

El lenguaje visual antiguo mexicano y las imágenes de la divinidad

The Mexican ancient visual language and the images of deity

Octavio Quesada García¹

Resumen: Este sistema de comunicación fue identificado en las imágenes sagradas de Mesoamérica. Consta de cuatro naturalezas principales realizadas en términos figurativos, y cuatro signos abstractos expresados como once familias de variantes. Las relaciones entre signos naturalistas pueden describirse en términos de sustantivos y sus adjetivaciones; los signos abstractos se basan inicialmente en definiciones de índole estructural. Entre ambos grupos de signos se establecen diversas relaciones, morfológicas y semánticas, y al menos cuatro tipos de arreglos sintácticos. Todo alrededor de un principio aglutinante de construcción del sentido, centrado en un discurso visual: la imagen de Tláloc.

Abstract: This communication system was identified in the sacred images of Mesoamerica (1500 B.C. - 1500 A.D.). It uses four main natures realized in figurative terms, and four abstract signs, expressed as eleven variant families. Relations among naturalistic signs can be described as nouns and their adjectives; the abstract signs are initially defined by their structure. Morphological and semantic relations are clearly established among the two types of signs, as well as four kinds of syntactic arrangements. The whole system works around an agglutinant principle to make sense, and it is focused in a single visual discourse: the image of Tlaloc.

Palabras clave: Dioses de Mesoamérica; iconografía mesoamericana; pensamiento mesoamericano; lenguaje visual.

Introducción

A lo largo de los últimos 30 años, un conjunto de investigaciones viene sustentando la existencia en las fuentes arqueológicas de un sistema de comunicación visual, con el que se habrían levantado las imágenes de la divinidad en el México antiguo, entre al menos 1200 a.C. y los comienzos del siglo XVI de nuestra era. Dicho sistema regiría la presencia, disposición e interacciones de todos sus elementos, y la manera de construir sentido (RBN, 1986; 1992; Quesada, 2006; 2009; 2016). Apareció por primera vez con la cultura olmeca (1500 a.C. - 1 d.C.),

¹ Doctor en Neurociencias, Iconólogo, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades de la UNAM, iconografía antigua mexicana, oquesada@unam.mx.

primera en presentar el conjunto de rasgos que más tarde definirán lo que hoy llamamos Mesoamérica. Pero lo hizo desde muy temprano en una región muy amplia que prefigura el mapa mesoamericano y, además, en un periodo de tiempo relativamente breve. En efecto, la producción local de iconografía olmeca se puede registrar desde 1200 a.C. en la llamada zona nuclear, al sur de Veracruz y occidente de Tabasco, en San Lorenzo, Veracruz. Pero así mismo, en sitios como Teopantecuanitlán, Guerrero, San José Mogote, Oaxaca y Cantón Corralito, Chiapas, y antes de finalizar el siglo XII a.C. ya se producirá en varios sitios del Altiplano Central, como Tlapacoya y Tlatilco, en el Estado de México, Chalcatzingo y Gualupita, en Morelos, o Las Bocas en el estado de Puebla (Piña Chan 1964). Y más allá, aparecerá en varios puntos de la Costa Sur, en Chiapas, Guatemala y Costa Rica, también en épocas tempranas del Preclásico Medio (Clark 2000:37-59). Hay (o hubo) escultura olmeca labrada *in situ* en Xoc, Padre Piedra, Pijijiapan y Tzutzuculi, Chiapas; en Abaj-Takalik y La Blanca, Guatemala, y en el sitio de Tibias, al occidente de Costa Rica. Pues no obstante la gran diversidad de grupos etnolingüísticos pobladores de tan amplias regiones, de ambientes tan radicalmente distintos, en todas esas imágenes puede percibirse con nitidez lo que las hermana a todas; aquello que fue reconocido desde los años 30 del siglo pasado como un *estilo*, peculiar e inconfundible, que las hacía conformar la unidad patente a los sentidos. Todas eran semejantes entre sí, y decididamente distintas de todo lo hasta entonces conocido. Fue tal unidad y singularidad visual la que llevó a identificar a sus creadores como una cultura hasta entonces desconocida, cuando no se habían excavado aun ninguno de sus centros ceremoniales. En este trabajo mostraremos datos empíricos de que, mucho más allá de su apariencia —cabalmente unitaria—, su afinidad se produce porque todos son una suerte de *sintagmas visuales*, cuyos elementos gráficos y maneras de ordenarse para hacer sentido, son partes de un sistema de comunicación visual, cuyo objeto de transmisión/construcción es la divinidad y el ámbito de lo divino.

