



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**



**UNIVERSIDAD DE GRANADA
FACULTAD DE BELLAS ARTES**

**TFM TRABAJO FIN DE MÁSTER
DIBUJO: CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN**

**TÍTULO:
Fusión e interacción comparativa de formas gráficas
narrativas europeas medievales, mixtecas y
contemporáneas.**

**Autor: Delio Rodríguez Ces
Tutor: Sergio García Sánchez**

**Línea de investigación: Ilustración narrativa
Departamento: Dibujo**

Convocatoria: Septiembre, 2018



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

**UNIVERSIDAD DE GRANADA
FACULTAD DE BELLAS ARTES**

**TFM TRABAJO FIN DE MÁSTER
DIBUJO: CREACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN**

**TÍTULO:
Fusión e interacción comparativa de formas gráficas
narrativas europeas medievales, mixtecas y
contemporáneas.**

**Autor: Delio Rodríguez Ces
Tutor: Sergio García Sánchez**

**Línea de investigación: Ilustración narrativa
Departamento: Dibujo**

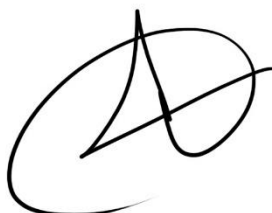
Convocatoria: Septiembre, 2018

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D. Delio Rodríguez Ces
con D.N.I. nº 361144155T, alumno/a del Master Universitario en Dibujo
en el curso académico 2017/18, por el presente escrito asumo la autoría del
Trabajo Fin de Master titulado Fusión e interacción comparativa
de formas gráficas narrativas europeas medievales, mixtecas y contemporáneas.
presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre, entendido como
un trabajo de elaboración propia habiendo citado todas las fuentes utilizadas para su
realización.

Y para que conste, firmo la presente Declaración en Granada, a 04/09/2018

Fdo.



ÍNDICE

1. __INTRODUCCIÓN.....	7
1.1 __Planteamiento y definición del tema. Propuesta Trabajo Final de Máster.....	7
2. __JUSTIFICACIÓN.....	8
2.1 __Interés personal de la investigación.....	8
2.2 __Proyectos personales anteriores referentes al tema de este proyecto.....	9
2.2.1 Trabajos con la gráfica precolombina.....	9
2.2.2 Cómic.....	13
3. __Objetivos.....	18
4. __METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
4.1 Investigación de la gráfica medieval.....	20
4.2. __Investigación de la gráfica mixteca.....	20
4.3. __Investigación histórica.....	21
5. __INVESTIGACIÓN, MARCO TEÓRICO.....	21
5.1. Revisión de la historia.....	21
5.1.1 Hernán Cortés: biografía de una conquista.....	21
5.1.2 San Juan Achiutla.....	22
5.1.3 El Corazón del Pueblo.....	23
5.2. __Revisión gráfica.....	25
5.2.1 Gráfica Medieval Española.....	25
5.2.2 Gráfica Mixteca.....	28
6. __ANÁLISIS.....	35
6.1. __Estado de la cuestión.....	35
6.2. __Referentes.....	36
7. __EXPERIMENTACIÓN.....	38
7.1. __Procesos.....	38
7.1.1 Esquemas.....	40
7.1.2 Preparación del poster central.....	41
7.1.3 Lápiz.....	41
7.1.4 Entintado.....	42
7.1.5 Montaje digital y color.....	45
7.1.6 Color.....	46
7.1.7 Montaje.....	49
8. __Conclusiones.....	50
Bibliografía.....	51
CV.....	53

Vinieron. Ellos tenían la Biblia y nosotros teníamos la tierra. Y nos dijeron: "Cierren los ojos y recen". Y cuando abrimos los ojos, ellos tenían la tierra y nosotros teníamos la Biblia.

Galeano E., Uruguay (1940-2015)

RESUMEN

Esta investigación parte de una pretensión por comprender y asimilar la gráfica de los pueblos precolombinos. "Fusión" surge de la idea de combinar en una obra el estilo gráfico medieval recogido en libros y manuscritos con el mixteca representado en los códices que sobrevivieron hasta nuestros días unidos por una narración personal de un episodio de la conquista cuya estrategia gráfica es más contemporánea y experimental.

Concebido como un libro de comic que narra un hecho histórico, se trata a la vez de un experimento de comparación e integración de tres estilos y métodos narrativos distintos que aportan sus respectivos puntos de vista de la misma época: por un lado la versión convencional de los españoles durante la conquista, por otro la versión de los pueblos mixtecos de su mundo y sus valores y como nexo de unión, mi interpretación y representación de una situación concreta de conflicto entre ambas partes que ejemplifica un punto de inflexión en el rumbo de la conquista de Mesoamérica. Así pues, se propone un acercamiento a este choque cultural que permita al lector una mejor y más amplia comprensión de los motivos e intereses de las dos culturas implicadas en de la conquista del territorio que hoy conforma México.

El comic se presentará como un atractivo paquete que despierte la curiosidad del lector por la historia y lo introduzca al entendimiento y estudio de las culturas precolombinas de Mesoamérica, en concreto de la Mixteca.

El proyecto consta de un breve estudio histórico que contextualiza la narración y la ubica temporal y geográficamente bajo unos hechos reales; una investigación sobre la narrativa gráfica e iconografías medievales y mixtecas, centrada principalmente en el análisis, comprensión y traducción de los códices mixtecas; y, por último, muestra el proceso de creación del libro que aportará esta información al lector bajo la apariencia de un cómic experimental.

Palabras clave: cómic, narración gráfica, arte secuencial, códice, iconografía, conquista, cultura mixteca.

Abstract

This research is based on an attempt to understand and assimilate the graphic representation of the Pre-Columbian people. "Fusion" comes from the idea of combining in one artwork the medieval graphic style collected in books and manuscripts with the Mixtec represented in the codices that have survived to the present day, united by a personal narrative of an episode of the conquest whose graphic strategy is more contemporary and experimental.

Conceived as a comic book that narrates a historic event, it is both a comparison and an integration experiment of three different narrative styles and methods that provide their respective viewpoints of the same time period: on the one hand, the conventional version of the Spaniards during the conquest, on the other hand, the Mixtec's version of their world and their values and, as a connecting link, my interpretation and representation of a specific conflict situation between the two sides that exemplifies a turning point in the course of the conquest of Mesoamerica. It therefore proposes that an approach to the culture collision that allows the reader to have a better or more extensive understanding of the motives and interests of the two cultures involved in the conquest of the territory that today constitutes Mexico.

The comic book will be presented as an attractive pack that will arouse the curiosity of the reader towards the story and introduce them to the understanding and the study of the Pre-Columbian cultures of Mesoamerica, specifically those of the Mixtec.

The project consists of a brief historical study that contextualizes the narrative and places it temporarily and geographically under some actual facts; a research on graphic narrative and Medieval and Mixtec iconographies, focused mainly on analysis, understanding, and translation of the Mixtec codices; and, finally, shows the process of creating the book that will provide this information to the reader under the guise of an experimental comic book.

Keywords: comic book, graphic narration, sequential art, codex, iconography, conquest, Mixtec culture.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento y definición del tema. Propuesta Trabajo Final de Máster

El cómic es un medio de comunicación principalmente visual que se compone de una sucesión de imágenes acompañadas de globos de texto. Aunque la palabra escrita es una parte importante del mismo, la gráfica que lo compone puede prescindir de la palabra escrita y mantener una narración viable, siendo la imagen la que carga con la responsabilidad descriptiva y narrativa de la historia. Estas imágenes son creadas para imitar o interpretar la realidad, siendo ordenadas en secuencias de tal manera que componen una narración. Es de esta manera, básicamente, cómo el cómic se sirve de la imagen para contar una historia. Teniendo en cuenta que una historia es el punto fundamental de toda narración, me remito a Will Eisner cuando hace la siguiente afirmación:

“Pese a la omnipresencia y visibilidad del dibujo, estoy convencido de que la parte fundamental del comic es la historia. No sólo es el marco intelectual que sostiene al dibujo, sino que ante todo es lo que impulsa la continuación del elemento gráfico.” (Eisner, 1998, p. 2)

A demás considero que el dibujo, usado adecuadamente, consigue imprimirle a una historia personalidad, emoción y una cantidad considerable de información objetiva y subjetiva que la hacen inmediatamente asimilable por el lector. Añadiéndole el uso de códigos en el lenguaje visual, acordes a la cultura en que se desarrolla, se acelerará este proceso de comunicación de manera instantánea. Cuando se emplea el lenguaje gráfico como vehículo de ideas e información se convierte en un medio narrativo con un gran poder de comunicación, distanciándose considerablemente de la mera estética decorativa visual.

Entonces, la narración gráfica consiste en contar una historia mediante secuencias de imágenes relacionadas y ordenadas de tal manera que la hagan comprensible. Puedo entender esta base comunicativa como un método universal que han usado prácticamente todas las culturas en algún momento, generándose en cada una sus propios iconos y códigos visuales reconocibles en su entorno cultural (pudiendo no ser reconocibles ni interpretados de la misma forma por alguien de un entorno cultural distinto). En algunos casos esta representación visual evolucionó derivando en pictografías y escrituras jeroglíficas, como es el caso de la escritura maya, la egipcia, o la china. La síntesis de las formas en signos y símbolos en la mayoría de los casos desemboca, con el tiempo, en escrituras.

Son estas características y el poder de comunicación que posee el lenguaje visual lo que me convence a usar la narración gráfica como excusa y medio idóneo para la comparación a tres bandas de distintos métodos narrativos integrándolos en una sola historia con varias sub-lecturas. Es un intento de reciclaje, comprensión y actualización de distintos métodos narrativos visuales de la antigüedad (Medieval y Mixteca) acoplados a una gráfica más contemporánea para ser integrados en un formato experimental generado para sostenerlos dentro de la misma historia. Esto me obliga a una ruptura con los esquemas narrativos convencionales abriendo el campo a nuevas experiencias a la hora de contar historias.

Por último, debo apuntar que, como mencioné al principio de esta introducción, el cómic se compone de imágenes acompañadas de textos y, aunque en este caso prescindiré casi absolutamente del texto dentro de la narrativa visual (a excepción de contadas fechas y localizaciones) para trabajar sólo con la gráfica como transmisor universal de información, voy a denominar este proyecto como cómic para un mejor entendimiento generalizado del ámbito en que se desarrolla.

“A la configuración resultante, que llena un hueco entre el libro y la película, se le llama cómic”. (Eisner, 1998, p. 1)

2. JUSTIFICACIÓN

2.1 Interés personal de la investigación

Parto de la curiosidad por las culturas precolombinas de Mesoamérica y de la fascinación por su riqueza gráfica, aparentemente incomprensible a ojos inexpertos, cuya codificación iconográfica y método narrativo son tan sumamente distantes y diferentes al compararlas con nuestro bagaje convencional occidental. Esto me produce una curiosidad por desentrañar el misterio de estas imágenes desconocidas y averiguar el significado las reglas de este método narrativo. En mis viajes por México y mi convivencia con los herederos de estas culturas mi curiosidad, lejos de apaciguarse, no hace más que crecer al ver sitios arqueológicos cuyas inscripciones no entiendo y que vagamente apenas alcanzan a explicarme de forma confusa muchos habitantes locales. (Esto se explica con la normalización de la cultura española como la dominante en los tiempos posteriores a la conquista, creando un abandono de las tradiciones y conocimientos antiguos por parte de la población indígena que buscaba un futuro más prometedor en los nuevos tiempos). Poco a poco, a medida que voy conociendo nuevos sitios y pueblos, comienzo a diferenciar a través de sus representaciones gráficas, las distintas culturas que los poblaron. Esto me permite entender mejor las diferencias culturales y cronológicas y a valorar la increíble riqueza cultural que yace en todo el país.

Afortunadamente se conservan algunos códices, principalmente los realizados por los mixtecos poco antes, durante y tras la conquista española. Gracias a ellos y los numerosos estudios arqueológicos que se les hicieron, hoy en día es posible su interpretación y traducción prácticamente completa. En ellos se narran dinastías, méritos de gobernantes, asuntos de vida cotidiana y una siempre presente relación directa con las presencias divinas que regían sus vidas. Esto nos proporciona una gran fuente de información sobre la cultura mixteca antes de la llegada de los españoles. Entre ellos destaca el Códice Florentino, manuscrito realizado por indígenas bajo el dominio español y que cuenta los sucesos de la conquista que, mediante una gráfica mestiza con mayor grado de influencia española, nos permite descifrar mucha de la iconografía tradicional al ser traducida a la gráfica española por los propios indígenas.

Una curiosidad al respecto del método narrativo mixteca es su lectura de derecha a izquierda y de abajo a arriba en sentido serpenteante. Esto me proporciona un incentivo para poner en práctica su sistema narrativo e iconografía creando una historia.

En contrapartida me intereso por la gráfica medieval dominante en Europa referente a esa época, se trata de una lectura que se hace más fácil y entendible por su proximidad cultural y en la que descubro otra fascinación, esta vez es la inocencia gráfica que

muestran los autores al contar la historia y la tendencia decorativa que llega a rozar el barroquismo en las iluminaciones de los márgenes de los códices y libros.

En mi experiencia descubro inconformidades y diferencias entre las versiones “oficiales” y las populares que hacen referencia a este contexto histórico. Si bien es cierto que la información común que nos ha llegado sobre la conquista de esos territorios está versionada por los vencedores en detrimento de la cultura de los vencidos, se deduce que es una visión subjetiva y parcial de los hechos. No es hasta tiempos más recientes, principalmente a raíz de movimientos obreros y políticos relacionados con el sentimiento de empoderamiento de las clases bajas, mayoritariamente indígenas y, sobre todo, a movimientos artísticos y culturales como el muralismo mexicano que realzan las raíces indígenas de los herederos de un gran imperio diluido en el tiempo y el mestizaje, que se empiezan a hacer estudios serios sobre las culturas de la Mesoamérica precolombina. Entre otros se encuentra Miguel León-Portilla que realiza una gran labor de recopilación y selección de textos y notas de la época tomadas tanto de cronistas españoles como de escribas indígenas en su obra titulada “La visión de los vencidos” donde presenta vivencias y anécdotas previas a la llegada de los españoles, así como otras versiones de los hechos acaecidos durante y después de la conquista, creando así un mapa que añade un concepto, hasta la fecha desconocido, y que servirá de inspiración para muchos otros autores e investigadores. Añadiendo a esto el creciente interés de los arqueólogos extranjeros por las culturas precolombinas y sus tesoros, se crea un entorno en el que resulta relativamente fácil obtener más información y más contrastada sobre estas culturas.

En definitiva, como dibujante, amante del cómic y de los recursos gráficos me resulta un campo muy interesante sobre el cual desarrollar un proyecto de estudio, comprensión y asimilación de estrategias gráficas bastante ajenas a lo que estoy acostumbrado, sintiendo una cierta realización en la comprensión y uso de las mismas en una interacción con mi trabajo. Entendiendo el cómic como un medio de comunicación visual que permite la experimentación creativa del dibujo y que puede ser flexible a nuevas propuestas de relatos visuales, lo considero el medio conductor más adecuado para llevar a cabo este proyecto.

Por otra parte, el motivo del relato a contar, que servirá de elemento unificador y conductor de las distintas estrategias de dibujo, no podía desligarse del contexto implícito a los métodos narrativos visuales estudiados. Así que, para integrar correctamente el proyecto, pretendo una revisión de este capítulo de nuestra historia común tomando como ejemplo la crónica, algo mitificada, de un oráculo famoso en la región Mixteca que fue destruido por los españoles y del cual alcancé a reunir algunos datos fiables que corroboran su existencia. Dicha leyenda llegó a mis oídos contada por habitantes del pueblo de Zaachila, en Oaxaca, otrora un reino importante de la Mesoamérica precolombina.

