



INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
ESTÉTICAS
ARCHIVO HISTÓRICO



FONDO	BEATRIZ DE LA FUENTE
SERIE	007: ESCRITOS ACADEMICOS
CAJA	020
EXP.	035
DOC	1
FOJAS	1-22
FECHA (S)	2003

Entregado para publicación el 22 de octubre de 2003

(Definitivo)
Simposio: El concepto de realidad, verdad y mitos en la ciencia, filosofía, arte e historia, Pablo Roldán, coord., El Colegio Nacional.

BF7C20E3SDIFI

REALIDADES ARTÍSTICAS Y MITOS FIGURADOS

Guardado como:
MitosCOLNAL realidades artisticas y mitos

Beatriz de la Fuente
octubre. 2003

1. Introducción

En la búsqueda por sublimar los afanes concretos de la existencia, el hombre mesoamericano dio variadas respuestas. Y si bien no siempre contamos con documentos escritos que nos hablen de esas respuestas, las abundantes obras plásticas se yerguen como la *vía regia* -lo he dicho numerosas veces- para adentrarnos tanto en ellas como en el conocimiento del alma humana. Las imágenes nos hablan, entonces, de retazos de realidades artísticas y mitos figurados, de historias sagradas conjuntadas con eventos históricos fragmentados: deidades encarnadas en varias formas, actuantes una al lado de otra, hombres y mujeres que se transforman en dioses, divinidades que se humanizan.

Nos enfrentamos, así, a un juego de realidades donde una es contraparte de otras, donde un conjunto de verdades históricas sólo existe en razón directa de sus hechos sobrenaturales. Son los ámbitos en que la realidad y el mito se vuelven unidad indisoluble y comparten esencia, porque ninguno es sin el otro.

Esta conjunción de diversos aspectos de la existencia -el artístico, el real, el histórico, el mítico- se concreta en la obra de arte. Expresión humana ella misma, habla en niveles diferentes tanto de los mensajes que contiene como de la época en que la crearon. Por ello la distingo conformada en dos maneras.

En primer lugar se trata de una realidad existente y objetiva. La obra de arte está ahí, a la espera de quien la comprenda, del estudioso o del lego armados cada uno con sus mejores herramientas para descubrir los mensajes

que celosamente guardan. Por medio de líneas, trazos, colores, texturas, volúmenes, ritmos, armonías, etcétera, revela ciertas respuestas que los antiguos artistas dieron a numerosas preguntas sobre el ser humano y su papel en el universo. Así, la obra se vuelve trascendente: desborda sus límites temporales y espaciales para hablar a los hombres en términos ontológicos, por encima de ambigüedades inmanentes. La obra de arte, reitero, es algo que permanece.

Pero al mismo tiempo, esa obra de arte responde a circunstancias culturales específicas. Es histórica. Las respuestas que ofrece varían de acuerdo con cada pueblo, su sentir ante la vida y con el tiempo; para ello revisten formas y significados peculiares que, en conjunto, distinguen no sólo una obra sino toda una producción artística. Los elementos plásticos descubren las formas con que se revistió a las respuestas. Y en esta especificidad, la obra revela el desarrollo del sentir histórico de los hombres.

Es por ello que la obra de arte cumple doble e innegable función comunicativa. Cuenta cosas de los mensajes que se ubican en el meollo del pensar y sentir de los pueblos, y también habla de la existencia misma de la obra: estilos, culturas, épocas.

Ahora bien, dentro de esos decires la obra de arte va mano a mano con una serie de conceptos e ideas que, por su carácter intrínseco, necesitan del arte mismo. Me refiero a los mitos. En su carácter inasible (ya que su existencia ronda los ámbitos de lo abstracto y lo ultraterreno) se han de vestir con ropajes concretos, en caso de que los humanos aspiren a aprehenderlos, más allá de los sonidos cantados o recitados. Pero los mitos y la realidad son una sola e indisoluble situación vital, según ya dije, pues ambos son verdaderos, vigentes y actuales: dan razón de ser a la humanidad.