Se considera que la cultura Olmeca, iniciada alrededor de 1500 a.C., habría concluido su apogeo en 400 a.C., con el abandono de su sitio principal hasta ahora excavado: La Venta, al Occidente de Tabasco. Estos dos acontecimientos, de hecho, son los marcadores utilizados para establecer el inicio y término del Preclásico Medio. Se acuerda también que la cultura olmeca se habría extendido hasta tiempos alrededor del año 1 d.C., tomando en cuenta los sitios de Tres Zapotes y Laguna de Los Cerros, de reconocida filiación olmeca. Lo que también es cierto es que

desde al menos 500 años antes de ese año, en varias regiones mesoamericanas las distintas familias lingüísticas han comenzado su propia expresión visual de la divinidad, con una apariencia muy distinta de aquella que las precedía a todas. Durante el período conocido como Preclásico Tardío (400 a.C a 1 d.C.), esto ocurre en la zona maya, en sitios como Edzná, Becán, Calakmul y El Mirador, mientras que en la Costa Sur lo hace en Izapa, Abaj-Takalik y Kaminaljuyú; y en los Valles Centrales de Oaxaca y México, Monte Albán y Teotihuacán han sido fundados ya, y se encuentran en sus respectivos períodos iniciales. Por todas partes se prepara el advenimiento de los Períodos Clásico y Posclásico mesoamericanos, fases de florecimiento y gran desarrollo cultural, que vieron a las distintas familias lingüísticas alcanzar diversidades insospechadas en sus expresiones visuales peculiares, algunas de las cuales se extenderían más de mil años. Y es tan fuerte la unidad iconográfica que se construye desde el interior de cada grupo lingüístico, que desde la producción del mismo preclásico tardío ya son inconfundibles las piezas mayas, zapotecas, teotihuacanas, huastecas, del Centro de Veracruz o de Mezcala; o entre cualquiera de ellas y las previas olmecas, o con las posteriores toltecas, mixtecas, del Occidente de México, o mexicas: la identidad de cada cual resalta a la razón y a los sentidos.

Tal diversidad visual en la representación del ámbito divino, se ha interpretado como distintas concepciones de la divinidad, elaboradas y practicadas por cada familia lingüística. Sin embargo, estudios recientes realizados en muestras inusualmente grandes de la divinidad, han permitido discernir, en todo ese vasto universo visual, solo 1) dos tipos de signos de cuatro integrantes cada uno, todas sus variantes y formas de representación correspondientes; 2) las formas de relación entre signos del mismo conjunto, así como algunas relaciones principales establecidas entre ambos tipos de signos. Más importante todavía, la investigación produjo una hipótesis interpretativa del discurso principal y predominante encontrado en las imágenes, el Tláloc, basada en un argumento iconográfico y otro de naturaleza textual, que notablemente explica lo que ocurre formal y semánticamente en las imágenes. Veamos primero los elementos formales de este sistema de comunicación, y revisemos entonces la hipótesis que podría explicarlos a todos.

II El sistema

Este instrumento de comunicación cuenta con dos subsistemas de signos, los cuales se utilizan simultáneamente para levantar las imágenes plásticas y su sentido (RBN 1986; Quesada 2006). Cada subsistema tiene sus respectivas maneras de expresión, así como formas propias de combinación entre sus elementos. Existen, además, diversas formas de relación entre los dos subsistemas, tanto morfológicas como semánticas (RBN 1992:27-38; Quesada y Castañeda 2011; Quesada 2016). El primer subsistema, o de signos naturalistas, consiste en cuatro naturalezas expresadas en formas próximas a su apariencia real; son la humana, la ofidia, la del ave y la felina (RBN 1992:27) (Figura 1). "De las cuatro las del hombre y la serpiente son sin duda las que se ofrecen en copia mayor." (ib.). Todas pueden encontrarse aisladas o en grupo o combinadas entre sí (ib.:31); se observan, por ejemplo, un ser humano, varios de ellos, o un ser humano con un jaguar (Figura 2). Es muy común y sobresaliente la representación de dos serpientes opuestas (Figura 3) (RBN 1986:29-49; 1989:77-87; Quesada 2009:22-29; Quesada y Castañeda 2011:30-32 y figs. 9a-c), y tenemos la notable observación de que las aves suelen ocupar la parte más alta de las composiciones (Figura 4) (RBN 1992:31). Pero existe otra manera de combinación, debido a que las naturalezas pueden expresarse también mediante partes que les son distintivas. Ejemplos de esto último son las manos y cráneos humanos, las alas o plumas de las aves, la piel manchada del jaguar o la lengua bífida de las serpientes. Todas aparecen como imágenes individuales, o como parte estructural de un sustantivo de naturaleza distinta. Las imágenes así construidas, consisten, por ejemplo, en un ser humano con alas o plumas, o con ojos y boca de serpiente, o zarpas de cuatro garras en lugar de pies y manos y piel con manchas de jaguar. En tales casos, la naturaleza humana es un sustantivo que se hallaría *adjetivado* por la naturaleza del ave, la serpiente o el felino, respectivamente (Figura 5). Este tipo de relaciones pueden encontrarse en prácticamente cualquier combinación en Mesoamérica; en ese universo siempre es posible hallar, tanto los cuatro sustantivos sin adjetivaciones, como las doce combinaciones posibles entre dos naturalezas. Es frecuente que más de una adjetivación ocurra, y siempre pueden hallarse casos en que las cuatro naturalezas *adjetiven* a una de ellas, que actúa como sustantivo. Pero el estudio detallado de la iconografía olmeca en particular, ha mostrado también que la distribución de combinaciones es profundamente desigual, y que algunas combinaciones, dentro de esa cultura, no existen (Quesada y Castañeda 2011:38).

