

Material didáctico desarrollado para la exposición “México del Cuerpo al Cosmos”, Santiago, Chile

ANA MARÍA PAVEZ RECART*

Resumen/ Abstract

En enero del 2006 en Santiago de Chile fue inaugurado el Centro Cultural Palacio La Moneda con una de las exposiciones más importantes de arte precolombino “México del Cuerpo al Cosmos”. Esta ponencia analiza el desarrollo del material didáctico realizado para esta exposición, sus objetivos, logros y perspectivas. El material didáctico realizado para la exposición consistió en una animación de 11 minutos y en tres folletos impresos. La animación realizada “Popol Vuh: basado en el mito de creación maya quiché”, fue exhibida en forma continua en el hall central del Centro Cultural. El material impreso fue entregado a todos los visitantes de la exposición.

Centro Cultural Palacio La Moneda was inaugurated on January 2006 in Santiago de Chile with one of the most important exhibition of pre-Columbian art “Mexico: body and cosmos”. This paper is about the development of the educational material done for this exhibition, its objectives, its achievements and its perspectives. The educational material for this exhibition was an eleven minutes animation and three press material. The animation “Popol Vuh: the quiche maya creation myth” was exhibited in a continue basis in the main hall of the Centre. The press material was provided to all the visitors of the exhibition.

Contexto

En enero de 2006, en Santiago de Chile, fue inaugurado el Centro Cultural Palacio La Moneda con la exposición “México del Cuerpo al Cosmos”. El Centro Cultural se encuentra ubicado en pleno centro cívico de Santiago, frente a la Casa de Gobierno y bajo la explanada de la Plaza de la Ciudadanía. El CCPLM consta de 7.200 metros cuadrados distribuidos en tres niveles subterráneos con luz natural. Fue construido entre noviembre de 2004 y enero de 2006.

La exposición “México del Cuerpo al Cosmos” fue exhibida en las dos salas de exposición de 620 metros cuadrados cada una. Esta exposición ha sido una de las más importantes exhibiciones de arte precolombino realizadas en Chile. Estaba conformada por cerca de 200 piezas procedentes de más de 40 museos y zonas arqueológicas de México. Con ellas se abarca prácticamente todos los períodos históricos del desarrollo de las culturas indígenas de ese país.

Las obras son el testimonio de un período de tres mil años de vida en el México precolombino y de la diversidad de las grandes culturas como la Olmeca, Maya y Mexica entre otras.

La exposición estuvo abierta al público durante seis meses y fue visitada por 157.000 personas.

* Ana María Pavez Recart, chilena, estudió Ingeniería Comercial y un Magíster en Economía en la Universidad Católica de Chile, con un master en Arqueología en la Universidad de Yale, Estados Unidos, entre el 2004 y 2005 coordinó la puesta en marcha del Museo Arqueológico de Santiago de Chile y desarrolló los contenidos infantiles para visitas guiadas e implementación de talleres. Entre 2005 y 2006 desarrolló los contenidos infantiles para la exposición “México: del Cuerpo al Cosmos” realizada por el Centro Cultural Palacio La Moneda y produjo la animación “Popol Vuh: basado en mito de creación maya quiché”.

Fundamentos de la propuesta educativa

La propuesta educativa para desarrollar el material didáctico de la exposición “México del Cuerpo al Cosmos” se fundamenta en los siguientes puntos.

El público chileno se encontraba frente a un tema desconocido y para muchos lejano: las culturas precolombinas mesoamericanas, sus creencias, sus patrones de belleza, su cosmología.

Quisimos crear un quiebre entre el mundo exterior del que vienen los niños –pleno centro de Santiago– a este espacio que contenía esta muestra que, por su magnitud y la calidad de las piezas, tenía demasiado contenido y era difícil de digerir para el público infantil.

Se pretendía lograr un material didáctico entretenido, distinto de los materiales que se relacionan con las salas de clases, utilizando formatos que son cercanos, modernos y amigables para los niños.

La propuesta educativa consistió en realizar una animación que introdujera a los niños en la exposición y tres folletos impresos que permitieran a los niños y jóvenes relacionarse directamente con los temas y piezas de la exhibición a través de juegos y de información presentada en forma lúdica.

Animación:

La animación propuesta tenía que servir como introducción a toda la exhibición, que no sólo trataba varios temas sino que, además, las piezas de la exposición pertenecían a diferentes culturas mesoamericanas. Y a la vez, era un sólo material didáctico que tenía que servir para todo el público infantil. Por lo tanto, la animación tenía que tener varios niveles de lectura.