Si al explicar al ser humano la Historia tradicional se separa y aleja del mito, el Arte los conjuga sin demérito alguno.

La Historia, se ha dicho, basa principalmente sus propuestas en el trabajo interpretativo -hermenéutica- de documentos escritos, con el fin de revelar las actitudes y respuestas del ser humano ante la vida. En este sentido, contamos con abundantes informes vertidos en palabras escritas a lo largo de los siglos, asentados por la curiosidad y deseo de memoria de sacerdotes, gobernantes y cronistas, con el afán de comprender el devenir de los pueblos. Sin embargo, los intérpretes de tales escrituras cambian de época cultural y de lugar geográfico, de suerte que un concepto puede modificar su sentido a lo largo de los años, ya que las lecturas son históricas.

Por su lado, la obra de arte es uno de los mejores sitios donde historia y mito se funden, en cuanto la realidad -histórica y mítica- queda plasmada y figurada. La cabal interpretación requiere del conocimiento del sistema de signos e iconos, proceso paulatino y crítico propio de la Historia del Arte. La obra de arte funge, pues, como espejo de realidades, lugar de alteridades que se traslapan e imbrican, donde se borran las fronteras entre nuestro mundo y el mundo de lo sobrenatural.

Ciertos documentos históricos pueden contribuir en la comprensión de un fenómeno artístico. Pongamos, por ejemplo, los datos nahuas que registran las fuentes escritas que aluden a Teotihuacán o aún a los olmecas, culturas alejadas tanto en el tiempo como en el espacio. Este procedimiento corre el riesgo de extrapolar datos que no corresponden a una de las culturas bajo análisis. Es entonces cuando la historia del arte tiene una participación fundamental porque analiza las formas y los contenidos de las obras mismas. La obra de arte es

documento invaluable para inquirirlo acerca tanto del pasado que le dio origen como de los mensajes que aún comunica gracias a su propio lenguaje formal.

Debo señalar ahora que es inmenso el *corpus* de la plástica prehispánica donde la mancuerna de mito y realidad artística sobresale. Por ello sólo me referiré, a partir de este momento, a algunos casos que, a mi parecer, resultan mayormente elocuentes.

2. *El origen del hombre y del maíz*

Uno de los mitos que está en el corazón mismo del ser humano es el del origen: de dónde venimos y a dónde vamos.

En el caso de Mesoamérica es de sobra conocido que el hombre verdadero está hecho con sangre y masa de maíz. La planta es hija o hijo - según diversas tradiciones históricas y etnográficas- de las deidades de la Tierra, de la fertilidad en general y de la primavera, o bien existe encerrado en una roca o un cierto cerro, por lo común residencia de los dioses Dueños del Monte, de donde hay que liberarlo. También se sabe que son los demiurgos quienes amasan los granos para crear la humanidad.

El maíz suele representarse, asunto muy conocido, como un hermoso joven de larga cabellera.

Así, en diversos sitios y obras se han querido ver aspectos del mito del maíz. A a los olmecas se adjudica -aún como mera hipótesis- ser los primeros en representarlo por medio de las hachas votivas, que se supone figuran granos de la valiosa planta; en tanto que la famosa hendidura en V simbolizaría la unión de las montañas y el acceso al Inframundo, sitio de donde brota la vegetación. Asimismo, en el Clásico, *verbi gratia* Teotihuacán, Xochicalco y Monte Albán, se miran imágenes que representan cañas sazonadas y mazorcas de maíz, que están todavía en las cañas o se les ha cortado para portarlas en las

manos. Otros ejemplos, más recientes, son las conocidas imágenes de la diosa Xilonen.

En conjunto, esos y otros casos aluden sin dudas a la relevancia ritual de dicha planta, aunque sólo se puedan aventurar deducciones -resultado de innúmeras comparaciones- sobre el trasfondo mítico que les sustenta. Son apenas, pues, retazos aislados e inconexos, salvo ciertas excepciones como la de Xilonen, de quien sí conocemos los mitos.

