



INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
ESTÉTICAS
ARCHIVO HISTÓRICO



FONDO	BEATRIZ DE LA FUENTE
SERIE	007: <i>ESCRITOS ACADÉMICOS</i>
CAJA	<i>019</i>
EXP.	<i>030</i>
DOC.	<i>0011</i>
FOJAS	<i>1-35</i>
FECHA (S)	<i>s/f</i>

EL ARTE MESOAMERICANO, DE LA AMÉRICA INTERMEDIA Y DEL CARIBE

Beatriz DE LA FUENTE

1. *Las altas culturas de la América Media*

A lo largo de más de cuatro milenios, el Continente Americano vio surgir diversas civilizaciones que nos legaron innumerables manifestaciones artísticas. Descuella en particular una gran área cultural, designada por los especialistas como Mesoamérica. Esto no significa la ausencia de otras complejas sociedades, por ejemplo las de Andinamérica, las islas Antillas, los Indios Pueblo y los *Mound Builders* de la cuenca del río Mississippi. Sin embargo, en las páginas siguientes nuestro principal foco de atención serán las civilizaciones asentadas en Mesoamérica.

Cabe señalar que el concepto de "Mesoamérica", desde que fue planteado por Paul Kirchhoff, mantiene su vigencia en cuanto método de análisis, si bien es verdad que se ha sujetado a diversas revisiones críticas. Así, se sigue hablando de las cinco subáreas culturales y las tres principales divisiones cronológicas. Se trata de las regiones Costa del Golfo, Maya, Oaxaca, Altiplano Central y Occidente, así como de los períodos Preclásico (2000 a.C.-300 d.C.), Clásico (300-900 d.C.) y Postclásico (900-1500 d.C.).

Tales subáreas ocupan el espacio comprendido desde el Trópico de Cáncer hasta la Península de Nicoya, en Nicaragua, aproximadamente, e incluyen, entre otras, a culturas como la olmeca, la teotihuacana, la zapoteca y la maya. Todas comparten ciertos elementos, por ejemplo arquitectura de basamentos piramidales que limita amplias plazas, calendarios de 260 y 365 días, escritura jeroglífica, panteón politeísta y de carácter dual, cultivos básicos (maíz,

frijol, chile, calabaza). Estos elementos siguen dando la pauta, junto a las obras plásticas, para conocer el profundo sentir de los pueblos que florecieron en Mesoamérica.

Desde luego sobresale un rasgo peculiar. Mesoamérica, en su conjunto, se concibe como una entidad única y original. Así, intuimos los caracteres de la organización política y empezamos a profundizar en los patrones de la organización social y en las redes de intercambio comercial.

En tal forma, sabemos que los diversos grupos sociales y políticos se organizaban en rígidas jerarquías. En la cima se hallaba un gobernante supremo, cuyo cargo era por regla general heredado de manos de sus progenitores, de acuerdo con el "Sistema Omaha" o de "primos cruzados", según diversos estudios sobre parentesco. En algunas ocasiones el cargo dependía de la elección por parte de un grupo de notables o "consejo de ancianos", quienes juzgaban los méritos políticos, religiosos y militares de entre los más destacados príncipes de linaje.

Asimismo sabemos que había alianzas matrimoniales entre familias reinantes. Las razones, al parecer, se apoyaban en la búsqueda de soluciones ante variados conflictos (muchos de tipo bélico) por medios diplomáticos. Tal fue el caso entre diversos señores mayas, como ejemplifican Palenque y Copán, o el de un gobernante de México Tenochtitlán y una señora zapoteca. Esta situación daba pie al traslado, de una ciudad a otra, de nobles con su corte, en donde se incluían artistas.

Cabe señalar, también, que no había una sola norma de herencia. Por una parte, ésta podía provenir tanto de la madre (matrilinaje) como del padre (patrilinaje). Por otro lado, los hijos varones podían permanecer en el terreno familiar o moverse al de la familia de la esposa, lo cual habla de matrilocidad y

patrilocalidad. Estas cuatro categorías se mezclaban de acuerdo con culturas y épocas distintas. Por ejemplo, entre los mayas y nahuas se daba el patrilineaje y la matrilocalidad, mientras que entre los zapotecas era, al parecer, matrilineaje y patri o matrilocalidad.

Por abajo del gobernante, la nobleza, formada por parientes del señor —o alta nobleza— y nobles menores, ocupaba cargos políticos, sacerdotales y militares diversos, tanto en la ciudad principal como en las dependientes, tributarias o sometidas. De igual manera, los nobles podían ser los "artistas de la corte", dado que recibían una educación especial en instituciones señaladas.

Los plebeyos eran, fundamentalmente, campesinos, a la vez que hacían el papel de artesanos y soldados del común. Aunque la movilidad vertical estaba restringida, sabemos de algunos plebeyos que ascendieron, por hazañas y méritos bélicos, a grados altos al menos dentro de la milicia náhuatl.

En otro sentido, los vínculos comerciales se dieron a lo largo y ancho de Mesoamérica durante toda la época prehispánica. El intercambio era sobre todo de objetos suntuarios y de productos exógenos. Entre ellos se cuentan cerámica polícroma y de fina calidad, turquesas, jades y otras piedras finas, animales vivos, sus pieles o plumas, y cultivos como el cacao. Para el tránsito de esos y otros artículos existían mercaderes que se organizaban muy probablemente en caravanas (de modo similar a los *pochtecas* nahuas). De acuerdo con recientes estudios, seguían diversas rutas que iban del Golfo de México al Océano Pacífico, y de las tierras altas mayas hasta las planicies de los Indios Pueblo; los caminos eran terrestres, fluviales y marinos costeros.

No debemos olvidar que las ideas también viajaban, y de alguna forma el conjunto de pueblos mesoamericanos compartió lo que Alfredo López Austin (*Tlalocan* y *Tamoanchan*) ha llamado "núcleo duro". Las ideas, es tema sabido,

se reflejan en la producción artística, aunque con las variantes propias a cada pueblo, la cual les otorga identidad y nos permite analizar semejanzas y diferencias formales y temáticas.

Es así que el estudio del arte prehispánico nos da pautas para la mejor comprensión de las civilizaciones que crearon infinidad de obras; nos acerca al ser profundo de los antiguos habitantes de Mesoamérica. Conviene entonces hacer breve recorrido por algunos de los más relevantes ejemplos del arte de Mesoamérica.

2. *Los principios del arte*

Averiguar los momentos en que surgen las expresiones artísticas es tan complejo como el estudio mismo de la especie humana. Para el caso mesoamericano podemos tomar en cuenta las expresiones que van de la mano de los primeros pobladores, hace más de 40,000 años. Así, nos enfrentamos a las pinturas rupestres de Baja California, Chihuahua y Sonora. Diversos análisis ponen de relieve la compleja cosmovisión de los antiguos pobladores, si bien comparte elementos comunes al hombre del Neolítico. En similar forma, cabe incluir al afamado "Sacro de Tequixquiac", hueso sacro fósil de un camélido tallado de manera tal que representa la cabeza de un cánido.

Con intención diferente, la figurilla de Zohapilco habla de otros conceptos tan temprano como 2,300 a.C. De ser ciertas las interpretaciones, nos encontramos ante una obra neolítica en barro que acusa alguna noción religiosa – funeraria o de fertilidad– aún lejana a nuestra comprensión.

Mil años más tarde (durante el Preclásico) asistimos al desarrollo y auge de una fuerte tradición cuya área principal fue el Altiplano Central. Se caracteriza por la factura en terracota de mujeres semidesnudas, conocidas con el apelativo de "Mujeres Bonitas" (García y Salas, 1998).

De pequeñas dimensiones, son figuras sólidas y frontales y, con algunas salvedades, simétricas. Dan énfasis al cuerpo femenino de acuerdo con definidos cánones: formas simplificadas y rotundas, cuerpo desnudo, cintura estrecha, amplias caderas y rostros esquemáticos; brazos y piernas aparecen como muñones sin detalles anatómicos. Casi todas se miran de pie. A veces cargan perritos o niños, en cuyo caso se designan "Maternidades". Varias tienen dos rostros o dos cabezas que, de acuerdo con opiniones diversas, hablan de un sistema religioso dual.