Queríamos crear un material complementario a la exposición y a la vez autosuficiente. Esto significaba crear un material que fuera utilizado tanto por los niños que visitaran la exhibición con visitas guiadas y por aquellos niños que la visitaran con sus familias.

Una animación cumplía con estas características, y además sólo tenía un costo inicial, después no necesitaba de guías para ser visto.

La elección de qué animación hacer no fue difícil. El mito de la creación maya quiché, el Popol Vuh, cumplía todas las características que buscábamos. Los temas tratados en la exposición “México del Cuerpo al Cosmos” estaban plenamente reflejados en el mito del Popol Vuh. Con el Popol Vuh podíamos llegar a las distintas edades de nuestro público objetivo, ya que éste es un mito que tiene diferentes lecturas. Incluso los adultos podían disfrutar de este material, ya que, al menos en Chile, es poca la gente que conoce el Popol Vuh.

El Popol Vuh es el mito de creación del pueblo maya quiché. El mito cosmogónico no sólo explica cómo se inició todo, sino también por qué el hombre y los demás seres son como son y por qué siguen un determinado comportamiento. El mito constituye la guía, la tradición y la pauta de comportamiento de cada comunidad (De la Garza, 2002).

El origen del cosmos ha sido una interrogante común a todas las culturas. Los pueblos se han explicado el universo como un orden decidido por seres divinos; así surge el mito cosmogónico, como una historia sagrada, como el relato del primer acontecimiento que tuvo lugar en un tiempo estático. Esta narración, sea oral o escrita, se da en un lenguaje simbólico porque expresa una vivencia especialmente emocional y valorativa del mundo (De la Garza, 2002).

A principios del siglo XVIII, el Padre Fray Francisco Ximénez conoció un libro escrito por los indios maya quiché pocos años después de la conquista española, en lengua quiché, con auxilio del alfabeto castellano. El Padre Ximénez lo tradujo al español. En este texto se menciona que existía antiguamente un libro llamado Popol Vuh que narraba la creación del mundo y de los hombres. En el siglo XIX, llegó a Guatemala Brasseur de Bourbourg quien adquirió el manuscrito del Padre Ximénez. Luego, en Francia, publicó un volumen con el título de Popol Vuh, que contiene el texto quiché y la traducción

de Brasseur. La versión francesa de Brasseur fue a la vez traducida al castellano y publicada en Centroamérica a fines del siglo XIX.

Así, la animación del Popol Vuh era otro lenguaje en que se estaba contando este mito, que había pasado de la tradición oral, a la escrita en maya quiché, luego al castellano.

Material Impreso:

El material impreso consistió en la creación de tres dípticos, uno para cada grupo etario (5-8 años, 9-13 años y 14 en adelante). El objetivo fue generar un material impreso que los niños pudieran utilizar mientras visitaran la exhibición, ya fuera con sus colegios o en forma individual. Los dípticos buscaban acercar la exhibición a los niños ya que, por la magnitud del espacio y de los contenidos de las piezas, ésta podía resultar un tanto árida para la visita de los niños.

El concepto de los dípticos fue generar tres materiales impresos para distintas edades pero que cada uno tuviera diferentes contenidos. Así, los tres dípticos en conjunto sumaban contenidos, y se cubría mayor cantidad de información, aunque fuera a diferentes niveles. Cada díptico presenta un tema central, desarrollado en dos páginas enfrentadas, lo que permite que al abrirse se logre una gran imagen tipo póster.

Cada díptico tenía un tema central distinto y una forma de tratarlo según la edad. Para los más pequeños se utilizó el tema de la Ciudad Maya. Así se relacionaba directamente con la animación, ya que utilizando las mismas ilustraciones de la animación se recreó una ciudad maya. A la vez, este juego se relacionaba específicamente con varios de los temas tratados en la exhibición. Se generó un juego del tipo “Busquen a Wally”, pero con contenido, en que el niño tiene que leer una frase y después buscar un número indicado de personajes u objetos.



Ejemplo: “Sólo los nobles bebían chocolate y lo hacían en vasos especiales. Encuentra diez vasos que contengan chocolate, una bebida amarga que se preparaba con semillas de cacao”.

Este juego servía también para niños que todavía no leen.

El díptico para niños entre 9-13 años trató el tema de la ‘Belleza Mesoamericana’, con fotografías de las piezas de la exhibición. El niño tenía que leer ciertas características y buscar la imagen que concordara con esa descripción.