Entre los mejores ejemplos se tienen los de Cacaxtla y Palenque, y acaso Jaina. En los dos primeros sitios, las imágenes plasman fragmentos acaso un poco mayores de ese mito de origen. Me refiero, respectivamente, a los muros pintados del Templo Rojo y al tablero relevado del Templo de la Cruz Foliada. Ambas obras nos ubican en un ambiente acuoso: se miran diversos animalitos como caracolas, conchas, garzas. En ambas se distinguen cañas de maíz que ya han dado mazorcas pero no de cualquier tipo: son cabezas humanas de largos y rojos cabellos.

La lectura inmediata del conjunto sugiere que el maíz nace en el Inframundo, sea en el agua -Cacaxtla- o en la montaña -Palenque-, para luego surgir a la superficie de la Tierra. La planta, desde su nacimiento, adquiere formas humanas: la cabeza, equivalente a la mazorca, parte muy destacada del cuerpo humano, sede de una de las energías vitales (el *tona* de los nahuas).

En corroboración de lo anterior viene a cuento una tapa de bóveda de Chicanná. Muestra, pintado, a un joven de cuya cabeza surgen, en vez de cabellos, foliaciones. Se le ha reconocido como imagen del dios maya del maíz. Así, el cuerpo corresponde a la caña y los cabellos a las foliaciones donde habrá de desarrollarse la mazorca. Y acaso algunas famosas figurillas de

terracota de Jaina aludan a la deidad del maíz: jovencitos de abundosa cabellera que brotan en medio de tales foliaciones.

Es pars per toto: maíz y humanidad no pueden escindirse.

3. *Fertilidad y fecundación*

Entre los mitos más complejos de representar, debido a sus abundantísimos aspectos y matices, se hallan los de fertilidad y fecundación. Desde luego están vinculados con el ciclo vital del maíz y otros vegetales venerados, mas también cubren asuntos universales: incluyen a todos los vivientes. Cabe recordar, así, la conocida y larga serie de rituales descritos por Sahagún y otros cronistas, en que se alude a las divinidades y sus fiestas propiciatorias, y que se repiten en códices como el *Borbónico*.

Sin embargo, en el arte los atisbos se concretan a un cierto grupo de imágenes identificadas, gracias a sus atavíos, con la diosa huasteca Tlazoltéotl y sus variantes, al lado de Cihuatéotl.

De variada calidad, algunas de esas figuras -las de terracota de El Zapotal- adoptan diferentes posturas y ostentan sus pechos desnudos. La edad y sensualidad de sus rasgos las ha hecho merecedoras del apelativo de Tlazoltéotl: la diosa del amor carnal y -por tanto- de la fertilidad cósmica, advocación de la Diosa Madre celeste, ctónica y acuática. Las huastecas, de piedra tallada, también representan jóvenes mujeres con el torso desnudo, pero éstas se encuentran de pie y llevan "bolsas de copal" en las manos; con ello, aunado a diversos tocados y elementos de los ropajes (en especial ofidios) adquieren posible categoría de sacerdotisas o encarnadoras de la misma deidad.

La maternidad, signo de fertilidad por excelencia, se plasmó entre los nahuas en el acto mismo del parto. Es otro de los aspectos de Tlazoltéotl: la parturienta se esfuerza por traer la vida humana al mundo. Grita triunfante

como guerrera y madre, según recitan diversos mitos en la lírica náhuatl. Es, al unísono, Cihuatéotl: mujer diosa.

Todas ellas son, pues, madres generatrices de todo cuanto rodeó al hombre prehispánico. Y el mito del origen humano y cósmico halla aquí extraordinarias figuraciones. Parecen prever, extáticas, el momento mismo de la Creación.

4. *El poder divino de los gobernantes*

Desde tiempos olmecas el gobernante se invistió con todos los atributos del poder político de que le fue posible hacerse. Pero ese poder no iba solo: también obedecía a las esferas de lo sagrado. Tan es así que los olmecas, por ejemplo, optaron por representar la cabeza, asiento de las más relevantes energías vitales. En las Cabezas Colosales se patentizan al unísono, entonces, las muestras del poder terrenal y sagrado. Algo similar ocurre con los antes llamados altares: tronos en que se labraron seres humanos investidos con emblemas y actitudes de poder humano y sagrado, recuerdan también el mito de origen.