2.2 Proyectos personales anteriores referentes al tema de este proyecto

2.2.1 Trabajos con la gráfica precolombina

Durante unos años estuve viviendo en México realizando murales a lo largo de la república, esto me permitió viajar y conocer distintas áreas culturales relacionadas

estrechamente bajo cosmogonías idénticas o similares. En algunos casos estos proyectos eran de carácter social con intención de la recuperación visual de espacios urbanos con valor histórico en cierto grado de abandono. En los días previos a la ejecución del mural estudiábamos los factores históricos y culturales más relevantes de la zona, pero es en la convivencia con los residentes locales donde surge la curiosidad por sus leyendas e historias más personales, así se descubre que la cultura de los antepasados y sus deidades sigue estando muy viva en el imaginario social contemporáneo. Una vez reunida suficiente información se definían los diseños que iban a ocupar las fachadas. Teniendo siempre en cuenta que se trataba de un trabajo para ellos y para su entorno, uno se deja impregnar de su cultura para poder darle forma en una pintura mural bajo un gesto artístico personal y dejando de lado los egos artísticos que impedirían dicha labor.

A continuación, muestro algunos ejemplos de los resultados de estos proyectos en los que trabajé con estas gráficas adaptándolas a mi estilo de dibujo. En la mayoría pretendo contar una historia con una sola imagen utilizando y adaptando las iconografías en una nueva composición narrativa.

“Serpiente enfrutada”

Analogía del mito de Quetzalcóatl, la serpiente emplumada, compuesta de frutas como símbolo de la tradición cultural ligada al consumo natural de productos locales y en confrontación de las explotaciones extranjeras de los recursos naturales locales.



Serpiente enfrutada; Delio Rodríguez (2013) Pintura acrílica sobre pared, 150 m².
Querétaro, México.

“Deidad femenina”

Reinterpretación la diosa de la creación, la fertilidad y del cielo conocida en la Cultura Azteca como Coatlicue (la que tiene falda de serpientes), también relacionada con otras deidades femeninas como Ishtar, Inanna, Isis, Diana etc. y de la que se dice que fue sustituida por la Virgen de Guadalupe, consolidando así la conquista religiosa de los pueblos indígenas.



Deidad femenina. Delio Rodríguez (2014) Pintura acrílica sobre pared 95 m².
Querétaro, México.

“Pueblo Totonaca”

Interpretación del dios Quetzalcóatl como naturaleza de la tierra y dador de conocimientos al pueblo Totonaca (tres corazones).



Tres corazones. Delio Rodríguez (2014). Pintura acrílica sobre pared, 110 m².
Xicotepec de Juárez, Puebla, México.

“Señor Tortuga”

Representación de un personaje importante de la cultura zapoteca que se encuentra enterrado en unas tumbas en Zaachila, en el estado de Oaxaca. Se trata de un sacerdote nahual que indica sabidurías universales a un pueblo que no lo entiende pues ha perdido el conocimiento de su dialecto zapoteco.



Señor tortuga. Delio Rodríguez (2015). Pintura acrílica, 70 m². Zaachila, México.

“Érase una vez un río”

Proyecto de recuperación visual de espacios urbanos representando los valores y mitos fundacionales de la ciudad de Puebla. Narración secuencial de la génesis de la ciudad y su estrecha relación con el río, desde el mito azteca del diluvio hasta la actualidad.



Érase una vez un río. Delio Rodríguez (2016). Pintura acrílica sobre pared 340 m². Puebla de Zaragoza, México.

2.2.2 Cómic

Desde que tengo memoria he leído cómics, entusiasmado por los dibujos e historias y como buen lector de cómic he realizado varias pequeñas historietas, con el tiempo he colaborado en revistas independientes y de baja tirada editorial. A pesar de no encontrar un nicho en el mercado laboral de este medio mantengo el gusto por dibujar cómics, disfrutando tanto de la realización gráfica como de la creación de historias.

A continuación, muestro dos proyectos de cómic donde se aprecia mejor mi estilo gráfico:



El conjurador de tormentas, p. 1. Cesar Herce (guión) Delio Rodríguez (dibujo) (2015) Tinta china sobre papel, 29x42cm.

...quoniam inquietatem meam ego cognosco: et peccatum meum contra me est semper...



...et malum coram te feci: ut justificeris in sermonibus tuis, et vincas cum iudicaris...

El conjurador de tormentas, p. 5. Delio Rodríguez (dibujo) Cesar Herce (guión)
(2015) Tinta china sobre papel, 29x42cm.



El conjurador de tormentas, p. 7. Delio Rodríguez (dibujo) Cesar Herce (guión) (2015) Tinta china sobre papel, 29x42cm.

Proyecto de dibujo contenedor de Historias.
Realizado durante el curso del Master en la asignatura de cómic impartida por Sergio García.
Plantea una nueva forma de contar una historia que permite integrar diferentes recursos gráficos simultáneamente, invita a crear múltiples recorridos narrativos y admite varias secuencias gráficas paralelas, además de mucha libertad creativa. En este caso planteo la misma historia narrada desde dos puntos de vista distintos, el mío y el de mi perro.



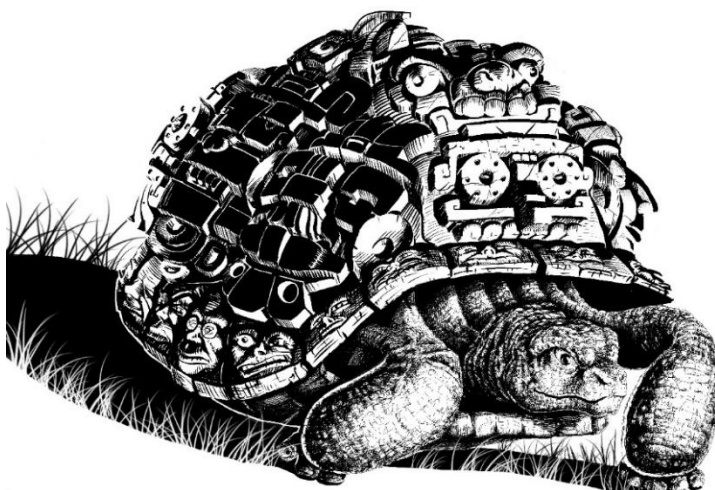
TRABAJO FINAL DE CÓMIC Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel Basic de Guarro y montaje digital, 180x135 cm.

-Otras ilustraciones con estilo gráfico de cómic y estética precolombina:



Soldado sentado con perro

Delio Rodríguez (2018)
Tinta china sobre papel
caballo y edición digital, A4,



Agua y tierra Delio
Rodríguez (2013)
Tinta china sobre papel
Basic de Guarro, 50x70.

3. Objetivos

- Investigar, analizar, comprender y asimilar en mi trabajo el estilo gráfico de los códices mixtecas aprendiendo a descodificarlo en la medida de lo necesario para volver a codificarlo contando una historia sin perder su función comunicativa y manteniendo su estética.
- Recuperación de métodos gráficos antiguos o en desuso (medieval y mixteca) reciclándolos en una nueva composición actualizada, desarrollándolos con técnicas contemporáneas y manteniendo su esencia identificativa y comunicativa.
- Conseguir, mediante esta investigación teórico-práctica, la ampliación de mis registros gráficos personales enriqueciendo mi trabajo.
- Hacer uso de la narración gráfica como medio perfecto en el que combinar distintos registros culturales visuales para crear una historia narrada desde los respectivos puntos de vista que aportan estos registros.
- Realizar una aportación estética, gráfica, histórica y novedosa al mundo del cómic con una propuesta entretenida, seria y bien argumentada.
- Desarrollar una historia coherente y atractiva contándola desde tres puntos de vista paralelos, el de los conquistadores, el de los conquistados y el mío propio en base a la documentación y experiencias adquiridas.
- Realizar una comparativa visual y temática de tres estilos gráficos diferentes, articulándolos en un mismo volumen cuya estructura y contenido se ajuste a las necesidades de estos registros gráficos y a la narración de la historia a través de ellos.
- Alcanzar un nivel de comprensión de lectura aceptable por parte del lector prescindiendo de los diálogos en el dibujo del relato.
- Integrar y combinar los distintos formatos de presentación y lectura en un nuevo formato experimental creado para que los contenga a todos sin perder su esencia narrativa original.
- Desarrollar un proyecto de libro de cómic original y sólido con un acabado profesional apto para su publicación comercial en el mercado.
- Crear un paquete atractivo estéticamente para el lector con un contenido divulgativo y de revisión histórica bien documentada. Esto es, renovando la idea de cómic histórico con un trato original que incentive su exploración y despierte el interés por el estudio de los temas tratados mediante el acercamiento teórico y visual a las culturas integradas en la historia.

4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En un principio toda historia comienza con una idea, esta debe ser alimentada y desarrollada hasta convertirse en el producto final deseado. Dentro del marco de la narración gráfica se suma a la historia el uso correcto de las estrategias visuales adecuadas para su perfecto funcionamiento como elemento comunicativo. Esto requiere un estudio de formas y contenidos moldeados y encaminados hacia ese fin.

En este caso me encuentro en la disposición de utilizar tres estilos gráficos diferentes para crear una misma historia que los integre armónicamente. Considero que debo adoptar una metodología de investigación comparada para recopilar la información necesaria que me permita concluir una obra equilibrada.

En el caso de mi estilo personal no tengo mucho problema, pues me encuentro en mi zona de confort, tan solo es necesario adaptarlo a la temática del relato, para ello es necesario reunir y seleccionar la documentación gráfica pertinente y transferirla a mi estilo de dibujo. Por otra parte, me encuentro con la intención de utilizar la gráfica medieval como recurso narrativo además de combinarla con mi estilo propio. Esto requiere de un grado más de comprensión y estudio de documentación visual de la época. Hasta aquí no hay mucha dificultad pues me manejo dentro de unos parámetros de lectura visual y comunicación relativamente cercanos y familiares. La cosa se complica cuando abordo la gráfica de los códices mixtecos para añadirla a este conjunto. Estoy tratando con un campo exótico y desconocido que entraña misterios que descifrar a la vez que fascina al ojo. No me sirve una simple aportación visual para añadir vanamente al proyecto. Debo atender al contenido de sus formas, a sus significados y combinación de los mismos, a la traducción de sus símbolos y la interpretación iconográfica de su cultura. Es necesario profundizar más en esta cultura para poder comprender mínimamente su lenguaje y pensamiento, y así, poder adaptarlo coherentemente a una historia, sin caer en la frivolidad y superficialidad del simple uso decorativo de registros visuales exóticos. En este punto me resulta imprescindible volcarme en una investigación de estudios arqueológicos y culturales que me faciliten esta comprensión, al adentrarme en este mundo descubro que es mucho más grande, rico y ramificado de lo que imaginaba. Es necesario un estudio un poco más profundo y minucioso de las formas para acertar en su uso correcto.

Además, se plantea el reto de generar una historia que sirva de guía y pilar que sostenga los diferentes estilos gráficos sin caer en la invención demasiado imaginativa de los hechos, ya que la intención es de encajar el relato dentro de un contexto histórico real y documentado. El contexto en el que se desarrollan los hechos es la conquista de México, pero es necesario encontrar el punto temporal y geográfico exacto donde desarrollar la historia, para así poder vincularla con personajes históricos y hechos concretos donde tratar adecuadamente la trama. Si se trata de la conquista, en mi opinión, tras la invasión bélica de estos pueblos guerreros fue necesaria una conquista cultural que los mantuviera unidos en sometimiento a sus conquistadores, esta llegó de la mano del mestizaje y, sobre todo, de la religión predicada por los diferentes grupos religiosos que acudieron a las Indias para “propagar la palabra de dios y civilizar a los salvajes”. No fue hasta que la religión cristiana entró en juego que se abandonaron las viejas tradiciones y se abrazó el nuevo orden y, con él, la verdadera conquista. Queriendo moverme en este entorno específico no me servía cualquier hazaña bélica que confrontara españoles y mixtecos, necesitaba algo que me permitiera poner de manifiesto los intereses personales de ambas partes, y destacar el valor que tenían para ambos grupos sus creencias y tradiciones. Para encontrar este punto concreto es

necesario escudriñar registros históricos de ambas culturas, revisar fechas y personajes hasta encontrar un suceso que sirva de germen para este relato.

Otro asunto a tratar es la selección de los personajes principales. En este caso tengo clara su apariencia casi desde el principio. Se tratará de un guerreño de caballería español con su armadura y caballo en confrontación con un guerrero águila mixteca. Esta selección viene dada desde el momento en que decido utilizar una imagen central que como dibujo contenedor de historias donde narrar con mi estilo gráfico personal y que sirva de vínculo entre los otros dos estilos gráficos. Requiero de una imagen potente que exprese esta confrontación entre ambas civilizaciones. Recorro a la utilización y adaptación de la obra del artista pintor y muralista mexicano Jorge González Camarena “La fusión de dos culturas”. Esta potente obra expresa el choque cultural de la conquista con gran fuerza, además, su estructura piramidal basada en tres figuras de gran formato enzarzadas en combate cuerpo a cuerpo ocupando casi la totalidad del lienzo me resultan ideales para el propósito de dibujo contenedor de historias y de imagen central del proyecto. Esta imagen central me indica la dirección del recorrido que ocuparán los dos métodos gráficos escogidos: De izquierda a derecha y en sentido convencional de lectura se situará la parte medieval, y de derecha a izquierda y en sentido opuesto de lectura estará la mixteca. Esto permitirá una composición equilibrada que igualará equitativamente la importancia de ambas estrategias narrativas. Por último, la obra de Camarena pondrá la guinda del pastel al proporcionar el título idóneo que englobe estas premisas del proyecto: “FUSIÓN”.

Ahora es cuestión de encontrar las piezas adecuadas que encajen en todas estas premisas que faciliten una narración equilibrada y bidireccional.

Llegado a este punto me planteo una metodología de investigación que se mueve en varias direcciones dentro de este contexto histórico.

4.1 Investigación de la gráfica medieval

Fundamentada principalmente en registros gráficos de la época recogidos en crónicas, apuntes y libros. En ellos incluyo desde los códices puramente medievales y muy elaborados, como el Códice Calixtino, hasta los dibujos recogidos en crónicas de Las Indias realizados por indígenas bajo el dominio español donde se nota una variación estética fruto del mestizaje y asimilación de la cultura española. Observando los métodos narrativos usados, símbolos e imágenes icónicas generadas y atendiendo a los detalles decorativos como las iluminaciones de los márgenes.

4.2. Investigación de la gráfica mixteca

En este caso me baso en la gráfica de los códices mixtecos, principalmente los que mantienen un estilo pre-colonial, en concreto me baso en los códices Selden, Nutall y Vindoboniensis, como ejemplos de un estilo más puramente mixteca.

Acudo también a documentación escrita sobre esta cultura que me aporte cierta información de valor y obligatoriamente me es imprescindible analizar estudios y artículos arqueológicos donde se descodifican estos registros mixtecos y se traducen los códices.

4.3. Investigación histórica

Se trata de una inmersión en la historia de la conquista navegando entre fechas, localizaciones, rutas, sucesos y leyendas recogidos en crónicas, recopilaciones y estudios sobre el tema manteniendo un ojo a cada lado de este choque cultural. El objetivo es localizar un punto geográfico y temporal donde asentar el proyecto vinculándolo con los personajes históricos relevantes de ese momento y definir coherentemente la trama teniendo escogidos unos personajes previos que deben encajar en ese contexto.

5. INVESTIGACIÓN, MARCO TEÓRICO

5.1. Revisión de la historia

Esta parte de la historia la podemos describir en gran medida desde la biografía de Hernán Cortés. Esta nos sirve de precedente y nos sitúa en el contexto donde se desarrollará la trama.

