

Waxaklajuun Ub'aah K'awiil y las carreras creativas

Alain Omar Minera Banegas (*)

Universidad Tecnológica Centroamericana (Escuela de Arte y Diseño)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 49-52. ISSN 1850-2032.

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: diciembre 2021

Versión final: octubre 2022

Resumen: Los mayas dejaron una rica herencia cultural, desarrollando discursos audiovisuales basados en sus formas de arte y diseño. Destaca la figura de Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, decimotercer gobernante de Copán, todo un referente de la creatividad e innovación. Las profesiones creativas pueden ayudar a preservar y difundir la identidad nacional, conectando la cultura del pasado y el presente.

Palabras clave: Arte maya - maya Copán - diseño maya - cultura maya - arte maya.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 51]

Introducción

Según Marino (2006), “no se puede abordar un estudio serio de la historia del arte sin tener en cuenta las distintas funciones que las diferentes culturas han ido asignando a una imagen visual”.

La identidad cultural es la suma de la idiosincrasia de sus pueblos, de su saber hacer y de sus creencias, todos esos rasgos sociales que se van heredando de generación en generación, para crear una memoria colectiva tomando el aprendizaje obtenido del pasado para ayudar a forjar el futuro.

Pero esta memoria debe nutrirse constantemente para evitar que se pierda con el tiempo y pueda llegar a borrarse, dejando un inmenso vacío en la identidad.

En estos tiempos tan preocupados por el futuro, es posible descuidar las raíces culturales y con la propia identidad, por eso, las instituciones deben unir esfuerzos para encontrar formas de reconectar con el pasado, para comprender el presente y prepararse para el futuro.

A continuación, se revisarán algunas innovaciones en el discurso visual del decimotercer gobernante maya de Copán Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, y cómo éste puede ser un referente para la enseñanza del arte y diseño de la actualidad.

Marco Referencial

Los mayas se extendieron desde el extremo sur de México, hasta la región noroccidental de Honduras; dejando un impresionante legado en cuanto a ciencia, arte y mitología que hoy en día sigue siendo de gran interés para académicos y turistas de todo el mundo.

Al occidente de la República de Honduras, en la frontera con Guatemala, floreció la ciudad maya Copán, fundada por el gobernante K'inich Yax K'uk Mo', quien se entroniza el 5 de septiembre de 426 DC, iniciando con esto una brillante dinastía para la historia maya.

Escritura y simbología maya

Según Harri Kettunen y Christophe Helmke (2010) los primeros signos mayas de los que se tiene evidencia se encontraron en la Estructura 1 (San Bartolo, Guatemala). Estas habrían sido “mo”, “ja”, “AJAW”, “K'IN” y “Ak'AB”.

El redescubrimiento de los primeros textos mayas fue realizado prácticamente a la vez sobre soportes blandos como los códices (Dresde) y duros como inscripciones en Copán y Palenque (Lacadena 2005).

Los jeroglíficos mayas pueden definirse como grafías en estructuras modulares con un alto contenido icónico, que representan desde ideas básicas como sonidos, números, letras, sílabas o palabras, hasta ideas más completas como conmemoraciones y rituales. Alfonso Lacadena distingue cuatro categorías básicas: Logogramas, Fonogramas, Determinativos semánticos (semagramas) y Signos auxiliares (Lacadena, 2010).

Estos elementos pueden combinarse, para formar ideas más complejas, conocidas como bloques glíficos que sumados entre sí conforman mensajes completos, donde se tratan principalmente: textos dedicatorios, nombres, etiquetas y acontecimientos (bélicos, diplomáticos e históricos).

El sistema principal de lectura utilizado por los mayas fue: de izquierda a derecha, de arriba abajo y por pares de columnas, llevando un movimiento de zigzag.

Los escritos pueden estar pintados, tallados o esculpidos sobre diferentes soportes, tanto blandos (códices) como duros (estelas) que hoy en día pueden ser interpretados gracias a paleógrafos y epigrafistas.