Al segundo subsistema de expresión de significado le llamamos de signos *abstractos*, debido a las formas condensadas de esquema simple con las que comúnmente se les representa. No obstante, son signos que muestran un polimorfismo de amplio espectro, el cual incluye signos abstractos inscritos con signos naturalistas. Al igual que su contraparte figurativa, este subsistema tiene cuatro signos. Sus rasgos morfológicos principales consisten en el número de elementos gráficos que componen a cada uno y, sobre todo, de la relación que tales subunidades guardan entre sí; de ahí sus nombres: signos Uno, Dos, Tres y Quincunce (Figura 6) (Quesada 2006; RBN 1995:13-32). Y mientras que los signos naturalistas parecieran depender básicamente de la apariencia para ser legibles, los signos abstractos hace descansar ese propósito en su estructura, es decir, en el número y arreglo de sus elementos; una diferencia importante entre ambos subsistemas de signos. Tal vez por esta razón los cuatro signos abstractos son, también, altamente polimórficos.

El signo Uno es un puente con dos ascensos; casi siempre una forma horizontal de extremos descendentes sobre los cuales se apoya; inscrito la mayoría de las veces en un esquema cuadrangular acostado, llega a presentar esquema triangular. Pero es en extremo común que esta forma básica del signo, muestre sus apoyos proyectados hacia afuera, y hacia abajo o hacia arriba, mediante formas curvas o escalonadas, convergentes o que pueden divergir. Lo que se preserva en todos los casos es el puente y sus apoyos, la simetría bilateral de un sólo eje, orientado verticalmente, y la inscripción dentro de un esquema rectangular (Quesada 2006:22-24 y figs. 2,3,4). Son a tal grado consistentes estas definiciones, que en otro estudio fue posible construir un algoritmo capaz de reconocer el signo en dibujos a línea de los monumentos plásticos (Frauel, Quesada y Bribiesca 2006). El signo Uno fue reconocido con eficiencias tan altas como >90%, independientemente de su tamaño u orientación espacial en el conjunto; lo hizo, además, tanto con signos aislados, como con dibujos del monumento entero, después de una tarea automatizada de segmentación. El algoritmo desconoció signos Dos, Tres, o Quincunces, y otros signos ajenos al sistema. Y todo fue posible al establecer como requisitos necesarios para el reconocimiento los rasgos preservados en todas las variantes, es decir, el arco central de un solo eje de simetría, bilateral, así como algunos límites en la variación de los apoyos del signo.

En el estudio específico sobre la cultura olmeca, pudo medirse con precisión la incidencia de este signo, hallándose que es, por mucho, la más alta de los cuatro signos abstractos (Quesada

y Castañeda, 2011:45). El signo Uno lo exhiben 94% de las 796 piezas estudiadas que contienen signos abstractos. En comparación, el signo Dos fue inscrito en 53% de ellas, el signo Tres en 40%, y el Quincunce en 24% de las piezas estudiadas. *Grosso modo*, en la iconografía olmeca hay Quincunces en una de cada cuatro imágenes, Doses y Tresaes en cerca de la mitad de ellas, y Unos en casi todas.

El signo Dos tiene tres rasgos definitorios: está formado por un conjunto gráfico (discernible del contexto y la composición donde se encuentre) compuesto por dos subunidades, las cuales son iconográficamente equivalentes —sin predominancia de alguna sobre la otra—, que suelen guardar algún tipo de oposición entre sí. Bajo estas definiciones fue posible discernir cuatro *familias* de variantes, capaces de contener toda la gama de variaciones observadas en ese universo. En todos los casos, la variación se refiere al tipo de oposición que las subunidades gráficas muestran entre sí. Estas aparecen como dos formas polarizadas e iguales, dispuestas como 1) imágenes especulares, 2) giradas 180°, 3) giradas 180° y fundidas en una forma continua, o 4) como dos formas iguales no polarizadas. Todas cumplen con la definición principal y sus tres enunciados, por lo que han sido consideradas como variantes del mismo signo (Quesada 2006).

El signo tres consta de tres elementos que forman un conjunto gráfico. La mayoría de las veces dichos elementos se ordenan alineados, pero existe una variante con arreglo triangular. En todos los casos pueden distinguirse los dos elementos laterales del tercero, en la posición central. La apariencia que muestran los elementos laterales del signo Tres, repiten lo que ocurre en tres familias del signo Dos, es decir, el par de elementos aparecen como imágenes especulares, giradas o iguales; en las restantes dos familias del Tres sus elementos son todos iguales, sin distinción de apariencia entre laterales y el central; una familia muestra un arreglo lineal, la otra, uno triangular. Tales semejanzas nos llevaron a proponer que el signo Tres es un signo Dos al que le fue añadido un tercer elemento en el centro; en todo signo Tres hay, por tanto, un signo Dos implícito. El signo Quincunce, por su parte, tiene cinco elementos gráficos constitutivos; cinco puntos señalados como en la cara del dado; cuatro periféricos definiendo un esquema cuadrangular, equidistantes del quinto, centro del conjunto. Hasta hoy se desconoce si este signo muestra familias de variantes.