En estos relatos aparecen varios personajes de gran importancia en la conquista y que se verán reflejados en la trama:

En primer lugar, está la figura de Pedro de Alvarado, apodado por los nativos como “Tonatiuh” o dios Sol debido a su barba y cabello rubios y a su valentía como guerreero y capitán de tropas, lugarteniente de Cortés responsable de la conquista de la mixteca.

También aparece la “Malinche”, quien fue la compañera indígena de Cortés y que jugó un papel decisivo en la conquista por ser su principal consejera y su traductora del náhuatl (idioma azteca) al maya, que a su vez traduciría al español el cautivo maya rescatado en Yucatán, Jerónimo de Aguilar.

En el siguiente punto nos localizamos en San Juan Achiutla, lugar donde transcurre la trama.

Por último, presento la joya llamada “El Corazón del Pueblo” como un objeto de importancia relevante para la narrativa de este proyecto.

5.1.1 Hernán Cortés: biografía de una conquista

(Medellín, 1485-Castilleja de la Cuesta, 1547)

Natural de Extremadura, en 1501 se embarcó hacia las Indias en busca de fortuna, donde participó en la conquista de Cuba en 1511, esto le proporcionó buenas riquezas. Tras unos años asentado como hombre de negocios oyó hablar de la existencia de una civilización nativa en el continente, superior a las conocidas anteriormente y que rebosaba de oro y plata. En 1519 y tras invertir toda su fortuna en preparar la expedición zarpa hacia el continente acompañado de unos 500 soldados una centena de marineros, 200 indios, 16 caballos y objetos para hacer trueque con los nativos.

A los pocos días llega a la costa de Yucatán donde recluta a Jerónimo de Aguilar, que había sido prisionero de los mayas durante años y que le serviría de intérprete maya en el futuro. Estando en Tabasco y tras derrotar a los mayas fue obsequiado con unas cuantas mujeres, entre las que se encontraba la “Malinche”, una princesa azteca que

había sido tomada prisionera. Malinche se convirtió en la compañera de Cortés, su amante, traductora y consejera.

Cuando llegaron a Veracruz fueron recibidos por los emisarios de Moctezuma (el jefe azteca) ofreciéndoles regalos. Cortés se percató de que muchos caciques estaban enemistados con los aztecas y decidió hacer alianzas con estos para que les ayudaran a conquistar al pueblo azteca. El 8 de noviembre de 1519 los españoles entraron en Tenochtitlán (Capital del imperio azteca) con un numeroso ejército, quedando maravillados con las riquezas que mostraba esta ciudad construida en un lago. Fueron recibidos por el rey y su séquito y hospedados en la ciudad, este hecho fue conocido después como “el encuentro” convirtiéndose en un icono de las representaciones de la conquista.

Al cabo de poco tiempo el débil rey Moctezuma se convirtió en un títere de Cortés, siendo este quien gobernaba en la sombra. En su afán por conseguir tesoros los españoles llegaron a extremos impensables de tortura hacia los aztecas.

En un momento dado Cortés debe ausentarse de la ciudad y deja al mando a su lugarteniente Pedro de Alvarado. En su ausencia, Alvarado y sus hombres protagonizan la masacre de los sacerdotes en el templo, y como consecuencia, estalla una revuelta. Para cuando Cortés regresa las batallas se sucedían continuamente. Fue en una de estas refriegas que el rey Moctezuma resultó muerto y los españoles se vieron obligados a huir por los canales del lago, resultando muchos hombres muertos, esta noche sería recordada como “la noche triste”.

No fue hasta un año y poco después que Cortés, reabastecido de tropas, regresó a tomar Tenochtitlán. Tras un asedio hubo una encarnizada batalla que resultaría en la victoria de los españoles y la destrucción de la ciudad. Desde entonces, Cortés no dejó de enviar expediciones por el continente para ampliar sus dominios y riquezas. Así en 1522 envía a Pedro de Alvarado a conquistar Oaxaca y al pueblo mixteca, y un año después lo envía a conquistar los pueblos mayas de Guatemala. Para 1528 Cortés fue nombrado capitán general adelantado de la mar del sur, caballero de la orden de Santiago y marqués del Valle de Oaxaca y recibió del Rey Carlos I el escudo heráldico por sus hazañas respaldado por el poder del Imperio Español.

5.1.2 San Juan Achiutla

Nos encontramos en este punto con una población mixteca bajo el dominio y gobierno de los conquistadores españoles en estas zonas de montaña. Algunos caciques locales se rindieron a los conquistadores sabiendo de las hazañas que les precedían y disfrutando así de seguir gobernando sus dominios para los nuevos soberanos, en cambio otros mantuvieron una actitud de resistencia resguardados por la orografía montañosa del territorio y haciendo incursiones de guerrilla. La fama de fieros guerreros que se canjearon estos mixtecas provocó en algunas ocasiones la negativa de los españoles a subir a esas montañas a combatirlos debido al miedo que les provocaban.

En esta área de la Mixteca Alta se encuentra Achiutla, dividida por los españoles en dos regiones llamadas San Juan Achiutla y San Miguel Achiutla.

San Juan Achiutla es un pequeño pueblo situado al noroeste de Oaxaca, México. Está en la Mixteca Alta, una de las tres partes que componen la región Mixteca. En el pasado fue un centro neurálgico de suma importancia en la cultura Mixteca, una ciudad

florecente que albergaba miles de habitantes. Achiutla fue la residencia del jefe que gobernó toda la región Mixteca. Tras la división que sufrió esta área en tres principados, la ciudad permaneció como el centro espiritual y casa del *Taysacca* (jefe de sacerdotes). Se piensa que Achiutla fue la región donde se originó el pueblo Mixteca.

El nombre de Achiutla aparece con varios significados:

Según su fonética en náhuatl (idioma predominante en Mesoamérica) significa lugar de la gruta frecuentada o concurrida.

También hay otra versión, en la que significa localidad o lugar, es decir, sitio de los caminos donde rezuma el agua.

El nombre mixteco que recibe de *Ñuu Nducu*, en una de sus etimologías significa ciudad quemada o pueblo quemado o en llamas. Este nombre parece venir de una invasión azteca que sufrieron, donde quemaron templos y casas.

(En este proyecto me valgo de esta terminología de “pueblo quemado” para su nomenclatura como topónimo en mixteco)



Mapa de México, en amarillo la zona correspondiente a la mixteca.

Mapa, Delio Rodríguez (2018)
Dibujo Digital

5.1.3 El Corazón del Pueblo

El emplazamiento dominante en el que se encontraba la ciudad de Achiutla (*Ñuu Ndecu*) le propició funcionar como centro espiritual del pueblo Mixteco (*Ñuu Dzauí*, traducido como “Pueblo de la lluvia”) y núcleo de la vida litúrgica y política en su época prehispánica, se deduce también del nombre de la principal deidad que aquí se veneró, donde se rendía culto a un “Envoltorio Sagrado” (los oráculos o ídolos sagrados se envolvía en telas preciosas) llamado “Corazón del Pueblo”. Este templo era tan famoso que la devoción y culto a esta divinidad se extendía hasta la capital del imperio azteca y venía gente de todas partes para venerar a esta divinidad considerada como una personificación de *Quetzalcóatl*, el cual representaba al fundador del linaje de los mixtecos.

Según una descripción se trataba de una gran piedra de jade reluciente como una esmeralda en la que estaban esculpidos un pájaro y una serpiente enroscada a su alrededor con la cabeza sobre la del ave. Esta joya despertó la admiración de los españoles por la perfección y acabado del trabajo.

Encontramos algunas referencias a este ídolo el “Corazón del Pueblo” en el código Selden, concretamente en la página 6-III donde se representa como un envoltorio que contiene el ídolo con el nombre de “Corazón del Pueblo de la Lluvia” (*Ini Nuu Dzavui*), es decir, “Corazón del Pueblo Mixteco”.

También se encuentra una referencia al ídolo cuando se mencionan las profecías previas a la llegada de los españoles: Cuando en Tenochtitlan, capital Azteca, se tuvieron noticias de la llegada de los españoles a Veracruz, Moctezuma envió unos emisarios con regalos para la deidad “Corazón del Pueblo” y para consultar el oráculo y así saber qué suerte le estaba reservada a su pueblo.

Cuentan que el sacerdote entró en el templo de la cueva a consultar el oráculo mientras el pueblo esperaba fuera escuchando, entre un ruido confuso de voces, se entendió el mal presagio de que el reinado de Moctezuma había llegado a su fin.

En 1555 (*) el virrey don Luis de Velasco y Ruíz de Alarcón dio orden de que se dejara entrar a los frailes de la Orden del Santo Domingo (Dominicos) a Achiutla para predicar, evangelizar y administrar los sacramentos a los naturales. Los Dominicos fundaron su comunidad al tiempo destruían templos e ídolos para después construir el primer templo cristiano dedicado a San Sebastián.

Entre estos clérigos dominicos estaba Fray Benito Hernández quien fue autor del “Catecismo cristiano escrito en lengua mixteca” y a quien se atribuye la cristianización de los mixtecos. A causa de que estos continuaban practicando sus antiguos rituales religiosos de forma oculta en cuevas y cerros cercanos, Fray Benito hizo una campaña de destrucción de ídolos y bibliotecas de códigos. Igualmente, los indígenas seguían realizando el culto a la deidad “Corazón del Pueblo”. Fray Benito enterado de la existencia de esta imagen, subió con sus seguidores a la cumbre donde se encontraba y destruyó el centro ceremonial, consiguiendo hacerse con la deidad Corazón del Pueblo. Se cuenta que al ver la cantidad de piedras y figuras de ídolos manchados de sangre de las ofrendas y sacrificios les quitó la piedra en un ataque de ira y mandó destruirla ahí mismo y molerla a polvo.



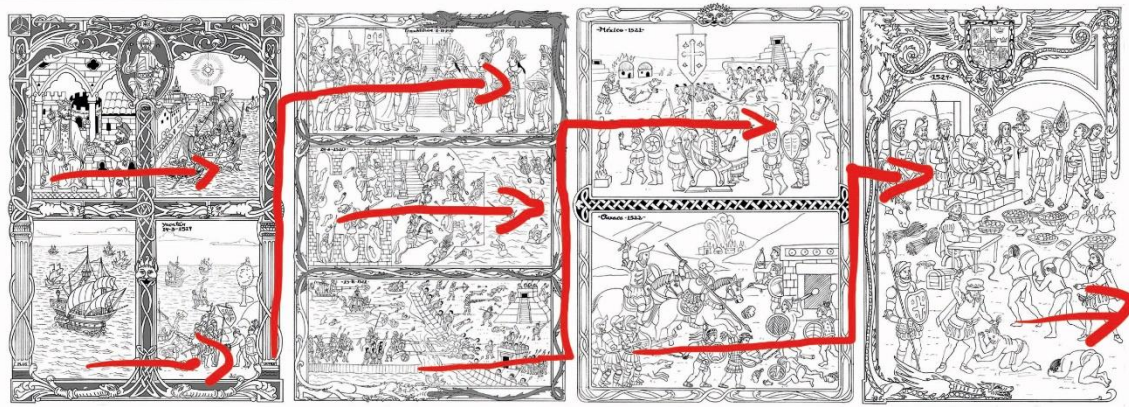
El Corazón del Pueblo, interpretación del ídolo, Detalle
Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.

(*) En el Cómic adelanto los hechos al 1530 para encajar bien el relato en la trama.

5.2. Revisión gráfica

5.2.1 Gráfica Medieval Española.

En el estudio de la narrativa gráfica referente a este campo me centré, principalmente en recopilaciones de dibujos por cronistas de las Indias y otros trabajos de selección de textos e imágenes relacionados. Principalmente destaco las iconografías que se fueron generando y repitiendo a lo largo de los años, llegando a nuestros días como imágenes simbólicas que definen una situación histórica concreta. Al tratarse, por decirlo así, de una manera narrativa un poco arcaica de nuestra sociedad se nos hace familiar y comprensible en gran medida su narrativa y sentido de lectura convencional, al que estamos acostumbrados. Decido llamar a este sistema “consecución de estampas narrativas” ya que cada imagen funciona como una estampa en la que se presentan, simultáneamente, varios puntos relevantes de una historia que, una vez dispuestas en orden, generan la narración gráfica.



Esquemas de dirección de lectura medieval, Delio Rodríguez, (2018) Tinta china sobre papel caballo y edición digital. 29x84 cm.

Observo, a modo de curiosidad, que el estilo tan sumamente inocente con el que dibujan los escribas contrasta directamente con la crudeza de las escenas representadas, dando, por momentos, un tinte cómico en estas escenas de manera involuntaria.

Estas iconografías se ven ejemplificadas en momentos como:

“La llegada” donde se muestra a Cortés con sus hombres llegando a tierras de Yucatán o de Veracruz siendo recibidos por indígenas con obsequios, En segundo plano se ven a otros hombres de Cortés descargando de los barcos que se encuentran al fondo atracados en la bahía, se aprecia un indígena asomando de un árbol o un arbusto espiando la llegada de los españoles.



llegada, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.

“El encuentro” Nos encontramos con todo un clásico de la narrativa visual de la conquista, se trata de la llegada de Cortés con Malinche y sus soldados (ocupando media imagen) a la ciudad–capital del Imperio Azteca, Tenochtitlán, siendo recibidos por Moctezuma y su séquito con regalos (en la mitad opuesta de la imagen). De fondo se aprecia un templo simbólico de la esplendorosa ciudad estado.



El encuentro, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.

“La noche triste” Narra en una imagen la matanza que provocó Pedro de Alvarado a los sacerdotes del templo en Tenochtitlan y la posterior rebelión que se genera, obligando a los españoles a huir de la ciudad por los canales en una épica derrota a manos de los Mexicas unidos que estuvo a punto de destruir todo el ejército de Cortés.



La noche triste, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.

“La toma de Tenochtitlán” Tras poco más de un año desde la derrota, Cortés ha recompuesto y reorganizado sus tropas con más soldados españoles y aliados, decide asestar el golpe final a la capital del Imperio. Tiene una estrategia sólida, superioridad militar y cuenta con la purga que, casualmente, hizo la viruela en la población nativa. Es una batalla encarnizada que pone punto y final al asedio a la ciudad. Tras la victoria Española la Capital del imperio es completamente arrasada.



La toma de Tenochtitlán, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.