Marco conceptual

Waxaklajuun Ub'aah K'awiil fue el decimotercer gobernante de Copán, su nombre se traduce aproximadamente como “Dieciocho sus imágenes (de) K'awiil”. Gobernó entre 695 y 738 d.C. y se caracterizó por implementar algunos cambios radicales y por haber sido un innovador en su discurso visual, abandonando las convenciones de sus antecesores e incluyendo diversas y creativas formas de comunicarse por medio del arte.

La mayor parte de sus monumentos constan de dos partes con una misma narrativa; por un lado, la escritura jeroglífica y por el otro, la composición iconográfica.

En este análisis, se revisarán las estelas comisionadas por decimotercer gobernante, que se recogen en el Manual de los monumentos del parque arqueológico de Copán.

- Estela 4. Narra la conexión entre su presente y el pasado mítico. Retratándose como Kuy Nik Ajaw.
 - Estela A. Los cuatro rumbos. Se retrata como K'ahk' K'an Yax Chiit
 - Estela B. Mo' Witz Ajaw. Representa el fin del periodo 9.15.0.0.0 Se retrata como Chaahk
 - Estela C. Manifiesta la fundación original del cosmos. Retratándose como joven y viejo.
 - Estela D. B'olon K'awiil. Representa el fin del periodo 9.15.5.0.0. Se le manifiesta B'alun K'awiil
 - Estela F. Representa el fin del periodo 9.14.10.0.0. Evoca a los espíritus sagrados y la importancia del sacrificio.
 - Estela H. Se retrata como el Dios del Maíz, una de las deidades de la creación.
 - Estela J. La montaña sagrada. Conmemora el mismo ritual realizado por K'inich Yax K'uk Mo' (Fundador de Copán), K'ahk' U Ti' Witz' K'awiil (Su antecesor) y él mismo. Establece los actos de Renovación y Sacrificio
- Innovaciones gráficas:
- Las estelas se convirtieron en monumentos prismáticos con diseños envolventes, compuestos por diferentes glifos que narran hechos presentes conectados con el pasado y futuro.
 - Waxaklajuun Ub'aah K'awiil se representa utilizando la parafernalia de dioses y gobernantes para simbolizar tu naturaleza divina.
 - Representó los “lazos de sacrificio” que cubren la estela y crean módulos donde se colocan grupos de cuatro glifos.
 - Amplía la representación de números en variantes de cabeza a cuerpos completos cuidadosamente elaborados, una evolución de la representación tradicional.
 - La escritura de petate es un texto dispuesto de manera diagonal, donde la rotación de los glifos pauta el sentido de la lectura, la que puede verse interrumpida por el entrecruce con otros glifos o por haber llegado al borde del monumento.
 - Existe otra secuencia de escritura que bien podría definirse como dinámica, una de las más complejas e impresionantes, inicia en la parte superior izquierda, pero a medida que va bajando, comienza a tomar direcciones aparentemente aleatorias, ya que se desplaza de forma vertical, horizontal y diagonal.
 - Esto sin mencionar la simbolización del propio Gobernante Trece, quien se incluía a sí mismo en las obras; con el fin de narrar la misma historia expresada en los jeroglíficos, pero de forma más figurativa, probablemente para que todos fueran capaces de leer su mensaje.

Método

El lenguaje maya, al igual que el de otras civilizaciones, está estrechamente relacionado con las manifestaciones

artísticas; podría considerarse que las presentes en la civilización maya eran arquitectura, escultura, cerámica, parafernalia, pintura o la propia narrativa, esto sin mencionar sus actividades culinarias, dramáticas y musicales. Las mismas formas de arte que siguen vigentes hoy en día. Honduras, actualmente cuenta, dentro de su oferta académica universitaria, con algunas carreras de naturaleza artística dentro de un sector conocido como “creativo” o “naranja” que como menciona el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), se compone de actividades relacionadas con la creación, la comunicación y la cultura. Son cinco las universidades que presentan estas carreras a nivel de Licenciatura.

