluso, de ser necesario, instituciones— en la exploración sobre la imagen prehispánica.

En este sentido, la dinámica de colaboración en México, después de la institucionalización de los saberes, se ha desarrollado de manera individualista por la misma estructura académica surgida en el proceso, que tuvo lugar durante la primera mitad del siglo xx. Así, entre otras entidades, en esos años surge el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), responsable de salvaguardar e investigar los monumentos, piezas arqueológicas, códices y sitios arqueológicos patrimonio del país. Al principio de su funcionamiento, con el control total de las colecciones en manos de los investigadores del instituto, se crearon interacciones fructíferas en la búsqueda y distribución del conocimiento, pero, con el paso de las décadas, tales relaciones, hasta cierto punto endogámicas, resultan cada vez menos funcionales: hoy en día es imperante ampliar los campos de acción sobre un mismo objeto de estudio; las necesidades contemporáneas exigen la amplitud en la interacción disciplinar e institucional en la investigación del campo prehispánico.

Así, en los proyectos en los que he sido diseñadora gráfica e ilustradora contribuí con mi visión del dibujo como medio de investigación, como un recurso más en la experiencia del trabajo transdisciplinario, lejos de la postura clásica dentro del INAH en la que el dibujo ha sido una mera herramienta de registro y el dibujante no tiene la capacidad de explorar la imagen para contribuir al campo del conocimiento de manera textual: el dibujo, elevado a ilustración, tiene

capacidades en potencia de exploración de la imagen que establezcan nuevos lineamientos para su estudio e interpretación.

Entre las labores que he realizado en los proyectos de investigación arqueológica está el registro para salvamento, la ilustración por medio de dibujos y la realización de imágenes para su análisis iconográfico; en la última he notado más áreas de oportunidad, ya que el dibujo realizado actualmente para el análisis iconográfico no permite su exploración profunda, ni desarrolla los requerimientos mínimos para que la imagen sea estudiada a través del campo de las iconografías panofskiana o warburgiana. Es por esto que en el presente proyecto se propone un método para analizar iconográficamente los monumentos prehispánicos, brindándole posibilidades más amplias a las imágenes producidas durante los proyectos de investigación.

Al respecto, un momento clave en el desarrollo de mi propuesta sucedió en 2009, cuando fui invitada a colaborar en el Proyecto de Investigación Iconográfica del sitio arqueológico de Chichén Itzá bajo la dirección de la arqueóloga Federica Sodi Miranda, exdirectora del sitio yucateco. Fue a través de la labor del dibujo en este proyecto que descubrí que había que complementar el método arqueológico a través de la incorporación de la historia del arte para el estudio de la imagen y de elevar el carácter de dibujo arqueológico a ilustración —también conocida como dibujo artístico.

Asimismo, en ese proyecto tuve la oportunidad de vivir la experiencia del trabajo transdisciplinario del arqueólogo, y mi labor, más que de simple ilustradora, fue de investigadora, cosa poco habitual. Las piezas que estudiamos en ese momento fueron los paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, cuya imagen se caracteriza por ser poco nítida al haber estado a la intemperie durante siglos: la piedra labrada del monumento se deteriora cada día, por lo que se vuelve un reto registrarla, especialmente cuando, como en este caso, no se tenía contacto directo con el monumento y se hacían las imágenes ilustradas con base en fotografías. En este sentido, la fotografía ha sido considerada un reemplazo para el dibujo desde su invención, cosa equivocada, ya que la fotografía y el dibujo arrojan información distinta, que puede ser usada de

manera complementaria. En este proyecto de investigación, la importancia del contacto directo con la pieza se reveló como una necesidad imperante para desarrollar correctamente la labor de dibujar.

Así, el trabajo inició con un ambicioso plazo de tres meses para desarrollar los dibujos de los seis paneles que rodean el Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá. Siendo una ilustradora con poca experiencia, acepté, pensando que sería tiempo suficiente. En el primer contacto¹ con las imágenes a replicar, parecían ser piezas relativamente sencillas, trazos de líneas plasmadas sobre una piedra corroída por el paso del tiempo. Sin embargo, al comenzar los dibujos brotó la necesidad de hacer ilustración, elevar el trabajo técnico del dibujo a una labor profunda de observación, investigación documental y práctica con las imágenes: la necesidad de tener contacto directo con la pieza se hizo urgente, y, a la par del reto de dibujar con base en fotografías, surgieron problemas debido a la falta de preparación de quienes no contábamos con el título de arqueólogo. Debido a que ninguna de las dos necesidades se vieron cubiertas, el resultado fueron dibujos incompletos.

Al no poder observar de manera directa las piezas que estudiábamos, sólo quedaba la posibilidad de explorar las imágenes a partir de fotografías y dibujos de artistas que las estudiaron previamente. Esto complicó la posibilidad de acelerar el proceso de investigación a través de la imagen, ya que los paneles son piezas que deben observarse desde diferentes perspectivas para apreciar los relieves labrados en la piedra. Tener únicamente fotografías frontales del monumento genera dibujos sesgados, sin las perspectivas suficientes ni la sensibilización necesaria para el trabajo artístico, y esto extiende el tiempo de desciframiento de las imágenes; además, a los retos hay que sumar el que las imágenes de archivo no hablan de la situación actual del monumento: muchas fueron hechas hace casi un siglo, e incluso si fueran de hace una década, no son funcionales.

¹ Únicamente hubo contacto a través de fotografías.

Así, el proyecto de investigación iconográfico del sitio arqueológico de Chichén Itzá trajo muchas inquietudes para mí como ilustradora y como aspirante a investigadora. Primero, se cree que el dibujo debe de ser un trabajo sencillo de réplica de imágenes, pero la labor de investigación a través de la imagen requiere de observación directa y del desarrollo de la labor de bocetaje para la familiarización del ojo con el objeto de estudio. Además, noté que existe la necesidad de tener conocimiento sobre el sitio arqueológico, la zona, sus relaciones políticas y comerciales durante la creación del monumento, para así poder abordar las imágenes de manera objetiva. Por último, vi que actualmente se realizan análisis iconográficos a partir del método de Erwin Panofsky, pero con un par de problemas: el método es desarrollado únicamente en sus primeras dos fases, preiconográfica e iconográfica, dejando fuera la iconológica, y, muchas veces solamente se realiza un análisis formal de la obra de acuerdo con la fase uno, la preiconográfica. Así que no solamente se requiere profundizar el método Panofsky, sino que es evidente la necesidad de una ampliación y actualización de los métodos de análisis de la obra.

Por ello, en la búsqueda de nutrir con diversos puntos de vista el análisis de la imagen prehispánica y buscar el avance de los saberes, en la presente tesis me doy a la tarea de proponer un método interdisciplinario en el cual otros investigadores se integren a la exploración del pasado prehispánico; el método Aanderud —desarrollado en el segundo capítulo—, se basa en cuatro áreas del conocimiento: la fotografía, la ilustración o dibujo artístico, la arqueología y la historia del arte.

Para establecer un antecedente, el primer capítulo está dedicado a la justificación histórica de la elaboración del método y, por otro lado, da ejemplos de las interacciones disciplinares en este tipo de proyectos. En él se aborda la institucionalización del conocimiento prehispánico, que tuvo fines útiles: los de la identidad y el nacionalismo. En el mismo se toca la interacción entre las disciplinas propuestas, así como una visión a partir de los grupos colaborativos y la interdisciplinariedad para bosquejar el estado actual sobre los estudios iconográficos. El objetivo del capítulo es explorar las necesidades de un nuevo

método de investigación iconográfico y su pertinencia actual para brindar una actualización teórica sobre los estudios de la imagen prehispánica en México.

El método Aanderud, nombrado así por la autora, se divide en cinco fases de desarrollo, basadas en las interacciones entre disciplinas en cada momento de la investigación y de cada profesional que las realiza. Este método pretende fusionar los saberes en una interacción interdisciplinaria en la que cada campo mantenga sus propios métodos y prácticas, evitando de esta manera invadir el terreno ajeno. También pretende que las investigaciones sobre la imagen prehispánica sean enriquecidas con saberes ajenos a los ya establecidos, abriendo el paso a otras disciplinas para la colaboración en la generación de conocimiento y el descubrimiento de información oculta en los monumentos.

Tanto la fotografía como la ilustración requieren de preparación documental. Las obras prehispánicas son piezas con una complejidad enorme, difícilmente accesible desde la perspectiva cultural contemporánea: es sumamente complicado entender los símbolos de una civilización en la que no habitamos ni con la que hayamos tenido contacto. Por lo anterior, el método Aanderud establece la necesidad de un mínimo de conocimiento sobre el entorno y la civilización de la pieza para su abordaje desde la fotografía y la ilustración: por primera vez, se figura al fotógrafo y al dibujante como investigadores con obligaciones teóricas. Para colaborar a través del método Aanderud, entonces, es indispensable que los saberes se homologuen y se establezca un lenguaje profesional común en torno a la pieza estudiada. El método estipula, así, que en la primera fase los profesionales con más conocimientos sobre el monumento, el sitio y la civilización instruirán a los que menos conocimientos tienen; con ello se acrecienta la capacidad teórica del equipo de trabajo y se facilita el estudio.

La labor iconográfica requiere de análisis y de interpretación, pero siempre cuidando que la información arrojada sea objetiva. Para eso es fundamental que todos los investigadores involucrados en la exploración de un monumento prehispánico estén completamente preparados para entenderlo y abordarlo con conocimiento teórico sólido. Así, la fase uno, con la que inicia la

investigación con el método Aanderud, es llamada Fase de Preparación Documental.

Después de esta primera aproximación metodológica, para continuar con la labor de investigación, se plantea el ya utilizado y necesario registro arqueológico, al cual se suma el registro visual como dos procesos que pueden llevarse de manera simultánea, pero con objetivos diferentes: el arqueólogo aborda el vestigio a la vez que el fotógrafo y el ilustrador exploran la imagen. En este registro es que se obtienen fotografías de los planos generales del monumento y detalles de las piezas involucradas. Estas fotografías deben ser planeadas previamente a partir de los requerimientos técnicos necesarios —considerando los movimientos del sol, el clima y la superficie en la cual se trabajará—, y siempre apegados a la normatividad del sitio. Mientras que el fotógrafo realiza la captura de las imágenes planeadas, el ilustrador debe realizar bocetos básicos, lineales de estudios del monumento para familiarizarse in situ con la obra. Se sugiere que el dibujo no sea profundizado en la fase de registro, ya que normalmente las condiciones climáticas no lo favorecen, además de que se contará con fotografías con las cuales, en estudio, se podrá hacer una investigación de la imagen a través de fases de bocetaje, esto siempre y cuando haya existido trabajo de registro en contacto directo con el monumento, una sensibilización previa.

A partir del apoyo de las imágenes capturadas —en las cuales intervino el conocimiento adquirido previamente a través de los documentos y de la sensibilización por medio del contacto con la pieza—, es que el arqueólogo arroja análisis desde el vestigio, desde el conocimiento sobre la cultura y sobre la civilización. Éste trabaja en conjunto con el ilustrador en la tercera fase del método Aanderud, también llamada Fase de Análisis como Vestigio. La fase incluye la observación de las imágenes estudiadas, así como su discusión y la contribución del arqueólogo con nuevo material bibliográfico a partir del cual el ilustrador pueda comparar sus imágenes y proponer nuevas posibilidades de análisis.

Durante la Fase de Análisis como Vestigio, el ilustrador busca obtener un boceto medio del espacio estudiado. El análisis de la imagen prehispánica, del ilustrador en conjunto con el arqueólogo, permite el descubrimiento de líneas, formas y figuras que brinden información arqueológica, pero también para la historia del arte. Tal afirmación está sustentada en las ocasiones en que he corroborado que la interacción entre el arqueólogo y el ilustrador enriquece profundamente el desarrollo de una imagen.

Al finalizar la labor del arqueólogo con el ilustrador se pasa a la cuarta fase, la de Análisis como Obra de Arte. En ésta, se pretende obtener un boceto final con la colaboración de un historiador del arte especializado en el estudio de la imagen prehispánica, con el fin de permitir que cada disciplina se haga cargo de sus propios métodos. En esta fase se pretende explorar a la imagen del monumento desde todas las posibilidades iconográficas. Actualmente en México se realiza el análisis iconográfico de monumentos prehispánicos a través de las enseñanzas del principal teórico empleado por los arqueólogos para realizar estudios sobre la imagen: Erwin Panofsky. Para la actualización y ampliación de la fase de análisis, se propone sumar los conocimientos otorgados por Aby Warburg y su método iconológico.

Todo este método cierra con una Fase de Resultados Interdisciplinarios, en la cual los investigadores involucrados realizarán un documento que aglomere los resultados de la investigación. La fase final debe ser realizada a través de reuniones en las cuales se discutan los resultados de cada área, realizando las conclusiones desde todas las perspectivas. Al ser un método interdisciplinario, es fundamental que exista una interacción entre los saberes y entre los investigadores. Solamente de esta manera es que se rompe con los métodos individualistas que nos dejó la institucionalización de los saberes desarrollada durante la primera mitad del siglo xx.

Este método es el primero que busca explorar las posibilidades de la imagen prehispánica incorporando los saberes de cuatro disciplinas —además de la aplicación del método arqueológico, el método de registro, el método Panofsky y el método Warburg—, así como un método de investigación a partir

de la imagen ilustrada a través de bocetos. Este método también hace que el trabajo de rescate de la imagen in situ sea obligatorio: sin observación directa, no hay objetividad. Todos los participantes en el proyecto de investigación realizado bajo el método Aanderud deben tener contacto directo con la pieza, con su contexto, tratar de identificar cualquier conocimiento que extienda la sensibilidad para un estudio más profundo y más cohesivo entre las partes.

Este método, como ya se mencionó, incorpora la ilustración —que reemplaza al dibujo visto de forma técnica—, y con ello se amplía la posibilidad del ilustrador de intervenir de manera artística e investigativa. Así, durante el proceso de documentación de esta tesis surgió la necesidad de describir a la ilustración para incorporarla dentro de un proceso que requiere de la exploración a través de la técnica de bocetaje. En el tercer capítulo se profundiza el conocimiento sobre la imagen ilustrada, pasando por la imagen, la memoria y la percepción como elementos fundamentales para la realización de la ilustración. Esto ayuda a establecer un nivel mínimo de dibujo necesario para esta clase de investigaciones, y plantea una nueva dimensión en los estudios iconográficos que podría ser de mucha utilidad para los actuales y futuros investigadores.

Para concluir con la propuesta metodológica, esta tesis cuenta con una pequeña demostración del método aplicado sobre la nariguera que porta el jugador #3 norte, del panel #2 oriente, del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá. Esta comprobación tiene como objetivo demostrar la funcionalidad y necesidad del método, así como establecer los pasos que conlleva, que van de lo general a lo particular: inicia con una vista general del monumento, pasa a una vista media y finaliza con una vista puntual de un objeto a estudiar, tal como se realiza en cualquier análisis iconográfico. Así, el capítulo IV, en una muestra real de todas las fases del proyecto, la comprobación llega con los bocetos finales de la nariguera del jugador.

Este proyecto de investigación se realiza bajo los Estudios de Arte, ya que ninguna de las disciplinas cuenta con las suficientes herramientas teóricas para proponer un método interdisciplinario con objetivos iconográficos. Los Estudios de Arte permiten observar las necesidades de la imagen prehispánica

desde una perspectiva crítica, en la cual la práctica profesional, la historia y la filosofía contribuyen a la resolución de los problemas de investigación. La presente tesis busca ser una aportación a la generación de conocimiento del pasado prehispánico bajo la comprensión de que las disciplinas se desarrollan para responder cuestionamientos, pero una sola disciplina no puede definir el alcance de las demás: es explorando los métodos y prácticas de cada una que se puede plantear nuevas posibilidades que respondan a las necesidades contemporáneas de investigación.

Capítulo I. Antecedentes y desarrollo de los estudios iconográficos en monumentos prehispánicos en México

México es un país con una fuerte identidad nacional basada en símbolos patrios principalmente tomados de las civilizaciones mesoamericanas; las imágenes de éstas han sido empleadas como herramientas identitarias nacionalistas desde el movimiento de independencia, en que los criollos emplearon la simbología prehispánica para ilustrar su mexicanidad. En el siglo XIX, tales símbolos retomaron su relevancia para el Estado cuando exploradores y artistas europeos y americanos llegaron a registrar los territorios y extraer las riquezas de los mexicas, mayas y teotihuacanos.

Alexander von Humboldt fue el primero en solicitar permiso para estudiar a la Coatlicue —recién descubierta a finales del siglo XVIII, casi simultáneamente a la Piedra del Sol. En 1806, Humboldt obtuvo la autorización para analizarla durante dos días, y así comenzó la llegada de una oleada de investigadores entre los que están William Bullock, Frederick Catherwood, Frederick Waldeck, Desireé Charnay, el matrimonio Le Plongeon, Alfred Maudslay y Adela Bretón. Mientras estos exploradores visitaban los hallazgos arqueológicos, el gobierno mexicano notó lo valioso que tenía en las manos, entonces creó el Museo Nacional con el fin de almacenar y controlar los vestigios encontrados.

Para finales del siglo XIX se fortaleció el uso de las imágenes prehispánicas como símbolos identitarios; por ejemplo, el general Porfirio Díaz estableció la costumbre de utilizar la Piedra del Sol como telón para sus fotografías con diplomáticos y visitantes extranjeros. Así se inauguraría la moda por la que, durante el siglo XX, muchas instituciones la retomarían como logotipo. En 1936, con la creación del INAH, se normaría el uso de tales imágenes, además, se establecerían leyes que protegieran el patrimonio cultural de la nación.

Con la institucionalización del pasado prehispánico, el Estado mexicano otorgó el poder sobre las piezas, monumentos y documentos de las civilizaciones mesoamericanas a los arqueólogos del INAH: establecer las labores

sobre los vestigios prehispánicos, y otorgarle el control absoluto a una institución y a una sola disciplina trajo orden. Sin embargo, actualmente esta organización limita la capacidad de acrecentar el conocimiento sobre el pasado prehispánico, ya que no se establecen grupos interdisciplinarios en los estudios iconográficos.

¿Por qué solamente el personal del INAH puede investigar libremente un vestigio arqueológico? ¿Por qué otras disciplinas, como el dibujo y la historia del arte, son absorbidas por investigadores no especializados en ellas? ¿Qué aportaciones se pueden otorgar al conocimiento prehispánico desde los grupos colaborativos? Estas preguntas son respondidas en este capítulo, con el objetivo de justificar la necesidad de un método interdisciplinario para el estudio iconográfico de monumentos prehispánicos.

1.1 Historia de la institucionalización del conocimiento prehispánico en México

La historia prehispánica mexicana fue estudiada, clasificada y observada con base en referentes europeos, y su análisis fue establecido bajo los mismos parámetros con los cuales ellos descifraron sus culturas clásicas. Así, el criollo anticuario del siglo XVIII fue quien estableció al mundo antiguo mexicano como el pasado clásico de la historia nacional. De esta manera, el objeto prehispánico fue la reliquia que afianzó al imaginario identitario de la Nación.

La necesidad de crear una identidad nacional tiene raíces políticas y sociales. Para que el individuo se convierta en ciudadano, requiere separarse de los ciudadanos de otros Estados mientras se une a sus cohabitantes a través de símbolos compartidos. Así es que surge el nacionalismo, un sentimiento que no se puede explicar a través de la razón, pero a través del cual es que se apela al Estado-nación conformado por territorio, población y gobierno. Por ello es que se define y promueve el patrimonio y la simbología nacional.

La utilización de las imágenes prehispánicas como símbolos identitarios está inspirada en los criollos, quienes durante el movimiento de independencia

utilizaron las imágenes de las culturas indígenas antiguas como representación de su movimiento. Al respecto, Jorge Sánchez Cordero comenta que “la élite criolla se adjudicó para sí el pasado indígena, soslayó la cultura colonial y vedó la cultura viva y las tradiciones religiosas de los indígenas contemporáneos”.² Así que las imágenes de los antepasados de los nativos pasaron a ser del dominio de élites poderosas, dejando a los indígenas contemporáneos sin poder sobre ellas.

Para construir un país independiente fue necesario elaborar una historia mexicana, y en ella, las civilizaciones prehispánicas fueron causa de orgullo, ya que los nuevos mexicanos se atribuyeron los logros de los mayas y los mexicas. Estos sentimientos se fortalecieron con los primeros descubrimientos arqueológicos, realizados a finales del siglo XVIII en el centro de la actual Ciudad de México. Estas exploraciones marcaron la pauta para el interés sobre las excavaciones y sobre salvaguardar la riqueza material del país. Así:

El 13 de agosto de 1790, día de la fiesta de san Hipólito y conmemorativo del aniversario 269 de la conquista de Tenochtitlán, el pasado prehispánico de México surgió a la superficie desde los subsuelos donde yacía enterrado. Las reformas urbanas promovidas por el virrey conde de Revillagigedo (1789-1794) con el propósito de aliñar la ciudad de México según las últimas modas de higiene y belleza europeas, tenían a la ciudad literalmente revuelta y a la gente quejosa por tanta obra de cañería y empedrado. Para algunos la recompensa fue grande, sin embargo: entre los escombros, a unas 37 varas al poniente del Palacio Real, se encontró una muy voluminosa pieza esculpida, representativa de alguna deidad mexicana, que hoy conocemos como la Coatlicue. Más tarde, el 17 de diciembre del mismo año, y a poca distancia de donde se había hallado la primera estatua, se descubrió otra gran pieza de forma circular, labrada con numerosas figuras jeroglíficas, la llamada Piedra del Sol.³

De acuerdo con Miruna Achim, la Piedra del Sol representaba los logros de la civilización mexicana: resaltaba sus conocimientos astronómicos, sobre ingeniería —para transportar piedras tan grandes—, la utilización del calendario,

2 Sánchez Cordero, Jorge. Patrimonio cultural. Ensayos de Cultura y Derecho. México: UNAM, 2013.

3 Achim, Miruna en Entre textos e imágenes. Representaciones antropológicas de la América Indígena. México: Dirección General de Publicaciones, 2011. P. 182.

así como sus habilidades artísticas, por mucho que Antonio De León y Gama la describiera como un ‘simulacro tan horrible’. La piedra fue enterrada nuevamente debajo de la universidad hasta 1833, cuando salió para formar parte del Museo Nacional.⁴

El descubrimiento de la pieza desató debates entre intelectuales como José Antonio Alzate y Ramírez y el mismo Antonio de León y Gama sobre sus posibles usos, sus representaciones y la forma en la que se podían abordar,⁵ y también despertó la curiosidad de exploradores de otros lugares del mundo. En 1803, Alexander von Humboldt, uno de los exploradores europeos más importantes, que visitó el territorio mexicano durante el siglo XIX, usó sus influencias para estudiarla por un par de días. En 1823, William Bullock logró que Lucas Alamán, entonces ministro de Relaciones Interiores y Exteriores de la República Mexicana, le otorgara el permiso para cavar alrededor de la estatua y sacar un molde de ella.⁶ Así es que en el siglo XIX comienza una ola de viajeros y artistas exploradores cuya llegada al territorio mexicano marcó una nueva etapa en cuanto a la valoración del patrimonio nacional.

Sin embargo, la oleada de exploradores trajo saqueos en excavaciones que el gobierno no podía controlar, por eso, en noviembre de 1827 surgió una nueva ley arancelaria, la cual prohibía la exportación del pasado prehispánico, entendiendo como todo lo creado antes de la conquista en Mesoamérica. Esta ley prohibió la salida de “las antigüedades y monumentos mexicanos” y permaneció vigente durante todo el siglo XIX. Las visitas foráneas se extendieron hasta la primera mitad del siglo XX, aunque ya con mayor control del Estado mexicano.⁷

El interés que los extranjeros presentaron sobre las piezas prehispánicas contribuyó de manera importante a su relevancia nacional, como lo señala Jorge

⁴ *Ibidem*, P. 183.

⁵ *Ibidem*, P. 183.

⁶ *Ibidem*, P. 184.

⁷ Díaz de Ovando, Clementina. Memoria de un debate (1880). La postura de México afecta la postura de patrimonio arqueológico nacional. México: UNAM, 1990.

Sánchez Cordero,⁸ y delató la necesidad de una escuela mexicana de arqueología, iniciando su enseñanza durante ese mismo siglo, y diferenciándola de la historia por medio de los monumentos: el documento es para la historia lo que el monumento es para la arqueología.

En este sentido, y también motivado por la necesidad de crear una institución diseñada para salvaguardar la “historia patria”, en 1825, el presidente Guadalupe Victoria fundó el Museo Nacional, el sueño de los criollos anticuarios. El Museo Nacional tuvo dos etapas, la primera de 1825 a 1867, en la cual se hicieron reglamentos, se intentaron hacer algunas colecciones, se catalogaron e inventariaron las piezas y también se lograron algunas pocas publicaciones. En su segunda etapa, que abarcó de 1867 a 1925, se dedicó más a la creación de colecciones y, en 1882, la publicación de su primera revista de divulgación, *Anales*. Con esta segunda etapa inició la museografía arqueológica mexicana, posicionando a los grandes monolitos aztecas como símbolos representativos de las culturas prehispánicas.⁹

Entre los objetivos del Museo Nacional estaba el ser una “Escuela popular de enseñanza objetiva”, como lo expresó su director en 1887; el Museo Nacional sería el lugar a través del cual la sociedad se cultivaría sobre su propio pasado, y esto afianzaría la apropiación del mismo. Desde que la Universidad de la Ciudad de México fue utilizada para almacenar piezas encontradas en la plaza de la Catedral, la intención fue guardar y controlar los restos arqueológicos, manifestada constantemente en el ideario criollo.¹⁰

El Museo Nacional antecedió a la creación del Departamento de Monumentos, y ambos serían las bases para la conformación del INAH ya en el siglo xx. El primer director del instituto fue Alfonso Caso y nació bajo control de la Secretaría de Educación Pública, aunque con personalidad jurídica y patrimonios arqueológicos e históricos otorgados a él con el objetivo de

8 Sánchez Cordero. Op. Cit.

⁹ de Pedro, Antonio E. Identidad y nación en exhibición. La ciudad de México, siglos XIX y XX. México: Indiana 31, 2014. Pp. 143-144.

¹⁰ *Ibidem*, Pp. 145-146.

explorarlos, vigilarlos, consérvalos y restaurarlos. También era responsable de difundir el conocimiento y la divulgación del patrimonio:¹¹ “El 3 de febrero de 1939 se aprobó por mandato de Lázaro Cárdenas la creación del Instituto Nacional de Antropología e Historia con el objetivo de investigar, conservar y difundir el vasto patrimonio cultural de México, y con la vocación de iniciar un estudio científico de los pueblos indígenas”.¹²

En este sentido, el caso de Teotihuacán fue ejemplar y detonante para que los sitios arqueológicos pasaran de manos de particulares a manos del Estado: el gobierno mexicano ejecutó un acuerdo a través del cual se comprarían los terrenos de 163 propietarios ubicados dentro de la zona arqueológica; en 1964 fue complementado con un nuevo convenio a través del cual se ordenó la expropiación de los terrenos concordantes, con lo que se creó la actual zona arqueológica de Teotihuacán, el sitio arqueológico más visitado en México.¹³

1.2 La necesidad de la interdisciplinariedad y los grupos colaborativos en los estudios iconográficos de monumentos prehispánicos

Uno de los objetivos de esta investigación radica en sentar las bases teóricas, históricas y filosóficas a partir de las cuales existe la necesidad de proponer un método de investigación iconográfica de los monumentos prehispánicos en México. Las inquietudes que han guiado este trabajo consisten en buscar las raíces ontológicas y epistemológicas para el problema de investigación, en la urgencia de diversificar las miradas en torno al objeto de estudio prehispánico y de su imagen. La pregunta de origen se establece de la siguiente manera: ¿por qué los estudios iconográficos de monumentos y piezas

¹¹ “INAH, 70 años de su fundación.” Obtenida de <http://www.inah.gob.mx/es/boletines/1487-inah-70-anos-de-su-fundacion>.

Consultada el 14/03/17.

¹² Ibidem.

¹³ Sánchez Cordero. *Op. Cit.*

prehispánicos son abordados desde una sola perspectiva? Y la respuesta, como ya se explicó, tiene relación con la estructura de la propia disciplina de la arqueología y su institucionalización en México, aunque actualmente existen otras disciplinas, como la historia y la historia del arte, que realizan estudios bajo los mismos parámetros individualistas.

Pero, para hablar de disciplinas, parece pertinente primero explicar en sí qué es la disciplinariedad. De acuerdo con Recaredo Duque Hoyos, la disciplinariedad significa involucrarse con un paradigma, siguiéndolo y moviéndose con él, respetando el marco conceptual, junto con sus delimitaciones, sus objetivos, sus contenidos “y el método que tal paradigma le impone a lo que conocemos como asignatura, materia, ciencia o disciplina”.¹⁴ Así que al hablar de disciplinas, nos referimos a un conjunto de reglas o normas bajo las cuales se busca cumplir objetivos, con una visión en particular, a través de un paradigma. Las disciplinas se sirven de métodos propios y normas que les ayudan a desarrollar conocimiento afín a su área de interés. Michel Foucault dice que “las disciplinas constituyen un sistema de control en la producción de discurso, fijando sus límites por medio de la acción de una identidad que adopta la forma de una permanente reactivación de las reglas”.¹⁵

Hoy en día, los conocimientos obtenidos a partir de una disciplina pueden perder relevancia si no se une a los saberes de otras. Edgar Morin establece que los conocimientos obtenidos por especialistas en un campo estrecho no tienen valor por sí mismos. Sin embargo, estos adquieren valor siempre y cuando se encuentren en un sistema teórico que los reúna con todo el conocimiento,¹⁶ es decir, que se “*impulse el conocimiento objetivo de la realidad*

¹⁴ Recaredo Duque Hoyos. “Disciplinareidad, intedisciplinariedad, transdisciplinariedad: Vínculos y límites (II)”. Revista UDEMY Vol. 4, Núm. 8, 2011. P. 10

¹⁵ Wallerstein, Immanuel (coord.) *Abrir las ciencias sociales*. México: Siglo veintiuno editores. 2001. P. 37.

¹⁶ Morin, Edgar. *El método, tomo I*. Obtenida de www.edgarmorin.org el 3/Feb./2017. P. 8.

con base en descubrimientos empíricos, en palabras de Wallerstein, lo contrario a la especulación".¹⁷

La historia de la disciplinarización del conocimiento se traza a partir del siglo XIX y continúa durante la primera mitad del siglo XX,¹⁸ cuando hubo una necesidad de separar las áreas de estudio, profesionalizar la enseñanza y normalizar los procesos de entendimiento a partir de la preparación específica. Esta división de las disciplinas se vio reflejada en la institucionalización del conocimiento que llegó junto con la modernidad. Según Immanuel Wallerstein, "...la creación de múltiples disciplinas se basa en la creencia de que la investigación sistemática requería de una concentración hábil en las múltiples zonas separadas de la realidad, la cual habría sido racionalmente dividida en distintos grupos de conocimiento. Esa división racional prometía ser eficaz, es decir, intelectualmente productiva".¹⁹

Las ciencias sociales se crean con la intención de buscar un *conocimiento secular sistemático*²⁰ cuya validación sea empírica. La primera disciplina de las ciencias sociales en institucionalizarse fue la historia, siendo también la primera en alcanzar autonomía institucional. Esta disciplinarización prometía que la historia dejaría de ser una hagiografía y para ser una historia basada en el conocimiento a partir de documentos y archivos, una historia que intentara explicar el presente. El rechazo de la historia del trabajo especulativo y deductivo, su acercamiento al empirismo de los documentos, permitió vislumbrar una producción intelectual eficaz para la perspectiva de los intelectuales de la época.²¹

Al momento de dividir las áreas de conocimiento en disciplinas, lo más común era el trabajo a partir de métodos individualistas, pero éstos ya no tienen los mismos resultados que tenían cuando se crearon las instituciones. Al

¹⁷ Wallerstein. *Op. Cit.* P. 16.

¹⁸ Esto se establece a partir de Edgar Morin, Immanuel Wallerstein y Recaredo Duque Hoyos.

¹⁹ Wallerstein, *Op. Cit.*, P. 9.

²⁰ *Ibidem*, P. 4.

²¹ *Ibidem*, P.11.

momento de su creación y durante varias décadas, no solamente fueron funcionales, sino que fueron responsables de la obtención del conocimiento a lo largo del siglo xx. Hoy en día, pensadores como Morin creen que es indispensable apoyarse en los métodos de otras disciplinas: es relevante la conexión entre áreas de conocimiento para tener un panorama más amplio sobre un mismo objeto de estudio.

Ya que el presente trabajo propone un método de investigación para el estudio iconográfico de monumentos prehispánicos, dada la naturaleza de las teorías propuestas y por el objetivo del método mismo, es necesario también definir qué tipo de equipo de trabajo se busca, ya que, para elegir una forma de organización, es indispensable tener clara la interacción entre los participantes. Además, se debe aclarar que no se pretende intervenir en los métodos individuales de cada área de conocimiento, sino la unión de métodos y prácticas en un solo



Figura 1 Aanderud, Michelle.
Esquema de interacción interdisciplinaria, 2017.

método. Tampoco se busca que se reemplacen conocimientos: se trata de la suma de ellos.

