



INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
ESTÉTICAS
ARCHIVO HISTÓRICO



FONDO	BEATRIZ DE LA FUENTE
SERIE	007: ESCRITOS ACADEMICOS
CAJA	020
EXP.	042
DOC	1
FOJAS	1-19
FECHA (S)	2003

para catálogo de exposición Los Aztecas
entregado en diciembre de 2003

BF7C20E42D1F1

EL ARTE DE LOS NAHUAS:
CORAZONES ENDIOSADOS

Beatriz de la Fuente
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS
UNAM

A Felipe Solís

1. *Introducción*

El arte de los nahuas recupera a la *toltecáyotl* como fuente de inspiración e ideal a alcanzar, según se desprende del abundantísimo número de obras que han llegado a nuestros días, incluidos los hallazgos recientes del Templo Mayor de México. Se conoce el sentido primordial y los objetivos de la *toltecáyotl*.

Gracias a diversos textos de ascendencia prehispánica, se le ha podido definir como el perfeccionamiento humano a través de la realización de diversos objetos que hoy llamamos artísticos: plumaria, lapidaria, escultura, pintura, literatura, tejido, orfebrería, etcétera. Dicha búsqueda se expresa como el rostro y el corazón para que *Nuestro Señor Moyocoyani* lo habite, metáfora que pone de relieve una de las bases del pensamiento náhuatl, a saber: la obtención del equilibrio físico y mental inspirado por los dioses, de suerte que se les retribuya bajo la forma de obras de arte.

Así, el *tolteca* o "artista" se proyecta a las esferas de lo sagrado para cumplir con las tareas reveladas por las deidades; va al fondo de las cosas para aprender de ellas y enseñar a otros ese diálogo íntimo.

Es con tales apoyos que el arte de los nahuas cobra su nota distintiva: la fuerza original de las representaciones, pocas veces vista en la producción escultórica de Mesoamérica. Y esa fuerza se percibe en un sentimiento de gozo de vivir que no necesariamente conlleva al placer. Es decir, las obras nahuas hablan de un sentimiento vital aferrado al propio devenir del Universo, pues en el fondo la *toltecáyotl* responde a la *macehuályotl*: la condición propia de los humanos, creados por voluntad de los dioses y con su sacrificio.

Por supuesto se trata de una visión del Cosmos en la que el ser humano cuenta como una pieza fundamental del correcto funcionamiento de la sutil y delicada trama creada por las deidades. Vale la pena reiterar que, según los relatos del origen, los dioses derramaron su sangre para que los humanos vivieran, de ahí que éstos deban retribuirles para que todo el Universo se conserve. En breves palabras, es la condición de los merecidos por ese sacrificio cruento y divino -la *macehuályotl*- lo que se percibe en las obras del arte de los antiguos nahuas.

Ahora bien, esa expresión plástica ha dado lugar a distintos acercamientos e ideas que giran, de especial manera, en torno a las cualidades inmediatas, basadas en descripciones formales y capacidades comunicativas. Desde luego se descubre que la mayoría de las piezas se adapta a las formas geométricas comunes: prismas rectangulares y piramidales, conos y sus diversas combinaciones, esferas, ovoides, todas logradas por medio del sabio manejo formal y geométrico.

Estos diseños irrumpen en el espacio y lo marcan pero sin llegar a perturbarlo. Antes bien remiten a un cúmulo de emociones contenidas con sumo esfuerzo y que buscan su integración universal. Es por ello que las figuras suelen ser cerradas y aventuran tímidamente su irrupción en el espacio, salvo

casos extraordinarios, tanto en piedra como en cerámica y otros materiales. Asimismo se descubren, al igual que en el resto de Mesoamérica, ciertos grupos básicos en los que campean diversas figuras: humanas, zoomorfas, fitomorfas e híbridas. Otro grupo lo constituyen los intentos de escena narrativa.

Debido a la abundancia de obras plásticas, me referiré aquí sólo a algunas realizadas principalmente en piedra.

2. *Los seres humanos.*

El primer grupo es el más abundante. En él se dio singular atención al ser humano pero despojado de individualidad. Los rasgos fundamentales del cuerpo se sintetizaron y los rostros se apegaron a estereotipos de los que nunca hay mayores lejanías.