Ejemplo: “Soy una mujer de la nobleza maya. Mi cabeza deformada y mi boca mutilada son signos de mi clase social. Uso collar, brazaletes, orejeras y un vestido llamado huipil”.



El tercer díptico tuvo como tema central los Pueblos de Mesoamérica. Se describen las principales culturas, el tiempo y el espacio en que se desarrollaron y se muestran algunas piezas correspondientes a cada cultura.

En las otras páginas de los dípticos se tratan otros temas, como un botón de muestra de cada uno de los temas presentados en la exhibición. Los temas más complejos, como la muerte, el sacrificio y el juego de pelota fueron tratados en los dípticos de los niños de 9-13 y en el de los más grandes.

Guión del Popol Vuh

Para realizar el guión de la animación se utilizaron las versiones existentes del texto Popol Vuh, en que se narra la creación del mundo y de los seres humanos. Este texto no es lineal en el tiempo ni en el espacio, y es un texto complejo lleno de episodios y detalles que hablan de la cosmología maya. El texto va hacia atrás y adelante en el tiempo. Para la animación se adaptó el texto, manteniendo ciertas estructuras del mito, pero dejando fuera bastantes episodios debido a la corta duración de la animación y para cumplir el objetivo de llegar a todo el público infantil. Básicamente se eligieron dos episodios, centrales dentro de la historia del Popol Vuh.

El primero se refiere a la creación del mundo, de los animales y de los seres humanos. Aquí se muestra los intentos de los dioses que crearon seres de barro, seres de madera y finalmente seres humanos de maíz.

El segundo episodio trata de los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué, quienes eran cazadores de cerbatana y además jugadores de pelota. Cuando juegan a la pelota ofenden a los Señores de Xibalbá, quienes desde el inframundo mandan a su mensajero el búho para que los llame.

En Xibalbá los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué deben pasar muchas pruebas. Para la animación se seleccionaron tres pruebas y el Juego de Pelota.

Hunahpú e Ixbalanqué logran vencer las tres pruebas, así como también el juego de pelota. Luego, los hermanos se entregan a los Señores de Xibalbá, son quemados en una hoguera, pero a los pocos días resucitan convertidos en peces y luego en hombres pobres. Estos hombres realizan grandes proezas, entre las cuales se sacrifican y resucitan. Los Señores de Xibalbá les piden que también los sacrifiquen a ellos y los resuciten. Los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué sacrifican a los Señores de Xibalbá pero no los resucitan. Así, vencen para siempre a los Señores de Xibalbá.

Finalmente, los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué se convierten en Sol y Luna. Al salir el sol los hombres de maíz alimentan a los dioses creadores. Cada atardecer el Sol desciende al inframundo, donde viven los Señores de Xibalbá. Ahí, Hunahpú e Ixbalanqué se enfrentan a los tormentos y pruebas, y si vencen, vuelven a subir al cielo como Sol y Luna.

La exposición y el Popol Vuh

La exhibición “México del Cuerpo al Cosmos” estaba organizada en cinco grandes temas: axis mundi, fertilidad, muerte, belleza y erotismo.

Axis Mundi:

Para las culturas mesoamericanas existe una profunda unidad entre hombre, naturaleza y dioses, componentes del cosmos. Para los pueblos mesoamericanos el ser humano había sido puesto en el mundo para honrar a los dioses, alimentarlos, y morir. Muchos eran los ritos y ceremonias celebrados por los distintos pueblos mesoamericanos para honrar, adorar y alimentar a los dioses, donde hombres y mujeres jugaban un papel fundamental para asegurar la subsistencia.

Son varias las piezas de la exhibición relacionadas con este tema, donde se muestran ceremonias, rituales, y dioses de distintas culturas mesoamericanas.

El Popol Vuh tiene como eje central la creación del mundo y de los hombres y mujeres y la relación de éstos con los dioses.

Fertilidad

Las sociedades mesoamericanas, cuya subsistencia dependía fundamentalmente del maíz, tenían una estrecha relación con la tierra en su organización de la vida y en su universo simbólico.

Este tema queda plenamente tratado en el Popol Vuh. Los dioses crean el mundo, crean a todos los animales, pero los animales no pueden adorar y alimentar a los dioses. Entonces los dioses crean a los distintos hombres: de barro, de madera y de maíz. Y son estos últimos los que perduran y los que darán alimento a los dioses. En el Popol Vuh se ve la importancia del maíz en las sociedades mesoamericanas, y la animación busca reflejar la importancia del maíz como elemento del cual están hecho los hombres y también la importancia del sol para las cosechas de maíz.