A pesar de que son estereotipadas, recibieron rico tratamiento formal, gracias a complejos peinados, tocados, ropajes (cinturones, fajas, faldellines y faldas), pintura corporal (a base de rojos, cremas y negro) y joyas (orejeras, collares, brazaletes).

Lo anterior no excluye las representaciones del cuerpo masculino, pero éstas son menos abundantes. Sus formas siguen la misma sencillez y su única vestimenta es un braguero. En ocasiones portan grandes yelmos, que les identifican con guerreros o jugadores de pelota.

La procedencia funeraria de todas estas piezas, en específico las Mujeres Bonitas, ha llevado a juzgarles como ofrendas de carácter fertilizador y revigorizador de los muertos a quienes acompañaban.

Al lado de los seres humanos y en el mismo período, los animales se cuentan entre las primeras formas de la escultura del Altiplano Central. Tuvieron diversos focos de producción, en particular la Cuenca de México y el valle de Puebla-Tlaxcala. A diferencia de las figuraciones humanas, los animales muestran sabia comprensión de las formas: el artista supo captar y plasmar, con economía de rasgos, cierta elocuencia que choca con la esquematización de las Mujeres Bonitas y de los pequeños hombres.

En modo contemporáneo a esta producción en barro, la Costa del Golfo atestiguó el desenvolvimiento de una cultura singular: la olmeca.

3. *La presencia olmeca: escultores y lapidarios*

Sin duda alguna, entre las más antiguas y expresivas manifestaciones artísticas de las altas culturas de Mesoamérica la olmeca tiene un lugar especial. La región más destacada de su ubicación corresponde al área llamada "zona metropolitana", sita entre los actuales estados de Veracruz y Tabasco (México).

La escultura olmeca se reconoce por su apego a la tierra, solidez, monumentalidad, pesantez y petricidad, no obstante muchas son exentas y de reducidas proporciones. Los materiales favorecidos fueron basalto, andesita y jadeita. Sus volúmenes definen un espacio cerrado sobre sí, calmo y sólido. En otros lugares me he referido a tres grupos principales que identifiqué según las figuraciones representadas (De la Fuente, 1978), a saber: antropomorfas, zoomorfas e híbridas.

Las primeras hablan del acendrado y paradigmático antropocentrismo olmeca. Descuellan, inconfundibles, las Cabezas Colosales –diecisiete a la fecha–. De rasgos faciales comunes, cada una sugiere un retrato, asunto logrado a través del sutil empleo de las facciones que no se atreven a desprenderse para irrumpir en el espacio del entorno. Son elocuentes por cuanto conducen de manera inequívoca a honda expresividad que los antiguos creadores buscaron y supieron congelar en la dura piedra. Los escultores olmecas se apegaron a las formas naturales, de modo que los rostros de los personajes podrían indicar emociones (solemnidad, hieratismo, soberbia, hastío o quizás alegría); y desde luego se ofrecen con gran fuerza concentrada y majestuosa.

Otras obras tienen la misma elocuencia y, si bien el espacio las penetra y atraviesa, no se abren a éste sino que son sólidas, apegadas a la tierra. Reflejan

seres en actitud de poderosa concentración, recogidos en sí mismos, sólidamente afincados. Tal ocurre con piezas en las que se representó al ser humano completo pero carente de individualidad, en posturas diversas, ataviado con las insignias de su poder terrenal. Sirvan de ejemplo el conocido "Príncipe" de Cruz del Milagro y el Monumento 77 de La Venta. Algunas más mezclan al ser humano con entes no conocidos en la realidad física: se trata de las figuraciones híbridas, que acaso manifiesten a personajes adentrados en ritos todavía desconocidos para nosotros (el "astrónomo" de La Venta).

En otras esculturas se unen las figuras antropomorfas con las de rasgos zoomorfos o híbridos para comunicar distintos mensajes. Esto se mira en los Altares, o mejor dicho "tronos", conformados por un cuerpo prismático rectangular, con una oquedad a manera de fauces abiertas de algún animal fantástico, de donde surge un ser humano en actitudes diversas.

Fuera de la zona metropolitana, destaca Chalcatzingo (Morelos), a causa de sus relieves de piedra. Varios muestran —además de la consabida figura humana— felinos y reptiles que amenazan e incluso devoran a seres humanos.

Hacia fines de la etapa olmeca se efectuó una pieza de pequeñas dimensiones. Se conoce como "El Luchador". Representa a un personaje sedente pero de gran dinamismo; sus brazos y piernas se abren al espacio y describen un movimiento helicoidal acentuado por la inclinación frontal y lateral del torso. La cara y los músculos del cuerpo se detallaron con firmes y breves rasgos naturalistas. La pieza habla, sin duda, del refinamiento alcanzado por los escultores que sucedieron a los olmecas y que tal vez manaron en las mismas fuentes del repertorio formal.

En cuanto a la pintura, pocos son los ejemplos sobrevivientes, y en su mayoría proceden de cuevas y abrigos rocosos. Una de las obras más relevantes

es el mural 1 de Oxtotitlán, en Guerrero. La escena muestra a un personaje en postura muy dinámica, con brazos y piernas separados del cuerpo, sentado sobre un trono; el cuerpo se mira de frente y la cabeza de perfil; viste un disfraz de ave. Se ha interpretado como un dignatario sentado sobre su trono.

También durante el Preclásico otras áreas de Mesoamérica vieron el nacimiento de diversas culturas que, para la época Clásica, alcanzaron caracteres inconfundibles. Una de ellas es la zapoteca.

4. *El humano hieratismo de los zapotecas*

En la cima de un cerro, aplanada por obra humana, los gobernantes de Monte Albán dieron forma concreta a sus afanes políticos y expansivos, desde tan temprano como 600 a.C., y los plasmaron en "Los Danzantes". Obras relevadas, son las primeras figuraciones de posibles cautivos de guerra, emasculados. Carentes de individualidad, su cuerpo es esquemático, despojado de lo accidental para expresar el hecho político y ritual: la captura y muerte de los enemigos. Además, sus innumerables posturas hablan de un sentido espacial abierto y dinámico.

El lenguaje formal transitó por otros derroteros en las estelas y "lápidas genealógicas", en bajo relieve, de la época Clásica. Comparten rasgos con las pinturas murales de las tumbas, a saber: seres antropomorfos y zoomorfos van o vienen, se encuentran, se enfrentan y parecen dialogar; a veces les acompañan textos glíficos todavía indescifrados. Hombres y mujeres son de notoria desproporción, geométricos y convencionales, sin personalidad.

Dicho tratamiento se prolonga, con abundantes sutilezas, en los polícromos muros pintados de las tumbas, como se mira en la 105 de Monte Albán o en la 5 de Suchilquitongo. Al igual que en los relieves de piedra, por encima de los humanos se despliegan las "Fauces del Cielo" pero en las tumbas adquieren

grandes dimensiones. Los humanos se confunden con seres deificados y mayestáticos debido a los estereotipos y ricos atavíos, que otorgan elementos significativos y simbólicos de un estatus especial. Se ha dicho que representan a los dioses o a los antepasados de los muertos (Miller, 1995).

Con otro sentido, la escultura en barro contrasta con relieves y pinturas. Obras casi tridimensionales, las urnas funerarias transmiten una nueva concepción, si bien no se separan de los cánones antes dichos: se trata de figuras estáticas, solemnes, distantes, ubicadas en los ámbitos sagrados de los difuntos. Las imágenes de rasgos humanos y las complejas efigies de dioses antropomorfos y de rostro fantástico —encabezados por *Cocijo* y su esposa *Nohuichana*—, ocultan a los recipientes. El cuerpo humano sintetiza sus rasgos y el acento cae en los atavíos y los convencionales rostros, a veces con máscara que los transforma en deidades. Grandes tocados y joyas les otorgan riqueza y profundo simbolismo (De la Fuente, 1985).