Los cuerpos suelen tener cuatro y media cabezas de altura, que es la norma, tanto en las figuras erguidas como en las flexionadas y sedentes. Esto no significa que no haya imágenes de mayor proporción y altura, pues llegan a contar hasta seis cabezas. Suelen omitir indicios de la musculatura, aunque detallan las clavículas y los huesos de las muñecas y los tobillos, así como las rodillas.

El trabajo de desbaste de la piedra es tal que adquiere texturas de gran elocuencia; sin embargo, no debe olvidarse que las esculturas fueron pintadas con vivos colores, de acuerdo con abundantes evidencias. En otros casos, el color de la piedra misma (cornalina, diorita, nefrita, aragonita, ónix, bruñidas con gran fineza) fue el que dio el acabado final a las obras, sobre todo en algunas de apariencia vegetal y animal. Ésto nos habla de gran sensibilidad y profundo conocimiento de los seres representados, de modo que oscilaron entre

la más sincera verosimilitud a la abstracción más acusada, según ejemplifican respectivamente varias calabazas y un chapulín.

De regreso a la figura humana, las caras comparten rasgos comunes: forma ovalada, ojos almendrados muchas veces con incrustaciones de concha y obsidiana, nariz aguileña y recta, de alas anchas, labios delgados pero bien definidos, boca semiabierta que suele mostrar los dientes, también logrados a partir de incrustaciones. Tales rasgos permean por igual las imágenes de seres humanos y dioses, de hombres y mujeres, de jóvenes y ancianos, los cuales sólo se reconocen por las arrugas faciales y las costillas marcadas, mientras que los dioses se perciben gracias a sus atuendos y disfraces.

Vistas de manera general, los rostros resultan poco expresivos, alejados de la realidad no obstante la pintura y las incrustaciones. El cuerpo y las distintas posturas apenas logran equilibrar esa inexpresividad y los sentimientos de ausencia o distancia que parecen derivarse de aquélla. No obstante las formas revelan una muy peculiar emotividad, un apego metafísico a la vida. De hecho, es una lectura aceptada por los especialistas que la estatuaria mexicana tiene gran fuerza y tensión dramática, acentuada por los rasgos propios de las caras -con la boca entreabierta y la dentadura evidente-, las posturas otorgadas al cuerpo, así como por la variedad de ropajes, tocados y otros atributos.

Son estos últimos elementos los que marcan las diferencias entre las figuras representadas, las distinguen y califican. Sirvan de ejemplo los conocidos portaestandartes. Se trata de hombres casi siempre jóvenes o *macehuales*, vestidos únicamente con breve braguero que se anuda al frente;. Van descalzos y el pelo corto, sin peinados, reitera su cualidad de plebeyos. Conservan postura erguida, aunque estén sentados en cuclillas: la espalda no se

encorva. Suelen extender una o ambas manos, semiempuñadas, ahuecadas para sostener las astas de las banderas.

De igual manera pueden representarse de pie, pero con excepción de este detalle no guardan mayor diferencia con los sentados. Otro tipo de *macehuales* lo conforman aquellos que no sostuvieron banderolas. Les distingue tocarse las rodillas con la manos o cruzar lo brazos de modo que apoyan los codos en las rodillas.

Dentro de este primer grupo de antropomorfos, las imágenes de ancianos son las que más destacan debido a las numerosas arrugas que les surcan la cara; algunos presentan el tórax enflaquecido, con vértebras y costillas pronunciadas. Éstos doblegan las espaldas, sea por que les invade la vejez o la debilidad física, o porque han vivido muchas experiencias y la vida les abruma.

Las representaciones masculinas se enriquecen y definen, como dije antes, gracias a los atavíos y objetos asociados. De tal suerte que se pasa del ámbito de los hombres al de los dioses.