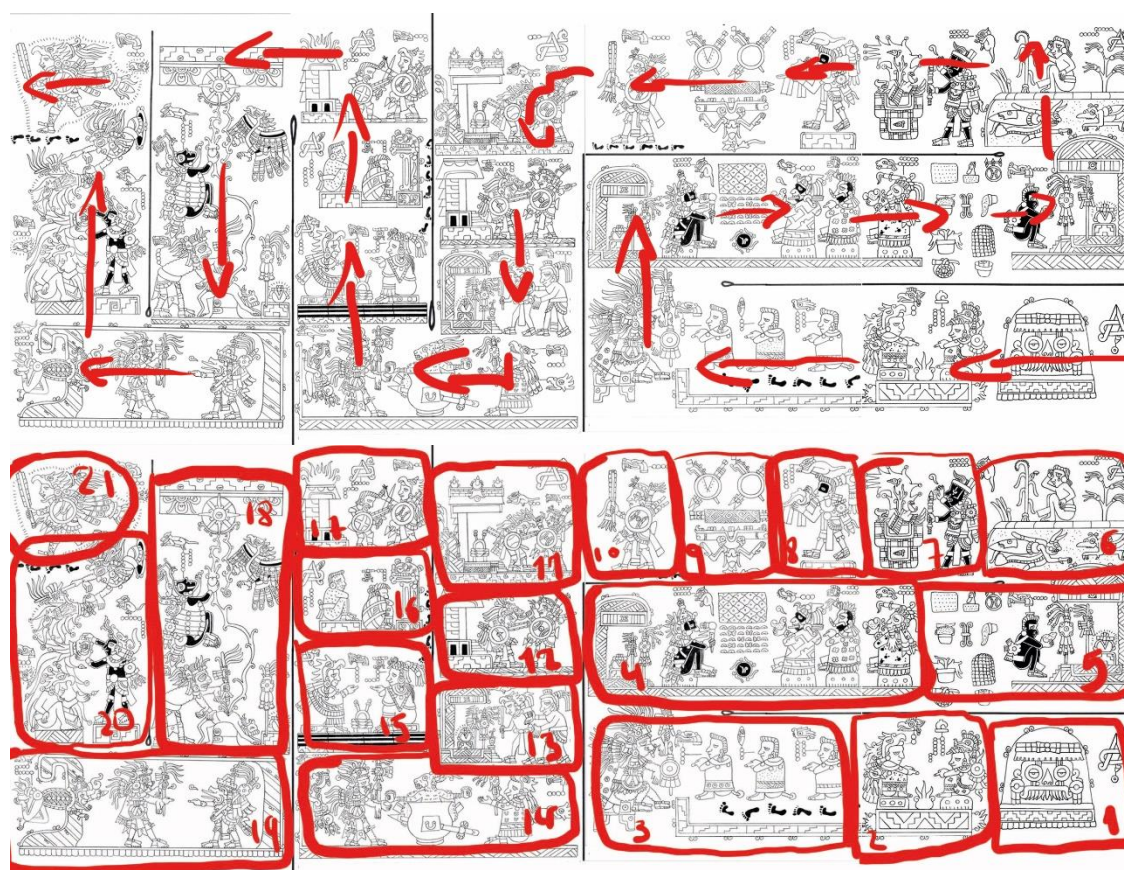
Por otra parte, adopto el uso de las “iluminaciones” (decoraciones usadas en los márgenes de los códices medievales) como recurso gráfico que enriquezca las páginas de esta parte del proyecto. Así también, aprovecho estas iluminaciones para añadir información metafóricamente. Se trata de una confrontación entre el león como símbolo de la civilización española y la serpiente como símbolo de la civilización mesoamericana, en último término aparece el águila negra bicéfala simbolizando el imperio de Carlos I y su soberanía sobre las nuevas tierras.

5.2.2 Gráfica Mixteca

Para este estudio me baso principalmente en códices mixtecos y en estudios de interpretación y traducción realizados por arqueólogos y expertos en la materia.

Como apunte destaco que estos códices eran realizados sobre todo en piel de venado imprimada con escayola y doblada en pliegues a modo acordeón que podían medir de 6 a 12 o 20 metros de largo, según los códices que perduraron hasta nuestros días.

En primer lugar, destaco la dirección y sentido de lectura de estos códices, Empiezan en la parte derecha inferior y van serpenteando en zigzag a lo largo del pliego, yendo de derecha a izquierda y viceversa o de arriba abajo, incluso combinando estos dos movimientos en el mismo códice. Además, la línea narrativa se divide en bloques que hacen la función de viñetas, siendo cada bloque una secuencia narrativa.



Esquemas de dirección de lectura mixteca, Delio Rodríguez, (2018) Tinta china sobre papel caballo y edición digital. 29x84 cm.

A continuación, presento una breve explicación básica de pictografías mixtecas para la comprensión de algunos puntos importantes.

5.2.2.1 Deidades

Otro apunte importante es el papel que juegan las deidades en la cultura mixteca. Estos se representan como personas físicas presentes en muchos aspectos y rituales de la vida cotidiana. Mantienen pues, una importancia notable en el pensamiento mixteca. Entre sus dioses puedo destacar como importantes y necesarios de ser nombrados para la comprensión de este proyecto los siguientes:

Quetzalcóatl: la “serpiente emplumada” representa el padre fundador de la cosmogonía mixteca y, sin duda uno de los más famosos y populares dioses del panteón de las culturas mesoamericanas. Se le asocia con el viento y se presenta, además de como serpiente emplumada, como un hombre que luce, entre otros elementos, un sombrero alto, un pico de pato y porta un báculo con plumas.

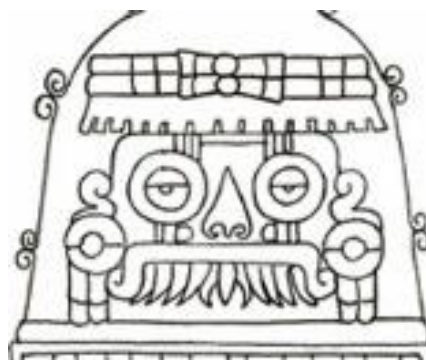
Quetzalcóatl, Detalle Delio Rodríguez (2018)
Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.



En esta historia lo asocio también al ídolo “El “Corazón del Pueblo” antes mencionado.

Tláloc: Dios de la lluvia. Uno de los más importantes dioses para los mixtecos, pues son llamados “El pueblo de la lluvia”, así pues, esta deidad les representa directamente. Se representa como un personaje con grandes aros redondos en los ojos (semejantes a gafas gordas), extensiones redondas en las orejas y una boca con dientes afilados.

Tláloc, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.



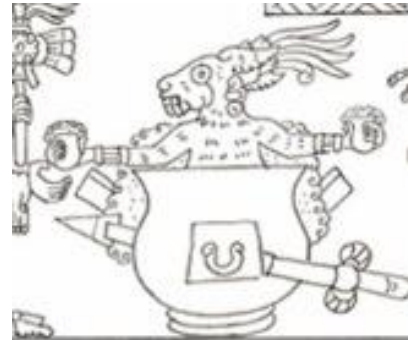
Xipetotec: Uno de los dioses más importantes y venerados por los mixtecos, se asocia con los cambios de ciclos y las renovaciones, también con las cosechas, las plagas y las enfermedades. Se representa como un hombre vestido con la piel de otro hombre desollado y con enormes extensiones de aros en las orejas.

Xipetotec, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.



Ometochtli: deidad asociada al pulque, bebida sagrada, néctar de los dioses. Se representa como una deidad con cabeza de conejo.

Ometochtli, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.

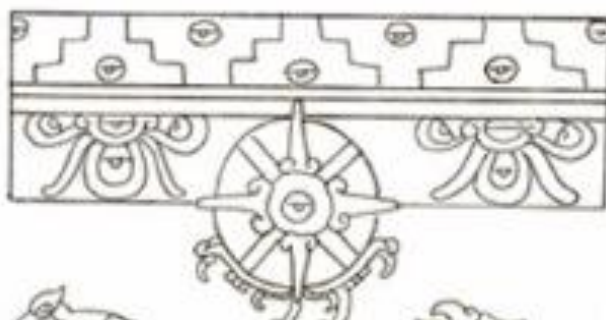


Mictlantecuhtli: Señor o lugar de los muertos, se representa como un esqueleto o persona con cabeza de calavera.

Mictlantecuhtli, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3.



También existe una representación de topónimo para la residencia de los dioses, o más bien algo así como el sitio del dios supremo.



Sitio del dios supremo, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3

Además de los dioses nos encontramos que tanto sacerdotes como nobles participaban de forma activa en rituales y liturgias, pueden aparecer en muchas ocasiones vistiendo la ropa y elementos de alguna o varias deidades mientras realizan algún ritual concreto.

La diferencia entre hombres y mujeres viene dada por la forma del pelo: corto en el caso del hombre y trenzado en la mujer, la vestimenta también ayuda a distinguirlos.

Las huellas de pies indican una procedencia, un origen de linaje (a veces se acompaña con un cordón umbilical en el sujeto) o una dirección inminente.

Un asunto importante es la descodificación de los pictogramas para ello me he servido de libros y ensayos específicos de los cuales muestro algunas conclusiones necesarias para comprender la parte mixteca de este proyecto.

5.2.2.2 El calendario

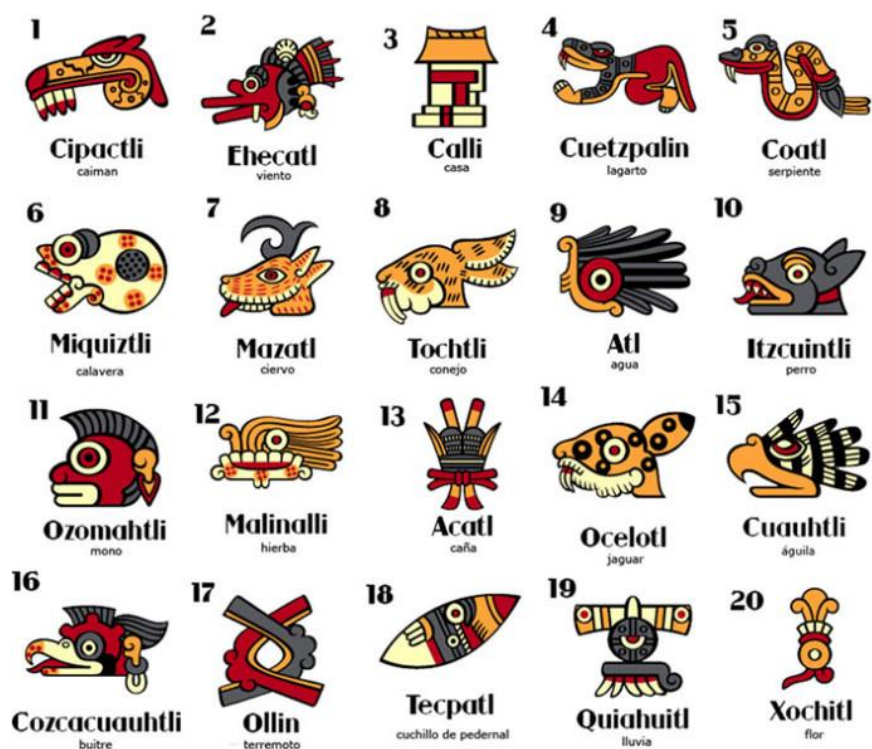
Se sabe que los mixtecos usaban un calendario de 260 días al año, compuesto de 13 meses de 20 días. Se representaban con puntos que van del 1 al 13 más 20 símbolos para los días del mes. Este calendario se usaba para designar fechas en ciclos de 52 años. Las fechas anuales se representaban mediante un glifo de año, por convención, asociado a un pictograma de día y un numeral de puntos del 1 al 13. Si asociado a este año aparecen, cerca o unidos por un lazo gráfico, el pictograma de día y un numeral del 1 al 13 designan la fecha de un día. La escritura mixteca utiliza generalmente el siguiente esquema para escribir fechas:

Signo día + Numeral de puntos del 1 al 13

Si el pictograma de día y el numeral se asocian a un glifo de año representa una fecha anual quedando el siguiente esquema:

Signo día + Numeral de puntos del 1 al 13 + Glifo del año

Si estos pictogramas numéricos son relacionados a personajes mediante cercanía o unidos por un lazo gráfico indican su función como nombre calendárico de dichos personajes.



Símbolos de los días del mes (Serunserdeluz, 2016).



Pictograma de año 1 caña, Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo y color digital, fragmento de A3



Nombres asociados a personajes: Señor 2 buitre y señora 12 casa. Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo y color digital, fragmento de A3

Para la traducción de las fechas en que se desarrolla la historia recurrí a un traductor en línea de fechas al calendario mixteca (Navarro Saad, n.d.).

5.2.2.3 Topónimos

Para nombrar lugares usaban símbolos topónimos que resultaban de la mezcla de otros símbolos. Por ejemplo:

La representación de Achiutla se traduciría del topónimo como pueblo quemado. Sabiendo que las grecas con forma de pirámides escalonadas significan pueblo y si a esto le añadimos unas llamas resulta el nombre del lugar.



Pueblo quemado, Detalle
Delio Rodríguez (2018)
Tinta china sobre papel
caballo y color digital,
fragmento de A3

Otro ejemplo es el que denomina la zona de la mixteca. Esta se traduciría como “Sitio montañoso o montaña del pueblo de la lluvia”. Se representaría como una montaña con la cara de la deidad de la lluvia Tláloc y con una greca de pirámides escalonadas en la base.



Sitio montañoso del pueblo de la lluvia
Detalle Delio Rodríguez (2018) Tinta china
sobre papel caballo y color digital, fragmento
de A3

De esta forma podríamos traducir la primera línea del códice de como:

“En el año 1519 (1 caña) en la mixteca (lugar de las montañas del pueblo de la lluvia) gobiernan en Achiutla (sitio del pueblo quemado) el señor 2 buitre-águila y la señora 12 casa-mono.”

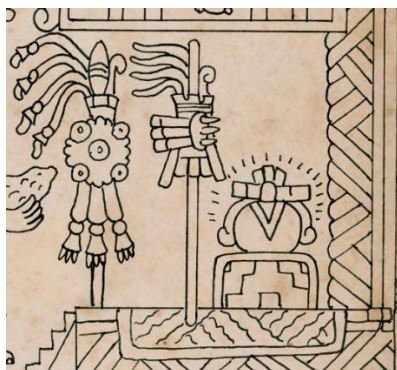


Detalle del cómic Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo y color digital, fragmento de A3

5.2.2.4 Símbolos de poder

Es importante hacer una breve referencia a estos símbolos de poder, ya he comentado la importancia de los dioses y rituales en la vida cotidiana de los mixtecos. Se sabe que los gobernantes tuvieron una participación muy activa en los aspectos religiosos de su comunidad, no sólo los sacerdotes participaban en rituales. Es normal encontrarse numerosos objetos representados en los códices que funcionan como símbolos de poder relacionados con deidades o rituales sagrados.

Es el caso de la representación del bulto sagrado que envuelve un ídolo, o un báculo asociado a una deidad en manos de un sacerdote, o los símbolos de deidades en escudos, armas y ropas. Todos ellos son símbolos de poder, algunos le confieren propiedades a quien los porta, otros marcan un sitio como lugar de adoración a la deidad vinculada con el símbolo.



Báculos de poder vinculados a Xipetotec y Quetzalcoatl junto a un bulto sagrado que contiene un ídolo o deidad.

Detalle del cómic Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo, fragmento de A3

Entre todos estos símbolos destaco el de la “Serpiente de fuego” o Yahui, es conocida en el mundo prehispánico de Mesoamérica con el nombre náhuatl de xiuhcóatl.

Está relacionada directamente con el nahualismo (chamanismo capaz de transmutar en otros animales) al que accedían gobernantes o sacerdotes. Se la representa como un animal con apariencia de serpiente y con atributos de otros animales, aparece como complemento de vestimenta de quienes la poseen, como una cola con lazos y círculos rojos y blancos rematada en una punta de cuchillo de pedernal con llamas de fuego. En algunos casos puede ser considerada como un arma potente. También aparece como sobrenombre de soberanos o sacerdotes funcionando como un elemento de poder que les confiere propiedades nahuales.



Sacerdote nahual
serpiente de fuego bajo
apariencia de lagarto y
sacerdote con tocado de
serpiente de fuego en la
espalda.

**Nahual, Detalle del
cómic Delio Rodríguez
(2018) Tinta china sobre
papel caballo, fragmento
de A3**

6. ANÁLISIS

Tras esta pequeña travesía por la historia de la Conquista de Mesoamérica y de la cultura mixteca, asumo que es un mundo muy grande en el que sumergirme sin parar de descubrir nuevos datos, leyendas, iconografías y todo tipo de elementos exóticos que disparan la imaginación y que dan pie a nuevas historias y recursos gráficos. En esta situación abogo por la correcta utilización de esta información a la hora de ser reciclada. Como artista y dibujante me pueden llegar a fascinar todas estas gráficas llegando a embriagarme de formas y figuras y corriendo el riesgo de usarlas como simples elementos visuales desprendidos de su contenido. Es por este motivo que propongo una historia que intenta estar equilibrada en ambos sentidos usando las iconografías y registros gráficos en armonía y manteniendo sus contenidos iniciales.