En la **Figura 1** podemos apreciar las interacciones que se buscan en este método y, ya que en el centro de la investigación se encuentra el análisis iconográfico, los profesionales que se requerirán serán el ilustrador, el fotógrafo, el arqueólogo y el historiador del arte.

Ahora, sabiendo que se considera que existen cuatro áreas de conocimiento necesarias, se ubican en relación con los demás especialistas y con el objeto de estudio. En la Figura 1 vemos también cómo todas las áreas de conocimiento están dentro del círculo; esto quiere decir que todas se vinculan y colaboran entre sí en algún momento de la investigación y siempre con el objeto de estudio.

Dependiendo la fase de desarrollo del método, las disciplinas tendrán mayor o menor participación, pero, a diferencia de un equipo multidisciplinario en el cual no existe diálogo y únicamente se homologa el conocimiento aislado, en un equipo interdisciplinario existe interacción entre saberes.

Al conformar el tipo de equipo, se elige la interdisciplinariedad de acuerdo con Edgar Morin, puesto que esta estructura de equipo tiene expectativas de mantenerse unido durante más tiempo y de manera más pacífica. Se propone que los profesionales involucrados se relacionen a partir de los resultados obtenidos de sus investigaciones para generar una conjunción de saberes a modo de síntesis, manteniendo diálogo entre sí durante el proceso. En el caso de que los métodos de la misma disciplina sean transdisciplinarios, como en la arqueología, se respeta esa interacción, manteniendo la relación con el método de forma interdisciplinaria. De esta manera, se respetan los métodos y prácticas de cada investigador, pero siempre buscando resultados interdisciplinarios.

La expectativa que se tiene al establecer un grupo de investigación interdisciplinario, a partir de las teorías de Morin, radica en la naturaleza de los monumentos y en la situación institucional actual, ya que pueda ser necesario retomar el objeto de estudio para profundizar en su contenido simbólico. Este tipo de investigaciones tienden a retomarse varias veces por el mismo equipo: teniendo un equipo integrado, existe una mayor posibilidad de crecimiento en conjunto. En este sentido, las interacciones que existen actualmente entre estos especialistas, a nivel profesional en México, pueden generar un celo en la información obtenida e incluso sobre el mismo objeto de estudio, por lo que se considera que lo ideal será involucrarlos, pero respetando los métodos y prácticas propios de cada área de conocimiento. Por eso en este método no se

pretende modificar los métodos individuales de las disciplinas: se retoman y utilizan de la misma manera en que se hace cotidianamente, únicamente se suman las aportaciones, a partir de sus métodos y prácticas, de áreas distintas.

1.3 Antecedentes sobre la interdisciplinariedad en estudios iconográficos en México y Chichén Itzá

En México, el arqueólogo es quien se encarga de explorar los vestigios del pasado, es quien guía cualquier investigación de un resto prehispánico. A lo largo de la instauración de su disciplina, y con la intención de que la labor investigativa no esté basada únicamente en la observación, el arqueólogo se ha visto en la necesidad de apoyarse en otros campos de estudio: se sirve de técnicas geofísicas y geoquímicas, solicita muestras biológicas, e incluso emplea la genética en restos óseos, apoyado por un antropólogo físico. Como dice Linda Manzanilla, “la arqueología es la disciplina que más roza entre las ciencias naturales y las ciencias humanas”.²²

El tipo de información que busca obtener permite que el arqueólogo se plantee las necesidades inter o transdisciplinares de su método. Así, al hablar de investigaciones basadas en la imagen y con intenciones iconográficas, se requiere la interacción de especialistas en historia del arte y creación de imágenes que puedan aportar interpretaciones, visiones actualizadas e incluso creativas sobre los posibles análisis a realizar.

Aunque la disciplina de la arqueología nace en el siglo XIX, los vestigios de las civilizaciones mesoamericanas comenzaron a ser explorados siglos antes por exploradores, coleccionistas y miembros del clero. Con la conquista y la llegada de los españoles a territorios indígenas surgió la curiosidad de los

²² Manzanilla, Linda (coord.) “*La interdisciplina en Arqueología: Propuestas desde la UNAM.*” Revista de la Universidad. México: UNAM. 2003. Obtenida de http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/ojs.rum/files/journals/1/articles/15830/public/15830_21228-1-PB.pdf P.1

Europeos por las riquezas de las antiguas ciudades mesoamericanas; quienes llegaron a los nuevos territorios lo hicieron con el compromiso hacia su respectivo rey de entregar cuentas sobre su estancia a través de cartas, las cuales hoy sirven como documentos históricos.

Uno de los primeros exploradores en llegar a estas tierras e involucrarse con la cultura maya fue Fray Diego de Landa, quien se convertiría en Obispo de Yucatán.

A pesar de que la intención de su viaje no era la de documentar la vida maya sino la de evangelizar, realizó un documento en el cual describió la situación geográfica, política y cultural de los mayas de la península, *Relación de las cosas de Yucatán*, escrito alrededor de 1566. En esta obra describe la vida de los lugareños, las jerarquías sociales, el sistema de creencias, su idioma, sus comidas y bebidas y su ecosistema con sus desastres naturales, además de una



Figura 2 S/A, **Fray Diego de Landa.**

interpretación sobre los signos mayas. El nombre *Relación* era como se denominaba a los informes que debían ser enviados periódicamente a la Corona.²³

La importancia del trabajo de Fray Diego de Landa y otros religiosos que buscaron conocer a las civilizaciones prehispánicas radica en lo detallado de su obra. El obispo se dedicó a entender el idioma local, lo cual le ayudó a recopilar

²³ De Landa, Diego. *Relación de las cosas de Yucatán*. México: Monclém Ediciones. 2016.

información directamente de los habitantes de la época. Sin embargo, de Landa es conocido por la crueldad con la que trató a los mayas y sus múltiples represalias en contra del amasiato y la adoración de ídolos²⁴ —por ejemplo, basó parte de sus estudios en códices que destruyó posteriormente. A pesar de esto, su libro es una de las evidencias más cercanas de la vida maya del siglo XVI.

Un panorama diferente se dio en la primera mitad del siglo XIX con Frank

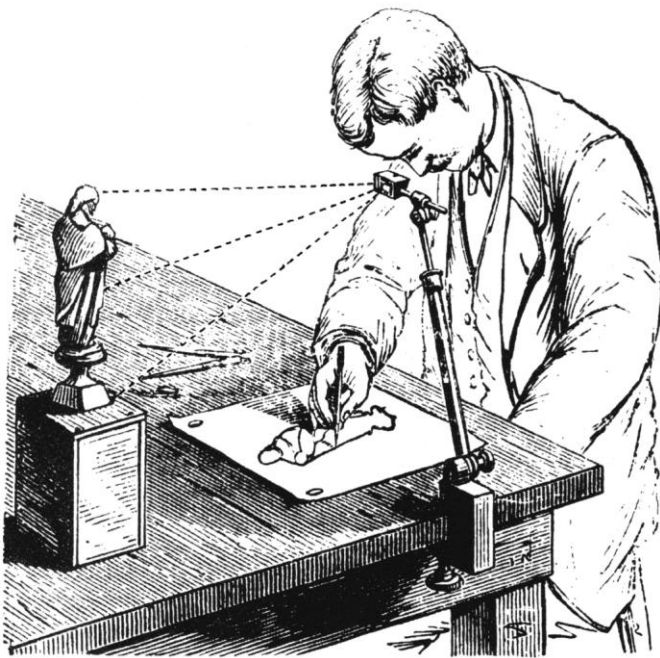


Figura 3 S/A. Cámara lúcida.

Lloyd Stephens cuando, en compañía del artista Frederick Catherwood, al llegar a Yucatán, en 1839, encontró un sitio arqueológico que, aunque aún era utilizado para ceremonias, estaba completamente en ruinas. En esos tiempos, en los que la cámara fotográfica aún no era inventada, la participación de un artista en las exploraciones fue fundamental: “eran ellos

quienes ofrecían pruebas de los descubrimientos y quienes esparcían noticias al respecto”.²⁵

²⁴ El amasiato fue condenado desde la visión cristiana, ya que los indígenas no se casaban ante la iglesia católica. Esto es resultado de la conquista, al igual que la destrucción de ídolos como parte de la evangelización.

²⁵ Bourbon, Fabio. *Las ciudades perdidas de los mayas. Vida, obra y descubrimientos de Frederick Catherwood*. México: Artes de México, 2010. P.

Catherwood utilizaba una cámara lúcida para realizar sus dibujos, “instrumento que había sido inventado algunos años antes por William Wollaston y que consiste en un prisma de cuatro lados montado en una pequeña base, el cual se coloca sobre el papel”.²⁶ El resultado de las exploraciones fueron dos publicaciones: *Incidents of Travel in Central America, Chiapas and Yucatan* (1841) e *Incidents of Travel in Yucatan* (1843).

Tras las publicaciones de Stephens, brotó un interés por los sitios mayas, especialmente por parte de exploradores ingleses y norteamericanos, con los que pasaron muchos artistas

por el sitio arqueológico de Chichén Itzá, tal es el caso de Adela Bretón, quien se dedicó a realizar unas precisas y detalladas acuarelas del sitio, quien dijo al respecto:

*... aunque se me reprueba por ser mujer... yo, Adela Breton, he de completar mis dibujos de edificios y pinturas para mis acuarelas sobre los mayas. El arqueólogo Alfred Maudslay me ha convencido... de ir a Chichén Itzá para hacer algunos croquis que le permitan verificar la exactitud de sus dibujos.*²⁷

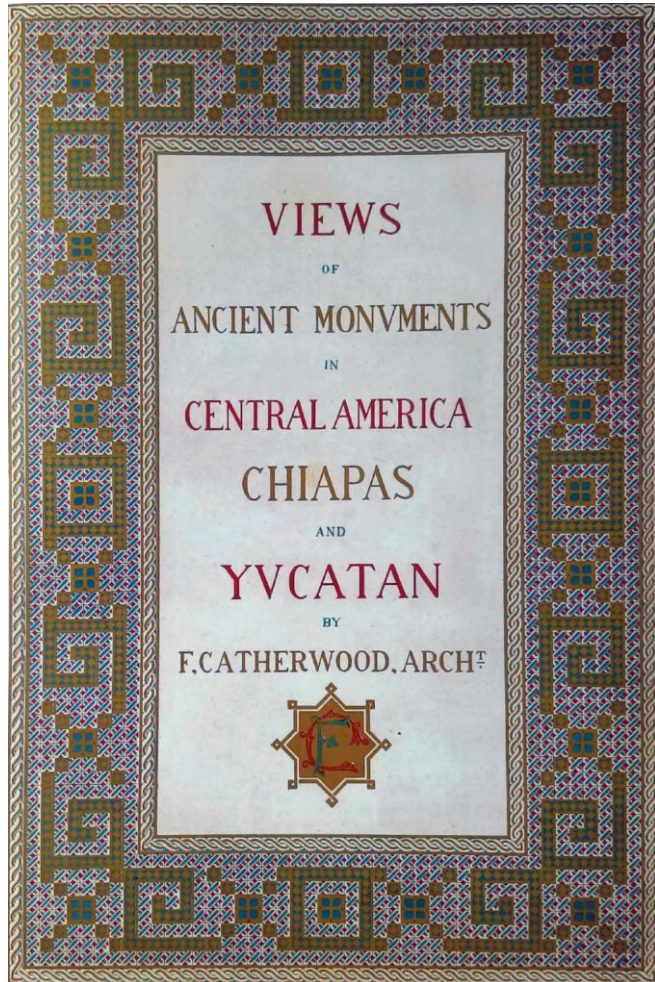


Figura 4 Portada de *Views of Ancient Monuments*.

²⁶ *Ibidem*. P. 26

²⁷ s/a. “Adela Bretón: Memorias de una descubridora de Chichén Itzá.” En México Desconocido. Artículo obtenido de: <https://www.mexicodesconocido.com.mx/adela-breton-memorias-de-una-descubridora-de-chichen-itza.html> consultado: 25/febrero/2017.

A pesar de que el proyecto de Chichén Itzá fue creado y gestionado por Sylvanus Morley, fue Alfred Maudslay quien nutrió la curiosidad en Bretón. Su intención era la de corroborar su trabajo de representación gráfica comparándolo con el de una artista tan destacada. Estos dibujos, al igual que los de Frederick Catherwood, siguen siendo de gran importancia documental.

Otro de los proyectos surgidos por la curiosidad y el trabajo de Maudslay fue el realizado por el Instituto Carnegie de Washington. Éste hizo una exploración en el sitio arqueológico de Chichén Itzá durante el periodo de 1924 y 1954; simultáneamente, el gobierno mexicano exploraba la otra mitad del sitio. Con el Instituto Carnegie colaboró una artista en la investigación: Tatiana Proskouriakoff. Esta colaboración dio lugar a una serie de dibujos realizados por la artista; su registro del lugar es importante para la historia de Chichén Itzá y de la cultura maya, ya que, por su precisión, aún hoy es útil para otras investigaciones.

La oleada de proyectos de investigación extranjeros, los saqueos y la fuga de información, así como de piezas arqueológicas, artísticas y monumentos, incentivó la creación de las instituciones en México que se dio entre 1920 y 1939. En este proceso, con la intención de salvaguardar el patrimonio histórico del país, se creó el Instituto Nacional de Antropología e Historia, el 3 de febrero de 1939 por decreto del presidente Lázaro Cárdenas. Al INAH se le concedió autoridad jurídica propia, lo que le dio independencia administrativa. A partir de ese momento tuvo “a su cargo la exploración de zonas arqueológicas; la vigilancia, conservación y restauración de los monumentos arqueológicos, históricos y artísticos de la República Mexicana... la enseñanza profesional y adiestramiento en las ciencias antropológicas e históricas... la publicación de obras antropológicas, históricas y artísticas”.²⁸

²⁸ Rubín de la Borbolla, Daniel. F. *México: Monumentos históricos y arqueológicos*. México: Instituto Panamericano de Geografía e Historia. 1953. P. 13.

De igual modo, atrajo practicantes de otras especializaciones como la arqueología, la antropología social, la antropología física y la etnografía. Éstas fueron ubicadas dentro del instituto con diferentes poderes otorgados a los encargados de cada área; en ellas trabajan investigadores que estudian el patrimonio nacional. Así, el control de todas las piezas, monumentos, códices y cualquier vestigio de las civilizaciones prehispánicas fue cedido al INAH y a sus arqueólogos. Esto resultó ser sumamente funcional en un principio, ya que permitió que el patrimonio prehispánico tuviera orden y control; la organización de las colecciones y los sitios arqueológicos contribuyó a la generación y difusión del conocimiento del patrimonio nacional a través de exposiciones, publicaciones y colecciones de museos.

Sin embargo, hoy en día surge la necesidad de ampliar el espectro de posibles colaboraciones, proporcionando acceso a otros investigadores e instituciones para la exploración y el gozo del patrimonio prehispánico de nuestro país. La distribución de las colecciones tuvo un impacto a largo plazo: la generación de métodos individualistas que adoptaron varias disciplinas que colaboran de manera investigativa con el Instituto, tales como la arqueología, la historia, la historia del arte, la antropología física y la etnografía.

Es por eso que se sugiere que se formen grupos colaborativos en los cuales se solucionen enigmas que a través de las visiones de diferentes áreas de conocimiento pueden aportar distintas perspectivas de un mismo objeto de estudio. La actualidad requiere de dinámicas a través de las cuales se contribuya a la generación de nuevo conocimiento, empleando la inter, trans o multidisciplinariedad, planteando distintas maneras de enfocar los métodos y prácticas de cada disciplina.

Capítulo II. Método Aanderud para la investigación iconográfica de monumentos prehispánicos

El desarrollo de la propuesta de método es el corazón de la presente tesis. En el primer capítulo se estableció la justificación para la presentación de éste, expuesto a modo de fases. En la justificación histórica y teórica, desarrollada en el mismo capítulo, se explica la razón por la cual los métodos actuales son las partes que conforman el nuevo método propuesto a modo interdisciplinario. Este método tiene una relevancia sincrónica con el tiempo de su creación, es decir: de haberse planteado hace cincuenta años, hubiera resultado completamente irrelevante.

La necesidad de proponer nuevas interacciones disciplinares radica en varias vertientes de la vida diaria, tales como las nuevas tecnologías y las nuevas formas de comunicación que éstas generan. Se han establecido interacciones entre instituciones y disciplinas que parecen ser muy ajenas entre sí; pero, basándonos en pensadores como Edgar Morin, vemos que la necesidad de un nuevo método radica en establecer grupos colaborativos que eviten la *hiperespecialización*²⁹ y permitan el flujo de conocimiento a través de las distintas áreas de saber en pro de un mismo objeto de estudio.

En este método de cinco fases se propone que se desarrollen estudios iconográficos entre cuatro actores, principalmente: el fotógrafo, el ilustrador, el arqueólogo y el historiador del arte. El objetivo es reunir a las cuatro áreas de conocimiento para que exista colaboración y retroalimentación entre ellas, todo con el fin de ampliar el conocimiento del pasado mesoamericano.

Dado que en México la obtención de conocimiento sobre las culturas mesoamericanas se da únicamente en especializaciones como la arqueología, la historia, la historia del arte, la antropología, la restauración y la etnografía, es indispensable que los saberes se homologuen de forma previa al abordaje del objeto de estudio. De esta manera, se establece como primera fase del método

²⁹ Concepto de Edgar Morin. Morin, Edgar. *Op. Cit.* P. 8.

la preparación documental. En ésta se pretende preparar a los investigadores para tener el suficiente conocimiento para el estudio del monumento. Cabe mencionar que en este método se propone que tanto el ilustrador como el fotógrafo tengan carácter de investigador, así que son estos dos, principalmente, quienes deben homologar su conocimiento y acercarse lo más posible al entendimiento global del monumento: su zona geográfica, la época a estudiar, la estructura social y política, los símbolos primordiales y, de ser pertinente, los trabajos previamente realizados.

Tras homologar los saberes se pasa a la segunda fase, la de registro. Éste se realiza cuidadosamente, evitando alterar el espacio encontrado. Para tal práctica, simultáneamente al trabajo de los arqueólogos, se propone levantar un registro visual de los planos generales del monumento, en colaboración de un fotógrafo y un ilustrador. En esta fase, la comunicación *in situ* entre los investigadores debe establecerse de manera horizontal, compartiendo información y buscando las imágenes y datos sobre el vestigio que permitan llevar a cabo una profunda investigación iconográfica sobre el monumento. El resultado de esta fase de análisis serán fotografías en planos generales y de planos medios con detalles del monumento; también se obtendrán dibujos a mano alzada, bocetos básicos de los planos generales y algunos detalles que se crean pertinentes.

Posteriormente, en la fase tres del método se aborda el estudio desde la mirada colaborativa del ilustrador y el arqueólogo. En esta fase, los dos investigadores abordan juntos, aunque desde su área de conocimiento, las imágenes plasmadas; así se pretende crear una dinámica de retroalimentación en la cual se obtenga información relevante tanto para un análisis desde la arqueología, como desde el dibujo. En esta fase se obtendrán dibujos a boceto medio del espacio a estudiar, resultado de la labor de observación y bocetaje del ilustrador y los comentarios y aportaciones teóricas del arqueólogo.

Después de conseguir un boceto medio, y contando con los antecedentes de la civilización y el monumento, se puede integrar la visión de la historia del arte. Esta integración se da en la fase de análisis como obra de arte, en la que el

ilustrador trabajará en colaboración con el historiador del arte para complementar la información obtenida desde la arqueología, buscando información en cuanto al color, el contexto, los usos del monumento, para obtener un boceto final del objeto de estudio. El resultado del análisis en esta fase es el de la iconografía como tal. Además, se propone sumar el método iconológico de Aby Warburg, que, trabajado junto con el boceto final, debe ser suficiente para lograr una imagen detallada con la mayor información posible.

Un aspecto a considerar es que, aunque se obtenga un dibujo final, los bocetos podrán aportar elementos a las conclusiones y a trabajos posteriores, ya que estos son acumulativos y, por lo mismo, algunos reflejarán el daño de la piedra y otros tal vez sean interpretativos, todo depende del número y detalle de los bocetos realizados. Lo último es decisión del ilustrador, quien trabajará las versiones que la complejidad y las necesidades del monumento dicten. Lo que sí existe es un mínimo número de versiones, y son tres: el boceto básico, medio y final.

Finalmente, se propone una fase de análisis de resultados interdisciplinarios, en la cual todos los investigadores se reúnan, discutan sus resultados y se realice un documento con los avances globales del equipo. Ese documento, desde la propuesta del método Aanderud, servirá para la difusión del conocimiento por medio de su publicación.

La pregunta principal que se responde en este capítulo es, ¿cómo tendría que ser un método para la investigación iconográfica de monumentos prehispánicos? ¿Qué áreas de conocimiento se requieren para complementar el trabajo del arqueólogo? ¿De qué manera deben de interactuar y a partir de qué labores?



Figura 5 Aanderud, *Esquema de fases del método Aanderud*, 2017.

2.1 Las disciplinas que se requieren para la comprensión de una investigación iconográfica de monumentos prehispánicos

Como ya lo hemos mencionado anteriormente, estudiar un monumento prehispánico requiere de varias perspectivas de conocimiento. El arte prehispánico es sumamente simbólico, su cosmovisión está relacionada con su religión, con su sociedad, con su estructura política, y es incomprensible para nuestros actuales ojos occidentales. Ubicarnos en el contexto de los mayas del posclásico tardío, aún siendo la fase más cercana a nosotros, es complejo. Es indispensable reunir el conocimiento de varios especialistas para obtener información distinta de todos. Todo investigador tiene sus propios métodos, prácticas e intereses, por eso se propone que se reúnan estos saberes, para que la generación de conocimiento se enriquezca.

2.1.1 Ilustrador

Los ilustradores se especializan en distintas áreas: un ilustrador comercial dibuja para resaltar los atributos de un producto; un ilustrador médico trabaja manuales que salvan vidas dentro de la medicina, por ejemplo. A mayor especialización, el ilustrador a obtendrá mayor información, y su dibujo representará avances más significativos al lector. Es importante mencionar que el ilustrador es un profesional que utiliza la técnica del dibujo pero elevándolo a

uno que contenga comunicación. Es decir, el dibujo es la técnica y la ilustración es el arte.³⁰

El trabajo de ilustración se realiza a través de procesos de bocetaje. Los bocetos se van perfeccionando y detallando hasta lograr el nivel de detalle buscado, desde un dibujo a línea caricaturizada hasta uno con intención casi hiperrealista. Aún así, los bocetos se plantean en tres fases: boceto básico, que es un dibujo basado en el punto y la línea; el boceto medio, al cual se le agrega volumen; y, el boceto final, en el que se atribuyen texturas, profundidad y algunas veces color.³¹

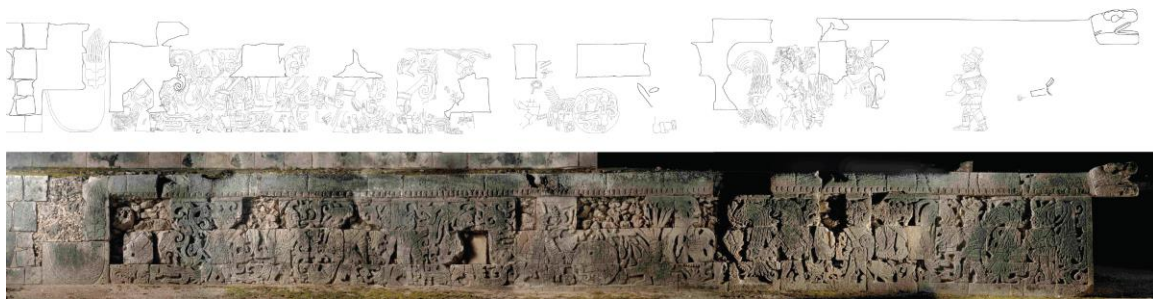


Figura 6 Aanderud y López, *Panel #1 del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá*, boceto digital y fotografía digital, 2009.

La perspectiva, las sombras, la luz y la textura son elementos que el ilustrador utiliza para plasmar lo que ve, ya sea de forma lineal o al natural. La diferencia entre las dos formas de dibujo radica en que el dibujo lineal se ayuda de herramientas físicas para desarrollarlo, tales como la regla; en el dibujo al natural solamente se emplea el ojo, la mano, el lápiz y el papel.

La ilustración es un proceso de creación sensible e intelectual, conecta al ojo y la mano con la sensibilidad artística. La mano permite reproducir más allá de las líneas de un edificio, ésta puede plasmar sensaciones, puede mostrar detalles de luz en cierto punto focal. Nos puede ayudar a sentir un pedazo de

³⁰ Esta explicación será abordada con más detalle en el Capítulo III de la presente tesis.

³¹ Hay quienes le llaman a las etapas de bocetaje como boceto burdo, dummy y comprensivo o boceto, croquis y arte final. En esta investigación se nombrarán básico, medio y final para escalar el nivel de complejidad de acuerdo a las fases de desarrollo del método.

piedra con la mirada a través de las texturas. El dibujo es un trabajo de observación y desarrollo técnico, que en conjunto permiten reproducir pedazos de realidad interpretados a través de los ojos del ilustrador; por ello, la principal herramienta del ilustrador son sus ojos, y para saber dibujar hay que saber ver.

El dibujo puede tener tres funciones: como canal de mensaje, como devenir de un medio de producción y para constituir un producto autosuficiente y portable.³² El dibujo siempre va acompañado de mensajes y signos, aludiendo a un espacio indispensable para él. La técnica del dibujo establece reglas, métodos, ordena el manejo de herramientas y materiales. De acuerdo con Juan Acha, entre los procesos del dibujo podemos apreciar primero los elementos generales de un producto cultural, como lo histórico, que lo plantea como una sucesión de modos de trazo a lo largo del tiempo. También plantea los elementos psicológicos con las operaciones visuales, sensitivas y mentales. Luego plantea el elemento sociológico, que resalta el papel del dibujo en el momento en que es desarrollado; el elemento estético, que habla de los efectos del dibujo sobre la sensibilidad humana; el elemento idiomático, que convierte las imágenes en signos de escritura; el elemento lingüístico, que es un proceso distinto y depende de las actividades humanas; y deja para el final el proceso de divinación de la imagen dibujada, el cual sucede cuando se utiliza como medio de adoración, religioso y mágico.³³

Esta técnica ha sido empleada como método de registro y como método de ilustración en historia y en arqueología, aunque existen posibilidades para que el dibujo pueda ser utilizado como método de investigación. La recuperación de las imágenes del pasado, su reinterpretación en tiempos lejanos a su creación y la preservación de la información han hecho que el dibujo especializado crezca. El dibujante especializado tiene la capacidad de colaborar, no solamente como técnico en una investigación de carácter visual, también

³² Juan Acha. *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. México: Ediciones Coyoacán, 2009. P. 19.

³³ Acha, *Op. Cit.*, Pp. 29-35.

puede aportar interpretaciones y lanzar preguntas de investigación, así como resolver incógnitas.

2.1.2 Fotógrafo

En palabras de Roland Barthes, el fotógrafo es el *Operator* y su órgano no es el ojo, sino el dedo, a través del cual una fotografía obtiene una de las siguientes tres intenciones: hacer, experimentar, mirar.³⁴ Aunque la fotografía es un acto sensible, existe un sistema fotográfico, una serie de elementos que se relacionan entre sí y ayudan al fotógrafo a reproducir una imagen de la realidad. De acuerdo con el modelo fotográfico, se explica el sistema. Este modelo expone que el fotógrafo puede ver un pedazo de la realidad frente a él, captada por medio de elementos técnicos y simbólicos, producidos en un contexto. El espectador percibe la realidad captada por el fotógrafo, interpretada bajo un contexto propio. El siguiente esquema explica el modelo fotográfico.³⁵

De acuerdo con José Luis Pariente, “El objetivo fundamental de todo sistema fotográfico, es la producción de imágenes”.³⁶ Entonces, podemos afirmar que la labor fundamental del fotógrafo es la de producir imágenes que reflejen su visión personal de la realidad. El fotógrafo tiene la sensibilidad para captar detalles de luz y formas que proyecten la naturaleza de la imagen. Esa sensibilidad puede resultar de gran utilidad durante una investigación. Lo que se busca en un fotógrafo es un reproductor de imágenes confiables, ya que puede no existir la posibilidad de volver a captar esa misma imagen. Dice Pierre Bourdieu que la fotografía significa ante todo un recuerdo, una impresión.³⁷

³⁴ Roland Barthes. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. España: Ediciones Paidós. 1990, P.38.

³⁵ Pariente, *Op. Cit.*, P. 26.

³⁶ Pariente, *Op. Cit.*, P. 25.

³⁷ Bourdieu, Pierre. *Un arte medio*. España: Editorial Gustavo Gili. 2003, Pp. 56-67.

Pariente comenta también que se requieren dos niveles de análisis para la fotografía: el instrumental y el icónico.³⁸ El primero trata de los materiales, el equipo, es decir, todo lo físico que se requiere para hacer una fotografía. El segundo trata sobre la creación y la producción, así como la recepción, su lectura y cómo se expone la imagen.³⁹

Susan Sontag dice que “fotografiar es apropiarse de lo fotografiado. Significa establecer con el mundo una relación determinada que parece conocimiento, y por lo tanto poder”.⁴⁰ El fotógrafo interpreta su entorno a través de la lente, captura una imagen delimitada en un encuadre: es lo que él decide que es importante ver. Su interpretación de las piezas es fundamental para tener una visión fotográfica amplia y detallada del objeto de estudio. Los atributos del fotógrafo otorgan a un proyecto de investigación visual la posibilidad de obtener otra mirada, otra interpretación de la obra, lo fundamental a retratar. Esto sirve de apoyo para el registro y para el análisis visual de la pieza.

³⁸ Relativo a la imagen.

³⁹ Pariente, *Op. Cit.*, P. 28.

⁴⁰ Sontag, Susan. *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara. 2006, P. 16.

2.1.3 Arqueólogo

El arqueólogo es el líder por excelencia de una investigación sobre un monumento prehispánico. Es quien no solamente tiene el entrenamiento profesional, también es quien legalmente tiene la posibilidad de dirigir un estudio sobre un monumento prehispánico. De acuerdo con Diana Ramos:

La arqueología es la ciencia que estudia las sociedades humanas pasadas, las que ya no vemos pero que han dejado su huella material a lo largo del tiempo y el espacio. Los arqueólogos, a través de las evidencias arqueológicas, se disponen a reconstruir el modo de vida de las sociedades antiguas, es decir, qué hacían, qué comían, dónde dormían, cómo enterraban a sus muertos, cómo sentían y pensaban esas personas que nos antecedieron. Es decir, estudiamos la organización social y la diversidad en el comportamiento humano.⁴¹

Este estudio de la organización social y la diversidad en el comportamiento humano se realiza a partir de vestigios materiales, lo que lo diferencia de la antropología física; por ejemplo, el antropólogo físico realiza un estudio muy similar, pero a partir de los restos óseos, mientras que el arqueólogo analiza los patrones en las imágenes en los materiales, sobre las condiciones geográficas y climatológicas. Es decir, cualquier evidencia física es importante para el conocimiento:

De hecho, para muchos, la arqueología no es más que una apasionante búsqueda policial de los misterios escondidos de los superhombres del pasado; o, más prosaicamente, la búsqueda de un tesoro que un poco de olfato permite descubrir en el suelo... Uniéndonos a los verdaderos arqueólogos, profesionales o aficionados, hemos de ver en la arqueología la excavación propiamente dicha y sus conclusiones inmediatas, o bien el estudio tipológico del objeto y del monumento exhumados o conservados, o, más aún, una interpretación completa de las fuentes suministradas por el pasado, desde los textos escritos por el hombre hasta sus restos antropológicos.⁴²

⁴¹ Ramos, Diana. "¿Qué hace un arqueólogo?" Mito Revista Cultural 44, Noviembre, 2013.

⁴² Duval, Alain. *Arqueología*. Francia: Centre National de la Recherche, 2015. P. 38.

La preocupación por hacer arqueología es muy antigua, pero la arqueología como ciencia instaurada es reciente. Tiene sus raíces en la historia, y nace como una necesidad de revivir las sociedades del pasado y a sus hombres, explica Alain Duval.⁴³ El arqueólogo es fundamental para poder tener acceso al conocimiento en torno a un monumento prehispánico.

2.1.4 Historiador del arte

Erwin Panofsky define a la iconografía como “la rama de la historia del arte que se ocupa del asunto o significado de las obras de arte, con prescindencia de la forma”.⁴⁴ Con esta frase entendemos que hablar de iconografía es, sin duda, hablar de historia del arte, siendo esta nuestra pauta para justificar su integración a un proyecto de investigación iconográfica de un monumento prehispánico, tratado como una obra de arte.