Esa misma sobriedad que se percibe en las obras comentadas también se aprecia en la arquitectura zapoteca, trátase de edificios públicos o privados. Se reconoce por un elemento único en el vocabulario formal mesoamericano: el tablero "en escapulario", dispuesto por encima de breves taludes. Está constituido por molduraciones a manera de cuadretes que descienden, se sobreponen y se prolongan en una faja angosta de sentido horizontal. El conjunto produce fuerte contraste gracias al juego de luces y sombras, que confieren una plasticidad casi escultórica a las construcciones. Las fachadas de las tumbas repiten esa decoración, que se observa de igual modo en las maquetas. Así, a juzgar por tales elementos, la ciudad de Monte Albán —entre muchas más— conjugaba entrantes y salientes en la arquitectura; daban la pauta para enriquecer visual y formalmente los amplios espacios definidos por plazas y patios hundidos,

de suerte que logró una armonía singular de luz y sombra, de espacio cerrado y espacio abierto. La arquitectura zapoteca busca, entonces, extenderse al horizonte.

5. *Un mundo aparte: el Occidente*

El Occidente de México nos ha legado cuantiosas y pequeñas obras maestras que apuntan en una dirección: la vitalidad. En estilos claramente diferenciados –El Opeño, Chupícuaro, Colima, Los Ortices-Tuxcacuesco, San Sebastián Rojo, Ameca Gris, Arenal Café, Ixtlán del Río y Compostela– se percibe irrestricto apego a la vida. Es por ello que las figuras advierten acerca de la más noble e innegable humildad en Mesoamérica: revelan la naturaleza de la vida diaria no obstante provienen de ofrendas funerarias; son asombrosamente biofílicas.

Durante el Preclásico se elaboraron figurillas de dimensiones reducidas, casi miniaturistas, sean mujeres, hombres o grupos que efectúan diversas acciones. Destacan los estilos de El Opeño y Los Ortices-Tuxcacuesco: la figura humana es pesada, sólida, sin vivacidad ni dinamismo, y de formas esquemáticas, a pesar de que algunos conjuntos sugieren grupos numerosos que se desenvuelven en actividades plenas de energía vital (De la Fuente, 1994).

Para la época Clásica la escultura sigue acudiendo a la terracota y mantienen la policromía de rojos, ocre, negro y blanco, con acabados mate o bruñidos. Las piezas provienen de las típicas "tumbas de tiro", y representan sobre todo al ser humano en actitudes vivaces: se trata de un arte eminentemente funerario pero de sentido vital y retrato de una cotidianidad pasada (De la Fuente, 1994). Resaltan mujeres, madres o molenderas, guerreros, bebedores, aguadores, cargadores, personajes sedentes, grupos que aparentan jugar o dialogar; algunos se miran enfermos o con graves deformaciones físicas.

Estas obras comparten elementos comunes: carecen de proporción, tienden a la caricatura, los rasgos físicos se reducen a formas cilíndricas; las cabezas son pequeñas y los rostros tienen ojos almendrados, grandes narices y labios delgados; los brazos son delgados, mientras que las piernas son gruesas. Predomina la desnudez. Numerosas figuras se hallan de pie pero también las hay sedentes y en parejas. Las masculinas suelen mostrarse más activas que las femeninas, que resultan más estáticas, delicadas y tiernas. Pasan, además, con notoria agilidad del individuo al miembro de la colectividad.

Los tipos que muestran seres deformes o enfermos no manifiestan dolor ni tristeza, si acaso resignación. Se ha dicho que pueden representar a shamanes en trance extático.

Otro aspecto de esa vitalidad se encuentra en las incomparables representaciones de animales y plantas, propias del estilo Colima. Perros, tlacuaches, conejos, pericos, patos, cangrejos, camarones, peces, arañas, calabazas, peyotes, mazorcas, flores, etcétera, aparecen tan próximos al dato visual que se antojan vivos. Se mira a los animales sedentes, de pie, yacentes o echados en ovillo, a la expectativa, jugando entre sí o con sus dueños.

En todas las obras, los escultores-alfareros supieron disponer, con habilidad, las formas en el espacio y congelar en el tiempo diversos instantes. La expresividad se logra con mínimos elementos. De modo tal, descuella un sentimiento de ligereza innegable y se acentúa gracias a equilibrado ritmo, aunque no siempre simétrico. Y resalta –como he dicho– el sentido de vitalidad y naturalismo.

Por último, las maquetas se ofrecen como retratos anecdóticos de la vida cotidiana, reproducciones de la vida comunitaria. Hombres y mujeres de distintas edades transitan y se establecen en los espacios: se mueven con soltura

inigualable en las casas, las canchas de los juegos de pelota, las plazas, los poblados. Conversan, juegan, reposan, duermen, caminan, llevan y traen objetos de uno a otro sitio, suben y bajan escaleras, conviven con sus perritos y otras mascotas. Retratan con ingenuidad las actividades propias de la vida campesina, de los trabajos cotidianos y muestran además un espacio real donde transitan y actúan. Las maquetas dan la pauta, de igual manera, para reconstruir la arquitectura: sabemos, por evidencias arqueológicas, que un rasgo típico era construir basamentos de planta circular rodeados por pequeños templetos —en número de tres a siete— de planta cuadrangular. Conjuntos como éstos se yuxtaponían para conformar grandes complejos públicos entre los cuales las canchas del juego de pelota y las casas del pueblo se distribuían en patrones concentrados.

Así, en su sencillez y elocuencia, el arte de Occidente cala profundo en el alma. Muestra a los seres humanos en su condición plena, vital, rica y pasajera. Expresan que la vida es el momento más entrañable.

6. *La armonía integral de Teotihuacán*

Un nuevo lenguaje artístico en el Altiplano Central surgió con la fastuosa y cosmopolita Teotihuacán (Lombardo, *et al.*, 1990). Sus diversas obras nos dejan percibir honda continuidad entre distintos medios. Para ello, con base en cánones homogeneizadores, el lenguaje formal teotihuacano acudió a la esquematización geométrica y a obvia tendencia horizontal. Conserva un orden armonioso, perfecto e impávido; es elocuente al presentar imágenes apacibles, serenas, ideales e inexistentes en la realidad visual no obstante recupere fragmentos de ésta. Arquitectura, escultura y pintura están limitadas o constreñidas por espacios y volúmenes, marcos y cenefas, tableros y taludes.

Así, la Ciudadela cuenta con dos elementos básicos e inseparables: la gran plaza hundida, limitada por una estructura continua y cuadrangular encima de la cual se reparten pequeños basamentos, y el Templo de las Serpientes Emplumadas. El conjunto habla de una secuencia visual y espacial que lo relaciona con la Calzada de los Muertos y la Pirámide del Sol, gracias a amplias escalinatas que apenas se atreven a interrumpir la línea horizontal marcada por enormes tableros (que apenas sobresalen de breves taludes) y al panorama que abre la plaza. El templo mismo ejemplifica esa armonía en su arquitectura y escultura asociada. Se debe a los tenues claroscuros provocados por el tablero-talud y a los relieves que plasman cuerpos ondulantes de ofidios, conchas y caracolas que los rodean, y a la pronunciada tridimensionalidad de las cabezas alternadas de sierpes y seres compuestos a manera de mosaicos. Todo ello estuvo cubierto por una paleta cromática a partir de rojos, verdes, azules y blancos, que pese a su relativa escasez produjo gran riqueza colorística por armonías y contrastes.

Y la ciudad entera habla el mismo lenguaje plástico y arquitectónico que, inclusive, se proyecta a la escultura y la cerámica.

Aquella se reconoce por su fuerte sentido de síntesis, rigidez, geometrización, angulosidad y cualidad casi arquitectónica de los volúmenes. El máximo ejemplo lo proporciona la monolítica figura de la "Gran Diosa" o "*Chalchiuhtlicue*", que se inscribe en prismas piramidales y rectangulares, se cierra sobre sí misma y resulta en pesantez abrumadora. Los elementos que la definen —cara, manos, pies, vestidura y tocado— apenas rasguñan el bloque pétreo para resaltar el rostro de la deidad.