6.1. Estado de la cuestión

Con respecto a las gráficas prehispánicas es común toparse con el uso desmedido de las mismas sin atender a su valor simbólico ni de contenido, esto les quita parte del significado fundamental que poseen. Hoy en día hay suficientes estudios arqueológicos, antropológicos, sociológicos, lingüísticos etc. a los que podemos acceder fácilmente para documentarnos y generar nuevas vías de narración gráfica a partir de estas culturas sin caer en lo banal y lo simple.

Con respecto a la historia antes mencionada creo que aún queda camino por recorrer para analizar y corroborar muchos episodios de la conquista, procurando apartarse de tópicos que confunden nuestro entendimiento de los hechos reales.

La arqueología desempeña un papel fundamental en sacar a la luz gran parte de esta información, pero escasean los recursos económicos que financien estas exploraciones y a veces los asuntos gubernamentales suponen obstáculos para el estudio. Por ejemplo, en el caso del municipio de Achiutla, hoy un pueblito pequeño y con una economía de subsistencia, todavía no se reconoce la importancia histórica que tuvo este lugar dentro de la cultura Mixteca, cerrándole así una puerta para el desarrollo de su comunidad.

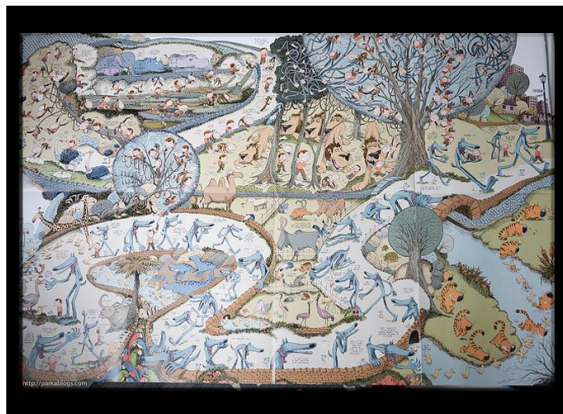
Entiendo que estos son asuntos que se irán abriendo camino poco a poco según se despierte en la gente más interés por estos temas. Confío en que propuestas similares a esta pueden contribuir a abrir puertas encaminadas en esta dirección.

Con respecto al papel que juega en nuestros días el cómic y la narración gráfica veo que sigue estando, a vista del público en general, un poco anclada en tópicos de uso y arraigada a determinadas fórmulas narrativas. De seguir así, no evolucionaría y caería en detrimento. Afortunadamente hay muchos autores que cambian las reglas del juego creando nuevas fórmulas válidas para la comunicación de ideas. También apoyo la idea de fomentar la narración gráfica jugando un papel más divulgativo e histórico, siendo un medio que se puede adaptar perfectamente a multitud de formatos y métodos narrativos.

6.2. Referentes

En este aspecto puedo citar como referentes, dentro del mundo de la narración gráfica, a autores cuya obra me ha inspirado y motivado a realizar este proyecto.

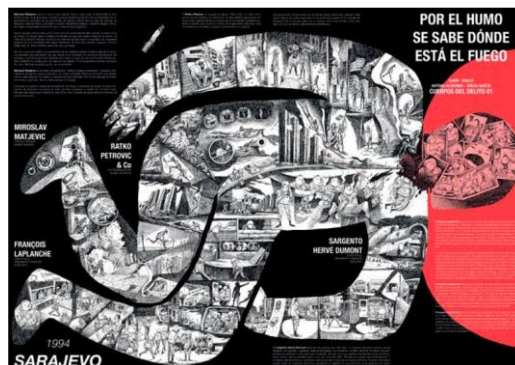
Este es el caso de Sergio García con sus obras de experimentación gráfica en dibujo recorrido y dibujo contenedor de historias:



Mono & Lobo, Lola Moral y Sergio García. Ediciones Delcourt, (2010).

Imagen:

(<http://www.factorcritico.es/comic/mono-y-lobo/>)

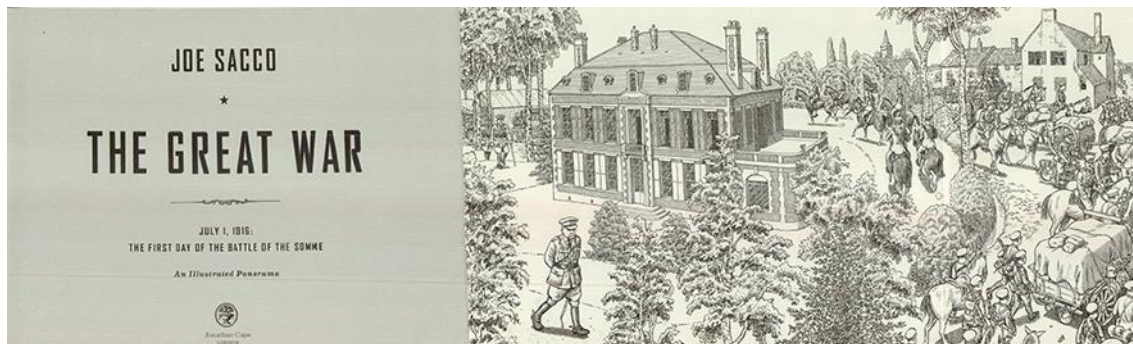


Cuerpos del delito, Antonio Altarriba y Sergio García, (2017).

Imagen:

(<http://www.rtve.es/rtve/20170911/comic-se-convierte-cuerpodel-delito/1609120.shtml>)

También la obra “The Great War” de Joe Sacco me inspiró en gran medida por el uso de un formato alargado plegado en acordeón en el que se narra toda una batalla en una sola imagen que mantiene la secuencialidad visual en todo momento, además de ser una delicia para los ojos y tratar un tema histórico de forma rigurosa y bien documentada.



The Great War, Joe Sacco (2013) Ed. Random House Mondadori, 24 pgs.

De Will Eisner, maestro donde los haya, sigo empapándome con su dominio de la narración gráfica y el arte secuencial, además de imprimir una plasticidad y personalidad excelente en el uso del lenguaje corporal y gráfico. Su libro, “la narración gráfica” sigue siendo un elemento de consulta de rigor en muchas ocasiones.

Un referente por excepción para este trabajo, y de donde surge toda la composición y el título del mismo, es Jorge González Camarena con su obra “Fusión de dos culturas”, obra que reinterpreto como pilar central de esta historia y que, a la vez, sirve de homenaje a este artista.



La fusión de dos mundos, Jorge González Camarena (1960), Óleo sobre lienzo.

Y por último y no menos importante, unos de los referentes con más peso en este proyecto y que me han sumergido en el estudio de la gráfica mesoamericana como nunca antes. Se trata de los códices mixtecos, Nutall, Selden y Vindoboniensis principalmente.



Códice Vindoboniensis, fragmento, Cultura mixteca.
Foto de archivo personal.

7. EXPERIMENTACIÓN

Una vez reunida toda la información necesaria para desarrollar este proyecto, me dispongo a cerrar el círculo y comenzar la parte práctica del mismo.

7.1. Procesos

He comenzado esta travesía con un interés por comprender y descifrar los métodos narrativos de los códices mixtecos para reciclarlos en la creación de un proyecto narrativo de carácter histórico bajo un formato novedoso. Esto me ha llevado a hacer una revisión de la historia y de las estrategias narrativas de mixtecos y españoles de esa época. He localizado el lugar donde se desarrolla la trama y unas fechas concretas, tengo una historia que roza la leyenda, la cual me sirve perfectamente de eje narrativo central y tengo definidos los personajes y las direcciones de lectura. Puedo empezar pues, a dibujar.

Utilizaré técnicas tradicionales de dibujo, lápiz y tinta china, pues son el medio en el que me siento más cómodo; luego, digitalizaré los dibujos y editaré digitalmente el montaje, color y maquetación en Photoshop.

Realizo algunos bocetos de personajes y situaciones que más tarde no llegaré a usar pero que sirven para ir entrando en materia:



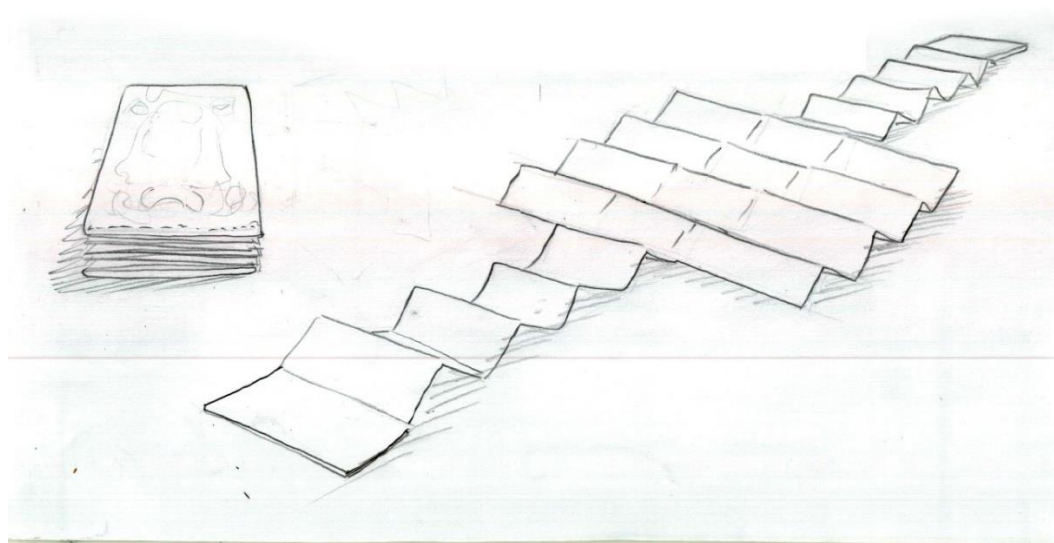
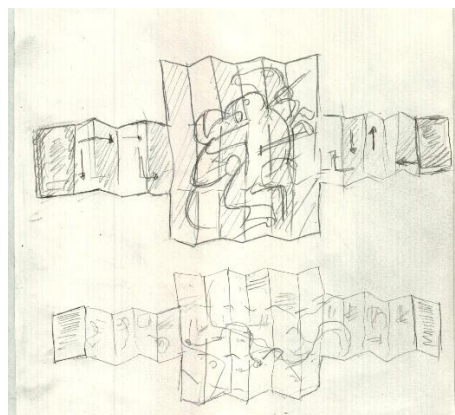
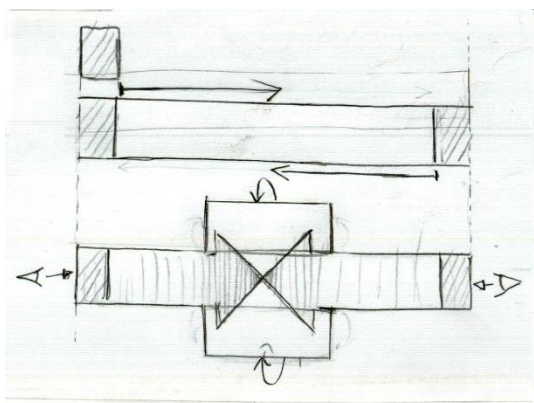
Estudio de personajes, Delio Rodríguez (2018) Lápiz sobre papel, A4.

7.1.1 Esquemas

Para empezar, confecciono unos esquemas que me ayudarán a ordenar y componer todos los elementos de este cómic. Se trata de un libro desplegable en formato acordeón con doble sentido de lectura:

De izquierda a derecha y en sentido convencional, uso la gráfica medieval para narrar en cuatro páginas los hechos básicos de la conquista que preparan el terreno para la historia central y ponen en contexto al personaje del caballero español dentro de la trama que viene. En el lado opuesto, se empieza una lectura de derecha a izquierda y siguiendo un zigzag que serpentea por las cuatro hojas. Aquí, con el uso de la gráfica mixteca, se narran los sucesos que sitúan a nuestro otro personaje, el guerrero águila, en el contexto y lo preparan para la trama central.

En el centro, ocupado con un poster desplegable de doce páginas, uso el cuadro de Camarena como dibujo contenedor de historias donde se desarrollará la trama resultado de la adaptación de la historia del “Corazón del Pueblo”. En el reverso se muestran las explicaciones pertinentes: Traducción de las gráficas medievales y mixtecas, mapas de localizaciones y rutas de los conquistadores y una narración de la historia del Corazón del Pueblo.



Esquemas para el cómic, Delio Rodríguez, (2018) Lápiz sobre papel. A4

7.1.2 Preparación del poster central

Preparo el esquema del poster central para su posterior división en hojas, con un dibujo suelto a mano alzada encajo las siluetas en las hojas:



Esquema para dibujo contenedor de historias, Delio Rodríguez, (2018) Lápiz sobre papel 126x 116 cm

7.1.3 Lápiz

Trabajo todas las hojas del proyecto a lápiz y portaminas con minas HB. El papel seleccionado es caballo en tamaño A3



Proceso, Delio Rodríguez, (2018)

7.1.4 Entintado

Entintado tradicional de todas las páginas con tinta china, utilizo pinceles, plumillas y estilógrafos.



Material de entintado, proceso, Delio Rodríguez, (2018)



En el poster central primero entinto los dibujos correspondientes a la historia.

Entintado, proceso, Delio Rodríguez, (2018) Tinta china sobre papel caballo, 126x 116 cm



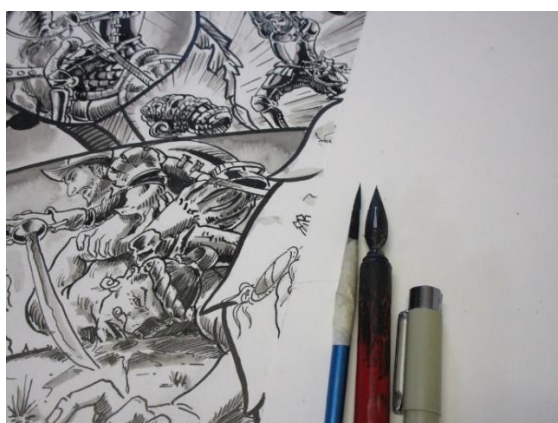
A continuación, remato los perfiles de las figuras de gran formato.

Entintado, proceso,
Delio Rodríguez, (2018)
Tinta china sobre papel
caballo, 126x 116 cm

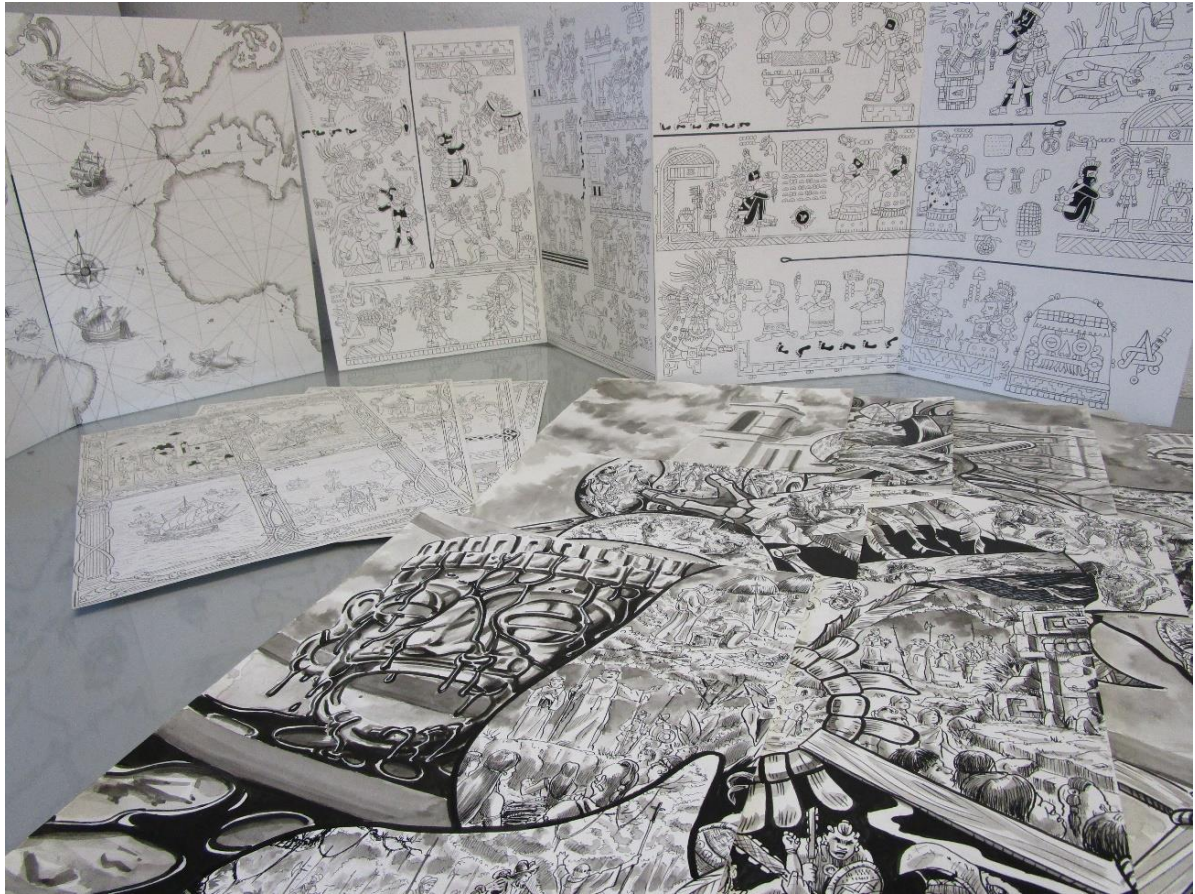


Y aplico una aguada de sombra a todo el poster.