Además de que el historiador del arte es quien formativamente trata la iconografía⁴⁵ y la iconología,⁴⁶ es importante resaltar que no solamente se intenta tratar al monumento como un vestigio, se trata de resaltar su carácter simbólico. He aquí las dos razones para la importancia de la colaboración en un proyecto de esta índole. El historiador del arte tiene características especiales, conocimientos específicos, sensibles, para analizar un monumento y mantener, además de justificar su calidad de obra de arte, o desmitificarla.

Los monumentos prehispánicos, hasta donde se sabe, tenían un carácter ritual que bien puede ir de la mano del carácter artístico: en los usos de la obra no radica su calidad artística. Si se considera que el concepto de arte es mucho

⁴³ *Ibidem*, P. 38.

⁴⁴ Panofsky, Erwin. *El significado de las Artes Visuales*. Argentina: Ediciones Infinito, 1970. P. 37.

⁴⁵ Se tomará al método Panofsky como sugerencia para el análisis a partir de este método. De esta manera se intenta actualmente analizar las piezas y monumentos arqueológicos en México hasta el día de hoy.

⁴⁶ Se tomará al método iconológico de Warburg como sugerencia para aplicarse al método propuesto en este trabajo. El método iconográfico Warburg es una actualización al método iconográfico empleado por los arqueólogos mexicanos.

más actual que el de la creación de esa obra, pues entonces estaríamos frente a un simple vestigio. Pero, tomando en consideración que la especialización y división de las áreas de estudio llegaron mucho tiempo después de la formalización de las disciplinas y de la conceptualización de arte, entonces habría que sacar al objeto de estudio de su área de confort investigativo y permitir que otras disciplinas lo justifiquen, fechen y sitúen en contexto.

Como ya se mencionó, se propone la combinación de los métodos tanto de Aby Warburg como de Erwin Panofsky puesto que buscaron atacar los problemas de la iconografía de forma plural, con conocimientos de historia, filosofía y religión en los que se ubican las representaciones. Ambos concluyeron que cualquier imagen supone una labor intelectual y está condicionada de forma simbólica a aquellas en las que sobresale la objetividad —un ejemplo de esto es la imagen científica. En todas las imágenes hay tres estados, el primero es de la apariencia, esta es la descripción formal de la obra. El segundo estado es el del contenido y el tercero es en el que se interpreta el significado;⁴⁷ aquí entra el método Warburg, ya que buscó todas las posibilidades para explorar el significado de las imágenes, y eso podría contribuir a que los estudios iconográficos de monumentos prehispánicos tengan mayor profundidad para obtener conocimientos nuevos sobre las piezas.

Hoy en día, y desde hace varias décadas, los arqueólogos del INAH emplean el método Panofsky para realizar los análisis iconográficos. Es fundamental que la arqueología y la historia del arte trabajen juntas para obtener métodos de análisis diversos, entre los que la segunda aporta, entre otros, el método iconológico Warburg, la cultura visual y la filosofía del arte, ya que es una disciplina en constante expansión, que obtiene nuevas perspectivas con las cuales puede nutrir a otras áreas de conocimiento.

⁴⁷ Cabezas, Lino e Inmaculada López Vílchez. Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática. España: Cátedra, 2016. P. 17.

2.2 Fase de preparación documental

La formación profesional del ilustrador y del fotógrafo no involucran el conocimiento de las civilizaciones mesoamericanas, mucho menos con la profundidad que se requiere para investigar iconográficamente un monumento de cualquiera de ellas. Por esto es necesario contar con la fase de preparación documental, en la cual tanto el arqueólogo como el historiador del arte apoyen a los profesionales cuya formación no los prepara para emprender naturalmente esta labor. Es un error creer que tanto el fotógrafo como el ilustrador trabajan a partir de la imagen, ambos necesitan el bagaje suficiente para producirla, aunque es común creer que cuentan ya con un “banco de imágenes mental”, nutrido por la observación del mundo y la información aprendida en los libros y los documentos.

Esta primera fase tiene como objetivo homogeneizar el nivel de conocimiento de los involucrados en el proyecto a través del estudio de investigaciones previas sobre el objeto de estudio que se está construyendo, sea cual sea el monumento. Las fuentes para la obtención de este conocimiento pueden provenir del acervo del arqueólogo y del historiador del arte, fuentes electrónicas, bibliotecas, hemerotecas, catálogos y entrevistas; también se requerirá la observación del trabajo artístico realizado previamente. Todo esto con la intención de obtener conocimientos sólidos sobre el tema que guíen un registro y un análisis de la imagen mucho más profundo.

La intención de la obtención de este conocimiento es igual de importante tanto para el ilustrador como para el fotógrafo. Para el fotógrafo es necesario por cuestiones técnicas, pero también sensibles; requiere que su ojo esté conectado con la obra en cuestión. Su labor requiere de un contacto previo con la civilización, el periodo y el monumento esto puede ser fundamental al momento de aplicar sus conocimientos técnicos. Al ser su trabajo una herramienta fundamental para la interpretación visual de la obra, éste requiere ser profundo y detallista.

La relevancia de la preparación documental para el ilustrador también involucra la sensibilidad y la técnica, sumadas a un grado de conocimiento extra necesario para la interpretación. En relación con la sensibilidad, al igual que el fotógrafo, requiere conectarse con la obra desde el primer contacto y de la preparación documental previa; la labor del ilustrador requiere de conocimiento de la cultura en cuestión con el fin de que su interpretación no corra el riesgo de ser más bien inventiva.

Igualmente, para que el ilustrador estudie e interprete un monumento prehispánico se debe sumergir en su historia, en la información conocida y en las imágenes hechas anteriormente, esto para que las interpretaciones que haga estén ligadas al conocimiento que se toma como referente. Aunque también colaborará de la mano con el arqueólogo en la labor interpretativa, tiene que estar preparado desde antes de la fase de registro, ya que éste se debe realizar sobre conocimiento fundamentado.

Para esta fase se sugiere contar con información monográfica. También es importante que se realice una revisión sobre la situación geográfica y sobre la normatividad del sitio. Esto se puede llevar a cabo durante la visita previa al monumento, en la que se sugiere revisar las condiciones de luz y de clima. Es importante contar con esta información si se quiere tener fases de trabajo óptimas en las que se realice el registro visual y arqueológico eficazmente.

2.3 Fase de registro arqueológico y visual: fotografía y boceto básico

El registro es una de las partes estructurales del método arqueológico, e incluso hay quienes piensan que es la más importante. Investigadores como Cristina Bellelli nombran a la arqueología como la ciencia que estudia el registro

arqueológico.⁴⁸ El registro arqueológico se forma por la evidencia arqueológica, el contexto y los procesos de formación.⁴⁹

El registro es la fase de la investigación arqueológica en la cual se tiene contacto experimental con el sitio arqueológico o yacimiento. En este punto, la evidencia arqueológica es el material recopilado. Esta evidencia, de acuerdo con Mariana Carballido y Pablo Fernández, se divide en cuatro categorías básicas: los artefactos, los ecofactos, las estructuras y las representaciones rupestres.⁵⁰ En este método se abordan las estructuras, a las cuales se les identifica como los artefactos inamovibles, o lo que llamamos monumentos.

Carballido comenta que los arqueólogos “están siempre ante lo que se denomina el contexto de los restos materiales. Este puede ser definido a partir de tres características fundamentales: el nivel, la situación y la asociación que posee la evidencia o resto material”.⁵¹ El nivel se refiere al espacio de tierra sobre el cual está posicionado el objeto, su sedimento, el área que lo rodea. La situación habla de una posición: horizontal o vertical dentro del nivel. Y la asociación es la distancia entre los hallazgos en un mismo nivel. De esta manera se logra hacer una relación entre los objetos ubicados en el yacimiento.

Es importante que esta fase se haga con un conocimiento amplio de la cultura, el sitio y el monumento a estudiar, además de contar con las técnicas necesarias, ya que se corre el riesgo de alterar la disposición de los restos y de esa manera destruir o alterar sus relaciones contextuales.⁵² Esto es vigente tanto para el arqueólogo como para el ilustrador y el fotógrafo, así como cualquier persona que colabore con la labor *in situ*. Alterar la disposición de los

⁴⁸ Bellelli, Cristina. Arqueología: cómo el presente devela el pasado. Consultada el 8/09/2017 en

http://www.cbc.uba.ar/dat/catedras/garreta/trama_cultural_08.pdf

⁴⁹ Carballido, Mariana y Pablo Fernández. El registro arqueológico: evidencia, contexto y procesos de formación. Consultada el 1/09/2017 en

http://www.cbc.uba.ar/dat/catedras/garreta/trama_cultural_08.pdf

⁵⁰ *Ibidem*, P.16.

⁵¹ *Ibidem*, P. 16.

⁵² *Ibidem*, P.16.

materiales dentro del hallazgo puede repercutir directamente en los resultados obtenidos, corriendo el riesgo de interpretar equivocadamente.

El registro arqueológico se apoya en herramientas que no son propias de su disciplina, entre ellas las visuales. En estas herramientas visuales se pueden utilizar diferentes técnicas como la fotografía, el dibujo a mano alzada, el dibujo técnico, el grabado, la litografía o la pintura. Hoy en día se utilizan el dibujo arqueológico y la fotografía como técnicas de registro visual. Es importante resaltar que, dado que este método está realizado para el estudio de la imagen de un monumento o una pieza prehispánica, es fundamental que expertos en esas áreas sean quienes lo ejecuten bajo sus propios métodos; y en el caso del dibujo, se realiza a modo interpretativo, y por eso lo llamaremos ilustración. Esta ilustración respetará las reglas del dibujo arqueológico para la mejor comprensión de todas las miradas involucradas.

La mayoría de los monumentos, ya sean prehispánicos o no, pueden permanecer a la intemperie durante toda su existencia. Eso los hace vulnerables ante la lluvia, el sol, el polvo, el viento, la humedad, entre otras amenazas climatológicas o humanas. Estos monumentos no pueden ser cubiertos ya que eso podría significar intervenir en sí con el mensaje original de la pieza. Eso hace que la fase de registro sea tan fundamental, puesto que con ella disminuye la posibilidad de perder información plasmada en él. Es por eso que la segunda fase del método de investigación iconográfica de un monumento prehispánico sea la del registro.

En este método, el registro queda dividido en tres partes realizadas simultáneamente: la del registro arqueológico, la de fotografiar la pieza y la de dibujarla. La razón por la cual se requiere de las dos técnicas —fotografía e ilustración—, radica en la dificultad para captar la realidad de la superficie. Tomemos como ejemplo nuestro estudio de caso, los paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, que han sufrido un daño tal que ya es imposible distinguir todas las figuras en ellos y muchos fragmentos han desaparecido. Este caso nos ayuda a entender todas las necesidades técnicas para el registro, dado su estado actual.

Por ese deterioro se requieren dos visiones diferentes sobre el monumento: la del fotógrafo, que percibe formas a partir de la luz, y la del ilustrador, que colabora para la visualización de elementos formales de la imagen, así como con la interpretación de las figuras incompletas o faltantes. En esta última aportación radica la importancia de que el ilustrador permanezca en las demás fases de la investigación no sólo como un miembro técnico más, sino como parte primordial para el proceso interpretativo de la investigación.

Tanto el fotógrafo como el ilustrador, al igual que el arqueólogo, deben establecer comunicación y apoyarse en los conocimientos del otro, para contribuir con el resultado de su propia observación. El ilustrador y el fotógrafo son profesionales entrenados para reconocer elementos visuales que un ojo no entrenado es incapaz de visualizar. Las intenciones de la fase de registro en este método son las de preservar la primera imagen del monumento al momento de iniciar la investigación, pero también la de tener imágenes para la investigación en las fases dos y tres; las imágenes obtenidas en la fase de registro funcionan como apoyo para el desarrollo del boceto medio y final del objeto de estudio.

Se propone que el ilustrador y el fotógrafo realicen el registro visual de manera simultánea para apoyar al otro en cuestiones técnicas, además de cumplir juntos con una serie de imágenes requeridas y establecidas con anterioridad. Previo al ingreso de los especialistas de la fotografía y el dibujo, es indispensable tener identificados los sectores que se requerirá retratar descritos por planos. Esto se basa en los objetivos de la investigación.

En el estudio de caso de los paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, se requerían las siguientes imágenes en la fase de registro visual:

- Fotografías del plano general de todos los paneles
- Fotografías de todos los personajes
- Fotografías de los detalles del panel #4 norte del panel #2 oriente
- Fotografías de la nariguera del jugador #3 norte del panel #2 oriente
- Bocetos básicos de todos los paneles

- Bocetos básicos del jugador #3 norte del panel #2 oriente respetando la corrosión de la piedra
- Bocetos básicos del jugador #3 norte del panel #2 oriente interpretando con dibujo lineal

2.3.1 La fotografía en el registro visual

En la fase de registro, la labor del fotógrafo es fundamental. La fotografía es la responsable de emitir el primer juicio sobre el monumento, es la que evidencia la situación real del espacio donde se encuentra la pieza, también permitiendo tener un registro visual preciso de las condiciones en las que se encuentra el vestigio. La fotografía ha sido la compañera del arqueólogo desde su invención en el siglo XIX, esto quedó evidenciado en cada uno de los proyectos de rescate o descubrimiento de vestigios mesoamericanos. No es una casualidad que así sea, ya que la fotografía permite una visión de la situación de la pieza y su contexto, en la cual podemos ver la corrosión del material o la ausencia de zonas del mismo monumento.

El que los monumentos prehispánicos se localicen generalmente a la intemperie hace que el registro visual sea más complejo. Por eso es importante tomar en cuenta las condiciones climáticas, la normativa del sitio, así como las condiciones ideales de luz durante el tiempo de registro. Las condiciones climáticas deben ser observadas, puesto que, por ejemplo, la complejidad de fotografiar durante el verano en zonas como Yucatán, en donde situamos la ejemplificación de este método, requiere de condiciones de trabajo muy específicas —fotografiar ahí durante la hora en que el sol se encuentra en el cenit, ya que esto podría realizarse por un tiempo corto, además de que se aplana la imagen y no se captan los relieves.

La fotografía en una investigación iconográfica de un monumento prehispánico tiene dos funciones: por un lado, la de tener la vista “real” del monumento al momento de su hallazgo o en su último registro; por otro, servir de apoyo para el análisis que se realizará a través del dibujo. Estas fotografías

deben tener muy alta resolución y ser guardadas de preferencia en formato .RAW⁵³ para manipularlas. Al hacer el registro visual a través de la fotografía se requieren tomas desde distintos ángulos y a diferentes horas del día, esto con el objetivo de obtener la mayor información sobre las texturas y los relieves para su posterior análisis. Aunque lo evidente es que se requiere un registro con luz de sol, desde el amanecer hasta el atardecer, también es importante realizar un

FORMATOS DE FOTOGRAFÍA DIGITAL	
JPEG Joint Photographic Experts Group	Es el archivo que obtiene, procesa y comprime la cámara. Cuenta con poca densidad en bits, por lo que es un formato menos amigable para realizar edición. Esta compresión la realiza la cámara para ocupar menos espacio de almacenamiento..
RAW Crudo en español	Es un negativo digital. Esta imagen no se encuentra procesada ni comprimida, esto permite realizar más ajustes en la edición que en el formato JPEG, aunque ocupa mayor espacio de almacenamiento. Dependiendo de la marca la extensión cambia, ya que RAW es en sí el formato de la imagen, no necesariamente su extensión: NIKON .neff Canon .crw Kodak .dcr Minolta .mrw Fuji .raf
TIFF Tagged Image File Found	Es un formato no comprimido, al igual que el RAW, pero sí está procesado, al igual que el JPEG. Tiene más bits que el JPEG, pero con mayores posibilidades de edición.

Figura 7 Aanderud, *Esquema de formatos de fotografía digital*, 2017.

⁵³ El formato RAW es propio de las cámaras réflex digitales, esta palabra significa 'crudo' en inglés, lo que quiere decir que se obtiene una fotografía cruda, sin procesar. Este formato pretende plasmar la imagen original, dando posibilidad de terminar de tomar la foto en la computadora. Cuando una fotografía es tomada en formato JPG es grabada de manera digitalizada, atribuyéndole contraste, brillo, saturación, etc. La foto es comprimida y queda preparada para ser visualizada en cualquier software de fotografía. En cambio cuando se toma una fotografía en formato RAW el balance de brillos, la saturación, el contraste y otros atributos pueden ser modificados desde el archivo de origen pudiendo después generar un archivo en formato JPG. Las imágenes RAW son como el negativo de una cámara análoga, teniendo siempre un original de la cual podemos obtener una imagen final en formato JPG. Obtenido de <http://www.blogdelfotografo.com/todo-sobre-el-formato-raw-ventajas-e-inconvenientes/> consultada el 15/01/18.

registro nocturno con la ayuda de luces artificiales para que, de esa manera, se resalte el volumen de las formas plasmadas en la piedra.

El fotógrafo y su trabajo de registro es fundamental y requiere detalle. Su colaboración en el método propuesto en esta tesis será relevante durante todo el proceso. Decir que el fotógrafo y el ilustrador tienen un ojo entrenado significa que durante su formación profesional han aprendido a ver; el fotógrafo no sólo aprende a seleccionar imágenes, descubre cómo destacar lo importante de todo lo que se está viendo y lo plasma en un encuadre. Esta capacidad única del fotógrafo es primordial para tener el registro del monumento y ayudar visualmente al desarrollo del resto de la investigación.

2.3.2 La ilustración en el registro visual

En esta tesis se habla de ilustración como una elevación del dibujo a una imagen comunicativa. Quiere decir que el dibujo o el acto de dibujar es una labor técnica, mas, cuando se le agrega comunicabilidad y mensaje, intención, le llamaremos ilustración. El nivel de dibujo requerido para la iconografía y para este método debe ser sumamente preciso, variado y basado en bocetaje para llegar así a un dibujo científico. Reconocer las formas y las figuras plasmadas en una piedra labrada hace aproximadamente mil años es una tarea ardua. Estas piedras, a veces tan destruidas, con alto nivel de corrosión, pueden ser confusas. Por ello, en la fase de registro visual el ilustrador tiene una labor distinta a la del fotógrafo. Mientras que el fotógrafo se encarga de recuperar todas las imágenes posibles durante la labor *in situ*, el ilustrador hace un trabajo de reconocimiento de la imagen, de contacto y de observación práctica: mirar al monumento en su hábitat ayuda a comprender más sobre la cultura que lo creó.

La imagen inicial dibujada en la fase de registro debe de estar basada en líneas básicas, sin intentar dar volumen ni sombras, ni texturas, únicamente trata sobre rescatar las líneas básicas. En esta fase se recomienda realizar bocetos a mano alzada durante la observación del monumento, con lápiz de grafito sobre un papel hecho a base de algodón. En un segundo paso se recomienda que,

como parte de la fase de registro, se realice ese mismo ejercicio de dibujo a línea, pero basándose en imágenes fotografiadas. Este dibujo sobre la fotografía permitirá que al momento de estar realizando el registro ya se puede iniciar un diálogo sobre las formas frente al objeto de estudio. En este momento se abre la oportunidad de que exista una relación productiva entre el fotógrafo y del arqueólogo frente a la imagen producida a través de la ilustración.

Los bocetos realizados durante esta fase sirven para que el ilustrador y los demás investigadores se familiaricen con la imagen y con el proceso colaborativo a través del cual se realiza la investigación: comenzar con la interdisciplinariedad desde la primera fase y continuarla durante todo el desarrollo del método es fundamental para establecer diálogos en conjunto.

2.4 Fase de análisis como vestigio: arqueología y boceto medio

La arqueología es la disciplina dedicada al estudio de las civilizaciones antiguas. Los arqueólogos estudian los patrones de conducta de las sociedades, que encuentran en vestigios materiales, como vasijas, figurillas, edificios, las casas-habitación y los sitios arqueológicos. Para que el arqueólogo logre obtener la información a partir de la materialidad de las sociedades mesoamericanas, requiere el apoyo de conocimientos biológicos, geográficos, geofísicos y geoquímicos, por mencionar algunos. Esto hace de la arqueología una disciplina interdisciplinaria.⁵⁴ Así, en la fase de análisis arqueológico es fundamental que el arqueólogo emplee cualquier técnica o disciplina que apuntale su labor.

Dados los conocimientos que por formación adquiere, el arqueólogo tiene dos labores en el método Aanderud: por un lado, la de aportar toda la información arqueológica —como datación, topografía, situación cultural, entorno geográfico y político—, y por otro, colaborar con el análisis formal de la obra, lo

⁵⁴ Manzanilla, *Op. Cit.*

cual complementará el historiador del arte. Por otro lado, apoyará al ilustrador en la fase de boceto medio para la interpretación de las imágenes en conjunto.

Para que el ilustrador colabore en estas investigaciones, requiere una formación profesional en áreas como el diseño gráfico, el arte visual o la profesionalización técnica en dibujo. También es preferible que tenga experiencia en investigación documental: debe entender la terminología de la disciplina de la arqueología y de la historia del arte, además de comprender protocolos de trabajo de investigación.

La formación profesional del arqueólogo y la formación profesional del ilustrador se conjuntan en esta fase del método ambos realizan una interpretación de las imágenes. Si el ilustrador cree estar viendo una línea, forma o figura, el arqueólogo puede revisar sus referentes para corroborar la relación de la imagen. Igualmente, si el arqueólogo tiene duda sobre la existencia de una figura, el ilustrador puede aportar imágenes.

2.4.1 La ilustración en el análisis como vestigio

El ejercicio de bocetaje en colaboración con el arqueólogo para hacer un análisis del vestigio como tal, es una labor poco realizada en la actualidad. Incluso en el pasado, cuando la arqueología utilizó al dibujo, el dibujante únicamente hacía la reproducción sobre el papel y su actividad no fue contemplada en ningún momento como una forma de investigación. Esto no ha cambiado mucho; el bocetaje en colaboración con el arqueólogo, para hacer un análisis del vestigio como tal, aun es una labor poco realizada y su función principal es ilustrar los textos.

Sin embargo, el dibujante es un profesional entrenado para observar; no sólo estudia técnicas manuales, sino que entrena al ojo, su capacidad de ver. Así, el dibujo explora posibilidades fuera de los textos y de las fotografías, y puede ayudar a redescubrir algo ya visto. Cuando se realiza un análisis entre el ilustrador y el arqueólogo, tal como el planteado en este método, se intenta abrir

un diálogo entre conocimientos, una observación y escucha conjunta, un dejarse guiar por el otro para complementarse.

Al igual que en la fase de registro, el ilustrador debe de trabajar en bocetos. Este tipo de piezas no pueden verse una vez y pensar que ya se abstraído todo; cada ocasión que el ilustrador se enfrenta nuevamente a una imagen prehispánica labrada en una piedra, se encuentra cosas nuevas: una línea, una figura, una forma, una expresión. El arte mesoamericano es complejo por su alto grado simbólico; sin embargo, es difícil identificarse con él, ya que los símbolos, por ejemplo de los mayas de 1250 d.C., no se relacionan con los símbolos de un ilustrador mexicano del año 2018. Por eso que hay que adentrarse profundamente en las imágenes, en la observación, en el diálogo, para así poder realizar el ejercicio de interpretación que detone en un boceto medio.

El boceto medio al que se llega en esta fase del método de investigación, en el caso de estudio propuesto, será únicamente del espacio medio seleccionado a estudiar, es decir, del jugador #3 norte del panel #2 oriente del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá. Este boceto medio ya debe contar con volumen y no debe considerar la corrosión o el deterioro de la piedra, sino que requiere líneas firmes con distintos grosores. En esta fase de análisis arqueológico se recomienda comenzar con un dibujo a lápiz, seguido de un dibujo a pluma, con el objetivo de obtener una imagen correctamente digitalizada, en la cual se respeten las texturas y grosores de las líneas. Un detalle importante es que en esta fase, el boceto medio respetará los atributos del dibujo de arqueología, mostrando las partes inexistentes del monumento con líneas diagonales y el espacio muy deteriorado con puntos, a modo de asurado. Con esto se pretende que el arqueólogo cuente con una imagen para futuras investigaciones hecha con sus propias reglas de dibujo.⁵⁵

⁵⁵ Actualmente estas reglas son establecidas en México por el libro “El Dibujo Arqueológico” de Françoise Bagot.

2.5 Fase de análisis como obra de arte: análisis de la imagen en historia del arte y boceto final

El enfoque artístico-histórico con el que se debe abordar un monumento prehispánico es diferente al de un monumento realizado en una sociedad moderna. En este tipo de monumentos, el acercamiento historiográfico debe apoyarse en la arqueología, ya que es la disciplina de las ciencias sociales preparada para abordar un objeto de arte como vestigio. Como dice E. H. Gombrich:

No existe, realmente, el Arte. Tal sólo hay artistas. Estos eran en otros tiempos hombres que cogían tierra coloreada y dibujaban toscamente las formas de un bisonte sobre las paredes de una cueva; hoy, compran sus colores y trazan carteles para las estaciones del metro. Entre unos y otros han hecho muchas cosas los artistas. No hay ningún mal en llamar arte a todas esas actividades mientras tengamos en cuenta que tal palabra puede significar muchas cosas distintas, en épocas y lugares diversos, y mientras advirtamos que el Arte, escrita la palabra con A mayúscula, no existe, pues el Arte con A mayúscula tiene por esencia que ser un fantasma y un ídolo.⁵⁶

Probablemente la fase más compleja del método presentado sea esta. Existe una variedad de enfoques para aproximarnos a la obra, pero se propone una combinación de la iconografía, la iconología y la filosofía del arte, para conformar un análisis valioso, en el cual existe un aporte desde lo histórico como vestigio, lo histórico como obra de arte y también lograr entender su interacción con el presente y el futuro. Dice Walter Benjamin:

Originalmente, la integración contextual del arte en la tradición encontraba expresión en el culto. Sabemos que las más tempranas formas de arte tuvieron origen como servicio a un ritual, primero el mágico y después el

⁵⁶ E. H. Gombrich. *La historia del arte*. México: Editorial Diana. 1999, P. 14.

*religioso. Resulta significativo que la existencia de la obra de arte como referencia a su aura nunca se aleje del todo de la función ritual.*⁵⁷

Las piezas de civilizaciones mesoamericanas representan un misterio al cual es difícil acercarse desde un enfoque interpretativo, por eso deben abordarse desde la historia del arte, para tener métodos a través de los cuales interpretar. (También) Es indispensable que el ilustrador permanezca en esta fase del proyecto por dos razones; la primera es porque, tras haber colaborado con las otras disciplinas, puede representar un hilo conector entre todos los enfoques —esto puede significar ser el portador de noticias e información necesaria para las otras fases de análisis. La segunda razón es que el ilustrador puede trabajar de la mano con el historiador del arte para otorgar avances sobre aspectos como el color original de la obra, los materiales de construcción y sobre imágenes similares encontradas en otros sitios o en otras piezas.

La labor del historiador del arte pretende la complementación del análisis del arqueólogo. Para este momento, todos los investigadores ya obtuvieron información sobre la ubicación geográfica del monumento, su edad, los materiales con los que fue construido, el entorno social y político, sus colores, además de las razones por las cuales tiene esa posición, la ubicación, las formas y, sobre todo, de qué trata el ritual, como es el caso del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá.

En esta fase tanto el arqueólogo como el fotógrafo se mantienen disponibles para cualquier retroalimentación o debate previo a la fase de análisis de resultados interdisciplinarios, manteniendo contacto con el ilustrador y el historiador del arte, de ser necesario.

2.5.1 La ilustración en la fase de análisis como obra de arte

Para esta fase de desarrollo del proyecto se sugiere la colaboración del historiador del arte con el ilustrador. La iconografía, como ya lo hemos

⁵⁷ Benjamin, Walter. La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros textos. Buenos Aires: Ediciones Godot. 2012, P. 31.

mencionado, es un área de estudio proveniente de la Historia del Arte y, aunque otras disciplinas realizan análisis a partir de estos métodos, la formación profesional del historiador del arte le da la capacidad de que, a través de ella, dote a una pieza del carácter de obra de arte.

Como parte fundamental de esta investigación, se requiere que el resultado de este análisis iconográfico culmine con brindarle a la pieza el carácter de obra de arte. De acuerdo con Hegel “todo arte es simbólico”, y, como sabemos, las representaciones prehispánicas eran muy simbólicas. Estas representaciones eran empleadas para expresar sus creencias. Tenían un gran sentido de la estética, y las representaciones visuales eran fundamentales para la identidad de cada civilización y su cosmovisión.

Por esto se propone que, una vez culminado el análisis como vestigio, se retome el boceto medio y se trabaje en un boceto final del espacio mínimo a estudiar, en el caso de esta tesis, la nariguera del jugador #3 norte del panel #2 oriente del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá. En esta fase se pretende otorgar mayor profundidad al análisis iconográfico realizado por el arqueólogo, es por eso que el análisis desde la Historia del Arte es el final del proceso; la información que el historiador del arte aporte acerca del el contexto y la pieza —su historia, su uso o intención, su materialidad, textura y color, entre otros aspectos—, complementará toda la investigación y enriquecerá la discusión final.

2.6 Fase de análisis de resultados interdisciplinarios

Tras haber culminado los análisis desde las diferentes disciplinas implicadas, se propone una recopilación de saberes en torno al objeto de estudio, con el apoyo de los resultados documentales de cada una y la discusión con la que se unifiquen los resultados de todas las partes.

Es necesario contar con una fase culminante, en la que se establezcan los avances sobre las investigaciones hechas anteriormente y, sobre todo, los descubrimientos logrados en el proyecto presente. Es importante que en esta

fase se elabore un reporte, que, en el caso de México, se debe entregar al Consejo de Arqueología, para lograr que exista un registro dentro del archivo general del INAH. De esta manera, impedimos la réplica innecesaria de la investigación, además de sentar antecedentes para los próximos investigadores interesados en el mismo monumento o sobre el sitio donde éste se ubica, o incluso sobre la cultura misma.

Capítulo III. La necesidad de la ilustración como categoría artística

Durante siglos, el dibujo ha estado subordinado a otras categorías artísticas, e incluso no fue aceptado dentro de esta clasificación sino hasta hace aproximadamente unos setenta años y esto parece deberse a su función en relación a otras artes. Actualmente, aunque el mundo, como dice Heidegger, se percibe en imágenes, es la manera en la que nos conectamos con nuestro entorno. Pero hablar de dibujo y de ilustración es una cuestión reciente; no muchos han valorado la pertinencia de un término o del otro ni existen tantas teorías como las dedicadas a la fotografía —donde autores como Walter Benjamin, Susan Sontag, Roland Barthes, entre muchos otros, han dedicado importantes contribuciones al terreno de la imagen fotográfica.

El dibujo es conocimiento en sí mismo, sea en el mundo de la ciencia o del arte, es un transmisor de ideas. En el mundo de la ciencia fue validado antes que en el arte, por ser indispensable para la divulgación, plasmación y

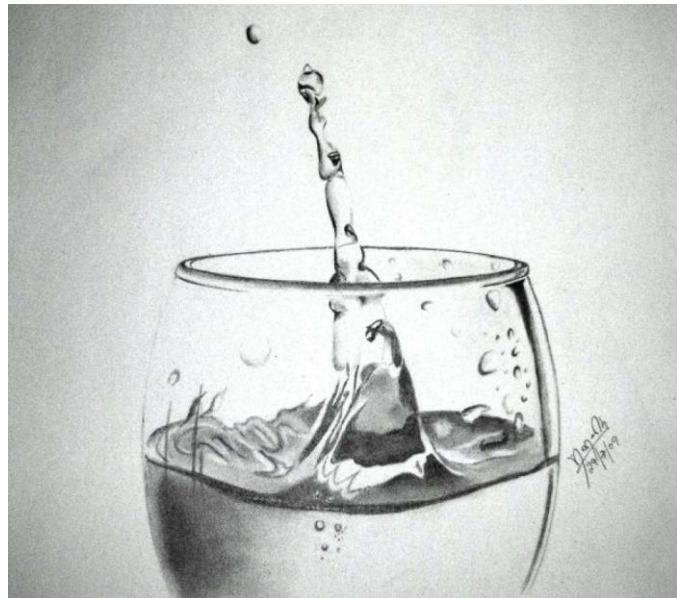


Figura 8 Ilustración por Anna Helena, 2009.

fijación de nuevas vías de saber. En el presente proyecto se plantea la necesidad de un dibujo especializado necesario para la investigación iconográfica de monumentos prehispánicos, y tomando en cuenta que “para la arqueología, el dibujo debe de ser absolutamente fiel y preciso y conseguir la mayor semejanza con el referente, persiguiendo un alto grado de reconocimiento”.⁵⁸ Así, se parte de la ilustración sobre un monumento

⁵⁸ Cabezas y López Vílchez (coords.). *Op. Cit.*

prehispánico para ejemplificar, en el capítulo III, la aplicación práctica de las teorías aquí presentadas, y reforzando la necesidad de un dibujo profundo.

El dibujo en la ciencia, además de posibilitar la transmisión de contenido, genera conocimiento a través de la misma creación de las imágenes. Por eso resulta indispensable estudiarlo como transmisor de conocimiento y, debido a esta característica comunicante, lo llamaremos ilustración. Independientemente del objetivo de la ilustración —sea para ciencia, publicidad o para exponerse en una galería—, se busca establecerlo como un canal con atributos artísticos inherentes.

