



Volumen 19, número 1, 2023

Análisis semiótico de la traducción del
Códice Zouche-Nuttall: página 49 reversoDiego Altamirano LópezⁱKarla Janeth Hernández de la CruzⁱⁱSandra Mari Limón VelardeⁱⁱⁱEmilio Carranza Gallardo^{iv}**Resumen**

En esta investigación se aborda la relación que tiene la traducción de códices mixtecos con el campo de la traducción general por medio del proceso denominado traducción intersemiótica (Cid, 2006); para ello, se realiza el análisis semiótico del folio 49 reverso del códice Zouche Nuttall, en específico de la biografía del personaje 8 Venado Garra de Jaguar. Con metodología cualitativa basada en Jansen y Pérez (2011), se parte de los presupuestos del signo semiótico de Peirce (1986) y Eco (2000), en particular los que se aplican para la interpretación de este códice mixteco, que son el ícono, el índice y el símbolo, a lo que se agrega el concepto de glifo como cuarta categoría de análisis. Como resultado, se traducen once pictogramas y se concluye que, en el caso de la traducción de códices, la semiótica es relevante en nuestra era ya que permite descubrir la cosmovisión, cultura, religión y forma de vida de civilizaciones de México y, con ello, descolonizar la memoria histórica de estas comunidades en el siglo XXI.

Palabras clave: traducción intersemiótica, 49 reverso Zouche Nuttall, códices mixtecos

*Semiotic Analysis of the Translation
of the Zouche-Nuttall Codex: Page 49 Reverse***Abstract**

This paper addresses the relationship between the translation of Mixtec codices and the field of translation, explaining it through a process known as intersemiotic translation (Cid, 2006); for this purpose, a semiotic analysis of sheet number 49 of the back side of codex Zouche-Nuttall, specifically regarding the biography of the character known as 8 Venado Garra de Jaguar. Through a qualitative methodology based on Jansen & Pérez (2011), this paper starts off with Peirce's (1986) and Eco's (2000) groundwork about the semiotic sign, focusing on the concepts applicable to the interpretation of the Mixtec codex, which are icon, index, symbol, and the concept of glyph is also considered for a fourth category of analysis. Thus, eleven pictograms are translated in this paper, and it is concluded that semiotics are relevant to our age in the case of translating codices because this field allows to discover the worldview, culture, religion, and way of life of Mexican civilizations, and thereby remove the colonized historic view of these communities in the 21st century.

Keywords: intersemiotic translation, back side sheet number 49 of codex Zouche-Nuttall, Mixtec codices

Introducción

Este artículo relaciona la importancia de la traducción de códices mixtecos con el campo de la traducción en general, vinculados por medio del método de la traducción intersemiótica (Cid, 2006), que concibe a los textos de los códices como documentos pertenecientes a un sistema de escritura pictográfica. Para ello, se realiza el análisis semiótico del folio 49 reverso del códice mixteco Zouche Nuttall, que data del siglo XVI, en específico de la biografía del personaje 8 Venado Garra de Jaguar, de acuerdo con la versión comentada de Anders, et al. (1992a). La cultura mixteca es una cultura indígena milenaria que tiene su origen en el territorio histórico de los estados de Oaxaca, Guerrero y Pueblo, en México (Hermann, 2005), en donde por siglos, desarrollaron su propio sistema de escritura que es conocido gracias a los códices y la traducción que se ha hecho a partir de mediados del siglo XX.

Para el análisis de la traducción intersemiótica en esta investigación, en primer lugar, como texto origen, se identifican y clasifican los pictogramas del folio 49 reverso, al tomar en cuenta personajes, glifos de lugar, nombres calendáricos, instrumentos, jerarquías, entre otros elementos, los cuales fueron categorizados por su naturaleza cualitativa y cuantitativa en cuatro categorías del signo semiótico: ícono, índice, símbolo y glifo (Peirce, 1986; Eco, 1990, 1993 y 2000). En segundo lugar, como texto meta, por medio de una metodología mixta se interpretan los pictogramas del folio 49 reverso y se proporcionan los sentidos, conocimiento para que el lector de la lengua española tenga acceso a esta reliquia de documento plasmado en piel de venado, dándole homenaje al protagonista 8 Venado Garra de Jaguar.

La semiótica tiene relevancia para el traductor debido a que funciona como apoyo para la estructuración de los sistemas de sentido que se transmiten por medio del lenguaje; su principal herramienta de interpretación es el signo semiótico (Horta, Paulín y Flores, 2019) que se manifiesta por medio de la semiosis en las dimensiones del representamen, objeto e interpretante. Este proceso de análisis en el lenguaje no se limita a la comunicación lingüística, sino que incorpora dimensiones como la auditiva, la visual, entre otras, y ayuda a dar sentido a la comunicación visual de las imágenes que componen los sistemas de escritura pictográfica; de esta manera, es posible comprender el signo semiótico en contexto para presentar la traducción adecuada.

En el caso de la aplicación a la traducción de códigos de lenguas indígenas, la semiótica representa relevancia en nuestra era ya que permite redescubrir la cosmovisión, cultura, religión y forma de vida de civilizaciones antiguas de México, como la mixteca, pero que han pervivido más allá de la conquista, colonización y etapa independiente y ante quienes se tiene la obligación histórica para que vuelvan a reconocer en el siglo XXI el complejo sistema de escritura que una vez desarrollaron como civilización. En ese sentido, investigaciones previas se han elaborado en el contexto mesoamericano (Pincemin-Deliberos y Rosas-y-Kifuri, 2014).

Asimismo, el proceso de desciframiento de códigos resulta relevante para el traductor por tratarse de un antiguo método de escritura, más que sólo pictogramas. Como traductores, se debe tener un vasto conocimiento no solo de los elementos que conforman el sistema intersemiótico del código, sino que también se debe conocer el contexto cultural de la civilización mixteca para entender su cosmovisión y, por ende, comprender el significado de los signos semióticos presentes. Por ello, al realizar la interpretación del folio 49 reverso del código mixteco Zouche Nuttall, esta investigación se documenta de otras fuentes para comprender los cuatro modos del signo semiótico plasmados en la escritura pictográfica: íconos, índices, símbolos y glifos (Anders, et al., 1992b; Jansen y Pérez, 2011). Estas habilidades de aproximación a la cultura y a las fuentes que la estudian son importantes para todo traductor, pues auxilian en trasladar los elementos de sentido no solo de un sistema de escritura, sino de un complejo sistema de signos, que es lo que se conoce como traducción intersemiótica.