El signo Uno contiene una sola forma de variación gráfica, la cual, no obstante, no modifica la definición estructural del signo. Esto ocurre en el fenómeno que he descrito como "representación incompleta de signos" (Quesada 2006:29-30), y se utilizó con los cuatro signos abstractos (Figura 7). No obstante lo anterior, desde nuestro primer trabajo sobre el tema, reportamos que si bien siempre es posible encontrar ejemplos incompletos de signos Dos, Tres o Quince, es sin duda con el signo Uno donde el recurso se aplicó con una intensidad sin par e inusitada. No obstante, dicha variación gráfica no constituye una familia de variantes como aquellas descritas para los signos Dos y Tres, ni en el caso del signo Uno, ni en ningún otro caso donde la representación incompleta fue utilizada.

Relaciones entre signos

En este sistema, dos o más signos interactúan mediante, al menos, cuatro tipos de arreglos sintácticos. 1) cuando un signo naturalista aparece hecho con otros signos naturalistas, como ocurre entre los sustantivos y sus adjetivaciones. Pero también cuando 2) signos naturalistas aparecen hechos de signos abstractos, cuyos mejores ejemplos son las imágenes estilizadas de las divinidades, en quienes rasgos como ojos y bocas están constituidas por signos abstractos; 3) signos abstractos hechos de más signos abstractos, de igual o distinta identidad, por ejemplo, un quince cuyos puntos periféricos son Unos, o Quince, e incluso 4) signos abstractos hechos de signos naturalistas, donde sustantivos enteros inscriben, con sus formas y actitudes, un signo abstracto; sea por caso, dos serpientes erguidas y encontradas que forman con sus cuerpos enteros un signo Uno.

Mientras que las relaciones internas del subsistema de signos naturalistas son básicamente comprendidas (RBN 1986; 1995:13-67; Quesada y Castañeda, 2011:19-40), aquellas que rigen a los signos abstractos aún se encuentran bajo estudio. No obstante, sabemos también ya mucho de su comportamiento al interior de las imágenes, y conocemos algunas de las relaciones que establecen con los signos naturalistas (Quesada 2016:49-57). Entre estas últimas, digamos que el signo Uno, como puede observarse en muchos especímenes y en diferentes culturas, está formado por dos serpientes opuestas que se enfrentan. Cuando las dos serpientes se figuraron divergentes, por ejemplo entre mayas y zapotecas, se les representa como una sola bicípide. El signo Dos, como ya se reportaba desde su descripción original, en multitud de casos se le representa como

dos elementos ofidios; sea como dos cabezas, dos bocas, dos lenguas bífidas o como dos serpientes enteras. El signo Tres por su parte, pareciera estar compuesto de dos naturalezas distintas. Sus elementos laterales, en tanto que provienen de un signo Dos, tienen la naturaleza serpentina; pero el elemento central probablemente comporte la naturaleza humana, como los mismos signos lo sugieren, construyendo muchas veces el ordenamiento en donde dos serpientes flanquean a la figura humana. El Quincunce, como se mostrará enseguida, está relacionado con las naturalezas humana y ofidia en cada uno de sus cinco puntos constitutivos. Más para comprender la manera en que eso ocurre y, más allá, para acceder a la interpretación semántica de todo lo hasta aquí descrito, es preciso exponer ahora la *hipótesis cosmogónica*.

En 1986, Rubén Bonifaz Nuño publicó un estudio que iba a redimensionar nuestro concepto del Tláloc indígena y, sobre todo, del pensamiento subyacente al desarrollo civilizador de Mesoamérica. Propuso un método diseñado por él mismo, el cual consiste en formar conjuntos congruentes de imágenes plásticas, a fin de establecer sus elementos, composición y estructura formales. Conocido lo anterior, se habrían de buscar, ahora en las fuentes documentales, textos que coincidan con los conjuntos de imágenes formados, los cuales acaso nos hablen de su sentido (RBN 1986:20-24; 1992:18). El método aplicado con meticuloso rigor a Tláloc, dio como resultado la identificación de un texto que notablemente coincide con la imagen, es decir, dos serpientes opuestas unidas a un ser humano, al que le transforman la boca y los ojos con sus rasgos ofidios. El texto se encuentra en un documento francés del siglo XVI, titulado *Hystoyre du Mechique* (BNP, Paris), que acaso ya había sido escrito para 1543.