La falta de teorización sobre el dibujo ha imposibilitado la capacidad de que el mismo ilustrador crea que su trabajo es arte o incluso algo más allá de una técnica. Definir a la ilustración a partir de la teoría, complementando con la filosofía para entender cuestiones profundas de su concepción, es posible. Una de las partes fundamentales de esta tesis es hablar del dibujo y la ilustración desde la perspectiva del creador, cosa que no se hace actualmente. Las teorías sobre el dibujo y la ilustración parten de conocimientos teóricos aislados o desde la sola práctica. En esta tesis se hace un análisis desde las dos perspectivas.

En este capítulo se plantea la investigación realizada sobre la ilustración, y parte de otorgarle el nivel de categoría artística como principio para el estudio teórico de la técnica y lo cognitivo. Así, primero se establecerá la razón de la categorización a través de explicar qué es una categoría artística y cuál es su función; después se define la diferencia entre dibujo e ilustración, para disipar dudas conceptuales. Pasaremos luego a los conceptos que definen a la ilustración —percepción, memoria, imaginación—, y finalizamos con una pregunta: ¿y para qué la imagen?

3.1 ¿Por qué una categoría artística?

El ilustrador, como productor de arte, tiene grandes dificultades para asumirse como artista, ya que durante siglos la diferenciación entre arte y técnica no le permitió al dibujo posicionarse dentro de las “bellas artes”. Y,



efectivamente, no tuvo tiempo de colarse dentro de las bellas artes, pero la necesidad de validarlo dentro de un mundo donde las

Figura 9 Ilustración de Christi Du Toit, 2016.

imágenes son la principal fuente de información se ha vuelto urgente para comprender las formas actuales de arte y seguramente las del futuro.

Categorizar y clasificar es una manera en que el entendimiento humano ordena las cosas, es una necesidad de nuestro cerebro para acceder al mundo de manera seccionada.⁵⁹ Dividir al arte en clasificaciones que permitan comprenderlo por partes ha dado pie a la existencia de corrientes artísticas e ideológicas tales como el renacimiento o el impresionismo. También ha generado categorías estéticas, como la de lo sublime con la que inició Kant y detonó una serie de conceptos clasificatorios, pasando por lo *órfico* o lo *dionisiaco* de Freud, lo *numinoso* o *misterioso* de Otto, lo *bello* y lo *siniestro* de Trías, lo pintoresco de Gilpin y ahora, transpolándolo a conceptos creados en función de la técnica y los medios, el *thriller*, que responde a necesidades cinematográficas.

⁵⁹ Martínez Moro, Juan. La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento. España: Ediciones Trea, 2004, P. 14.

Hoy en día, se recurre a categorizaciones cada vez más amplias y puntuales para hacer referencia al tipo de arte producido, que no se puede únicamente ubicar a partir del instrumento a través del cual es creado. A esas categorizaciones las nombraremos categorías artísticas, y las actuales están más vinculadas con la cuestión teórica o del proceso; por ejemplo, el *arte conceptual*. Esta categoría que surge en función de nombrar a un arte a partir de su proceso creativo, no de su intencionalidad estética ni de su técnica.

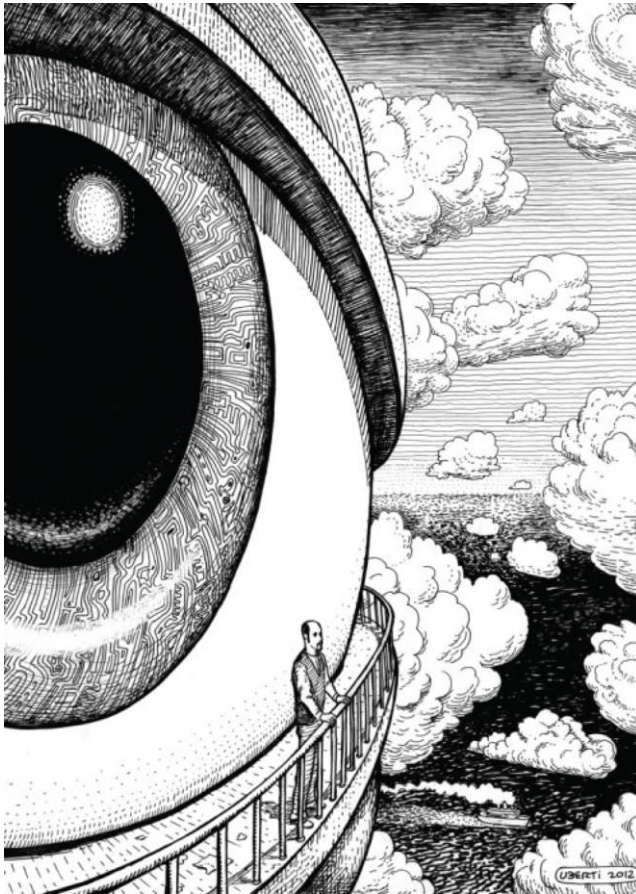


Figura 10 Ilustración por Pablo Uberti, 2012.

Pero, para clasificar al dibujo de ilustración, en este texto buscamos categorizarlo como una forma de arte. Esta categorización ha cambiado de acuerdo con la manera en la que se apreciaban las creaciones del hombre. Hasta el Renacimiento, solamente se consideraba arte a las artes liberales, que eran manuales: arquitectura, escultura y pintura. Artes liberales es un concepto medieval heredado de la antigüedad clásica,⁶⁰ en la cual se habla de las creaciones realizadas por hombres libres, a diferencia de las artes serviles, realizadas por esclavos y

sirvientes. Y aunque hoy en día el arte no se categorice a partir de la posición social del creador, esto nos muestra que la división de las artes fue necesaria desde su reconocimiento como tal.

⁶⁰ Obtenido de <http://trivium-quadrivium.blogspot.mx/2009/05/que-es-trivium-y-quadrivium.html> consultada el 15/10/17.

Las categorías artísticas han funcionado para diferenciar a las creaciones de los hombres, distinguir entre los sentidos empleados para su creación y apreciación; también han funcionado para darle mayor o menor importancia a ciertas técnicas empleadas. Juan Martínez Moro dice que “las categorías manifiestan aspectos importantes de la expresión y el entendimiento humano, de la manera que tenemos de aproximarnos, experimentar y conocer el mundo, así como de situarnos o de crear en él”.⁶¹

Es decir, que el establecimiento de estas categorías tiene todo que ver con la manera en la que se acepta y entiende el arte, dependiendo de su momento y ubicación geográfica. Es por eso que las categorías cambian dependiendo de la época de la historia del arte que se esté estudiando. Es importante resaltar que, en la mayoría de las etapas de la historia del arte, el dibujo fue contemplado como una técnica auxiliar de la pintura, primordialmente.

El uso y la categorización del término ilustración quedan supeditados a las tecnologías y medios de comunicación actuales. Heidegger interpreta nuestro tiempo como la era de la técnica moderna, esto implica que, basada en las necesidades de comunicación del momento, la ilustración representa un medio, un arte, una expresión y un soporte para los requerimientos contemporáneos. El hombre

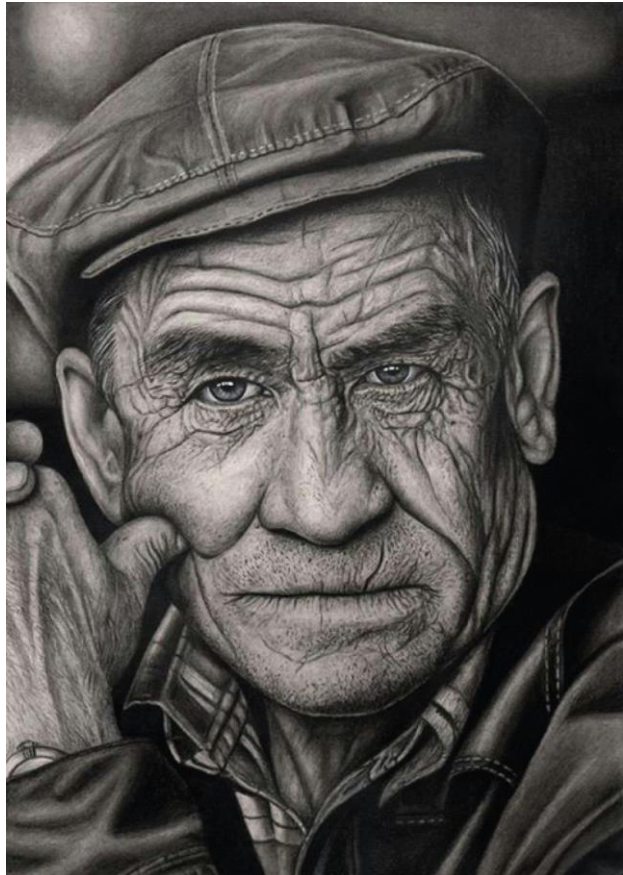


Figura 11 Ilustración de Pen-Tacular-Artist, 2013.

⁶¹ Martínez Moro, *Op. Cit.*, P. 12.

moderno solamente puede acceder a lo real a través de la imagen. La técnica es equiparable al tema, son igual de importantes para la expresión artística. Los ideales estéticos cambian, pudiendo plantear a la ilustración como una necesidad de los estándares de la llamada *posmodernidad*.

3.2 Diferencia entre dibujo e ilustración

Parece oportuno y fundamental abordar la necesidad del dibujo como ilustración. En el arte contemporáneo existe un uso y explotación de la imagen ilustrada, sea obtenida de manera manual o por medios mecánicos. Las necesidades actuales del arte han dado pie a la posibilidad de establecer a la ilustración como una forma de creación artística. Esto tiene que ver con la idea de que el conocimiento también puede ser adquirido a partir de imágenes y no solamente a través de medios logocéntricos; esto se ve reflejado tanto en museos como en múltiples medios impresos.

Existen discusiones sobre la importancia del conocimiento obtenido a partir de información visual; algunas incluso lo ponen por encima del conocimiento oral-auditivo. Así, la ilustración no solamente es una herramienta alternativa, podríamos decir que es una



Figura 12 Ilustración por Shintaro Karo, 2013.

fuente de conocimiento relevante.⁶² Y este conocimiento que se puede obtener de una imagen puede ser desde su calidad ilustrativa, como la empleada en la historia, pero también puede ser descifradora de historia y reveladora de ‘verdades’.



Figura 13 Ilustración por Shintaro Karo, 2013.

comprender que el dibujo es una técnica; el dibujante es aquél que sabe emplear el punto, la línea, la perspectiva, el volumen y el color. Pero, cuando a este dibujo se le agrega intencionalidad y comunicabilidad, se convierte en una ilustración. Ilustración porque ilustra una idea, una percepción, representa y trae a la realidad lo no presentado. Entonces, entre el dibujo y la ilustración —a la cual también podemos llamar dibujo artístico— existe una diferencia nodal, ya que, en términos Heideggerianos, podríamos decir que el dibujo no es arte, sin embargo, la ilustración sí, debido a su carácter *útil*.

La ilustración comenzó como herramienta de las ciencias naturales; con ella se realizaron registros de los estudios de biología, como de plantas y animales, y posteriormente de anatomía. Leonardo Da Vinci es uno de los ilustradores más reconocidos de la historia por sus Estudios de Anatomía, una serie de ilustraciones del cuerpo humano, sus órganos, músculos y huesos. La importancia de la ilustración para la historia, no sólo del arte, sino de la ciencia, traza un desarrollo peculiar de esta nueva categoría, que tardó siglos en ser reconocida por el arte.

⁶² Burke, Peter. Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico. España: Cultura libre, 2005, P. 12.

El término *arte* procede del latín *ars*, cuyo equivalente es el término griego *téchne*, del cual obtenemos la palabra *técnica*. Al momento del surgimiento de estas dos palabras, eran utilizadas para hablar de toda producción realizada por el hombre, lo cual significaba que tanto un arquitecto, un escultor o un poeta eran igual de artistas que un carpintero o un cocinero. Paulatinamente esto fue cambiando, y la palabra *ars* se emplearía para designar a las disciplinas de producción estética, vinculadas con lo sensible; mientras que la *téchne* griega comenzó a tomar un sentido hacia la producción intelectual. Estos dos términos se han diferenciado, unido e incluso confundido entre sí, como sucede actualmente.

La confusión que existe entre la palabra *arte* y *técnica* es latente. Muchas veces se escuchan comentarios en museos o galerías como “ese cuadro tiene mucha técnica” o “este pintor tiene muy buena técnica” haciendo referencia al nivel artístico de la obra o al talento del autor. Sin embargo, la técnica no habla de la calidad artística de una pieza en exhibición, únicamente hace referencia a los medios empleados para su producción. Como dice Martin Heidegger:

Nosotros preguntamos por la técnica cuando preguntamos por lo que ella sea. Todo el mundo ha oído las dos frases con las que se responde a nuestra pregunta. Una dice: la técnica es un medio para un fin. La otra dice: técnica es un hacer del hombre. Ambas determinaciones de la técnica se copertenecen. Pues poner fines, que utiliza y dispone medios para ellos, es un hacer del hombre. A lo que la técnica es pertenece el elaborar y utilizar instrumentos, aparatos y máquinas, pertenece este elaborar y utilizar mismo, pertenecen las necesidades y fines a los que sirven. El total de estos dispositivos es la técnica. Ella misma es un dispositivo; dicho en latín: un 'instrumentum'.⁶³

Además de la técnica, la realización del dibujo requiere un proceso de formación y desarrollo de la conexión con el entorno. La habilidad de dibujar se basa principalmente en la vista, por lo cual se dice que un dibujante tiene un ojo entrenado: cuando se aprende a dibujar en realidad se aprende a ver. La producción de una imagen a través del dibujo tiene dos aspectos: el conceptual

⁶³ Heidegger, Martin. *La pregunta por la técnica en Filosofía, ciencia y técnica*. Chile: Editorial Universitaria, 1997, P. 114.

y la perspectiva. El aspecto conceptual tiene que ver con la imagen de la memoria, y la perspectiva, con la percepción directa de los objetos.⁶⁴ Es decir, el dibujo puede representar algún elemento material de la realidad o crear a partir de la imaginación una nueva imagen. Es importante entender que la imagen no requiere de un referente material.

Pero entonces, si el dibujo puede ser realizado sin un referente material, ¿el dibujo se convertiría en ilustración? Si la ilustración, a diferencia del dibujo, comunica por definición, al momento de establecer una conexión con lo imaginario, ¿toma otro sentido sensible?

El medio no puede separarse de la técnica y a ésta buscamos dominarla, tenerla en el puño. Lo que perseguimos con la técnica es develar lo oculto, representar lo presentado o lo que aún no ha tenido presentación. El velo es eliminado por medio de la técnica, esto revela lo verdadero. Donde se persiguen fines y se aplican medios, donde domina lo instrumental, allí impera la causalidad. Heidegger explica cuatro causas para que la técnica se vuelva medio: 1) La *causa materialis*, que trata sobre el material de construcción; 2) la *causa formalis*, la forma, la figura, en la que se introduce la materia; 3) la *causa finalis*, que nos habla sobre el fin del objeto, donde la materialidad y la forma toman valor; y, 4) la *causa efficiens*, lo que produce el efecto.⁶⁵

El medio es el que empleamos para comunicar, el dibujo como medio no comunica, pero la ilustración funciona como medio. La ilustración tiene la capacidad de transmitir, de transportar información. Ya sea que la comunicabilidad sea vinculada con la emocionalidad o no, ésa tenemos que considerar que es la característica básica de la técnica: la técnica debe permanecer en función de lo que sea que quiera comunicar, aunque esta no sea en sí a través de la técnica del dibujo. El dibujo queda apegado a otros medios, sigue estando supeditado a las demás categorías artísticas, ya que solamente la ilustración puede darle un carácter no técnico. El único arte que puede

⁶⁴ Meyer, Shapiro. *Estilo, artista y sociedad. Teoría y filosofía del arte*. Madrid: Tecnos (Metrópolis), 1999, Pp. 94-95.

⁶⁵ Heidegger, Martin, *Op. Cit.*, P. 116.

emancipar al dibujo es la ilustración. La ilustración es la técnica de las artes que le da la capacidad de comunicarse desde sí mismo, desde su técnica, sin tener que ser trasladado a otro medio y quedar perdido en el traslado, hasta quedar completamente en el olvido.

En el arte contemporáneo ya se comienza a validar el trabajo de la ilustración como expresión artística. Para que exista esta validación parece que tuvo que existir una variación en las técnicas; una ilustración realizada con grafito no es fácilmente valorada como una obra de arte, pero, si está realizada con pintura acrílica, tiene mayor posibilidad de llegar a una galería y entrar al mercado del arte. Igualmente, para algunos historiadores y críticos, el arte urbano es arte y para otros no. Pero el arte urbano también se sirve del dibujo, e incluso el grafiti o el estencil, que podrían ser considerados trabajos de ilustración.

Para realizar esta disertación parece fundamental tomar en cuenta la técnica bajo la cual están realizadas las primeras formas artísticas. La paradoja: las pinturas rupestres están consideradas como las primeras formas de arte, aunque esas imágenes fueron realizadas principalmente bajo la técnica del dibujo; pero, como sabemos, el dibujo no es considerado un medio artístico. La ilustración empezó a ser considerada una categoría artística hasta hace apenas unos setenta años. Es decir, la primera forma de arte validada por la historia del arte fue producida con una técnica de las artes plásticas que apenas comenzó a ser validada hasta el siglo XX, y que aún no está completamente afianzada como arte en el siglo XXI.

3.3 Sobre percepción, imaginación y memoria

Para hablar de ilustración como una categoría artística, hay que considerar la relación entre pensamiento y creación de imágenes, y para esto tenemos que hacer una pausa para hablar sobre la percepción visual, la imaginación y la memoria. La percepción visual tiene que ver con nosotros, con nuestra realidad aprendida a partir de la experiencia, esa que es puramente

empírica. Pensando que nuestra mente es algo parecido a un archivo de imágenes, la percepción visual depende de las imágenes que hay en ese archivo recopilado durante la vida del ser.

La percepción es entendida principalmente desde la psicología, ya sea desde la Gestalt o desde el psicoanálisis.⁶⁶ Para Freud, la imagen es la parte fundamental del yo; la forma inicial de constituir una identidad es a partir de ella. El imaginario es lo primero que se instaura y éste condiciona a la percepción. Para regularlo entran los criterios y las categorizaciones, para limitar el descontrol de la fantasía regulada por el deseo.

Pero también a partir de la percepción es que se tiene conocimiento de la representación del punto de fuga, la perspectiva, la iluminación y las sombras. Este conocimiento aporta a la mirada una sensación de estabilidad, orden a partir de la armonía, el equilibrio, el contraste, etcétera. Este transformar a la percepción en algo significativo para el humano fue logrado por medio de la imitación clásica basada en la observación, sobre la que se lograban actos u objetos miméticos de la naturaleza. La percepción nos permite un lenguaje y pensamiento visual cuya existencia está en función de la transmisión de información o sensaciones.

El hombre es un ser creador de imágenes y así se relaciona con su mundo. La imaginación juega un papel importante al momento de intentar comprender la existencia misma del dibujo y la necesidad de expresarse a través de imágenes. Tanto el vocablo imaginación como el de imagen tienen su raíz en el término *imago*, al cual podemos entender también como *representación, retrato o remedo*.⁶⁷ La imaginación nos habla de la relación entre creatividad y la construcción de una imagen en la mente, y no tiene necesariamente que recaer en una materialización de la imagen: es una capacidad del ser. Ésta puede llevar a la fantasía, dando solución a cuestiones de la vida que no puede establecer como tales o que no se han establecido. Dice Martínez Moro que “podemos hablar de distintos tipos de espacios

⁶⁶ Martínez Moro, *Op. Cit.*, P. 16.

⁶⁷ *Ibidem*, P. 17.

semánticos en los que participa la imaginación: la imaginación mental, la imaginación como invención o ideación y la imaginación como creencia o ilusión”.⁶⁸

La imaginación es una capacidad simbólica y está anclada en la naturaleza. La imagen es un símbolo a través del cual algo se hace presente, no es lo sensible, es lo inconsciente, es lo que revela el misterio. La imaginación trata de unir las prescripciones visuales con elementos almacenados en la memoria, ya sea que tengan relación o estén aislados. Pero también se puede vincular a la imaginación con la producción creativa de imágenes que inicia en la mente del ser, que puede ser expresado a través de cualquier forma artística o incluso en el conocimiento científico.

Las imágenes almacenadas en nuestra mente son elementos figurativos o abstractos que se unen, separan o mutan juntos para dar lugar a su asociación. Pero la imaginación está limitada, siempre, por la experiencia del ser. Es imposible imaginar algo de lo que no se tiene referencia; incluso cuando la referencia no es precisa, la mente buscará reemplazar las imágenes que no tiene con otras imágenes que sí posee. Se dice que un niño tiene mejor imaginación que un adulto, pero esto es incierto, puesto que, para que la imaginación entre en acción, requiere de antecedentes, del archivo de imágenes que las personas van acrecentando, con el tiempo, en la mente.

Podemos pensar a la imaginación de dos maneras; por un lado, es la creadora de fantasías; por otro, da sentido a imágenes de la realidad que no necesariamente tienen que ver con la creación, pero sí con la memoria. Y justo es con la imaginación que la memoria entra en acción al momento de producir imágenes.

La memoria llega para tomar elementos tanto abstractos como figurativos que nos ayudan a entender la ‘realidad’, superponiendo imágenes que nos permiten darle un sentido lógico, ya sea a la creación o al ordenamiento de las cosas. Esto nos lleva a cuestionarnos sobre la validez de la realidad que

⁶⁸ Según la clasificación de P.F. Strawson: *Imaginación y percepción, en Libertad y resentimiento*. España: 1995.

percibimos, hasta dónde la experiencia previa nos amplía la perspectiva o la limita. Hay quienes creen que quienes leen más tienen mayores herramientas para enfrentarse a la realidad, aunque llamarlo de esta manera no parece pertinente. Parece tener más que ver con el archivo mental en el cual almacenamos imágenes y figuras abstractas; éste archivo se puede ampliar para generar mayores posibilidades creativas, al productor de imágenes pero también maneras de afrontar realidades distantes a las experiencias previamente aprehendidas. Diría Didi-Huberman, “para recordar hay que imaginar”.⁶⁹

3.4 ¿Y para qué la imagen?

¿Y, para qué la imagen? Para mostrar lo oculto, lo que hay en el umbral. De acuerdo con autores como Jean-Luc Nancy, la imagen trata de mostrar lo que no se puede mostrar, busca permitirnos la apropiación de lo invisible a través de la mirada. Como diría Pablo Picasso, “el arte es la mentira que nos ayuda a ver la verdad”. Por su parte, Heidegger afirma que “La imagen es realidad, la instauro, la hace acontecer como tal”.⁷⁰

Uno de los atributos de la imagen es que devela lo misterioso, lo oculto, nos muestra lo que no se puede entender de otra manera, ya que, como habíamos mencionado anteriormente, en el momento en el cual vivimos la imagen es la manera en la que nos permite entender el mundo:

Lo correcto siempre se establece en lo que está delante de nosotros, que, de alguna manera, es algo que nos concierne. La constatación no necesita, en absoluto, para ser correcta, desocultar en su esencia a lo que está delante. Sólo allí donde acontece tal desocultar, acontece lo verdadero. Por eso, lo meramente correcto no es aún lo verdadero. Ante todo, porque éste nos lleva a una libre referencia con la que nos atañe desde su esencia. Según eso, la correcta determinación instrumental de la técnica no nos muestra aún su esencia. Para lograrla, o, al menos, para que nos movamos en su cercanía, debemos buscar, a través de lo correcto, lo verdadero.⁷¹

⁶⁹ Didi-Huberman, Georges. *Imágenes pese a todo*. España: Paidós. 2003, P. 10.

⁷⁰ Heidegger, *Op. Cit.*, P.

⁷¹ Heidegger, *Op. Cit.*, P. 115.

Nancy utiliza la noción de umbral para pensar la imagen como el espacio de la tensión que está en 2 lados. El lugar de la imagen está entre alguien y lo que vio, lo reproduce justo en medio del individuo y lo que se ve, es una tensión constitutiva. Aquí ubicamos a la ilustración, que a diferencia del dibujo devela algo, comunica, es símbolo. Lo que realiza la ilustración es una imagen simbólica, y aquí cabe recordar las palabras de Hegel: *todo arte es simbólico*. La realización de una ilustración se diferencia del dibujo por su capacidad comunicativa y simbólica, por lo que expresa y no solamente en términos sensibles, incluso de comunicación.

En el posmodernismo, la imagen juega un papel prioritario como forma de comprensión y conexión con el mundo. Sin abordar a la publicidad o a los medios masivos, en los cuales el arte visual también juega un papel, es fundamental considerar que las imágenes producidas a partir del dibujo cuyo objetivo sea el de provocar una reacción en un mundo plagado de imágenes, tienen un rol importante.

Capítulo IV. Demostración del método Aanderud: método para la investigación iconográfica de monumentos prehispánicos, aplicación sobre la nariguera del jugador # 3 norte del panel # 2 oriente del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá

Realizar una propuesta metodológica es una labor que requiere mucho cuidado, desde el planteamiento correcto de la justificación hasta la comprobación de su viabilidad. Para lo segundo, en esta investigación se realiza una simulación del método en el presente capítulo, a partir del estudio de la nariguera que porta el jugador #3 norte del panel #2 oriente del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá.



Figura 14 Hernández, *Vista frontal del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, posición sur*, 2010.

El estudio se desarrolla sobre esta nariguera por varias razones, sin embargo, la más importante es que, desde el inicio, uno de mis objetivos era concluir el análisis sobre el monumento, en el cual había trabajado durante 2009

y 2010, en colaboración con el Mtro. Hugo Herrera. En un segundo encuentro, en el año 2017, el Mtro. Herrera realizaba su tesis de maestría simultáneamente a esta investigación y hallamos coincidencias sobre las imágenes que estábamos estudiando. En su trabajo sobre narigueras, decidimos retomar la imagen del panel número 2 para establecer una colaboración en la cual yo intervenía con el dibujo de la nariguera y el jugador, y él compartía información para el análisis desde la arqueología. Este trabajo colaborativo se estableció sobre tal dinámica para replicar una labor que ya habíamos comprobado que funcionaba: reunirse para observar y nutrirnos mutuamente.

Además, para complementar el análisis desde la ilustración y la arqueología, se plantean propuestas basadas en la historia del arte que expanden el análisis de la imagen. Es por eso que se aborda el conocimiento de Erwin Panofsky, complementándolo con el de Aby Warburg para ampliar el análisis iconográfico que se realiza actualmente en monumentos prehispánicos.

El desarrollo de esta comprobación se realizó con base en entrevistas, dibujos y la experiencia previa con el fotógrafo Jesús López en el año 2009 —sobre la cual hablaremos en el capítulo 4.2—, y también con el Mtro. Hugo Herrera. Las fotografías son retomadas del Proyecto Estudio Iconográfico del Juego de Pelota de Chichén Itzá, dirigido por la arqueóloga Federica Sodi Miranda en el periodo 2009-2010, y el cual es la inspiración para esta investigación.

4.1 Fase de preparación documental: Monografía de Chichén Itzá y su Gran Juego de Pelota

Para comenzar, se detallará la fase de preparación documental, previa a la de registro arqueológico y visual. En ésta, el primer paso es realizar una monografía mínima de Chichén Itzá y el contexto de creación y uso de su Gran Juego de Pelota. A partir de una visión general de las condiciones en las cuales fue creada la obra, es que se introduce al ilustrador y al fotógrafo a la civilización maya de Chichén Itzá, para abordar al monumento con conocimiento de su entorno.

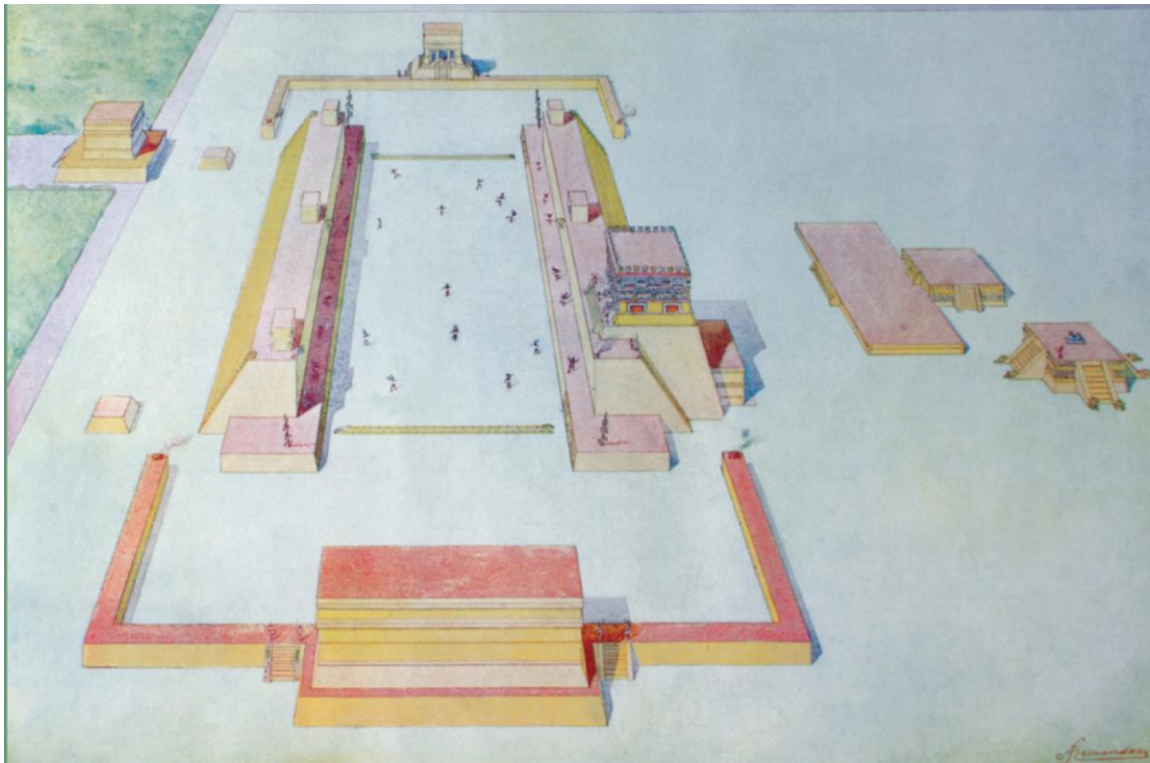


Figura 15 Marquina, Ignacio. Composición del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, 1928.

El Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá es la cancha más grande de toda Mesoamérica, y fue edificado al rededor del siglo 7 D.C.⁷² Roberto García Mol, quien estudió este juego de pelota y lo describió de la siguiente manera:

⁷² Cohodas, Marvin. *The Great Ball Court of Chichen Itza, Yucatan, Mexico*. New York: Garland Publishing, Inc., 1978. P. 71.

La estructura del Gran Juego de Pelota se compone de cuatro plataformas; las partes centrales son paralelas y sobre ellas, en el interior y hacia la parte central, se ubican los marcadores, que en este caso son anillos monumentales de piedra decorados con dos serpientes entrelazadas; bajo los marcadores se aprecian, en dos grandes tableros, representaciones del juego de pelota y del ritual de sacrificio. La orientación del eje mayor es norte-sur. El juego de pelota mide 168 m. de largo por 70 de ancho. Las otras dos estructuras son plataformas bajas en forma de 'U' que limitan el espacio de la cancha en sus dos extremos, y al no estar unidas a las anteriores permite el libre acceso.⁷³

La pelota con la que se jugaba era una esfera de hule de entre 15 y 20 cm y unos 4.5 kilogramos. Los jugadores tenían permitido golpearla sólo con la cadera, los codos y las rodillas, nunca con las manos o los pies. Las partes del cuerpo con las que golpeaban la pelota estaban cubiertas con cuero de animales o incluso madera. Marvin Cohodas cree que hacían lo mismo con una de las manos; esto servía para proteger al jugador cuando cayera al suelo y para aportar balance al momento de dar un golpe con la cadera.⁷⁴

El sitio arqueológico de Chichén Itzá se encuentra ubicado en la península de Yucatán, en el sureste mexicano. Este estado es una planicie que emergió del lecho marino hace cinco millones de años, no cuenta con ríos de superficie, así que sus cenotes y las corrientes subterráneas que los nutren son el único recurso subterráneo para obtener agua.⁷⁵ El nombre Chichén Itzá tiene varias interpretaciones, entre ellas, “alrededor del pozo de los brujos del agua”⁷⁶ y “la boca del pozo del Itzá”,⁷⁷ siempre haciendo referencia al cenote sagrado ubicado en el sitio arqueológico.

⁷³ García Mol, Roberto. *Sitios arqueológicos del estado de Yucatán. Chichén Itzá*. México: México Desconocido. 2002, P. 11.

⁷⁴ Cohodas, *Op. Cit.*, Pp. 31-32.

⁷⁵ García Mol, *Op. Cit.*, P. 9.

⁷⁶ *Ibidem*, P. 8.

⁷⁷ Cohodas, *Op. Cit.*, P. 2.