Algo similar se percibe en las abundantes máscaras funerarias. Los solemnes y estereotipados rostros humanos se inscriben en un trapecio invertido

directamente con el juego de pelota: algunos juegan, otros –la mayoría– son sacrificados en la cancha misma y sobre ellos suele descender una deidad descarnada.

Por cuanto a la arquitectura, se caracteriza por el sabio manejo de vanos y macizos. Sobre un talud continuo se desplanta una serie de nichos moldurados y cornisas en bisel que dan lugar a profundos contrastes de luz y sombra. Espaciados a intervalos regulares, pueden cubrir la totalidad de los edificios o limitarse a ciertas secciones. En conjunto definen una tendencia horizontal que triunfa armoniosamente sobre la ascensionalidad de las pirámides.

En las manifestaciones pictóricas, las formas humanas, animales, vegetales y geométricas se repiten una y otra vez, a manera de letanía, como dejan entrever las pinturas murales de Las Higueras. Polícromas, de trazos delicados unas, toscos otras, dan especial importancia al ser humano por vía de marcado simbolismo. Esbelto, robusto o desproporcionado, se observa al ser humano formando procesiones, o se trata de músicos, danzantes y jugadores de pelota. Se alternan, en ocasiones, con plantas y animales fantásticos.

También del Golfo pero en tiempos postclásicos y en piedra relevada, la cultura huasteca (Ochoa, 1979) dio singular importancia al ser humano: hombres y mujeres jóvenes en su mayoría, en ocasiones ancianos. La masa corporal no recibe gran volumen pero se apega a un patrón de simetría, rota por las posiciones de los brazos con respecto al cuerpo; no se respetan las proporciones naturales pues tales obras están hechas para verse de frente. Son inexpresivas; por ende cobran apariencia rígida, geométrica, hierática. Algunas figuras son más burdas que otras, pero en todas se percibe una fuerza no exenta de dramatismo y esbelta elegancia (De la Fuente y Gutiérrez Solana, 1980).

8. *El universo maya: de sus tempranos orígenes a los tiempos de la conquista*

Las expresiones artísticas en el área maya vieron sus inicios en el Preclásico. En su fase tardía (300 a.C.-300 d.C.) tiene auge el llamado "estilo de Izapa". Se reconoce por el predominio de las líneas curvas sobre las rectas y angulosas, figuras de formas simplificadas, con apego a las proporciones naturales y énfasis en elementos simbólicos que otorgan connotaciones sagradas a las figuras.

Los ejemplos provienen de las estelas. Talladas en una de las caras más anchas, el espacio se divide en tres sectores: dos a modo de marcos superior e inferior, más el central, donde se muestran las figuras principales. En Izapa se advierte una búsqueda de narratividad, que se logra en las obras más recientes gracias a la reducción de las dimensiones de modo tal que se crean planos compositivos. Cabe agregar que el marco superior se ha interpretado como las Fauces del Cielo, mientras que el inferior corresponde a la representación de la Tierra.

Seres antropomorfos –tema destacado– se muestran en diversas posturas y actitudes. Varios disfrazan sus rostros y simulan dioses, como es el caso de la Estela 1 o "el pescador"; otros se presentan cercanos a los modelos naturales y se involucran en actos diversos, por ejemplo en la Estela 17, que muestra una escena de decapitación en primer plano, mientras un señor llevado en un palanquín de dos portadores observa desde la lejanía (en segundo plano).

Dicho estilo tuvo amplia difusión en el área maya, y varios de sus logros fueron retomados en la época Clásica. Sin embargo, nos enfrentamos a una amplia gama de estilos regionales, entre los que sobresalen los del Motagua, Petén, Usumacinta, Río Bec, Chenes, Puuc, Jaina, Costa Oriental y Planicies del Norte. Un rasgo fundamental del arte maya es su carácter envolvente: incluye al

observador en un lenguaje universal, lo arrebató desde la propia forma hacia la inmersión en la majestad de los gobernantes en el pináculo de su gloria, en el *pathos* de la guerra y los rituales cruentos, o en las esferas propias de los dioses.

En este panorama coexisten dos grandes grupos basados en el tratamiento formal: el relieve en cuanto tal y el relieve arquitectónico. El primero domina en las regiones Sur (Tierras Altas) y Central (Tierras Bajas del sur), y se caracteriza por su acentuado antropocentrismo: representa temas "históricos", los hechos de los gobernantes. La figura humana se enriquece con la suma de elementos simbólicos, animales y vegetales, que le confieren un aspecto supranatural; asimismo, los dioses se humanizan sin perder sus rasgos distintivos.

El segundo abarca la zona Norte (Tierras Bajas del norte o Península de Yucatán) y se halla fuertemente vinculado a la arquitectura. Las formas se vuelven rígidas, geométricas y revelan otras preocupaciones acordes con los edificios. La parte superior de las fachadas suele cubrirse con intrincados diseños en los que campean figuras geométricas y angulosas: mosaicos, celosías, grecas, mascarones esquemáticos de deidades.

En la producción sureña y central se exalta con fuerza inigualable la condición histórica: hombres, mujeres y niños de la nobleza alternan con súbditos, vasallos y prisioneros. La mayoría de las veces indican –por medio de textos glíficos– cuándo ocurrieron los sucesos, de qué índole fueron y en dónde sucedieron. Los humanos se enriquecen con elementos simbólicos que les otorgan aspecto supranatural, mientras que los dioses se humanizan sin perder sus rasgos distintivos.

La decoración es abrumadora y llega al detalle preciosista y al virtuosismo en el tallado de la piedra. Entre los innumerables diseños apreciamos bandas celestes, glifos *pop* (estera o petate), rostros esquemáticos de dioses, animales,

de contornos curvos; los rasgos faciales se simplifican para sugerir cejas y nariz, mientras que ojos y boca adoptan formas almendradas. Cuando hay cuerpo, se simplifica y rigidiza, pero ciertas figuras –en especial las de barro cocido– conservan tal dinamismo que se han interpretado como guerreros en combate o bailarines. Existen además "muñecas" articuladas y figuras "relicario".

Completan el catálogo escultórico infinidad de ofidios, felinos, crustáceos, moluscos y vegetales –esquemáticamente tratados–, así como las figuras del "Dios Viejo del Fuego", anciano encorvado que carga un gran recipiente en su espalda.

Otro tanto sucede en la cerámica, según se mira en cientos de incensarios "tipo teatro", vasijas –relevadas, polícromas o modeladas– y figurillas. Las imágenes que los cubren –sean humanas, animales o vegetales; esculpidas o pintadas– aunque se cierran sobre sí producen notorios juegos de luces y sombras. Esto se da con mayor énfasis en los incensarios "tipo teatro".

Dos conos encontrados por los vértices sirven de recipiente, mientras uno más, la tapadera, soporta adherida la decoración hecha en moldes y luego pintada. Casi siempre se coloca al centro un rostro humano, y se le rodea de plumas, mariposas, caracoles, conchas, flores, y sinfín de elementos simbólicos. La disposición se efectúa en planos, de modo tal que pueden contarse más de cinco: el más profundo corresponde al rostro y el exterior a la decoración que podríamos suponer corresponde al atavío del ser humano.

La otra gran expresión artística teotihuacana radica en la pintura mural, cuyos rasgos básicos, temas, colores y formas los comparte la pintura en cerámica (De la Fuente, 1996). Como en otros casos, los elementos humanos, animales, vegetales y geométricos dan lugar a seres muchas veces inexistentes en la realidad tangible o están cargados de profundo simbolismo ritual.

Las figuras se miran en su mayoría de perfil y suelen ordenarse a modo de procesión. Emiten vírgulas de la palabra y chorrean líquidos plenos de objetos preciosos. Portan grandes tocados teriomorfos y con penachos, así como ricas vestiduras rituales, que casi ocultan el cuerpo. Cobran mayor importancia cuando se muestran frontales.