Así, se reconoce a Ehécatl Quetzacóatl, por el adorno bucal que simula el pico de un ave. Tan abundante como éste se reconoce a Xipe Tótec, discernible por su atavío hecho con la piel de un hombre. Los dos suelen ser jóvenes, pero a Ehécatl se le agregan barbas. Uno más es Xiuhtecuhtli, el cual se distingue por su tocado hecho con una banda decorada con discos y una voluta (suerte de cabeza esquematizada de un ave) al frente, rematado con un par de cubitos de los que parece caer una tela, más el abanico de papel que lleva en la nuca; a veces aparece barbado. También es inconfundible la imagen de Huehuetéotl, el anciano dios que soporta su eterno brasero en los hombros y la cabeza.

Hay que recordar el conjunto integrado por las numerosas y omnipresentes imágenes de Tlaltecuhltli, labradas en bajo relieve en la cara inferior de las demás esculturas. Se advierte de inmediato debido a su peculiar postura: brazos y piernas abiertos -como si fuesen aspas-, cabeza echada hacia atrás, cabello crespo y revuelto, decorado con plumones o de vez en cuando poblado por arañas y alacranes. De su boca semiabierta sale la lengua que se transforma en un cuchillo personificado: tiene ojos y dientes. Pero el rostro del dios no siempre es humano; también se mira como el de un animal fantástico de fauces abiertas ciento ochenta grados y con grandes colmillos. El ropaje de la deidad suele incluir calaveras y huesos cruzados y a veces las manos y los pies se cubren con amenazantes garras felinas.

Por todos sus elementos, Tlaltecuhltli -en relieve o en bulto- es quien más se aleja del modo convencional de figurar seres humanos, de tal manera que acentúa el sentimiento contenido propio de la estatuaria mexicana. La postura que muestra da la impresión de que mantiene desigual lucha por liberarse de su envoltura pétreo, que lo compacta y limita. No en vano es la divinidad de la Tierra, creadora y destructora a un tiempo, que no acepta restricciones ni siquiera en sus imágenes.

Son pocas las figuras femeninas desnudas, las más osadas muestran los senos al aire y se les puede asociar con la diosa Xochiquetzal: las más osadas muestran los pechos al aire. Exceptuando estos rasgos, además de peinados y atavíos, se reitera la característica convención que se sigue en las representaciones masculinas. En la mayor parte de los casos se trata de mujeres jóvenes, hincadas o sentadas de manera que los talones quedan debajo de los glúteos; es normal que descansen las manos sobre las rodillas. Es probable que se trate de diosas y no de mujeres *macehuales*.

Las que usan ropajes sencillos se identifican con Chalchiuhtlicue: visten *quechquémitl* y falda, y su tocado consiste en dos borlas que cuelgan a los lados de la cara; portan abanico de papel en la nuca -típico de las deidades del agua y de la fertilidad-. Cuando va de pie y lleva en las manos dos pares de mazorcas se trata de Xilonen. Si sustituye el abanico de papel por una suerte de tocado rectangular con cuatro flores o círculos pequeños del mismo material, plegado, entonces hablamos de Chicomecóatl. Tales son los tres tipos básicos de diosas jóvenes.

Hay otras cuyos rasgos y ropajes las identifican como Cihuateteo. Siempre están hincadas, vestidas tan sólo con falda; su rostro es el de una calavera. Los largos cabellos son grifos, como en todos los dioses de la muerte y del Inframundo. En lugar de manos tienen garras felinas. Se se les mira expectantes, al acecho, como depredadoras dispuestas a saltar sobre la víctima, a romper el aire a fuerza de zarpazos. Y al mismo tiempo son contenidas, decididas a actuar en el momento preciso.

Dentro del conjunto de las figuras antropomorfas cabe incluir dos variantes más referidas al rostro o a la cabeza. La primera toca a las máscaras que siguen los rasgos canónicos de la escultura y sólo se distingue su identidad por medios de atributos particulares; sirvan de ejemplo el espejo con humo de Tezcatlipoca, la fecha "9 viento" para Ehécatl, o las que son dobles máscaras, pues figuran a Xipe Tótec con la piel del sacrificado.

La segunda parece limitarse a las cabezas, de las que hay al menos dos famosos ejemplos. Una es la conocida como "Caballero Águila", afamada escultura que representa el ideal vital mexicana del ser humano. La representación facial es del todo convencional y el águila sugiere un mayor apego al dato

visual. En su conjunto es vigorosamente elocuente porque posee fuerza y acción contenidas en el pasmo.