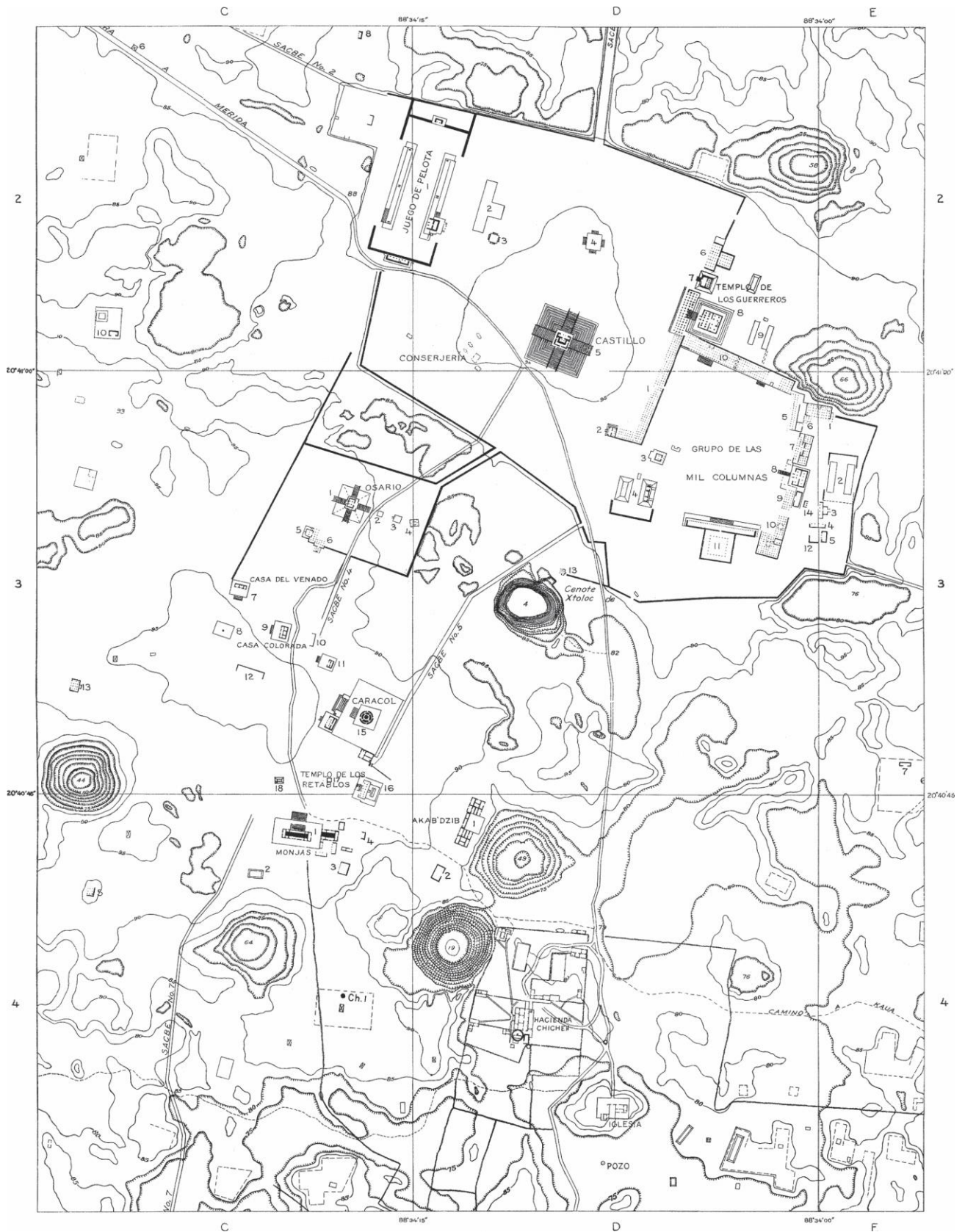


Figura 16 Plano del sitio arqueológico de Chichén Itzá. Acervo del Dr. Alberto Hernández Sánchez, c.a. 1925.

superficie, sus cenotes y la magnificencia de sus edificios. Este sitio arqueológico tiene dos estilos arquitectónicos; el primero obedece a la estética de la arquitectura del clásico inicial, al norte de las tierras bajas mayas, llamado estilo Chichén-Maya. El segundo estilo arquitectónico del sitio es característico por una mezcla de elementos mayas —tales como la llamada bóveda maya y la albañilería— con otros elementos que no eran comunes en la arquitectura de esta civilización. En 1887, Desirée Charnay ubica por primera vez que estas características

también se encuentran en el sitio arqueológico de Tula, Hidalgo. Esta relación bautiza al estilo arquitectónico de la segunda mitad del tiempo de Chichén Itzá como el estilo Chichén-Tolteca,⁷⁸ y originó la idea de que Tula influyó a los mayas.⁷⁹ Estos estilos

arquitectónicos se dividen en tres

fases de desarrollo, la Fase Formativa, la Gran Fase y la Fase Terminal, y se estima que se desarrollan entre el 600 A.C. y el 1250 D.C.



Figura 17 S/A, Mapa de los sitios arqueológicos de Yucatán, México.

⁷⁸ *Ibidem*, P.15.

⁷⁹ García Mol, Roberto y Rafael Cobos. Chichén Itzá. Patrimonio de la Humanidad. México: Grupo Azabache. 2008, P. 17.

Como se mencionó, el Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá es el más grande de Mesoamérica, con 168 metros de largo por 70 de ancho. Se ubica en el lado noroeste del sitio y su eje mayor es norte-sur,⁸⁰ corresponde al periodo clásico mesoamericano, aunque se le relaciona con el Posclásico de Tula.⁸¹ Se cree que fue construido durante el periodo Chichén-Tolteca, en el siglo VII.

Fuentes mayas indican que Yucatán fue invadido por un pueblo que hablaba náhuatl, pariente de los bárbaros no agricultores: los chichimecas. Su rey, llamado Topiltzin, se identificaba también como *Quetzalcóatl* o Serpiente emplumada.⁸² De acuerdo con la teología mexicana, la facción pacífica de Quetzalcóatl luchó contra la facción guerrera de Tezcatlipoca, quien gana. Tras esta derrota, el rey debió abandonar Tula, se calcula que en el año 987 d.C., y se dirigió a la costa del Golfo de México, hasta Tlapallan.⁸³

Así, a la región maya, procedente del oeste, llegó un hombre que se hacía llamar *Kukulcán*, que también significa Serpiente emplumada, y quien se supone es el mismo Topiltzin Quetzalcóatl. Tras quitar el dominio de las tierras a sus dueños originales, Kukulcán estableció la capital de sus dominios en Chichén Itzá. Este nuevo rey trajo consigo la idolatría a Yucatán y se sabe que sus métodos de gobierno fueron brutales, violentos, aunque al parecer dejó una buena impresión en los mayas.

Antes de la llegada de Kukulcán, de acuerdo con Michael Coe,⁸⁴ se piensa que Chichén Itzá era llamada *Yucil-Abna*, que significa “Siete Matorrales”. Tras la invasión de la ciudad, ésta se convierte en una metrópoli que reflejaba el poder del nuevo reino, una capital cuyo estilo arquitectónico fusionó el Puuc maya y el de los conquistadores provenientes de Tula, caracterizado por serpientes y atlantes cubiertos de plumas, por coyotes, jaguares y águilas.

⁸⁰ García Mol, *Op. Cit.*, P. 11.

⁸¹ Cohodas, *Op. Cit.*, P.10.

⁸² Michael D Coe. *Los mayas. Incógnitas y realidades*. México: Editorial Diana. 1990, P.168.

⁸³ *Ibidem*, P. 168-176.

⁸⁴ *Ibidem*, P. 176.

Al visitar el Gran juego de pelota de Chichén Itzá, al cual se le atribuye el estilo Chichén Tolteca, se pueden apreciar en sus laterales seis paneles de piedra tallada, tres del lado derecho y tres del lado izquierdo. Roberto García Mol⁸⁵ lo describe como una estructura compuesta por cuatro plataformas que, arriba, en su parte central, sostienen los marcadores, unos anillos monumentales de piedra adornados con serpientes entrelazadas.

Debajo de los marcadores se encuentran los seis paneles con representaciones del juego de pelota y del ritual del sacrificio. En la vista frontal de cualquiera de los paneles, aún se percibe la presencia de catorce jugadores: siete del lado izquierdo, siete del lado derecho, todos mirando hacia la piedra del sol. Del lado izquierdo de la piedra, a manera de representación del equipo ubicado en ese extremo del panel, se encuentra un jugador con la cabeza degollada. Este jugador se ubica del lado contrario de la piedra del sol con una rodilla puesta sobre el suelo y serpientes saliendo de su torso.

El juego de pelota tiene un estilo mexicano,⁸⁶ principalmente reflejado por los bajorrelieves toltecas ubicados en el templo que se encuentra al extremo norte de la cancha. Michael Coe escribió que “un cronista español nos dice que, entre los aztecas, el equipo que lograba introducir por el hoyo de uno de esos anillos no sólo ganaba el juego y la apuesta, sino lo que llevaban puesto los espectadores”.⁸⁷ Asimismo, Coe sugiere que el juego seguramente era a morir y que algunos jugadores del equipo perdedor terminaban en el *tzompantli*.⁸⁸

Tras la fuerte influencia del pueblo Tolteca sobre Chichén Itzá, se cree que desaparece en el Katun 6 Ahau, periodo que culmina en el 1224 d.C., aproximadamente. La ciudad no permaneció mucho tiempo deshabitada, se piensa que fue ocupada por otro pueblo rápidamente.

⁸⁵ García Mol, *Op. Cit.*, P. 11.

⁸⁶ De esta manera se le denomina al estilo mexicana.

⁸⁷ Coe, *Op. Cit.*, P. 179.

⁸⁸ Tzompantli: (Pantli) Hilera o fila de (tzom) cabezas o cráneos. Es un altar en el cual se colgaban cabezas y/o extremidades de los sacrificados en rituales para los dioses en el México prehispánico.

4.2 Fase de registro arqueológico y visual: trabajo *in situ*

Para la comprobación de este registro, la evidencia fotográfica es la capturada por el fotógrafo Jesús López, quien realizó en 2009 el levantamiento de imágenes para el Estudio Iconográfico del Juego de Pelota de Chichén Itzá dirigido por la arqueóloga Federica Sodi Miranda.⁸⁹ Tales fotografías son la mejor fuente visual hasta el momento de finalización de la presente tesis ya que, después del 2009, la parte superior del monumento, donde se encuentran ubicados los paneles a estudiar, fue sometida a restauración; durante los trabajos, los paneles fueron escurridos con cemento, lo que hace imposible acceder a mejores y más recientes fotografías que las obtenidas por López.

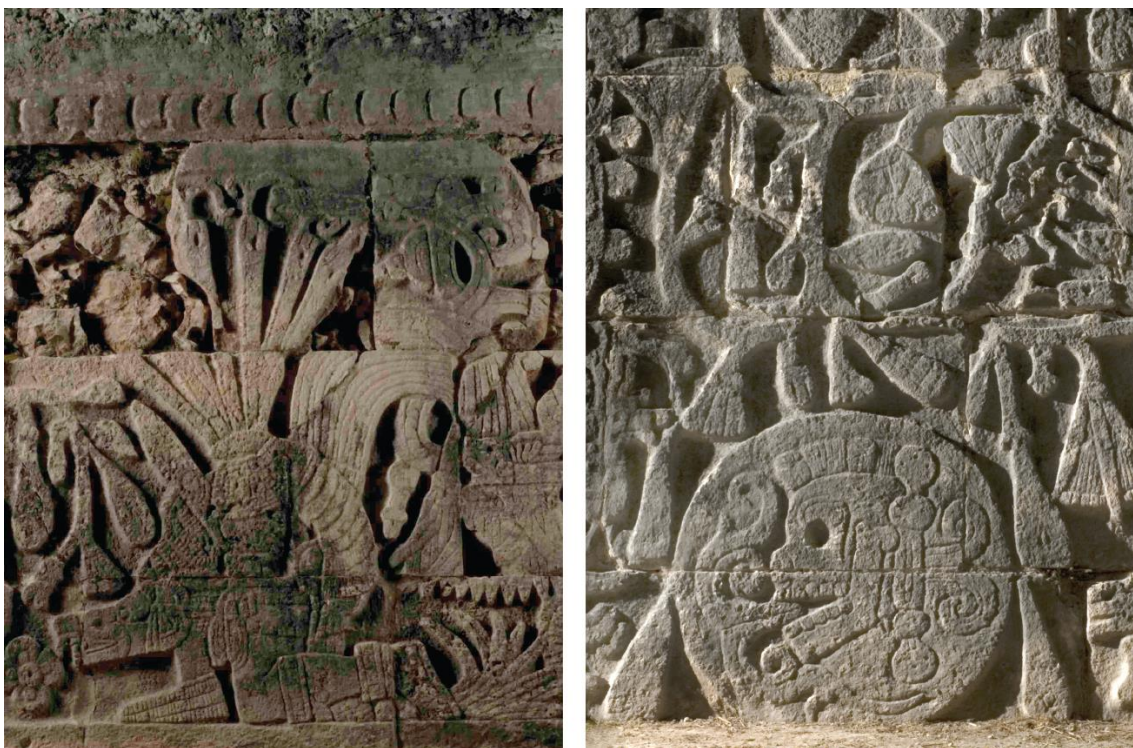


Figura 18 López, *Detalles de paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá*, 2009.

Al respecto, podemos pensar que el peor enemigo de los monumentos prehispánicos son las condiciones climáticas, pero el trabajo de restauración que

⁸⁹ Se puede conocer sobre el proyecto de la Dra. Sodi en la siguiente liga <http://www.inah.gob.mx/es/boletines/659-toman-radiografia-a-juego-de-pelota-de-chichen-itza>

modificó la piedra original con cemento nos muestra que las intervenciones mal hechas son un riesgo real con profundas consecuencias. De ahí surge la gran necesidad de que el registro arqueológico se realice de manera eficiente, pronta y ética; sólo de esa manera no se perderá más información que la que el tiempo y las condiciones climáticas ya han borrado. Las imágenes a continuación muestran la situación actual del monumento; en éstas se puede ver que cualquier fotografía tomada después del vaciado del cemento es inservible, y



Figura 19 Hernández, *Situación actual del monumento*, 2010.

que las capturadas por Jesús López pueden ser las últimas que registraron el monumento sin la intervención arqueológica, únicamente con la corrosión natural de la piedra.

La evidencia respalda también

una de las intenciones del método Aanderud: la de rescatar cualquier información posible justo al momento del hallazgo del monumento, ya que ésta puede ser fácilmente perdida. Debido a la naturaleza simbólica de las piezas, cada espacio es importante, cada figura da un mensaje; si los mensajes son alterados, la interpretación de sus significados se vuelve aún más compleja de lo que ya es.

La labor del fotógrafo Jesús López trazó un camino importante para el establecimiento del método propuesto para el análisis iconográfico de un monumento prehispánico. López realizó el análisis de la zona arqueológica,



Figura 20 Hernández, *Situación actual del monumento*, 2010.

del área y de las condiciones climáticas antes de sumergirse en el registro visual del monumento; notó que las condiciones climáticas de este punto de Yucatán son sumamente húmedas y que la temperatura es mucho más elevada que en otras zonas, debido a la selva que la rodea. La realización de un registro fotográfico, bajo tales condiciones, puede representar un reto importante, por eso es fundamental realizar un plan de desarrollo del registro visual.

Debido a las condiciones en las que se encontraba el monumento en el 2009, López tomó la decisión de fotografiar durante la noche con la ayuda de luz artificial, pues el monumento tiene la característica de que, a simple vista y con luz natural, es muy poco lo que se puede distinguir sobre la piedra labrada. Además, la luz de día hace que la fotografía sea plana, es decir, con pocos matices de clarooscuro. Por si eso no fuera suficiente, la piedra de los paneles se había alisado con el tiempo, lo cual dificultaba más el rescate de la imagen.

La fotografía nocturna resultó funcional. La luz artificial permite resaltar el volumen de la piedra labrada con simplemente mover de posición las lámparas; las sombras producidas desde distintos ángulos ayudan a distinguir la imagen en la piedra dañada por el paso del tiempo y por las condiciones climáticas. Con ello, el arqueólogo, el ilustrador y el historiador del arte pueden lograr una interpretación más clara que si solamente tuvieran una visualización *in situ* o una fotografía con luz diurna.



Figura 21 López, *Evidencia de la iluminación empleada para las fotografías nocturnas*, 2009.

Esto no quiere decir que las fotografías de monumentos prehispánicos deben ser nocturnas, en lo absoluto. Lo que quiere decir es que las condiciones técnicas de la sesión fotográfica deben basarse en el conocimiento y la experiencia del fotógrafo. Sin embargo, sí podemos decir que es fundamental la utilización de lámparas y *alka seltzers*⁹⁰ —o reflectores— para dirigir la luz de tal manera que ésta resalte las formas y figuras ocultas en la piedra, y ambos recursos se pueden utilizar tanto de día como de noche.

La materialidad del monumento es un punto determinante que se debe considerar; si la piedra es muy porosa, por ejemplo, probablemente lo más

⁹⁰ Término coloquial en fotografía para nombrar a los reflectores redondos con los que se dirige la luz al encuadre.

recomendable sea la fotografía nocturna. Las condiciones de cada monumento son diferentes, por eso es recomendable hacer un plan de trabajo en el cual se consideren las necesidades técnicas para el registro. Un buen plan tendrá en cuenta la materialidad, la iluminación, la hora del día y el ángulo de registro para que la propia luz colabore con el trabajo del fotógrafo, resaltando información en lugar de ocultarla.



Figura 22 López, *Detalle de un personaje de los paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá*, 2009.

La fotografía tiene dos objetivos en este proyecto: a) como objetivo primordial, está la obtención de un registro de la imagen que permita visualizar el monumento con un alto nivel de detalle al momento de su localización; y b) otorgar un documento visual para el análisis de la pieza como vestigio y como obra de arte.

Las fotografías de Jesús López tienen un nivel de ejecución tan elevado que considero que no volveremos a obtener mejores imágenes del monumento, sobre todo, después de la restauración mal ejecutada.

Al respecto, podemos decir que,

a mayor tamaño de imagen, mayores posibilidades de visualización, y las fotografías de López fueron capturadas con la mejor resolución del momento y en un formato sin comprimir, o sea, con la máxima calidad para impresión en gran tamaño: el formato RAW. Los archivos RAW solamente fueron utilizados por la arqueóloga, quien me brindó fotografías en alta resolución, pero en formato TIFF, las cuales sirvieron para trabajar directamente sobre la

computadora —al hablar de formatos RAW y TIFF hablamos del impacto de la calidad de la imagen en la impresión o la visualización en pantalla. El formato RAW hubiera funcionado para realizar una impresión y trabajar manualmente sobre la imagen o incluso visualizarla “en bruto” sobre la pantalla; por su parte, del archivo TIFF se obtiene una imagen con poca capacidad de ampliación, ya que, aunque no esté procesada como la JPG, sí está comprimida.

En el proyecto del 2009 se pretendió elaborar los dibujos a detalle de los seis paneles que rodean el Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá en un plazo de tres meses. Sin embargo, el que los dibujos hayan sido realizados directamente en formato digital y sobre referencias también digitales, fue un gran inconveniente, ya que se omitieron las etapas de bocetaje, lo que hubiera facilitado la interpretación de las imágenes. Esto fue corregido en el presente proyecto, donde los dibujos se realizaron a partir de práctica y observación. Se trazaron múltiples bocetos sobre la imagen y a mano alzada de detalles del monumento para su observación.



Figura 23 Aanderud, boceto lineal a grafito, 2017.

Con el fin de abordar el presente proyecto con bases sólidas que permitieran generar nuevos puntos de vista, realicé una visita al monumento para establecer el primer contacto con la pieza, situación que no se dio en el proyecto del 2009. No obstante, el boceto inicial a línea del panel que se aborda

en esta investigación es retomado de los años 2009-2010 con la arqueóloga Federica Sodi Miranda. En este proyecto se realiza una extensión de los dibujos realizados anteriormente, a partir de bocetos.

4.3 Fase de análisis como vestigio: arqueología e ilustración

En el método propuesto en el segundo capítulo de la presente tesis, se establece como fundamental la realización de una tercera fase de análisis como vestigio. Ésta se enfoca en el análisis del monumento desde la disciplina de la arqueología, a la par que se desarrolla un boceto medio del espacio a estudiar con la colaboración entre el ilustrador y el arqueólogo. Como ya se ha explicado anteriormente, en esta fase se requiere de la interacción de disciplinas, permitiendo que los conocimientos de la arqueología nutran al dibujo del ilustrador y viceversa: que la labor de la ilustración a través de bocetos también aporte conocimientos al análisis arqueológico.

Para realizar la comprobación de la fase de análisis como vestigio entre el arqueólogo y el ilustrador, se realizaron una serie de entrevistas (Anexo I) en las cuales el arqueólogo Hugo Herrera y yo discutimos sobre las formas fotografiadas, con el apoyo de información documental para su interpretación. Esta labor de discusión entre el arqueólogo y la ilustradora tiene como resultado la visualización de elementos nuevos y de posibles interpretaciones sobre la civilización, el sitio y el monumento. La información plasmada en el presente subcapítulo surge de la recopilación de datos y análisis realizados por el Mtro. Hugo Herrera Torres, con el apoyo de la bibliografía sugerida por él para contribuir a la documentación de la presente demostración.

Cuando pensamos en el juego de pelota, podríamos asumir un evento de simples hombres en torno a la tradición de su pueblo; pero, cuando en lugar de pensar en hombres pensamos en dioses que utilizan todo su poder para triunfar, eso convierte al juego en una expresión simbólica mayor de la religiosidad que lo

rodea.⁹¹ Sin embargo, más allá de los supuestos beneficios respecto a su cosmovisión, el juego de pelota generaba una fructífera actividad económica.

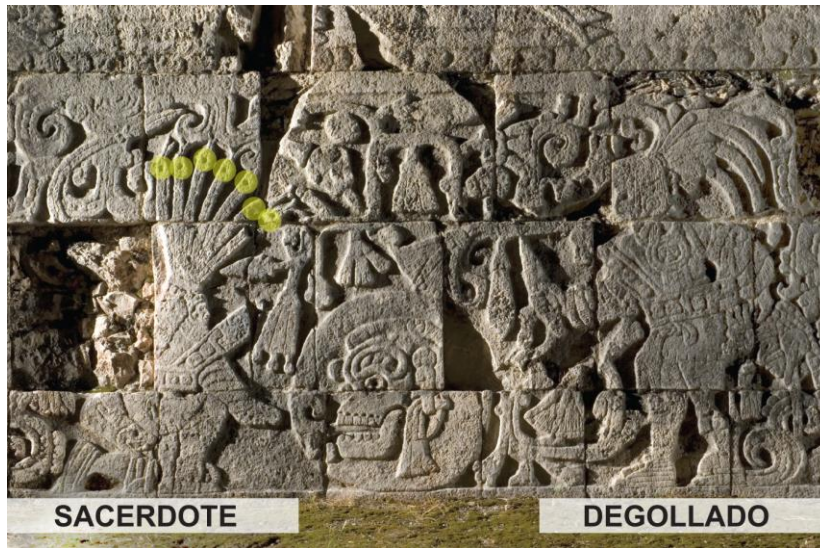


Figura 24 López e intervención gráfica por Aanderud, *parte central del panel #3*. Los círculos verdes resaltan las 7 serpientes que brotan de su cuello, 2009/2018.

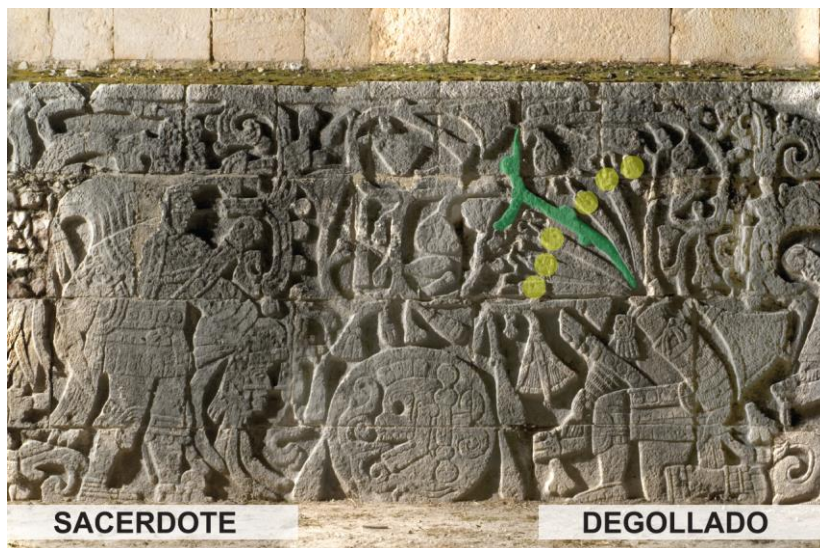


Figura 25 López e intervención gráfica por Aanderud, *parte central del panel #2*. Los círculos verdes resaltan 6 serpientes que brotan y por en medio surge una planta, 2018.

⁹¹ Galindo Trejo, Jesús. “El juego de pelota mesoamericano: Un paraje sagrado de conjunción celeste.” En *El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones* coordinado por María Teresa Uriarte (México: UNAM, 2015), 17.

En torno al ritual del juego de pelota existían actividades previas, como los desfiles, en los cuales participaban tanto nobles como plebeyos: eran eventos donde convivían todos los estratos de la sociedad. Además, el juego estaba ligado a festivales vinculados con el calendario y se sabe que tenía un gran trasfondo político;⁹² a través de él se trataba de solucionar conflictos o incluso promover la exhibición, la venta y las apuestas, además de ser eventos que conectaban a la gente con sus bienes rituales y élite, de acuerdo a William y Barbara Fash.⁹³ Así, El juego era una práctica humana que despertaba la competencia del hombre por ganar frente a un igual, pero también era un ritual



Figura 26 Maudslay, El Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, al fondo el Templo Sur. 1895-1902.

que tocaba el aspecto económico, la religión, el orden social, la recreación y las apuestas.

El arqueólogo Hugo Herrera señala que el juego de pelota de Chichén Itzá está ubicado sobre un eje norte-sur con una desviación de 17° hacia el oriente. Con estos datos, el arqueólogo interpreta dos situaciones en relación

⁹² Barbara Fash y William Fash. "Apuesta, guerra ritual e identidad." En *El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*. Coordinado por María Teresa Uriarte. (México: UNAM, 2015), 40.

⁹³ *Ibidem*, P. 39.

con la ubicación del panel que nos atañe; por un lado, introduce la posibilidad de que este panel tenga una importancia mayor debido a que se ubica del lado de la salida del sol; y por otro, que éste podría ser el panel más importante de los seis, debido a que se ubica al oriente, en el punto medio de la cancha, alineado con el anillo en la parte superior del monumento, por donde pasaba la pelota.

Panel #2 oriente del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá

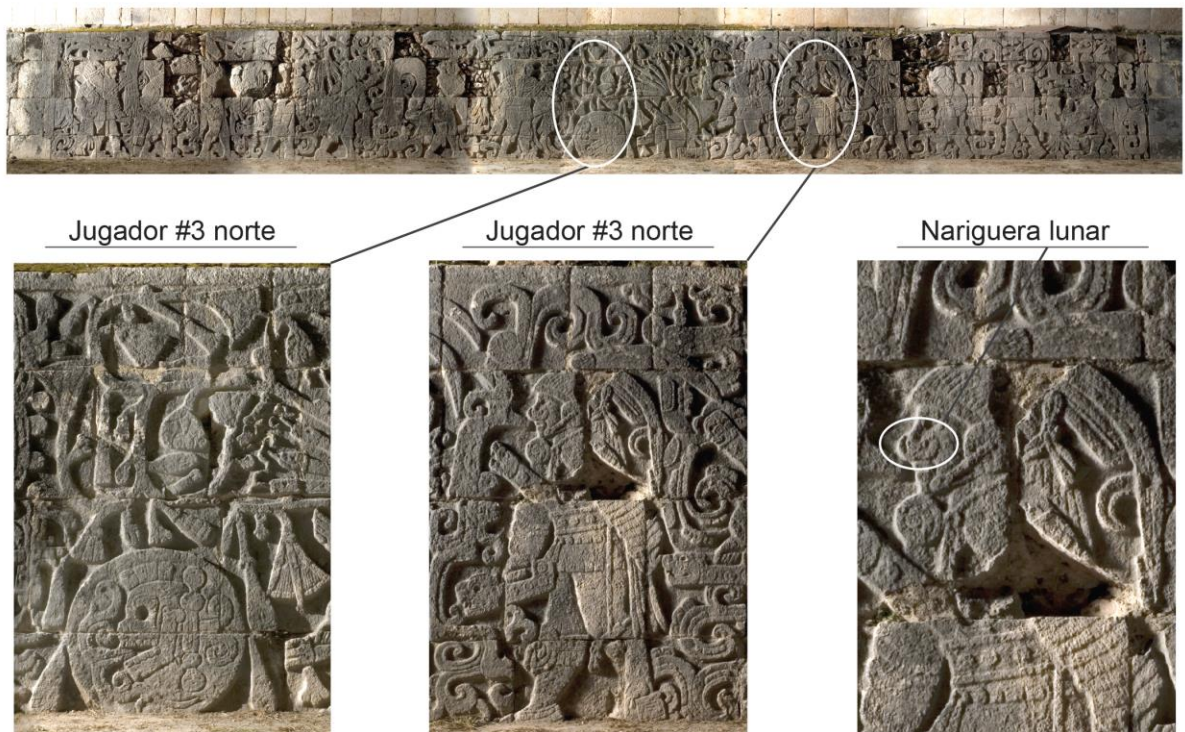


Figura 27 Foto por López, intervención gráfica por Aanderud, Explicación del panel y las zonas a estudiar, 2018.

Otro elemento que resalta la importancia del panel es la nariguera que estudiamos, ya que tiene una forma única dentro de la iconografía de los seis paneles: la forma lunar, que también se puede vincular con los ciclos de la mujer y la fertilidad. El último detalle que diferencia al panel es la manera en la que está expresada la sangre que brota del cuello del jugador degollado. Mientras que en los otros cinco paneles del Gran Juego de Pelota la sangre de los degollados siempre se expresa con siete serpientes brotando de sus cuellos, (Fig. 11) en el panel que analizamos el degollado únicamente tiene seis (Fig. 10)



Figura 28 López, Jugador #3 norte del panel #2 oriente del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, 2009.

serpientes y un tallo que se une con la flor ubicada detrás de los personajes de los paneles.⁹⁴ Aunque no sabemos qué significa tal diferencia entre el número de serpientes simulando la sangre que brota del cuello del jugador, es el único panel que cuenta con atributos distintos, como éste, que consideramos importantes para analizar.

Existen otras trece canchas⁹⁵ en el sitio arqueológico de Chichén Itzá, pero la que analizamos, de acuerdo con Cohodas, era posiblemente el

Juego de Pelota de los dioses, y se utilizaba únicamente para los rituales más importantes, no para entretenimiento o para apuestas.⁹⁶

⁹⁴ Ver anexo 1 con Entrevistas al Arqueólogo Hugo Herrera.

⁹⁵ Fash y Fash, *Op. Cit.*, P. 46.

⁹⁶ Cohodas, *Op. Cit.*, P. 32.

La conformación de la cancha es así: tres paneles de cada lado, ubicándose, por lo tanto, tres al poniente y tres al oriente; el Templo de los Jaguares quedaba en su extremo norte y, al extremo contrario, el Templo Sur. De esta manera ubicamos que el jugador al cual estudiamos está en el equipo norte y es el jugador número 3 (Figura 13) contando a partir de la piedra del sol con dirección al norte, donde se ubica el Templo de los Jaguares. Este jugador porta una nariguera, analizada en este proyecto.

De acuerdo con el análisis realizado junto al arqueólogo Hugo Herrera, el jugador # 3 cuenta con atributos lunares o con simbología lunar. Esto tiene que ver con la simbología del juego mismo, que representa el movimiento de los astros, principalmente del Sol, de Venus y de la Luna, que rigen la organización del tiempo, sobre todo de las cosechas —cuando llegan las lluvias—, la actividad agrícola y la guerra —cuando no hay actividad agrícola.

Marvin Cohodas tiene una hipótesis sobre cómo funciona el sistema,⁹⁷ que se aplica a Chichén, aunque no es exclusivo para esta zona y tiene que ver con el solsticio y el ritual de fertilidad.

Para entender el solsticio, hay que ubicar un plano cuadrangular que representa al cosmos —la cancha de juego de pelota— y el horizonte. Durante el año, el sol tiene un movimiento aparente, nace en el oriente y se oculta en el poniente. De acuerdo con el avance del sol, tiene cuatro etapas: dos de entrada y dos de salida; estos son los puntos más extremos del horizonte, lo cual significa que ya no puede moverse más al oriente-sur ni al poniente-norte. El juego de pelota está dispuesto de esa manera.

⁹⁷ *Ibidem*, Pp. 71-88.