Marco Teórico

La investigación consiste en el análisis de las representaciones contenidas en el folio 49 del código Zouche-Nuttall. Por lo tanto, es necesario introducir algunos conceptos básicos de semiótica, como el signo semiótico y las diferentes modalidades en las que se puede situar, se incluye también la definición de glifo, de acuerdo con la relevancia y presencia que tiene dentro del código, además se presenta una breve explicación en referencia a la escritura pictográfica. Lo anterior con el propósito de apoyar al lector a alcanzar una mejor comprensión de los resultados.

Durante la historia de la cultura humana se han desarrollado tres sistemas de escritura según Coe (1995); logográfica, silábica y alfabética. Sin embargo, la escritura de los códigos mixtecos se basa en la escritura pictográfica, la cual refiere que las imágenes constituyen la escritura; se trata de dibujos estilizados con convenciones artísticas, donde dicha imagen es el medio de

comunicación. Solo una porción de estos ha sobrevivido la conquista ya que han sido minimizados históricamente por la cultura del alfabeto, sin embargo, con la llegada de la semiótica se entendió que un sistema de escritura no es meramente alfabético, pues este está basado en la tradición oral que buscaba contar las narraciones mediante ilustraciones.

Se cuenta con explicaciones que datan del siglo XVI, constituido por comentarios llamados “glosas”, que conforman un diccionario pictográfico basado en el Náhuatl y el español. Dicha escritura puede consistir en uno de dos elementos: imágenes, que refieren a dibujos estilizados de objetos y seres; y caracteres (llamados ideogramas), los cuales son convenciones parciales que aluden a asuntos abstractos o difíciles de dibujar. Ambos son utilizados como pictogramas (Rodríguez, 2008). La interpretación de la escritura pictográfica mixteca requiere de analogías extraídas de la etnografía y la etnohistoria del periodo colonial, además es importante tener en mente que las analogías para su interpretación no pueden aplicarse sin sentido crítico.

Los pictogramas cuentan con diferentes modos de significación, esto quiere decir que existen diferentes maneras de cómo interpretar un significante. Además, existen diferentes tipos de pictogramas, presentándose en modo “icónico”, “indicial”, “simbólico” y “glífico”, los cuales se explican en las líneas siguientes.

Comenzar con un buen fundamento de lo que es el signo semiótico es muy importante; razón por la que el trabajo del fundador de la misma lingüística, Ferdinand de Saussure debe ser mencionado brevemente. Este famoso investigador se encargó de presentar a la lengua en general como un sistema de signos que expresan ideas. Saussure presenta su metodología de manera estructurada y rígida a comparación de muchos y muestra un modelo binario a diferencia de Peirce, pero aun así toma lo social como un enfoque primordial, permitiendo así, un análisis de índole semiótico a futuro más desarrollado.

Teniendo en cuenta estas bases lingüísticas, se es primeramente establecido que el estudio de un proceso semiótico inicia a partir del análisis del signo, también conocido como representamen en la famosa triada de Charles Peirce; fundador del pragmatismo y padre de la semiótica contemporánea. En esta triada, igualmente considerada como el proceso de semiosis, Peirce presenta al signo o representamen como las letras y sonidos que forman la palabra. Otro elemento de esta triada es el objeto, el cual se refiere a lo existente; lo que nos es posible observar y/o tocar, mientras que el interpretante es la imagen que tenemos en mente sobre el objeto

anteriormente mencionado, un concepto de lo que se es presentado. El ejemplo más conocido para tener una mejor comprensión de estos conceptos es el de la palabra o conjunto de letras 'á/r/b/o/l', que funciona como el signo o representamen en la triada. En este caso, el árbol existente funciona como el objeto y la imagen mental de ese concepto es el interpretante. En otras palabras, para Peirce, un signo representa otra cosa en opinión de alguien debido a la relación dada por la mediación de un interpretante.

Partiendo de esta triada de Peirce, se desarrolla lo que son los conceptos de primeridad, segundidad y terceridad. Primeridad es el modo de ser de aquello que es tal como es, de manera positiva y sin referencia a ninguna cosa. Segundidad es el modo de ser de aquello que es tal como es, con respecto a una segunda cosa, pero con exclusión de toda tercera cosa. Terceridad es el modo de ser de aquello que es tal como es, al relacionar una segunda y una tercera cosa entre sí (Peirce, 1986).

De esta forma, se le llama cualisigno al representamen estando en primeridad, sinsigno en segundidad y legisigno en la terceridad. En el caso del objeto, se es ícono en primeridad, índice en segundidad y símbolo en terceridad. Finalmente, se conoce como rema en primeridad, decisigno en segundidad y argumento en terceridad al interpretante.

Por otro lado, en cuanto al teórico Eco (2000), aporta al campo de la semiótica con una visión claramente enfocada en la sociedad y su cultura fue un gran paso para convertirlo en la base de la comunicación y semiótica contemporánea. De esta manera, da a conocer los conceptos de signos naturales y artificiales o no intencionales. En el caso del concepto natural, define la relación o conexión entre una cosa con otra como la existencia del signo, es decir, el fenómeno ejerce como significante de su propia causa o efecto; mientras que, al hablar de los signos no intencionales, se refiere a señalizaciones humanas para alguna otra cosa, aunque el emisor no sea consciente del comportamiento.

Con el fin de introducir otros elementos del análisis semiótico, además del signo o representamen como primer elemento analizado, se tiene el concepto de ícono, el cual consiste en una imagen que representa un objeto o una idea con los que guarda una relación de identidad o semejanza formal a la realidad misma. Es un signo semiótico el cual es representado por un dibujo que se reduce al significado. Se caracterizan por mantener con sus significados una relación de

semejanza. Dicho con otras palabras, la relación entre el "ícono" y lo representado no es convencional sino preexistente.

Según Peirce (1986), el ícono se refiere a características signícas del Objeto siendo representado, ya sea existente o no; hay una relación de semejanza. El mismo ícono cuenta con tres clasificaciones notables: imágenes, diagramas y metáforas. Las imágenes se refieren a cualidades simples como escrituras primitivas, las cuales es importante mencionar que serán tomadas en cuenta para esta investigación. Por otro lado, los diagramas se encargan de representar ideas estructuradas como en cuadros sinópticos, y finalmente las metáforas son aquellos signos que muestran relación de semejanza entre dos expresiones.

A pesar de tener poco conocimiento como sociedad sobre estos conceptos semióticos, los íconos forman gran parte de la vida cotidiana, gracias a la relación antes mencionada entre objetos e ideas o conceptos, teniendo como resultado un proceso ilimitado y funcional para la comunicación entre individuos o grupos sociales y la realización de actividades ya sean simples o complejas.