Del mismo modo y constreñida en una expresión congelada, se aprecia la cercenada cabeza en piedra verde de Coyolxauhqui; su acción se realiza en niveles cósmicos y no humanos. Sin ambajes, con lenguaje formal directo, la cabeza de la diosa usa tocado de mosaico de piedras finas y de plumones y en las mejillas sobresalen los cascabeles de oro. Del cuello cortado surge el signo *atl-tlachinolli*, "agua-cosa quemada", que es el grito de guerra de los cuatro Tezcatlipocas -entre ellos Huitzilopochtli- y de Cihuacóatl Quilaztli. La grandiosidad de la obra no se limita al tratamiento formal, se hace extensiva a hondos simbolismos religiosos del pueblo mexicana.

Se conocen otros guerreros águila de tamaño natural, hechos en terracota con partes ensambladas, en ellos, en particular en el que está completo se percibe también la síntesis del movimiento contenido. Proceden de la Casa de las Águilas, en el recinto del Templo Mayor de Tenochtitlán. Hoy día carece de la pintura que otrora lo cubrió. Inclina el cuerpo hacia el frente, el rostro está enmarcado por el yelmo que conforma la cabeza del ave, las alas se despliegan sobre los brazos del personaje, y las garras a la altura de las rodillas manifiestan ese impulso vital que se detiene súbitamente ante el asombro que causa una revelación divina: el saberse parte del orden cósmico, una vez que el diálogo con el corazón ha dado sus frutos.

3. *Animales y plantas*

Por otra parte, las figuraciones zoomorfas tuvieron desarrollo extraordinario. A partir de los caracteres básicos de los animales se efectuaron síntesis tales que no dejan duda con respecto a la identificación de los modelos. Gran número de esculturas acusa la máxima proximidad al dato visual, sea que

estén labradas en piedra, concha o hueso o modeladas en terracota. Resulta elocuente el conocimiento faunístico de los mexicas, que les permitió plasmar sin ambigüedades un felino echado, un perro sentado, un conejo que se revuelca o una serpiente enroscada. Por lo mismo, un felino (*Cuauhxicalli* del Tigre) jamás se confunde con un cánido, o una pulga con un chapulín.

Y si bien los escultores tuvieron la voluntad de apearse a las formas animales según se miran en la naturaleza, también supieron extraer la esencia de tales formas con inigualable maestría. De esta suerte, los ya dichos pulga y chapulín no cesan de causar asombro tanto por la pequeñez de los modelos vivos, como por la precisión de sus figuras pétreas amplificadas, incluido el color (negro en la pulga y rojo en el chapulín). Es decir, dejan al descubierto los volúmenes de los cuerpos y los segmentos que los conforman, los rasgos faciales de cada insecto, las patas y su número, así como lo que les permite brincar o hacer ruido.

En otros casos la abstracción plástica raya en seres que poco recuerdan al animal natural, como ocurre con los murciélagos, las mariposas y las arañas. Se les agregan atributos que no les son propios, mientras que otros se alteran - como los ojos- y unos más se reducen y simplifican. Sirva de ejemplo que las arañas se identifican por su tela, no por sus formas animales, ya que se les omite un par de patas y el abultado vientre se minimiza.

Es de llamar la atención cómo en algunos casos se modificaron ciertas conductas animales para significar algo más profundo. Me refiero, ante todo, a los mamíferos en actitudes humanas, como los monos araña que danzan y se vinculan por ello con Xochipilli y Ehécatl, dioses del arte. En ocasiones se advierten combinaciones, así los cánidos cuyo largo pelaje los ha identificado - aunque con muy pocas bases- como "coyotes emplumados".

Es de considerarse, asimismo, la magnífica escultura en barro cocido procedente del Templo Mayor que representa un murciélago antropomorfo, de pie, con las patas sólidamente asentadas en el suelo y las garras superiores extendidas al frente. Descuellan las grandes orejas y el pabellón nasal. Lleva además otros elementos que lo vinculan con los dioses de la muerte por desollamiento, como el collar y los caracoles que porta. Nada en esta figura es silencioso ni vacío: las partes y el conjunto hablan de un hondo sentir que relaciona los ámbitos sagrados y naturales, humanos y animales.