A la par de los olmecas, los mayas también explotaron esa imagen de poder divino y la multiplicaron. Baste decir que el acentuado antropocentrismo y sus temas históricos -ejemplificados en graves retratos- no se aminora ante la suma de elementos simbólicos, con lo cual lo humano y lo divino se enriquecen sin perder sus rasgos distintivos. Se percibe una infinidad de elementos y objetos (hachas, escudos, bastones, cetros maniquí, tocados que figuran mascarones de las deidades, vasijas con punzones y papeles para el autosacrificio) que apunta a insignias de poder sagrado.

La representación de hombres y mujeres solos o en grupos, con el cuerpo en variadas actitudes y poses, da a conocer un profundo lenguaje gestual y simbólico, que habla de la conciencia de saberse exaltado y sacralizado.

Un último ejemplo lo ofrecen dos monumentos bélicos mexicas: las Piedras de Tizoc y de Moctezuma Ilhuicamina. Comparten el mismo sentido conmemorativo, en un estilo casi igual: cuadretes en donde se ve al gobernante asiendo por el cabello a sus cautivos, encarnaciones de pueblos enteros: Chalco, Xochimilco, Tlatelolco, Xaltocan, etcétera. Lo que da carácter sacratísimo al *tlatoani* es la carencia del pie izquierdo: se ha vuelto Tezcatlipoca (o Hutzilopochtli, según otros estudiosos) en su advocación de Yáoyotl, el guerrero por excelencia.

Se trata, en breve, de reyes sacralizados, hijos, vicarios y representantes de las deidades en la Tierra, reyes que portan el favor y las bondades de los dioses al resto de los mortales.

5. *Cosmología: dualidad y gemelos*

Dobles son las esencias que permean a todos los vivientes: caliente y frío, seco y húmedo, luminoso y oscuro, con energía vivificante y destructora, diurno y nocturno, celeste e inframundano, masculino y femenino. Gracias a esa dualidad, la creación conserva su equilibrio y no fenece. Se trata de una especie de desdoblamiento de los Dioses Creadores, dobles en sí, como el tardío Ometéotl de los nahuas. Y así como la dualidad se afina en las obras de la creación, se expresa en las del arte, máxime en las que todavía cuentan con vívidos colores.

Según se ha dicho, la dualidad se percibe desde los tiempos preclásicos. El ejemplo más común procede de las Mujeres Bonitas, algunas de las cuales cuentan con dos cabezas o dos rostros. Gracias a su procedencia funeraria, se

las ha considerado una de las primeras manifestaciones de ese rasgo tan singular a Mesoamérica, y que preludian -ya se ha dicho- al todopoderoso Ometéotl. De ahí que, acaso, esas figurillas bicípites o bifaciales conjuguen en sí mismas el principio generador doble del Cosmos y sobrepasen la situación de simples mujeres.

También del Preclásico, dos grandes esculturas sugieren el concepto de dualidad. Son los llamados Gemelos de El Azuzul, sito en la zona nuclear olmeca. Ambos idénticos en su tratamiento formal -sedentes, con los brazos extendidos al frente, tocados con objetos a manera de turbantes pentagonales de los que cuelga un largo lienzo-, parecen reverenciar la figura de un agresivo felino. Hacen pensar también, valga el paralelo, en pueblos del Postclásico donde eran dos los gobernantes: uno que encarnaba el principio masculino y otro el femenino, como ocurría entre el *tlatoani* y el *cihuacóatl* de los nahuas.

Muchos más son los ejemplos en que se aprecia la dualidad, como ocurre en el vegetal de doble tronco, amarillo y rojo, poblado por arácnidos y lepidópteros, visible en el afamado mural de Tepantitla. O bien en el distinguido signo *atl tlachinolli*, "agua-cosa quemada", tan caro a los mexicas.

Mesoamérica se regía de acuerdo con el concepto de la dualidad. El número de obras que lo demuestran es tal que aquí apenas se ha esbozado en cuatro escuetos ejemplos.