Entintado, proceso,
Delio Rodríguez, (2018)
Tinta china sobre papel
caballo, 126x 116 cm



Herramientas de entintado, Delio Rodríguez (2018)



Entintado final del proyecto, Delio Rodríguez, (2018). Tinta china sobre papel caballo, medidas variadas.

7.1.5 Montaje digital y color

Uno las 12 páginas que componen el poster central y las ajusto para su posterior coloreado.

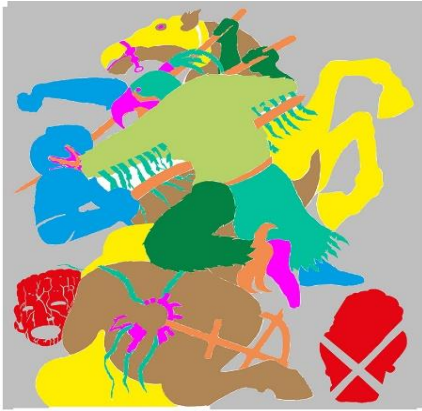


Entintado final del proyecto, Delio Rodríguez, (2018)

Tinta china sobre papel caballo y edición digital, 126x 116 cm

7.1.6 Color

Para el poster primero preparo una plantilla de selecciones que diferencian las áreas de distinto color. Después aplico el color desde una capa en modo multiplicar:



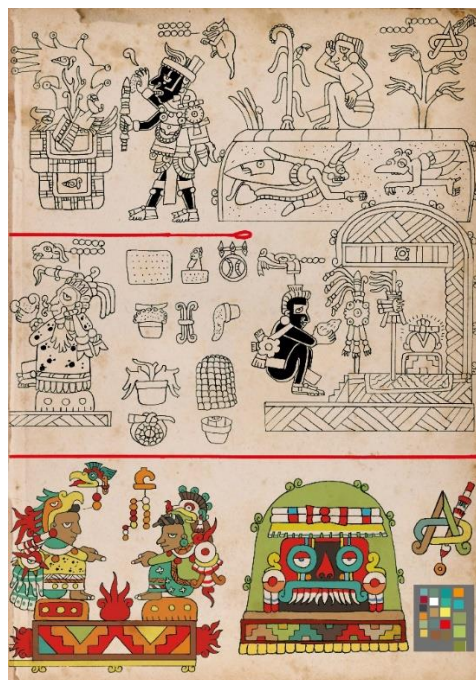
Plantilla de selecciones, Delio Rodríguez, (2028)dibujo digital



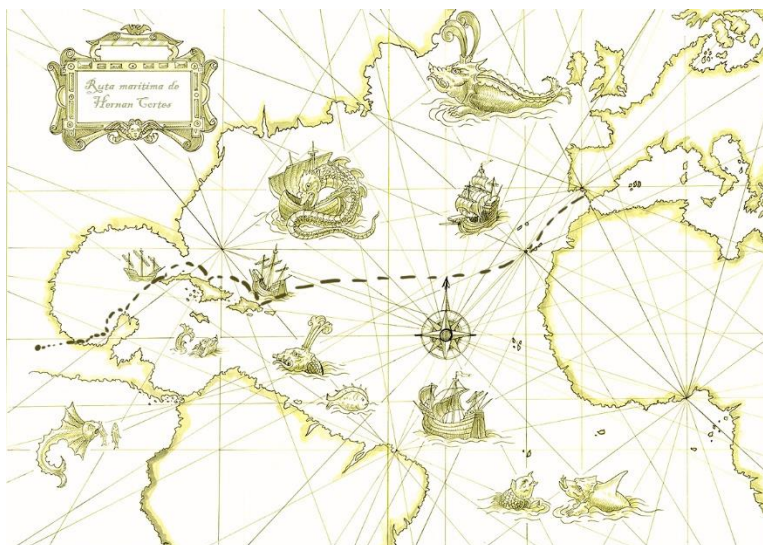
Poster central, proceso. Delio Rodríguez (2028)

Tinta china sobre papel caballo y color digital. 126x 116 cm.

En la parte de los códices, primero ajusto las imágenes y después utilizo el mismo sistema de colorear en una capa en modo multiplicar, en este caso hago especial atención a las gamas cromáticas usadas en los códices originales. En estas dos secciones añado de fondo una textura de papel viejo que de aspecto de códice antiguo.



Coloreado de páginas, proceso, Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo y color digital. A4



Mapa para el reverso con las rutas de los conquistadores.

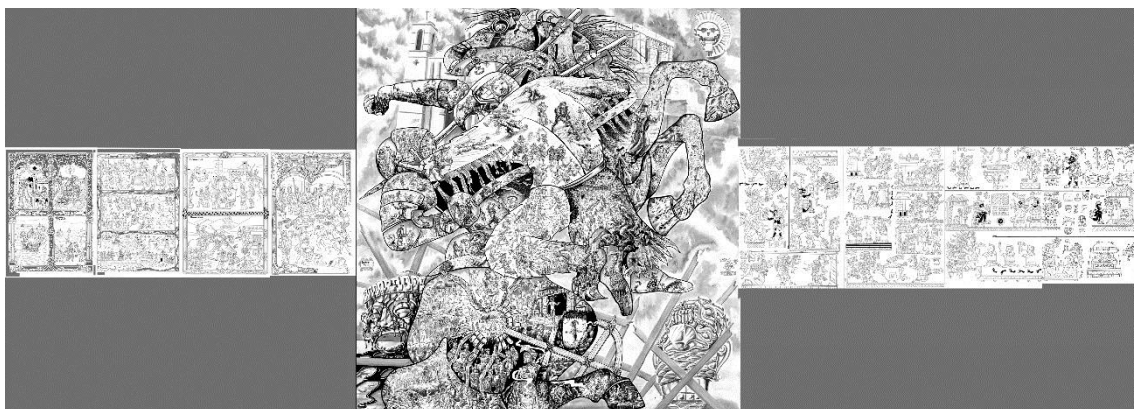
Mapa, Delio Rodríguez, (2018) Tinta china sobre papel caballo y edición digital, 29x42cm

Página terminada de muestra de color.



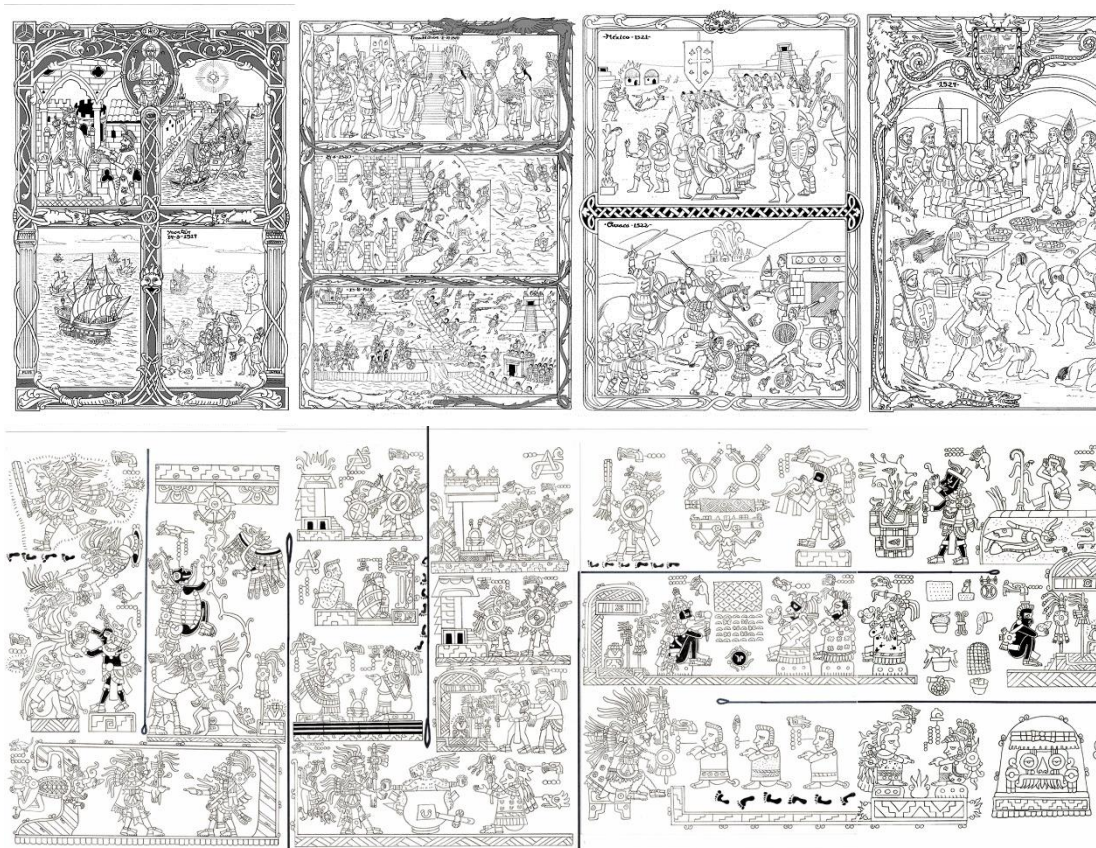
Página medieval, proceso, Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo y color digital. A4.

7.1.7 Montaje



Proyecto montado, proceso, Delio Rodríguez, (2018)

Tinta china sobre papel caballo y edición digital. Medidas variables.



Páginas con gráfica de códigos medieval y mixteca, Delio Rodríguez (2018) Tinta china sobre papel caballo y edición digital. 29x84 cm.

8. Conclusiones

A raíz de esta investigación he descubierto nuevos métodos narrativos con los que no estaba familiarizado y que me han aportado nuevos registros con los que trabajar. Me he obligado a salir de mi área de confort para poder desarrollar este proyecto, familiarizándome con otras estructuras visuales que, una vez puestas en práctica, han dado resultados interesantes y por momentos inesperados. Cierro este proyecto sabiendo que he aprendido un poco más sobre la historia, la cultura mesoamericana y los métodos narrativos que he experimentado. Dejo así una puerta abierta a un mundo lleno de posibilidades gráficas e históricas que merece seguir siendo explorado.

Espero que este proyecto despierte en los demás algo de la curiosidad que siento por estos temas que he tratado y que aporte un grano de arena en el camino del uso del comic como elemento divulgativo e informativo, manteniendo el entretenimiento y el disfrute por su lectura. He tratado de mostrar una comparación ente dos culturas mediante el uso de sus respectivas estrategias gráficas combinadas en una historia y el resultado es favorable. El conjunto del trabajo funciona visualmente, en gran medida, gracias al formato creado. Este se adapta una lectura en sentido convencional e inverso sin dejar de usarse como un libro y, al mismo tiempo funciona como poster. Me reitero así en que en el mundo del dibujo todo es posible si se encuentra la fórmula adecuada y que el lenguaje gráfico es desde siempre un método de comunicación universal a todas las culturas.

Bibliografía

Libros:

- Armella, S. (2008). *Mixtecas, el pueblo de la lluvia*. México: Cacciani.
- Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- Florescano, E. (2012). *Quetzalcoatl y los mitos fundacionales de Mesoamérica*. México: Taurus Historia.
- Hermann Lejarazu, M. A. (2009). *Códice de Yucunama*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Hermann Lejarazu, M. A. (2008). *La serpiente de fuego o yahui en la Mixteca prehispánica: iconografía y significado*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Hermann Lejarazu, M. A. (2008). *Símbolos de poder: un análisis comparativo en la iconografía del clásico maya y los códices mixtecos*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Lind, M. (2008). *Arqueología de la Mixteca*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- López Bárcenas, F. (2007). *Rebelones indígenas en la Mixteca*. México: MC editores.
- Melgarejo Vivanco, J. L. (1991). *Códice Nutall, tres historias medievales*. México: Colección Vicentenario.
- Melgarejo Vivanco, J. L. (1990). *El códice Vindoboniensis*. México: Instituto de Antropología de la Universidad Veracruzana.
- Portilla, M. L. (1959). *Visión de los vencidos*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Portilla, M. L. (2013). *Los mixtecos, Historia documental de México I*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rodríguez Cano, L. (2008). *Los signos y el lenguaje sagrado de los 20 días en el calendario ritual de la Mixteca y los códices del noroeste de Oaxaca*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Terraciano, K. (2013). *Los mixtecos de la Oaxaca Colonial*. México: Fondo de Cultura Económica.

Referencias en línea:

- 1502, Hernán Cortés. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/exploradores/pcuartonivel10d5.html>
- BBC News. (2015). Eduardo Galeano en 12 frases célebres. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/ultimas_noticias/2015/04/150413_eduardo_galeano_frases_celebres_irm
- Bonnefoy, A. (2010). San Miguel Achiutla. Recuperado de: <https://www.lugaresdemexico.com/achiutla.html>
- La fusión de dos culturas. Recuperado de: <http://www.inah.gob.mx/foto-del-dia/5655-la-fusion-de-dos-culturas>
- Livraga, J. (2015). Presagios de la llegada de los conquistadores a México [Blog]. Recuperado de: <https://biblioteca.acropolis.org/presagios-de-la-llegada-de-los-conquistadores-a-mexico/>
- Navarro Saad, M. Relación entre los calendarios gregoriano y azteca. Recuperado de: <https://www.uaq.mx/ingenieria/publicaciones/calendarios/calazt.html>
- Ozden, L. (2013). Escudo de armas de Hernán Cortés [Blog]. Recuperado de: http://ozdenhistoriademexico.blogspot.com/2013/06/escudo-de-armas-de-hernan-cortes_19.html
- Rodríguez Alvarado, A. (2014). Achiutla y el “Corazón del Pueblo” [Blog]. Recuperado de: <http://afrarodriguez.blogspot.com/2014/01/achiutla-y-el-corazon-del-pueblo.html>
- San Juan Achiutla. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/San_Juan_Achiutla
- Serunserdeluz. (2016). Calendario azteca 20 días nombres en náhuatl, español e inglés. Con imágenes [Blog]. Recuperado de: <https://2012profeciasmayasfindelmundo.wordpress.com/2016/03/09/calendario-azteca-20-dias-nombres-en-nahuatl-espanol-e-ingles-con-imagenes/>
- Zucas, A. (2014). Los mapas auténticos del Tratado de Tordesillas [Blog]. Recuperado de: <http://abcblogs.abc.es/espejo-de-navegantes/2014/04/19/los-mapas-autenticos-del-tratado-de-tordesillas/>

CV

DELIO RODRÍGUEZ CES

deliorc@gmail.com

FORMACIÓN

2011

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Vigo.