Las serpientes se muestran como el paradigma de las representaciones de reptiles. En ocasiones sus formas se apegan notablemente al dato visual. Se les miran las escamas dorsales y ventrales -tanto labradas como pintadas-, la cabeza se detalla al igual que los cascabeles de la cola, las lenguas se proyectan fuera de los hocicos, que además exhiben los colmillos; sus posturas son casi siempre enroscadas. Lo antes dicho congrega a las figuraciones de ofidios como uno de los más extraordinarios conjuntos de la escultura mexicana. Con los sapos y ranas ocurre otro tanto, si bien la cercanía con la naturaleza no es tan evidente.

En las excavaciones del Templo Mayor han salido a luz, como parte de la fauna marina, gran cantidad de peces, en su mayoría son de piedras finas y madreperla; en ellos se reafirma la atención al detalle cuando así se consideró necesario; hay casos, sin embargo, en que se busca y alcanza el sintetismo en el pormenor. Testimonio del conocimiento y de la significación de algunas especies marinas provenientes de ambas costas oceánicas, son los caracoles, en especial *Strombus gigas*, tallados en basalto y pintados en blanco.

La sabiduría en torno a la naturaleza se reconoce también en las maravillosas imágenes de plantas, en especial calabazas y cactus, hechos con

pedras finas de color para acentuar el naturalismo de las formas. En ellas se conjuntan magistralmente aristas y curvas, la pureza de líneas expresa una voluntad de sólido apego a la apreciación visual y reitera la sensibilidad y el vigor de la expresión alcanzada por los escultores mexicas.

En suma, nos enfrentamos a grupos que recrean en la piedra la vitalidad de animales y plantas. Los resultados plásticos son elocuentes y definidos por lo que cabe a la voluntad formal y la intención simbólica de estas imágenes.

4. *Zoología fantástica*

El afán de figurar la apariencia visible del entorno, contrasta fuertemente con las representaciones de figuras híbridas que funden y confunden formas naturales con otras fuertemente esquematizadas, que se concretan en seres fantásticos que sólo existen en el imaginario colectivo. Tal es el caso de múltiples imágenes hechas bajo los mismos e invariables cánones, como ocurre con la *xiuhcōatl* y el *ahuízotl*.

De formas serpentinas, la primera tiene patas delanteras con garras; la cabeza se distingue porque sobre la punta del hocico se proyecta, hacia arriba y atrás, una suerte de apéndice en el que destacan los llamados "ojos estelares". El cuerpo suele estar cubierto por diseños de mariposas y lenguas de fuego. La cola se representa como una sucesión de trapecios en número de dos o tres y los remata un triángulo.

Los *ahuízotl* son especies de mamíferos cánidos pero cuyo lomo y cola están sustituidos por el signo del agua; la punta del rabo presenta una pequeña mano. Son comunes las imágenes en piedra, tanto relevadas como en desplante volumétrico. Se trata de seres que habitan un mundo metafísico acuático, pueden ser dañinos a los hombres al jalarlos y ahogarlos.

5. *Esculturas únicas*

Aquí se inscriben algunas esculturas de las que hoy en día no tienen parangón, se trata de objetos reconocidos y renombrados por su originalidad y su carácter singular. Entre las más excelsas imágenes está la Gran *Coatlicue*. Haré un breve comentario. Su cuerpo en forma de cruz piramidal mezcla elementos humanos y animales: senos, brazos, collar de manos y corazones, dos sierpes encontradas a modo de cabeza, garras en lugar de manos y pies, además de plumas, caracoles y más serpientes que forman parte del atavío. La majestad de la obra se hace concreta en una escultura que logra comunicar no sólo la cosmovisión mexica: también refleja el poder metafísico, ultraterrenal y de las divinidades; da cuerpo físico a conceptos radicales de la filosofía mexica.

La Gran *Coatlicue* configura y materializa lo intangible. Su apariencia, humana, animal y fantástica fue irreconocible y rechazada durante la hegemonía cristiana occidental; a partir del inicio libertario de las ideas, dicha imagen ha sido no sólo aceptada sino glorificada como manifestación auténtica de un diferente modo de ser.