6. *Dinámica del Cosmos: el juego de pelota*

Si la dualidad permite la existencia del Universo, también es necesario que se mantenga en equilibrio. Muchas son las formas que el hombre prehispánico inventó para conservar ese orden y evitar la destrucción del Cosmos. Una de ellas es el juego de pelota. De acuerdo con las pervivencias de ese lúdico ritual, el objetivo básico era mantener en movimiento una pelota de hule.

Gracias a la arqueología conocemos, además, que el juego servía para enviar mensajeros a los dioses; los fémures, los cráneos y las mandíbulas de las víctimas se conservaban en calidad de reliquias.

Se sabe que las canchas tenían de uno a tres hoyos, dispuestos en el eje longitudinal y -en muchos casos- acueductos y depósitos inundados a propósito para contener los huesos de los sacrificados. Es notorio que en la actualidad, en el *ulama*, el centro de la cancha se llame *analco*: "en el otro lado de la orilla del agua, en el borde del agua": las alusiones al Inframundo acuático son patentes.

Desde los olmecas, en El Manatí, se sabe de la existencia de dicho juego; ahí se han descubierto grandes pelotas de hule. Pero en la plástica los ejemplos abundan: sean las figurillas de jugadores de El Opeño, las lápidas de Vega de la Torre -donde se mira al jugador decapitado-, los murales de Tepantitla (el antes creído "Tlalocan") o del edificio Sub 39 del complejo 6C-XVI de Tikal (Mundo Perdido). Y no sobra recordar la tríada escultórica de hachas, yugos y palmas adjudicados a los totonacas.

Conviene recuperar dos conjuntos de relieves singulares: de Tajín y de Chichén Itzá.

En Tajín, el Juego de Pelota Sur contiene seis de los más finos relieves al respecto, tallados en arenisca, diferentes en cuanto a las partes del mensaje total pero similares en composición. En ellos se miran sendas escenas del juego, llevadas a cabo en ambientes acuáticos. En cada relieve se ven cuatro o cinco personajes -de ricos atavíos- que coactúan, uno de ellos en calidad de víctima sacrificial, al lado de seres híbridos de animales, aves, peces y plantas. La sangre derramada sirve para que las deidades descendan a la cancha misma del juego y quizá se alimenten. En ocasiones hay música; otras, silencio.

El gran Juego de Pelota de Chichén Itzá también conserva seis relieves, en caliza. Cuenta 14 jugadores; uno de ellos, el central, está decapitado y de su cuello cercenado brotan seis serpientes y un nenúfar. La pelota se ha figurado con un cráneo humano. Todos convergen al centro, como en espera de que la sangre fertilice al Universo.

Con semejantes acciones, la vida en la Tierra sigue adelante.

7. *Sacrificio y autosacrificio: renovación del ciclo vital*

Otra de las maneras más comunes de mantener el equilibrio del Cosmos era la realización de diversos sacrificios. Se ofrecían humos de copal y tabaco, fuego, agua, bebidas, danzas, cantos, flores, animales y seres humanos completos (quemados, ahogados, degollados, enredados) o en partes (uñas, cabellos, mandíbulas, cráneos, corazones, hígados, manos, dedos, muslos).

Desde luego, las ofrendas más conocidas eran las cruentas, fuera que la sangre se derramara del propio cuerpo o de víctimas especiales para el caso. Y la razón, por demás conocida, era que las deidades vertieron parte de su sangre para hacer a la raza humana, por lo cual ésta tenía que corresponder sangrándose las carnes o cercenándose partes del cuerpo. Las ofrendas permitían que el universo continuara su existencia.

Los mexicas se cuentan entre los pueblos más conocidos por efectuar sacrificios humanos. Pero no eran los únicos, de acuerdo con las escenas que labraron o pintaron mayas, zapotecas, totonacos, huastecas y otros.

Por ejemplo, en el Teocalli de la Guerra Sagrada se miran imágenes de varios dioses y de Moctezuma Ilhuicamina, quienes ya se atravesaron los lóbulos de las orejas o el pene (el prepucio) para dejar fluir su sangre.

