

Códices mexicanos en el ciberespacio: diccionarios de elementos de escritura indígena tradicional en náhuatl

Maestra María del Carmen Herrera M.

DIRECCIÓN DE LINGÜÍSTICA - INAH

carhem@servidor.unam.mx



Figura de la artesana Baldrich (Ampordá)

Casi inaccesibles, muchos de ellos inéditos e inalcanzables incluso para especialistas, una parte de los códices mexicanos confinados en la Biblioteca Nacional de Francia (BNF), ya transformados en diccionarios, van a poder obtenerse gratuitamente a partir de este fin de año desde la página del INAH (www.inah.gob.mx) y de Ediciones Sup-infor (www.sup-infor.com), tal como el proyecto colectivo *Amoxpouhque*¹ se lo propuso desde su inicio (véase *Diario de Campo*, Suplemento n.19, pp 71-74).

Los nueve diccionarios de elementos gráficos de códices que se van a poner al alcance de todo internauta curioso de la gráfica indígena del México colonial son: el del acuerdo tributario entre el encomendero y el cabildo indígena de *Huitzilopochco* (Mx.027) y los del registro de tributos del conjunto de siete barrios o pueblos encabezados por *Tlaxincan*, *Tlayotlacan* y *Tecpampa* (Mx.028 y Mx.108), a cargo de la maestra Perla Valle (Dirección de Etnohistoria). Del padrón de tributarios de la extensa provincia inscrita en la *Matrícula de Huexotzinco* (Mx.387), documento que por su extensión va a ser publicado en 24 partes,

los diccionarios de cuatro pueblos: de Huexotzinco y Xaltepetlapan elaborados por quien esto escribe y los de Tlatenco y Coyotzinco por el doctor Marc Thouvenot, investigador del Centre d'Études de Linguistique Amérindienne (CELIA-CNRS) y también asesor del proyecto. El diccionario hecho por la doctora Ethelia Ruiz (Dirección de Estudios Históricos) sobre los documentos presentados por un indígena náhuatl y uno matlatzinca, vecinos de *Tlacotepec* (Mx.032) en el litigio por la acreditación de propiedad de unas tierras; y el que estuvo a cargo de Alfredo Ramírez (DL), del códice *Veinte Mazorcas* (Mx.391) que es el testimonio sobre los derechos dinásticos de un territorio ubicado en las márgenes del río Tlapaneco, disputado y compartido por tlapanecos, mixtecos y nahuas desde la época prehispánica.

Un nuevo soporte

En el curso del primer semestre del 2004 con la publicación de 10 diccionarios más, correspondientes a otros seis códices y cuatro pueblos de la *Matrícula de Huexotzinco*, casi 20% de los manuscritos pictográficos originales conservados por la BNF tendrá el soporte que proporciona la tecnología informática contemporánea: serán señales producidas por ondas electromagnéticas, transmitidas a través de cables de fibra óptica. La transformación de la piel de venado, el papel amate, el textil o el papel europeo en los códigos luminosos desplegados en una pantalla de computadora está motivada ante todo por el deseo de preservar este patrimonio documental, pero también por la necesidad de reconstruir y difundir su contenido. Así, el cambio de soporte hace posible que esos objetos sagrados, en otros tiempos de acceso restringido a los iniciados, estén ahora al alcance de los más de 600 millones de usuarios de internet en forma gratuita.

En efecto, la difusión de los diccionarios de *Amoxpouhque* no va a estar sometida a las leyes del mercado, al igual que la mayor parte de la información que se puede consultar y obtener a través de internet. Pero si los costos de producción implicados en esta forma de publicar no restringen ni seleccionan de antemano a los consumidores, sin duda el medio impone sus propias condiciones. Un

interesado en códices debe contar con computadora, con tiempo de acceso a red, tener las destrezas y conocimientos técnicos necesarios para encontrar las páginas relativas al tema y, una vez frente a ellas, elegir la mejor a partir de los criterios que guiaron su búsqueda. Tal como sucede con otros productos culturales que se ofrecen gratuitamente, la evaluación de la calidad informativa de las propuestas requiere de usuarios capaces de discriminar entre las diversas opciones. En este caso, las guías con las que cuenta el internauta son el ya largo prestigio del INAH ganado por su compromiso con el estudio, protección y difusión del patrimonio nacional, el reconocimiento de revistas especializadas al material publicado en Ediciones Sup-Infor y la garantía de que cada diccionario se somete al proceso de dictaminación característico de cualquier publicación académica.

Si bien el libro sigue siendo irremplazable y la edición de facsimilares de códices ha aumentado considerablemente en las últimas décadas, los costos de reproducción de las láminas a color, del tamaño del original y de las texturas de los documentos hacen que la publicación en papel sea cada vez más prohibitiva. Una ventaja de la edición proyectada por *Amoxpouhque* es que en la realidad virtual





Miniaturas antiguas

sólo falta el soporte, pero los documentos pueden verse como una «copia o reproducción exacta», al punto de que se estaría frente a un nuevo tipo de facsimilar en el caso de los códices con formato europeo; los lienzos, en cambio, tienen dimensiones que no pueden ser abarcadas por el tamaño de la pantalla, limitación que se suple con las vistas de acercamiento y que corresponden a los niveles gráficos integrados en cada lámina. Así, con las imágenes hechas de luz es posible contar con una representación que se ajusta a la fidelidad exigida por nuestra mirada, adecuada al color y a la precisión de una transparencia.