Dice el texto:

“Algunos otros dicen que la tierra fue creada de esta suerte. Dos Dioses, Calcóatl y Tezcatlipuca, trajeron a la diosa de la tierra Atlalteutli de los cielos abajo, la cual estaba plena en todas sus coyunturas de ojos y de bocas, con las cuales mordía como bestia salvaje; y antes que la hubieran bajado había ya agua, la cual no se sabe quien la creó, sobre la cual esta diosa caminaba. Viendo esto los dioses, dijeron el uno al otro: ‘Hay necesidad de hacer la tierra’. Y en diciendo tal, se cambiaron los dos en dos grandes serpientes, de las cuales una asió a la diosa desde la mano derecha hasta el pie izquierdo, la otra de la mano izquierda al pie derecho, y la oprimieron tanto que la hicieron romperse

por la mitad. Y con la mitad hacia los hombros hicieron la tierra, y la otra mitad la llevaron al cielo (*Hystoyre du Mechique*, p. 28).

Pero antes, también había afirmado que estas tres mismas entidades habían levantado el cielo. Allí donde se habla del "...Dios Tezcatlipuca y un otro llamado Ehécatl, es decir aire, los cuales dicen habían hecho el Cielo de esta manera. Había una diosa llamada Tlaltentl, que es la misma Tierra, la cual según ellos tenía figura de hombre, otros dicen que de mujer...". (Íb. p. 25).

Y después de confirmar por su nombre la identidad de los dioses creadores, describe el acto: "... y los dos se reunieron en el corazón de la diosa, que es el medio de la tierra, y estando así reunidos formaron el cielo..." (Íb. p. 25). Estos dos pasajes, así, describen la creación del universo entero, decidido y ejecutado por los dos dioses omnipotentes, pero desatado por la forma humana, de cuyo cuerpo surgieron la Tierra y el Cielo. El hombre, "motor y materia de la creación universal", inicia desde entonces una alianza con la dualidad divina, en la que asume la responsabilidad de que todo lo creado, Cielo y Tierra, exista.

Escribe Bonifaz Nuño en su *Cosmogonía antigua mexicana*:

"Imagínese ahora el momento donde ambos dioses, cambiados en grandes serpientes, se ponen a la tarea creadora: uno de ellos ase a la forma humana de la mano derecha al pie izquierdo; el otro, a la inversa, de la mano izquierda al pie derecho. Al hacerlo, señalan necesariamente cinco puntos: los correspondientes a las extremidades, manos y pies de la forma humana, y el central, aquel que sus cuerpos ofidios engendran al cruzarse el uno sobre el otro. Un punto en el centro; cuatro señalando los ángulos de una superficie ideal: allí está, claro y evidente, el Quincunce." (RBN, 1995:20)

Así, las imágenes antiguas mesoamericanas de la divinidad, desde las olmecas hasta las mexicas, parecieran estar levantadas mediante los mismos mecanismos de composición. Semánticamente, primero se inscribe el signo Uno, y después el sustantivo que lo porta; generalmente un ser humano —el sustantivo predominante en Mesoamérica— y sus adjetivaciones, hechas de signos naturalistas y abstractos simultáneamente; la imagen, por ejemplo, puede mostrar rasgos y rostros de las otras naturalezas, formadas parcial o totalmente

por signos abstractos; o tener un tocado con cabezas de serpiente hechas de signos abstractos, o uno complejo de más de quince signos abstractos sin signos naturalistas (Quesada 2016:70-74).

Y bajo estas normas llegamos al discurso visual predominante, a todas luces el más importante y significativo de todo este universo visual: la imagen de Tláloc (Figura 8). Siempre, un ser humano, "...algunos dicen que tenía forma de hombre, otros que de mujer..." (Hystoyre du Mechique c. 1543), semidesnudo o lujosamente ataviado, cuyo rostro se mira trasmutado por la presencia de dos serpientes enfrentadas. La mutación siempre afecta la boca, haciendo que su parte central se levante y se proyecte hacia adelante, inscribiendo con ello el signo Uno fundacional. La boca-Uno puede tener colmillos y lengua bífida, mientras que los ojos, segundo rasgo afectado, se enmarcan en formas curvas a circulares. Muchas veces la estilización identitaria se encuentra reducida a eso.

Con base en estos hallazgos, recientemente formamos una muestra de imágenes de la divinidad en Mesoamérica, constituida por 5,000 imágenes provenientes de 20 culturas indígenas mexicanas, a fin de sondear en ella la penetración y vigencia de este sistema de comunicación visual en las distintas culturas; así mismo, quisimos detectar sus discursos principales. Los resultados muestran, primero, que mediante los dos subsistemas de signos es posible describir prácticamente en su integridad las imágenes plásticas. Segundo que el discurso principal, el Tláloc, abarca mucho más imágenes que las que tradicionalmente se han identificado como del dios, y a las que se les han dado una gran cantidad de nombres distintos. Lo anterior no hace más que enfatizar la importancia toral que tuvo este concepto en las sociedades antiguas, durante al menos tres mil años. El papel central jugado por el ser humano en la Creación Universal, tal como lo interpreta la hipótesis cosmogónica, parece explicar satisfactoriamente las imágenes y, más allá, el origen del impulso civilizador que propulsara el desarrollo cultural de Mesoamérica.