En los discos de oro repujado del Cenote Sagrado de Chichén Itzá se ven escenas de extracción del corazón. El sacrificador arranca el órgano mientras

sus ayudantes sostienen a la víctima. Una escena similar se labró, 600 años antes, en la Estela 11 de Piedras Negras: el individuo al que se le sacó el corazón del pecho yace, dentro de una vasija, a los pies del gobernante recién entronizado, y del hueco de su cuerpo surge un manojo de plumas. Otras imágenes muestran degüello o decapitación (tanto con navajones como con hachas) de varios seres, como ya se vio en los relieves del Juego de Pelota Sur de Tajín.

Y no puede hacerse a un lado los importantes dinteles 17 y 24 de Yaxchilán. En el primero se ven al señor Pájaro Jaguar IV y su esposa, la señora Jaguar, en el preciso instante en que se punzan -respectivamente- la lengua y el pene, con motivo del nacimiento del heredero al trono. En el segundo -el extraordinario Dintel 24- la señora Xoc atraviesa su lengua con una cuerda sembrada de espinas. Los tres personajes ensangrentan papeles, y los punzones y otros objetos se revuelven en una vasija, con el fin de quemar todo y que el humo ascienda a los dioses para propiciarlos.

Las esencias que el ser humano derrama son el alimento de las divinidades. El sacrificio es la mesa en que ellas se nutren para bien de la humanidad.

8. *Animales divinizados*

A la fauna se le revistió de simbolismo sagrado debido a rasgos físicos o de comportamiento, fuera por el pelaje -como los felinos-, por las metamorfosis -batracios y mariposas-, por la bravura -colibríes y águilas-, etcétera. Así, algunos moluscos, insectos, arácnidos, mariscos, peces, aves y mamíferos cobraron singular relevancia dentro de los mitos. Algunos protagonizaron historias particulares, como las hormigas que sacaron el maíz de su encierro, o el tlacuache o ratón que robó el fuego para la humanidad, o las ranas y sapos

que gritan para que llueva. Otros fueron *alter ego* de dioses poderosos, como las serpientes, el jaguar, el conejo, las águilas y el colibrí. La sacralización de los animales se dio, pues, para comprender, de manera tangible y concreta, distintos aspectos de lo metafísico.

Debido a que hablar de los animales en el arte y en el mito excede los límites de esta ocasión, sólo me referiré aquí, y de manera superficial, a tres de ellos: la serpiente, el jaguar y el perro.

Los ofidios se vinculan con el maíz, el rayo, el viento, las nubes, la lluvia, el agua, los ríos, la fertilidad y renovación general, lo telúrico e inframundano, la vida, la muerte, el cielo, la Vía Láctea, la eternidad. Entre las muchas deidades serpentinas pueden citarse a Cihuacóatl, Chicomecóatl, Coatlicue, Quetzalcóatl, Mixcóatl, los Epcohua, la vieja diosa O de los códices mayas y los Chicchanes. También lugares, como Coatepec, y armas, como la xiuhcóatl, se asocian con las serpientes. De acuerdo con datos diversos acerca de estos animales, parece que entre los nahuas se la vincula más con diosas.

El jaguar es, a no dudar, una compleja divinidad, pues representa al Sol Muerto o Nocturno, al Cielo Nocturno y la noche, es el Corazón del Monte, simboliza las cuevas, las fuentes, la guerra, la vida y la muerte; nada, brinca y corre, por lo cual se asocia con los tres niveles verticales del Cosmos, los nenúfares, la tierra y el aire. Manifiesta el poder político de los gobernantes, la magia, la fertilidad ctónica. Es encarnación de dioses tan poderosos como el náhuatl Tezcatlipoca y el maya G III.

El perro aparece desde tiempos muy antiguos vinculado con el papel fundamental que todavía conserva: es un psicopompos, conductor de las almas en su viaje al Inframundo. De igual manera se asocia con la sequía y la canícula. Entre los nahuas, además, logró categoría de dios al encarnar a

Xólotl, el gemelo acompañante de Quetzalcóatl; sus imágenes abundan en la plástica mexicana. Aún más: según los chichimecas, de la unión sexual entre una perra y un hombre nacieron ellos: "cuerda, linaje de perros".