2010

Beca ORI de intercambio en la Escuela de Artes Plásticas UDG, México

2002

Técnico superior en Ilustración en la Escuela de Artes Antonio Faílde de Ourense

EXPOSICIONES COLECTIVAS

2017 Acuarte, una mirada galaico-portuguesa sobre el Río Miño. Fundación Bienal de Arte de Cerveira. Portugal.

2014 Identidad. Galería Espacio 66, Querétaro. México.

2013 Urban secrets. Sala Re-creo de Barcelona.

2013,2012 Novos Valores. Museo Provincial de Pontevedra.

2013 Emporcarte. Museo Ramón Mª Aller, Lalín.

2012 Convivencia artística en la Fundación Paco Lareo "A Solaina de Piloño" y exposición en el Auditorio Municipal de Lalín.

2011 I certamen de pintura Antonio Quesada. Casa de la Cultura de Vigo.

2011 X Bienal Internacional Pintor Laxeiro. Museo Municipal Ramón María Aller, Lalín

2011 Dos son compañía. Galería Asociación Amalgama, Vigo.

2010 A porta dos artistas. Santiago de Compostela.

Desdebuxos. Sala-X. Pontevedra.

Benedictus Ego sum. "Sala-X". Pontevedra.

TRAYECTORIA PROFESIONAL COMO MURALISTA

2018 Artista invitado, Caldarte, Caldas de Reis, Pontevedra.

Artista invitado, Loures arte pública. Sacavem, Portugal.

2017 Artista invitado, III Programa de decoración de medianeras Vigo, Pontevedra.

2017 Intervención mural de gran formato. Ayuntamiento de Mos, Pontevedra.

2016 Artista invitado, Mayúscula, Puebla de Zaragoza, México.

2016 Artista invitado, Ciudad Mural, Puebla de Zaragoza, México.

2014 en Xicotepec de Juárez, Puebla y en Chapultepec, Ciudad de México.

2013 en Hércules, Querétaro. México.

2016 Artista invitado, Metamorfosis, Valle de Bravo. México.

2016 y 2015. Artista invitado, Arte Rural Zaanarte, Zaachila, Oaxaca, México.

2015 Intervención mural en la Universidad Marista de, México.

2014 Artista invitado, Cut-out fest, Querétaro. México.

2014 Artista invitado, Detonarte en Quito. Ecuador.

2014 y 2013 Artista invitado, 9 Arte Urbano, Querétaro. México.

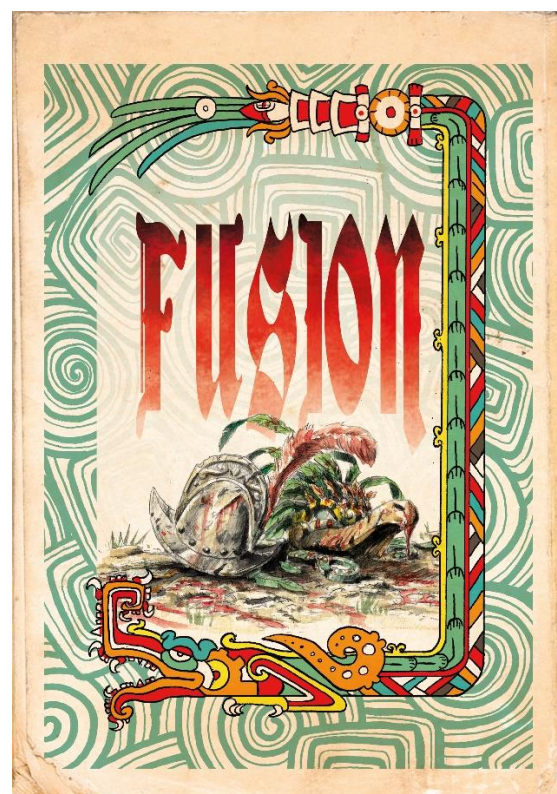
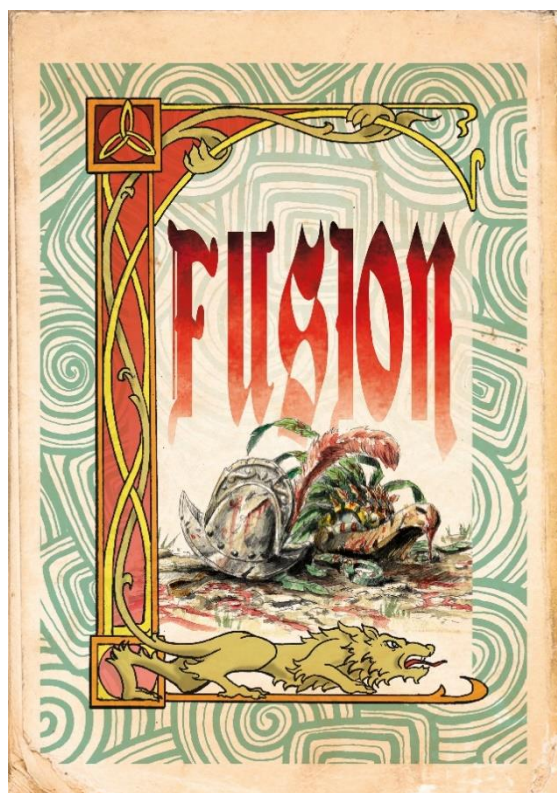
2013 Premio de intervención mural Ibérica Contemporánea, Querétaro. México

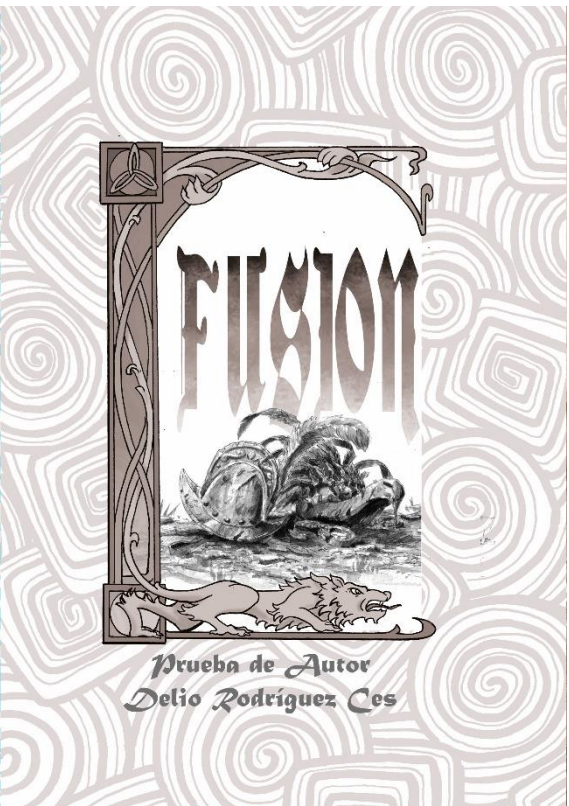
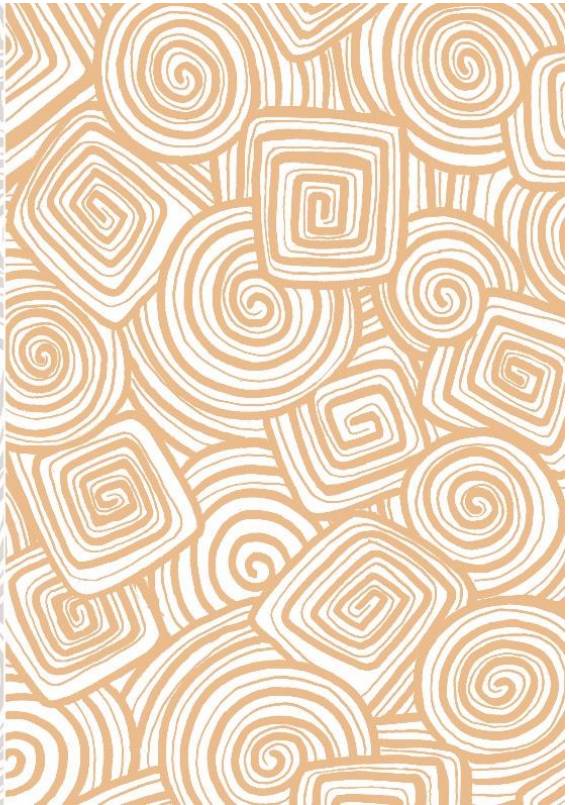
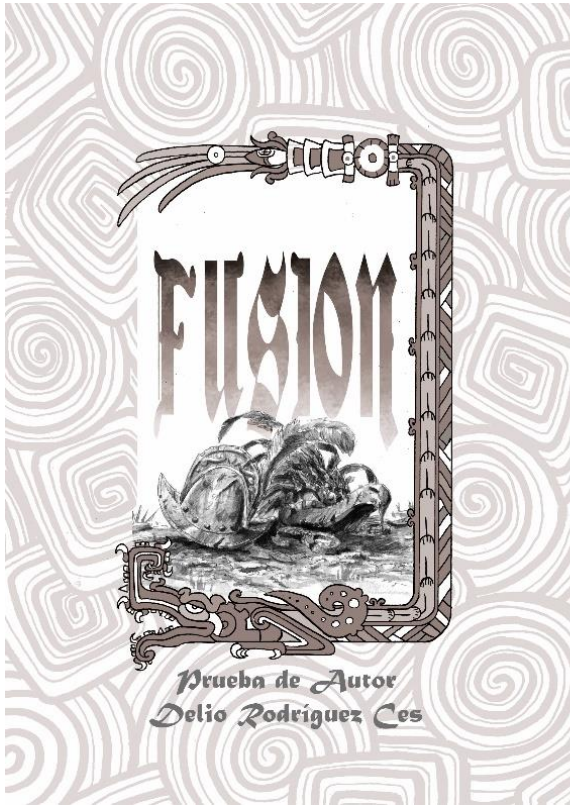
2012 Premio de intervención en espacios públicos, Ayuntamiento de Barbastro (Huesca), España.

2011 Premio de intervención mural de la Universidad de Vigo.

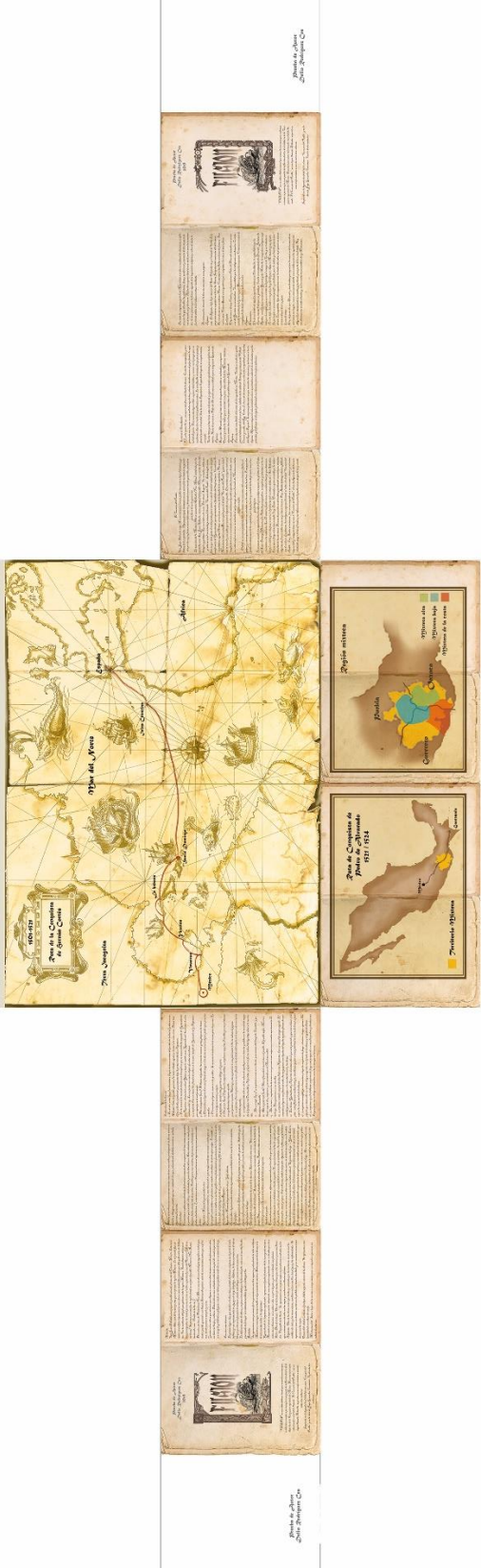
Anexo

Portadas:





Interior para impresión, frente y revés:



Completo:

Partes española y mixteca.



Poster central.



Libro encuadernado.



Textos Interiores:

Sinopsis de la portada interior:

“FUSIÓN” es un relato bidireccional que narra los sucesos que conducen a nuestros personajes a un punto de inflexión dentro de la historia de la Conquista española de México. Durante un evento relacionado con el ídolo llamado “El Corazón del Pueblo”, en un lugar llamado Achiutla, se produce una confrontación a muerte entre dos culturas.

Inspirado en la leyenda local del ídolo mixteca “Corazón del Pueblo”, en los códices mixtecos y en la obra de Jorge González Camarena “Fusión de dos culturas

Durante la conquista española de Mesoamérica se dieron multitud de situaciones conflictivas en las que chocaban las ambiciones, deseos, tradiciones y creencias de dos maneras de ver el mundo muy distintas. Al final la superioridad de una civilización terminó sometiendo a la otra, primero por la fuerza, seguido de la imposición religiosa y cultural, hasta la fusión de ambas en la cultura mestiza resultante.

Para leer este códice mixteco.

Gracias a los códices mixtecos que llegaron a nuestros días tenemos mucha información sobre su historia, linaje y cultura. Estos códices solían realizarse en piel de venado imprimada con yeso y doblada en pliegues a modo acordeón que podían medir de 6 a 12 o 20 metros de largo.

En primer lugar, hay que atender a la dirección y sentido de lectura, empieza en la parte derecha inferior y van serpenteando en zigzag a lo largo del pliego. Además, la línea narrativa se divide en bloques que hacen la función de viñetas, componiendo una secuencia narrativa.

A continuación, presento una breve explicación básica de pictografías mixtecas para la comprensión de algunos puntos importantes.

La diferencia entre hombres y mujeres viene dada por la forma del pelo: corto en el caso del hombre y trenzado en la mujer, la vestimenta también ayuda a distinguirlos.

Las huellas de pies indican una procedencia, un origen de linaje (a veces se acompaña con un cordón umbilical en el sujeto) o una dirección inminente.

Deidades

Se representan como personas físicas presentes en muchos aspectos y rituales de la vida cotidiana. Mantienen una importancia notable en el pensamiento mixteca. Entre sus muchos dioses nombramos en este relato a los siguientes:

Quetzalcóatl: la “serpiente emplumada” representa el padre fundador de la cosmogonía mixteca. Asociado al viento se representa, además de como serpiente emplumada, como un hombre que luce un sombrero alto, un pico de pato y porta un báculo con plumas, entre otros elementos.

Tláloc: Dios de la lluvia. Uno de los más importantes dioses para los mixtecos, pues son llamados “El pueblo de la lluvia”. Se representa como un personaje con grandes aros redondos en los ojos, extensiones redondas en las orejas y una boca con dientes afilados.

Xipetotec: Uno de los dioses más importantes y venerados por los mixtecos, se asocia con los cambios de ciclos y las renovaciones, también con las cosechas, las plagas y las enfermedades. Se representa como un hombre vestido con la piel de otro hombre desollado y con enormes extensiones de aros en las orejas.