Entre los abundantes ejemplos podemos citar al "Gran Puma" de la Calzada de los Muertos, las distintas plantas de Techinantitla, los jaguares reticulados que avanzan a templos decorados en Tetitla, los "Nadadores" de Tetitla, o las multitudes de los "Animales Mitológicos" y del "Tlalocan" de Tepantitla. El "Tlalocan" da pie, asimismo, para considerar la posible existencia de una escueta intención narrativa: los seres humanos se dedican a diversas actividades, tanto en grupos como en forma individual; además la figura humana está menos constreñida a las convenciones y transmite una vitalidad pocas veces vista en Teotihuacán.

7. *Los constructores del centro de la Costa del Golfo*

La Costa del Golfo vio surgir diversos pueblos durante el período Clásico. Destacan por el hábil manejo del barro y por el empleo de escasos rasgos para lograr diversas expresiones (Lombardo, *et al.*, 1990). Así, hay general apego al naturalismo aunque reducido a elementos básicos.

Uno de los estilos más señalados es Remojadas. Distingue a las mujeres, que abren los brazos, están de pie o sentadas, usan tocados y adornos diversos, y pintan su rostro con varios colores. Las hay serenas, dramáticas y, las más notorias, sonrientes. Sus dimensiones son cercanas al natural, si bien de pequeño tamaño. Y a pesar de las formas estereotipadas resultan muy expresivas: juegan, se están, conviven.

Hechas con intención y voluntad de forma particulares, podemos hablar de las grandes figuras de terracota de El Zapotal. El manejo tridimensional de la imagen humana acusa sabiduría al distribuir masas y espacios. A la simpleza de las líneas del cuerpo se contraponen la riqueza y variedad de atavíos y tocados, logrando así conjuntos armoniosos y expresivos (Gutiérrez Solana, 1972). La mayor parte de las obras representan mujeres, que se han relacionado con *Tlazoltéotl* y las *Cihuateteo*. Así, se las mira jóvenes y ubérrimas, o ancianas y plenas de sabiduría reflexiva.

Otro de los grandes conjuntos escultóricos en barro se conoce como "figuritas sonrientes", adjudicadas a los totonacas. Las formas suaves del cuerpo, aunadas a los ricos detalles del atavío, la actitud desenfadada y de franca risa, les colocan dentro de las más extraordinarias y vitales obras de Mesoamérica.

Figuras humanas, zoomorfas, fitomorfas y de entrelaces y volutas se aprecian en la clásica tríada yugo-hacha-palma, al igual que en los bajo relieves y pinturas murales de El Tajín. Líneas ondulantes, sinuosas, volutas y entrelaces contrastan y armonizan con grecas y líneas angulosas para dotar a las escenas de un marcado sentido de abigarramiento (Pascual, 1998). El tratamiento dado a la figura humana se caracteriza por tender a la geometrización y cierta esbeltez; se muestra en posturas de movimientos medidos. No hay búsqueda de individualidad pero sí de simbolismo ritual y estatus social a través de atavíos y objetos asociados con el sacrificio y el juego de pelota. Los animales –búhos, garzas, batracios, ofidios– acusan proximidad a los modelos y se adaptan a las formas de las piezas, según se mira en infinidad de yugos, hachas y palmas.

Algo similar ocurre en los relieves de El Tajín, en particular los del juego de pelota. En medio de abundantes diseños sinuosos y entreverados, con doble contorno, las figuras humanas parecen describir escenas rituales asociadas

vegetales, entrelaces, grecas. La amplia gama de tocados abarca, junto a los peinados, de los más simples –bandas de tela o diademas de jade– a los más complejos –mascarones superpuestos que representan dioses–, con o sin penachos de diverso tamaño y factura. Los objetos portados en las manos cubren, asimismo, gran variedad: hachas, excéntricos, escudos, bastones, "cetros maniquí", barras y bultos ceremoniales, vasijas con punzones y papeles para el autosacrificio. Todo apunta a insignias de poder.

Vemos, pues, a hombres y mujeres tallados en altares, estelas, dinteles, tableros, joyas, y modelados en estuco sobre pilares, frisos, cresterías. También se pintaron en murales polícromos, en vasijas y en códices. Pueden estar solos o en conjuntos, de pie, sedentes, en actitud de diálogo, danza, lucha, sometimiento o rituales. El cuerpo mezcla diversas posturas y actitudes, y se asocia con diversas insignias de poder, como he dicho.

Y al lado de profundo lenguaje gestual y simbólico, los mayas fueron maestros del retrato: hay individualización, personalidad muy marcada. A pesar de estereotipos y convenciones, el arte maya no se rigidiza gracias al sabio manejo de los elementos arriba mencionados.

En cuanto a las escenas existen temas básicos: entronización, sacrificio, guerra, juego de pelota, danza ritual y teofanías. Cada una de ellas presenta variaciones propias de cada estilo regional pero que no dejan confusión acerca del tema representado y del objetivo final, a saber: la exaltación de los gobernantes.

Sirvan a modo de ejemplo para lo dicho hasta aquí la Lápida Oval y el Tablero del Palacio de Palenque, la Estela 12 de Piedras Negras (una de las obras más excelsas por su composición formal y peculiar orden de los personajes) y los Dinteles 24, 25 y 26 de Yaxchilán.

Ahora bien, en las Tierras Bajas del Norte, la escultura arquitectónica destaca por formas rígidas y geométricas que cubren, en la mayor parte de los casos, el friso o sección superior de las fachadas. Así, se cuentan celosías, grupos de tamborcillos y columnas, grecas escalonadas, rombos dentados y "cascadas de mascarones" tanto de perfil como de frente. A veces la figura humana se integra a la decoración, pero no se aleja de la geometría dominada por los diseños, realizados en mosaicos de piedra finamente tallada, ensamblados como gigantescos rompecabezas tridimensionales.

Desde luego la policromía cubría todas las variantes antes referidas. Rojo, azul, verde y amarillo —en diversos tonos— se alternaba con el blanco del estuco y detalles en negro para producir un efecto visual de brillos contrastantes.

Otras manifestaciones de la escultura del Clásico, de dimensiones reducidas y en cerámica, se encuentran en figurillas y vasijas efigie. Modeladas a mano o con la ayuda de moldes y pintadas, sobresalen las de Jaina. Éstas son pequeñas ofrendas funerarias que evocan tipos diversos: gobernantes, nobles damas y señores, guerreros, jugadores de pelota, tejedoras, escribas, parejas formadas por diosas jóvenes y dioses viejos abrazados con ternura y sensualidad, individuos que surgen de flores o van acompañados por animales. Reflejan, pues, diversas situaciones jerárquicas, físicas, espirituales y aún psicológicas; evocan múltiples tipos humanos, inequívocos e históricos. Sus agraciadas posturas y sus formas cuidadosamente plasmadas comunican la condición humana. Expresan pleno amor por la vida e innegable condición histórica y humana.

Por otra parte, las vasijas efigie ocultan los recipientes bajo figuras antropomorfas. Se trata de las imágenes de dioses relevados y pintados, como

se aprecia en los incensarios tubulares de Palenque y los "incensarios efigie" de Mayapán.

Al lado de las esculturas en piedra y barro, debe considerarse la pintura. Múltiples evidencias señalan que la mayoría de los edificios estaban pintados. Dentro del conjunto sobresale Bonampak (De la Fuente y Staines, 1998), pues conserva los murales polícromos más completos del área maya. Aquí la figura humana apenas halló límites en su representación, tanto por las múltiples posturas y actitudes como por los significados intrínsecos, que aunados a la riqueza de tocados y ropajes vuelven a Bonampak un sitio señero.

Es bien sabido que el Cuarto 1 narra la vestimenta del gobernante *Chaan Muan* (Cielo Harpía) II y una danza ritual que él y sus parientes efectuaron. El Cuarto 2 relata una populosa batalla, plasmada con asombroso realismo y el sometimiento de los cautivos de guerra, entre los cuales destaca uno por su tratamiento en magnífico escorzo: está muerto, yacente sobre las escalinatas con tal naturalidad que muestra un esplendor inerte. Por último, el Cuarto 3 representa el festejo con que concluye todo el relato.