Por otro lado, el objeto también puede presentarse en su segunda modalidad: la de índice. Cuando el objeto aparece con esta función, guarda una relación de referencia con el representamen y en cómo se señala otro objeto. Peirce (1986) menciona que el índice se ve afectado por el objeto con el que se relaciona, y una forma de ver cómo se aplica este concepto es tomar como ejemplo una pisada. En este caso, solo se hace referencia al objeto real, que sería el zapato o la persona que dejó la huella. Además, un segundo ejemplo de cómo se comporta el índice se puede apreciar en los síntomas médicos: la presencia de un síntoma indica que existe una enfermedad. Sin embargo, el índice no es una representación directa del objeto, y tampoco constituye las características del ícono ya que, como advierte Peirce (1986), el índice es más que un cualisigno. Esto significa que, en el caso de la huella, sus características no pertenecen al zapato o la persona que la dejó, sino que son particularidades del ícono de huella, y este ícono es el que guarda una relación indicial con otro objeto. De esta forma, se puede decir que coexisten dos íconos, y en esta relación se tiene que las características de uno revelan la presencia del otro.

Para la tercera modalidad del signo semiótico existe una representación que sustituye al objeto y representa convenciones, el símbolo. En palabras de Peirce (1986), se asocian las ideas del símbolo con el objeto de que representa para que su significado se pueda interpretar. Es decir, el

símbolo representa un elemento dependiendo del significado que se le dé al mismo; la interpretación que se le dé depende de las convenciones que existen dentro de una cultura. Por ejemplo, la paloma blanca representa la paz. En este caso, el objeto real es la paloma, es decir, el ícono; sin embargo, este ícono activa una función simbólica debido a que las convenciones de la sociedad toman a este objeto como algo que representa el concepto de paz. Por lo tanto, los símbolos siempre guardan una relación directa con el ícono ya que su presencia puede conllevar una serie de ideologías culturales que hacen que se le otorgue un significado.

Por otro lado, se tiene un concepto que se relaciona con el análisis semiótico: el glifo. Los glifos son pictogramas o ideogramas cuyo significado es una unidad del habla; es decir, son una representación de ruido, oraciones y hasta textos complejos (Fundación Cultural Armella Spitalier, 2008). Los glifos se encuentran en todas las páginas del códice Zouche Nuttall y se usan para representar los nombres calendáricos de los personajes mostrados; además, se utilizan para representar lugares dentro de los códices. En ambos casos, son unidades de sonido.

Una vez que se tienen todas las modalidades en las que se puede presentar el signo semiótico, se debe mencionar por qué son relevantes para la traducción intersemiótica, que es la modalidad de traducción con la que se trabaja en este escrito. Primero, se deben mencionar los tres tipos de traducción propuestos por Jakobson (1988), los cuales son la intralingüística, la interlingüística y la intersemiótica. El lingüista describe que la primera consiste en una interpretación de unidades para formularlas nuevamente en el mismo idioma, ejemplo de esto podría ser el uso de sinónimos. Jakobson (1988) continúa con la explicación de la traducción interlingüística, la cual se entiende como la reformulación de un texto de una lengua de partida a una meta.

Definir los primeros dos tipos de traducción resulta útil ya que la tercera modalidad, la traducción intersemiótica, difiere en algunos aspectos. Jakobson (1988) expone que se entiende como traducción intersemiótica la interpretación de signos lingüísticos por medio de sistemas no lingüísticos. Esto se refiere a que los signos que componen un texto, el cual se entiende más allá del texto escrito, pertenecen a un sistema del que se elabora una interpretación para obtener su significado y poder trasladarlo a otro sistema de signos (Torop, 2002). Un ejemplo sería la adaptación de un libro o un guion a una película: primero, se tienen dos sistemas semióticos, el escrito y el audiovisual, respectivamente (Cid, 2006). Los signos que se aprecian en el sistema escrito se comprenden e interpretan para poder tomar sus significados y plasmarlos dentro de un

sistema diferente. De esta forma, los signos, los cuales pueden aparecer en cualquier modalidad, mantienen sus significados a pesar de encontrarse en un sistema semiótico diferente.

Este proceso de traducción entre sistemas es posible gracias a las propiedades del signo. Cid (2006) menciona que los signos poseen la propiedad de conservar elementos de la primeridad, es decir, sus cualidades, para que estas se transformen de tal manera que se alcance la fase de interpretación. Dicho de otra manera, todos los signos poseen cualidades que se conservan incluso después de pasar a un segundo sistema semiótico. Es gracias a esta cualidad del signo semiótico que se puede llevar a cabo la traducción intersemiótica, y esto, a su vez, permite realizar el presente escrito: la posibilidad de interpretar los signos que se presentan en los códices mixtecos y trasladar sus significados a un sistema escrito es la base de este trabajo.

Metodología

En esta sección se aborda la metodología del estudio. En primer lugar, se presenta el tipo de investigación, seguido por el paradigma metodológico, la descripción de la muestra y el procedimiento llevado a cabo para el análisis de los resultados y la elaboración de las conclusiones.

La presente investigación es de tipo explorativa, realizada por medio del paradigma cualitativo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Explorativa en cuanto a que se centra en analizar el proceso de traducción de un texto y explicarlo; cualitativa en cuanto a que aplica el análisis de la traducción por medio de categorías conceptuales propias de la disciplina semiótica, que describen y explican el comportamiento del fenómeno estudiado. De esta manera, se caracteriza dentro del campo de los Estudios de la Traducción (Williams y Chesterman, 2002).

El diseño ha sido desarrollado a partir de los presupuestos traductológicos de la teoría de la traducción intersemiótica (Jakobson, 1988; Cid, 2006; Zavala, 2009; Morales, 2022): en donde se analiza la traducción de un texto de un sistema semiótico a otro sistema semiótico, en este caso, de un texto origen cuya naturaleza es del tipo de escritura pictográfica utilizada por el pueblo mixteco en los códices a un texto meta basado en la escritura alfabética de origen latino, en específico la lengua española.

La muestra del estudio es la página 49 reverso del Códice Zouche-Nuttall, el cual fue consultado de forma digital en el sitio web de Pueblos Originarios (<https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>) y contrastado con la versión trilingüe (pictografía mixteca-lengua ñuu savi-español) publicada por Anders, et al.