- Arquitectura.
- Diseño Gráfico.
- Comunicación audiovisual.
- Animación.
- Diseño Interactivo
- Diseño de Modas.
- Arte
- Decoración de ambientes
- Gastronomía
- Música
- Diseño de Interiores.

Como parte de sus programas curriculares, la mayor parte de estas carreras, pueden incluir dentro de algunas de sus clases, algunas formas para conectar su metodología con el estilo de las civilizaciones autóctonas del país, iniciando con el periodo clásico maya de Copán y no solo abordarlo superficialmente como un tema de la Historia del arte.

En Honduras, al igual que otros países, padece una fuerte falta de información sobre sus antepasados y su legado científico, artístico y cultural. Un claro ejemplo es el desconocimiento del propio Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, a quien se le sigue llamando “Dieciocho Conejos”, incluso por medios oficiales y comerciales, siendo este un error de interpretación corregido hace décadas.

Esta podría ser también, una oportunidad para reconectar a los futuros profesionales con sus propias raíces, conociendo personajes tan impresionantes como los que se ven en culturas más alejadas, y que fueron parte de la historia de su país.

Resultados

Las carreras creativas pueden nutrir sus conocimientos de la cultura y el arte maya clásico de Copán, principalmente del impulsado por Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, que buscaba innovar, garantizar la recepción del mensaje y enviar mensajes tan potentes como creativos. Algunos ejemplos de temas que comparten conexión con el arte y diseño maya y que podrían hacer esta incorporación son:

- Temas sobre el estudio de los signos. Los glifos pueden funcionar como íconos, escudos, señales e incluso logos y durante esta época, se implementaron algunos cambios

estéticos al aumentar la complejidad de su representación con imágenes más elaboradas.

- Clases sobre composición visual. Se rompieron los moldes en cuanto forma y lectura, se podía agregar movimiento, se podían combinar técnicas escritas y simbólicas para comunicar el mismo mensaje a más audiencias, permitía salirse y regresar del formato.
- Clases sobre técnicas gráficas como dibujo, modelado, tipografía, patronaje, etc. La complejidad en las representaciones, principalmente de personajes, creció y los mismos signos eran representados de diversas formas.
- Clases sobre narración literaria y audiovisual: Las historias de carácter mítico comenzaron a ser reinterpretadas y reescritas, creando una serie de discursos, posiblemente complementarios entre sí. Se combinaron mensaje verbales y no verbales. Y la narración de esta época se tornó en un tono más poético.
- Clases sobre artes escénicas: El propio gobernante comenzó a incluir discurso a nivel personal, caracterizó dramatizaciones y rituales míticos y los combinó con su propia narración.
- Clases sobre diseño de moda: la joyería e indumentaria tenía un nivel simbólico, patrones para simbolizar deidades, joyas para manifestaciones y otros para mensajes sobre diferentes temas, estos eran representados en los monumentos y utilizados durante los rituales.
- Clases sobre diseño arquitectónico: comisionó la construcción de edificaciones que cambiaban los estándares previos, como la dirección y el nivel de ornamentación. También fueron empleados para escribir en ellos parte del discurso oficial.

A través de las clases universitarias en las carreras de arte y diseño se pueden desarrollar muchos proyectos para rescatar y preservar el pasado histórico, así como reconectar a la sociedad, despertando el interés de esta por redescubrir su identidad nacional.