En la exhibición “México del Cuerpo al Cosmos” son muchas las representaciones de dioses de fertilidad y de representaciones humanas asociadas con la fertilidad.

La familia era la institución principal dentro del mundo mesoamericano, ya que velaba por la manutención de la vida humana. Para los pueblos mesoamericanos era fundamental que los seres humanos se reprodujeran para que el mundo siguiera existiendo.

En la animación del Popol Vuh se muestra cómo los seres humanos se multiplican para que el mundo siga existiendo.

Belleza

Los pueblos mesoamericanos tenían sus propios patrones de belleza, los que estaban profundamente normados por lo sagrado. Algunos de estos ideales eran la deformación craneana y la limadura o mutilación de los dientes. La vestimenta y los adornos eran usados para distinguir a los miembros de diferentes pueblos y diferentes clases sociales. Los tocados, adornos y vestimentas eran atributos que hablaban de la identidad de quien los portaba.

A través de las ilustraciones realizadas para la animación se muestran los patrones de belleza imperantes durante la cultura maya. Todos los personajes están inspirados en ilustraciones maya, así conservan las características faciales tan particulares de los maya, como además sus vestimentas, adornos y tocados.

Ritual del Juego de Pelota

Uno de los rituales mesoamericanos más complejos era el denominado Juego de Pelota, deporte de carácter sagrado donde los equipos se enfrentaban golpeando una dura pelota de caucho con distintas partes de su cuerpo, sin utilizar pies ni manos. Durante el juego se debía mantener la pelota en movimiento, pues representaba al sol en su eterno viaje por el cielo. A través de este juego se representaba la lucha entre fuerzas contrarias y sucesos naturales opuestos como el día y la noche, la vida y la muerte.

Algunas interpretaciones sobre el Juego de Pelota señalan que, finalizado el partido, se sacrificaba al líder del equipo vencido. El individuo que iba a ser sacrificado, era tratado con honores pues se consideraba que había luchado valientemente en la guerra cósmica representada en el juego. Su muerte era parte del orden universal y su sangre derramada alimentaba a los dioses para permitir la vida en el mundo.

El Juego de Pelota que se originó como un deporte, tiene especial relevancia en el plano mítico, donde se recrean la

vida y la muerte. En los campos de juego de pelota existen alusiones al inframundo y a la guerra. El juego de pelota servía como una metáfora de los ciclos del sol y de la luna.

En el Popol Vuh el Juego de Pelota tiene un rol fundamental, y en la animación se buscó respetar la importancia simbólica del Juego de Pelota que se relaciona con la muerte, con el ciclo del Sol, con el inframundo y los Señores de Xibalbá, con el sacrificio, con los ciclos y la continuidad de la vida y del cosmos. El castigo que reciben los Señores de Xibalbá es que el Juego de Pelota no será para ellos. Así derrotan los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué a los Señores del Inframundo.

Muerte

Para los pueblos mesoamericanos la vida era posible gracias a la muerte. La sangre de las víctimas servía para alimentar a los dioses y así asegurar el proceso de los eventos cíclicos. Los sacrificios humanos eran necesarios para mantener el funcionamiento del universo y para fortalecer al sol en su viaje nocturno y en el combate con las fuerzas oscuras.

En Mesoamérica existía una compleja red de rituales cósmicos que se dirigían a divinidades astrales. El universo tenía su ritmo. Los rituales, fundamentalmente el Juego de Pelota y el sacrificio, debían devolver nuevamente al universo parte de la energía gastada en la vida para que el ciclo no tuviera fin. Esto queda mostrado en el Popol Vuh cuando los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué van al inframundo y, al derrotar a los Señores de Xibalbá, suben al cielo convertidos en Sol y Luna. Todas las noches tendrán que realizar este viaje al inframundo, y si vencen a los Señores de Xibalbá volverán a subir como Sol y Luna.