Ometochtli: Deidad asociada al pulque, bebida sagrada, néctar de los dioses. Se representa con un conejo.

Mictlantecuhltli: Señor o lugar de los muertos, se representa como un esqueleto o persona con cabeza de calavera.

Además de los dioses nos encontramos tanto sacerdotes como nobles participando de forma activa en rituales y liturgias, pueden aparecer vistiendo la ropa y elementos de deidades mientras realizan algún ritual concreto.

El calendario

Los mixtecos usaban un calendario de 260 días al año, compuesto de 13 meses de 20 días. Se representaban con puntos que van del 1 al 13 más 20 símbolos para los días del mes. Este calendario se usaba para designar fechas en ciclos de 52 años. Las fechas anuales se representaban mediante un glifo de año, por convención, asociado a un pictograma de día y un numeral de puntos del 1 al 13. Si asociado a este año aparecen, cerca o unidos por un lazo gráfico, el pictograma de día y un numeral del 1 al 13 designan la fecha de un día.

Si estos pictogramas numéricos son relacionados a personajes mediante cercanía o unidos por un lazo gráfico indican su función como nombre calendárico de dichos personajes.

Para nombrar lugares usaban símbolos topónimos que resultaban de la mezcla de otros símbolos. Por ejemplo:

La representación de Achiutla se traduciría del topónimo como pueblo quemado. Sabiendo que las grecas con forma de pirámides escalonadas significan pueblo y si a esto le añadimos unas llamas resulta el nombre del lugar.

Otro ejemplo es el que denomina la zona de la mixteca. Esta se traduciría como “Sitio montañoso o montaña del pueblo de la lluvia”. Se representaría como una montaña con la cara de la deidad de la lluvia Tláloc y con una greca de pirámides escalonadas en la base.

Símbolos de poder

Es normal encontrarse numerosos objetos representados en los códices relacionados con deidades o rituales sagrados. La representación del bulto sagrado que envuelve un ídolo, un báculo asociado a una deidad en manos de un sacerdote o los símbolos de deidades en escudos, armas y ropas. Todos ellos son símbolos de poder, algunos le confieren propiedades a quien los porta, otros marcan un sitio como lugar de adoración a la deidad vinculada con el símbolo.

En esta historia destaca la presencia del sacerdote con poder de nahual Yahui o “Serpiente de fuego”. La serpiente de fuego está relacionada directamente con el nahualismo (chamanismo capaz de transmutar en otros animales). Se presenta como un animal con apariencia de serpiente y con atributos de otros animales. Aparece como complemento de vestimenta de quienes la poseen, representada como una cola con lazos y círculos rojos y blancos rematada en una punta de cuchillo de pedernal con llamas de fuego. También se usa como sobrenombre de soberanos o sacerdotes funcionando como un elemento de poder que les confiere propiedades nahuales.

Achiutla

San Juan Achiutla es un pequeño pueblo situado al noroeste de Oaxaca, México. Está en la Mixteca Alta, una de las tres partes que componen la región Mixteca. En el pasado fue un centro neurálgico importante en su cultura, una ciudad floreciente que albergaba miles de habitantes. Fue la residencia del jefe que gobernó toda la región Mixteca. Tras la división del área en tres principados, la ciudad permaneció como el centro espiritual y casa del *Taysacca* (jefe de sacerdotes). Se piensa que esta fue la región donde se originó el pueblo Mixteco (*Ñuu Dzauí*, traducido como “Pueblo de la lluvia”).

El nombre mixteco de Achiutla es *Ñuu Nducú*, en una de sus etimologías significa ciudad quemada o pueblo quemado o en llamas. Este nombre parece venir de una invasión azteca que sufrieron, donde quemaron templos y casas. Con la llegada de los españoles pasó a dividirse en dos comarcas llamadas San miguel Achiutla y San Juan Achiutla.

Hernán Cortés: biografía de una conquista

(Medellín, 1485-Castilleja de la Cuesta, 1547)

Natural de Extremadura, en 1501 se embarcó hacia las Indias en busca de fortuna, donde participó en la conquista de Cuba en 1511, esto le proporcionó buenas riquezas. Tras unos años asentado como hombre de negocios oyó hablar de la existencia de una civilización nativa en el continente, superior a las conocidas anteriormente y que rebosaba de oro y plata. En 1519 y tras invertir toda su fortuna en preparar la expedición zarpa hacia el continente acompañado de unos 500 soldados una centena de marineros, 200 indios, 16 caballos y objetos para hacer trueque con los nativos.

A los pocos días llega a la costa de Yucatán donde recluta a Jerónimo de Aguilar, que había sido prisionero de los mayas durante años y que le serviría de intérprete maya en el futuro. Estando en Tabasco y tras derrotar a los mayas fue obsequiado con unas cuantas mujeres, entre las que se encontraba la “Malinche”, una princesa azteca que había sido tomada prisionera. Malinche se convirtió en la compañera de Cortés, su amante, traductora y consejera.

A continuación, describo la historia narrada en estas páginas.

Codex español.

Página 1

1501. En España, bajo la protección del Señor Todopoderoso y el reinado de Carlos I, se preparan nuevas expediciones hacia las Tierras Incógnitas del oeste más allá del océano.

En una de esas naves embarca Hernán Cortés hacia las Indias en busca de fortuna. Tras varios años, Cortés comanda una expedición para conquistar los reinos de tierra firme.

La llegada.

El 14 de marzo de 1519 Cortés y su lugar teniente Pedro de Alvarado desembarcan en tierras de Yucatán con sus hombres. Son recibidos por los indígenas con obsequios. Le informan de la existencia del gran imperio Azteca y sus muchas riquezas. Cortés se convence de conquistarlo haciendo alianzas con tribus rivales.

Página 2

El encuentro.

El 8 de noviembre de 1519 los españoles entran en Tenochtitlán, la capital del imperio Azteca, maravillados por su grandeza. Cortés va acompañado de Alvarado, Jerónimo de Aguilar, cautivo maya rescatado en Yucatán y de Malinche, la compañera indígena regalada por los mayas y que se convirtió en la principal consejera de Cortés y su traductora.

Por otro lado, les recibe con regalos el rey del Imperio Azteca Moctezuma y su séquito. En principio es un encuentro pacífico y civilizado, pero la codicia y el miedo generan tensiones. Los españoles, lejos de comportarse como invitados educados, se propasan en sus acciones en busca de oro y joyas.

La noche triste

El 24 de junio de 1520 Alvarado y sus hombres protagonizan la matanza de los sacerdotes aztecas en un templo, como consecuencia estalla una revuelta contra los españoles que les obliga a huir atravesando los canales y perdiendo gran parte del oro recolectado. Hay muchas muertes en ambos bandos y, en la revuelta muere también el rey Moctezuma.

La toma de Tenochtitlán.

EL 13 de agosto de 1521, tras poco más de un año desde la derrota, Cortés ha recompuesto y reorganizado sus tropas con más soldados españoles y aliados, decide asestar el golpe final a la capital del Imperio. Tiene una estrategia sólida, superioridad militar y cuenta con la purga que, casualmente, hizo la viruela en la población nativa. Es una batalla encarnizada que pone punto y final al asedio a la ciudad. Tras la victoria Española la Capital del imperio es completamente arrasada.

Cortés tiene ya el territorio azteca dominado y sigue enviando expediciones para ampliar los dominios. Hacia el sur envía a Pedro de Alvarado con sus soldados para conquistar Guatemala.

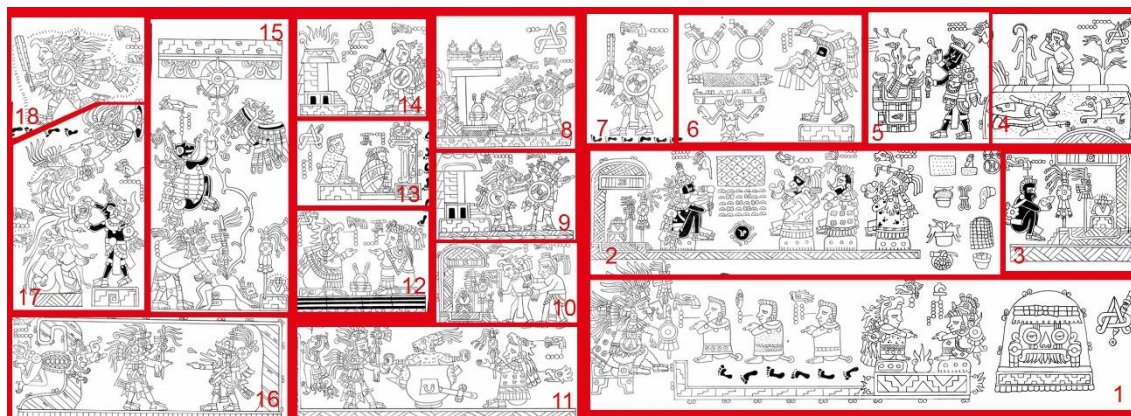
Página 3

Es ya 1522, Alvarado y su ejército mixto de españoles y nativos reclutados ya conquistó Oaxaca y todas las tribus que se encontró a su paso, entre ellas la de los Mixtecas, mientras, sigue su camino hacia el sur para conquistar los pueblos mayas de Guatemala.

Página 4

Para 1529 está consolidado el dominio de los españoles en México. Cortés es nombrado capitán general adelantado de la mar del sur, caballero de la orden de Santiago y marqués del Valle de Oaxaca y recibe, del Rey Carlos I, el escudo de armas por sus hazañas respaldado por el poder del Imperio Español. Se asignan gobernadores que recaudan las riquezas y esclavizan a los indígenas. Algunos caciques locales se rinden a los conquistadores sabiendo de las hazañas que les preceden y disfrutan así de seguir gobernando sus dominios para los nuevos soberanos.

Códice mixteca.



1. En el año 1 caña (1519) en la mixteca (lugar de las montañas del pueblo de la lluvia) gobiernan en Achiutla (sitio del pueblo quemado) el señor 2 buitres-águila y la señora 12 casa-mono. Tienen tres hijos: 9 agua, 3 pedernal y 4 serpiente bajo la protección del dios Xipetotec.
2. En la cueva de la montaña donde está el templo en que se venera al bulto sagrado de Quetzalcóatl y a Xipetotec, el sacerdote nahual Yahui, 9 lagarto vestido como Quetzalcóatl, lee el oráculo a los emisarios del rey. Los augurios son malos, dejan ofrendas a los dioses.
3. 4 serpiente hace un ritual de ofrenda de tabaco en la cueva-templo de Quetzalcóatl y Xipetotec para apaciguar el mal presagio.

4. Año 10 serpiente (1520). El llanto del pueblo, las cosechas mueren y hay plagas en la tierra.
5. El sacerdote 9 lagarto hace una ofrenda de sangre a los dioses en un ritual pidiendo agua para las cosechas.
6. El sacerdote 9 lagarto convoca a los pueblos. Se aumenta la industria de armas para la guerra. La tierra exige corazones y sangre.
7. 4 serpiente, armado como guerrero se dirige a la guerra.
8. Año 3 casa (1521) Empieza la campaña militar, 4 serpiente conquista Zaachila y toma prisionero a su gobernante 3 lagarto-águila.
9. 4serpiente conquista Tilatlongo y toma prisionero a su gobernante 7 lluvia-cabeza de jaguar.
10. 4 serpiente ofrece los prisioneros como ofrenda a las deidades del templo en la cueva de veneración del bulto sagrado.
11. 4 serpiente recibe el honor de la cabeza de águila por sus victorias y celebra en la ceremonia sagrada del pulque con Ometochtli y Xipetotec. 9 lagarto en forma nahual de lagartija observa la ceremonia.
12. Año 4 conejo (1522). 4 serpiente se casa con 6 lluvia, proveniente del linaje de Zaachila, y gobiernan en Zaachila.
13. Año 10 pedernal (1528). Una enfermedad mortal ataca al pueblo. El pueblo sufre. Muere 6 lluvia, esposa de 4 serpiente, y es enterrada en el Mictlantecuhli.
14. Año 11 casa, 4 serpiente lucha contra unos guerreros extranjeros que invaden sus tierras de Tilatlongo. Toma prisionero a uno de ellos.
15. 4 serpiente, vestido con piel de desollado como Xipetotec, hace un ritual de sangre sagrado. El sacerdote 9 lagarto con forma de nahual tortuga junto con el poder del águila sagrada ofrecen el corazón del guerrero extranjero a la casa del dios sol y los dioses.
16. Los dioses Quetzalcóatl y Xipetotec discuten sobre lo que está pasando y qué van a hacer. 9 lagarto, camuflado como nahual tortuga, escarba un agujero con un pedernal en la roca de la cueva para espiar la conversación de los dioses.
17. 4 serpiente es ungido por el sacerdote 9 lagarto-serpiente de fuego, al mismo tiempo, aparece Xipetotec que vierte sobre su cabeza el agua sagrada con el poder de los dioses y el águila brillante.
18. 4 serpiente-águila brillante-serpiente de fuego está preparado con muchos poderes y bendiciones. El gran guerrero se dirige a la batalla contra los extranjeros invasores.

Poster central:

Sobre el Corazón del Pueblo.

San Juan Achiutla, 1530. Nos encontramos con una población mixteca bajo el dominio y gobierno de los españoles donde algunos mixtecos mantuvieron una actitud de resistencia resguardados en las montañas del territorio y haciendo incursiones de guerrilla, ganándose gran fama de recios guerreros.

En esta área de la Mixteca Alta se encuentra Achiutla (*N̄uu Ndecu*). Es el centro espiritual del pueblo Mixteco y núcleo de la vida litúrgica y política. Aquí se rinde culto a un "Envoltorio Sagrado" (los oráculos o ídolos sagrados se envolvía en telas preciosas) llamado "Corazón del Pueblo".

El ídolo es una gran piedra de jade, reluciente como una esmeralda, que tiene esculpidos, con gran perfección y acabado, un pájaro y una serpiente enroscada a su alrededor con la cabeza sobre la del ave. Es considerada como una personificación de *Quetzalcóatl*, que representa al fundador del linaje mixteco.

El templo de este ídolo es tan famoso que la veneración y culto a esta divinidad se extendía hasta la capital del imperio azteca. Cuando en Tenochtitlan se tuvieron noticias de la llegada de los españoles a Veracruz, Moctezuma envió emisarios con regalos a la deidad Corazón del Pueblo para consultar el oráculo y así saber qué suerte le deparaba a su pueblo. El sacerdote 9 lagarto entró en el templo de la cueva a consultar el oráculo mientras el pueblo esperaba fuera escuchando, entre un ruido confuso de voces, se entendió el mal presagio de que el reinado de Moctezuma había llegado a su fin.

En esas fechas los españoles dan la orden de que se dejara entrar a los frailes de la Orden del Santo Domingo (Dominicos) en Achiutla para predicar, evangelizar y administrar los sacramentos a los naturales. Los Dominicos fundaron su comunidad construyendo el primer templo cristiano dedicado a San Sebastián, al tiempo que destruían templos, ídolos y bibliotecas de códices.

Entre estos clérigos dominicos estaba Fray Benito Hernández, a quien se atribuye la cristianización de los mixtecos. Al enterarse Fray Benito de que, a pesar de la evangelización y de la conversión al cristianismo, los indígenas continuaban practicando sus antiguos rituales y haciendo culto a la deidad Corazón del Pueblo, fue con sus seguidores a su encuentro, destruyó el centro ceremonial y les quitó el Corazón del Pueblo. Entonces, en un ataque de ira, mandó destruirlo ahí mismo y molerlo a hasta hacerlo polvo.

Así empezó la verdadera conquista del pueblo mixteca, la conquista cultural y religiosa y la posterior fusión de las dos culturas para dar lugar a la sociedad mexicana actual.