(1992a) en el contexto de los 500 años de la lucha de los pueblos originarios del continente americano ante la conquista de los europeos. El Códice Zouche-Nuttall, en las páginas del reverso, cuenta la biografía del líder mixteco 8 Venado Garra de Jaguar, quien vivió en el territorio histórico de Oaxaca entre el final del siglo XI e inicio del XII, convirtiéndose en una leyenda debido al éxito como guerrero, sacerdote y cacique, que lo llevó a unificar a la Mixteca Baja, la Mixteca Alta y la Mixteca de la Costa. La página 49 reverso se muestra en escritura pictográfica en la Figura 0.



Figura 0. Códice Zouche-Nuttall: página 49 reverso.

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

La traducción de la página 49 reverso del Códice Zouche-Nuttall a la escritura alfabética latina en lengua española corresponde al análisis de Anders, et al. (1992a, pp. 183-187), quienes en su estudio la localizan en la página 44 reverso; se lee lo siguiente:

Después fue conquistada la Ciudad de la Coa.

En el año 2 Caña, día 10 Flor [=1079 d.C.]

siguió la conquista del Valle de las Plumas Señoriales

En el año 6 Caña, día 6 Serpiente [=1083 d.C.]

se ofreció a la Señora de la Muerte [Señora 9 Hierba],

Guardiana del Templo de la Muerte

[Andaya, el Sur, el panteón subterráneo de los reyes,
Huahi cahi, la cueva fúnebre,
donde se piden deseos a los Padres del Inframundo],
el cuerpo muerto del sacerdote-*naual*,
el Señor 3 Lagartija, Pedernales Ligados con Cuerda.
La más importante de las presentes era
la Señora 6 Mono, Quechquemitl de Guerra,
sentada sobre el cojín de piel de jaguar, el asiento de la realeza.
Ella ofreció a la Señora de la Muerte, como regalo,
unas insignias, un atributo de su culto,
en forma de una serpiente de la muerte.

Atrás de ella estaba el Señor 8 Venado como *yaha.yahui*, “águila-serpiente de fuego”, un sacerdote *naual*, que podía volar en éxtasis, como bola de lumbre. [Ambos hicieron un pacto con el Templo de la Muerte: pidieron fortuna, poder y solución de sus problemas, a cambio de su alma...]

Luego, en el mismo día 6 Serpiente
del año 6 Caña [=1083 d.C.],
el Señor 8 Venado se fue como sacerdote
a rendir culto al Árbol del Sol, al Árbol del Oriente,
en el Cerro de los Anillos.

En el año 1 Caña, día 6 Agua [= 1091 d.C.]
fue la conquista de Ciudad del Pájaro Azul.

Luego se conquistó el Lugar de la Abuela,
Río de Ceniza (*Yaa yuta*, el Poniente).

En el año 5 Caña, día 2 Agua [= 1095 d.C.]
se celebró una ceremonia

cerca del Cerro Cortado, donde llega un río

a reunirse con el Río del Pasajuego.

El Señor 8 Venado, Garra de Jaguar, y su medio hermano mayor,

El Señor 12 Movimiento, Jaguar Sangriento,

ambos ungidos como sacerdotes, sacrificaron un venado y un perro,

ante el Señor 13 Caña en el Cielo, quien les habló desde arriba.

[Mediante el sacrificio se forjó una alianza entre los medios hermanos

y se confirmó el pacto con los Protectores Divinos.]

Como se observa, la página 49 reverso cuenta un momento en específico de la biografía de 8 Venado Garra de Jaguar, lo que para Anders, et al. (1992a) es la etapa de juventud; en específico, acontecimientos que son clasificados como conquistas, rituales y alianzas para fortalecer su campaña.

Con la finalidad de analizar la traducción de la página 49 reverso, se ha diseñado un procedimiento metodológico basado en la teoría semiótica. En primer lugar, se desglosa la página del códice en pictogramas, que dan el total de once; en segundo lugar, se analiza cada pictograma por medio de las variables del modo de signo semiótico de ícono, índice, símbolo y glifo, al llenar la matriz de análisis (Tabla 1 en Anexo); y en tercer lugar, se profundiza en cada modo signico, al describir los componentes de sentido de los pictogramas que se producen en la semiosis.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados que se obtienen en el análisis semiótico de la página 49 reverso del códice Zouche Nutall. El folio se divide en once pictogramas que cuentan con distintos signos semióticos que se analizan como unidades para reconocer las modalidades que activan, sea ícono, símbolo o índice, y se toma en cuenta si algún elemento es un glifo. Una vez que se tienen las modalidades que se activan, se procede a explicar por qué se identifican como tal y cuál es la información que aportan a la historia que se plasma en el folio. De esta forma, el análisis que se realiza explica no solo el sentido de cada pictograma sino la relevancia que tienen para la biografía del personaje 8 Venado Garra de Jaguar.

Primer pictograma: Ciudad de la Coa

En primer lugar, tenemos un topónimo (el cual indica lugar), conformado por tres elementos de semiosis. El primero, la base rectangular con pirámides de colores que es el signo base y representa a un pueblo o espacio de tierra; el segundo es una persona de género masculino pintado de color rojo con una especie de coa; y el tercero una flecha clavada en la plataforma rectangular que representa que este lugar fue conquistado. Este lugar representado por un topónimo se refiere a la Ciudad de la Coa, la cual fue conquistada por 8 Venado, Garra de Jaguar al participar en una expedición de guerra cuando era joven.



Figura 1. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).
Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

El modo icono se encuentra presente con la figura humanoide masculina que tiene en sus manos una coa, tiene la piel pintada de color rojo, taparrabos (típico de la vestimenta de varón en aquellos años), cuenta con tocado en la cabeza y trae puesta joyería (aretes, accesorios en el cabello y una pechera decorada) de color dorado y azul. Este topónimo también cuenta con una plataforma rectangular la cual activa el modo glífico; hace referencia a un lugar o espacio y cuenta con diseños que parecieran pequeñas pirámides que se usaban en la infraestructura del pueblo como decoración de casas y templos, en este caso los colores utilizados son el rojo, azul y amarillo (los cuales se repiten a lo largo de la página del códice Zouche-Nuttall). Y por último, la flecha clavada en la plataforma que activa el modo índice, es una flecha con incrustaciones esféricas de color blanco y rojo con algo que parecieran plumas al final, la flecha es un objeto que indica que el pueblo estuvo bajo ataque y fue conquistado.

Segundo pictograma: Valle de las Plumas Señoriales

En segundo lugar, se tiene el glifo toponímico que se presenta en la página del códice. El glifo contiene tres elementos de semiosis. En términos generales, las partes que lo componen son el valle o llano como signo base, que es el rectángulo color dorado formado por rectángulos más pequeños. Después, se tienen volutas de colores arriba de la base del topónimo, a ambos lados; estas volutas se asemejan a los dibujos de fuego que se presentan a lo largo del códice. Sin embargo, los colores difieren de las representaciones que se le dan al fuego, las cuales suelen tener colores rojizos y amarillos; por su parte, estas volutas tienen colores llamativos, por lo se tratan más bien de un conjunto de plumas.