Reconocimientos

Las imágenes con que se ilustra el presente trabajo, son propiedad de sus autores y de los titulares de los derechos respectivos; fueron elegidas por sus propiedades iconológicas, y se muestran con fines de investigación científica y desarrollo del conocimiento, exclusivamente.

Bibliografía

Bonifaz Nuño, Rubén

1986 *Imagen de Tláloc. Hipótesis iconográfica y textual*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

1989 *Hombres y serpientes. Iconografía Olmeca*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

1992 *Olmecas: Esencia y Fundación. Hipótesis iconográfica y textual*. El Colegio Nacional, México.

1995 *Cosmogonía antigua mexicana. Hipótesis iconográfica y textual*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Clark, John E.

2000 Los pueblos de Chiapas en el Formativo. En: *Las culturas de Chiapas en el período prehispánico*. Dúrdica Ségota, coordinadora. CONACULTA, México. pp. 37-69

de Jonghe, Édouard (Editor)

1905 "Histoyre du Mechique, manuscrit française inédit du XVIe siècle." *Journal de la Société des Américanistes*, Nouvelle Série, Tome 2, pp.1-41, París.

Frauel, Yann, Quesada, Octavio y Bribiesca, Ernesto

2006 Detection of a polymorphic Mesoamerican symbol using a rule-based approach. *Pattern Recognition*, Vol.39:1380-1390.

Piña Chan, Román

1964. *El pueblo del jaguar. Los olmecas arqueológicos*. INAH, México.

Quesada García, Octavio

2006 *Tres signos. Escritura antigua de Mesoamérica*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

2009 *La imagen de Chaac. Naturalezas y signos durante el Período Clásico*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

2016 *La imagen de Cocijo y el lenguaje visual antiguo mexicano*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Quesada García, Octavio y Rodrigo Castañeda Valle

2011 *Iconografía Olmeca. Composición de signos y principio combinatorio*. Universidad

Nacional Autónoma de México, México.

Thévet, André

1543(?) *Hystoyre du Mechiue*. Copias fotostáticas del manuscrito #19031, Biblioteca Nacional de París (BNP).

Figura 1. Cuatro naturalezas fundamentales o signos *naturalistas*, fueron utilizados para representar la divinidad: la naturaleza humana, la ofidia, la del ave y la felina.

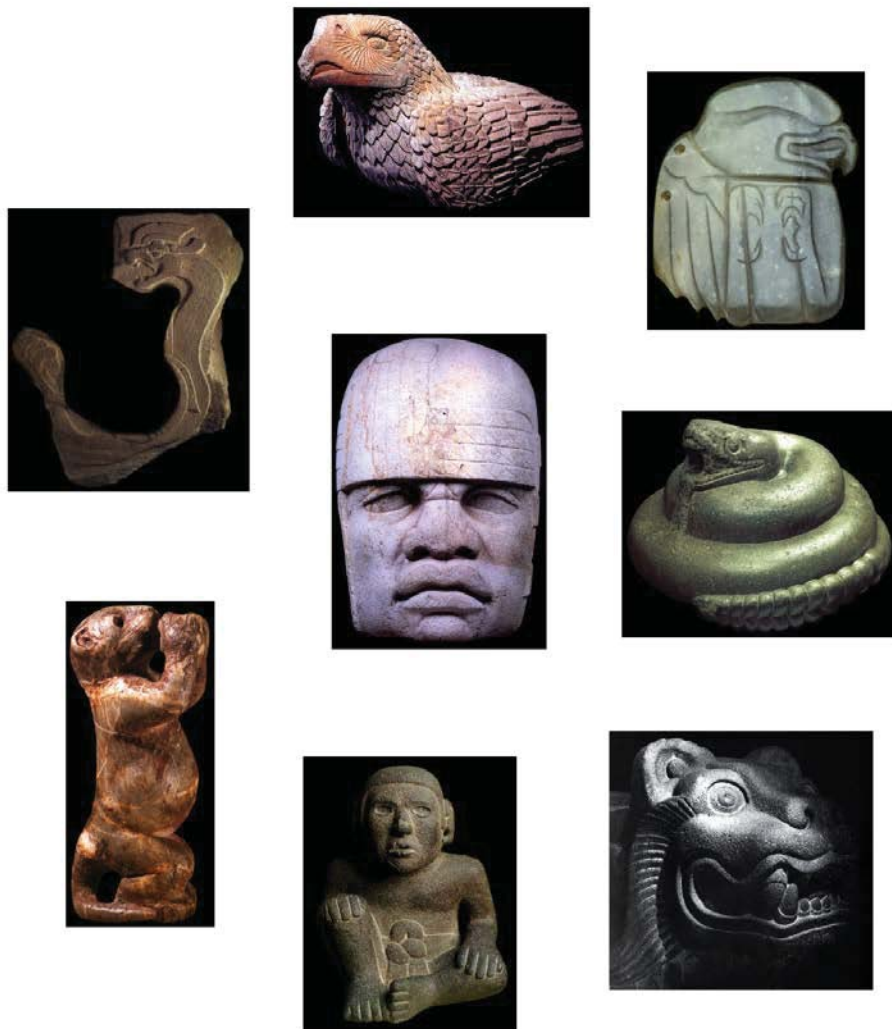


Figura 2. Las naturalezas aparecen únicas o múltiples, solas o en combinación con otra.