Actividades:

- Montaje de artes escénicas: Recreaciones de rituales, hechos históricos o míticos, así como narraciones inéditas.
- Producción de cortometrajes animados o de acción donde se narre sobre mitología, hechos históricos o historias inspiradas.
- Recreación de monumentos y edificaciones, así como diseños inspirados por el estilo propio de la época o aplicando los principios de innovación y unidad de mensaje. También a través del diseño de interiores inspirado en esta temática
- Diseño de iconografías, emblemas, líneas gráficas e identidad corporativa inspiradas en los conceptos implementados durante el maya clásico, principalmente de Copán, pudiendo incluir diseño de empaques o señalización.
- Diseño de indumentaria y joyería que toma como influencia, los mensajes icónicos y las bases de diseño, utilizadas por las antiguas civilizaciones, sobre todo las radicadas en el territorio nacional.
- Creación de material gráfico promocional, informativo, educativo o de entretenimiento, que esté inspirado en

esta temática o apoyar a instituciones que trabajan por preservar el patrimonio cultural.

- Registro de obras históricas a través de fotografía artística o de producto.
- Diseño de productos interactivos como aplicaciones o sitios web que apoyen el conocimiento de la cultura local.
- Proyectos y actividades en general para apoyar la recreación o reconstrucción de la obra de las civilizaciones prehispánicas.

Conclusiones

El arte y diseño implementado durante el periodo clásico maya es una fuente de riqueza cultural que merece ser conocida y apreciada a profundidad por las generaciones presentes y futuras.

Waxaklajuun Ub'aah K'awiil fue un personaje que revolucionó su discurso de gobierno a través de las artes y el lenguaje simbólico, mientras buscaba conectar el pasado con su presente y el futuro.

Las manifestaciones artísticas y de diseño en la actualidad, experimentan un crecimiento y cuentan con su carga curricular con clases y temáticas que tocan temas que pueden enlazarse con ejemplos del pasado local.

La enseñanza de arte y diseño de la actualidad puede desarrollar una relación de beneficio mutuo a través de la implementación de proyectos y actividades que ayuden a preservar y difundir su cultura y con ello, parte de su identidad.

Referencias bibliográficas

- Agurcia Fasquelle, R. y Veliz, V. (2010) *Manual de los monumentos de Copán, Honduras. Asociación Copán*. Recuperado de <http://www.famsi.org/spanish/research/copan/monuments/index.html>
- Flores Hernández, A. R. (Coord.), Medina Riancho, A. (Coord.) y González, O. (Coord.) (2012). *Mesoamérica: una mirada a través del tiempo*. Palabra de Clío. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/unitechn/169089?page=6..>
- Kettunen, H. y Helmke, C. (2010) *Introducción a los Jeroglíficos Mayas*. (V.A. Vazquez, J.I. Cases, Trad) Wayeb & Malmö University (Obra original publicada en 2010).
- Lacadena García-Gallo, A. (2005). *Evolución formal de las grafías escriturarias Mayas: implicaciones históricas y culturales* (). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/unitechn/87882?page=7>.
- Marino, A. (2006). Temas sobre historia del arte y el diseño. Nobuko. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/unitechn/76298?page=8>.
- Varela, S. G. (2018). *Repensando el concepto de mesoamérica por medio del análisis antropológico de la materialidad y la memoria cultural*. Boletín De Antropología, 33(56), 15-38. doi:<http://dx.doi.org/10.17533/udea.boan.v33n56a02>

Abstract: The Mayas left a rich cultural heritage, developing audiovisual discourses based on their art and design forms. The figure of Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, the thirteenth ruler of Copan, stands

out as a reference for creativity and innovation. Creative professions can help preserve and spread the national identity, connecting the culture of the past and the present.

Keywords: Maya art - Maya Copan - Maya design - Maya culture - Maya art.

Resumo: Os maias deixaram um rico patrimônio cultural, desenvolvendo discursos audiovisuais baseados em suas formas de arte e design. A figura de Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, o décimo terceiro governante de Copan, se destaca como uma referência para a criatividade e inovação. As profissões criativas podem ajudar a preservar e divulgar a identidade nacional, conectando a cultura do passado e do presente.

Palavras chave: arte maia - maia Copán - desenho maia - cultura maia - arte maia.