Figura 2. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

Se puede confirmar que son plumas en el texto de Anders et al. (1992), quienes mencionan que, en efecto, el nombre del lugar al que hace referencia el glifo es el Valle de las Plumas Señoriales. Finalmente, el tercer elemento que se presenta es una flecha clavada en la base del glifo, el cual carga con más connotaciones.

Al hacer el análisis semiótico de los tres elementos que componen el segundo glifo toponímico que aparece en esta página del códice, se tiene que cada uno representa cosas diferentes. Como se mencionó, la base del glifo es la de valle o llano, y a este se le suman dos elementos: las plumas de colores y la flecha enterrada en el lugar. Primero, el signo de la base activa la función de índice, pues indica que algo ocurre en el lugar que se muestra. Después, se tiene que las plumas activan la función de índice porque hacen referencia al nombre del lugar, que es el Valle de las Plumas Reales. Por último, se tiene el elemento más relevante para la historia que cuenta esta página del códice: la flecha clavada en el lugar. Este signo de flecha activa el modo ícono, pues

representa al objeto en la realidad y, al mismo tiempo, activa su capacidad de índice porque hace referencia a que algo ocurre con el glifo además de señalar un lugar, y ese algo se puede apreciar con el modo símbolo que activa este signo, pues la presencia de este quiere indicar, nuevamente, que el lugar que se representa está conquistado.

Tercer pictograma: Templo de la muerte

El tercer componente que se encuentra en la página tiene más elementos y detalles. Se trata de la combinación de un glifo toponímico y una persona que se postra sobre el mismo. Con respecto al glifo, se tiene como signo base la de templo, pero los elementos presentes dan a entender que se trata de un lugar en específico.



Figura 3. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

En la estructura del templo se pueden notar algunas columnas de huesos en la parte que se encuentra justo detrás de la persona que aparece en este apartado. Se infiere que son huesos ya que tienen un gran parecido con la columna vertebral que presenta un jaguar en la página 30 del código Zouche-Nuttall; de hecho, Anders et al. (1992) confirma que este animal es la representación del nombre poético de la persona que aparece en la página mencionada: el Señor 2 Viento, Esqueleto de Jaguar.

La representación de huesos se relación con otros elementos que aparecen en la cima del glifo toponímico: una fila de cráneos. Tanto los huesos como los cráneos se vinculan con la persona que está sentada en el glifo de templo, quien, de acuerdo con Anders et al. (1992), se trata la Señora 9 Hierba, la Señora de la Muerte. Este título que se le confiere es relevante por la vestimenta que porta: además de presentar ropas más elaboradas que se asemejan a un vestido con detalles en blanco y rojo, que son los mismos colores que presentan las columnas de huesos y los cráneos, la Señora 9 Hierba lleva también lo que parece ser una máscara o un cráneo como parte de su atuendo real; más adelante se explica qué se quiere dar a entender con la inclusión de todos estos componentes. Por último, hay una pequeña voluta que sale de la boca de la Señora 9 Hierba.

Con respecto al análisis semiótico de esta parte del códice, se trata de un glifo toponímico y una persona sobre el mismo. Con respecto al glifo, la base consiste en la de un templo, por lo que este signo activa el modo ícono al referirse a un objeto de la realidad. Activa también el modo ícono porque su presencia con otros elementos indica que algo más ocurre en la escena. Relacionado con este glifo se encuentran los elementos mencionados: las columnas de huesos y los cráneos. Estos últimos son similares al signo de día muerte y, en combinación con los huesos presentes, se da a entender que se trata del Templo de la Muerte; Anders et al. (1992) los confirman.

Al tomar esto en cuenta, se puede afirmar que los cráneos y los huesos activan el modo índice porque sus características hacen referencia al Templo de la Muerte, y, a su vez, la aparición de estos elementos simboliza la muerte, por lo que le dan tal connotación al glifo toponímico. Además, los huesos y los cráneos cumplen con su función de ícono porque representan objetos en la realidad; a pesar de que no se puede afirmar si tales objetos estaban presentes en el templo, siguen siendo objetos reales.

El siguiente elemento que se presenta en esta parte del códice consiste en una persona: la Señora 9 Hierba. Tal como se menciona en la descripción de esta sección, la Señora 9 Hierba porta una vestimenta que tiene detalles de huesos y un cráneo sobre su cabeza a modo de máscara. Estos elementos activan el modo ícono, pues representan la ropa que utilizaba la persona en la realidad; también activan el modo índice porque sus características hacen referencia a su relación con el templo y a la activación del modo símbolo, con el cual se denota el estatus alto de la Señora en su calidad de guardiana del Templo de la Muerte.

Por otro lado, un detalle importante que se puede apreciar en la Señora 9 Hierba es la posición de sus manos: una de ellas apunta con su dedo hacia enfrente, lo cual indica que está dando algún tipo de orden o consejo a otra persona. Esto quiere decir que las manos activan la función de índice porque hacen referencia a que tienen un propósito, y este se puede ver en su calidad de símbolo, pues la posición de sus manos simboliza una orden. Por último, la voluta que sale de la boca de la Señora 9 Hierba es un índice porque gracias a esta se indica que se está llevando a cabo una acción; tal acción se aprecia con el modo símbolo de este signo ya que su presencia simboliza que emite un sonido, en este caso, emite palabras, las cuales se relacionan con las manos para denotar que, efectivamente, está brindando un consejo.

Cuarto pictograma: Cuerpo muerto del sacerdote-naual, 3 Lagartija

En este apartado de la página se muestran dos glifos que corresponden a la fecha de la escena mostrada: año 6 Caña, día 6 Serpiente. Justo debajo de los dos glifos se encuentra un ser humano masculino, por lo que se activa el modo icónico al representar la idea de un ser humano masculino real; en el glifo se puede observar a la izquierda del ser humano el nombre de esta persona, que es 3 Lagartija.