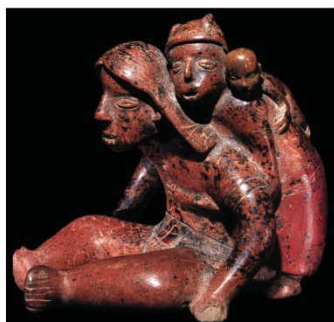


Figura 3. La representación de dos serpientes opuestas constituye un conjunto iconográfico.



Figura 4. Las aves o su naturaleza, suelen ocupar la cima de las composiciones.

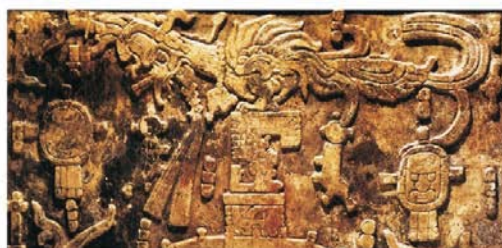
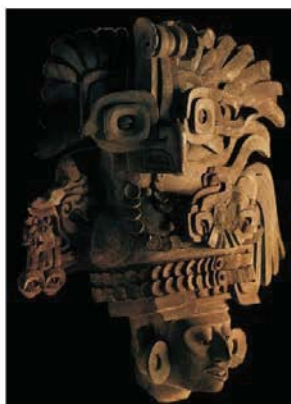


Figura 5. La manera de representar lo divino. Un sustantivo y sus adjetivaciones; seres humanos

serpentizados, hechos ave o felinizados.



Figura 6. Cuatro signos abstractos y algunas de sus maneras de representación. Cultura olmeca.