Los murales de Bonampak nos hacen partícipes del escenario real donde actúan el hombre individual y el ser social que comparte el regocijo de la fiesta o el drama del combate. Nos absorben pasajes donde la vida humana se manifiesta del todo situada en tiempos y espacios concretos, y en toda suerte de expresiones: poder, alegría, coraje, sufrimiento, triunfo y derrota.

Las escenas murales pueden repetirse, con las salvedades y variaciones propias a soportes de pequeño tamaño, en las vasijas decoradas "tipo códice". El trazo de las figuras y la composición formal acusan gran libertad y seguridad en su realización, pero se mantienen los cánones. Abundan las escenas históricas o míticas, "palaciegas", de guerra, de juego de pelota, de sacrificio, de tributo, de

danza, de diálogo entre personajes, de dioses en asamblea, etcétera. Es elocuente, en este sentido, el conocido vaso llamado "del Inframundo", que retrata una escena cortesana pero en el ámbito de los dioses.

Los rasgos que hemos visto pasaron por una serie de cambios paulatinos entre los siglos VIII y XI d.C. Entraron en juego nuevos elementos, en particular los de raigambre tolteca, que se afincaron en las Tierras Bajas del Norte y las Tierras Altas. Otros fueron de posible origen mixteca, que son más claros en cierto tipo de esculturas de barro y en pinturas murales.

Entre las primeras se cuentan los incensarios efigie, de grandes dimensiones y polícromos. Irrumpen francamente en el espacio. La figura humana se vuelve más estilizada y convencional; el perfil maya se disimula, cuando no se cambia; el cuerpo altera sus proporciones. Representan en su mayoría a dioses antropomorfos de caras fantásticas, casi siempre de pie, y que sostienen en las manos diversos objetos. Pero la composición, los elementos y los personajes conservan fuerte sabor maya.

Con respecto a las segundas –las pinturas murales–, Tulum es un sitio ejemplar. Las imágenes humanas mantienen ese estatismo y esquematización como se ve en los códices mixtecos, al decir de varios especialistas. Es evidente un cambio en el lenguaje plástico, que podría parecer ajeno al arte maya, aunque más bien adoptó elementos extranjeros y los reinterpretó con base en la propia y milenaria tradición.

Como puede apreciarse, el arte maya privilegia al ser humano. Hombres y mujeres actúan, se desplazan, se comunican entre sí. Miles de monumentos, efectuados en infinidad de materiales y localizados en cientos de ciudades, nos muestran a seres humanos destinados a vivir en su mundo y dominarlo en vida y para la eternidad, orgullosos de su prosapia, apariencia, actos y poder. Buscan

establecer nexos con los dioses, en profunda y sentida expresión de vitalidad y perpetuidad que evidencia sólido humanismo histórico. Y a la vez, se vuelven universales.

9. *La pluralidad de expresiones en el Altiplano Mexicano a la caída de Teotihuacán*

En la fase final del Clásico y principios del Postclásico (siglos VIII-X d.C.) otras ciudades del Altiplano Central alcanzaron su auge y definieron con claridad indiscutible sus propios estilos. Entre ellas pueden citarse Teotenango, Cholula, Cacaxtla, Xochicalco y Teopanzolco. Sólo me referiré a Cacaxtla por sus afamados murales (Foncerrada, 1993) y a los relieves de la Pirámide de las Serpientes Emplumadas de Xochicalco.

En Cacaxtla los principales conjuntos son el Templo de Venus, el Templo Rojo, el basamento del Pórtico B y el Pórtico A. El empleo maestro y certero de la paleta cromática (limitada a rojos, azules, amarillos, negro y blanco) provoca sutilezas, por contraste, en la percepción visual; en los temas predomina el tratamiento formal naturalista, inclusive retratístico, de la figura humana, que se contrapone a imágenes diversas –algunas esquematizadas, otras naturalistas– de animales y vegetales.

El Templo Rojo debe su nombre al predominio de este color. Muestra a un hombre de rasgos ancianos, cuyos ropajes son de piel felina; a sus espaldas se mira enorme bulto lleno de objetos diversos. Enfrente del señor se observan cañas de maíz, con mazorcas a manera de pequeños rostros humanos. El ambiente en que este personaje se encuentra acusa innegable sentido de fertilidad.

A su vez, el Mural de la Batalla (basamento del Pórtico B) ofrece una escena bélica plasmada con crudo realismo. La composición combina armoniosamente

grupos de guerreros en posturas muy dinámicas: se traslapan, se pisotean, combaten cuerpo a cuerpo. Los vencedores visten con lujo. Los vencidos, desnudos en su mayoría, conservan joyas y tocados; varios muestran profundas heridas y de ellas brotan chorros de sangre o vísceras; otros están muertos, con los cuerpos cercenados en forma brutal.

En contraste, el Pórtico A conserva imágenes de profundo simbolismo ritual pero sin alejarse del dinamismo y la representación naturalista. Se trata de dos parejas de personajes ubicados en un ambiente ultraterreno: la primera se distingue por ataviarse con elementos de jaguar; la segunda está formada por un personaje vestido como ave y un individuo de cuerpo ennegrecido que carga un enorme caracol marino, del cual surge un pequeño humano de largos cabellos rojos. Ambas parejas enmarcan el acceso a un recinto que alguna vez tuvo pinturas, hoy casi desaparecidas.

Contemporáneo de Cacaxtla, pero con un lenguaje formal distinto, Xochicalco destaca por los relieves de la Pirámide de las Serpientes Emplumadas. El edificio consta de alto talud, encima del cual se desplanta el tablero y le remata una cornisa. El sentido de horizontalidad se acentúa con los relieves que decoran la construcción. Alguna vez fueron polícromos y después se cubrieron con tonos de rojo.

A lo largo de los cuatro taludes se distribuyen ocho sinuosas serpientes, cuyo cuerpo se cubre de plumas, conchas y caracoles cortados; vuelven las cabezas en modo tal que miran al centro de las fachadas. Son dos ofidios en cada una de ellas; los separan diseños a manera de esteras tejidas. Entre las sinuosidades de cada serpiente, excepto la fachada con las escalinatas, se ubican una figura humana sentada de frente (la cabeza está de perfil), con las piernas cruzadas a manera de "flor de loto", y ricamente ataviada, así como el

signo glífico llamado "9 Ojo de Reptil Flamígero". En total se cuentan seis humanos y seis glifos.

El tablero se dividió en sectores rectangulares. Cada espacio contiene la misma imagen y sólo cambian los glifos asociados. Así, apreciamos a un ser humano sedente (como en los taludes), con vistoso penacho, joyas y escasa ropa. Enfrente se miran unas mandíbulas que amenazan morder un círculo con una cruz incisa al centro. El elemento que cambia –y ninguno es igual a otro– se sitúa por encima de este par de signos. La cornisa muestra una sucesión ininterrumpida de caracoles cortados.

El conjunto ha sido objeto de las más diversas interpretaciones. La más divulgada quiere ver, en las imágenes, fragmentos del "Mito de Quetzalcóatl", según se conoce gracias a las fuentes nahuas del siglo XVI, y el papel de este dios en cuanto creador de la sabiduría y el calendario. Pero una de las más recientes sugiere que las ocho serpientes se relacionan más con una advocación de la deidad de la Tierra en su carácter inframundano y fertilizador. Con respecto a los individuos de los tableros, se dijo que podían representar una "convención de astrónomos" para corregir supuesto desfase calendárico, al tiempo que asistían a un eclipse solar. Esta hipótesis está superada –no hay tales desfase ni eclipse– y ahora se dice que son personajes acompañados por sus nombres glíficos o los nombres de los lugares (topónimos) de donde procedían, acaso situados en el Valle de Morelos.