Otros monumentos cumplen la misma voluntad artística de manera diversa. Así ocurre con los objetos relevados en los cuales comulgan cuestiones míticas e históricas entrelazadas, donde se integran en una sólo escena el *tlatoani*, jefe supremo, con el dios tutelar. La abundancia de detalles evidencia la maestría técnica del tallado. Eso ocurre con la "Piedra del Sol", la "Piedra de Tízoc", la "Piedra de Moctezuma" y el "Teocalli de la Guerra Sagrada". Registros de hazañas militares y de asuntos y conocimientos legendarios, siempre expresados a la manera y de acuerdo al estilo dominante: la emoción contenida, el vigor detenido, la fuerza próxima a estallar, el ordenamiento preciso y la minucia impecable.

La primera representa la imagen del Quinto Sol y del Cosmos dispuesta en círculos concéntricos. El centro está ocupado por el rostro de la divinidad, a cuyos lados se miran sus manos-garras que aprisionan corazones; el dios se inscribe en el signo calendárico "movimiento": unas aspas rectangulares cruzadas, convergentes en un círculo, que además incluyen -cada una- a los cuatro soles o épocas precedentes. El conjunto está rodeado por los veinte signos de los días, diseños estelares y rayos. El círculo exterior consta de dos enormes *xiuhcóatl* cuyas cabezas se miran enfrentadas en la parte inferior del monumento; de sus fauces emergen sendos rostros humanos.

La "Piedra de *Tízoc*" y la "de Moctezuma" son esculturas de forma cilíndrica que describen en relieve una narración histórica. Corresponden a etapas diferentes en el devenir mexica, los mensajes son del todo similares, ya que las dos obras son un recordatorio de las conquistas de los gobernantes. La manera artística convencional es tan semejante que las diferencias apenas son perceptibles. Ello reafirma, una vez más, la vigorosa definición del estilo escultórico mexica. En ambas se advierte la característica imagen del Sol tallada en la cara superior. En la vertical se miran las figuras, repetidas numerosas veces, de los *tlatoanime* Tízoc y Moctezuma I -de ahí los nombres de los monolitos-, ataviados en conjunción de su aspecto guerrero y de dios. Éstos portan rodela o escudo, dardos, lanzadardos, pectoral de mariposa, usan el espejo con humo y carecen de un pie: es decir, se visten como Tezcatlipoca y por ello son sus personificadores. Sostienen por el cabello a varios cautivos, los que se reconocen por sus glifos asociados, que los revelan como figuraciones antropomorfas de las ciudades conquistadas. El mensaje es, sin duda, celebrar y conmemorar las victorias bélicas de Tenochtitlán sobre sus vecinos.

Por último, el "*Teocalli* de la Guerra Sagrada", de compleja iconografía, simula un basamento piramidal, con escalinatas y alfardas, y un altar o santuario en la parte superior. Cuenta con numerosas imágenes de dioses o sus representantes en las paredes del basamento y del altar; el "emblema" de Tenochtitlán en la parte posterior -con la imagen de Cihuacóatl, emitiendo su grito de guerra-, así como distintas figuras (*xiuhcóatl*, *cuauhxicalli*, *zacatapayolli*, escudos y fechas) distribuidas en todo el monumento. Se ha dicho que celebra una dedicación del Templo Mayor de México o una ceremonia de encendido del "Fuego Nuevo" bajo el reinado de *Motecuhzoma* II. También hay quien lo considera sitio del mencionado *tlatoani*.

6. *Consideraciones finales*

El arte nahua, en particular mexicana, destaca en la producción mesoamericana por ser uno de los dos (junto con el olmeca) en que prevaleció la forma tridimensional. Las obras pueden mirarse desde diferentes puntos de vista, lo cual permite que el diálogo con ellas se realice de acuerdo con distintos ángulos de perspectiva, los cuales permiten acercarse o retirarse, ver el detalle o el conjunto.