Figura 29 López, fotografía de un guerrero ave y un guerrero jaguar, 2009.

Cuando el sol sale en el oriente y se oculta en el poniente, hay un solsticio de verano y su puesta extrema es el 21 de junio, cuando inicia la estación. Ese día es cuando el Polo Norte está más inclinado hacia el Sol, más que cualquier otro día del año en el hemisferio norte. La puesta del Sol, el 29 de abril y el 13 de agosto, son fechas fundamentales en Mesoamérica y las comparten importantes edificios a lo largo de muchos siglos, señalan la división del año solar en relación 104/260 del solsticio de verano⁹⁸ y el sol juega a diferentes horas del día con el monumento.

De acuerdo con el Mtro. Herrera, la cancha de juego de pelota es como un reloj, como un “calendario gigante” que marca la temporada de lluvias y la temporada de secas, y cuando ya vienen las lluvias hay que preparar el campo para cultivarlo. En el mundo indígena solo existen dos estaciones, no cuatro como en occidente. Cuando llega la lluvia, ya debe de estar todo listo para la

⁹⁸ Galindo Trejo, *Op. Cit.*, P. 25.

siembra, se cumplen ciclos, representados por el movimiento del sol. También Venus marca sus apariciones matutinas y vespertinas siguiendo el mismo patrón, similar en cuanto a sus apariciones en el oriente como estrella matutina y en el poniente como estrella vespertina. Esto está marcado por las cuatro esquinas de la cancha de juego de pelota.

La Luna, por otro lado, es una divinidad que se encuentra relacionada con la agricultura; es esposa del Sol, es la diosa de lo femenino, implicando sus dotes de fertilidad. La Luna tiene un papel decisivo en las cuestiones agrícolas, el juego de pelota es una recreación de lo agrícola y de la guerra, porque es un enfrentamiento.

En la figura 17 se puede apreciar la escena central de uno de los paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá. En el medio está la piedra del sol o la pelota con calavera; del lado izquierdo, el sacerdote con la hoja sacrificial; y del lado derecho, el decapitado con serpientes saliendo de su cuello simulando sangre brotando. En la parte de atrás se puede ver una planta cuyas ramas recorren la imagen completa, y así parece ser en todos los paneles. En la escena central vemos al decapitado con siete serpientes brotando de su cabeza, tal cual debería de ser en todos los paneles, pero el Mtro. Herrera señaló que en el panel # 2 oriente, la escena es diferente.



Figura 30 López con intervención gráfica de Aanderud, panel #2 para ejemplificar a los guerreros ave (sur) y los guerreros jaguar (norte), 2009/2017.

En la escena central del panel # 2 oriente vemos a un decapitado con seis serpientes brotando de su cuello, pero se aprecia cómo la serpiente de en medio no es una serpiente, sino el tallo de la planta que se extiende en el fondo de la escena. Este simbolismo se puede relacionar con la importancia de este panel

en la obra total que rodea al Gran Juego de Pelota. Este y otros detalles distintivos van dando señales de que este podría ser el panel más importante por los motivos que se trataron anteriormente.

De acuerdo con Hugo Herrera, ésta podría ser una ofrenda, el sacrificio



Figura 31 Aanderud, bocetaje de la nariguera, 2017.

en sí es una ofrenda. Se debe considerar que, aunque el devoto ofrenda esperando que el dios acepte lo ofrendado, no todas las ofrendas son aprobadas. Aquí está la justificación de la cabeza y la ofrenda de sangre. Herrera supone que, a diferencia de las otras donde solamente salió sangre, con el crecimiento de la planta, aparentemente relacionada con la fertilidad de la tierra, el dios aceptó la ofrenda de este ritual.

Los paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá son

representaciones del ritual de juego de pelota entre guerreros jaguar y guerreros aves y, piensa Herrera, pueden ser un tipo de propaganda política que habla de la supremacía de los primeros, ya que observamos que los guerreros están

claramente separados: los aves siempre del lado izquierdo y los jaguares del lado derecho. Esto significa que ellos ofrendaron a su jugador y los dioses aceptaron su ofrenda y fueron favorecidos. El jugador estudiado en este trabajo es un guerrero jaguar.

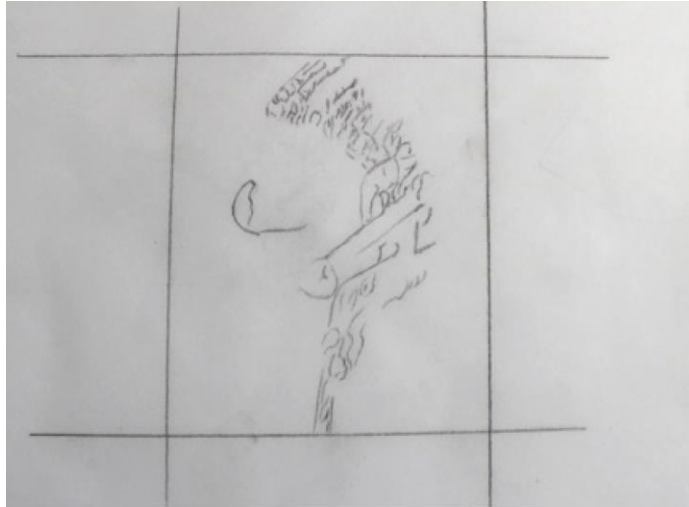


Figura 32 Aanderud, boceto de cara y nariguera, 2017.

En esta etapa de análisis, el dibujo fue realizado a manera de calca sobre papel mantequilla con lápiz de grafito. En estas imágenes no existe lugar para errores de proporción y perspectiva, deben ser precisos, por eso se mantiene el dibujo sobre el soporte base: la fotografía. El plano debe ser vertical, sin perspectiva. Hay que recordar que en la fase de registro se realizaron dibujos a mano alzada en contacto directo con la pieza, es decir, para realizar el estudio en calca ya hubo un estudio previo sobre la obra original.

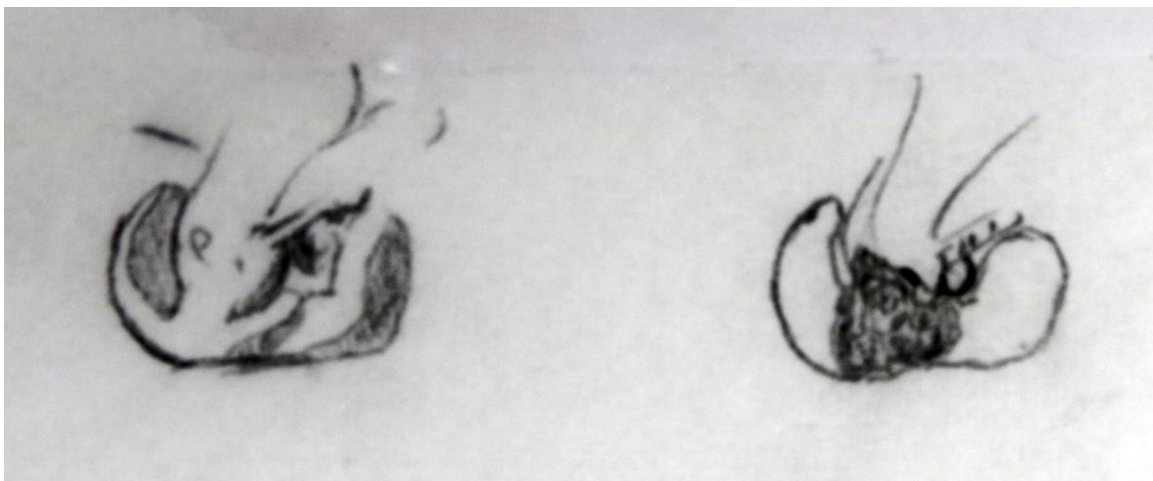


Figura 33 Aanderud, detalle de bocetos de nariguera, 2018.

El punto específico a estudiar es la nariguera que porta el jugador # 3, considerada un símbolo lunar, ya que tiene forma de una media luna. La Luna tiene una relación estrecha con la agricultura. Menciona Hugo Herrera que la luna ayuda, dependiendo de su fase, al crecimiento de las plantas, sobre todo del maíz. También comenta que algunas comunidades indígenas rigen sus fechas para sembrar, dependiendo de la etapa en la que se encuentra la Luna.

Para algunos agricultores, es mejor sembrar en Luna llena, para otros no, pero sí la toman en cuenta. Dice Herrera que existen estudios científicos que demuestran cómo la Luna tiene influencia en las plantas, ya que ejerce presión por el cambio de gravedad que provoca en la Tierra. Continúa explicando que es muy sabido que los árboles se deben cortar en cierta fase de la Luna, dependiendo del ciclo, ya que tienen más o menos savia.



Figura 34 S/A, Diosa Tlazoltéotl, diosa de la lujuria y de la pasión en la cultura mexicana. Ubicada del lado derecho de la imagen, porta una nariguera lunar.

La Luna también tiene una relación simbólica muy fuerte con las mujeres, al grado de que sus ciclos menstruales se vinculan con los ciclos lunares, lo que antiguamente era interpretado como un asunto de fertilidad. En este sentido, la diosa Tlazoltéotl (Fig. 13) utiliza una nariguera de media Luna como símbolo de fertilidad.

Las narigueras eran empleadas tanto por deidades masculinas como femeninas, son un símbolo lunar y la Luna es un astro que está relacionado con el pulque. Me explico. El mito del quinto sol dice que cuando fueron creados el Sol y la Luna, éstos no se movían; entonces, los dioses se sacrificaron para

animarlos. Uno de ellos se convirtió en Sol, el otro en Luna, pero, al ver que la Luna brillaba igual que el Sol, le arrojaron un conejo para opacar su brillo. Ometochtli es el “dios conejo”, quien es la deidad del pulque y también porta una nariguera lunar. La relación con la fertilidad es indirecta, pero sencilla; el pulque está hecho del néctar del maguey, cuya diosa es Mayahuel, también diosa de la fertilidad. Así, fertilidad, pulque y Luna tienen una relación fuerte, al grado de que muchas veces la Luna es representada como una especie de vasija llena de pulque.



Figura 35
Ometochtli, Museo
Nacional de
Antropología.

En algún momento se creyó que el calendario maya estaba basado en los ciclos lunares, luego desapareció esa creencia, pero se conserva la importancia de la Luna como elemento que permite medir el tiempo de manera cíclica. La Luna tiene ciclos: luna llena, luna cuarto menguante, cuarto creciente y la nariguera es una analogía de la forma lunar en cuarto menguante. En este sentido, es vista como una vasija o como un recipiente que contiene un líquido sagrado.

La Luna también sirve como analogía del ciclo de vida de la mujer. La luna llena es una mujer joven y, conforme decrece, envejece, hasta representar a la mujer anciana. Las diosas lunares son representadas como mujeres jóvenes. Existen escenarios donde las diosas vierten aguas desde los cielos, o se dedican a traer la lluvia, o mantienen alguna relación con la forma de llevar la lluvia. Por ello, las diosas lunares también tienen una implicación acuática y de muerte y renacimiento, lo cual está relacionado tanto con la reproducción humana como con la vegetal.

De acuerdo con Hugo Herrera, el jugador # 3, además de ser el único en el panel que cuenta con la nariguera lunar, porta un pectoral de Ehécatl, dios del viento, representado por un caracol cortado. El dios lunar y el dios del viento van muchas veces juntos: Ehécatl es la deidad masculina y la luna es la femenina, y van unidos, forman pareja.

El juego de pelota es un ritual vinculado al sacrificio humano. Esta interpretación surge de las escenas grabadas en las imágenes que rodean a grandes canchas, como la de Chichén Itzá y el Tajín, en donde aparece siempre un sacrificio.⁹⁹ La realidad sobre si se sacrificaba a alguien al finalizar el juego, y en el caso de ser así, si se sacrificaba al ganador o al perdedor, ha sido una discusión larga e insoluta. La vinculación cósmica del ritual de juego de pelota proviene del libro sagrado de los mayas, el *Popol Vuh*.¹⁰⁰ En él se narra el mito de Hunahpu y Xbalanqué; juntos derrotan en el juego de pelota a los dioses del inframundo, por lo que ascienden al cielo, Hunahpu como el Sol y Xbalanqué como la Luna. Esto nos habla de una competencia que giraba en torno al mismo ritual, pero el texto no aclara las dudas respecto al sacrificio.



Figura 36 Ometochtli, Museo Nacional de Antropología.

⁹⁹ Galindo Trejo, *Op. Cit.*, P. 19.

¹⁰⁰ Estrada Monroy, Agustín. *Popol Vuh*. México: Editores mexicanos unidos, 2002.

Existen investigadores que piensan que se sacrificaba al jugador perdedor, pero esto no se puede confirmar, ya que existen diferencias entre todos los juegos de pelota y los rituales que en ellos se practicaban. No todos los juegos estaban vinculados con los dioses, algunos eran mundanos. También hay que considerar que no todas las canchas se encuentran ubicadas en sentido este-oeste, y existen canchas orientadas norte-sur. Tampoco, durante la existencia del juego de pelota mesoamericano, la ideología entorno a él fue la misma. De acuerdo con Galindo Trejo, para finales de la época clásica se incrementó la construcción de canchas orientadas oriente poniente, como en Chichén Itzá, y a partir de ese momento se puede observar que disminuyeron las orientadas norte-sur. Erik Velásquez García afirma:

Las historias populares acerca del sacrificio de los equipos o jugadores victoriosos son poco menos que cuentos románticos, pues incluso en los monumentos de Calakmul o Toniná se puede obtener la conclusión de que los perdedores tampoco recibían ese trato. Dicho papel ritual parece haber sido desempeñado por cautivos de guerra o acaso por niños.¹⁰¹

Annick Daneels cree que es al ganador al que se sacrifica, aunque también cree que era obvio que no se mataba al jugador de cada juego, ya que, con la cantidad de canchas distribuidas a lo largo de Mesoamérica, eso se hubiera traducido en un despoblamiento considerable. Ella piensa que la mayoría de los rituales deben haber sido con otros fines fuera del sacrificial y solamente algunos rituales se debieron de haber empleado como ofrenda para los dioses.¹⁰²

¹⁰¹ Velásquez García, Erik. "El juego de pelota entre los mayas del periodo Clásico (250-900 D.C.)." En *El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*. Coordinado por María Teresa Uriarte. (México: UNAM, 2015), 296.

¹⁰² Daneels, Annick. "El juego viejo: La tradición temprana del juego de pelota del Golfo." En *El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones*. Coordinado por María Teresa Uriarte (México: UNAM, 2015), 109-110.



Figura 37
Ometochtli, Museo
Nacional de
Antropología.

Así, es sabido que existen aún muchas discusiones sobre el ritual del juego de pelota, de quiénes lo realizaban y con qué fines. En el mundo maya, la cosmovisión regía la vida, pero, al ver que existieron tantas maneras de practicar el juego de pelota y la frecuencia con la que sucedía, es probable que en algunos casos se haya realizado sin fines sagrados, en otros con sacrificio del ganador y en otros del perdedor, o incluso de algún prisionero de guerra.

4.4 Etapa de análisis como obra de arte: una propuesta de actualización iconográfica desde Panofsky y Warburg

Para el estudio de caso propuesto en esta tesis, resulta imposible analizar la obra desde su contexto originario; así, este análisis debe hacerse de manera anacrónica. Entender al monumento, su contexto, el tiempo de su creación, requiere realizar un largo viaje en el tiempo hasta otra realidad geográfica, política y cultural. Los imaginarios de los mayas del 1250 d.C. son completamente distantes de cualquier investigador del año 2018. Es por eso que se propone que el análisis de este monumento sea realizado a partir de los métodos propuestos por pensadores como Erwin Panofsky y Aby Warburg, quienes profundizaron el método iconográfico y brindaron posibilidades de análisis, fuera de la mera interpretación y réplica del método iconográfico aplicado actualmente.

Al tratar de interpretar las imágenes para su uso como documento histórico se puede confundir su fin. Es relevante iniciar este apartado hablando de la intención de la creación de las imágenes, ya que éstas no se crean pensando en los historiadores, como dice Peter Burke,¹⁰³ las imágenes son creadas para los fines del propio productor, él tiene sus propios mensajes que transmitir.

Aquí es de donde parte la necesidad de análisis iconográficos, iconológicos y semióticos, de buscar la comprensión de una imagen realizada en un tiempo distante al nuestro. Como diría Erwin Panofsky, “Un aborigen australiano sería incapaz de reconocer el tema de la Última Cena; para él no expresa más que la idea de una comida más o menos animada”.¹⁰⁴ De esa misma manera es que entender las funciones y objetivos de creación de un monumento prehispánico puede resultar en una larga serie de suposiciones, ya que no podemos entender algo que no se encuentra inscrito en nuestra cultura visual.

A pesar de que la iconografía es un método obtenido directamente de la historia del arte,¹⁰⁵ ha sido extrapolado a otras disciplinas, tales como la arqueología. En México existen arqueólogos ‘iconógrafos’, cuya especialidad es darle el sentido de obra de arte a los monumentos, piezas y murales producidos durante el tiempo de las civilizaciones mesoamericanas. Tal labor se realiza bajo el método que Erwin Panofsky desarrolla en su libro *El significado de las Artes Visuales*, en el cual inicia dice que “la iconografía es la rama de la historia del arte que se ocupa del asunto o significado de las obras de arte, con prescindencia en la forma”.¹⁰⁶ Este método, retomado por los arqueólogos mexicanos, está planteado en tres etapas:

1. Etapa de descripción preiconográfica (y análisis pseudoformal).

¹⁰³ Peter Burke, *Op. Cit.*, P. 43.

¹⁰⁴ *Ibidem*, P. 43.

¹⁰⁵ Panofsky, *Op. Cit.*, P. 37.

¹⁰⁶ Panofsky, *Op. Cit.*, P. 37

2. Etapa de análisis iconográfico.
3. Interpretación iconológica.

Actualmente, este método, retomado en los estudios iconográficos de arte prehispánico, sólo aborda la primera etapa, es decir, únicamente se realiza el análisis pseudoformal de la obra, ya que no ha existido una exploración en cuanto a las teorías de análisis de la imagen, aunque sí contamos con varias desde la filosofía y desde la psicología que podrían colaborar al descubrimiento de nuevas interpretaciones sobre los imaginarios de la época prehispánica.

En este análisis se propone la exploración del método Panofsky en combinación con el trabajo de Aby Warburg. El que estos autores sean propuestos como línea de trazo para el análisis de la obra tiene varias razones. Por un lado, no se pretende cambiar los métodos y prácticas actuales de los arqueólogos, únicamente nutrirlas con conocimiento de otras áreas a través de grupos colaborativos. Así que retomar a Panofsky tiene como punto de partida el hecho de que es el padre de la iconografía, y que su método actualmente ya se desarrolla, aunque sea en su primera etapa.

Aby Warburg, por su parte, es considerado ya que su método iconológico plantea conceptos y visiones fundamentales para la propuesta actual. Warburg generó una iconología que se basa en posibilidades, y amplió el espectro de estudio de una obra de arte. El método iconológico de Warburg plantea la interdisciplinariedad, permite la colaboración de distintas visiones y desentrama la imagen buscando todas las dimensiones de análisis, partiendo de su contexto sociocultural y político, e incluso mágico y místico. Sumar el conocimiento de un pensador como Aby Warburg al mundo mesoamericano pretende dar más herramientas para que el saber del pasado prehispánico se amplíe y se actualice.

En este proyecto no hubo oportunidad de realizar el análisis desde la historia del arte, pero se puede exponer para ejemplificar la intención que se tenía. A lo largo de la investigación se ha abordado desde la arqueología al jugador #3 norte, pero la investigación podría ser transportada al terreno de la

historia del arte para otorgar detalles sobre el contexto de la obra. Es decir, yendo del general al particular, la última fase de análisis de este proyecto se desarrollaría sobre la nariguera del jugador. Con esta delimitación lo que se pretendería sería encontrar el significado de la nariguera y los mensajes que porta respecto al monumento completo.

El estudio de la nariguera se realizaría en un boceto final con color e incluso simulación sobre su materialidad. Para esto se propone el método Warburg, quien aborda al objeto de estudio desde la antropología, la política, la sociología e incluso desde la astronomía. Explorar todas las posibilidades de la nariguera parece fundamental para obtener un documento con resultados sustanciosos sobre la investigación aquí presentada.

La primera información sobre la nariguera fue obtenida desde la arqueología y la información documental. Ya hemos mencionado anteriormente que es una nariguera con forma lunar y que parece vincularse con aspectos de la fertilidad. En esta fase de la investigación se van trabajando dibujos en conjunto con el historiador del arte, buscando todas las dimensiones que la imagen pueda dar y atribuirle un contexto sociocultural.

El aporte del historiador del arte para el método Aanderud es fundamental, es una de las propuestas más relevantes del proyecto; la necesidad de una actualización en el conocimiento prehispánico y de los métodos de análisis iconográficos radica en ella. Conocer otras posibilidades de análisis tiene como función enriquecer el trabajo actual y presentar opciones para el entendimiento de las civilizaciones prehispánicas, además de aportar conocimiento nuevo a la disciplina de la arqueología. El método Aanderud, sin la fase de análisis desde la historia del arte, quedaría incompleto y falto de uno de sus objetivos finales: analizar a la pieza como obra de arte.



Figura 38 Fotografía por López, ilustración por Aanderud, jugador #3 norte del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, 2009/2017.

Conclusiones

La propuesta metodológica para la investigación iconográfica de monumentos prehispánicos parte de la experiencia profesional de la autora como ilustradora en distintos proyectos científicos, en los cuales, los estudios iconográficos de piezas y monumentos prehispánicos despertaron la necesidad de investigar sobre la pertinencia de los métodos y prácticas actuales. Así surgió la necesidad de proponer una nueva forma para abordar un objeto de estudio desde la iconografía.

Por eso esta tesis plantea un método de investigación iconográfica interdisciplinaria, en el cual la colaboración aporte conocimientos más sólidos y en donde la creación de la imagen sea una herramienta de investigación por sí misma. En este método, el objeto de estudio se construye entre todas las disciplinas.

Para iniciar con la investigación se tuvo la necesidad de preguntar por qué las investigaciones iconográficas no se realizan en grupos colaborativos, qué falta para que los análisis sobre la imagen artística sean más profundos; por qué en la actualidad la imagen usada para la iconografía no se construye en el proceso y se queda en una labor técnica. Entonces fue que se realizó una revisión histórica sobre la valoración de los símbolos prehispánicos como parte del imaginario de nuestro país y la institucionalización del conocimiento en México, ya que se cree que a partir de ésta, desde la creación del Instituto Nacional de Antropología e Historia, es que los métodos se habían vuelto aislados de los grupos colaborativos.

La institucionalización de la primera mitad del siglo xx en México tenía como objetivo dividir las labores de las disciplinas en institutos que controlaran los saberes de la nación, teniendo labores especiales sobre ellas. En el caso de los monumentos y piezas arqueológicas, el INAH fue nombrado salvaguarda. Al momento en que los investigadores del instituto tuvieron la posibilidad jurídica de explorar los sitios arqueológicos, se establecieron interacciones entre los

investigadores, que permitieron poner orden sobre los proyectos y así evitar la fuga de piezas al extranjero.

El INAH fue creado para proteger el pasado mexicano de los saqueos de piezas e información por parte de extranjeros que durante el siglo XIX visitaron las ruinas arqueológicas ubicadas en México y Centroamérica, obteniendo datos y objetos que fueron llevados a otros países, como Estados Unidos e Inglaterra. En el momento de la creación del instituto y durante varias décadas la organización lograda funcionó, pero hoy en día, el conocimiento tiene la necesidad de ser generado a partir de la colaboración, evitando la hiperespecialización.¹⁰⁷ En el caso específico de los estudios iconográficos realizados actualmente sobre monumentos prehispánicos en México, se requiere de otros enfoques y otros métodos que colaboren con la generación de conocimiento.

Para realizar esta propuesta sobre las interacciones, se considera que abordar a Edgar Morin y su concepto de interdisciplina permite que el flujo de información sea libre y que se respeten los métodos y prácticas de todas las disciplinas, además de que este tipo de interacción dentro de un grupo colaborativo tiene mayores posibilidades de sobrevivir y continuar investigando a futuro. Esta forma de organización puede resultar positiva al momento de unir disciplinas que no están acostumbradas a colaborar en sus investigaciones.

La iconografía en sí es un método interdisciplinario, que al ser abordado desde una sola visión o persona corre el riesgo de quedar sesgado y limitado, especialmente cuando de monumentos prehispánicos se trata. La iconología en estos estudios, generalmente se deja de lado y se reemplaza por los resultados contextuales del análisis arqueológico, pero esta información debe servir para complementar este método. La iconología debe de ser un ejercicio de exploración de todas las posibilidades sobre los símbolos en un objeto de estudio; entre más ojos, más métodos y más conocimientos, mayores posibilidades de exploración.

¹⁰⁷ Concepto de Edgar Morin en *El método I*.

Para el desarrollo del Método Aanderud y su proyección sobre monumentos prehispánicos, junto con el arqueólogo colaborará el fotógrafo, el ilustrador y el historiador del arte. La actualidad del método radica en varias propuestas; primero, establece un mínimo de documentación para abordar el objeto de estudio. Es decir, no se puede realizar el análisis iconográfico sin que todos los participantes tengan conocimientos sólidos sobre la civilización, el sitio, su organización e incluso su geografía. Además, se establece como obligatorio el contacto directo con la pieza por parte de los investigadores, incluyendo al fotógrafo y al ilustrador, quienes participarán con el rescate visual de manera activa y simultánea al rescate arqueológico: bajo este método, los expertos de la imagen tendrán una función de investigadores.

Otro elemento que da actualidad al método es que, al elevar el carácter del dibujante a ilustrador, se le otorga la capacidad de investigar la imagen y no solamente reproducirla para su publicación, brindando nuevos requerimientos mínimos para la imagen iconográfica. Además, se suma el método iconológico de Aby Warburg para ampliar la visión del método iconográfico de Erwin Panofsky, ya empleado actualmente en los estudios iconográficos de monumentos y piezas prehispánicas en México. Sumar a Warburg con su visión iconológica pretende establecer nuevas posibilidades de análisis de la imagen, en las que a futuro puedan sumarse los estudiosos que continuaron explorando las visiones que estableció Aby. Esto quiere decir que se plantea nuevas opciones de análisis de la imagen artística que podrían llevar a los investigadores a explorar a pensadores como Giorgio Agamben, Georges Didi-Huberman, entre muchos otros, dependiendo de la obra a estudiar.

Este método incorpora otros métodos sin intervenir en ellos. Se emplea el método arqueológico, el método de registro, el método Panofsky y el método Warburg, además de proponer un método de creación e interpretación de la imagen a partir de etapas de bocetaje. Se podría decir que el método Aanderud es un método de métodos, unidos con el fin de continuar la labor teórica que cada disciplina ha desarrollado.

Otra característica de este método es que, a pesar de ser realizado por las necesidades iconográficas prehispánicas en México, puede ser implementado sobre cualquier obra de arte. El método habla de monumentos prehispánicos, pero podría estudiar una figurilla, una pintura del siglo XVII, una escultura del siglo XV o un monumento griego.

Para explicar la estructura del método Aanderud y su aplicación iniciamos por comprender que está propuesto a partir de cinco fases de desarrollo. Un análisis iconográfico de cualquier pieza se realiza del general al particular, tomando la vista general del objeto, acotándolo conforme van desarrollándose las etapas de análisis. De esa misma manera se irán obteniendo imágenes conforme se vaya realizando la investigación, paralelamente que se realizan los bocetos, para finalmente tener un análisis completo basado en imágenes que se desarrollaron paralelamente a los datos.

Para iniciar con el trabajo interdisciplinario del método Aanderud, se establece como base la homologación de los saberes de todos los participantes. En esta primera fase se sugiere que los investigadores cuya formación les haya dado los conocimientos suficientes para abordar al monumento, otorguen información a los demás investigadores. Es decir, tanto el fotógrafo como el ilustrador deben tener conocimientos sobre la civilización, la zona geográfica, su clima, las etapas de desarrollo de la cultura a tratar, su sociedad, sus jerarquías, sus estilos arquitectónicos y artísticos, sus expresiones, sus relaciones comerciales y culturales. Esto se plantea, porque investigar un monumento prehispánico es una labor sumamente complicada, y más si no se tienen conocimientos para estudiarla.

Pensar que un ilustrador o un fotógrafo necesiten de conocimientos para abordar a un monumento es una idea nueva. Cuando se realizan este tipo de estudios se requiere una serie de imágenes de registro sobre el monumento, pero en el proceso de obtenerlas pueden surgir problemas si no son adquiridas con preparación documental previa. Desde el primer momento es importante saber qué fotografiar o ilustrar, qué es importante y qué no, en qué momento,

con qué recursos. Estas cuestiones únicamente se pueden responder si se tiene la información necesaria para disertar.

Luego, es necesario tener conocimiento para hacer un plan de trabajo, conocer el sitio y su clima, entender las características que se tiene para el trabajo de registro de la imagen. Lo que nos lleva a la segunda fase de este método, la cual consiste en realizar un registro arqueológico y visual de la pieza a estudiar. Esta fase se sugiere sea simultánea para tener posibilidades de establecer diálogo *in situ* entre los investigadores. Actualmente se integran el fotógrafo y el dibujante para realizar las imágenes que el arqueólogo solicita, pero esto puede resultar peligroso si el artista no tiene posibilidades de explorar, ya que tanto el fotógrafo como el ilustrador tienen un ojo entrenado, ven lo que otros no ven. La solución a esta práctica es que se le entregue poder de investigador a los dos artistas participantes en el registro del sitio, estableciendo diálogos en lugar de solamente seguir indicaciones.

En la tercera fase del método Aanderud, la colaboración entre el arqueólogo y el ilustrador se vuelve fundamental. Esta fase de análisis arqueológico se desarrolla entre los dos investigadores; cada uno obtiene la información necesaria del registro y a partir de ella llevan a cabo sus métodos. El ilustrador y el arqueólogo deben tener sesiones de discusión sobre la imagen, en las cuales el arqueólogo brinde información para que las líneas que se trazan vayan cobrando sentido. El ilustrador en esta fase realiza un boceto medio a partir de la labor de dibujo en el sitio y las fotografías tomadas. En este boceto se busca el descubrimiento de imágenes que den señales sobre la función del monumento. Es muy importante que existan las sesiones necesarias de diálogo entre los dos investigadores. Esta forma de interacción no se realiza actualmente, por lo que el arqueólogo revisa los avances del dibujante y va dictaminando qué sigue en el proceso, mientras que en el método Aanderud el ilustrador no es un técnico y tiene la capacidad de colaborar por medio de la opinión informada.

Para el desarrollo de una investigación bajo los parámetros aquí planteados, es fundamental la integración de un experto de la imagen artística,

un historiador del arte que introduzca formas de análisis a partir de su profesión. La iconografía es un método de la historia del arte y en esta tesis se demuestra la necesidad de complementar los estudios que se realizan a partir del método Panofsky más la integración del método iconológico de Aby Warburg. La integración de un historiador del arte es una propuesta nueva. Aunque los arqueólogos y los historiadores del arte convivan, es muy poco común que colaboren en sus investigaciones.

La cuarta fase del método retoma la labor del arqueólogo y la labor *in situ*, buscando ahora darle la calidad de obra de arte a la pieza a partir del estudio iconográfico e iconológico y la elaboración de un boceto final a partir de la labor de la ilustración. En esta fase es que se busca ya un resultado sobre la función ritual y social del monumento, e incluso sus colores y formas completas. Aquí también se debe realizar una colaboración y un diálogo entre los investigadores, para tomar esos resultados y abordarlos en la cuarta fase del método, en la que todos los investigadores dialogarán sobre sus resultados, sobre los que realizarán un documento final con las conclusiones de la investigación. Esta interacción entre los investigadores no es una práctica común actualmente; como ya se mencionó, la comunicación e interacción horizontal y lineal no es una práctica presente, sin embargo, es necesaria para un análisis iconográfico completo.

Existen arqueólogos que consideran que el dibujo arqueológico es el que debe de emplearse para iconografía, pero éste no resulta suficiente. La imagen estudiada necesita realizarse traspasando las barreras de lo imitativo, necesita la capacidad de interpretar formas y figuras, además de poder dar cierto sentido comunicativo a la imagen. Para esto es indispensable tener un entrenamiento profesional en la práctica del dibujo artístico o ilustración.

En esta investigación se habla de un dibujo necesario y mínimo para el desarrollo de un análisis iconográfico. Para poder comprender a profundidad esto, el tercer capítulo está dedicado a explicar las características de la ilustración, pensando en ella como una categoría artística a partir de su capacidad comunicativa, traspasando sus límites como herramienta. La

ilustración ha sido validada por siglos desde la ciencia, pero no desde el arte; para ello se realiza una disertación entre dibujo e ilustración, concluyendo que el dibujo es la técnica bajo la cual se reproducen imágenes por medio de materiales como el grafito, carboncillo, lápiz de color, plumones, etcétera. La ilustración, por su parte, es la utilización de esa técnica para transmitir algo.