Figura 4. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

Este pictograma junto con el señor 8 Venado y la señora 6 Mono forman parte de una escena mayor en la que van con la diosa de la muerte para pedir consejo y fortuna, por lo que se activa los modos índice y símbolo. El señor 3 Lagartija presenta la piel pintada de color negro, por lo que se

activa el modo simbólico ya que representa la idea de que la piel pintada de color negro se usa para plasmar sacerdotes; además, el señor 3 Lagartija tiene las pupilas blancas en esta escena, por lo que también se activa el modo simbólico debido a que simbolizan que el personaje está muerto. Este personaje es en realidad un sacrificio hacia la diosa de la muerte que se encuentra enfrente de él: se observa que el señor 3 Lagartija cuenta con un tocado que parece ser de una serpiente de fuego, un escudo y decoraciones de colas de serpientes de fuego en estos dos accesorios. Por último, debajo del señor 3 Lagartija se encuentra una especie de cuerda con varios pedernales atados, esto representa el sobrenombre poético del señor 3 Lagartija, que es Pedernales Ligados con Cuerda.

Quinto pictograma: Señora 6 Mono

Este pictograma es la representación de un ser humano femenino, por lo que activa el modo icono ya que es una imagen que representa la realidad. Al mismo tiempo, este pictograma también activa el modo de índice porque es parte de una escena más grande y representa acción de una persona importante de la nobleza, esto porque está sentada en un cojín de piel de jaguar que es considerado el asiento de la realeza; asimismo, se activa el modo de símbolo ya que transmite el sentido de que no solo es un ser humano femenino sino alguien de gran estatus en la comunidad mixteca.



Figura 5. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

Ella cuenta con vestimenta típica del género femenino de aquellos años, vestido de color azul y tipo poncho de color rojo, con tocado muy grande en la cabeza. Además, tiene joyería que decora la vestimenta, el peinado y el cuerpo como en el caso de los aretes y pulseras que porta. Se encuentra en posición sentada, sus manos están de cierta manera que representa que recibe un consejo de la deidad y trae consigo una serpiente. La Señora 6 Mono, Quechquemitl de Guerra, se encuentra sentada sobre el cojín de piel de jaguar, el asiento de los reales. Ella ofreció a la Señora de la Muerte, como regalo, insignias, tributo del culto, en forma de serpiente de la muerte.

Sexto pictograma: Señor 8 Venado

En este apartado de la página del códice Zouche Nuttall se muestra a un ser humano masculino, por lo que se activa el modo icónico debido a que representa a un ser humano real. Esta persona presenta, al lado derecho, su nombre calendárico a través de dos glifos: 8 Venado.



Figura 6. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

El señor 3 Lagartija, junto con la señora 6 Mono y el señor 8 Venado forman parte de una escena mayor en donde la señora 6 Mono y el señor 8 Venado hacen un pacto con la diosa de la muerte pidiendo fortuna y consejo a cambio de su alma y de algunas ofrendas y, en el caso del señor 3 Lagartija, un sacrificio; debido a que el señor 8 Venado forma parte de una escena mayor, se activa el modo índice. Se vuelve a activar el modo índice en este pictograma pues el señor 8 Venado en esta escena se encuentra sentado con las piernas recogidas y con la mano hacia enfrente boca arriba; tal lenguaje corporal significa que recibe consejo de alguien con mayor jerarquía que él. Este

ser humano masculino, al igual que el señor 3 Lagartija antes mencionado, tiene la piel pintada de negro, por lo que se activa el modo simbólico pues la piel pintada de negro en los códices mixtecos representa que dicha persona es un sacerdote. El señor 8 Venado cuenta con un yelmo en forma de águila con plumas en la cabeza y una cola de serpiente de fuego saliendo de este.

Séptimo pictograma: Cerro de los Anillos

En el tercer topónimo presentado se muestran los glifos de la fecha del día 6 Serpiente del año 6 Caña, donde se puede apreciar un ser humano masculino como ícono llamado 8 Venado, quien como sacerdote realiza la actividad de rendir culto al Árbol del Sol y al Árbol del Oriente, que funcionan como índices debido a que representan características de la realidad de una manera simbólica.



Figura 7. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

Estas representaciones indiciales de los árboles se encuentran en el Cerro de los Anillos, que en este caso igualmente activa el modo índice por las razones mencionadas.

Octavo pictograma: Ciudad del Pájaro Azul

Debajo de este topónimo de la ciudad se localizan los glifos de día y año: el año 1 Caña, día 6 Agua. Para el año, el símbolo utilizado se identifica como una letra A con una O entrelazada, atravesadas por lo que parece ser una lanza, la cual es en realidad una caña. Dicho glifo, es además distintivo

con los colores dorado y azul, la caña tiene cierta tonalidad roja y otra tonalidad café. Debajo de lo que representa esta fecha, se encuentra un círculo color dorado unido al glifo de año con una delgada línea negra, dicho círculo representa el número de año al que se refiere el pictograma, en este caso al ser uno solo, es el año uno.

A un costado del año se encuentra el glifo de día. Este es identificado de acuerdo con el pictograma que en los códices se ubica cerca del glifo de año y es una representación de algún día del calendario mixteco. Este representa el agua, pues se identifica el color azul como si estuviera dentro de algo, además cuenta con los detalles de unas “olas” en la parte superior, lo que simula el movimiento del agua. En caso de no contar con la imagen a color, gracias a estas distintivas “olas” formadas es que se puede intuir que se trata del glifo calendárico de agua. Junto a esta representación, se encuentra de igual manera que en el caso de año, una serie de seis círculos unidos con una línea delgada, con lo que indican el número del día.



Figura 8. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

Ahora, en la parte superior de esta fecha, se encuentra el topónimo de la Ciudad Pájaro Azul. Para diferenciar que se trata de un lugar se encuentra esta clase de signo base, un rectángulo, y dentro de él se localiza una especie de pirámides o escalones. Si en alguna escena dentro del códice se ubican estos escalones contenidos en un rectángulo, quiere decir que se trata de un poblado, pues es la representación que los mixtecos daban en sus pictogramas. Sobre la base rectangular con escalones dentro, se puede observar un ave azul con su pico, plumas y alas característicos de un ave y al costado de este, se sitúa una lanza (o caña) clavada en la base rectangular con escalones, con lo que se indica una conquista. Por lo tanto, de acuerdo con esos tres pictogramas y gracias a

las explicaciones brindadas, se da a conocer que la Ciudad del Pájaro Azul fue conquistada en el año 1 Caña, día 6 Agua.

Noveno pictograma: Río de Ceniza

En cuanto al pictograma del quinto topónimo se logra apreciar el glifo de río llamado Río de Ceniza, conocido como el lugar de la Abuela, representado como ícono, ya que su visualización no es alejada de la realidad del objeto en el punto de vista semiótico.



Figura 9. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

En la esquina superior derecha de este glifo se encuentra una pequeña lanza que funciona como símbolo, debido a que representa el concepto o idea de la conquista del Río de Ceniza el mismo año en el que el cuarto topónimo: la Ciudad del Pájaro Azul fue igualmente conquistado, es decir, año 1 Caña.