Puede hablarse, sin reservas, de una razón filosófica provista por la *toltecáyotl*. Ideal de vida y fuente inspiradora, guió el arte de un pueblo que se sabía elegido por los dioses, con la ingente tarea de mantener vivo al Universo por medio del merecimiento: el sacrificio renovador. Así, el *tolteca* -el "artista"- se comunicaba con las divinidades, indagaba el fondo de las cosas y establecía un enlace constante entre disímbolas esferas físicas y metafísicas, un diálogo con el rostro y el corazón.

Más allá de las formas, de los materiales empleados y los múltiples temas (humanos, animales, vegetales, híbridos, narrativos) destaca, no me cabe

duda, la profunda capacidad de comunicación a través del lenguaje artístico y el hondo y dramático sentimiento que conlleva la escultura mexicana.

Constreñidas en principio, las obras plásticas no se arriesgan a interrumpir bruscamente ni el espacio ni el tiempo que les rodea. Se recogen en sí mismas y se compactan como a la espera del detonador que las hará explotar, revelando sus significados más profundos. En la plástica mexicana se percibe la férrea voluntad por participar en la armonía universal; sus formas arriesgadas y contenidas parecen recordar el principio dual que rige su cosmología; es el quiero pero no puedo, es la decisión intimidada, es, en fin, lo que en Occidente se conoce como fuerzas dialécticas universales. Las dichas obras son la concreción del concepto escondido en el *atl-tlachinolli*: la unión armoniosa de los contrarios sin la cual el Cosmos no puede seguir su curso. De ahí que las esculturas, pese a sus confines de piedra, parecen escapar a través de los comunicativos ojos y las bocas entreabiertas, y de los seres de la naturaleza visible e invisible.

La escultura mexicana produce emociones encontradas debido a sus formas y contenidos. De un lado, habla del gozo emotivo que no es siempre placentero, pues lo invade cierto atisbo de fatalidad incorporado en el devenir del Cosmos. Por otra parte, manifiesta una sensualidad de vivir muy particular, un sentimiento vital aferrado al propio curso del Universo, como lo indica "el merecimiento", la *macehuályotl*.

Tales lenguajes -formal y simbólico- se sintetizan en los múltiples materiales que el artista transformó en sutiles y sabias obras producto de la reflexión interna, emocional e intelectual. Y a medio milenio de distancia, ese diálogo sigue vigente, nos hace partícipes de una antigua cosmovisión y a la

vez nos compenetramos de su espíritu mediante un asombrosa y moderna voluntad plástica.

Obras consultadas

ALCINA FRANCH, José, *et al.*,

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

CASO, Alfonso,

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

COVARRUBIAS, Miguel,

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

FERNÁNDEZ, Justino,

1954 *Coatlícue. Estética del arte indígena antiguo*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.

FUENTE, Beatriz de la,

1985 *Peldaños en la conciencia. Rostros en la plástica prehispánica*, México, Coordinación de Humanidades, UNAM (Colección de Arte, 38).

GENDROP, Paul,

1979 *Arte prehispánico en México*, México, Trillas.

HERS, Marie Areti,

1989 *Los toltecas en tierras chichimecas*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.

HISTORIA DEL ARTE MEXICANO,

1982 *Historia del arte mexicano*, 12 vols., México, Secretaría de Educación Pública-Salvat Mexicana de Ediciones: I-III (Arte Prehispánico).

KELEMEN, Pál,

1969 *Medieval American art. Masterpieces of the New World before Columbus*, 3ª ed., 2 vols., Nueva York, Dover Publications.

KRICKEBERG, Walter,

1961 *Las antiguas culturas mexicanas*, México, Fondo de Cultura Económica.

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, UNAM-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, UNAM.

2002 *Aztecas*, Madrid, Turner Libros.

NICHOLSON, Henry B., ed.,

1967 *The Origins of Religious Art and Iconography in Preclassic Mesoamerica*, Los Ángeles, University of California at Los Angeles.

SOLÍS, Felipe,

1982 "The Formal Pattern of Anthropomorphic Sculpture and the Ideology of the Aztec State", en *The Art and Iconography of Late Post-Classic Central Mexico*, Washington, pp. 73-110.

1991 *Gloria y fama mexicana*, México, Smurfit Cartón y Papel de México.

TOSCANO, Salvador,

1984 *Arte precolombino de México y de la América Central*, 4ª ed., México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.

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).