Estos tres animales dan una idea aproximada de los múltiples significados que los seres vivos adquirieron, cómo se relacionaron con distintos aspectos de la realidad y el mito, cómo representaron a ciertas divinidades. Aquí apenas se han esbozado.

9. *Comentarios finales*

El arte es una verdad innegable, objetiva, histórica. Existe con independencia de la percepción del ser humano -pues le trasciende- y tiene sus propios métodos de análisis y acercamiento. A la vez aparece como testimonio de afanes ontológicos ubicables en el tiempo y en el espacio. La obra de arte lidia con los orígenes y finales de la vida, da cuenta de lo intangible y metafísico, que es parte sustancial de la vida humana: de dónde venimos, a dónde vamos y para qué vivimos. Pero al dar respuesta a tales inquietudes, el arte permanece; trasciende. Al igual que los mitos.

Puede creerse que el arte y los mitos inventan realidades y resultan ilusorios. Sin embargo, realidades e ilusiones son parte inherente al más profundo pensamiento humano, pues tranquilizan las incertidumbres del Más Allá y de los ámbitos de los dioses. De hecho, el mito y el arte sirven para dotar de tranquilidad existencial al ser humano: le expresan la certeza de un mundo ulterior y de que la vida no es finita.

Así, los mitos enseñan acerca de los sublimes actos de los dioses, sus demiurgos y vicarios. Cubren desde la creación del Cosmos a la del hombre y sus mantenimientos, y sus males y enfermedades. Dictan cuándo el hombre ha

de propiciar a las divinidades o cuidarse de ellas, qué les ha de ofrecer para conciliarse o invocarlas para fines mundanos.

La Historia hace objeto de atención a los mitos y lo sagrado desde la perspectiva de las religiones. El Arte da cuerpo y forma a la materia no siempre comprensible de los mitos y los dioses. El arte materializa el carácter metafísico de las divinidades y sus actos; habla del pasado divino y humano, de realidades que permanecen, fueron y son; y, asimismo, de sucesos recreados, de realidades inventadas, que dan a conocer y ocultan al unísono. Porque los ámbitos de los dioses no pueden revelarse de una sola vez: necesitan cautela y precaución; de lo contrario aniquilan. La realidad y la historia se vuelven tan sagradas que no pueden enfrentarse sin preparación. Y el arte la otorga.

Y a diferencia de la historia, el arte – o más bien las artes visuales – establece distinciones en cuanto no se presta a falsedades o ilusiones interpretativas: existe en la obra misma, sea escultura, pintura, arquitectura. No se somete a las opiniones (históricas) de los autores, ni a corrientes interpretativas; antes bien, permanece. Y en su permanencia la obra de arte cumple una relevante función comunicativa: cuenta cosas sobre quienes la crearon y su pueblo y época, transmite mensajes tanto *in situ* como en el escritorio.

De todo ello he tratado de dar cuenta a lo largo de las páginas precedentes. Siete ejemplos narrados, sucintamente, en varias obras de arte pueden decir algo de lo que fue el hombre prehispánico y de cómo enfrentó su diario acontecer. Por medio de mitos conservados y documentados en la obra de arte, se perciben variados aspectos de esos humanos que ocuparon el actual territorio de nuestro país y otros vecinos. En ciertas ocasiones es posible

conjugar las obras de arte con las escritas por cronistas -frailes y conquistadores- en el siglo XVI.

La realidad encuentra entonces, en la obra de arte, una dimensión distinta. Adquiere ropajes enriquecidos por las formas y funde aspectos tangibles e históricos con míticos y sagrados. En el arte y los mitos el hombre plasma su más hondo sentir y pensar histórico. Se ubica en el mundo físico y metafísico, y trasciende tiempo, espacio, lenguas y culturas: es cuando el hombre se hace universal y la humanidad se identifica.

Obras consultadas

ALCINA FRANCH, José, *et al.*,

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

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, 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.