En breve, Cacaxtla y Xochicalco ejemplifican dos desarrollos paralelos en el tiempo y plenamente autónomos. Las excavaciones recientes demuestran que la voluntad formal de esos sitios habla por culturas inconfundibles y sin influencias ajenas dentro del panorama del Altiplano Central a fines de la época Clásica.

10. *Un imperio estilístico que se prolonga: de los toltecas a los mexicas*

Durante el Postclásico Temprano los toltecas –grupos provenientes de Aridamérica, según diversos estudios– introdujeron nuevos acentos en el lenguaje artístico, que se reflejaron en la cosmovisión mesoamericana (Noguez, 1998). Enfatizaron las imágenes de ciertas deidades o sus representantes, cuyo mensaje se vinculó con la guerra en forma distinta a como se había dado en el Clásico. Las figuras adquirieron mayor rigidez, estatismo, esquematización y síntesis de rasgos. Se realizaron de manera tosca, con base en líneas por lo común angulosas, y revelaron interés en los atavíos y objetos asociados.

El lenguaje iconográfico incorporó elementos conocidos como "atlantes", pilares labrados en bajo relieve con imágenes de guerreros, muros de cráneos y serpientes, "*Chac Mooles*" y banquetas con procesiones militares, así como aves de rapiña, felinos y cánidos en franca actitud de comer corazones.

Los "atlantes" figuran guerreros ataviados con cierta riqueza, que es la nota distintiva; se distinguen por estar atrapados dentro de la forma cilíndrica de una columna. Son de rostro inexpresivo, al igual que el *Chac Mool*, imagen de un ser humano reclinado sobre su espalda, que gira la cabeza hacia un hombro, alza el torso y dobla las piernas. Se ha interpretado como un mensajero entre hombres y dioses. Además, se conoce que estas esculturas estuvieron pintadas con policromía.

Los animales comparten las mismas especificidades de los seres humanos, si bien enfatizan el carácter fiero en la actitud de devorar. Por lo común, se alternan aves y cánidos en armónica repetición, mientras que los felinos se suceden unos a otros. Estas figuraciones cubrían los muros del basamento de la "Pirámide de *Tlahuizcalpantecuhtli*" (Venus Matutina) en Tula.

Nos enfrentamos, pues, al arte tolteca. Nos habla de un pueblo rudo y, a la vez, en busca de un lenguaje formal propio que cuajó en la famosa "*toltecáyotl*". Esta concepción fue adoptada y explotada más tarde por los mexicas. Es así que las artes tolteca y mexica se presentan homogeneizadoras: dioses y mortales se confunden; sólo se diferencian por los atributos, simulacro de disfraces corporales o faciales.

El carácter distintivo del arte mexica radica en la crudeza de las representaciones (Alcina, *et al.*, 1992), sea en piedra, barro cocido, madera o hueso. Las obras se constriñen a formas geométricas cerradas: prismas rectangulares, piramidales, conos. Aventuran tímidamente su irrupción en el espacio; se aprecian estereotipadas, rígidas, compactas, hieráticas, con escasa vida. Pero cuando ésta se presenta, es interior y brota con energía incontenible. De ahí que el arte mexica no exhiba dinamismo externo sino que sugiera contemplación perfecta.

El ser humano carece de individualidad y expresión; no importa si se trata de las imágenes de graves dioses, de sobrios hombres y mujeres jóvenes, o de ancianos. Los rasgos físicos y faciales se estereotipan; resultan alejados de la realidad. Sin embargo la estatuaria mexica es de gran fuerza y tensión dramática, acentuada por las posturas dadas al cuerpo y la variedad de ropajes, tocados y elementos asociados, que distinguen a las imágenes. Ejemplifiquen los portaestandartes, de pie o sentados, que simulan *macehuales*, así como jóvenes mujeres, casi siempre sedentes y que representan a la diosa del maíz tierno, *Xilonen*.

Dentro de la estatuaria mexica una obra excepcional es la cabeza del "Caballero Águila". Indica gran fuerza contenida y refleja el ideal mexica del ser

humano. La pureza de líneas expresa una voluntad de sólido apego a una realidad idealizada y acusa extraordinaria sensibilidad por parte de los escultores.

Pero una de las más excelsas imágenes es la Gran *Coatlicue*, cuyo cuerpo en forma de cruz piramidal mezcla elementos humanos y animales, propios a la diosa y su atavío. La monstruosidad y majestad del conjunto comunican no sólo la cosmovisión y filosofía mexicas: haban del poder metafísico de los dioses y ofrecen cuerpo concreto a conceptos abstractos. La Gran *Coatlicue* da forma plena a ideas cabales, hace concreto lo intangible.

Otros muchos ejemplos cumplen la misma voluntad de expresión aunque en diverso grado, por ejemplo la "Piedra del Sol", la "Piedra de Tízoc", el "Teocalli de la Guerra Sagrada", las *Coyolxauhqui*, las abundantes *Cihuateto*, y las grandes obras de terracota que representan soldados de la más alta jerarquía (el "Caballero Águila" de Templo Mayor) o dioses del Inframundo (*Mictlantecuhtli*, el "Hombre Murciélago").

Por otra parte, las figuraciones de plantas y animales descuellan de entre la maraña de hombres y dioses. Con singular maestría, los escultores supieron abstraer la esencia de animales y vegetales para llevarla a la dura piedra. Vemos así estaticidad y realismo, acaso permanencia ideal, de extraordinarias plantas y animales. Brincamos sin respiro de los animales cerrados sobre sí y en absoluta quietud, como batracios e insectos, o del fiero felino agazapado y presto a saltar sobre su víctima (el *Océlotl Cuauhxicalli*) al movimiento espiral de naturaleza abierta y expansiva, confinado en la forma cerrada de un cono, propio de las serpientes, a la par del movimiento continuo que coincide en un contorno impávido, según se percibe en cactus y calabazas.

Otas manifestaciones plásticas, como los mosaicos de piedras finas y la orfebrería, no se alejan demasiado de los rasgos aquí mencionados.

Nos hallamos, pues, ante los miembros anónimos de sociedades inquietas, donde la ausencia y el vacío vitales se equilibran por los mandatos de las fuerzas cósmicas. Los mexicas carecen de signos de vida exterior pero luchan por adquirirla. Hacen evidente que la simultaneidad y la alternancia coinciden en una percepción paradójica, que logra por momentos neutralizar los opuestos: lo humano y lo divino. De esta manera parece que las artes plásticas conjuran el sentir de finitud plasmado en las artes literarias: "aunque sea jade se quiebra, aunque sea pluma se rasga".

El ser mexica sobrepone, gracias a férrea voluntad, lo perenne a lo fenecible; hace memoria del pasado que fue y debe seguir siendo. Se trata de dinámica y reposo susceptibles de ser contemplados en forma simultánea. Y aunque es una búsqueda interminable y fatigosa, no cejan en su empeño: el diálogo es comunitario, colectivo, anónimo, está al servicio de los dioses y de la permanencia del Universo. De ahí la elocuente inexpresividad del arte, que trasciende tiempo y espacio y se coloca entre las más destacadas manifestaciones plásticas del mundo.

Aquí arquitectura

12 ← 11. **Epílogo**

Como se observa en las páginas precedentes, las incontables figuraciones y temas nos dan pie para efectuar diversos acercamientos a las nociones que los antiguos creadores mesoamericanos tuvieron acerca del Universo, los dioses y el papel de los seres vivos para conservar el orden cósmico y ubicarse en él. La escultura y la pintura fueron los medios preferidos para reflejar la relación con el Cosmos.

Ésta se mira en imágenes antropomorfas, tanto despojadas de complicados atavíos como con ellos, que en la mayoría de los casos trastocaron al hombre y le dotaron de poder ultraterreno. En general, combinaron formas naturales con otras

geométricas y llenas de simbolismo para configurar a los seres y conceptos sagrados; ilustran diferentes aspectos de la cosmovisión y del ritual.