Décimo pictograma: Cerro Cortado y Río del Pasajuego

Al igual que en el topónimo de la Ciudad Pájaro Azul, se observan los glifos de día y año para indicar que en ese lugar aconteció. En este caso se observa que el glifo de año cuenta con cierto color rojo además del azul y dorado característico. En el costado izquierdo se encuentran los círculos dorados, unidos al año con una delgada línea, se indica el año 5 Caña.



Figura 10. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).

Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

En el costado derecho se observa el glifo de día y sus respectivos círculos unidos, esta vez el día agua es un poco diferente al pictograma anterior, sin embargo, es posible identificarlo con las pequeñas “olas” que se encuentran en la parte superior del “cuadrado” formado de color azul; de manera que indica que es el día 2 Agua.

Por encima de la fecha, se presentan otros elementos para indicar el nombre del lugar. Para entender dicho nombre, se encuentra un cerro al costado derecho, representado en color dorado/café y unas franjas rojas; detrás se puede observar una línea azul, dicha línea se divide en la intercepción con el cerro, y del lado izquierdo se ubica una estructura, este icono funciona de manera que representa un templo. Al comprender la fecha y el lugar, también se comprende que es un indicio de algún suceso en dicho lugar y día. Debido a lo anterior, se entiende que en el año 5 Caña, día 2 Agua, cerca del Cerro Cortado, donde llega un río a reunirse con el Río del Pasajuego, se celebró una ceremonia.

Undécimo pictograma: Pacto con los Protectores Divinos

El último componente de esta página del códice consiste en una escena que protagoniza a tres personajes: el Señor 8 Venado y el Señor 12 Movimiento en la parte inferior, y en la parte superior se encuentra el Señor 13 Caña. En la escena se pueden apreciar los tres glifos de nombre de todos los personajes involucrados. Además, se encuentran los nombres poéticos de los dos personajes que aparecen con la piel negra que, de derecha a izquierda, son Jaguar Sangriento y Garra de Jaguar, de acuerdo con Anders et al. (1992). Entre ellos se encuentran dos animales que son parte de un ritual de sacrificio: un perro y un venado que el Señor 8 Venado y el Señor 12 Movimiento asesinan con armas afiladas que parecen ser cuchillos.



Figura 11. Códice Zouche-Nuttall: Pág. 49 (reverso).
Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/zouche-nuttall.html>

Por su parte, los dos Señores mencionados tienen la piel pintada de negro y portan un taparrabos como parte de su vestimenta; el Señor 8 Venado y el Señor 12 Movimiento parecen tener una prenda diferente para la parte superior de su conjunto ya que, respectivamente, portan lo que parece ser una capa o poncho blanco y un collarín. Finalmente, se tiene que el Señor 13 Caña está arriba de ellos, con una mano levantada y con una voluta que sale de su boca. Nuevamente, el significado de estos elementos se describe a continuación. Además, el Señor 13 Caña tiene la piel de color rojo, tiene un tocado en la cabeza, y también porta un taparrabos blanco.

En esta parte del códice se presentan varios elementos. En primer lugar, se tienen glifos de nombres calendáricos para el Señor 8 Venado Garra de Jaguar, el Señor 12 Movimiento Jaguar

Sangriento y el Señor 13 Caña en el Cielo. Los elementos que hacen referencia a los nombres poéticos de los personajes se encuentran pegados a los nombres calendáricos en el caso de los Señores 8 Venado y 12 Movimiento. Estos elementos no pueden ser íconos porque no hacen referencia a un objeto en la realidad, pero sí pueden ser índices porque las características de estos indican que pertenecen a algo más; asimismo, pueden ser símbolos porque representan los nombres poéticos que se asignaban en su cultura. Por otro lado, el Señor 13 Caña en el Cielo se encuentra encima de ellos como si estuviera flotando, pero está unido a un rectángulo de color blanco; este signo puede ser la representación de su nombre poético “en el Cielo”, por lo que cumple con las mismas funciones de los nombres que se han mencionado.

Con respecto a las personas presentes en la escena, todos tienen características que significan algo. Por ejemplo, el Señor 8 Venado y el Señor 12 Movimiento tienen la piel pintada de negro, esto activa la función de índice porque sus pieles hacen referencia a su posición como sacerdotes, y se relaciona con su modo de símbolo porque, dentro de la cultura mixteca las personas con piel pintada de negro simbolizan que tienen un estatus de sacerdotes. Por otra parte, el Señor 13 Caña del Cielo posee un color de piel rojizo; su tono de piel es un índice porque indica que este rasgo característico tiene otra función que es la de simbolizar su estatus de mayor rango. Esto se complementa con la posición de sus manos, las cuales cumplen una función de índice ya que esta característica indica que tienen una función secundaria, la cual consiste en lo que simboliza la posición de sus manos: una orden o consejo, como en el caso de la Señora 9 Hierba. Además, el Señor 13 Caña del Cielo tiene una voluta de sonido que proviene de su boca y, como se menciona en la descripción de la escena del Templo de la Muerte, esta voluta cumple con las funciones de índice y símbolo ya que indican que este signo cumple una función, y tal función recae en su carácter de símbolo, en el cual se representa un acto de habla. Con este último punto se complementa la inferencia de que el Señor 13 Caña del Cielo está ordenando algo.

Por último, se tienen otros elementos dentro de la escena. Ya que se lleva a cabo un sacrificio, se deben mencionar los animales que se ven involucrados. Por un lado, se debe mencionar que el Señor 8 Venado y el Señor 12 Movimiento portan cuchillos en sus manos con los cuales ejecutan el ritual. Estos cuchillos son elementos que activan el modo ícono porque representan un objeto en la realidad, y, ya que indican que tienen una función dentro de la escena, también tienen la función de índice. Por su parte, los animales, un perro y un venado, son signos que actúan como

íconos debido a que son objetos de la realidad representados en el códice, y también son índices porque su presencia y el hecho de que sangren indica que se trata de un sacrificio.

Conclusiones

La corriente semiológica tuvo que ser analizada por diferentes autores, como Peirce y Eco para llegar a convertirse en la base de estudio de la misma. Así, hoy en día es posible obtener traducciones intersemióticas de los códices mixtecos resguardados, por lo que cabe resaltar la importancia de la semiótica para el desciframiento de lenguas antiguas, pues sus conceptos y teorías permiten un entendimiento más profundo de aquello que se estudia al revisar no solo el contenido, sino también todo lo que este significaba en la cultura, pues las ideas de representar objetos o situaciones con otros elementos se aplica tal como los signos.