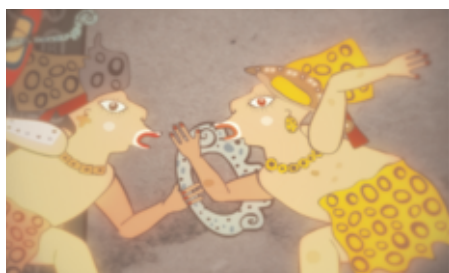
Las ilustraciones de la animación

Son muchas las pinturas mayas realizadas en vasijas y piedras talladas con representaciones que han sido identificadas como pasajes del Popol Vuh. Esto nos daba una enorme cantidad de material gráfico que permitió ilustrar la animación, y entregar contenido gráfico en cada uno de los personajes y escenas que fueron representados en la animación. Estas imágenes maya fueron realizadas entre el 300 al 900 d.C. y hacen referencia a los personajes del Popol Vuh, y a escenas completas. Esto indica que, a pesar que el Popol Vuh pudo haber tenido influencias españolas, existe gran cantidad de material que nos muestra que éste es un mito que existía en el período precolombino, y que nos ayuda a entender el pensamiento mesoamericano.

Los personajes están todos creados tomando como referencias imágenes maya. Los personajes fueron hechos en Freehand por Paloma Valdivia, ilustradora chilena que ganó el premio Plaque en la Bienal de Ilustración de Bratislava del 2001.

Los fondos de la animación fueron hechos en acuarela, para quitarle lo plano de las ilustraciones en Freehand y, a la vez, recrear la atmósfera de las pinturas maya.

La animación es en 2D, lo que se debe, por una parte al tema de costos, pero por otra a que las representaciones maya son siempre en 2D y de perfil. Por esto, todos los personajes fueron creados de perfil, lo que facilitó la ilustración y la animación, pero a la vez se mantuvo fielmente esta característica de la representación maya.



Ilustraciones animación *Popol Vuh*: los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué en sus posturas de perfil

Los colores utilizados en la animación fueron tomados de vasijas y de pinturas maya. También las posturas de los personajes fueron tomadas de las representaciones maya.

Por ejemplo: cuando los hombres de maíz sueñan a las mujeres; cuando las mujeres están sentadas; cuando Hunahpú e Ixbalqué tiran con la cerbatana.



Ilustraciones animación *Popol Vuh*: mujeres con posturas basadas en pinturas maya

Además existen escenas completas que representan pasajes del Popol Vuh y éstas fueron utilizadas en su totalidad, ya que hay elementos que tiene mucha importancia: la escena del sacrificio de los Señores de Xibalbá; los hermanos tirando con la cerbatana.



Ilustraciones animación *Popol Vuh*: Hunahpú e Ixbalqué tirando con la cerbatana

Por último, el movimiento. No existe registro de escenas del Popol Vuh en movimiento de los maya. Hay tres escenas de la animación en las que se utilizó documentación para recrearlas.

La rogativa. Cuando los hombres de maíz ruegan para que salga el sol. Para recrear esta escena se utilizaron imágenes de rogativas etnográficas de pueblos maya de la actualidad. La banda sonora también utiliza música de rogativas.

El juego de la pelota. El juego de pelota se conserva todavía en algunas regiones de mesoamérica. Aunque tiene variantes y tuvo variantes a través del tiempo. Utilizando estudios sobre el juego de pelota, imágenes maya que muestran a los jugadores y los juegos actuales, pudimos darle movimiento a la escena del juego.



Ilustraciones animación *Popol Vuh*: Juego de Pelota

La escena del sacrificio de los Señores de Xibalbá es una de las escenas maya más famosas del Popol Vuh. Darle movimiento a este episodio también fue difícil. Existen estudios que indican que este tipo de episodios se realizaba en una danza, con movimientos lentos.



Ilustraciones de animación *Popol Vuh*: escena de los hermanos sacrificando a los Señores de Xibalbá

Gracias al desciframiento del glifo “danzar” se han podido identificar escenas de danza en las representaciones maya. La danza era central a muchos de los rituales públicos de los antiguos maya. La danza aparece en escenas en que existe una transformación de los seres humanos en seres sobrenaturales (Friedel et al., 1993). En el pasaje del Popol Vuh los hermanos Hunahpú e Ixbalqué aparecen convertidos en hombres pobres y realizando proezas. Se sacrifican uno al otro y luego resucitan. Hay escenas maya representadas en vasijas que muestran a los hermanos sacrificando y en posición de danza.

El Popol Vuh y el material impreso en la exposición

Durante los seis meses que duró la exposición “México del Cuerpo al Cosmos” la Animación *Popol Vuh* fue exhibida en forma continua en el hall central del Centro Cultural del Palacio La Moneda. La exhibición fue visitada por 157.000 personas (personas que pagaron la entrada). Los domingos la entrada es gratuita.

De estas visitas el departamento de educación recibió 9.215 niños de educación básica, 13.933 niños de educación media y 2.304 estudiantes de educación superior.