MATOS MOCTEZUMA, Eduardo, *et al.*,

1995 *Dioses del México antiguo*, México, Antiguo Colegio de San Ildefonso, U.N.A.M.

MILLER, Arthur G.,

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.

URIARTE, Ma. Teresa, coord.,

1992 *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, México, Siglo XXI.

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).

*faltan T de la Cruz Folclora
Encuentro Pineda
St 11 de P.N.
mujer de auto sacrificio*

BF7C20E3SDIF21

Lista de ilustraciones para conferencia "Realidades artísticas y mitos figurados"

EL ORIGEN DEL HOMBRE Y DEL MAIZ

1. ✓ Hacha olmeca de jade
2. ^{no} Zacuala, pintura de personaje con mazorcas
3. ^{no} Xochicalco...
4. | Urna de Monte Albán, diosa con mazorcas
5. ^{no} Xilonen, diosa mexicana con mazorcas *✓ Piedra del maíz Castillo de Teayo*
6. | Cacaxtla, pintura de planta de maíz con cabezas humanas
7. ^{no} Palenque, ~~dibujo de Tablero de la Cruz Folclora~~
8. ✓ Chicanná, tapa de bóveda con mazorca que emerge de la cabeza
9. ✓ Jaina, deidad del maíz que brota de la planta
10. ✓ Copán, deidad joven del maíz

FERTILIDAD Y FECUNDACIÓN

11. ^{no} Códice Borbónico, fiesta de fertilidad
12. | El Zapotal, Cihuatéotl
13. | El Zapotal, Cihuatéotl
14. | Figura femenina huasteca
15. | Figura femenina huasteca
16. | Tlazoltéotl mexicana (Dumbarton Oaks)

EL PODER DIVINO DE LOS GOBERNANTES

17. | Cabeza ¹⁰ olmeca de San Lorenzo *✓ Actas 4 de San Lorenzo*
18. | Yaxchilán, Estela 11
19. | Palenque, Tablero de El Palacio
20. | Copán, Estela B
21. | Piedra de Tizoc, mexicana
22. | Piedra de Moctezuma Ilhuicamina

COSMOLOGÍA: DUALIDAD Y GEMELOS

23. | Tlatilco: mujer bicefala
24. | Gemelos olmeca : El Azuzul
25. ✓ Tepantitla, Teotihuacán, árbol dual
26. ✓ Atl-tlachinolli mexicana

DINAMICA DEL COSMOS: JUEGO DE PELOTA

27. / El Manatí, pelota de hule *juego de pelota Occidente*
 28. / El Opeño, jugadores de pelota *Jugadores de pelota Huasteca*
 29. / Vega de la Torre, jugador decapitado
 30. ^{no} Mural de Mundo Perdido, jugador de pelota *falta*
 31. / Hacha
 32. / Yugo
 33. / Palma *Juego de pelota maya*
 34. / Tajín, Juego de pelota sur
 35. ^{no} Tajín, Juego de pelota sur
 36. ^{no} Chichén Itzá. Juego de pelota, vista general de relieves
 37. ^{no} Chichén Itzá. Juego de pelota, tablero central con decapitado

SACRIFICIO Y AUTOSACRIFICIO: RENOVACIÓN DEL CICLO VITAL

38. ^{no} Teocalli de la Guerra Sagrada, mexicana. Escena de autosacrificio
 39. ^{no} Disco de oro de Cenote de Chichén Itzá. Escena de sacrificio
 40. ^{no} Estela 11 de Piedras Negras
 41. ^{no} Dintel 17 de Yaxchilán, escena de autosacrificio
 42. / Dintel 24 de Yaxchilán, escena de autosacrificio

ANIMALES DIVINIZADOS

43. / Serpiente mexicana
 44. / Quetzaocóatl, Ciudadela, Teotihuacán
 45. / Xiuhcóatl mexicana
 46. / ~~Ōcétotl-cuauhxicalli mexicana~~ *Tzucucuhcillo*
 47. / Bonampak, cuarto 2, Chan Mu'an con vestido de jaguar
 48. / Colima. Perro
 49. / Xólotl mexicana