La complejidad que conlleva entender una página de un códice mixteco es notable a causa de estos pictogramas, que constituyen un lenguaje difícil por sí mismos. De acuerdo con las bases y explicaciones que brindan algunos autores, es que se ejecuta el análisis y se comprende todos los elementos contenidos en la página del códice que se describe en líneas anteriores.

Finalmente, al interpretar los diferentes textos, existe un mejor entendimiento sobre la importancia y utilidad de la semiótica para la traducción o interpretación de códices, en este caso de la cultura mixteca, los cuales son de gran valor para la cultura mexicana y conocer el origen de la misma al presentar las diferencias culturales y cambios del lenguaje a través del tiempo y los diferentes espacios, logrando así comprender y comparar perspectivas análisis semiótico.

Referencias

- Albaladejo, T. (2007). Semiótica, traducción literaria y análisis interdiscursivo. En M.A. Garrido y E- Frechilla. (eds.). *Teoría/Crítica. Homenaje a la profesora Carmen Bobes Naves*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 61-75.
- Anders, F. et al. (1992a). *Crónica mixteca. El rey Venado 8 Garra de Jaguar*. Sociedad Estatal Quinto Centenario.
- Anders, F., et al. (1992b). *Códice Vindovonensis*. Sociedad Estatal Quinto Centenario.
- Cid, A.T. (2006). De la traducción intersemiótica a la competencia intersemiótica. *Versión*, 18, 115-132.
- Coe, M.D. (1995). *El desciframiento de los glifos mayas*. Fomento de la Cultura Económica.

- Eco, U. (1990). *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Lumen.
- Eco, U. (1993). *Lector in Fabula*. Lumen.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen.
- Everaert-Desmedt, N. (2004). *La semiótica de Peirce*. [en línea]
Fundación Cultural Armella Spitalier. (2008). *Glifos prehispánicos: el lenguaje de las imágenes*. Cacciani
- Hermann, M.A. (2005). *Códices y señoríos. Un análisis sobre los símbolos de poder en la Mixteca prehispánica* (tesis de doctorado). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M.P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Horta, J., Paulín, G. y Flores, G. (2019). *Sociosemiótica y cultura. Principios de semiótica y modelos de análisis*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Jakobson, R. (1988). *El marco del lenguaje*. Fomento de la Cultura Económica.
- Jansen, M. y Pérez, G. (2011). *The Mixtec Pictorial Manuscripts*. Brill.
- Morales, M.P. (2022). Traducción intersemiótica. Teorías y propuestas para su estudio en la literatura y el cine. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (31), 595-609.
- Peirce, C.S. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión.
- Pincemin-Delíberos, S. y Rosas-y-Kifuri, M. (2014). Propuesta de estudio semiótico para los murales de Bonampak, Chiapas, México. *Revista LiminaR*, XII (1), 17-35.
- Rodríguez, 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, *Desacatos*, 27, 33-74.
- Torop, P. (2002). Intersemiosis y traducción intersemiótica. *Cuicuilco*, 9 (25), 1-31.
- Williams, J. y Chesterman, A. (2002). *The Map. A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Zavala, L. (2009). La traducción intersemiótica en el cine de ficción. *CIENCIA ergo-sum*, 16 (1), 47-54.

Anexo

Tabla 1.
 Matriz semiótica para análisis de pictogramas pertenecientes al sistema de escritura pictográfico.

TIPO DE PICTOGRAMA (representámenes)	MODOS DEL SIGNO SEMIÓTICO (interpretantes)			
	Ícono	Índice	Símbolo	Glifo
Escenas				
Personajes				
Hombres	6	6	6	-
Mujeres	2	2	2	-
Sacerdotes	5	5	5	-
Frente a frente	3	3	3	-
Armados	2	2	2	-
Tomado del pelo	-	-	-	-
Lanza la flecha hacia lugar	4	4	4	-
Matrimonio	-	-	-	-
De pie sobre lugar	1	1	1	-
Miran misma dirección	2	2	2	-
Hijos	-	-	-	-
Ancestros	-	-	-	-
Ojos cerrados	1	1	1	-
Herida y sangre en el pecho	-	-	-	-
Manos	5	5	5	-
Nombres calendáricos				
Día de nacimiento	-	-	-	7
Fechas				
Años	-	-	-	5
Días	-	-	-	5
Lugares/Toponímico				
Signo básico	-	-	-	8
Elementos específicos	-	-	-	8

Dioses

Ofrendas	2	2	2	-
Tlaloc	-	-	-	-
Quetzalcóatl	-	-	-	-
Xipe	-	-	-	-
Ñuhu	-	-	-	-
Glosas				
En mixteco	-	-	-	-
En náhuatl	-	-	-	-
En español	-	-	-	-

Fuente: elaboración propia.

ⁱ Estudiante en la etapa terminal de la Licenciatura de Traducción e Interpretación de la Facultad de Idiomas de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), con conocimiento sobre los fundamentos de la traducción en el área legal, técnica, científica y académica; con experiencia única como intérprete en la Plataforma de la Juventud Global para la Resiliencia y el Cambio Climático 2022, y con acreditación en el idioma japonés como tercera lengua. Correo electrónico: diego.altamirano@uabc.edu.mx

ⁱⁱ Estudiante en la etapa terminal de la licenciatura en Traducción en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC); conocimiento en las bases de la traducción médica, jurídica, científica y técnica, además de contar con el idioma francés como tercera lengua. Correo electrónico: janeth.hernandez2@uabc.edu.mx

ⁱⁱⁱ Estudiante concluyendo la licenciatura de Traducción e Interpretación en la facultad de Idiomas de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC); contando con el chino mandarín como enfoque de acreditación de tercer idioma, así como experiencia y conocimiento fundamental como traductora independiente de documentos en el área científica, académica y técnica, al igual que participante en el desempeño como intérprete por única vez en una audiencia llevada a cabo en el Centro de Justicia Penal Federal de Tijuana, BC. Correo electrónico: sandra.limon@uabc.edu.mx

^{iv} Doctorando en Ciencias del Lenguaje, UABC; Maestría en Lenguas Modernas y Especialidad en Traducción e Interpretación, UABC; Licenciatura en Comunicación Social, UAM-X, Ciudad de México. Docente en la Facultad de Idiomas, UABC Tijuana. Cuenta con 15 años de experiencia colaborando como investigador y traductor independiente en organizaciones de la sociedad civil, universidades públicas y organizaciones sociales en México y América Latina. Correo electrónico: carranza.emilio@uabc.edu.mx