Además existe una obvia oscilación entre el esquema y la no individualidad del ser humano hasta el realismo del retrato. Es decir, la amplia variedad temática gira en torno a un eje antropocéntrico innegable, pero sin demérito de las representaciones de animales y vegetales. Esto se lleva a cabo en tal suerte que dioses y hombres se encuentran en armonía y parecen colaborar juntos en la conservación de un Cosmos sacralizado pero humano.

Durante más de cuatro mil años, el ser humano se mostró con insignias de poder político y religioso; y no obstante que nunca abandonó recargar su cuerpo con símbolos sagrados, el lenguaje formal habla idiomas distintos en tiempos y lugares diversos. Queda, sin embargo, en mi opinión, una enseñanza: la imagen del ser humano en el arte prehispánico es la de personas plenamente conscientes de su papel en el Cosmos.

Mi propósito ha sido esbozar el panorama de los rasgos artísticos que nos hablan de mujeres y hombres muertos pero cuyo lenguaje está vivo y es actual, pues continúa emitiendo mensajes. El diálogo con tales obras de arte nos puede llevar no sólo a comprender ese pasado rico y vigoroso, sino a la mejor comprensión de las "otredades", tanto antiguas como recientes, que constituyen nuestro caótico mundo del siglo XXI.

Obras consultadas

ALCINA FRANCH, José, *et al.*,

1992 *Azteca. Mexica*, Madrid, Lunweg Editores.

ARELLANO HERNÁNDEZ, Alfonso, *et al.*,

1997 *Los mayas del período clásico*, México, Jaca Book-Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

CASO, Alfonso,

1928 *Las Estelas Zapotecas*, México, Secretaría de Educación Pública.

1974 *El pueblo del sol*, 2ª reimp., México, Fondo de Cultura Económica (Colección Popular, 104).

CLARK, John E., coord.

1994 *Los olmecas en Mesoamérica*, México-Madrid, El Equilibrista-Turner Libros.

COVARRUBIAS, Miguel,

1957 *Indian art of Mexico and Central America*, Nueva York, Knopf (traducido al español en 1961).

DAHLGREN DE JORDÁN, Barbro,

1954 *La Mixteca: su cultura e historia prehispánicas*, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, U.N.A.M.

FERNÁNDEZ, Justino,

1954 *Coatlícue. Estética del arte indígena antiguo*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M.

FONCERRADA DE MOLINA, Marta,

1993 *Cacaxtla. La iconografía de los olmeca-xicalanca*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M.

FONCERRADA DE MOLINA, Marta y Amalia CARDÓS DE MÉNDEZ,

1988 *Las figurillas de Jaina, Campeche, en el Museo Nacional de Antropología*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M.-Instituto Nacional de Antropología e Historia (Corpus Antiquitatum Americanensium, IX).

FONCERRADA DE MOLINA, Marta y Sonia LOMBARDO DE RUIZ,

1979 *Vasijas pintadas mayas en contexto arqueológico (catálogo)*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M. (Estudios y Fuentes del Arte en México, XXXIX).

FUENTE, Beatriz de la,

- 1965 *La escultura de Palenque*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M. (Estudios y Fuentes del Arte en México, XX) (2ª ed. por El Colegio Nacional, 1993).
- 1975 *Las cabezas colosales olmecas*, México, Fondo de Cultura Económica (Testimonios del Fondo).
- 1978 *Los hombres de piedra. Escultura olmeca*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M.
- 1985 *Peldaños en la conciencia. Rostros en la plástica prehispánica*, México, Coordinación de Humanidades, U.N.A.M. (Colección de Arte, 38).
- 1994 *Arte prehispánico funerario. El Occidente de México*, 2ª ed., México, El Colegio Nacional.

FUENTE, Beatriz de la, coord.,

- 1996 *La Pintura Mural Prehispánica en México. Teotihuacán*, 2 tomos, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M. (La Pintura Mural Prehispánica en México, I).

FUENTE, Beatriz de la y Nelly GUTIÉRREZ SOLANA RICKARDS,

- 1980 *Escultura huasteca en piedra. Catálogo*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M. (Cuadernos de Historia del Arte, 9).

FUENTE, Beatriz de la y Leticia STAINES CICERO, coords.,

- 1998 *La Pintura Mural Prehispánica en México. Área maya. Bonampak*, 2 tomos, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M. (La Pintura Mural Prehispánica en México, II).

FUENTE, Beatriz de la, et al.,

- 1995 *La acrópolis de Xochicalco*, México, Instituto de Cultura de Morelos.

GARCÍA MOLL, Roberto y Marcela SALAS CUESTA,

- 1998 *De mujeres bonitas, hombres y dioses*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Círculo de Arte).

GONZÁLEZ LICÓN, Ernesto,

- 1992 *Zapotecas y mixtecas. Tres mil años de civilización precolombina*, Madrid, Lunweg Editores.

GUTIÉRREZ SOLANA RICKARDS, Nelly,

- 1972 *Las esculturas en terracota de El Zapotal, Veracruz*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M.

HERS, Marie Areti,

- 1989 *Los toltecas en tierras chichimecas*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M.

- KUBLER, George,
1962 *The art and architecture of Ancient America*, Harmondsworth, Penguin Books.
- LOMBARDO DE RUIZ, Sonia, *et al.*,
1990 *Arte precolombino de México*, Milán-Madrid, Olivetti-Electa.
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo,
1994 *Tamoanchan y Tlalocan*, México, Fondo de Cultura Económica.
- MANZANILLA, Linda y Leonardo LÓPEZ LUJÁN, coords.,
1994 *Historia antigua de México*, 3 vols., México, Instituto Nacional de Antropología e Historia-Instituto de Investigaciones Antropológicas, U.N.A.M.-Miguel Ángel Porrúa.
- MARQUINA, Ignacio,
1951 *Arquitectura prehispánica*, 2 vols., México, Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- MATOS MOCTEZUMA, Eduardo, *et al.*,
1995 *Dioses del México antiguo*, México, Antiguo Colegio de San Ildefonso, U.N.A.M.
- MILLER, Arthur G.,
1973 *The mural painting of Teotihuacán*, Washington, Dumbarton Oaks Research Library and Collection-Trustees for Harvard University.
1982 *On the edge of the sea. Mural painting at Tancah and Tulum, Quintana Roo, Mexico*, Washington, Dumbarton Oaks Research Library and Collection-Trustees for Harvard University.
1995 *The painted tombs of Oaxaca, Mexico. Living with the dead*, Cambridge, Cambridge University Press.
- MÜLLER, Florencia,
1978 *La alfarería de Cholula*, México, Instituto Nacional de Antropología e Historia (Serie Arqueología).
- NICHOLSON, Henry B., ed.,
1967 *The origins of religious art and iconography in Preclassic Mesoamerica*, Los Ángeles, University of California at Los Angeles.
- NOGUEZ, Xavier,
1998 *Escultura tolteca*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Círculo de Arte).
- OCHOA, Lorenzo,

1979 *Historia prehispánica de la Huasteca*, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, U.N.A.M.

PASCUAL SOTO, Arturo,

1998 *El arte en tierras de El Tajín*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Círculo de Arte).

REENTS-BUDET, Dorie, *et al.*,

1994 *Painting the Maya Universe: Royal Ceramics of the Classic Period*, Durham y Londres, Duke University Press.

TOSCANO, Salvador,

1984 *Arte precolombino de México y de la América Central*, 4ª ed., México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M.

WAUCHOPE, Robert, ed. gral.,

1965-84 *Handbook of Middle American Indians*, 18 vols., Austin, University of Texas Press.

WESTHEIM, Paul,

1986 *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*, 3ª ed., México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Serie Mayor).

1990 *Obras maestras del México antiguo*, 3ª reimp., México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Serie Mayor).

1991 *Escultura y cerámica del México antiguo*, 2ª reimp., México, Ediciones Era (Biblioteca Era, Serie Mayor).

WINNING, Hasso von,

1987 *La iconografía de Teotihuacán*, 2 vols., México, Instituto de Investigaciones Estéticas, U.N.A.M. (Estudios y Fuentes del Arte en México, XLVII).