Debido al formato y contenido, y al espacio de exhibición, los niños fueron quienes más disfrutaron con el *Popol Vuh*, ya que fue exhibido en el hall central pero sin asientos. Los niños se sentaban en el suelo y permanecían atentos durante los once minutos.

Además, el video del Popol Vuh se subió a la página web de Centro Cultural Palacio La Moneda. De esta manera también se cumplió otros de los objetivos que fue el de crear un material didáctico autosuficiente que saliera a las regiones del país.

El material impreso fue distribuido gratuitamente a todos los visitantes de la exposición. El material impreso destinado a los niños mayores fue distribuido a todos los adultos de la exposición.

Logros y Perspectivas del material didáctico

La Animación *Popol Vuh* continúa en la página web del CCPLM. Además, en forma independiente de la exhibición, ha sido llevada a colegios, festivales y otros espacios donde se ha exhibido. El *Popol Vuh* fue seleccionado para el XIII Festival de Cine y video de Pueblos Indígenas realizado en el Museo Indígena de Nueva York en diciembre de 2006. En este festival se entregó la animación a indígenas de Latinoamérica quienes lo mostrarían en sus comunidades.

El año 2007, el CCPLM pretende exhibir la Animación en lugares alejados de Santiago, donde no tuvieron la oportunidad de visitar la exhibición “México del Cuerpo al Cosmos”.

Las ilustraciones del Popol Vuh han servido para realizar otros materiales didácticos como juegos de memorice y un libro.

De esta manera, el material didáctico realizado para una exposición específica se convierte en un material no exclusivo de los visitantes de la exhibición, sino por el contrario, es el inicio de la propagación de un material con los contenidos

educativos de esa exposición. Muchos niños que no visitaron la exposición han podido ver este material, entretenerse, e interesarse por los temas de la exhibición. Es posible que esos mismos niños, o sus padres o profesores, la próxima exposición se interesen y visiten el museo como un espacio donde se van a entretener.

También, este tipo de animación se podría realizar para otras exposiciones y generar una colección de animaciones de mitos de pueblos originarios de América.

Actualmente, el CCPLM está realizando un estudio de público contactando a profesores que visitaron la exposición. Con estos resultados se podrá tener información de la utilización y efectividad del material didáctico a nivel escolar.

Conclusiones

En casos como este, en que las exposiciones son complejas para el público infantil, una animación que introduzca a los niños funcionan bien como un material educativo y entretenido.

La Animación del *Popol Vuh* logró ser un material educativo complementario y autosuficiente. Durante la exposición fue exhibida en forma continua y no necesitó de personal u otros costos asociados. Además es un material autosuficiente que perdura ya que puede ser visto independiente de la exposición. Actualmente el CCPLM está desarrollando proyectos para llevar el *Popol Vuh* a lugares apartados de Chile.

El material didáctico debe ser diseñado tomando en cuenta el tipo de exhibición, el público objetivo, el espacio donde se va a desarrollar. La proyección de la animación en el Hall Central tuvo la ventaja que todo el público que visitó la exhibición tuvo la posibilidad de ver la animación, pero la desventaja que el público no pudo sentarse y tampoco el lugar favoreció el audio y la concentración de un grupo de mayor número.

También creemos que es fundamental analizar el impacto de los materiales educativos de manera sistemática para poder contar con información que sea útil para diseñar futuros materiales didácticos. El diseño de los materiales didácticos debiera ir asociado siempre a una evaluación del impacto de estos materiales.

Bibliografía

- ARTIGAS, Diego (2006), *Texto Audioguías*. Exposición “México del Cuerpo al Cosmos”.
- DE LA GARZA, Mercedes (1992), “Mitos mayas del origen del cosmos”. En *Arqueología Mexicana*, Vol. X, N° 56.
- FRIEDEL, David, Linda SCHELE and Joy PARKER (1993), *Maya Cosmos: Three thousand years on the shaman’s path*. New York: Doubleday.
- MILLER, Mary and Simon MARTIN (2004), *Country Art of the Ancient Maya*. Thames and Hudson.
- PAVEZ, Ana María (2006), “Folletos Exposición México del Cuerpo al Cosmos”, Centro Cultural Palacio La Moneda.
- PAVEZ, Ana María. 2006. *Animación Popol Vuh: basado en el mito de creación maya quiché*. Centro Cultural Palacio La Moneda.
- TEDLOCK, Dennis (1996), *Popol Vuh: The mayan book of the Dawn of life*. A Touchstone book.