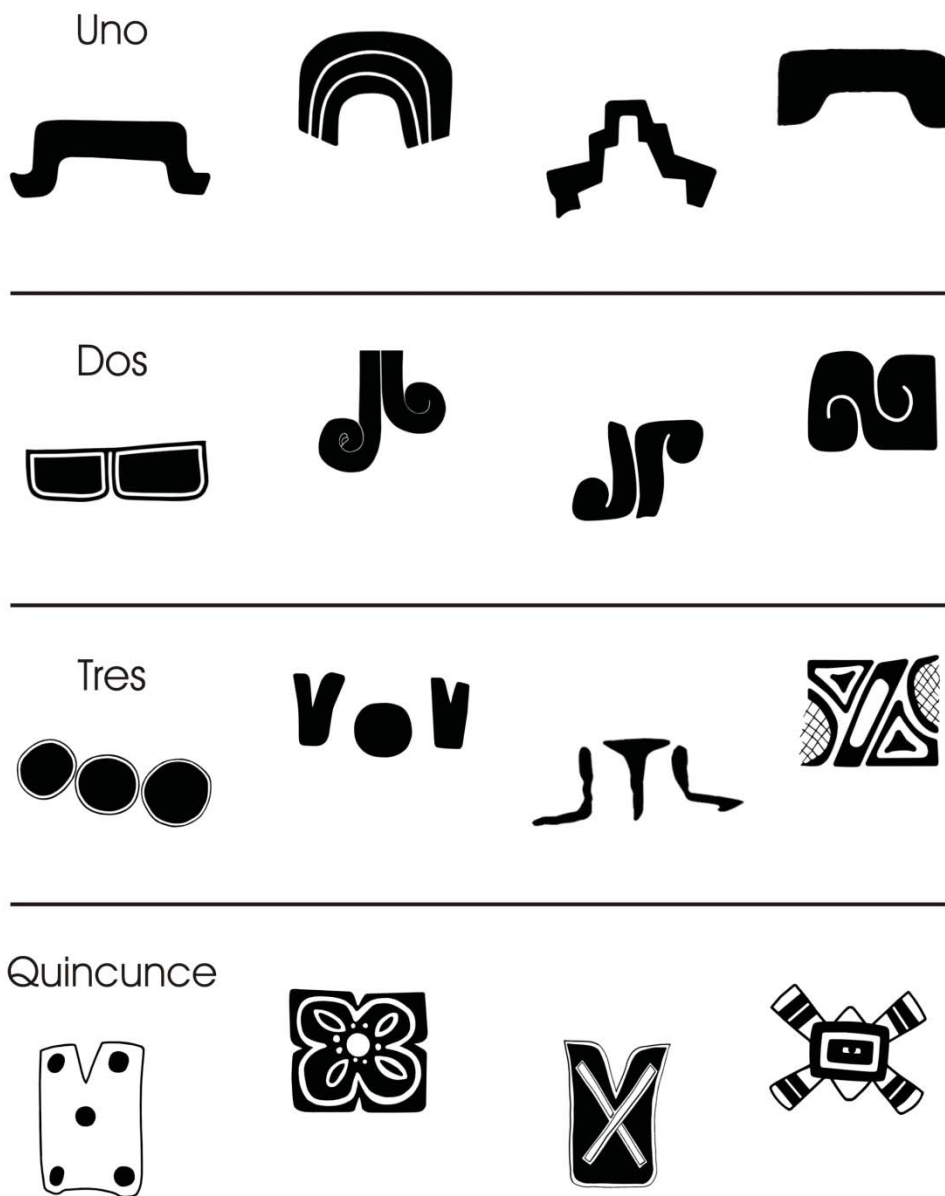


Figura 7. El fenómeno de representación incompleta de signos. Columnas de ejemplos de los tres casos reconocidos: de izquierda a derecha, cubiertos, segmentados y de perfil. Cultura olmeca.

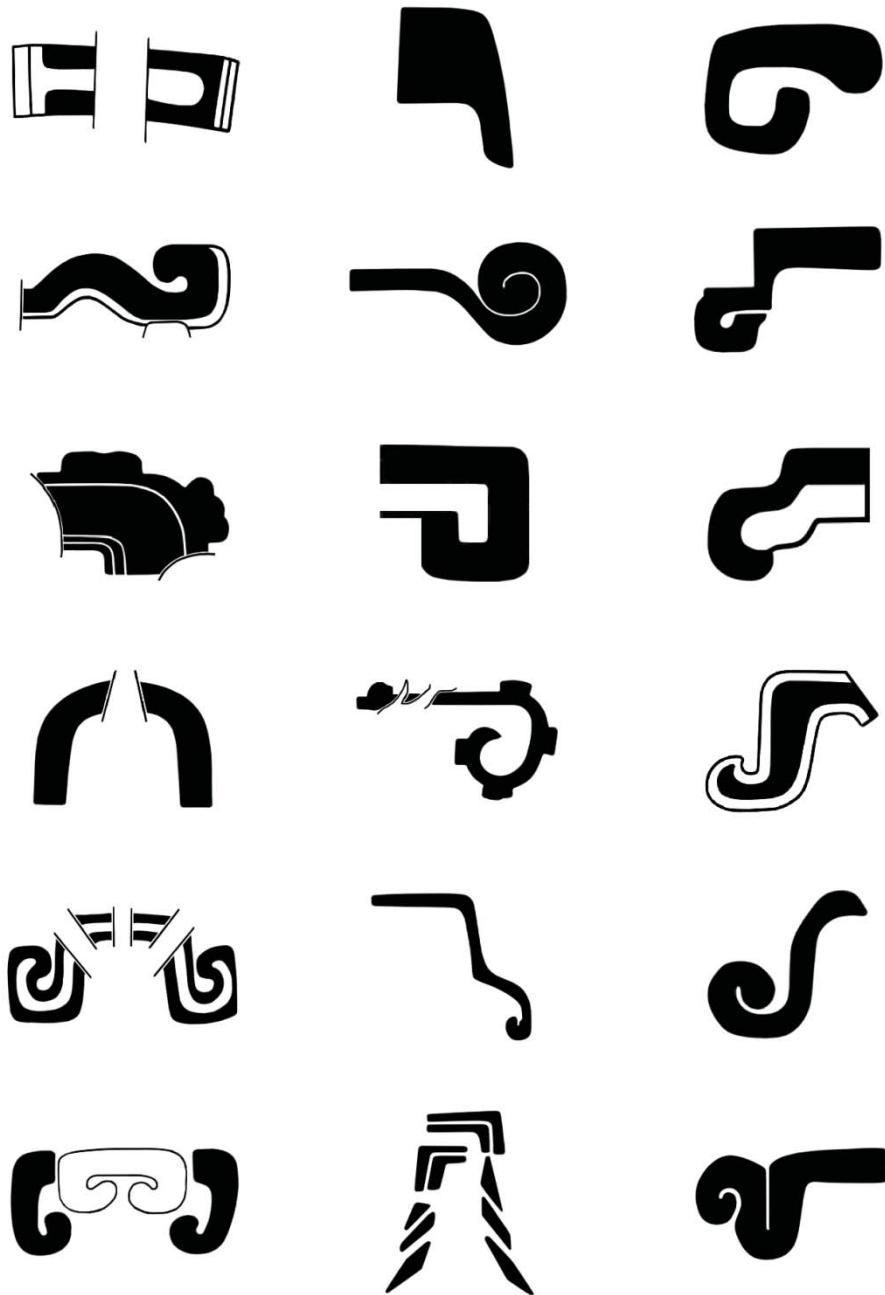


Figura 8. Algunas representaciones de Tláloc en las distintas culturas. Ejemplos de las culturas olmeca, mixteca-Puebla, zapoteca (centro), maya, mexica, teotihuacana (centro), de Mezcala y de El Tajín.