Esta forma de arte e investigación se fundamenta sobre el análisis filosófico de la percepción, la imaginación y la memoria. La percepción tiene que ver con el conocimiento que se genera a través del contacto, con la mimesis, con la imitación clásica; nos permite unir al lenguaje con el pensamiento visual, estando éstos en función de la transmisión de sensaciones e información. La imaginación es una capacidad simbólica que une percepciones visuales con elementos almacenados en la memoria, hace la conexión entre lo que ya conocemos y los símbolos que percibimos. La memoria sirve para ayudarnos a entender la realidad a través de imágenes que dan un sentido lógico a lo que creamos o lo que ordenamos con nuestra mente. Todo este análisis culmina con la necesidad de la imagen, preguntándonos, ¿y para qué la imagen? La imagen devela, instauro realidad. Porque nos muestra lo que no podemos ver de otra manera y porque a través de imágenes es que entendemos el mundo.

La comunicabilidad es una característica fundamental de la ilustración, y es necesaria para obtener dibujos suficientes para los requerimientos iconográficos, ya que el dibujo resultante debe ser detallado, debe ser una imagen estudiada, nacida de la observación y el conocimiento teórico. El ilustrador no es solamente alguien que sabe ver, es alguien que tiene la capacidad de observar, de interpretar, de proponer secuencias, de localizar patrones, de identificar materialidad a través del trazo. Es alguien que sabe leer y reproducir la imagen, dándole un sentido.

Es preciso aclarar que el ilustrador propuesto para llevar a cabo este método debe ser a la vez técnico, artista e investigador. La capacidad investigativa del ilustrador debe provenir del estudio y la experiencia. Es recomendable que el profesional de la ilustración elegido para estos proyectos tenga experiencia en investigación a través del dibujo o estudios de posgrado.

Esto tiene que ver con el entrenamiento que debió haber obtenido para cumplir con los protocolos que requieren las investigaciones.

Al ser ésta una metodología, se consideró fundamental realizar una breve comprobación de resultados del método propuesto, poniendo en práctica lo establecido en los primeros tres capítulos de la presente tesis. Para realizar esta demostración, se utilizaron los paneles del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá. El objetivo de esta comprobación es saber si el método puede ser utilizado en la práctica profesional.

Respecto a establecer interacciones entre los saberes y sus participantes, las primeras tres fases fueron comprobadas a través de la experiencia previa sobre el monumento y en una simulación de análisis con el arqueólogo Hugo Herrera. En ella tomamos la nariguera del jugador # 3 norte del panel # 2 oriente, llegando a conclusiones como que este panel podría ser el más importante por su localización en relación con la puesta y salida del sol, y también debido a que se encuentra ubicado justo debajo del aro, en el centro del monumento.

La nariguera arrojó información sobre la función lunar del monumento, y se planteó que podría estar vinculado a un ritual de fertilidad con ofrendas aceptadas por los dioses, al tener diferencias respecto a los demás paneles. Además, se realizó una disertación entre los cuestionamientos principales sobre el juego de pelota, sobre si es un ritual para los dioses, qué tipo de ritual sería; también sobre si el juego podría tener otra función que no fuera la ritual, sino sobre apuestas y juegos de azar, además de ser causa de eventos donde el comercio era la base.

Para el análisis desde la historia del arte no hubo tiempo de desarrollarse en colaboración con un historiador. Sin embargo, en este apartado se establece la necesidad de sumar la iconología de Aby Warburg, abriendo la posibilidad de que otros conceptos y métodos puedan ser probados para el estudio de la imagen prehispánica. Al plantear a Warburg y Panofsky como punto de partida, se abre la puerta para Giorgio Agamben, Georges Didi-Huberman, entre otros

pensadores que retoman la escuela de Warburg y realizan estudios sobre la imagen artística.

Así, esta tesis pretende que los estudios iconográficos sobre monumentos puedan expandirse hacia otros horizontes disciplinares. Hoy en día es fundamental que las disciplinas retomen ideas y propuestas de otras para ampliar sus visiones, solamente de esa manera se impedirá que los trabajos sigan arrojando los mismos resultados al tratar una obra de arte. La hiperespecialización, subordinar profesiones al nivel de técnico, la falta de actualización teórica y la repetición de resultados pueden ser superados si se comprende que en la actualidad es indispensable unirse a otros, actuar con humildad y reconocer que las aportaciones desde ámbitos desconocidos pueden resultar en investigaciones profundas y propositivas, que realmente generen conocimiento nuevo y a gran escala.

Bibliografía

s/a. Adela Bretón: Memorias de una descubridora de Chichén Itzá. En México Desconocido. Artículo obtenido de: <https://www.mexicodesconocido.com.mx/adela-breton-memorias-de-una-descubridora-de-chichen-itza.html>

Agustín Estrada Monroy. *Popol Vuh*. México: Editores mexicanos unidos, 2002.

Alain Duval. "Arqueología". En *Les Alpes a l'age du fer*. Francia: Centre National de la Recherche, 2015.

Antonio E. de Pedro. Identidad y nación en exhibición. La ciudad de México, siglos XIX y XX. Indiana 31, 2014.

Betty Edwards. Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. España: Ediciones Urano, 2000.

Cristina Bellelli. *Arqueología: cómo el presente devela el pasado*. Obtenido de: http://www.cbc.uba.ar/dat/catedras/garreta/trama_cultural_08.pdf

Daniel F. Rubin de la Borbolla. *México: Monumentos históricos y arqueológicos*. México: Instituto Panamericano de Geografía e Historia, 1953.

Diana Ramos. "¿Qué hace un arqueólogo?". En *Revista Mito Cultural*. ISSN 2340-7050. Febrero 2017. Argentina.

Diego De Landa. Relación de las cosas de Yucatán. Escrita por el Obispo de Yucatán, basado en las tradiciones orales de los antiguos Mayas. México: Monclem ediciones, 2016.

Edgar Morin. *El método*. Obtenido de: www.edgarmorin.org

Edgar Morin. "Sobre la interdisciplinariedad." Boletín del Centre International de Reserches et Etudes Transdisciplinaires. (CIRET). 1992.

Ernst Gombrich. *La historia del arte*. México: Editorial Diana, 1999.

Erwin Panofsky. *El significado en las Artes Visuales*. Argentina: Ediciones Infinito, 1970.

Fabio Bourbon. *Las ciudades perdidas de los mayas. Vida, obra y descubrimientos de Frederick Catherwood*. México: Artes de México, 2002.

Federica Sodi Miranda (coord.) *Pok ta pok en Chichén Itzá*. Mérida: Universidad Tecnológica Metropolitana, 2012.

Françoise Bagot. *El dibujo arqueológico. La cerámica*. México: Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, 1997.

Geoffrey Scarre y Robin Coningham (ed.) *Appropriating the Past Philosophical Perspectives on the Practice of Archaeology*. Nueva York: Cambridge University Press, 2013.

Georges Didi-Huberman. *Imágenes pese a todo*. España: Paidós, 2003.

Immanuel Wallerstein. *Abrir las ciencias sociales*. México: Siglo Veintiuno editores, 2001.

INAH, 70 años de su fundación.

Obtenida de www.inah.gob.mx/es/boletines/1987-inah-70-anos-de-su-fundacion

Jean-Luc Nancy. *The Ground of the Image*. Nueva York: Fordham University Press, 2005.

Jorge Sánchez Cordero. *Patrimonio cultural. Ensayos de Cultura y Derecho*. México: UNAM, 2013.

José Luis Pariente F. *Composición fotográfica*. México: Sociedad Mexicana de Fotógrafos Profesionales, A.C., 1990.

Juan Acha. *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. México: Ediciones Coyoacán, 2009.

Juan Martínez Moro. *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. España: Ediciones Trea, 2004.

Leopoldo von Ranke. *Padre de la historia moderna*. <http://metahistoria.com/leopold-von-ranke/>

Linda Manzanilla (coord). *La interdisciplina en Arqueología: propuestas desde la UNAM*. México: UNAM, 2003.

Lino Cabezas e Inmaculada López Vílchez. Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática. España: Cátedra, 2016.

Luz del Carmen Vichis E. Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro. Fundamentos interdisciplinarios. México: UAM, 2008.

María Amanda Cruz Márquez. *La enseñanza del dibujo técnico en México: 1821-1920*. Tesis de maestría. Facultad de Filosofía y Letras: Posgrado en Historia, UNAM, 2009.

María Teresa Uriarte (coord.) El juego de pelota mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones. México: UNAM, 2005.

Mariana Carballido y Pablo Fernández. *El registro arqueológico: evidencia, contexto y procesos de formación*. Obtenida de http://www.cbc.uba.ar/dat/catedras/garreta/trama_cultural_08.pdf

Martin Heidegger. *Caminos de bosque*. Madrid: Alianza, 1996.

Martin Heidegger. La pregunta por la técnica en filosofía, ciencia y técnica. Chile: Editorial universitaria, 1997.

Marvin Cohodas. *The Great Ball Court at Chichen Itza*. New York: Garland Publishing, Inc., 1978.

Michael D. Coe. *Los Mayas. Incógnitas y Realidades*. México: Editorial Diana, 1990.

Miruna Achim. Entre textos e imágenes. Representaciones antropológicas de la América Indígena. México: Dirección General de Publicaciones, 2011.

P.F. Strawson. "Imaginación y percepción". En *Libertad y resentimiento*. España: 1995.

Peter Burke. Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico. España: Cultura libre, 2005.

Pierre Bourdieu. *Un arte medio*. España: Editorial Gustavo Gili, 2003.

Recaredo Duque Hoyos. "Disciplinareidad, intedisciplinariedad, transdisciplinariedad: Vínculos y límites (II)". *Revista UDEMY* Vol. 4, Núm. 8, 2011.

Roberto García Mol. Sitios arqueológicos del estado de Yucatán. Chichén Itzá. México: México Desconocido, 2002.

Roberto García Mol y Rafael Cobos. *Chichén Itzá. Patrimonio de la Humanidad*. México: Grupo Azabache, 2008.

Roland Barthes. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. España: Ediciones Paidós, 1990.

Shapiro Meyer. *Estilo, artista y sociedad. Teoría y filosofía del arte*. Madrid: Tecnos (Metrópolis), 1999.

Susan Sontag. *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara, 2006.

Walter Benjamin. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros textos*. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2012.

Entrevistas

Mtro. Hugo Herrera 31/08/17, 5/10/17, 12/10/17, 30/10/17 en el Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

Jesús López. Julio 2009. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.

Anexo. Entrevistas

Las entrevistas realizadas para la comprobación de la fase de análisis arqueológico fueron realizadas por la autora al Mtro. Hugo Herrera, con quien se realizó la colaboración del

análisis de la imagen para el proyecto de investigación iconográfica de Chichén Itzá bajo la dirección de la arqueóloga Federica Sodi Miranda en el año 2009-2010.

Entrevista 1

Archivo: Entrevista_I_310817.aac

Duración de la grabación: 36:45

Fecha: 31 de Agosto de 2017

Lugar: Biblioteca del Museo Nacional de Antropología.

Arqueólogo: Ya ves que el juego está ubicado norte-sur. Entonces existe en una simbología en el juego de pelota que relaciona la salida y puesta del sol. Este es el panel ubicado en la salida del sol, panel oriente. Y en el centro, donde está el anillo. Es el panel principal...

Ilustradora: ... El proceso que hicimos aquella vez, la estoy replicando, pero ahora a mano.

Arqueólogo: ¡Ah, si, claro! ¡Qué bueno!

Ilustradora: Creo que el error que tuve en ese momento fue, creo que por el tiempo, no había de otra, o sea, no tenía opción. Pero sí, esos dibujos debieron de haber salido a mano y después ser digitalizados.

Arqueólogo: ¿Y eso lo estás describiendo? ... si... Cosa que no sabía hecho.

Ilustradora: Bueno, más bien para este proyecto.

Arqueólogo: Para el de Fede. Ahora caes en eso. Es como una conclusión.

Ilustradora: Exacto... O sea, tiene que haber otro proceso de dibujo, porque si estas cosas que descubrimos... ¿Te acuerdas de lo de las mangas? Que decíamos, es que por el material, por el trazo, pudimos ver que el material era probablemente era algo tipo de algodón , algo de este tipo.

Arqueólogo: Ah, si si...

Ilustradora: Por el mismo trazo.

Ilustradora: Bueno, mira, entonces lo que yo estoy tratando de hacer es que más bien sacando, en vez de tratar de hacer la línea completa, voy por trazos, digo, por partes. Como tratando de hacer este mismo ejercicio de los trazos para ver la materialidad. Porque eso es lo que descubrimos, que habían diferentes trazos, que a lo mejor algunos eran mucho más simétricos y otros eran más libres, como los de las mangas. Entonces bueno, yo estoy haciendo ese proceso. Ahora, las referencias que me mandaste de la nariguera, ¿las ves iguales? O sea, ¿son iguales a esta?

Arqueólogo: No, es diferente. Esta es una nariguera muy... muy curiosa, no?

Ilustradora: Es que no encuentro la forma, mira... Yo la veo como... Como así (en ese momento estoy elaborando un dibujo –poner imagen- para simular la forma de la nariguera). La ver como si fuera a presión, pero no sé... No veo que cruce, pero aquí no sé. Acá habían otras que tenían como (hago gesto de un cosa cruzada por el hueso de la nariz). No le encuentro la forma...

Arqueólogo: Lo que yo entiendo, o sea de este juego de narigueras de “media luna“, es que son un objeto plano, Michelle. Es decir, es como una plaquita.

Ilustradora: Ok...

Arqueólogo: La plaquita puede ser de concha, o de algún metal. Entonces por ser una placa, va en esta parte, bajo la nariz y no sé cómo se ajuste a la nariz, supongo, verdad, que pudo tener en esta zona argolla para....

Ilustradora: O a lo mejor algo así que cruzara por acá, que fuera como así...

Arqueólogo: Pero esos detalles no se ven.

Ilustradora: Eso es lo que vamos a tratar de descifrar. A ver cómo está la nariguera.

Arqueólogo: Si, es bueno, si... Eso puedes decir que el arqueólogo supone que lleva una argolla, indica que es plana. Pero tú indicas la posibilidad de una... ajá, eso es muy interesante.

Ilustradora: Mira, a mi lo que me gustaría es que este boceto... ¿tú qué tanto nivel necesitas para este dibujo?

Arqueólogo: Mmm... Sencillo... A línea, sí, no te preocupes.

Ilustradora: Bueno, es que de todas maneras. Digo, porque yo creo que te podría servir más lo que voy a hacer. Esto va a ser un boceto medio. Va a tener volumen y todo. Lo que quisiera es que yo ya al boceto final, deshago todo esto, y me enfoco solo en la nariguera. A ver si podemos descifrar si es a presión, si trae algo... O sea, por pura observación a ver qué tanto se puede sacar de información.

Arqueólogo: Si, claro. Que eso lo puedes mencionar. Que es como un objetivo del proceso de llevar a cabo este dibujo.

Ilustradora: A línea te lo entrego la próxima semana... Para el boceto medio falta todavía un poquito. Tal vez igual, una semanita. Lo que si, aquí se ve plano, pero por ejemplo, acá le veo volumen.

Arqueólogo: Si, no sé...

Ilustradora: Por ejemplo acá veo la nariz que baja así ya acá veo otra cosa.

Arqueólogo: ¿No crees que esta parte de aquí sea esto?

Ilustradora: No, o sea, sí hasta acá. Hasta aquí, es que de todas maneras la nariz ya está más arriba.

Arqueólogo: ¿Acá tú ves algo más?

Ilustradora: Aquí veo algo más, y luego también esto es un rasgo de presión, es esto, lo está presionando así (el cachete está presionado hacia arriba, hacia el ojo del jugador), entonces se le está haciendo de esta manera el cachete para arriba.

Arqueólogo: Ah, mira, yo eso no lo había notado.

Ilustradora: Eso es lo que creo, que ahí veo cosas que digo no. Creo que es algo que obstaculiza, le entra así...

Arqueólogo: Eso que estás diciendo, anótalo así, en tus apuntes. Has tus apuntes y ya después relees tus apuntes y ya los redactas para que te haga...

Ilustradora: Estoy grabando... es que así ya no se me olvida. Nada más transcribo y ya.

Arqueólogo: Ah, te digo porque en una parte de la tesis el rostro del personaje principal que tiene su boca abierta, y yo puse por escrito que uno de los gestos del rostro se acentúa por la boca abierta. Que es un poco lo que tú me dices aquí, que por la presión del objeto sobre la nariz.

Ilustradora: Si, es que ve. Lo que yo noto es esto. El cachete sube, o sea, el pómulo se sube.

Arqueólogo: Como que lo empujó.

Ilustradora: Como que lo está haciendo así (presionando hacia arriba), y yo creo que es presión. Porque aquí, por ejemplo, termina la nariz acá, esto, yo creo que es aquí. Aquí veo otra cosa.

Arqueólogo: Que puede ser ese elemento que me decías que viene de acá.

Ilustradora: Ajá, o sea que puede ser algo que cruza o que más bien la nariguera baja o algo así.

Arqueólogo: Tiene un... ah, ok ok, sí te comprendo. Tiene un ...

Ilustradora: Como una curvatura que probablemente... probablemente... puede ser algo así...

Que presione, no? O sea que lo presione pero por acá, hace que se suba así... estoy pensando... pero creo que por observación podemos llegar a...

Arqueólogo: Te voy a enviar unas imágenes de narigueras y de otros personajes con nariguera para que tú compares, para que tengas parámetros de comparación.

Ilustradora: Aquí es donde yo ubico algo. O sea, esta la nariz bajando, no? Aquí está... y aquí es donde yo creo que presiona, esta es la curvatura antes del ojo. Algo aquí que yo veo que presiona. ¿Las narigueras eran de presión o sí habían perforaciones?

Arqueólogo: No lo sé...

Ilustradora: ¿No se sabe?

Arqueólogo: Bueno, no tengo idea de cómo van ajustadas...

Ilustradora: Pues a lo mejor ahí podría salir algo de información, no?

Arqueólogo: Si, es un buen tema.

Ilustradora: Porque además hay otra cosa, que puede ser que no vuelva a trazar todos los jugadores, pero los que tengan nariguera puedo dibujar las narigueras para comparar.

Arqueólogo: Si, normalmente las otras son de barra. Esas sí se ve muy claro que va atravesado por el cartílago. Este caso es peculiar, no sé si hay otro que lleve... No sé si es el único o si hay otro que lo lleve, no recuerdo bien.

Ilustradora: Entonces también debe de tener alguna significación, ¿no? Que los demás jugadores no lo tengan...

Arqueólogo: Si, porque este en particular es un jugador con atributos lunares o con simbología lunar. Por lo que te comento sobre la simbología del juego. El juego representa el movimiento de los astros, principalmente del sol, de Venus y de la luna. Son los astros que rigen en la organización del tiempo, sobre todo el tiempo en relación a las cosechas, a la actividad agrícola y a la guerra. El juego de pelota tiene que ver con ambas, con los ciclos agrícolas de cuándo se debe iniciar la siembra porque viene la lluvia y la etapa en que no hay actividad agrícola es la etapa que se dedica a la guerra. Este autor que consultaste, Marvin Cohodas, tiene una idea, una hipótesis sobre cómo funciona este sistema, se aplica para Chichén, para el juego de Chichén y se ha aplicado en otros lugares, o sea, no es exclusivo. Pero a grandes rasgos tiene que ver con los solsticios. ¿Tú sabes en qué consisten?

Ilustradora: No...

Arqueólogo: El solsticio, así de manera muy general, es como una... el sol... este es como un plano cuadrangular que representa el cosmos, el horizonte... el sol tiene a lo largo de un año solar, tiene un movimiento aparente. El sol nace en el oriente y se oculta en el poniente. Entonces conforme el sol avanza hay 4 etapas del sol... 2 entradas y 2 salidas del sol, que son los puntos más extremos en el horizonte. Eso quiere decir que después de este punto, el sol ya no sale más allá en el oriente, y después de este punto, ya no sale más el oriente sur. Este es el norte y este es el sur. El juego de pelota de Chichén está así...

Ilustradora: ¿Y el panel que estamos estudiando está acá?

Arqueólogo: Exacto... Entonces cuando el sol sale en el oriente, tiene salidas a lo largo del año, que va, en un movimiento que va en este sentido. Y acá al revés, se va ocultando así. Hay en verano un solsticio que es su salida extrema aquí y su puesta extrema acá, es el 21, no sé qué... este es el solsticio de verano. Y hay un solsticio de invierno que es la salida del sol en su punto más extremo acá y su ocultamiento es aquí o acá. Entonces estas 4 fechas, estas son los 21s en verano...

Ilustradora: 21 de junio, ¿no?

Arqueólogo: Y este es en diciembre, te marcan las fechas en que inician los ciclos de temporadas de lluvias y temporadas de secas. Entonces es un reloj, es un calendario gigante, es algo que te permite saber en qué momento de la fecha del año estás y ya conforme avanza ya sabes que va a venir la lluvia, y si ya viene la lluvia, hay que preparar el campo para cultivarlo. Y entonces... cultivas, viene la lluvia... pasa el tiempo, las plantas crecen, cosechas y después ya viene la etapa del año donde se acaban las lluvias, en la que estamos. Ya vienen... en el mundo indígena solamente existían 2 estaciones, no 4 como en occidente. Y esas 2 estaciones son lluvias y secas, es las que importaban y entonces se rigen por eso. Cuando viene la lluvia, ya debe de estar todo preparado para la siembra, se siembra, se cuida el plantío, crece 3, 4 meses el maíz, que es el más importante de las plantas y luego viene la etapa de cosecha que es enero, febrero, diciembre pero ya es seca. Hay que esperar a que seque, se cosecha y luego ya viene otro... se repite un ciclo, es un ciclo. Y eso es un poco lo que representa el movimiento del sol, también Venus, Venus marca un poco también las apariciones matutinas y vespertinas de Venus tienen un poco este mismo patrón, similar en cuanto a sus apariciones en el oriente como estrella matutina y en el poniente como estrella vespertina.

Ilustradora: ¿Y eso lo podían ver reflejado en el juego, o sea, en la cancha?

Arqueólogo: Si... Está orientado y los 4 puntos están marcados por las 4 esquinas por los 4 paneles exteriores. Eso lo ves en Marvin Cohodas, en esa tesis, él ahí lo desarrolla.

Ilustradora: Es que está larguísima, Hugo... Ya llegó un momento donde dije "ya", necesito cambiar de autores. Porque pasé como 6 meses leyendo su tesis y al mismo tiempo revisaba de muchos otros autores y de pronto dije "estoy leyendo lo mismo por todos lados"...

Arqueólogo: Si... hay un resumen más accesible y en español en una publicación que se llama "El juego de pelota en Mesoamérica", esa la dirigió, la coordinó María Teresa Uriarte.

Ilustradora: ¡Lo tengo!

Arqueólogo: Es un libro café de pasta dura gordote, por cierto ahí escribió un artículo el maestro Felipe Solís sobre el juego de pelota en Chichén. Pero en ese viene un artículo de Kobalski, revísalo... Es de Chichén y de otro lado pero ahí te hace un resumen bien accesible de esta simbología, de lo que implica los símbolos solares y los símbolos lunares. La luna es una divinidad muy relacionada con la agricultura, es esposa del sol, tiene implicaciones de fertilidad, porque la luna es la diosa de lo femenino. Y en la agricultura la fertilidad es muy importante. Y la luna tiene un papel también muy decisivo en este asunto de lo agrícola, es una recreación... el juego de pelota es una recreación, por una parte de lo agrícola y por otra de la guerra, porque es un enfrentamiento. Tiene varias... en los investigadores... los especialistas... hablan de capas de significado, es como un cuadro que tú interpretas pero no es una interpretación única, hay varias y no se contradicen, van... van... se coordinan.

Ilustradora: Oye... ¿y entonces eso significaría, por ejemplo, que los paneles que están de este lado tienen que ver más con la época de lluvias, y esto tiene más que ver con las sequías o no tiene nada que ver?

Arqueólogo: Mmm... Son... Más bien la relación es... el sol sale por aquí, se oculta por acá... no es sean secas y lluvias... No recuerdo muy bien, tienes que... ve ese de Tere Uriarte, el del juego de pelota.

Ilustradora: Si, lo tengo ese en mi casa.

Arqueólogo: No recuerdo si este es secas, no estoy muy seguro. Me parece que si... Más bien es que sur es así, no es así, son los de acá y los de acá.

Ilustradora: Porque el este estaba hacia...

Arqueólogo: Este es el norte, este es el sur, este es el este, este es el oeste.

Ilustradora: Y la cancha está así, y este es el templo de ...

Arqueólogo: El cenote está acá, el... El Castillo está aquí, la entrada al juego es por aquí.

Ilustradora: Ah, ok. La entrada al sitio es por acá...

Interrupción de arqueólogo (no recuerdo su nombre): Disculpen la interrupción... Ese libro de Uriarte está en el catálogo (del MNA), ahí lo tienen. Yo escribí un artículo ahí... Sobre el origen. Ahí está en el catálogo, por si quieren consultar, lo tienen aquí en el acervo.

Arqueólogo: Lo vamos a checar. ¡Muchas gracias!

Ilustradora: ¡Muchas gracias!

Arqueólogo: Este es... Bueno, ya te ubicaste... ¿no?

Ilustradora: Ajá, o sea, por acá entras al sitio... El templo que está acá, ¿cómo se llama? ¿Ese es el de los Jaguares?

Arqueólogo: Está uno alto, que hay que subir una escalerita. Subes desde acá.

Ilustradora: Porque ves el juego de pelota... Entras y de frente, o sea, al fondo está, no sé, el templo de los Jaguares, ¿no está aquí?

Arqueólogo: Hay templos aquí y hay templos acá.

Ilustradora: Ok, sigue sigue...

Arqueólogo: Estos están bajitos, y este es más altito.

Ilustradora: Es el que tiene los murales...

Arqueólogo: El de los murales es este, arriba... Está hasta arriba, hasta arriba... Acá de afuera está este que tiene relieves y un jaguar aquí... Este es norte, este es sur, como aquí... has de cuenta que estamos en el juego de pelota y tu panel central está allá, el otro acá y los otros 4 en otros...

Ilustradora: Oye, o sea que esto significa que de los 6 paneles la información es súper diferente.

Arqueólogo: No. Pero hay algo que yo me di cuenta... Presenté una exposición en Yucatán, fijate... Pero leí, así como tú has leído, me puse a leer qué había y yo me di cuenta de que los autores no habían notado o que no habían subrayado mucho que este panel... ¿Ya ves que hay una planta? Y esa planta está en todos pero en este es el único en que hay un jugador decapitado, bueno, en todos, pero la cabeza del decapitado tiene 7 serpientes, 2, 3, 4, 5, 6, 7... 1, 2, 3, 4, 5, 6, y la del centro 7. Bueno, lo que yo había notado es que en todos son 7, si, pero solo este en el oriente la serpiente del centro no es serpientes, si no que es el tallo que se convierte en la planta que está ahí.

Ilustradora: Si, mira. Lo tracé distinto, me falta una serpiente. No está bien trazada... pero...

Arqueólogo: Lo que yo noté es que en los decapitados sí son 7 serpientes, las 7 son serpientes, y en este solo hay 3 aquí, 3 acá y entonces empecé a suponer, es una interpretación y cuando daba clases y hubo un evento en Yucatán y yo empecé a preguntar... Es como una ofrenda... El sacrificio es una ofrenda, los dioses la aceptan o no la aceptan... O sea, no implica que si tu ofrendas ya es así de que lo tú ofrendas puede que no se acepte. Incluso eso es universal, tú ves la biblia y ves que ahí hay ofrendas que dios ni pela. Por ejemplo con Caín y Abel, dice que Caín le llevaba cosas que cosechaba y dios ni lo pelaba porque dios aceptaba las ofrendas de Abel que eran de carne... Porque él era pastor y al dios de los judíos no le gustaban los cultivadores, le gustaban los pastores. Y de ahí nace la rivalidad entre Caín y Abel, pero... el devoto ofrenda esperando lo que dios acepta. Pero aquí está la justificación de la cabeza, la ofrenda de sangre...

Ilustradora: Sí fue escuchada, fue atendida.

Arqueólogo: Y en los otros no, le cortaron la cabeza, salió la sangre y ya... Si, por eso este panel según una idea que expuse justifica la supremacía de los jugadores o guerreros jaguar. Que ellos son los que están ofrendando a su jugador. Un equipo son jaguares y el otro equipo son quetzales, bueno, aves.

Ilustradora: Mmm... Ok...

Arqueólogo: En todos los paneles así es, en un lado están los jaguares, en otro lado están los quetzales o aves. Un grupo, un equipo, representa a... el jaguar es lo nocturno y lo terrestre, un mundo... el jaguar es de hábitos nocturnos y eso representa la noche... Y las aves en general, sobre todo el quetzal y la guacamaya son solares, representan lo celeste. Entonces el juego de pelota representa esta dualidad: día-noche. Es la contienda entre el sol, representa la luminosidad del día, pero conforme avanza es tragado o devorado por la noche, que es la oscuridad.

Ilustradora: O sea que también habla de masculino-femenino... O sea, es dualidad, dualidad, dualidad.

Arqueólogo: Ajá, es una idea que rige en Mesoamérica...

Ilustradora: Oye, entonces, digo ya voy a una pregunta que es pregunta común y difícil de contestar. ¿Entonces eso significa que el equipo ganador sí es este o no? ¿Existe equipo ganador?

Arqueólogo: Según yo todos ofrendan a un jugador, pero la respuesta está acá, afuera. Porque en el edificio que está aquí, se ve que los jaguares son los que están más cerca del personaje que está acá. Son como los... Yo titulé así mi trabajo... La iconografía de los paneles como una justificación del poder de los guerreros jaguar. En Chichén la supremacía la tienen, se ve, los jaguares, no la tienen las aves. Son como 2 grupos de sacerdotes y en este caso ellos justifican como una especie de propaganda política en un juego que se celebró en equis época o día, nosotros ofrendamos a nuestro jugador y los dioses aceptaron nuestra ofrenda. Es decir, nosotros fuimos favorecidos por los dioses, no ellos. Ellos ejecutaron pero nosotros ofrecimos, es un poco es el manejo de...

Ilustradora: ¿Entonces sí? ¿Sí es el ganador éste?

Arqueólogo: Si ellos tienen el poder, sí.

Ilustradora: OK... Que interesante.

(En esta entrevista usé el dibujo de papel mantequilla, porque menciono que el papel no me deja ver y voy a tener que regresar al albanene).

Entrevista 2

Archivo: Sesion_Hugo_121017-1.aac

Duración de la grabación: 26:22

Fecha: 5 de octubre de 2017

Lugar: Biblioteca del Museo Nacional de Antropología.

Arqueólogo: El caso en Cacaxtla, en Cacaxtla hay un caso. ¿Has escuchado del mural de la batalla?

Ilustradora: Seguramente... No, no sé. Sí he ido a Cacaxtla, yo creo que sí, ¿no?

Arqueólogo: En el pdf que te envié que es la... esta hoja para comparar narigueras, ahí viene esta foto del guerrero en Cacaxtla usan nariguera y mi mural, el de la tumba, es una diosa con nariguera. Lo puedes encontrar también mucho en... ¡Ah! Si quieres podemos ir hay sala. Hay una pieza, la nariguera de esta forma está asociada a la luna, es un símbolo lunar, porque la luna tiene una relación muy estrecha con la agricultura. Existe la creencia que la luna ayuda, dependiendo su fase, al crecimiento de las plantas, sobre todo del maíz. Y las comunidades indígenas, algunas, todavía se rigen, sus fechas para sembrar, dependiendo de en qué etapa está la luna. Para algunos es mejor sembrar en luna llena, para otros no tanto, varía, pero toman en cuenta la luna. Y los estudios científicos demuestran que la luna sí tiene una injerencia en las plantas, porque la luna ejerce una presión, un cambio en la gravedad de la tierra. Entonces es como muy sabido que los árboles se deben cortar en cierta fase de luna para que tengan o no tengan savia, porque la savia depende de la época en que está la luna, en su ciclo, entonces tienen o no tienen más savia. O sea, es un asunto de gravedad. Y la luna tiene una influencia, una identidad muy fuerte con las mujeres, a tal grado que sus ciclos menstruales, al parecer, tienen una relación con lo lunar y eso se interpretó antiguamente como un asunto de fertilidad. Entonces como el juego de pelota es un ritual de fertilidad, la luna es un astro importante. Y hay una diosa que se llama Tlazoltéotl que utiliza como símbolo, uno de sus símbolos importantes es la nariguera de media luna.

Ilustradora: O sea, podría ser como esta. Oye, ¿me prestas esta? Bueno, si quieres ahorita la escaneo.

Arqueólogo: Si, fijate que Federica Sodi alguna vez me regaló sus... ella hizo como revisión de sus cosas y me regalaba cosas ahí porque se jubiló, ¿no? Y luego, me regaló dos paquetes de fotografías y ahí venía esa. Por eso te digo, no sé si es azteca o no es azteca. O sea, por ser metálico puede ser mixteco.

Ilustradora: O sea, tú dices que es oro.