(*) Alain Omar Minera Banegas: Licenciatura en Diseño Gráfico (Universidad Tecnológica Centroamericana) Maestría: Dirección Comercial, Marketing y Publicidad. (Escuela Europea de Dirección y Empresa) (En tesis) Comunicaciones. Producción Digital y Multimedia (Funiber y Universidad del Atlántico) Certificados: Educación Superior (Laureate International Universities) Dirección de Arte y Diseño (Nuova Accademia di Belle Arti) Taller de epigrafía maya (Asopemah) Docente en Universidad Tecnológica Centroamericana (Desde 2010). Clases de proyectos creativos para licenciaturas: Diseño Gráfico y Animación y Diseño Interactivo. Embajador HUB. Emprendimientos del sector creativo. Embajador Vinculación. Proyectos sociales. Promotor: Incave y Club de manga y cómic. Emprendimientos activos: Cultura Oriah, Conexión Rock HN, Artesami, AlainSoyYo. Voluntariado: Miembro de Junior Chamber International (desde 2016) Participaciones como expositor: XI Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza del Diseño II Congreso Actualización en Tecnología e Innovación

Laboratorio de Innovación Social a través del diseño

Adolfo Marchesini y Jerónimo Formica (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 52-54. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Resumen: A partir del «Diseño Centrado en lo Humano» surge la idea de generar una herramienta que ayude en la elaboración de proyectos de Innovación Social, que promueva y guíe su generación y producción. Un gestor de proyectos de innovación social que pueda propiciar encuentros entre los actores de gobierno, universidad y empresa, evidenciando intereses y objetivos comunes.

Palabras clave: Diseño Centrado en el Humano - Innovación Social - Gestor de Proyectos.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 53]

A partir del enfoque utilizado por el «Diseño Centrado en el Humano», que tiene como objetivo hacer sistemas usables y útiles enfocados en los usuarios, sus necesidades y requerimientos. Este enfoque promueve la efectividad y eficiencia para la mejora del bienestar humano, la satisfacción del usuario, la accesibilidad y la sostenibilidad. A partir de esta mirada del diseño, dónde se ubica al usuario como sujeto de destino, centrado en un territorio y afectado por una problemática concreta, la cual se presenta compleja, dinámica y abierta, que genera una influencia directa con los contextos, los cuales se tornan mutantes y complejos de abordar, por lo que se deben emplear nuevos modos de diseñar. Por lo tanto, cuando hablemos de problemas en Diseño hoy, se debe hacerlo pensando en esta nueva forma en que se presentan estas problemáticas.

Así es como se busca en las soluciones a estos problemas, ya sean productos o servicios, satisfacer necesidades sociales, creando nuevas relaciones y formas colaborativas entre los sujetos, mejorando de esta manera la capacidad de la sociedad para interactuar y colaborar entre sí de forma más orgánica y natural.

Atendiendo a la falta de una herramienta que promueva y guíe en la producción de proyectos de innovación social, brindando un gestor que pueda articular entre los diferentes actores del territorio, el gobierno y la universidad. Que puedan promover la participación ciudadana en la promoción y la participación ciudadana en la detección de problemáticas sociales y con posibles soluciones desde la innovación social. De este modo es que surge esta herramienta para la generación de proyectos de innovación social, que puede ser promovida por una dependencia gubernamental y/o educativa, logrando la articulación entre los sujetos de una región y los diferentes proyectos. Esta herramienta, a través de diferentes pasos, permite ir formulando un proyecto con sus diferentes componentes, así al finalizar se tendrá un proyecto con todos los requerimientos completos requeridos para poderlo presentar a quien corresponda.

La intención de esta iniciativa es generar un instrumento que las instituciones gubernamentales (municipios) y/o educativas (universidades) puedan promover y con ello lograr la participación ciudadana en la detección de problemáticas locales y con posibles soluciones, donde los