Un nuevo formato

La transformación de cada códice en un diccionario responde en principio a la necesidad de comprender la relación que pudo haber existido entre el acto de trazar las imágenes y el acto de entenderlas, a la necesidad de reconstruir el trayecto entre el sistema de notación y el sistema de interpretación, compuesto seguramente de prácticas simbólicas heterogéneas manifiestas en expresiones de la lengua náhuatl, dominante entre los pueblos del altiplano. Al analizar en detalle las imágenes con las que se componen los códices y darles nuevos ordenamientos, acordes con nuestras propias taxonomías, investigadores de diversas disciplinas pueden aprovechar las posibilidades que les ofrece esta herramienta de investigación y servirse de ella para responder a sus propias inquietudes sobre la gráfica que los indígenas emplearon durante el primer siglo de la dominación española.

La información del diccionario de cada códice se maneja a través del programa *Tlachia*,² «mirar, ver», construido con la lógica de una base de datos jerarquizada. El primer menú del programa revela la propuesta analítica, consistente en plantear que un códice es una unidad compuesta de imágenes integradas en distintos niveles. Hojear permite transitar a través de cada uno de los niveles gráficos, o bien desplazarse entre ellos de forma descendente o ascendente:

- Lámina(s)
- Zonas
- Glifos
- Personajes
- Elementos

El nivel más amplio de cada códice es la lámina. A partir del formato del documento, una lámina

puede corresponder a la totalidad del códice, como en el caso del Veinte Mazorcas, donde se define un nivel intermedio, de carácter arbitrario, que son las zonas; o la lámina puede coincidir con sólo una página, tal como sucede con la Matrícula de Huexotzinco. Los glifos y los personajes son las imágenes que constituyen el nivel más claramente perceptible en esta documentación, por lo que cada una de estas unidades cuenta con una ficha descriptiva a la que el investigador asocia una lectura en náhuatl. Glifos y personajes se componen con un número reducido de imágenes a las que llamamos elementos constitutivos, el nivel gráfico mínimo. A cada elemento se le asigna una clave temática, según el objeto que figura, y se asocia con una designación en náhuatl. Este doble ordenamiento permite luego consultar el diccionario a partir del nombre del elemento, o bien a partir de su clave temática. Los dos primeros dígitos de esta clave corresponden a uno de los nueve grandes temas en los que se clasifican los elementos: Hombre, Fauna, Flora, Cosmos, Artefactos, Numerales, Figuras, Colores y, por último, la clase de los elementos no identificados.

Junto a los ordenamientos de elementos por claves temáticas; de glifos y personajes por el código que se les asigna; junto con los diccionarios de las palabras nahuas con las que se leen glifos, personajes y elementos, acompañadas con su traducción y análisis morfológico, el investigador ofrece un conjunto de textos en los que presenta una introducción al códice y describe las características relevantes de cada elemento. El programa, por su parte, proporciona la información cuantitativa que se deriva del análisis y, entre otras opciones, incluye un menú de búsqueda que permite al usuario formular preguntas sobre los datos proporcionados para cada glifo, personaje, o elemento.

Un resultado de mantener el mismo patrón analítico es que cada códice inscrito en este nuevo formato contribuye a formar el Diccionario General de Elementos, cuya amplitud dependerá del número de códices que el usuario tenga en su computadora. El diccionario general que se construye es una opción de *Tlachia* a partir de la cual, sin necesidad de duplicar ninguna información, se conectan virtualmente cada uno de los diccionarios. Por ello, Amoxpouhque es un proyecto abierto en una doble dirección. Por un lado, permite que los investigadores interesados en hacer un estudio

detallado y sistemático de la gráfica indígena se integren a nuestro equipo de trabajo, si entre sus inquietudes se encuentra el deseo de elaborar un diccionario de elementos constitutivos de los glifos y personajes de un códice. Tal es el caso de Bertina Olmedo, de la Dirección de Etnohistoria, quien contribuirá con el estudio de los elementos que componen a los dioses del Telleriano-Remensis; de Tomás Xalpa, de la Biblioteca Nacional de Antropología, quien se encargará del diccionario del Mapa de Cuauhtinchan núm.2; y de Rossana Cervantes, participante desde el inicio del proyecto como asistente en el tratamiento de imágenes y quien ahora elaborará el diccionario del Mapa de México-Tenochtitlan, conocido también como Mapa de Uppsala.

Por el lado de los especialistas, Amoxpouhque abre la oportunidad de construir un diccionario general a la medida de sus necesidades, siguiendo el ritmo de publicación del proyecto. Con esos diccionarios individuales descargados desde el servidor a su computadora, estos usuarios tendrán la posibilidad de hacer indagaciones al comparar técnicas, estilos, orígenes y trayectos de los signos empleados por los distintos pueblos que dejaron estos testimonios. Y para esa inmensa población que concibe el internet como un medio de consulta para entrar en contacto con los códices, así sea por el simple placer de ver las imágenes, Amoxpouhque le brinda una información analítica del contenido de esa documentación. Al abrir una vía que facilita el acceso de este patrimonio cultural y lo pone al alcance de un público más amplio y plural, sin las restricciones económicas o institucionales que suelen obstaculizar su difusión, confiamos en hacer posible un conocimiento que aliente el respeto, interés y gusto por la riqueza histórica de este país.

Notas:

¹ El nombre se compone con la raíz de las palabras *amoxtli* 'libro', *pohua* 'contar, narrar, registrar' y con el sufijo 'agentivo plural' -que. La traducción literal es 'quienes cuentan (lo que está en los libros)', frase que en español puede reducirse a la expresión 'lectores'; o abrirse metafóricamente y aludir, entre otras posibilidades, a los «narradores de escrituras».

² *Tlachia* es el lector de la información que se ingresa en otro programa, *Pohua*, ambos diseñados por Marc Thouvenot.