Arqueólogo: Me parece que es oro. O no sé si sea otro metal... la nariguera no es exclusiva de un género. Las usan tanto [deidades¿?] tanto masculinas como femeninas. Entonces la nariguera es un símbolo lunar, la luna es un astro que está... un astro muy relacionado con el pulque. Hay una identidad así muy estrecha entre la luna y el pulque. Ya ves que hay un mito que dice que cuando son creados los astros, bueno, tras la creación de los astros, estos no se mueven en el mito del quinto sol, entonces los dioses se sacrifican o se autosacrifican para darles movimiento. Entonces hay un dios que se convierte en sol y otro en luna, pero como brillan igual, el mito dice que a la luna le arrojan un conejo para opacar su...

Ilustradora: Conozco la leyenda pero de Mayahuel con el mezcal.

Arqueólogo: Su color, bueno, su luminosidad... Si, Mayahuel es una divinidad del pulque y el conejo representa un animal de alta fertilidad, por eso lo relacionan con la luna. Pero también muchas veces la luna se representa de esta forma, así de una especie de vasija, llena de pulque. Y si nos da tiempo antes de bajar antes de que vayamos con tu mamá, vamos a sala de costa para que veas al dios Ometochtli, que es "dios conejo", que es el dios del pulque y él lleva nariguera lunar. Ahí es un poco pues otra vez la forma pero no se ve muy clara, no se percibe la manera en que la nariguera está sujeta a la nariz. Esa pregunta que hacías es bien interesante porque no conozco a un estudio, por lo menos yo, que aclare cómo iba.

Ilustradora: Es que mira, tú sabes que esto es, este trabajo es meramente una observación. Mira, es que cuando empiezo a dibujar la nariguera yo voy sacando como algunas líneas que no sé si más bien tengan que ver con la piedra que esté corroída, pero ve por ejemplo, aquí veo un circulito, y veo que esto, te había dicho que esto de acá se ve como que empuja el pómulo hacia arriba pero empuja también lo empuja hacia acá. Pero de hecho baja hasta aquí, hasta el cachete, esta parte, ¿cómo se llama esto?

Arqueólogo: El mentón o... barbilla.

Ilustradora: No la... O sea, lo que me causa curiosidad en cuanto a cómo la tenía puesta es que veo que la boca no tiene una, o sea, yo lo dibujo y ve cómo queda, ¿no? Que es diferente a otros jugadores, porque en otros jugadores la boca nunca queda así, como de mono, o sea, se podría decir que tiene boca como de primate. Pero yo creo que tiene que ver con la nariguera que empiezo a ver líneas que salen que no son normales, o sea, no son naturalmente anatómicas. o sea, esto sí pero cuando lo veo tan marcado a mi me deja pensando hasta dónde abarcaba la nariguera, qué tanto empuja...

Arqueólogo: Y qué grosor tenía, de qué material era. Eso es un poco difícil de saber. Ahora lo que tú me dices yo lo que podría decirte es que actualmente hay estudios que se hacen sobre códices, es como una tendencia porque los estudios ya han llegado hasta ese nivel y gracias a la observación, eso es algo muy importante que debes de trabajar mucho en tus capítulos, la teoría de la observación, etcétera, que ya te pueden con muchos argumentos, con muchos indicios, decir cuántas personas dibujaron el código de Dresden, cuántas personas intervinieron el dibujo del mural de la batalla de Cacaxtla. Ahora, lo importante aquí de tu trabajo que puedes ir dejando ahí vislumbrado es que no se ha hecho un trabajo donde diga cuántas posibles manos o individuos intervienen en el trabajo de los relieves de un panel o de los paneles, tal vez de los seis es muy...

Ilustradora: Es muy ambicioso...

Arqueólogo: Sí, si... Pero podrías con lo que me dices empezar a hacer anotaciones sobre qué diferencias ves entre los jugadores en el tratamiento del rostro o del atavío, o de otros accesorios como lo que me dices de la boca, porque tal vez ciertos individuos que esculpen el ojo o la boca así, en cuanto dibuja el individuo y otro no, entonces puede también creer que hay individuos que están marcando su estilo en la presentación de los elementos registrados en el mural. Y eso es bien interesante porque es mucho de tu trabajo de dibujo, observación y resultados.... Dejas ahí marcadas...

Ilustradora: Si, como que esa es lo que pienso mucho de este método. Porque no resuelves todo pero dejas bases para que se siga investigando.

Arqueólogo: Eso menciónalo como alternativas para que no te quedes con una nada más... hay una colección de la Dra. Beatriz de la Fuente, del proyecto más ambicioso de ella se llamó "La pintura mural en México", son unos tomos publicados por la UNAM, son de este espesor. Son tomos dedicados a la pintura mural de Bonampak, la pintura mural de Oaxaca, de Veracruz, de área maya, hay volúmenes, hay tres volúmenes dedicados a la pintura mural de Cacaxtla y en el volumen 2 de Cacaxtla vas a encontrar un estudio dedicado a los pintores del mural de la batalla. Hay un pintor que hace los ojos así, y hay un pintor que hace los ojos así... y ellos es como haber chequeado eso, por estilo. Y hay un... Arqueología Mexicana tiene una colección que se llama "Ediciones Especiales", al así, pregúntale a tu mamá, no sé si lo tenga, pero salió la edición del número... los números especiales, hay unos dedicados a los códices y ahí el código Dresden, es un código maya.

Ilustradora: No sé si lo tengo, ahorita que lo estás diciendo, creo que nada más tengo del Nuttall, porque yo tengo parte de eso que dices de los códices.

Arqueólogo: Del Código Dresden 1, porque hay parte uno y dos, esa la publicó un investigador de la UNAM que se llama Erik Velázquez... es muy bueno. Y él sin pretender hacer ese estudio creo que lo hizo. Te va diciendo "aquí ya cambió el escriba, este es el escriba 2 o el 3" que él de analizar este código claramente vio el cambio aunque es un solo panel, hay un cambio en el tratamiento de los glifos y las figuras que acompañan los glifos y tú lo vas diciendo:

escriba 1, escriba 2... así con una certeza, que cuando él te lo dice tú lo notas. Quizás lo puedas mencionar en un objetivo de tu tesis alcanzaste ya...

Ilustradora: Aunque también estoy pensando que cuando termine todo voy a hacer un cuadernillo con el método y con la explicación del dibujo y todo esto, se lo quiero entregar al INAH y lo quiero repartir con arqueólogos para que lo conozcan. O sea, como un cuadernillo, ahí puedo poner esas cosas. A lo mejor en la tesis no puedo profundizar tanto porque hablo de muchas cosas, así que tal vez como un artículo para el INAH que ya sea una cuadernillo. Sí lo voy a hacer para el examen de grado pero el chiste es que en el momento en que me titule yo le entregue esto al INAH.

Arqueólogo: Si, ahora, en este caso... Yo no sé cuál es tu idea pero, ¿planeas citar como algo comparativo, cómo es este guerrero en el dibujo incluido en Marquina, de todos los manuscritos de [1946] y cómo es el dibujo de Michelle Aanderud en el 2017? Para que el lector visualmente note esa diferencia y aparte bueno, lo que habíamos comentado, que tenemos un testimonio que lo registró en formato digital cuando no estaba tan deteriorado y ahora lo que tenemos, después del deterioro por los años que han pasado, pero bueno, hay una diferencia muy notoria en el dibujo de aquél autor y el tuyo, ¿no? Se nota, por lo que veo que me vas a entregar se nota que...

[... Conversación intrascendente para la investigación...]

Arqueólogo: Por eso, bueno, yo no sé. Yo alguna ocasión te mandé un correo donde, bueno, te mandé varios, pero en algunos como no sabía cómo eran exactamente tus objetivos y el procedimiento, pero por lo que me habías dicho, yo te comentaba de autores que han hecho estudios de iconografía, que, como ese que te envié creo que en pdf de [Pamsi¿?], que es un autor que dice en conclusión "si tenemos un mal dibujo nuestra interpretación, o un dibujo erróneo, no malo, erróneo, con datos erróneos, nuestra interpretación va a ser errónea.

Ilustradora: Yo creo que es igual que si llega alguien al sitio, o sea, al vestigio y lo mueve. Y cuando llega el arqueólogo ya no está igual. Creo que es exactamente igual, que tiene la mismo repercusión.

Arqueólogo: Ah, pues eso lo puedes decir. Y él dice "por eso se requieren dibujos que sean precisos, que incorporen elementos que no tiene el objeto" y hay autores que te ponen los dos. O sea, te ponen el dibujo que tenían, que en lugar de ser una mano, tenía algo que parece que es otra cosa. Y hay algunos de ellos donde ponen la mano. Y entonces dicen, pues es que en el dibujo anterior no permitía.... Pero eso ya no sé si quedó incluido o no quedó incluido.

Ilustradora: Todavía no. Porque eso lo quiero para esto, para incluirlo ya al análisis de la arqueología, o sea, hay gente que respalda esto, que piensa lo mismo que estoy diciendo, a partir de y ahí retomo...

Arqueólogo: Porque para mi esos son antecedentes de tu trabajo y son antecedentes de gente muy reconocida. Hay un autor que lee tu mamá ahorita porque va a ir a dar una conferencia y va a conocer a ese investigador en persona. Es como un investigador muy famoso, Harry [Tauben¿?] que su especialidad es la iconografía, entonces trabaja mucho con dibujo. No sé quién dibuje, si dibuja él o dibuja alguien más, pero tú mamá tiene un libro que se llama "The [Olmer] World, [ritual ante una noche] y hay un artículo de [Karl Taut¿?], no te lo van a querer prestar, pero checa el artículo de [Karl Taut¿?] porque hay una parte donde, hay una estela en Guerrero que se llama La Estela de Amor y pasa eso que te digo, hay un elemento en la estela, y [Karl Taut¿?] pone el dibujo de él y dice que son dos cosas, parecían lo mismo pero son dos cosas. [...] Tu mamá conoce bien un caso, pregúntale, la puedes citar a ella como comunicación personal porque hay una pieza abajo, muy famosa en sala preclásico que es un [...baby face¿?...] que tiene una especie de capa de piel, de un felino, de jaguar y [Atligauayan], es una

pieza famosa. De esa pieza hay dibujos, sobre todo porque tiene varios elementos, la capa, símbolos olmecas, y alguna vez que platicábamos sobre esa pieza me decía tu mamá “no pero es que dice”... no me acuerdo qué investigador... “que el dibujo que publicó [Lang¿?] está mal”. Y hay un libro, no sé si lo tenga tu mamá, que es el homenaje a Beatriz de la Fuente donde, ese homenaje se llamó... Te queda muy bien para ti, prácticamente es un traje hecho a la medida, porque ese homenaje se llamó “Acercarse y mirar”, es el método de Beatriz de la Fuente, y así se llamó “Acercarse y mirar” y un artículo de ese libro, homenaje, te pone los dibujos diferentes, son tres o cuatro, que se han hecho de ese baby face para decirte versión mil novecientos y tantos, versión de tal... versión....

Ilustradora: Porque justo hay una parte justo con estos dibujos en donde quiero hacer como comparaciones con dibujos terminados, que son los que yo creo que tienen la calidad, junto con las piezas y otros dibujos que se hayan hecho. Todavía no he hecho eso, no he recopilado...

[... Pausa previa a la visita de las salas del Museo Nacional de Antropología...]

Entrevista 3

Archivo: Sesion_Hugo_121017-2.aac

Duración de la grabación: 36:45

Fecha: 12 de octubre de 2017

Lugar: Salas del Museo Nacional de Antropología.

Arqueólogo: ... La vas a detectar en seguida. Claro que esas imágenes no ofrecen volumen. Los dibujos en códices son planos, es como un solo plano. No son relieves. Estos dibujos sí.

Ilustradora: Pero aún así, creo que puede servir.

Arqueólogo: Si. Traes cámara.

Ilustradora: Si ya ahorita tomo las fotos y ya. Yo creo que el chiste de esto es que parte de lo que también digo es que no nada más observando la piedra vas a descifrar, necesitas documentarte.

Arqueólogo: Eso lo estás diciendo...

Ilustradora: Si. De hecho la primera parte de la investigación... del método es la preparación documental. Porque por ejemplo, yo decía, y esto lo he explicado pero no lo he escrito. Cuando nosotros estuvimos trabajando este proyecto, yo me metí a ver si estas imágenes de Palenque, de Uxmal, de Tikal, me tuve que meter a ver muchas cosas que claro, yo en ese momento no sabía, por ejemplo, la parte de Kukulcan, la parte Tolteca de Chichén, no la entendía. Entonces yo creo que también debí de haber visto fotos más Toltecas, arte Tolteca. Eso es lo que creo, que te debes de documentar a fuerza, porque por más que trates, por ejemplo, el dibujo de Marquina es importante, porque ahí hay un antecedente. Entonces, y más que yo pues lo que hablo es que no somos arqueólogos, necesitamos poner una media en el nivel de conocimiento que se tiene, para que puedan haber referentes también visuales. Y el conocimiento documental, no nada más visual.

Arqueólogo: Si, bueno yo pienso que hay un punto en el que independientemente de tu especialidad... mira, vamos a ver los toltecas. Bueno, Cacaxtla no es tolteca.

Ilustradora: Vamos a buscar narigueras.

Arqueólogo: Por acá hay uno que lleva.

Ilustradora: Pero hay vitrinas con puras narigueras, ¿no? Hay una en Teotihuacán.

Arqueólogo: No recuerdo en este momento. Mira, él lleva de barra....

Entrevista 4

Archivo: Sesion_Hugo_301017-1

Duración de la grabación: 43:15

Fecha: 30 de Octubre de 2017

Lugar: Biblioteca del Museo Nacional de Antropología.

Ilustradora: Bueno, ¿cómo lo ves?

Arqueólogo: Lo veo bien. ¿Habías tu considerado...?

Ilustradora: A ver, ¿por qué no los vemos todos y ya vemos cuál quieres que te escanée? Te lo voy a escanear aquí, me traje mi computadora y aquí mismo te hago la digitalización y te lo mando hoy.

Arqueólogo: Yo, no sé tú qué opinas. Bueno, acerca de cuando en la imagen anterior. El autor se llama José Luis... Incluso él escribió un artículo sobre el juego de pelota, ya viejito, pero es el dibujante, bueno, no sé si solo era el dibujante, se llama...

Ilustradora: ¿Qué trabajaba con Marquina o más reciente?

Arqueólogo: No, ya viejito.

Ilustradora: Un arquitecto que trabajaba con Marquina.

Arqueólogo: De ese, que tenemos ya esa versión. Ay, mira, este está muy padre. Y del que tienes tú ahora, esta parte que es faltante, en lo que tú has trabajado, conforme a lo que tú has visto. ¿Tú lo dejarías así, o qué opinión tienes de completar estas partes basado en el dibujo anterior? No igual, pero por ejemplo, como con línea punteada o en otro tipo de línea.

Ilustradora: Yo la verdad, los estoy dejando, los estoy rellenando, porque no sé si realmente quiero retomar el libro de dibujo de arqueología, probablemente sí. Lo que yo veo con los dibujos otros, que me dices y la realidad del monumento, es que son muy interpretativos. O sea, fueron realizados a mano alzada, viéndolos.

Arqueólogo: ¿Ah, sí? ¿Eso lo concluíste?

Ilustradora: Pues están bien hechos. Es lo que yo creo, no puedo meter las manos al fuego por eso. Pero lo que yo he visto son muy interpretativos, que no fue este tipo de desarrollo.

Arqueólogo: Por qué sabes qué, yo a raíz de que hablo contigo, he hecho una analogía con la restauración. Hay una etapa, en la arqueología, en la que la restauración se lleva a cabo como el completamiento de partes faltantes, en todo. En estructuras piramidales, en vasijas, tienen un cachito y te la hacen toda. En Europa, no sé si por esas mismas fechas o posteriormente, la noción que tienen ellos es que la restauración no implicó el completamiento de faltantes. Y ya ves las esculturas que son grecorromanas y de esa época del arte clásico de Europa, se exhiben en los museos sin el brazo o sin la nariz, y no se las imagina nadie con un cacho de brazo extra o... pero hay una parte de los restaurador que en ciertos materiales dicen que es permitido, y hacen este tipo de completamiento, siempre y cuando el espectador lo pueda ver. Porque hay restauraciones que no se notaba.

Ilustradora: Sí, como que lo reconstruyen.

Arqueólogo: Pero existe ya un criterio, una convención, así como la de Ginebra o algo así, en donde dicen 'bueno, sí, siempre y cuando el espectador tenga claro qué parte es original y qué parte no, a partir de darle un color... si la idea es que el objeto por estructura se complemente porque si lo dejas incompleto, no se puede exhibir porque es un cacho, no tiene sostén, bueno, pero si es rojo, pones un rojo más claro, pero no le pones el mismo rojo porque si no falsearías la información. Pero bueno, es un comentario al margen.

Ilustradora: Que bueno que lo sacas, porque sí, justo estaba pensando en eso que ahorita quería platicar contigo.

Arqueólogo: A mi me funciona, a mi lo que me funciona es la orejera y afortunadamente eso es lo que está ahí.

Ilustradora: ¿Qué parte necesitas?

Arqueólogo: La orejera... perdón, la nariguera.

Ilustradora: Ah, ok.

Arqueólogo: Pero lo que...

Ilustradora: Lo que me preocupa de la nariguera es que justo no tengo como... no tengo referencias. Es la parte que más me está costando. Pero yo no tengo prisa de terminar el dibujo, o sea, yo tengo tiempo, más bien es el tuyo que urge. Entonces yo voy a seguir desarrollando, pero lo que sí quisiera hoy es sacar la nariguera. Yo lo digitalizo y te lo mando.

[... Conversación intrascendente para la investigación...]

Ilustradora: Pero lo que sí me preocupa es la nariguera.

Arqueólogo: De las esculturas que vimos, ninguna te....

Ilustradora: Pues la única que veo es la de media luna. Pero está grandota. Pero no la veo igual.

Arqueólogo: Las otras que yo he visto son de códices, pero como te platicaba esa vez en el pasillo, en los códices hay como planos, no hay... sí hay como segundos planos y eso, pero realmente es una perspectiva muy plana. Y hay unas narigueras que son de hueso que se han encontrado en Templo Mayor, pero no están puestas, es la nariguera sola. No sé si eso te ayude.

Ilustradora: Si.

Arqueólogo: Creo que tu mamá tiene un libro, ahorita lo buscamos.

Ilustradora: Si. Porque lo que yo quiero. Ahorita me sirve para la forma y dejarla lista. La ventaja de hacerlo así, que le esto metiendo volumen, es que mira, ve la... ventaja que tiene que como le meto sombras, ya da el volumen y da la forma, la textura.

Arqueólogo: ¿La sombra cómo la metes?

Ilustradora: Rellenando.

Arqueólogo: ¿Es línea así?

Ilustradora: Primero es lineal y después la voy rellenando. Hay partes que sí estoy interpretando con sombra. Y creo que esta parte, de la cara, lo voy a terminar la cara así. Lo que voy a hacer es terminar este y yo digitalizo también el de línea.

[... Conversación irrelevante para la investigación...]

Arqueólogo: No sé si tú viste ese artículo de Riley, en un pdf que te envié. Normalmente, bueno, últimamente la convención en dibujo arqueológico de elementos, indica que el dibujo más útil es el de línea, el dibujo a línea. Ese no lleva sombreado.

Ilustradora: Pero si es para un análisis iconográfico...

Arqueólogo: Si, sobre todo. Mira...

Ilustradora: ¿Y cómo haces un análisis iconográfico si no sabes qué figura hay, más que ves puras formas?

Arqueólogo: Así he visto que lo plantean los autores. Ya hace mucho el dibujo se puede hacer con sombras. Por eso te decía que si a la Tatiana Proskouriakoff, porque ella hacía eso.

Ilustradora: Si. Pero por eso hago tantos, porque yo lo que propongo es que se vean en línea, en sombra y en el dibujo final que es el como Proskouriakoff.

Arqueólogo: Hay un investigador que se llama Ian Graham, él publica mucho este material maya, estelas... y los dibujos no sé quién los hace, si él o alguien más.

Ilustradora: Es él, es él.

Arqueólogo: Pero ya está muy perfeccionado y muy logrado, un dibujo que combina línea de diferentes grosores para dar quizá eso que tú dices, para acentuar el volumen y para diferenciarlo de partes menos profundas con línea delgada. Y ya han llegado a una estandarización del dibujo maya, de motivos mayas que tú ves el dibujo, incluso aunque no seas especialista en iconografía, cosas, es un impacto visual del dibujo completo que te dan, que de un solo golpe de vista tú ves, esta parte es más profunda, esta parte es menos profunda.

Ilustradora: ¿Tienes ejemplos de eso?

Arqueólogo: ¿De Ian Graham?

Ilustradora: Es que tengo de Ian Graham, pero los tengo finales. Dibujos a profundidad y con relieve... es que es parte de lo que propongo, porque yo digo a ver, ¿cómo vas a hacer un

análisis iconológico si no tienes la profundidad de campo, por ejemplo? Por ejemplo, lo que tú y yo platicábamos hace mucho tiempo, que este panel tiene tres planos, si no se hace con volumen, no se ven los planos.

Arqueólogo: Como el dibujo de... es Enrique Fernández. Deja ver si está. [...] No lo encontré.

Ilustradora: No te preocupes...

[... Conversación irrelevante para la investigación...]

Ilustradora: Mira, lo que puedo hacer es que en este dibujo respete las reglas de dibujo de arqueología. [...] Mira, si tú me ayudas con las narigueras...

Arqueólogo: Ahorita vemos esas de concha.

Ilustradora: Porque a lo mejor hasta la de concha podría ser.

Arqueólogo: Podría ser. Hay unas interpretaciones que hicieron incluso a color, no me acuerdo si pusieron las narigueras, pero no me acuerdo si fue en blanco y negro o a color.

[... Conversación irrelevante para la investigación...]

Arqueólogo: Lo que tú dices es un parámetro de comparación.

Ilustradora: Si, alguna referencia. El problema es que la piedra ya muy rota, está aplanada su nariz. Seguramente su nariz era más larga y se cortó.

Arqueólogo: Y el dibujo de Fernández... se apellida Fernández

Ilustradora: ¿El que me mandaste?

Arqueólogo: Si.

Ilustradora: ¿Por qué no lo busco?

Arqueólogo: ¿Tú crees que ahí falseó?

Ilustradora: Te digo que yo lo veo interpretativo. Lo veo demasiado libre, yo no creo que sea así.

Arqueólogo: Y en especial ese detalle de la nariguera no lo ves muy parecido al original...

Ilustradora: Yo no lo veo así, no veo lo que él ve. Mira...

Arqueólogo: ¿Tú dices que no? Mira, esta de aquí yo veo que... el cabello de él, tiene más detalle todavía que acá, tiene una bandita o diadema. Luego viene el ojo, sí es un poco así, pero ahí tiene como un punto central de profundidad.

Ilustradora: Mira, esto sí. Esto yo creo que era un hueco, hasta yo pensaría que ahí llevaba una piedra.

Arqueólogo: Luego, la nariz él como que la prologó más hacia afuera, la hizo más saliente y no es tanto. Al contrario es como más chatita y redondeadita. Y aquí tiene un

hundimiento que no sabemos si es propio de la piedra, de la talla, pero está muy hundido. Ya no se ve. Y luego, tenemos una nariguera que aquí sí se ve muy bien la parte del fondo y aquí casi no se ve.

Ilustradora: Yo veo que...

Arqueólogo: Y la boca que decías.

Ilustradora: Seguro aquí se lastimó la piedra y por eso se ve chata. Yo creo que tiene más volumen, llega hasta acá pero aquí creo que es este es el lóbulo. Mira, yo creo que esta, su nariz, bajaba así y yo creo... esta es presión, es una sombra, esta es nariguera... esta es la nariguera. Yo creo que es una nariguerota gigante que le apachurraba así... Por eso, lo que te decía la otra vez. Y mira, aquí está otra sombra, aquí esta cruza y yo no sé si todo esto es nariguera.

Arqueólogo: ¿Cuál?

Ilustradora: Todo esto.

Arqueólogo: No, no Michelle.

Ilustradora: Es que ve cómo se corta acá. No tiene secuencia.

Arqueólogo: La nariguera... Aquí hay un pico, así, ¿no? Se ensancha, se curva, aquí es casi como recta, se vuelve a curvar, es simétrico. O sea, son dos curvas, una curva aquí y otra curva acá, aquí es, no es tan picuda como este. Este es pico y este debería de ser, pero no es pico, pero entonces baja y esta curva de aquí corresponde a esta curva de aquí. O sea, la nariguera es algo simétrico.

Ilustradora: ¿Y aquí estará agarrado o qué será? Porque se ve su nariz de perfil y aquí no está corrido, aquí hay una separación. Si, ya vi... si, ¿no? Como lo estoy marcando aquí. O sea, significa que sería... ok, a ver. Ahí está. Creo que ya... la voy a volver a dibujar porque ya se perdió. A ver si sí. Mientras vas revisando eso...

[... Conversación irrelevante para la investigación...]

Ilustradora: A ver... (mostrando el dibujo al arqueólogo)

[... Conversación irrelevante para la investigación...]

Ilustradora: ¿Cómo ves? ¿La ves cercana?

Arqueólogo: Si...

Ilustradora: No te veo convencido...

Arqueólogo: Lo que pasa es que como esa parte del rostro está algo dañada, es difícil hacer ahí un trazo preciso pero de que lleva nariguera lunar, lleva nariguera lunar.

Ilustradora: Pero la cosa es si te sirve el dibujo.

Arqueólogo: Si...

Ilustradora: Pues fíjate que es la vez que más forma le he visto a la nariguera.

Arqueólogo: Sí, no te preocupes. Bueno, en este caso sobre todo la idea es el asunto de los personajes con nariguera lunar en esta época, en esta etapa.

Ilustradora: Bueno, la otra opción. ¿Quieres que lo saque de ahí?

Arqueólogo: No.

Ilustradora: Digo, porque... es que yo veo que él tiene ya muy desarrollado todo esto del pelo y yo no lo veo...

Arqueólogo: Sí, eso lo veo en ese dibujo que tú dices. Podría ser un campechanamiento. Yo digo que... Mira, por qué no haces... Bueno, no sé si realmente sirva para tu trabajo... que tú digas, es que las necesidades y las soluciones de un dibujo o las funciones de un dibujo son variadas. En algunos casos es sacar un dibujo original... En este caso es que el original ha estado tantos años a la intemperie, ya está muy dañado y entonces se prefirió basarse en el dibujo de este señor, pero apoyado en el relieve. No sé...

Ilustradora: Porque la otra que se podría hacer es que de esta misma imagen, eso sea lo punteado.

Arqueólogo: ¿Lo que no está? Puede ser. Lo que él propone y que no está puede ser punteado y lo que sí está sigues pero apoyada en la imagen, podría ser. Porque ya ves que él no tiene cacho de nariguera de acá, como aquí sí se ve. Es muy claro que aquí se nota muy bien ese cacho y él no lo tiene tan...

Ilustradora: Es que te digo que los veo y en general todos los dibujos, casi todos los que hay del juego de pelota son como a mano alzada, que es parte de lo que digo. Es que a mano alzada al final funciona como registro de lo que se encontró, ahí estaba. Pero no sirve para nada, porque no es preciso.

Arqueólogo: A ver, por ejemplo, el cabello que tú dices... Ah, es que al cabello tú le estás dando sombra.

Ilustradora: Es que si no, no se ve. Yo digo que no se está rescatando, o sea, yo podría hacer esto, pero es que yo no lo veo. Yo no veo que la forma sea está.

Arqueólogo: Ni tiene esta bolita que tiene aquí, no la tiene acá.

Ilustradora: No, y es que ve, yo puedo seguir el hueco que creo que es lo más pertinente en este caso, seguirme por el hueco, pero yo no encuentro eso. Creo que está interpretado.

Arqueólogo: Te va a quedar bien, Michelle. Mira, es este cacho así, ¿no?

Ilustradora: Mira, aquí sigue la flor, acá también, acá igual. O sea todo esto, yo no veo, tengo que encontrar en dónde sigue este tocado porque mira, acá siguen las plumas.

Arqueólogo: Sí, sería nada más hasta acá, ¿verdad? Digamos, sería...

Ilustradora: Tú sigue, tú sigue... Es que me clavo...

Arqueólogo: Aquí sería...

Ilustradora: ¿No te sirve completo?

Arqueólogo: No, porque yo tengo un espacio muy pequeño.

Ilustradora: Y justo te iba a preguntar eso, ¿de qué tamaño lo necesitas?

Arqueólogo: Mira, si quieres vamos a sacar unas impresiones y lo vemos, ahorita que nos vayamos. Tú te vas a quedar. O bajo, imprimo y subo a verte. Mira, es este... este espacio y en la hoja que le tengo destinado, el espacio para él es este. Aquí hay una figura grande, aquí está el mural, aquí está el tuyo y abajo está el de Cacaxtla, que es un personaje con nariguera.

Ilustradora: Como a un cuarto de carta.

[... Conversación irrelevante para la investigación...]

Arqueólogo: Te va a quedar muy bien.

Ilustradora: Pues yo ya lo veo muy avanzado. Lo que sí es que lo veo muy diferente al otro. O sea, la nariguera yo no la veo igual, yo no la veo nada.

Arqueólogo: Es lo importante de hacer un dibujo basado en la imagen.

Ilustradora: En el original. Bueno, no sé si te acuerdas que cuando estábamos aquí, para los 45 años hice la reproducción del paraguas. Lo tuve que hacer porque Ramírez Vázquez puso en su libro los dibujos de las cuatro caras del paraguas pero es interpretativo. Así que cuando ya lo querían imprimir para hacer la reproducción pues no daba, porque era interpretativo. Estaba a mano alzada, muy bonito y todo, pero no había un trazo real. Y lo tuve que volver a hacer sobre las fotos del paraguas. O sea, tuvimos que hacer fotos, irlo armando por cachos, porque es que si no pierde proporción, pierde detalle y es lo que yo hago en estos dibujos. O sea, sirven para darse una idea de qué había pero no veo que sirvan como para precisión. Entonces sirve pero no sé. Pero por ejemplo, veo que esto de la nariz, es que esto le veo más, pero ya no le quiero meter más, porque ¿qué tal que está dañada la piedra?

Arqueólogo: Si, y haces trazos donde no hay trazo, porque hay algo en esa parte. Lo que sí, hay diferencia con el dibujo de Fernández, pero hay partes que sí no han cambiado, están así. Como está aquí está allá. La nariz, la nariguera, el perfil...

[... Conversación irrelevante para la investigación...]

Entrevista 5

Archivo: Sesion_Hugo_301017-2

Duración de la grabación: 04:45

Fecha: 30 de octubre de 2017

Lugar: Biblioteca del Museo Nacional de Antropología.

Ilustradora: A ver, estas narigueras se relacionan con la diosa...

Arqueólogo: Tlazoltéotl...

Ilustradora: ¿Por la forma lunar?

Arqueólogo: Porque ella es una diosa lunar. La luna, como te había comentado, tiene una implicación simbólica agraria, agraria y cronológica también. De hecho en algún momento se piensa que el calendario estaba basado en los ciclos lunares y después ya no, pero se conserva su importancia como elemento que permite medir también el tiempo, bueno porque es cíclico. La luna tiene un ciclo, es luna llena, luna cuarto menguante, cuarto creciente... y la nariguera pues

de alguna manera es una analogía, esa forma así, en curvita, es una analogía de la forma lunar, de la forma que está en cuarto menguante. Y en ese sentido es vista como una vasija o un recipiente que contiene líquido sagrado. O sea, la luna tiene una analogía con el ciclo de vida de la mujer. La luna llena o luna nueva es una mujer joven, y conforme la luna envejece o decrece es la metáfora de la mujer senil, una mujer anciana. Entonces a las diosas lunares se les representa en edad juvenil y en edad madura o en ancianidad. Y pues en escenarios donde ellas vierten aguas desde los cielos o están dedicadas a hacer llover o tienen una relación con la lluvia. Tienen una implicación acuática. Y también por el hecho de que su ciclo representa el ciclo de la vida, son ciclos de muerte y renacimiento, constante. Y eso se asocia tanto a la producción humana como a la vegetal, a las plantas. Y que te había dicho que efectivamente había una relación con la luna, la luna tiene una relación directa con el crecimiento de las plantas, realmente. Además de que eso es parte de las creencias de los indígenas, en efecto sí es muy claro. Y esto no solo en México, si no en todo el mundo, la luna tiene un efecto muy claro en el crecimiento de las plantas, de la vegetación. Por eso en el juego de pelota de Chichén, como es todo un... ¿ya leíste lo de Marvin Cohodas y lo de otras propuestas sobre que es un ritual de fertilidad?

Ilustradora: Sí.

Arqueólogo: Entonces está muy adecuada la presencia de un jugador de pelota con nariguera lunar. Y este además tiene un pectoral como de Ehécatl... como de caracol cortado. Y el caracol cortado representa a Ehécatl o Quetzalcóatl, una advocación del dios del viento. Y el dios lunar y el dios del viento van muchas veces pareados, es como... Ehécatl, el masculino, la luna es el femenino y van unidos, forman pareja. Incluso lo ves en figuritas Jaina.